PREVIEW! DEMOLITION MAN PER 3DO & SEGA

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

N. 33
GENNAIO 1994

L. 5.000 (Frs.5,00)

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

COMPUTER + **CVG** VIDEOGIOCHI



IN CORSA VERSO IL FUTURO: IL PIANETA DIGITALE

ESCLUSIVO! LE PRIME RECENSIONI PER JAGUAR & 3DO

LIBERATION: CAPTIVE 2 IL PRIMO VERO CD-GAME

• TERMINATOR 2 • GODS • DUNE 2 • BLADES OF VENGEANCE • CANNON FODDER • REBEL ASSAULT • UTOPIA • SENSIBLE SOCCER • LETHAL ENFORCERS • ALADDIN • ROBOCOP 3 • ELITE 2 • FLASHBACK • TURTLES TF • RETURN TO ZORK • SAM & MAX

• CD32 • MEGA DRIVE • MEGA CD • JAGUAR • PC-CD • PC • 3DO • NES •
• COIN-OP • GAME BOY • GAME GEAR • AMIGA • SUPER NES • RPG •

SONY
IMAGESOFT

Il Gruppo dei tuoi giochi più belli...

- Manuali in Italiano
- Prodotti garantiti
- Rete Ufficiale "Italia"
- Supporto in linea

... Lo puoi trovare solo dai Rivenditori Autorizzati

gruppo
Data Pool **TT-OPI** srl

Via Di Casal Morena, 19-A
00040 Zona Morena-Roma
Tel. 39-6-7232262(RA)
39-6-9419460
Fax 39-6-7232263
39-6-9419832

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
PRODOTTI SONY-IMAGESOFT
- INFORMATICA
- ELETTRONICA
- GIOCATTOLO

QUEEN COMPUTER

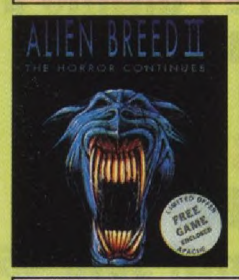
Software & games

"Emozioni Virtuali"

ESTOTE PARATI

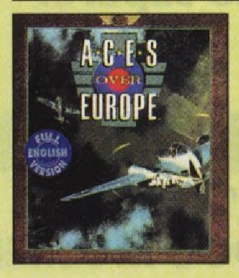
SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

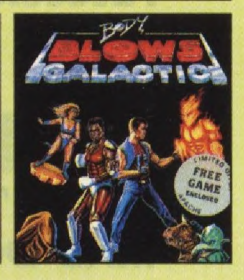
TITOLO	PC3	AMIGA
ACES OF THE PACIFIC	99.900	.....
ACES OVER EUROPE *	129.900	.....
AIR FORCE COMMANDER	.....	79.900
AIR WARRIOR II	99.900	.....
ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)	.....	69.900
ALIEN 3 *	.....	59.900
ALIEN BREED 2 *	.....	79.900
ALONE IN THE DARK 2 *	TEL.	.....
AMBUSH AT SORINOR	99.900	.....
AMERICAN GLADIATORS	79.900	69.900
APOCALYPSE *	.....	59.900
ARMORED FIST *	TEL.	.....
AUTOROUTE EXPRESS EUROPA	149.000	.....
AUTOROUTE EXPRESS ITALIA	149.000	.....
AXESS DENIED *	TEL.	.....
BATMAN IL RITORNO	79.900	TEL.
BATTLE ISLE '93	69.900	69.900
BEASTLORD	.....	59.900
BENEATH A STEEL SKY *	TEL.	.....
BEST OF THE BEST *	TEL.	TEL.
BETRAYAL AT KRONDOR	139.900	.....
BLACK CRYPT *	.....	39.900
BLADE OF DESTINY	119.900	119.900
BLASTAR	.....	59.900
BLUE FORCE *	TEL.	.....
BOB'S BAD DAY *	.....	59.900
BODY BLOWS	79.900	69.900
BODY BLOWS 2 *	.....	79.900
BREACH 2 ENHANCED	79.900	49.900
BRUTAL FOOTBALL *	79.900	69.900
BUBBA 'N 'STIX *	.....	TEL.
BUILD & RACE - MOTOR STARS *	TEL.	.....
BURNING RUBBER *	TEL.	69.900
CAMPAIGN II *	TEL.	TEL.
CANNON FODDER *	.....	69.900





CARTOONERS	109.900	.....
CHAMPIONSHIP MANAGER '93	79.900	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '94 DATA DISK *	29.900	29.900
CHAOS ENGINE	.....	59.900
CHESS MANIAC 5	139.900	.....
CHUCK YEAGER AIR COMBAT *	49.900	.....
CIVILIZATION	99.900	89.900
CLASH OF STEEL	119.900	.....
COMANCHE DATA DISK 1	79.900	.....
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119.900	.....
COMBAT AIR PATROL	.....	79.900
CONQUERED KINGDOMS *	119.900	.....
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	159.900	.....
CURSE OF ENCHANTIA 2 *	TEL.	TEL.
D-DAY	99.900	99.900
DANGEROUS STREETS *	.....	TEL.
DARK SUN *	139.900	.....
DARKMERE *	TEL.	TEL.
DARKSEED *	.....	TEL.
DAUGHTER OF SERPENTS	109.900	.....
DAY OF THE TENTACLE	129.900	.....
DEEP CORE *	.....	59.900
DELTA *	TEL.	.....
DESERT STRIKE	.....	69.900
DISPOSABLE HERO *	.....	69.900
DOGFIGHT(ITA) *	119.900	99.900
DONK *	.....	59.900
DRACULA *	99.900	69.900
DREAMWEB *	TEL.	.....
DUNE II	99.900	89.900
DUNGEON HACK *	129.900	.....
ELFMANIA *	.....	TEL.
EVASIVE ACTION *	TEL.	.....
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE *	119.900	.....





TITOLO	PC3	AMIGA
EYE OF BEHOLDER III	109.900	TEL.
F1 *	.....	59.900
F1 GRAND PRIX	109.900	79.900
F117 A NIGHTHAWK *	.....	109.900
F15 STRIKE EAGLE III	109.900	.....
F17 CHALLENGE	TEL.	39.900
F29 (HIT SQUAD)	49.900	39.900
FALCON 3.0	109.900	.....
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	.....
FANTASY EMPIRES *	119.900	.....
FATTY BEAR *	TEL.	.....
FIELDS OF GLORY	129.900	.....
FIRE & ICE *	TEL.	.....
FLAG *	TEL.	TEL.
FLASHBACK	109.900	89.900
FREDDY PHARKAS	119.900	.....

"A gran richiesta ritorna la Queen Fidelity Card

Ogni L. 10.000 di spesa un buono risparmio da incollare sulla tua tessera fedeltà.

Rispedisci a Queen la tessera completata, riceverai un gioco a tua scelta in

Regalo!! IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO"

TITOLO	PC3	AMIGA
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO *	TEL.	.....
FRONTIER - ELITE II *	99.900	79.900
GABRIEL KNIGHT *	TEL.	.....
GARY GRISBY	139.900	.....
GATEWAY II - HOMEWORLD	109.900	.....
GEAR WORKS *	TEL.	.....
GLOBAL GLADIATORS	.....	59.900
GLOBDULE *	.....	TEL.
GNOME ALONE	59.900	49.900
GOAL (KICK OFF III)	79.900	69.900
GOBLIN III *	89.900	79.900
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	.....
GULP *	.....	TEL.
GUNSHIP (KIXX XL) *	39.900	39.900
GUNSHIP 2000	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	69.900	.....
HARPOON 1.2.1	109.900	89.900
HARRIER JUMP JET	109.900	.....
HARRIER SUPER VGA *	TEL.	.....
HIRED GUNS *	TEL.	79.900
HUMAN RACE	TEL.	TEL.
HUMANS 2 - JURASSIC LEVEL DATA DISK *	39.900	39.900
HUMANS 2 - JURASSIC LEVEL *	59.900	59.900
IMPERIAL PURSUIT (X - WING DATA DISK)	79.900	.....
INCA II *	119.900	.....
INCREDIBLE MACHINE	109.900	.....
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	119.900	119.900
INDIANAPOLIS 500 (HIT SQUAD) *	49.900	39.900
INDY CAR RACING *	TEL.	.....
INNOCENT UNTIL CAUGHT *	99.900	89.900
JACK THE RIPPER *	TEL.	.....
JAMES POND 2 - ROBOCOD *	.....	39.900
JURASSIC PARK *	79.900	59.900
K 240 *	.....	TEL.
KASPAROV'S CHESS	139.900	.....
KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER *	TEL.	TEL.
KING'S QUEST V (ITA)	99.900	99.900
KING'S QUEST VI (ITA)	119.900	TEL.
KINGMAKER *	TEL.	TEL.
KINGS RANSOM *	TEL.	.....
KIT VICIOUS *	.....	TEL.
KNIGHT OF THE SKY (KIXX) *	49.900	49.900
KRUSTY'S FUN HOUSE *	69.900	59.900
LANDS OF LORE *	99.900	.....
LARRY 5 (ITA) *	99.900	.....
LEGACY OF SORASIL *	TEL.	TEL.
LEGEND 2 (SON OF THE EMPIRE) *	TEL.	.....
LEGEND OF KYRANDIA	89.900	89.900
LEGENDS OF VALOUR	109.900	109.900
LHX ATTAK CHOPPER *	49.900	.....
LION HEART	.....	59.900
LITIL DEVIL *	89.900	TEL.
LIVING PINBALL *	TEL.	TEL.
LOST IN TIME	139.900	.....
M1 TANK PLATOON (KIXX KL)	39.900	.....
MAGIC BOY *	59.900	59.900
MANCHESTER UNITED PR. L. CH. *	TEL.	TEL.
MC DONALD LAND	69.900	59.900
MEAN ARENAS *	.....	59.900.
MERCENARIES	109.900	.....
MERCHANT COLONY *	59.900	49.900
METAMORPHOSIS *	.....	TEL.
MICROMACHINES *	.....	TEL.
MIG 29	79.900	.....
MIGHT & MAGIC 5 - DARKSIDE OF XEEN	129.900	.....
MONKEY ISLAND 2	119.900	119.900

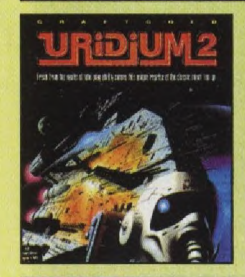
TITOLO	PC3	AMIGA
MORPH	TEL.	59.900
MORTAL KOMBAT *	79.900	69.900
MOSCOW NIGHTS *	79.900	.....
MR NUTZ *	.....	TEL.
NAPOLEONICS *	79.900	79.900
NASCAR	49.900	39.900
NFL COACHES CLUB FOOTBALL *	119.900	.....
NHL HOCKEY *	139.900	.....
NICKY 2 *	.....	TEL.
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	89.900	59.900
NIGHT SHIFT *	79.900	79.900
ONE STEP BEYOND	49.900	49.900
OSCAR (TROLLS 2) *	69.900	59.900
OVERDRIVE	.....	69.900
PATRIOT *	109.900	.....
PC AEREO *	149.900	.....

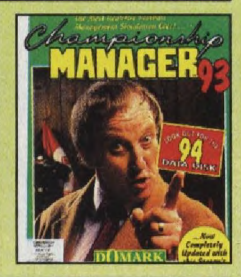
PC ASTROLOGIA	149.000	.....
PC AUTO	99.900	.....
PC COSMOS	99.900	.....
PC ECOLOGIA *	149.900	.....
PC METEO *	149.900	.....
PC UOMO	99.900	.....
PFS FOOTBALL PRO 93 *	119.900	.....
PINBALL DREAMS *	TEL.	.....
PIRATES GOLD *	139.900	.....
PLAYROOM *	69.900	79.900
POPULOUS II	109.900	89.900
POWERDROME *	49.900	.....
PREISTORIK II *	.....	TEL.
PREMIER MANAGER 2 *	TEL.	69.900
PRIME MOVER	.....	59.900
PRINCE OF PERSIA 2	119.900	.....
PRIVATEER	139.900	.....
PRIVATEER S.A.P.	69.900	.....

"VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI CD ROM E CD 32"

PROJECT X	.....	39.900
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER) *	TEL.	.....
QUATERPOLE *	TEL.	.....
QUEST FOR GLORY 3	109.900	.....
QWAK	.....	39.900
RAGS TO RICHES *	TEL.	.....
RALLY *	89.900	TEL.
RAMPART	79.900	.....
REACH FOR THE SKIES	99.900	89.900
REACH OUT FOR GOLD *	.....	TEL.
REALMS OF DARKNESS *	TEL.	TEL.
RED CRYSTAL *	TEL.	.....
RETEE 2 *	69.900	59.900
RETURN OF THE PHANTOM	129.900	.....
RETURN TO ZORK *	TEL.	.....
RINGWORLD	109.900	.....
RISE OF THE ROBOTS *	TEL.	TEL.
ROBOCOP 3	79.900	59.900
RULES OF ENGAGEMENT 2	119.900	99.900
RYDER CUP *	TEL.	TEL.
SAM & MAX HIT THE ROAD *	119.900	.....
SANDS OF FIRE *	89.900	.....
SEAL TEAM	139.900	.....
SENSIBLE SOCCER 92/93	79.900	69.900
SEVENTH SWORD OF MENDOR *	TEL.	TEL.
SHADOW CASTER *	139.900	.....
SILVERBALL *	89.900	.....
SILVERSEED (D. DISK DI SERPENT ISLE)	69.900	.....
SIM CITY 2000 *	TEL.	.....
SIM FARM *	89.900	.....
SIM LIFE	.....	89.900
SIMON THE SORCERER - IL MAGO *	99.900	89.900

TITOLO	PC3	AMIGA
SKATE OR DIE *	79.900	.....
SKI OR DIE *	59.900	49.900
SLEEPWALKER	59.900	49.900
SOCCER KID *	.....	59.900
SPACE HULK *	79.900	99.900
SPACE QUEST IV	99.900	.....
SPACE QUEST V (ITA) *	109.900	.....
SPEAR OD DESTINY *	TEL.	.....
SPEED RACER *	109.900	.....
STAR REACH *	TEL.	.....
STAR TREK *	.....	TEL.
STAR WAR CHESS *	129.900	.....
STARLORD *	TEL.	.....
STREET FIGHTER 2	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER	149.900	.....
STRIKE COMMANDER T.OP. *	69.900	.....
STRIKER - WORLD SOCCER *	69.900	.....
STRIKER 2 *	.....	TEL.
STRIP POKER LIVE	59.900	59.900
STRONGHOLD *	109.900	.....
STUNT ISLAND	129.900	.....
SUB *	TEL.	.....
SUBWARS 2050 *	139.900	.....
SUPER VGA HARRIER *	99.9090	.....
SUPERFROG	.....	79.900
SURF NINJAS *	TEL.	TEL.
SYNDICATE	109.900	89.900
T.F.X. *	119.900	.....
TENSAI *	TEL.	TEL.
TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME *	79.900	69.900
TERMINATOR 2029	119.900	.....
TERROR OF THE DEEP *	TEL.	.....
THE BLUE & THE GRAY *	109.900	.....
THE COMPLETE CHESS S. *	89.900	.....
THE DIG *	TEL.	.....
THE ELDER SCROLLS: THE ARENA *	TEL.	.....
THE HAND OF FATE *	TEL.	.....
THE LOST VIKINGS	79.900	69.900
THE SECOND SAMURAI *	.....	TEL.
THE SETTLERS *	TEL.	TEL.
THE SHADOW OF YSERBIUS *	119.900	.....
THEATRE OF DEATH	.....	59.900
TIE FIGHTER *	TEL.	.....
TIM TOONS *	TEL.	.....
TORNADO (ITA)	99.900	.....
TOTAL CARNAGE *	TEL.	TEL.
TRADERS *	TEL.	TEL.
TREASURE IN THE SILVERLAKE *	TEL.	.....
TRODDLERS *	TEL.	.....
TURRICAN 3 *	.....	69.900
TWILIGHT 2000 *	.....	79.900
ULTIMA UNDERWORLD	139.900	.....
ULTIMA UNDERWORLD II	139.900	.....
ULTIMA VII	129.900	.....
ULTIMA VII - PART II - SERPENT ISLE	139.900	.....
ULTIMA VIII: PAGAN *	TEL.	.....
UNLIMITED ADVENTURES *	TEL.	.....
URIDIUM 2 *	.....	69.900
V FOR VICTORY IV	139.900	.....
WACKY FUNSTERS	TEL.	.....
WALKER	.....	69.900
WAR IN THE GULF	89.900	89.900
WARLORDS II	129.900	.....
WATERWORLD	TEL.	TEL.
WHALE'S VOYAGE	79.900	69.900
WHEN TWO WORLDS WAR *	109.900	99.900
WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO? *	109.900	.....
WING COMMANDER *	49.900	89.900
WING COMMANDER ACADEMY	109.900	.....
WING COMMANDER II	119.900	.....
WINTER OLYMPICS *	99.900	89.900
WIZ'N'LIZ *	.....	TEL.





WONDER DOG *	.....	59.900
WOODY'S WORLD	.....	69.900
WORLDS OF LEGENDS	69.990	69.900
WW II BATTLE OF SOUTH PACIFIC *	119.900	.....
X - WING	139.900	.....
XENOBOTS	79.900	.....
YO! JOE! *	69.900	69.900
YSERBIUS (THE SHADOW OF) *	119.900	.....
ZOOL	79.900	49.900
ZOOL 2 *	.....	59.900

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

IMMAGINE: G. BEZZOLATO

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

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
EVASIONE ORDINI IN 24 ORE!

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE	L.....7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE	L.....13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.	L.....20.000
CV TOTALE	L.....

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

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

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

DIRETTORE RESPONSABILE
Pierantonio Palerma

COORDINAMENTO TECNICO E REDAZIONALE:
Maurizio Miccoli

REDAZIONE
Franco Metta, Francesca De Chiara, Fabio Ravetto, Marco Ravetto, Gabrio Secco

SEGRETERIA DI REDAZIONE E COORDINAMENTO ESTERO
Loredana Ripamonti

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Marino Corti

COORDINAMENTO GRAFICO
Marco Passoni

HANNO COLLABORATO:
Deniz Ahmet, Gabriele Bonelli, Antonello Iannone, Massimo Torriani, Paul Rand, Amanda Tipping, Rik Skews

PRESIDENTE
Peter Tordoir

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
IL NUMERO UNO NELLE RIVISTE SPECIALIZZATE

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.

SOMM

8
MAILBAG
Visto che già c'erano poche rubriche "extra" all'interno della posta, il buon Marco ve ne propone una nuova: una sezione per cuori infranti... per l'Atari VCS, ovviamente!

16
NEWS
Ci stiamo avvicinando alla verità per il Jaguar? Mah, ai posteri l'ardua sentenza... intanto cuccatevi uno speciale sul futuro del video digitale!

24
PREVIEW
Space Ace, Dragon's Lair... maccheeè? Siamo tornati all'epoca dei videogiochi al laser? Correte a leggervi tutto quello che bolle nel pentolone della 3DO, senza dimenticarvi della succosa anteprima su Demolition Man!

108
PLAYMASTER
Io boxo, tu boxi, egli Boksic... ehm, forse stiamo facendo un po' di confusione, ma... volevamo spiegarvi che Gabrio ha cambiato Playmaster, dandogli un'impostazione a box, e che sempre lui, per la sua squadra di fantacalcio, ha comprato l'ex-marsigliese e ha messo fuori Casiraghi, che ha appena segnato contro il Lecce...ih, ih, ih!

120
KILLED GAMES
Il nostro "coordinatore", sconvolto per la promozione ricevuta, batte la fiacca: lui dice che sta lavorando troppo e non ha più tempo per scrivere, ma secondo noi la sua testa è rimasta a Bologna... continua a dire: "Quest'anno il Motor Show era proprio bello..." Motori o... donne?

126
BOARD GAMES
Strano destino quello di Massimo: è sempre il primo a consegnare i testi e l'ultimo a essere letto!

38
REVIEW
Accidenti! Solo 45 recensioni! Come facciamo adesso? Non possiamo più mettere lo strillo in copertina: "più di 50 recensioni"... è un bel problema! O forse no? Vi piacciono maggiormente le recensioni più lunghe che abbiamo inserito in questo numero? Fatecelo sapere!

3DO
CRASH'N'BURN 52
MAD DOG MCCREE 39

AMIGA
CANNON FODDER 101

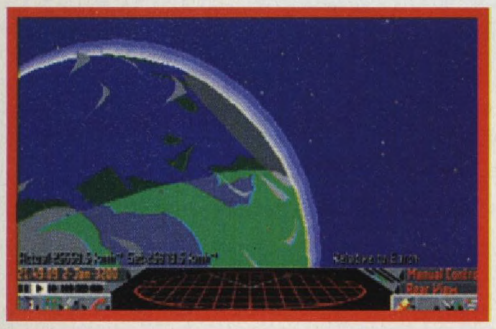




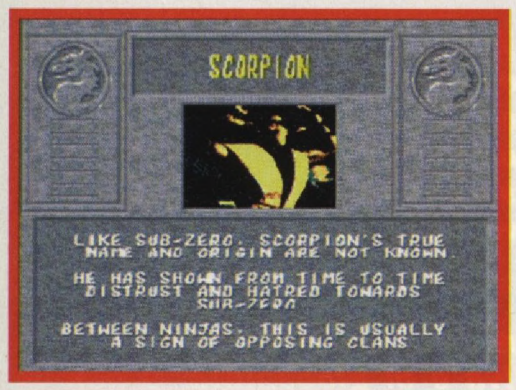
MARIO

GENNAIO 1994

33



FRONTIER ELITE 2 86
MORTAL KOMBAT 104



STARDUST 47
TERMINATOR 2
THE ARCADE GAME 56
ZOOL 2 60

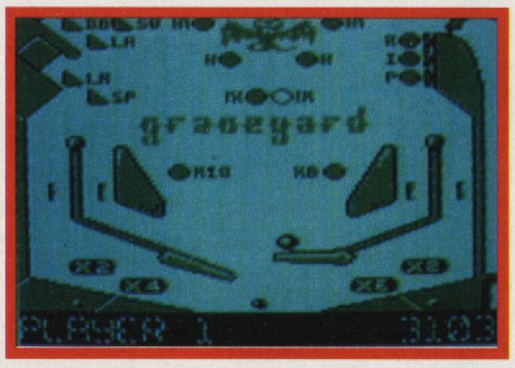
AMIGA CD 32



CAPTIVE 2:
LIBERATION 62
SLEEPWALKER 79

GAME BOY

CASTLE QUEST 68



PANG 72
PINBALL DREAMS 71

GAME GEAR

DRACULA 73
JUNGLE BOOK 75
T2 - THE ARCADE GAME 74

JAGUAR

CYBERMORPH 42

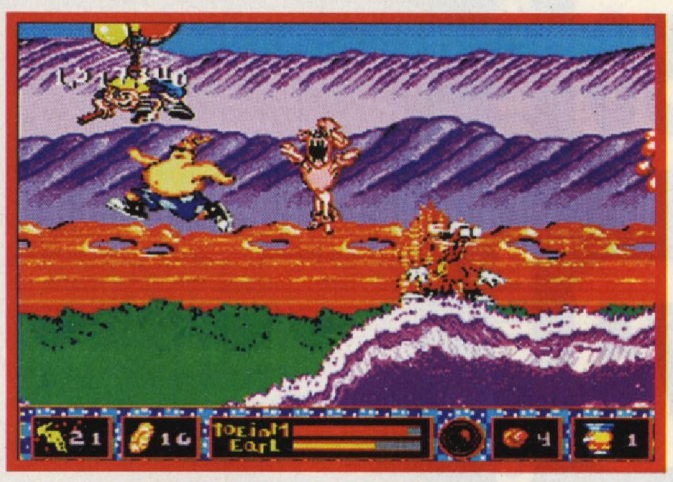
MEGA CD

DUNE 2 88
LETHAL ENFORCERS 81

MEGA DRIVE

BLADES OF VENGEANCE 83
GODS 82
JOHN MADDEN 44
MEANBEAN MACHINE 97





PIRATES! GOLD 84
ROBOCOP 3 103
TOEJAM & EARL 2 89

PC

CYBERRACE 78
FANTASY EMPIRE 76
RALLY 80
REBEL ASSAULT 40
RETURN TO ZORK 98
SAM & MAX 99
SEAL TEAM 79
SHADOW CASTER 48
STRIKER 38
TESSERAE 106

SNES

ALADDIN 87
DUFFY DUCK: THE MARVIN MISSIONS 100
F1 POLE POSITION 102
FLASHBACK 92

JAMES POND'S CRAZY SPORTS 96
SENSIBLE SOCCER 58
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME 103
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS 94
UTOPIA 46



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!

Ohibò, adesso dovrei trovare un filo conduttore per questo numero di CVG e spiegarvelo con dotte parole... in sintesi l'editoriale di una rivista dovrebbe essere questo. Allora, potrei dirvi che vi dobbiamo delle scuse: dobbiamo chiedere venia per il fatto che questo mese ricorre il terzo anniversario dell'edizione italiana di CVG e per l'occasione non abbiamo preparato niente di speciale per festeggiare: ci siamo limitati a cercare di migliorare la rivista. "Come?" direte voi. Semplicemente cercando di capire il perché di tanti piccoli problemi, grazie anche all'aiuto delle vostre lettere, che sono tante! Cari lettori, solo capendo si può cercare di modificare le cose e di migliorarle, se è possibile. Quindi non smettete di "illuminarci", e state sicuri che da parte nostra ci sarà sempre il massimo impegno nell'ascoltarvi: da noi anche chi ha parecchi anni d'esperienza nel settore non si sente in una torre d'avorio e non pretende di essere una guida infallibile. Buona lettura!

MAURIZIO MICCOLI

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.

ACCATTATEVILLO!

***P.S. ERRATA CORRIGE:** sul numero scorso nelle Preview a pagina 35 abbiamo indicato erroneamente la software house di Tube Warriors e Late Night Sexy: non si tratta della Sun Soft, bensì della Dynabyte, distribuita da Euclidea. Ce ne scusiamo vivamente con i lettori e con le software house in questione.*

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

SNK NEO GEO

Nintendo SUPER Famicom

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

MAIL BAG



Ciao ragazzi, come va? Come probabilmente avrete già notato nel numero scorso, nella redazione di CVG sono avvenuti una serie di mutamenti che hanno ovviamente colpito anche l'angolo della posta. Tutto questo preambolo per dirvi che da questo mese sarò io (Marco) e non più Simon a curare la sezione più interattiva della rivista. Cambiando il curatore cambia conseguentemente anche l'impostazione della posta (scusate l'orrenda ripetizione, ma è tardi e sono stanchissimo): ho infatti intenzione, come forse si può già vedere da questo numero, di ridimensionare i vari box (soprattutto il "Chi fa da se fa per tre") e di pubblicare ogni tipo di lettere, (critiche, polemiche, lettere demenziali, domande varie) basta che siano interessanti e inerenti al mondo dei videogiochi. Capito ragazzi, cosa fate ancora lì? Prendete carta e penna e ricordatevi: LA POSTA HA BISOGNO ANCHE DI VOI!

MARCO

CHE COPIONI!

Mirabolante redazione di CVG, sono un neo sedicenne possessore (felicissimo) di un ultra mitico Amiga 1200 e di un Megadrive. Vorrei affrontare un argomento nuovo (o almeno io non ne ho mai sentito parlare da voi), e cioè il fatto che copiate spudoratamente alcuni dei vostri servizi (le recensioni non mi pare, tranne le foto) da CVG inglese. Di questa cosa me ne sono accorto da poco, visto che non compro da molto la rivista "d'oltremanica", ma mi ha un po' scocciato quando ho visto la stessa idea dell'inserto per Mega CD, le stesse foto per il film di Mario, Jurassic Park (direi scandaloso il box "Realtà Virtuale", tradotto letteralmente), il gioco per SNES Tazmania ed altri. Con questa critica non vorrei passare per il rompi**e del momento e/o guadagnarmi l'antipatia di tutta la redazione perché per me, e per moltissimi altri, voi siete sempre i migliori tanto che per la vostra rivista Lucasartsmente (poi siete voi che copiate, mi vergogno!) perfetta ho lasciato degli altri redattori che fino a qualche anno fa consideravo come dei miti (aspide direte voi, e chi sono questi!), però si poteva evitare tutto ciò, o almeno in dosi così massicce (finché ci si limita ai disegni...). Cosa? C'è una stretta collaborazione tra voi e gli inglesi? Molto probabile, ma sino a che punto? Non saprei, ditemelo voi! Ed ora qualche domandinaaa (allegriaaa!):**

1) Da dove esce la "Micromania Software"?

2) Credo di essere l'unico al mondo a cui fa schifo Body Blows. Perché?

3) Come fanno ad essere così volgari i redattori inglesi, Yob per primo?

4) Non vi sembra un po' facilino Street of Rage 2 per un 91% di longevità?

5) La differenza tra Megadrive e Megadrive 2 è solo di design?

6) Dato che mi sono perso la recensione, potreste dirmi quanto avevate dato a "INDY 4" avventura grafica (sia per PC che per Amiga)?

7) Perché la Lucasarts ha deciso d'ora in poi di non produrre più titoli per Amy ma solo per PC? A me sembra che la pirateria sia diffusa allo stesso modo su entrambe le macchine. Potrebbero allora farli per console, no?

8) Esiste (se sì, com'è?) o uscirà mai Asterix per Amy e/o per Megadrive?

9) Cosa diavolo è un "singulibini" (vd. recensione Street of Rage 2)?

10) Potreste mandarmi gli steroidi che dovrebbero trovarsi sul numero di settembre (li gradirei di più però se fossero al gusto di limone)?

Michele Schenetti (La Spezia)

Dunque Michele, grazie per i complimenti, ma passiamo subito all'argomento principale della tua lettera, cioè il rapporto tra noi e la nostra cugina d'oltremanica. Devi sapere che il Gruppo Editoriale Jackson detiene i diritti di copyright della versione inglese di CVG. In parole povere la nostra redazione ha la possibilità di tradurre (o meglio adattare) gli articoli inglesi solitamente più tempestivi, soprattutto per quanto riguarda news, preview e interviste (tempestività dovuta alla vicinanza tra le sedi delle software house e le redazioni) e quindi, per cercare di proporvi le ultime novità a tempo di record, traduciamo parte della rivista. Questo è tutto; sperando di essere stato abbastanza chiaro, passo a rispondere alle tue domande:

1) Esce dalla vulcanica mente di Rene Gazzoldi. Per ulteriori informazioni puoi ri-

PLAY GAME SHOP

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

Via Carlo Alberto, 39/a - 10123 Torino - Telefono e Fax: 011/812.7567

3DO

INTERPLAY FOOTBALL
BIRDS LIFE
OCEAN BELOW
TWISTED
COWBOY CASINO
TOTAL ECLIPSE
DRAGON TALES
JOHN MADDEN FOT.
PGA TOUR GOLF
STAR TRECK (GEN 94)
MAG DOG MCCREE
DRAGON LAIR
PUTT FUN PACK
CPU BACH
LEMMINGS
SPACE SHUTTCE
ROAD RUSH
SHOCK WAVE
MICROCOSM
PYRAMID PATROL (GEN94)

NEO GEO

ISAMURAI SHOWDOWN
FATAL FURY SPECIAL
ART OF FIGHTING
WORLD NERO 2
FATAL FURY 2
TOP HUNTER

SUPER NINTENDO FAMICOM

ART OF FIGHTING
WORLD HERO
SENKOGU
FATAL FURY 2
STREET FIGHTER TURBO
MORTAL COMBAT
GP1 MOTO
ZOMBIE AT NEIGH
7H SAGA
DRACULA
CLIFF HANGER
CLAYMATES
ASTERIX
SUNSET RIDERS
CAP. AMERICA
SEGRET OF MANA
NIGHT MAGIC 3
DUNGEON MASTER§
MARIO ALL STAR
ALLADIN
JURASSIK PARK
RUN SABER
TOP GEAR 2
CAESAR PALACE
AEREO ACROBAT
COOL SPOT
GUNDAM 2
SPEED THRILLS
FIST NORTH STAR 7
ZOKU
LOCK ON
DUFFY DUCK
EMPIRE STRIKE BACK
AQUATIC GAMES
LEGEND RINGS
EYE OF BEHOLDER
PTO
TMTN TURTLES

MEGA CD

SILPHEED
LETHAL ENFORCES
CYBORG 009
SONIC CD
ELLO DOLPHIN
BATMAN
FINAL FIGHT
NIGHT STRIKER
TERMINATOR
DRACULA
SPIDERMAN
BARI ARM
POWER FACTORY
SPACE PIRATES
INDIANA JONES
MONKEY ISLAND
JURASSIC PARK
THUNDER STRIKE

MEGA DRIVE

ETERNAL CHAMPION
PECE SOCCER
ULTIMATE SOCCER
STREET FIGHTER II
DASH DESPERADOS
HAUTING
ZOMBIE AT NEIGH
ROLLING THUND 3
DUNE (GEN 94)
SONIC SPINBALL
TMTN TURTLES
POPULOS II
DRACULA
SPEED RACER
MORTAL KOMBAT
GATTO SILVESTRO
ALLADIN
JURASSIC PARK
DINOSAUR HIRE
DAFFY DUCK
GOOFY

MS DOS e CD ROM

ACES OVER EUROPE
FLIGHT SIMUL. 5
TFX
B WING
STARLOR
SUBWAR 2050
INFERNO
JUTLAND CD
GOAL
STREET FIGHTER II
OUT POST
SHADOW COMET CD
ALONE DARK 2
ZORK CD
HAND FATE
STAR TREK 2
DUNGEON MASTER 2
SHADOW YSERBIUS
STONEKEEP (94)
ULTIMA 8
SIM CITY 2000
DARK SUN
HELL CAB CD

PROGRAMM E GIOCHI PER MASTER SYSTEM - NINTENDO - PC ENGINE - AMIGA - MS DOS - CD32 - CDROM - CDI - GAME GEAR - GAME BOY - CDTV - NEO GEO - C64 - LYNK - MEGADRIVE - JAGUAR - 3DO - SUPERNINTENDO

volgerti presso la sede, che si trova a Besozzo, in via 25 Aprile nº80 (tel 0332-970462).
2) A parte che non saprei dirtelo devo confidarti che non piace tanto neanche a me.
3) Perché evidentemente i lettori inglesi si divertono a farsi insultare o a leggere volgarità varie.
4) Forse, ma ricordati che in alcuni casi i tempi per testare i giochi sono veramente limitati.
5) Fondamentalmente sì, anche se nella nuova versione sono stati eliminati alcuni particolari (la presa per le cuffie ad esempio) per diminuirne il prezzo. L'assurdità è che in Italia il Megadrive 2 costa più del Megadrive vecchio modello.
6) Non vorrai farmi scartabellare tutti i nostri polverosi archivi, vero? Posso solo dirti che personalmente gli darei un bel 93%.
7) Purtroppo devo darti una cocente delusione: infatti anche se la piraterie su PC è abbastanza diffusa la base di utenza rispetto all'Amiga è molto maggiore. Inoltre l'entry-level dei PC si è ormai elevata e le macchine su cui molti programmi vengono sviluppate sono, a livello di calcolo puro, superiori al 16 bit di casa Commodore, per cui le conversioni di alcuni titoli diventano in molti casi difficili se non addirittura improponibili. Se solo venissero sviluppati programmi che sfruttano l'effettiva capacità di ogni macchina...
8) Non ci sono progetti di Asterix per Amiga mentre una versione Megadrive (niente a che vedere con il bellissimo coin-op) dovrebbe essere già disponibile.
9) BOH!!!
10) No, perché ricordati: winners don't use drugs!!!



IMPARA L'ARTE E METTILA DA PARTE

Questo mese siamo stati letteralmente invasi dai vostri disegni, quindi passiamo subito ai ringraziamenti e alle citazioni. Il nostalgico del Vic 20 e Guile sono opera di Davide Manzi di Itri, che oltre a questi disegni ce ne manda altrettanti ottimamente realizzati. Continua così e fatti risentire! Veramente ben realizzato anche il lavoro di Roberto Zito di Rho (un mio concittadino!) anche se, per agevolare la pubblicazione gli, e vi, consiglio di realizzare le vostre opere con il tratto pen (o con il pennarello) piuttosto che con una matita. Gli altri 2 capolavori sparsi in queste pagine sono opera di Fabio Costantin di Treponti di Teolo, che ci ha spedito una serie di disegni tratti da manga (bello il Videogirl di cui mi sono subito appropriato) e da vari videogiochi. Complimenti infine a Luca Loschi per il bel Ken il Guerriero che non abbiamo potuto pubblicare per i soliti problemi di spazio e all'ormai mitico Chicco 76, che ci ha mandato altri disegni demenziali che cercheremo di pubblicare nei prossimi numeri (a proposito, auguri per la trasmissione che dovrai condurre su Toscano TV).Per questo mese è tutto, ci vediamo tra trenta giorni.

MI SI E' SPENTA LA CONSOLE

Egregia redazione di CVG, ho 14 anni e questa è la terza volta che vi scrivo. Il 28/10/93 ho sentito a Studio Aperto delle 19:30 che la Sega e la Nintendo hanno montato un affare che serve per regolare il tempo di gioco a disposizione. Per esempio nelle opzioni dovrebbe esserci una voce che chiede se far funzionare la console per mezz'ora, un'ora ecc... superato questo tempo la console si spegne. Vorrei porvi una domanda: vi sembra giusto che un ragazzo, dopo essere stato per 6 ore a scuola, dopo aver studiato come minimo altre 4 ore, debba subire anche l'angoscia del tempo a disposizione per giocare? Loro dicono di averlo fatto perché si erano riscontrati casi di ragazzi "rinscemiti" davanti al monitor. Ma quando mai! Ricordo che 6 anni fa, quando avevo il C64, giocavo anche 6 ore di seguito. Lo stesso mi è successo un anno e mezzo fa quando ho comprato un Amiga 500P (sono arrivato a 8 ore). Ora non è che per caso a qualcuno frulli l'idea di mettere questa tortura su Amiga o PC? (ditemi i nomi che ci penso io!!!). Vi ringrazio anticipatamente per la risposta. CIAO
Alessio Barbera (Napoli)

Innanzitutto Alessio una piccola precisazione: l'apparecchio in questione, chiamato "Moderator", non è inserito nelle console Sega o Nintendo, ma sarà in vendita a Natale (forse anche prima) al prezzo, almeno in Inghilterra, di circa 50 sterline (qualcosa come 120.000 lire), ed è stato inventato da Howard Gold per evitare "che i bambini consumino troppe energie in un passatempo che può addirittura sfociare nell'epilessia" (frase tratta dal Corriere della Sera). L'aggeggio in questione permette di regolare il tempo di gioco in 15 modi diversi, da un minimo di 30 minuti al giorno a un massimo di 30 minuti ogni due ore (per i genitori più buoni) ed è ovviamente impossibile disinserirlo senza una speciale chiave.

STATE OF THE ART

Uffa! Ormai sono rassegnato, mi sa che Street Fighter 2 MegaTurboFantaSpecialHyper...rimarrà in prima posizione praticamente all'infinito.Nelle prime tre posizioni inoltre non si segnala alcuna variazione, mentre Fatal Fury 2 guadagna una posizione arrivando nella "zona calda". Ci lasciano invece Mortal Kombat (evviva!!!) e Silpheed, e ritornano finalmente in classifica due giochi che meritano veramente: Impossible Mission e Super Mario World. Comunque leggetevi la classifica e continuate a votare!

1) STREET FIGHTER 2	COIN-OP/SNES/DUO/MD	(1)
2) FORMULA 1 GRAND PRIX	AMIGA/PC	(2)
3) VIRTUA RACING	COIN-OP	(3)
4) FATAL FURY 2	NEO GEO	(5)
5) LEMMINGS	AMIGA/PC/SNES	(4)
6) OUT RUN	COIN-OP	(6)
7) GOAL!	AMIGA	(7)
8) THE SECRET OF MONKEY ISLAND	AMIGA/PC	(9)
9) IMPOSSIBLE MISSION	COMMODORE 64	(NEW)
10) SUPER MARIO WORLD	SNES	(NEW)



Comunque puoi tranquillizzarti, visto che il Moderator non sarà disponibile (almeno nell'immediato futuro) per Amiga o PC, soprattutto perché è indirizzato alle famiglie dei giovani possessori di console. Personalmente non ritengo giusto limitare in maniera così radicale il tempo di gioco anche se penso che passare 6-8 ore ogni giorno davanti ad un monitor, come d'altra parte intraprendere qualsiasi attività per troppo tempo (la vita è bella perché è varia), sia leggermente eccessivo. Vorrei a questo proposito sentire anche i vostri pareri.

E' BELLO ESSERE APPREZZATI

Cara redazione di CVG, siamo due ragazzi di 16 anni, un "consolaro" e un "computerista". In questa nostra lettera vorremo esporre i principali difetti di CVG, errori che secondo noi ne fanno la peggiore rivista del settore. Innanzitutto non riusciamo a capire perché CVG è sempre in ritardo rispetto alle altre testate. Infatti, mentre tutte le altre riviste (Game Power, Consolemania, The Games Machine) escono intorno ai primi del mese, CVG si trova in edicola solo verso il 10-11 del mese. La redazione è scarna, e vi vorremmo chiedere perché i redattori se ne vanno continuamente (Giovanni Papandrea, Fabio Rossi, Andrea Fattori, Marco

vendocomproscambio...

Tutti lo chiedono, tutti lo vogliono: da questo mese abbiamo deciso di inserire un nuovo spazio dedicato al mercatino dei lettori: dipenderà da voi e dai vostri messaggi se questo box rimarrà un'appendice delle pagine della posta oppure se assurgerà a una dignità tale da meritarsi una pagina a sé stante (ma questa da dove l'hai tirata fuori? ndr). Quindi se avete deciso di vendere la 3DO che avete acquistato ieri per comprare il Jaguar, muovetevi a scrivere! Qui a fianco troverete un coupon, che potete utilizzare anche in fotocopia. Spedite il tutto a:

CVG
ZIBALDONE LUDICO
Via Gorki, 69
20092 Cinisello Balsamo (MI)

VENDOCOMPROSCAMBIO...

❑ Vendo ❑ Computer ❑ Scambio
❑ Computer ❑ Console ❑ Altro

Testo dell'annuncio _____

_____

_____

_____

_____

Scrivere a:
Indirizzo _____
Telefono _____
Orari _____

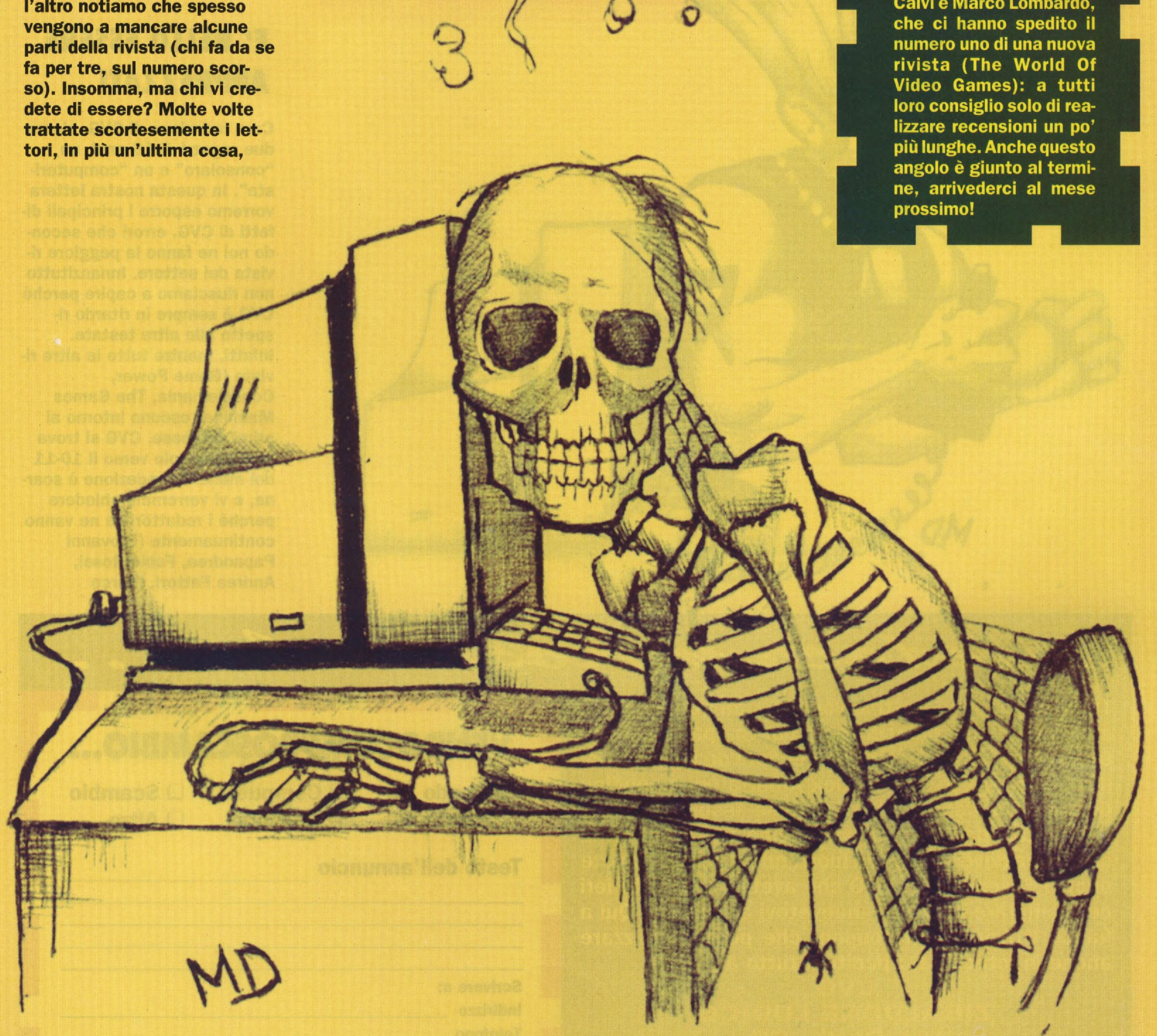
CLUB

Il "Club del Cavaliere" organizza ogni domenica pomeriggio partite a Dungeons&Dragons, Il richiamo di Chtulhu, GIRSA, GURPS, Robotech, Heroquest, Starquest, Talisman e molti altri, oltre che escursioni, corsi, tornei, gare e proiezioni cinematografiche. Per chi fosse interessato l'indirizzo è:
Club del Cavaliere, Piazza Papa Giovanni XXIII n° 1
20094 CORSICO (MI).

Auletta) solo per citarne alcuni. Come mai? Le recensioni sono orribili, piene di box, e non si capisce da dove incominciare a leggere, i voti completamente diversi da tutte le altre riviste. Tra l'altro notiamo che spesso vengono a mancare alcune parti della rivista (chi fa da se fa per tre, sul numero scorso). Insomma, ma chi vi credete di essere? Molte volte trattate scortesemente i lettori, in più un'ultima cosa,

CHI FA DA SE FA PER TRE

Da questo numero questo angolo della posta cambia aspetto. Infatti non valuterò più i vostri lavori, ma mi limiterò ogni mese a segnalare i più meritevoli (a mio insindacabile giudizio). La recensione migliore del mese è, sia per impaginazione (ha utilizzato un Macintosh LC 2 con stampante a colori) che per testo, quella speditaci da Davide Franchi di Varese, che ci ha mandato un volumetto contenenti le prove di Putty e di The Chaos Engine per Amiga.Complimenti, se ci fossero stati ancora i voti avresti preso un bel 9 e invece, niente, nada, nisba, nulla. Ci sono giunti inoltre altri 2 volumetti realizzati rispettivamente da Umberto Raffo/Fabrizio Nicoli (recensione di Final Fight) e da due cugini, Giorgio Calvi e Marco Lombardo, che ci hanno spedito il numero uno di una nuova rivista (The World Of Video Games): a tutti loro consiglio solo di realizzare recensioni un po' più lunghe. Anche questo angolo è giunto al termine, arrivederci al mese prossimo!



che c'entra una rubrica di giochi di società in una rivista di videogiochi? Ammettiamo che CVG ha anche il lato positivo (molte pagine, ottime news e preview). In ogni caso continueremo a comprare CVG per informazione videoludica, ma preferiamo alla grande le altre riviste. Speriamo in un vostro miglioramento e nella pubblicazione (anche se la verità fa male si sa)
Simone "PAUL BELOT" PG
Simone "DEEJAY AMIGA" Stramondino

Dunque Simone, devo dire che concordo con voi fondamentalmente su due critiche, ovvero riguardo all'uscita della rivista un po' in ritardo rispetto alle altre e sul fatto che, ogni tanto, a causa della disposizione a random dei box non ci sia troppa chiarezza nelle recensioni. Per il primo problema mi pare che già da qualche mese la situazione sia migliorata e che CVG sia uscita con una certa puntualità negli ultimi tempi (a proposito, che giorno è oggi?); comunque stiamo cercando di ottimizzare i tempi di produzione per migliorare ancora. Stiamo studiando accanitamente anche il secondo problema, esaminando una serie di possibilità per rendere la rivista più chiara e leggibile. Non sono invece d'accordo sulle altre critiche che riguardano la redazione che non è affatto scarna (preferite la qualità o la quantità?), sulla mancanza di alcune parti della rivista (l'angolo "chi fa da se fa per tre" è fatto da voi, quindi se non ci mandate la recensioni non possiamo inventarle), e sull'inutilità dell'angolo dei giochi di ruolo dato che, malgrado quello che dite, gli RPG hanno una stretta connessione con i videogiochi (Dungeons&Dragons solo per citarne uno). Vi ringrazio comunque per le critiche (naturalmente solo per quelle costruttive), che ci possono servire per migliorare la rivista e per i complimenti.





SPECIAL THANKS

Vorrei concludere questo Mailbag con una serie di ringraziamenti: a Matteo Danini di Bologna per il nastro contenente sigle di cartoons (cercheremo di restituirti il favore al più presto!), a tutti i lettori che ci hanno spedito videocassette, lettere e cartoline, a "Cupi" per le belle serate passate in sua compagnia (e per non vincere mai ai giochi di ruolo), a Martino (il mio gatto) per non essere ancora saltato sulla 3DO e a Francesco Baldini (non so perché, ma la tua lettera mi è ritornata in mano proprio quando stavo scrivendo questo pezzo; a proposito, riguardo quanto dici sono d'accordo, Fatal Fury 2 rules!). Infine un caloroso saluto ad Antonio ed un ringraziamento per avere una squadra di Serie A piena di "grandi" goleador.

P.S. Cominciate a spedirci i vostri annunci! Una bella "Borsa di CVG" non ce la leva nessuno!

P.P.S. Stavo pensando di cambiare nome a questo angolo: che ne direste di chiamarlo Gorky Post invece di Mail Bag?

MESSAGGIO HALIFAX

Ringraziando per la preferenza accordataci
l'Halifax srl augura a tutti i rivenditori
del settore videogame un proficuo

1994

ed invita, chi non lo avesse ancora fatto,
a contattarci nella nuova e prestigiosa
sede di Milano
in Via Giovanni Labus n. 15/3
al seguente numero telefonico 02/48300383,
persone qualificate
sono sempre a Vostra disposizione.

HALIFAX

Siamo presenti anche al Salone Internazionale del Giocattolo dal 26 al 30 Gennaio 1994
nel Padiglione Sud - Lacchiarella della Fiera di Milano.

SEGA™ Master System™

SEGA™ MEGA DRIVE

SEGA™ GAME GEAR™

Nintendo® (8 bit)

SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY™

HALIFAX

HALIFAX srl Via Giovanni Labus n. 15/3 20147 Milano Tel. 02/48300383 Fax 02/48300406

Computer *Land*

SEDE : Via IV Novembre , 46 Cassano M.go (VA)

NEGOZI : Via Trieste ,6 Cassano M.go / Via IV Novembre , 46 Cassano M.go

TEL. 0331 / 204074 - 0331 / 281343

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

NOVITA' Super Famicom Super Nes

Dragon Ball Z II
Romancing Saga II
Dragon Quest I -II
Rockman X
Alcahest
Twin Bee Raimbow II
Tetris
Aretha
Aqutallion
Solstice II
Fatal Fury II
Super Godzilla
R-Type III
Y ' S IV
Ardy Light Foot
Actraiser II
Goemon II
Lufia RPG
Championship Pool
Mr. Nutz
Cliff Hanger
Paladins Quest
Clay Fighters
T.M.N.T. Turnament
FX Trax
Jungle Book
Lawnmower Man
Sky Blazers
Legend

NOVITA' Amiga IBM CD

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

NOVITA' Sega Megadrive Genesis

Goofy
Pele's Soccer
Beethoven
Socks The Cat
Puggsy
Castelvania : Bloodlines
Tournament Fighter
Desert Demolition
Virtual Racing
Belle's Quest
Steven Seagal
Battletoads-D.Dragon
Incredible Hulk
Jungle Book
Time Dominator
Awesome Possum

NOVITA' SEGA CD

Lunar AM
Jurassic Park
Rebel Assault
Battletech
Microcosm
S.Battletank II
Mad Dog McGree II
Cliff Hanger
Ax 101
Dune
WWF Rage in Cage
Terminator

NOVITA' Game Gear

Desert Strike
Bart Vs World
Street Fighter II
Hook
Road Rush
Last Action Hero
Winter Olymp.

NOVITA' PC Engine

Y 'S IV
Fatal Fury II
Bomberman '94
Martal Champion
Flash Hiders
Yawara II
Horror Sexy Quest
Louga
Star Breaker
Emerald Dragon

NOVITA' NEO GEO

Fatal Fury Special
Top Hunter
Magician Lord II
Art Of Fighting II
3D Soccer

NOVITA' Game Boy

Sonic & Tails
Galaxy Gaivan
Tetris Flash
Asterix
Indiana Jones
T.M.N.T. 3
Alien Vs Predator
Tiny Toon 2
Battletoads-D.Dragon

NOVITA' Lynx

Ninja Nerd
S.Off Road
Cabal
Ninja Gaiden III
Eye Of The Beholder
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...
Modellini , Posters , Gadgets dal Giappone.

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO



NOLEGGIO IN LOMBARDIA



NEWS

L'Atari ha fatto veramente le cose in grande per il lancio mondiale della sua macchina più quotata, il Jaguar. Alla cerimonia, che si è svolta al 48esimo piano del Life Time Building di Manhattan, sono convenuti i maggiori esponenti del settore videoludico e naturalmente CVG era presente.

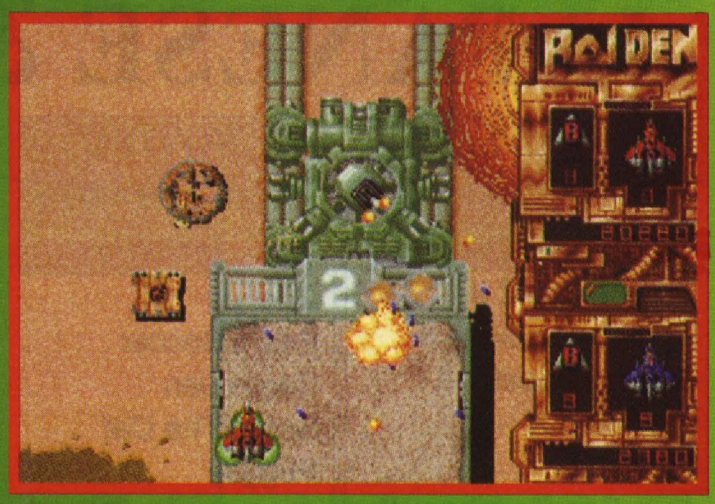
IL JAGUARSBARCA NELLA "GRANDE MELA"!



QUESTA E UN ESEMPIO DELLA CAMPAGNA PUBBLICITARIA IMBASTITA DALL'ATARI, DELLA QUALE FARETE PRESTO CONOSCENZA, SOPRATTUTTO SE SI PRENDONO IN CONSIDERAZIONE LE 30.000 MACCHINE IN VIAGGIO VERSO L'EUROPA.

Rivolgendosi alle 120 delegazioni (WOW!) di giornalisti, programmatori e rivenditori al recente lancio Newyorkese del "Jaguaa" (questa dovrebbe essere la giusta pronuncia) Sam Tramiel, presidente dell'Atari, ha spiegato ai rappresentanti delle case produttrici di videogame e computer come la campagna promozionale per la loro console a 64 bit avrebbe semplicemente spazzato via i vari rivali a 16 bit. Inoltre, a quanto ci è stato dato sapere, nella sua agenda "personale" c'erano nuovi e interessantissimi dettagli sull'unità CD che, a quanto pare, dovrebbe esser pronta per il lancio per il primo quarto del 1994 e, cosa ancora più eclatante, una nuova e potentissima macchina, il Jaguar Mark 2, pianificata per il 1996. A questo punto non ci stupirebbe vedere un giorno un computer basato sulla tecnologia del mostro Atari!

RAIDEN. QUESTO SHOOT 'EM UP A SCROLLING VERTICALE, CHE HA GIÀ FATTO LA SUA COMPARSA SU SUPER NES, MEGA DRIVE E PC ENGINE, SEMBRA AVER TROVATO LA SUA INCARNAZIONE DEFINITIVA SUL 64 BIT ATARI. NON VEDIAMO L'ORA DI POTERLO RECENSIRE!





SILMARIS STA CONVERTENDO ROBINSON'S REQUIEM, IL LORO GIOCO SCI-FI PER AMIGA E PC SUL JAGUAR. E' AMBIENTATO SU DI UN LONTANO PIANETA DEL FUTURO, DOVE VI TROVERETE A CERCARE UNA VIA DI FUGA IN UNA PRIGIONE ASTRALE. LA VARIETÀ DELLE AMBIENTAZIONI E LA GRAFICA ULTRA DETTAGLIATA DOVREBBERO DIMOSTRARE IN MANIERA PIU CHE ADEGUATA LE CAPACITÀ DI TEXTURE MAPPING DEL JAGUAR.



LA VERSIONE DI TINY TOON ADVENTURE PER IL JAG SARÀ BASATO SUI PERSONAGGI DELLA WARNER. IN FUTURO SEGUIRANNO ALTRE CONVERSIONI VISTO CHE LA WARNER E UNA DELLE DITTE CHE HANNO FIRMATO ACCORDI CON LA ATARI.



SAM TRAMIEL, PRESIDENTE DELL'ATARI, "IDEATORE" DEL JAGUAR NONCHÉ GRANDE FAN DELLA 3DO.

JAGUAR: LA CONSOLE. DA NON CONFONDERSI CON LA VERSIONE A 6,4 LITRI CHE POTETE TROVARE DA UN CONCESSIONARIO DI AUTOMOBILI!



IL SEGRETO DEL MIO SUCCESSO

Uno dei punti che dovrebbero assicurare il successo del Jaguar fin dalle prime battute potrebbe anche essere la rete di distribuzione. Infatti alcune tra le più grandi catene di distributori di videogiochi dell'area di New York e San Francisco si sono assicurate una quantità di macchine tale che già da sole potrebbero decretare il successo della macchina oppure la sua prematura scomparsa. Non ci resta che attendere.

NEWS



SOFTWARE HOUSE IN CODA...

La più grande novità della serata comunque riguarda la schiera di software house che hanno firmato accordi con l'Atari per poter sviluppare giochi per il Jaguar. Activision, Virgin, Interactive Entertainment, UBI Soft, Gremlin, MicroProse, Accolade e 21st Century hanno infatti deciso di convertire i loro migliori giochi per la macchina Atari. Aspettatevi di vedere Return to Zork, Battle Chess, Jimmy Connor's Tennis e Zool, per non parlare poi delle conversioni di football e di flipper della Imagineer e della 21st Century. Howard Marks, direttore degli Activision Studios ha detto: "Pensiamo che il Jaguar sia una grande macchina e che abbia un gran potenziale per quanto riguarda i giochi. Return to Zork potrebbe diventare, su questo formato, la miglior avventura mai creata". Difficilmente si tratta di una opinione obbiettiva, ma almeno è già qualcosa rispetto al silenzio delle altre software house rispetto alle nostre domande.

IL GRANDE RE TOPO

Il presidente dell'Atari, Sam Tramiel, ha annunciato una diminuzione del prezzo del lettore CD (forse sarebbe stato meglio prima lanciarlo e poi attuare i vari tagli, altrimenti si corre il rischio di fare un po' la fine di altre case, famose per questo genere di cose) che dovrebbe esser pronto per l'inizio del 1994. Ora infatti il prezzo dovrebbe aggirarsi sui 150$ contro i 200$ preventivati all'inizio. "Io amo rendere i prezzi il più competitivi possibile. Noi possiamo fare questo perché tutto quello di cui la periferica necessiterà a livello di Hardware si trova già nel Jaguar". Interessante, ma la cosa ci lascia un po' perplessi. E' stato anche annunciato che in concomitanza dell'arrivo della periferica dal lucente dischetto dovrebbero esser messi in commercio le card MPEG 1 e 2, che permetteranno ai possessori del 64 bit di casa Atari di potersi gustare i film e i video interattivi su CD (anche se la 3DO con il suo hardware è già in grado di mostrare un impressionante FMV a 30 frame al secondo!). O.K. ragazzi it's Jaguar time!

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

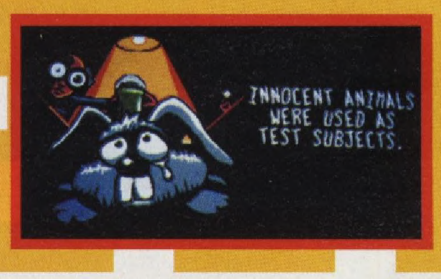
SPECIALISTI NELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA • SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

NEWS

UN TOCCO DI MAGIA



La Domark sta per portare a termine il suo ultimo prodotto: si tratta di Marko's Magic Football che "prende spunto" da Soccer Kid della Krisalis: un piccolo ragazzo si trova in un mondo ostile e come unica arma di difesa ha il suo fido e tondo pallone di cuoio. L'uscita è prevista per Marzo del '94 su Mega Drive e Game Gear, senza contare poi che il caro Marko sembra esser destinato a diventare la mascotte di casa Domark.





SORCI MARZIANI CON FURORE!

La Konami e la Sega hanno cominciato a lavorare alla conversione dell'ultima follia animata americana, che promette di diventare più popolare delle viscide Tartarughe Ninja! Biker Mice from Mars narra le avventure di 3 topolini ribelli che scorrazzano per il pianeta con biciclette "leggermente" elaborate. La data di uscita non è ancora stata stabilita con sicurezza, ma crediamo che non tarderà molto, soprattutto se il nuovo anno vedrà il lancio nel nostro paese dell'omonimo show televisivo.



HI-FIDELITY SOUND

Siete attratti dalle musiche e dalle colonne sonore? Bene, l'Interplay (Rock 'n' Roll Racing, Lost Vikings e Robocop vs Terminator, tanto per citare i più recenti) vuol farvi sapere che i loro prodotti per SNES hanno la miglior qualità sonora possibile. Utilizzando un loro nuovo sistema di programmazione, denominato ARDI, la compagnia è riuscita a produrre colonne ed effetti sonoro veramente incredibili, e credo che chi ha sentito le ultime produzioni della Interplay sarà d'accordo. Occhei ragazzi, pompate lo stereo!



WORLD CUP TODAY



In previsione dei mondiali di calcio la Codemaster sta portando avanti i suoi progetti su World Soccer '94. Il gioco dovrebbe esser pronto in primavera nei formati Amiga, PC e Sega e, a detta dei programmatori, dovrebbe poter competere con qualunque game di questo genere in circolazione, senza contare poi che World Soccer sarà il primo prodotto di una lunga serie dedicata allo sport targata Codemaster.





VOLA COME UNA FARFALLA SUL RING...

La versione ufficiale del gioco di box di Muhammed Alì è ormai in dirittura. Il gioco, curato da quei marpioni della Virgin, dovrebbe esser pronto per l'inizio del '94, offrendo la possibilità di combattere contro 10 pesi massimi in una lotta all'ultimo cazzotto. Il gioco è già disponibile per Mega Drive e Game Boy e qui a CVG stiamo aspettando la versione SNES per una bella recensione. O.K. Alì, prova a schivare questo!

GET READY!

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA - TELEFONO 051/6446994 - 6446996

SUPER NINTENDO

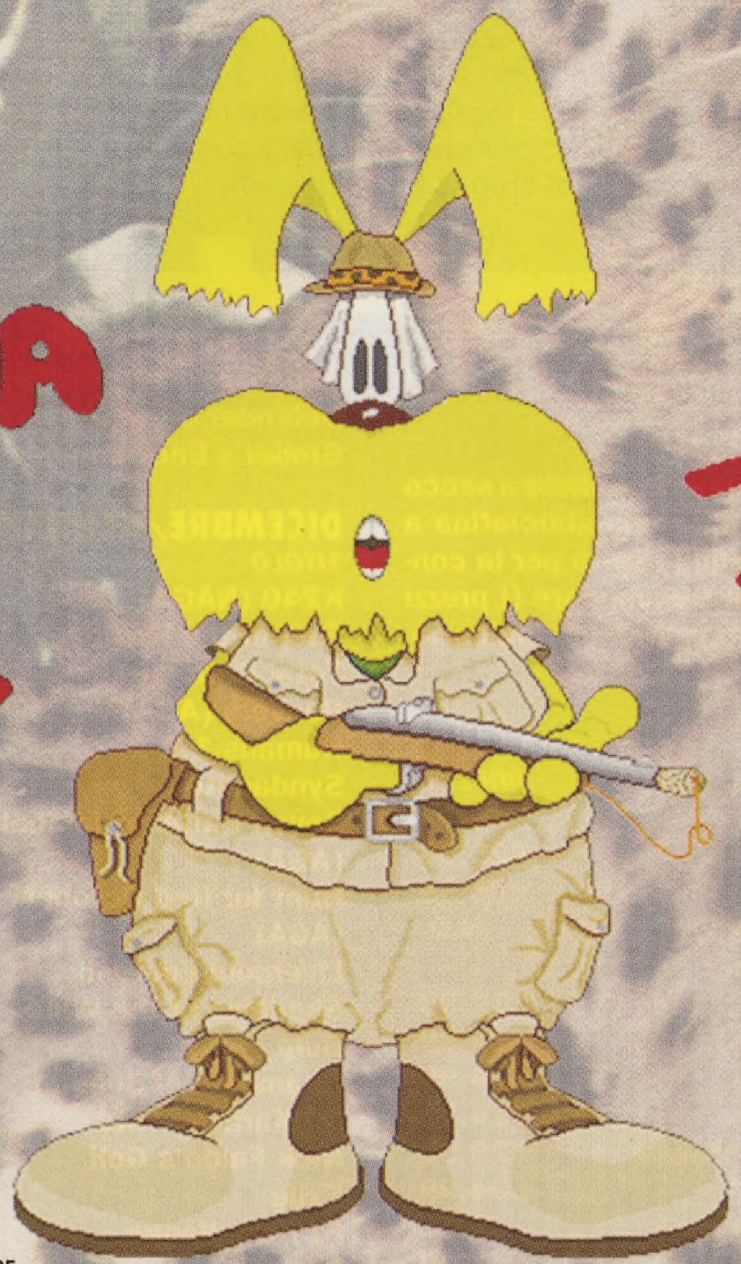
ACTRAISER 2
ADVENTURE OF DR. FRANKEN
ALADDIN
ARDY LIGHTFOOT
ART OF FIGHTING
BATTLE CARS
BEETHOVEN
CHAMPIONSHIP POOL
CLAY FIGHTER
DAFFY AND MARVIN THE MARTIAN
DENNIS THE MENACE
EQUINOX
FATAL FURY 2
FLASHBACK
FX TRAX
JUNGLE BOX
JURASSIC PARK
LAMBORGHINI
LAST ACTION HERO
LEGEND
LUFIA AND FORTRESS OF DOOM
MEGAMEN X
MORTAL KOMBAT
MR. NUTZ
NBA SHOWDOWN
OKUTO NO KEN 7
PALADIN QUEST
PINK PANTHER
PITFALL HERRY
ROCK' N ROLL RACING
SECRET OF MANA
STREET FIGHTER 2 TURBO
SUNSET RIDERS
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP
SUPER EMPIRE STRIKE BACK
SUPER MARIO ALL STAR
T2 JUDGEMENT DAY
TECMO SUPERBOWL
TMNT TOURNAMENT FIGHTER
WIZARD OF OZ
YOUNGH MERLIN

GAME GEAR

BART VS. WORLD
CHUCK ROCK 2
COOL SPOT
ECCO THE DOLPHIN
GLOBAL GLADIATOR
HOOK
INCREDIBLE CRUSH DUMMIES

ARRIVA IL

JUNGLE BOOK
JURASSIC PARK
LAST ACTION HERO
MORTAL KOMBAT
PRINCE OF PERSIA
ROAD RUNNER
ROAD RASH
ROBOCOP
SONIC CHAOS
STAR WARS
SUPER KICK OFF
TAZMANIA
VAMPIRE
WWF WRESTLEMANIA STEEL CAGE



JAGUAR

ALIEN VS PREDATOR
CHECKERED FLAG 2
CLUB DRIVE
CRESCENT GALAXY
DINO DUDE
KASUMI NINJA
RAIDEN
TEMPEST 2000
TINY TOONS

JAGUAR

MEGA CD

AMAZING SPIDERMAN
CLIFFHANGER
DRACULA
DRAGON'S LAIR
HOOK
LETAL ENFORCES
MAD DOG MC CREE
MONKEY ISLAND
SONIC CD
TERMINATOR
WWF RAGE IN THE CAGE

MEGA DRIIVE

ALADDIN
ASTERIX
BEAUTY AND THE BEAST
CLIFFHANGER
DRACULA
ECCO THE DOLPHIN
ETERNAL CHAMPION
F1 DOMARK
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
FLASHBACK
GENERAL CHAOS
GUNSTAR HEROES
HOOK
JUNGLE STRIKE
JURASSIC PARK
LANDSTOLKER
LAST ACTION HERO
MICRO MACHINE
MIG 29
MORTAL KOMBAT
NHL HOCKEY 94
POPULOUS 2
PUGSY
RANGER-X (EX RANZA)
ROAR OF THE BEAST
RCKET KNIGHT ADVENTURE
SENSIBLE SOCCER
SONIC SPINBALL
STREET FIGHTER 2 C.E.
TECNOCLASH
TINY TOONS
TMNT TUORNAMENT FIGHTER
WIMBLEDON TENNIS

GET READY!

VIA GUIDOTTI, 40/b - 40134 BOLOGNA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
TEL. 051/6446994 - 6446996

ORARIO DI APERTURA
Dalle 11 alle 19,30 continuato
Dal LUNEDI' al SABATO

DISPONIBILI I GIOCHI PER 3DO E PER GAME BOY
ACQUISTO E VENDITA GIOCHI USATI PER SUPER NINTENDO

CONDIZIONI DI VENDITA
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.
Spedizioni a mezzo posta e corriere espresso

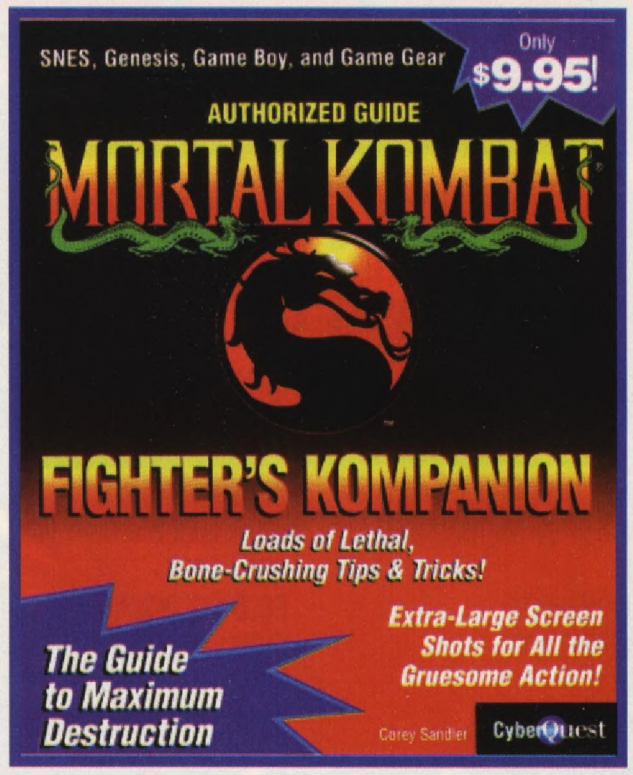
MASSIMO RISPETTO DEI TEMPI DI CONSEGNA CONCORDATI
Tutti i marchi citati sono di esclusiva proprità delle singole Case Produttrici

RICHIEDETE CON IL VOSTRO ORDINE LA FANTASTICA DISCOUNT CARD GET READY

PER RAGIONI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTA LA MERCE DISPONIBILE

NEWS





MORTAL TACTICS

La Cyber Quest ha prodotto una guida multi-formato di 88 pagine (naturalmente autorizzata) di Mortal Kombat (Fighter's Kompanion) il prezzo dovrebbe aggirarsi intorno alle dieci sterline. Accompagnata da grosse illustrazioni, la guida vi permetterà di apprendere le migliori mosse e le combinazioni più letali per massacrare senza alcuna pietà qualunque avversario vi si pari davanti. Voglio proprio vedere cosa succederà quando si incontreranno due che hanno letto il libro... eh... eh... eh...

CD 32 ALLA RISCOSSA!

Ehi ragazzi, avevate il timore che il CD 32 sarebbe rimasto a secco di nuovi e acchiappanti software? Allora date una sbirciatina a questa rapida guida a tutti i titoli di prossima uscita per la console a 32 bit della cara e vecchia mamma Commodore (i prezzi indicati sono in sterline e quindi vi servono solo come indicazione generica):

IMMINENTI

TITOLO	*CASA*	*PREZZO*
Dangerous Street (AGA)	Microvalue-Flair	£29.99
Deep Core	Int. Computer Ent. LTD	£25.99
Mean Arenas	Int. Computer Ent. LTD	N.D.
International Karate Plus (AGA)	System 3	£14.99
Myth (AGA)	System 3	£14.99
Super Putty (AGA)	System 3	£14.99
Ninja 3 (AGA)	System 3	£14.99
Bubble & Squeak	Audiogenic software	£29.99
Jurassic Park	Ocean	£34.99
Legend of Sorasil (NAGA)	Gremlin Graphics	N.D.
Microcosm	Psygnosis	£29.99
Labyrinth	Electronic Arts	£N.D.
Winter Super Sports	Microvalue-Flair	£29.99
Lotus Turbo Trilogy	Gremlin Graphics	£34.99
Arabian Nights (AGA)	Krisalis	£14.99
John Barnes European Football	Krisalis	£14.99
Nigel Mansel	Gremlin Graphics	£25.99
Prey	Almathea	£29.99
Traps & Treasures	Krisalis	£14.99
Tie Break	Krisalis	£14.99
Ryder Cup Golf	Ocean	£29.99
Reach Out for Gold	Microvalue-Flair	£29.99
Surf Ninjas	Microvalue-Flair	£29.99
Alfred Chicken	Mindscape	£29.99
Castle 2	Interplay	£29.99
Lord of the Rings 2	Interplay	£29.99
Donk-Special Edition	Supervision Ent. LTD	£29.99
Guinness 2	New Media/CBM	£29.99
Insight Tecnology	Optonica/CBM	£33.99
Super Methane Brothers	Extender	£29.99
Defender ofthe Crown 2	Sachs/CBM	£26.99
Grolier's Encyclopedia	Xiphias/CBM	£134.99

DICEMBRE/GENNAIO

TITOLO	*CASA*	*PREZZO*
K240 (NAGA)	Gremlin Graphics	£25.99
Fury of the Furries	Mindscape	£26.99
Total Carnage	Intl. Computer Ent. LTD	£29.99
Beavers (AGA)	Grandslam	£29.99
Humans 1 & 2	Gametech (UK) LTD	£29.99
Syndacate	Bullfrog	N.D.
Seven Gates of Jambala (AGA)	Grandslam	£29.99
Hunt for Red October (AGA)	Grandslam	£29.99
Liverpool Football	Grandslam	£29.99
Shadows of the Winds	Images	N.D.
Gulp	Intl. Computer Ent. LTD	£29.99
Chambers of Shaolin	Grandslam	N.D.
50 Karaoke Hits	Multimedia Machines	£29.99
Nick Faldo's Golf	Grandslam	£34.99
Exile	Gremlin Gaphics	£29.99
F17 Challange	Team 17	£14.99
Project X	Team 17	£14.99
Qwak	Team 17	£14.99
Assassin Special Edition	Team 17	£14.99
Liberation (AGA)	Minscape	£34.99
Chaos Engine (AGA)	Renegade	£29.99
Amiga American Football	Plattsof/CBM	£29.99
Turrican 3 (AGA)	Renegade	£29.99
Golden Colletion	Microvalue-Flair	£29.99
Uridium 2 (AGA)	Renegade	£29.99
Pirates Gold	Microprose	£29.99
Dennis	Ocean	£29.99

IN PROGRAMMAZIONE

TITOLO	*CASA*	*PREZZO*
Zool 2	Gremlin Graphics	£25.99
Caesar Deluxe Cohort 2 (NAGA)	Software Inspiration	£34.99
Body Blows Galactic	Team 17	£14.99
Litil Divil	Gremlin Graphics	£29.99
Alien Breed-Special Edition	Team 17	£14.99

DYNABYTE presenta:

Vera Cyntex
presents the

LATE NIGHT

SEXY TV SHOW



Per informazioni telefonare allo 010/6469539 - Fax 010/467806

Vera Cyntex Vi invita al suo inquietante show della tarda notte

METTETE ALLA PROVA IL VOSTRO SEX-APPEAL

• Gioco di simulazione della vita reale • Da 1 a 4 giocatori contemporaneamente • Identikit del giocatore (oltre 26 milioni di combinazioni) • Grafica e sequenze animate interamente generate in 3D solid modelling • 1000 bizzarre domande-quiz 1000 • Personaggi sintetici che agiscono con pseudo-comportamenti • Imprevedibili ed eccitanti sedute di Eros tecno-virtuale

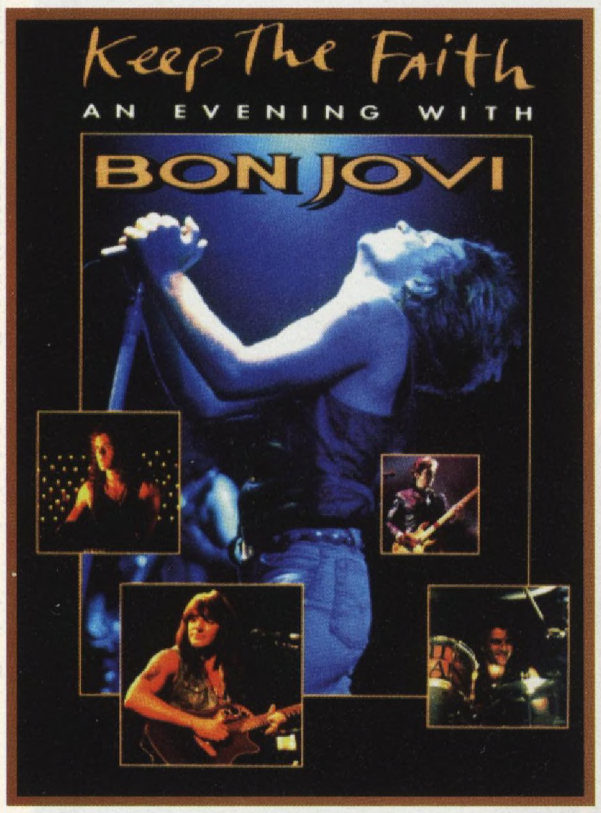
NEWS

CD-I, TUTTA

IL VIDEO E' MORTO... LUNGA VITA AL VIDEO DIGITALE!

Il futuro dell'home entertainment potrebbe esser finalmente arrivato. Vi presentiamo in anteprima il Digital Video della Philips per CD-i.

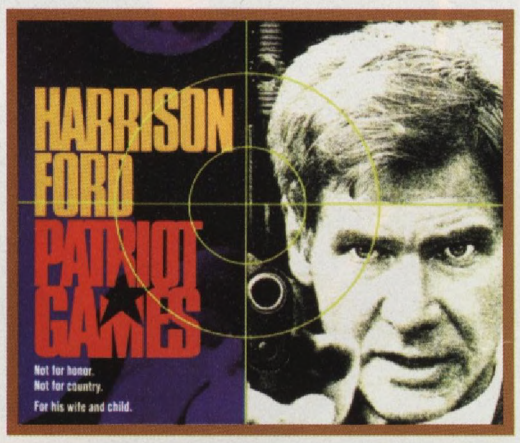
Se siete una di quelle persone che pensano che il multimedia interattivo sia giusto una favola, una chimera e che non potrà mai concretizzarsi, beh mi sa proprio che vi toccherà ricredervi. Il futuro è tra noi! Infatti con l'uscita dell'unità Digital Video della Philips, sul mercato abbiamo ora una macchina che può offrire musica, films e video games in un'unica confezione. Noi abbiamo avuto una di queste card inserite nel nostro CD-i ufficiale per circa una settimana e non potete neanche immaginare quanta gente, che prima considerava questa macchina come un elefante bianco, si sia ricreduta sulle possibilità del cocco di casa Philips ed abbiano cominciato a risparmiare i soldi delle merendine per comprarsi la macchina. Per tutti i profani del Video Digitale ecco ora un breve resoconto della storia di questo formato. Le più grandi compagnie di CD hardware qualche hanno fa si riunirono e in quella occasione presero la decisione di stabilire delle "regole", un vero e proprio standard, le quali avrebbero permesso di far girare su video immagini in full-screen e full motion video su tutti i loro sistemi. Il nome di questo standard era, ed è tutt'ora, MPEG che sta per Motion Pictures Experts Group e che permette di poter memorizzare su di un singolo CD fino a 72 minuti di sonoro e di immagini video.



NON SARANNO SOLO I FILM A COMPARIRE IN FORMATO DV. INFATTI STANNO PER ARRIVARE ANCHE UN SACCO DI VIDEO MUSICALI DI CUI KEEP THE FAITH DI BON JOVI NE E' SOLO UN ESEMPIO.

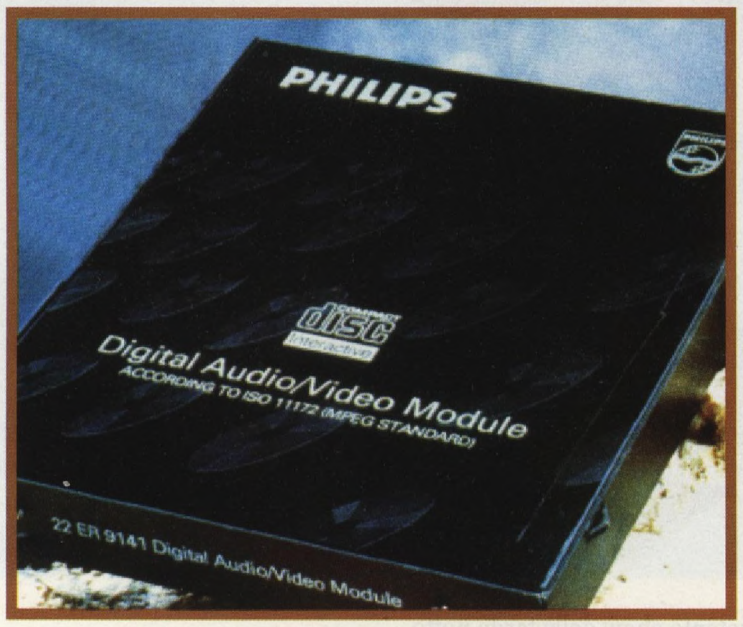


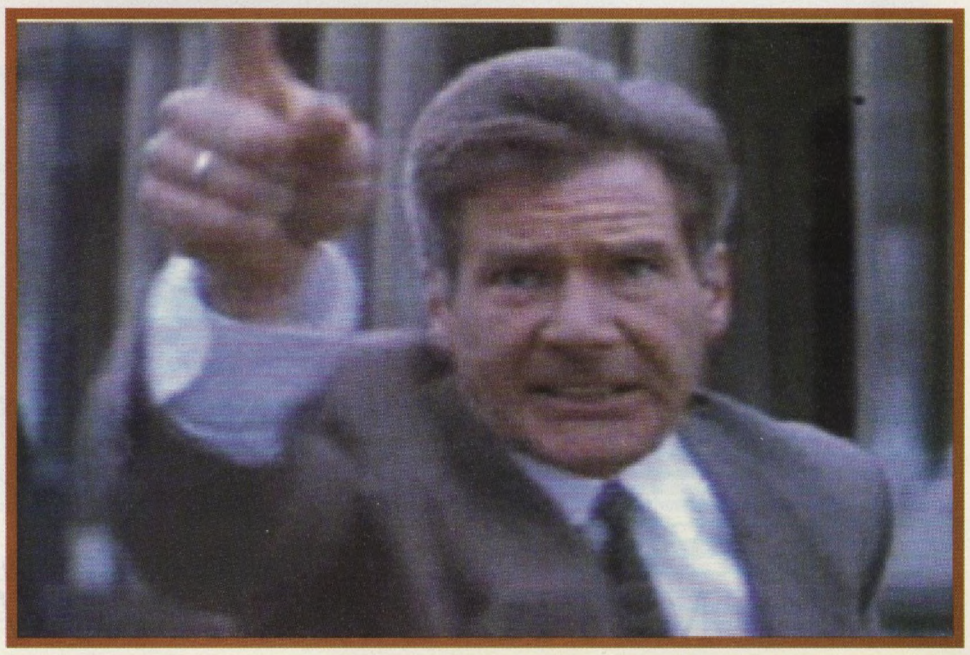
LA VERSIONE DI PATRIOT GAMES DISPONIBILE AL MOMENTO DI ANDARE IN STAMPA ERA NTSC COMPATIBILE. CIO VUOL DIRE CHE, MOLTO PROBABILMENTE, SI POTRANNO UTILIZZARE SENZA ALCUN PROBLEMA SIA I DISC AMERICANI CHE QUELLI EUROPEI. GREAT!



GRANDE! SEMBRA PROPRIO CHE LA PARAMOUNT NON SOLO CONVERTIRÀ VECCHI TITOLI, MA ANCHE LE ULTIME PRODUZIONI CINEMATOGRAFICHE. POVERO, PICCOLO VIDEOTAPE.

CHI POTREBBE MAI IMMAGINARE CHE IN QUESTA PICCOLACARTUCCIA SIA RACCHIUSO IL "POTERE" DI RIVOLUZIONARE IL MONDO CINEMATOGRAFICO





LA VERITA' NEWS

MPEG. DI TUTTO, DI PIU'!

Tutti i più grandi nomi del mercato CD stanno attualmente lavorando ad espansioni MPEG per le loro macchine, ma Philips si è già portata avanti con il suo Digital Video. Questo soprattutto perché le card per gli altri formati non saranno disponibili almeno fino alla prossima primavera e così ora la casa inventrice del CD si trova già in vantaggio rispetto ai suoi concorrenti. Infatti il sistema Digital Video viene già impiegato nei games: un cartoon di Hanna e Barbera utilizza questa card per portare sullo schermo, in un gioco impiegato in alcuni asili inglesi, immagini in full motion video e sonoro contemporaneamente. Ci sono poi anche giochi per gente un po' più "matura": è stato infatti prodotto un'altra versione di "The Seventh Guest", che ora vanta nuovi elementi di gioco rispetto alla versione PC-CD.



TENENTE, CI TIRI SU! STAR TREK VI SARÀ UNO DEI PRIMI TITOLI A FARE LA SUA COMPARSA SU DV IN FORMATO PAL. SPERIAMO CHE IL PROMETTENTE INIZIO NON SIA SOLO UN FUOCO DI PAGLIA.





TOP GUN SU CD. SPERIAMO SOLO CHE IL COMPACT NON ABBIA DISEGNATO SOPRA QUEL "NASONE" DI TOM CRUISE.

LA PARAMOUNT DA' IL VIA ALLA SCALATA

La prima compagnia cinematografica a trarre benefici da questa nuova tecnologia sarà la Paramount. A Natale questa casa ha programmato di avere a disposizione sul formato Digital Video la bellezza di ben 20 film, numero destinato a crescere fino a 50 entro l'inizio dell'estate '94. Di questo passo usciranno circa dai 3 ai 5 titoli al mese e la cosa non è davvero male. Mentre molti titoli saranno vecchie glorie come Top Gun, Patriot Games e Star Trek VI, ci saranno anche film attuali come per esempio "Il Testimone" che verrà distribuito allo stesso tempo su video e CD. Un'altra nota lieta dovrebbe venire poi dal prezzo che dovrebbe aggirarsi intorno alle £15.99 che non sono poi molte se si paragonano con il prezzo dei VHS che vanno dalle £10 alle £15. Non male, davvero niente male...

CINEMA! CINEMA! ED ANCORA CINEMA!

Tuttavia ciò che adesso sta attirando l'attenzione della gente è la possibilità che, in un futuro non molto remoto (praticamente ci siamo), si possano vedere film su CD. Dimenticatevi quei vecchi e scomodi videotape con la loro bassa definizione d'immagine ed il loro gracchiante sonoro. I Digital Film sono semplicemente lo stato dell'arte. Le immagini hanno una risoluzione su schermo migliore del SVHS (ed il SVHS è già incredibilmente meglio del normale VHS che la maggior parte di noi ha nella propria casa). Mettete poi tutto insieme con la qualità audio del CD e con colonne sonore in vero Dolby stereo. Aggiungete un controller che vi permette slow motion, fermo immagine, pause digitali con il sonoro sincronizzato, che vi farà sembrare i vostri attuali sistemi semplicemente preistorici. Le immagini riportate in quest'articolo non danno minimamente giustizia all'effettiva qualità del sistema Video Digitale e non pensiate che stiamo esagerando: è veramente grande! La Paramount ha messo in programma di realizzare ben 50 film su CD per la primavera del '94 e mentre sto battendo quest'articolo la Philips sta trattando con due delle più grandi case produttrici di film per avere i loro precedenti prodotti e le ultime novità trasportate su compact-disc. Sembra proprio che questo formato sarà destinato ad avere un grande successo e mi raccomando: ricordatevi dove ne avete sentito parlare!



HANNA & BARBERA CARTOON CARNIVAL É UNO DEI PRIMI GIOCHI DV. MA A MENO CHE VOI NON ABBIATE 6 ANNI DUBITO FORTEMENTE CHE RIUSCIRETE AD APPREZZARLO.

CVG PREVIEW

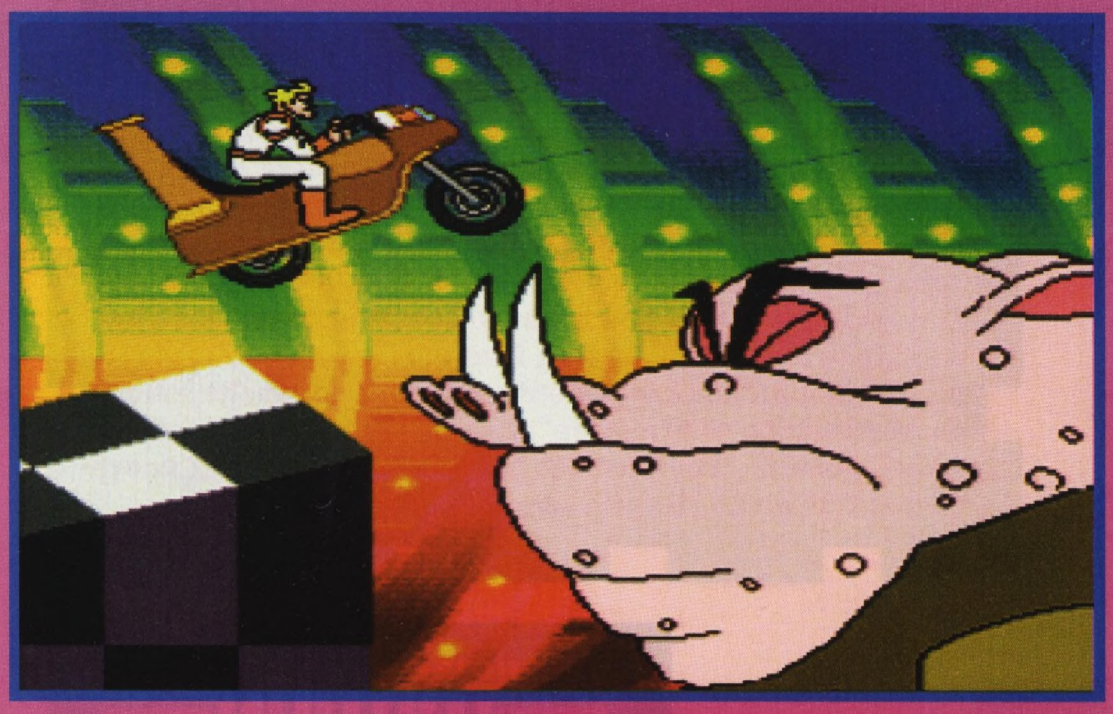
SPACE ACE

EMPIRE

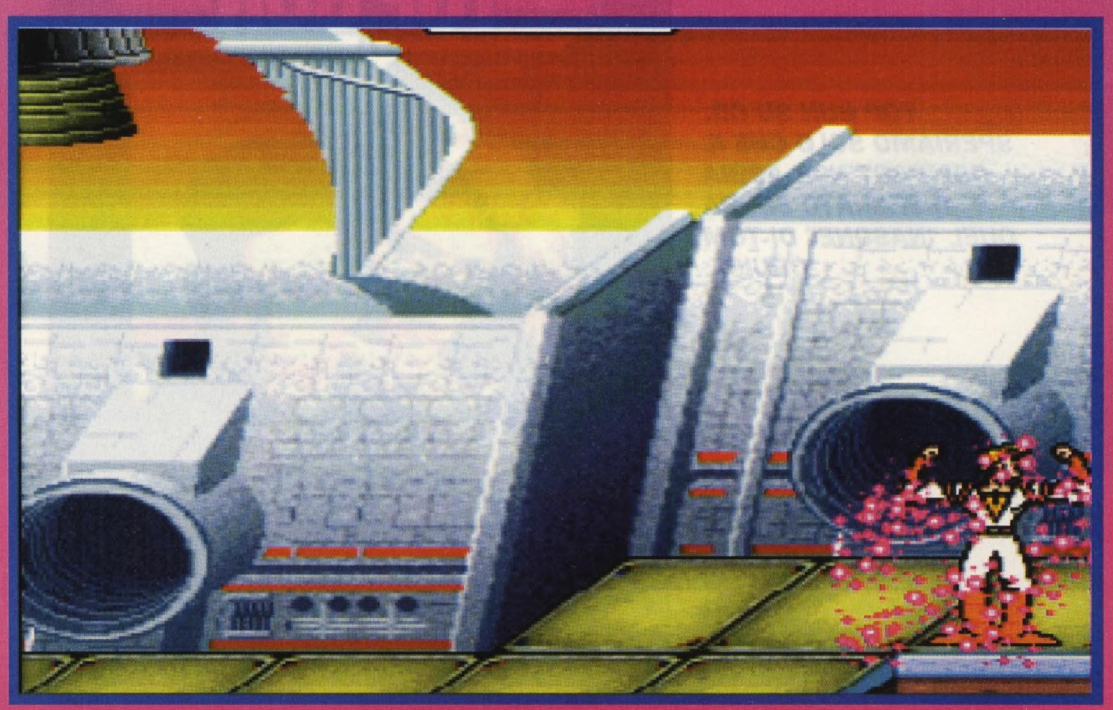
VERSIONE: SUPER NES

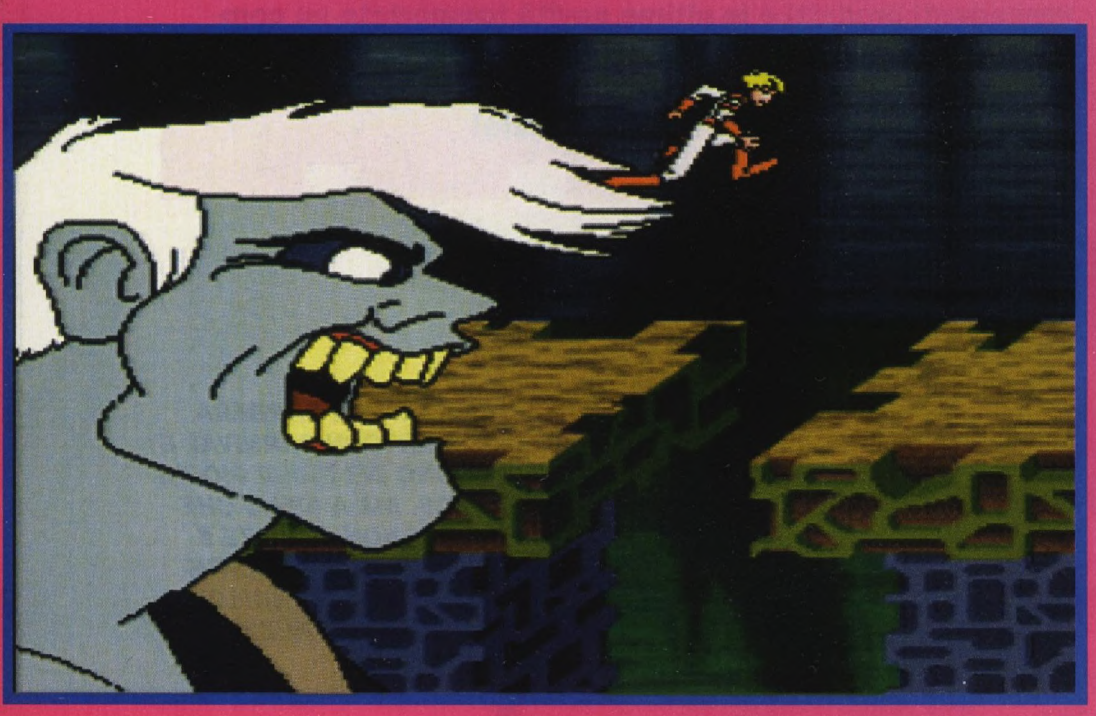
USCITA: IMMINENTE

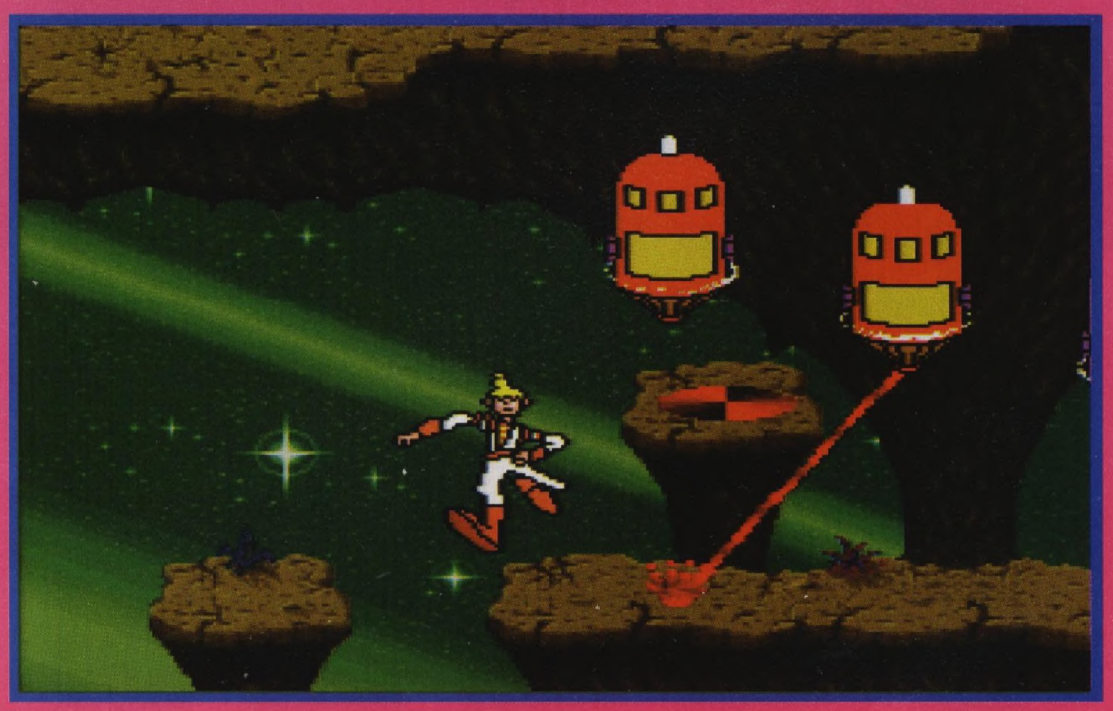
Il coin-op di Space Ace, e il suo predecessore, Dragon's Lair, sono state probabilmente, nonostante la loro incredibile veste grafica, le macchine da bar meno giocate, e questo per la loro mancanza di giocabilità (Gabrio non mi pare molto d'accordo con questa affermazione... NdR). Qualcuno pensò che le cose sarebbero potute andare diversamente su computer e così venne realizzata una versione per computer, ma le cose non cambiarono. Ora la Empire con la conversione di questo game per Super Famicom ha realizzato un vero gioco. Space Ace non sembra però esser destinato a diventare un platform game. Avrà circa 25 differenti livelli con grossi sprite animati che saltano fuori proprio mentre meno ve lo aspettate. Il vostro personaggio potrà girare a piedi, su mezzi motorizzati o su astro-scooter, e a quanto pare la grafica non è davvero niente male. L'accesso ad ogni stage avviene tramite una serie di labirinti di caverne che permettono di aprire diverse viaggi. L'Empire ha promesso che ci saranno molti elementi innovativi e che ogni partita presenterà sempre qualche nuovo elemento e, a giudicare da quanto abbiamo potuto vedere, sembrerebbe proprio così. Il gioco presenta inoltre molti stage shoot 'em up in 3D con il nostro asso lanciato a folle velocità tra grotte, evitando colpi e sparando ai propri avversari. Ogni livello può esser completato almeno in 2 modi: speriamo che questo gioco riesca a sopperire alla mancanza di giocabilità che aveva caratterizzato il coin-op.











ALONE IN THE DARK 2

CVG PREVIEW

Alone in the Dark ritorna, ma questa volta non ci troviamo di fronte ad un game incentrato sull'horror del mitico H.P. Lovercraft, bensì sul Vodoo sulla figura di Charles Lindberg. Costui (per chi non lo sapesse) fu il primo uomo a compiere la trasvolata dell'Atlantico su di un aereo chiamato "Spirit of Saint Louis". Bene, dovete sapere che 13 anni dopo questa impresa, che può esser considerata come uno tra gli avvenimenti più im-





portanti dell'intera storia dell'aviazione, la figlia di Charles, Josephin, venne rapita. I genitori pagarono il riscatto, ma la bambina fu restituita morta. Ora la Infogrames ha deciso di sfruttare questo plot, dal quale tra l'altro prese spunto anche Agata Christie per il suo "Assassinio sull'Orient Express" (l'uomo ucciso doveva infatti rappresentare l'assassino, mai scoperto, della piccola Josephin), per dar vita ad un game incentrato attorno ad una setta Vodoo. La storia riguarda gli appartenenti ad una confraternita che per rimanere immortali devono sacrificare ogni 50 anni (o 100, adesso non mi ricordo bene) una bambina. Naturalmente sarete voi, nei panni di un giovane investigatore, che dovrete cercare di liberare la piccola. Già un'altra persona (come potrete vedere dall'introduzione del gioco) aveva cercato di salvare la bambina, e c'era quasi riuscito, ma sfortunatamente la sacerdotessa della setta lo aveva scoperto ed eliminato con i suoi malefici poteri. Il gioco inizia con voi davanti all'abitazione in cui è nascosta la piccola e da quello che abbiamo potuto vedere il game non sembra davvero niente male. La grafica, rispetto al primo episodio è stata notevolmente migliorata, gli oggetti da prendere sono ora visibili ma le cose non finiscono qui. Infatti le maggiori innovazioni consistono nella struttura vera e propria del software. Per prima cosa potrete terminare l'avventura in vari modi e molte situazioni potranno esser superate sia con la forza bruta che con l'uso dell'intelligenza. Inoltre arrivati in vari punti il controllo passerà dell'investigatore alla bambina. Per esempio, dopo aver liberato la piccola il nostro detective verrà imprigionato e a questo punto toccherà alla piccola liberarlo. Da quanto ci è stato detto, nel gioco dovrebbero esser presenti 5 di questi swap, che non sono stati fatti giusto per capriccio: con questo artifizio le varie situazioni saranno da affrontare in maniera diversa perché se con il detective potevate scontrarvi con i vostri nemici, la piccola bambina non potrà far altro che scappare e nascondersi, e gli enigmi richiederanno un maggior uso di materia grigia. I continui richiami alla storia di Lindberg avverranno tramite libri che troverete durante le vostre peregrinazioni nelle varie locazioni e questo contribuisce a creare un'atmosfera semplicemente incredibile. Non vediamo l'ora di poterci mettere le mani sopra!

INFOGRAMES

VERSIONE: PC

USCITA: FEBBRAIO





CVG PREVIEW

NBA JAM

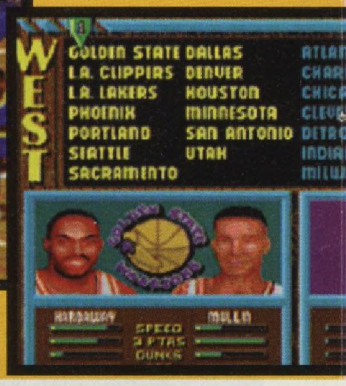
ACCLAIM

VERSIONE: MEGA DRIVE

USCITA: FEBBRAIO

OK ragazzi, pare proprio che fra poco gli schermi di tutti i Mega Drive del mondo verranno invasi dai giganti dell' NBA. I principali indiziati sono i giocatori degli Orlando Magic e degli Atlanta Hawks, già protagonisti del game comparso tempo fa sul Super Nintendo (di cui peraltro questo prodotto è un'evoluzione) e che rispondeva al nome di NBA All Star Challenge. Ribattezzato NBA Jam, il gioco dovrebbe fare la sua comparsa negli scaffali dei negozi verso l'inizio di Febbraio. Il game include la maggior parte delle star americane di questo sport (naturalmente rigorosamente digitalizzate); le squadre a vostra disposizione saranno 16 e potrete sbizzarrirvi in ogni sorta di tiro. Inoltre anche la "cornice" non sembra niente male, con la folla che si esalta quando la squadra di casa è in vantaggio e si imbufalisce quando sta perdendo. Ultima chicca la possibilità di giocare fino a 4 contemporaneamente, dando così vita a incredibili competizioni. Al più presto nei cesti di CVG!





YOGI BEAR

EMPIRE

VERSIONE: SUPER NES

USCITA: MARZO

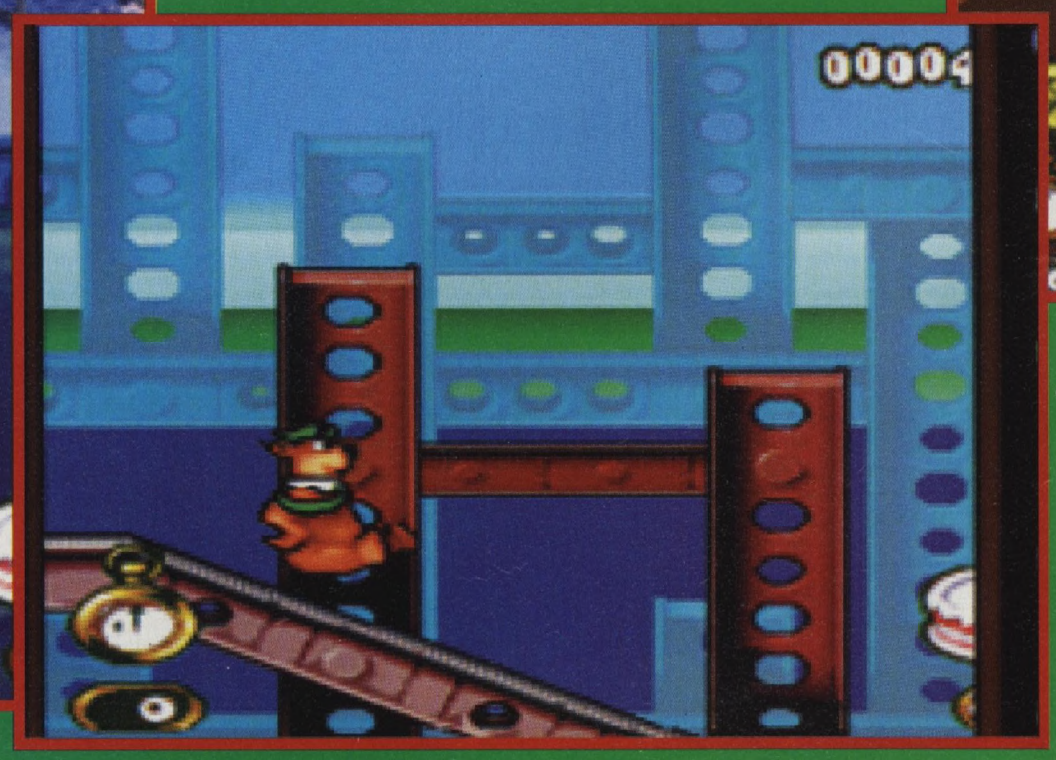
Yogi, come qualunque fan di Hanna & Barbera che si rispetti saprà, è più furbo di qualunque altro orso in circolazione. Così appena ha appreso che una fabbrica di sostanza chimiche stava per esser costruita nel bel mezzo del parco di Jellystone ha preso armi e bagagli ed è andato dall'Empire per farsi dare qualche consiglio ed eccolo quindi impegnato in un altro platform game. Per il suo debutto nel mondo dei videogiochi il nostro orsacchiottone ne avrà da scarpinare: dovrà infatti attraversare ben 5 livelli, tutti pieni di fetentissimi esserini con uno schema di gioco che ricorda molto quello di Asterix. Non che ci sia niente di innovativo o trascendentale, intendiamoci, ma comunque il gioco si presenta bene (merito forse della sua grafica molto cartoonesca) e sembra anche abbastanza divertente e in fondo questo è proprio quello che conta. Speriamo solo di poterlo recensire al più presto!



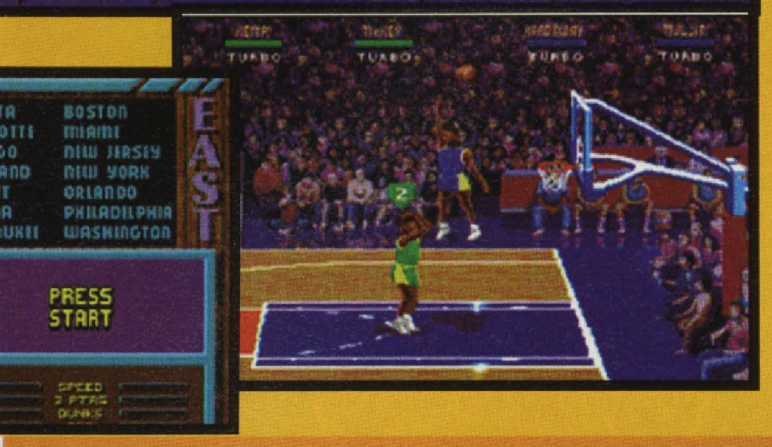








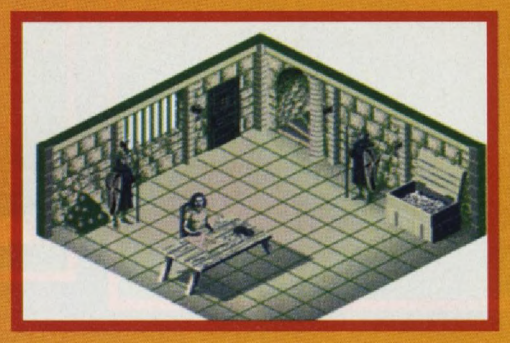




GENESIA

CVG PREVIEW

La Mindscape cerca il miracolo e si lancia in una nuova simulazione divina. Da quello che abbiamo potuto sapere il game sarebbe una sorta di incrocio tra Populus, Powermonger e Settlers ed il suo obbiettivo consisterebbe nel riuscire a recuperare nel più breve tempo possibile 7 gioielli scomparsi. La ricerca dei preziosi sarà resa più o meno difficile a seconda del livello di sviluppo della vostra civiltà e della potenza delle vostre armate. Da quello che ci è stato possibile vedere, il game si preannuncia essere veramente molto interessante, ma anche estremamente complesso. Pare infatti che il nostro caro Rick Skews, che ha avuto la possibilità di provare il game abbia impiegato 5 giorni per arrivare allo screen dei titoli. Impressionante! Comunque a meno di cataclismi più o meno naturali come, tifoni, uragani, terremoti, o le polpette di mia madre che si liberano dalle catene, dovreste poter leggere la recensione sul prossimo numero.



MINDSCAPE

VERSIONE: AMIGA

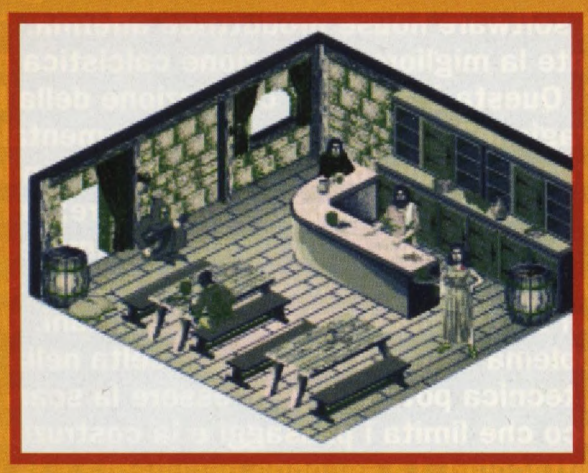
USCITA: DICEMBRE

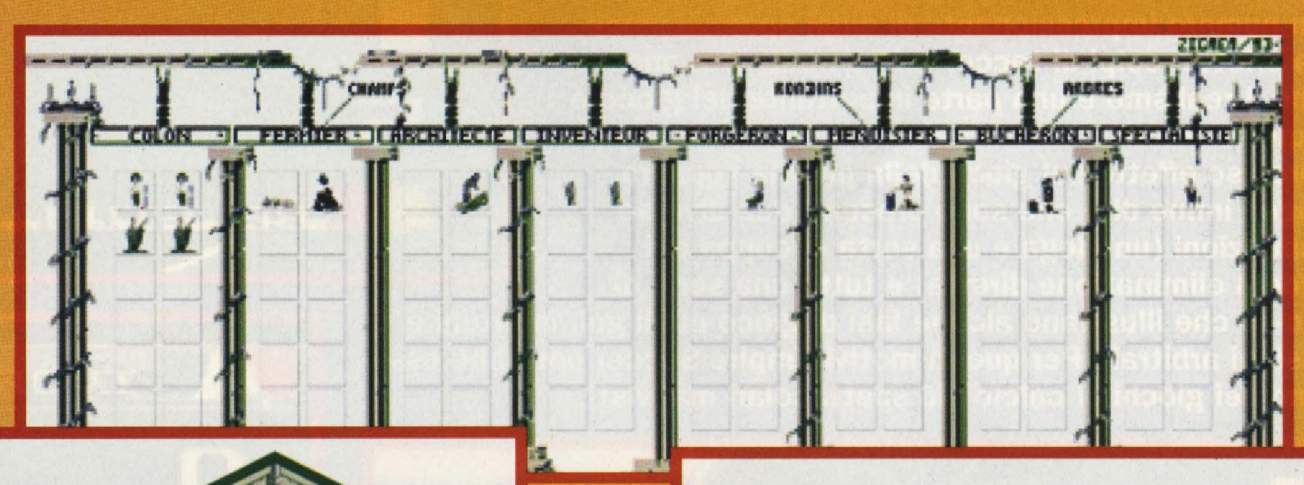


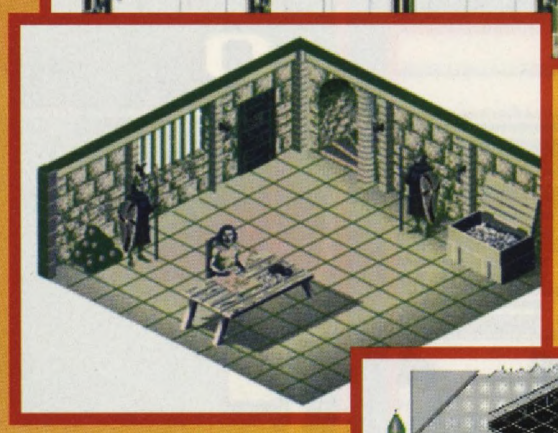




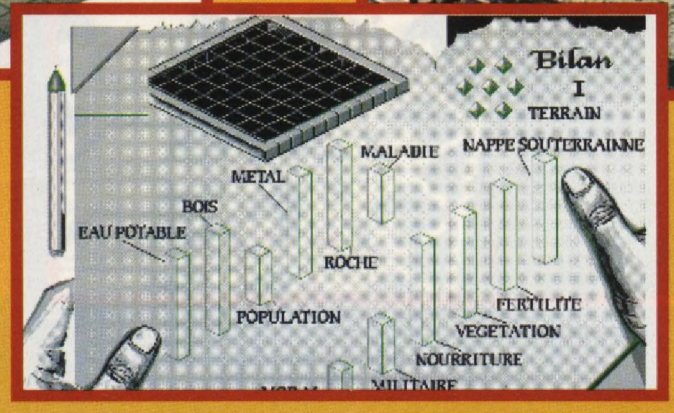












CVG PREVIEW

EMPIRE SOCCER



EMPIRE

VERSIONE: SUPERNES

USCITA: MARZO



Ogni volta che viene realizzato un nuovo gioco di calcio la software house produttrice afferma: "Sarà sicuramente la migliore simulazione calcistica mai realizzata". Questa è anche la convinzione della Empire, avrà ragione? Empire Soccer è fondamentalmente caratterizzato da due particolarità che lo rendono diverso da ogni altra simulazione del genere: prima di tutto le dimensioni degli sprite sono impressionanti e fanno sembrare i calciatori di altri giochi (Sensible Soccer ad esempio) dei piccolissimi nani. Un possibile problema causato da questa scelta nella realizzazione tecnica potrebbe però essere la scarsa visuale di gioco che limita i passaggi e la costruzione di azioni spettacolari. La seconda peculiarità è la presenza di un numero impressionante di colpi speciali come tiri a effetto, colpi di tacco, tuffi e molti altri ancora; anche il realismo è una parte importante del gioco e per questo motivo la strategia selezionata ha sempre un preciso effetto sul gioco della propria squadra. Bisogna infine dire che sono presenti due diverse competizioni (una lega e una sorta di coppa del mondo a eliminazione diretta) e tutta una serie di close-up che illustrano alcune fasi di gioco quali gol, infortuni e decisioni arbitrali. Per questi motivi Empire Soccer potrebbe essere uno dei giochi di calcio più spettacolari mai visti.



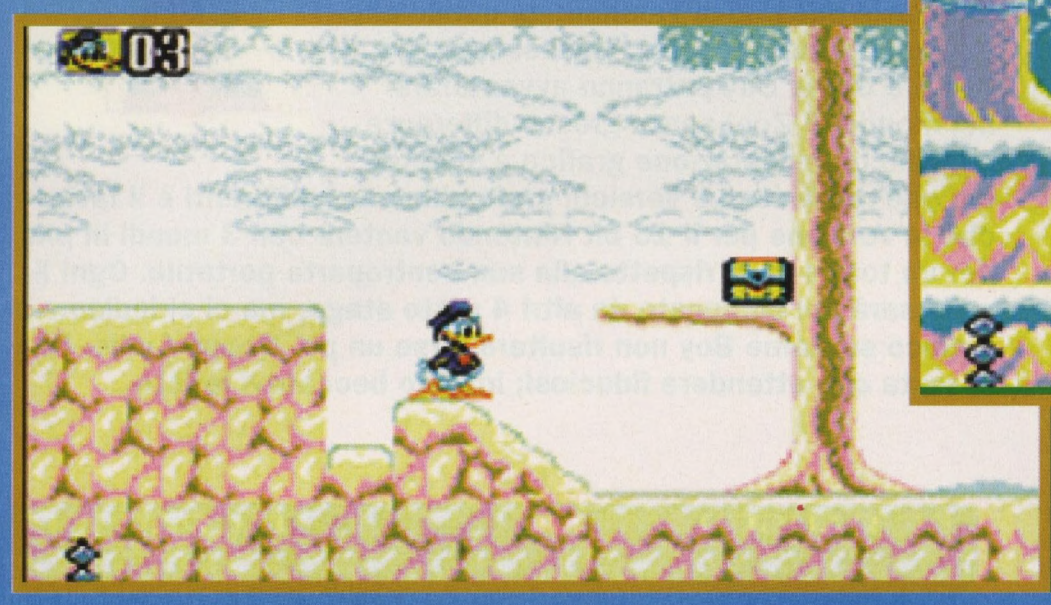




DONALD DUCK 2

CVG PREVIEW

Il povero Paperino è, come sempre, in mezzo ai guai: infatti, non solo ha enormi problemi ad esprimersi (avete presente come parla?), ma ha anche uno zio che indossa sempre stranissime scarpe e che ama avventurarsi in incredibili ricerche (per guadagnare soldi ovviamente) che,sfortunatamente, si concludono molto spesso con un mare di guai. In questa nuova avventura zio Paperone, dopo aver trovato e raccolto un prezioso pendente appeso al collo di un'antica divinità in un'isola sconosciuta, è stato rimpicciolito fino alle dimensioni di un tappo; ora la sua sorte è nelle mani di Paperino, che deve riportare il ciondolo al suo posto originario per far sì che l'incantesimo si spezzi. Voi dovrete aiutare il povero papero nel suo compito attraverso le quattro zone (la giungla, il vulcano, l'entroterra e la valle) che compongono l'isola deserta. Donald Duck 2 è





caratterizzato dalla classica giocabilità dei platform game, da una grafica stupendamente fumettosa e da un sonoro che ricalca quello del cartono animato (che cioè fa impazzire dopo pochi minuti). A parte questo aspetto sembra che la Sega stia realizzando un gioco veramente interessante per il suo portatile: speriamo che Donald Duck 2 sappia ripetere il successo del suo predecessore.

SEGA

VERSIONE:	USCITA:
GAME GEAR	IMMINENTE





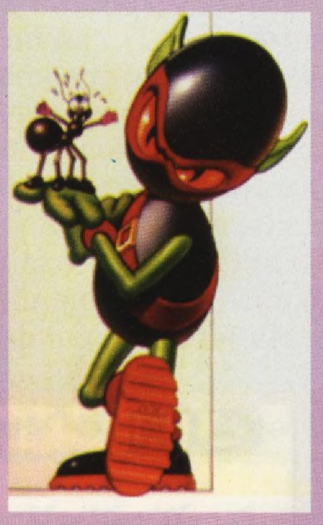


CVG PREVIEW

ZOOL



Zool colpisce ancora! Dopo aver invaso le cartucce del 16 bit Sega ecco che il ninja della dimensione N si prepara a dar battaglia al caro e buon vecchio Mario sulle macchine di casa Nintendo. Idraulici e formiche ai vostri posti! 3... 2... 1... Via!



Come potrete ben immaginare la trama del gioco è rimasta la stessa delle versioni per Amiga e MD, per cui credo che tutti voi sappiate già cosa vi aspetta... No? Ma come è possibile, per tutte le formiche scalze! Vabbe' saremo buoni. I cattivi stanno cercando di invadere il vostro pianeta e trasformare tutte le cose buone in malvagie, e naturalmente toccherà a voi impedirlo... Ora passiamo un po' più nel dettaglio di queste due nuove versioni: da quello che abbiamo potuto sapere, i possessori di SNES e Game Boy potranno avventurarsi nel mondo di Zool senza grosse differenze a livello di impostazione grafica e sonora; ciò che rende le due versioni profondamente differenti è il fatto che la versione per il 16 bit Nintendo vanterà ben 3 mondi in più, per un totale di 7, rispetto alla sua controparte portatile. Ogni livello sarà poi composto da altri 4 sotto stage, ma ci chiediamo se il gioco su Game Boy non risulterà forse un po' troppo facile. Non ci resta che attendere fiduciosi; intanto beccatevi le foto.









GREMLIN GRAPHICS	
VERSIONE:	USCITA:
SUPER NES	GENNAIO
GAME BOY	GENNAIO

JOYSTICK fun

Via Lorenteggio 38 - MILANO
Tel. 48.95.28.21 - 42.32.606

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

2G&P -MI- 6433950

IL SOFTWARE ALLA VELOCITÀ DELLA LUCE !



Speciale CD Rom PC

RETURN TO ZORK	MAD DOG MC CREE	DUNE	DAY OF TENTACLE
GREAT NAVAL BATTLE	MULTIMEDIA MOZART	INCA	SOUND STATION
CNN GLOBAL WIEWS	BLUE FORCE	UFO	PC KARAOKE
ULTIMA UNDERWORLD	SPEED RACER	CD CAD	IMAGE WHAREHOUSE
7H GUEST	NATURAL WONDERS	OCEAN LIVES	LIGHTING CD
SO MUCH SHAREWARE	VIDEO FOR WINDOWS	INDIANA J.	LAN MASTER

DISPONIBILI OLTRE 300 TITOLI SU CD ROM - COLLECTION CLIP ART - SHAREWARE
WINDOWS - ADULT - A PARTIRE DA LIRE 39.000 !!!!!!!!!!!!

Ricordati:

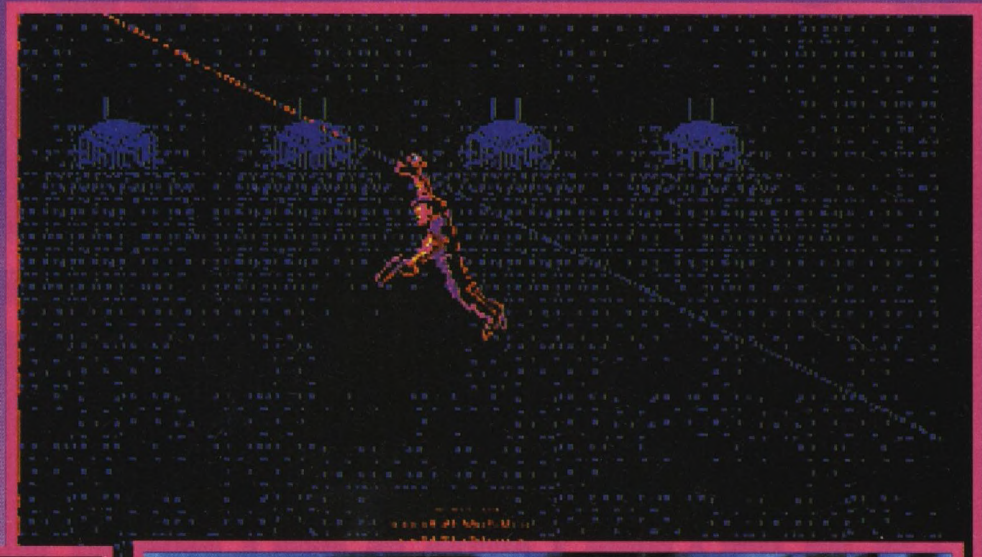
tutti i titoli che trovi su questa rivista
per Amiga - PC - CD Rom
sono disponibili presso di noi ai migliori prezzi
!!!!!!

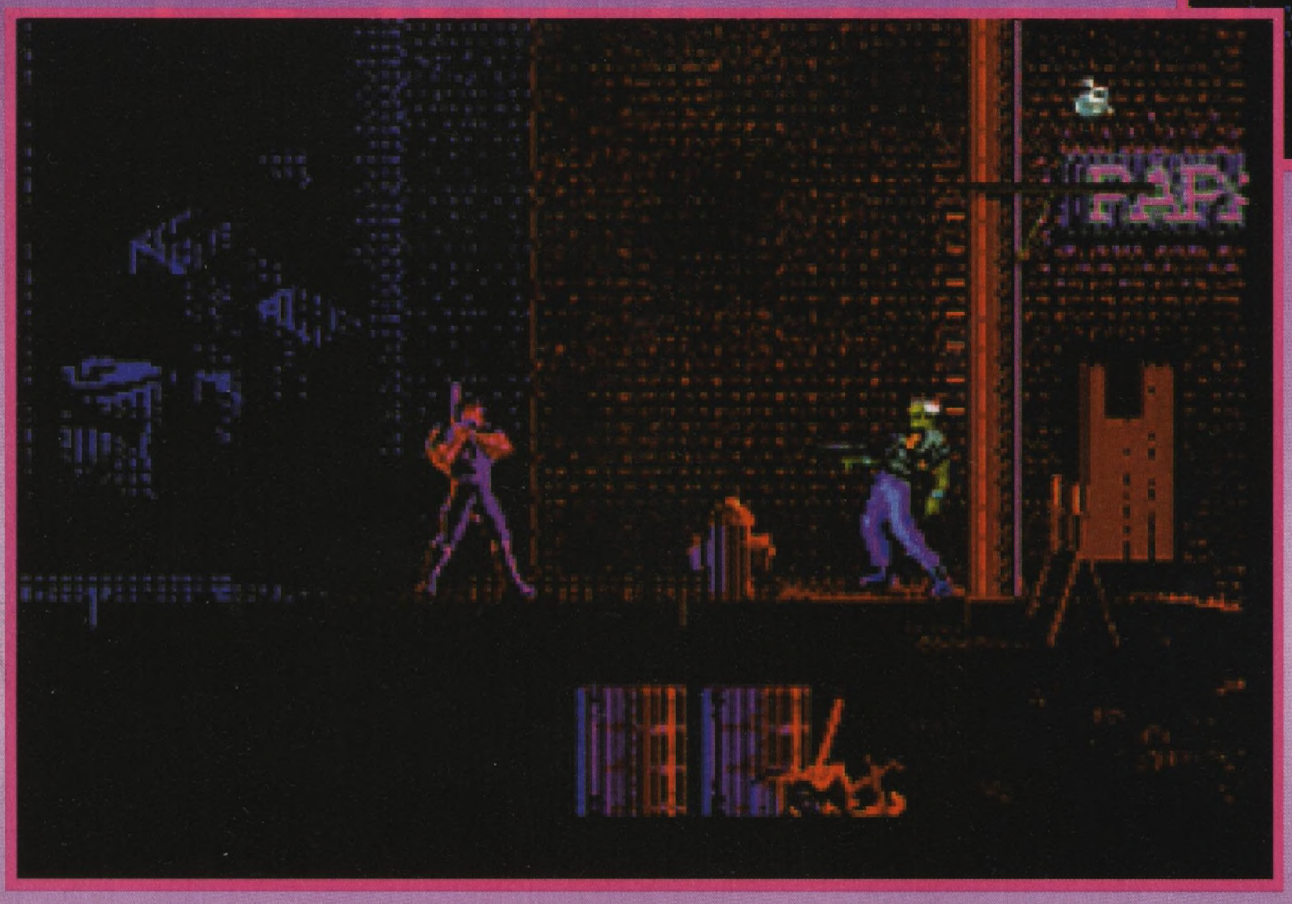
CVG PREVIEW

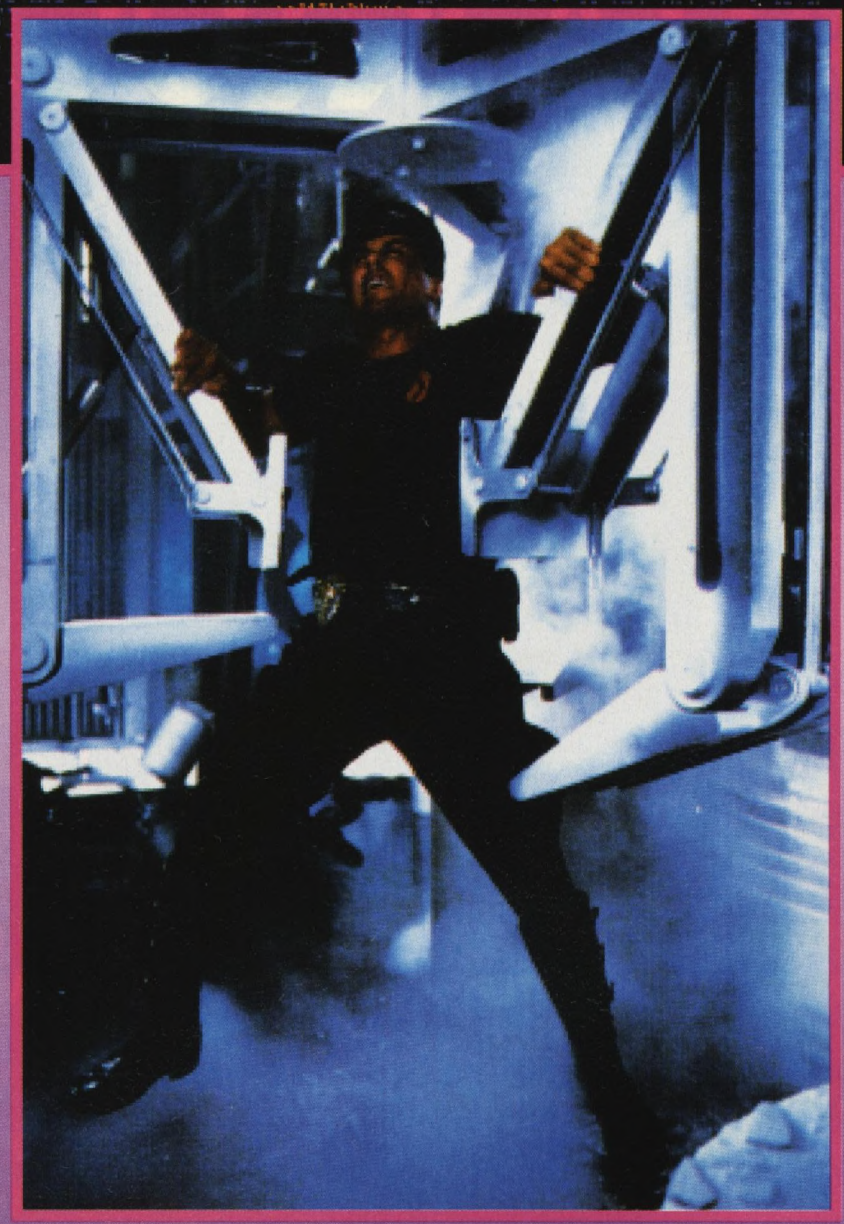
DEMOLITION MAN

Preparatevi, sta per arrivare sui "piccoli schermi" la conversione del più grande film d'azione di Natale. Signore e signori, it's demolition time!

Quasi sicuramente è il più grande film d'azione dell'anno e tra poco dovrebbe approdare anche sulle nostre care e vecchie console! Infatti sarebbe stata una cosa strana che nessuno approfittasse di una simile occasione per tirare fuori l'ennesimo tie-in. La casa in questione è la Virgin che, a quanto pare, si trova già a buon punto con il lavoro e... ragazzi, le foto lasciano davvero ben sperare!









OPERATION SLY

Mentre la versione su card di questo game sarà fatta come un tradizionale platform, la versione Mega CD e 3DO saranno sullo stile di Operation Wolf e Lethal Enforces, con una visuale in prima persona ed uno scrolling orizzontale. Entrambe le versioni promettono adrenalina a fiumi, per non parlare poi delle tonnellate di mostri e cattivi da squartare, incenerire e vaporizzare. Al momento di andare in stampa non era ancora stato deciso se la colonna sonora sarebbe stata quella originale, mentre per quanto riguarda la grafica, come mostrano le foto della versione 3DO e Mega CD sembrerebbe che le cose siano già a buon punto. Ora bisogna solo aspettare per vedere se la versione definitiva del gioco riuscirà davvero a includere l'azione del film. Rimanete sintonizzati per la recensione nel prossimo numero.

SCHEGGE

In lavorazione per Mega Drive, Super NES, Mega CD e 3DO, Demolition Man si presenta come un arcade game costituito da ben 12 livelli (i primi 2 sono ambientati a LA nel 1996, mentre i restanti vedono come background il nuovo stato di San Angeles nell'anno 2032). I vari schemi sono stati presi direttamente del film e così vi troverete inizialmente a combattere con Phoenix nel magazzino dove sono tenuti i 20 ostaggi da salvare, per passare poi al museo fino a giungere al cospetto di uno dei tanti mostri di fine livello.











VIRGIN

VERSIONE:	USCITA:
3DO	PRIMAVERA
MEGA DRIVE	PRIMAVERA
MEGA CD	PRIMAVERA
SUPER NES	PRIMAVERA

SPARTACUS

Per tutti quelli che non avessero visto il film, dovete sapere che il racconto è incentrato sul sergente John Spartan del dipartimento di polizia di Los Angeles. Meglio conosciuto come Demolition man, per la sua abilità nel distruggere qualunque cosa in cui si imbatta durante i suoi giri di pattuglia, Spartan viene ibernato come punizione per non esser riuscito a salvare 20 ostaggi uccisi da un pazzo criminale noto come Phoenix, che è stata anche lui ibernato. Quando però il caro delinquente si risveglia nel 21st secolo e instaura un regno di terrore le autorità decidono che è giunto il momento di scongelare il nostro caro super piedipiatti. Una trama degna di un Oscar: neanche Bela Lugosi sarebbe riuscito a far meglio!

CVG PREVIEW

MICROCOSM

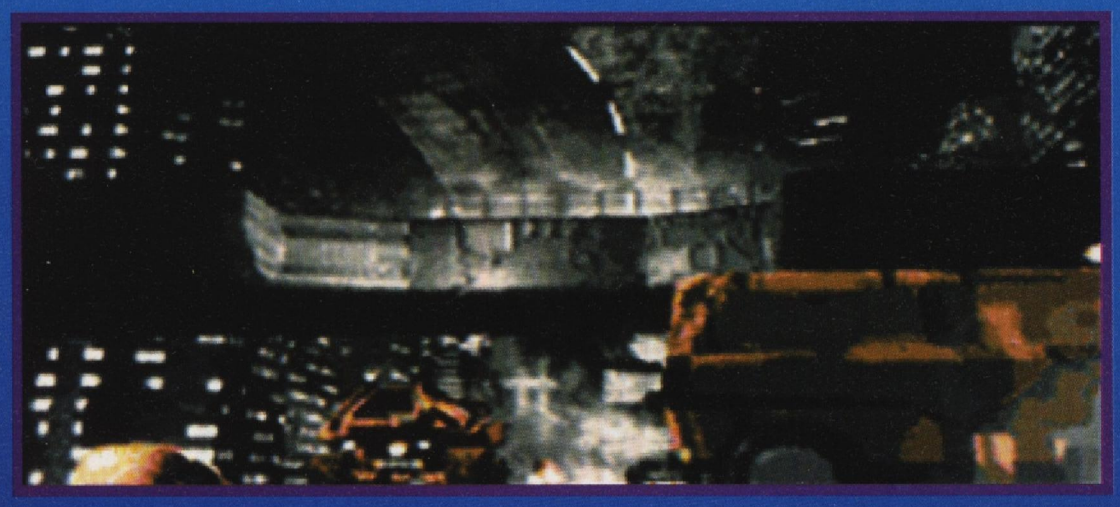
La Psygnosis ripone grandi speranze in questo spara-e-fuggi ispirato a una vecchia trasmissione televisiva di fantascienza. Preparatevi a combattere dentro le vene di un essere umano...

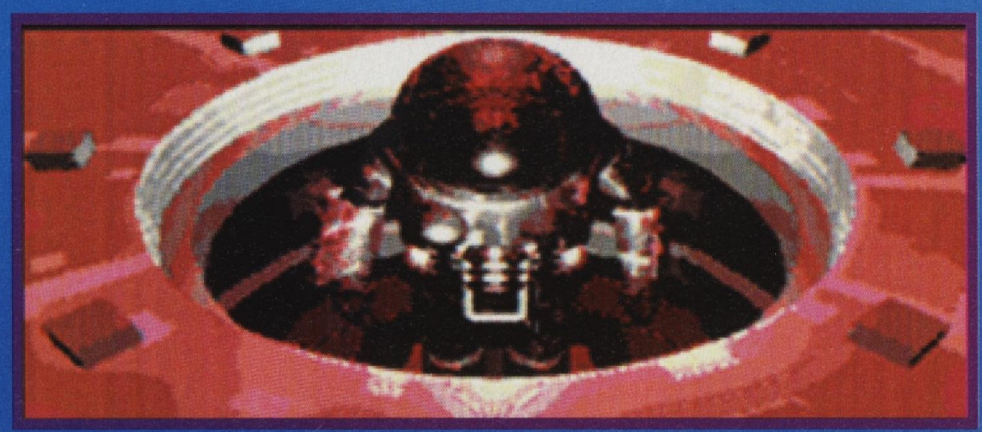
PSYGNOSIS

VERSIONE: MEGA CD

USCITA: IMMINENTE

Al tempo de "Il Viaggio Fantastico" l'idea di ridurre una persona e iniettarla in un paziente per scopi chirurgici era un concetto innovativo. Sull'onda di questo concetto, Microcosm è diventato uno spara-e-fuggi ambientato nel corpo umano. La trama narra di agenti della Axiom che hanno infettato un paziente per obbligarvi a entrare in azione e quindi eliminarvi utilizzando le sue interiora come decorazione.







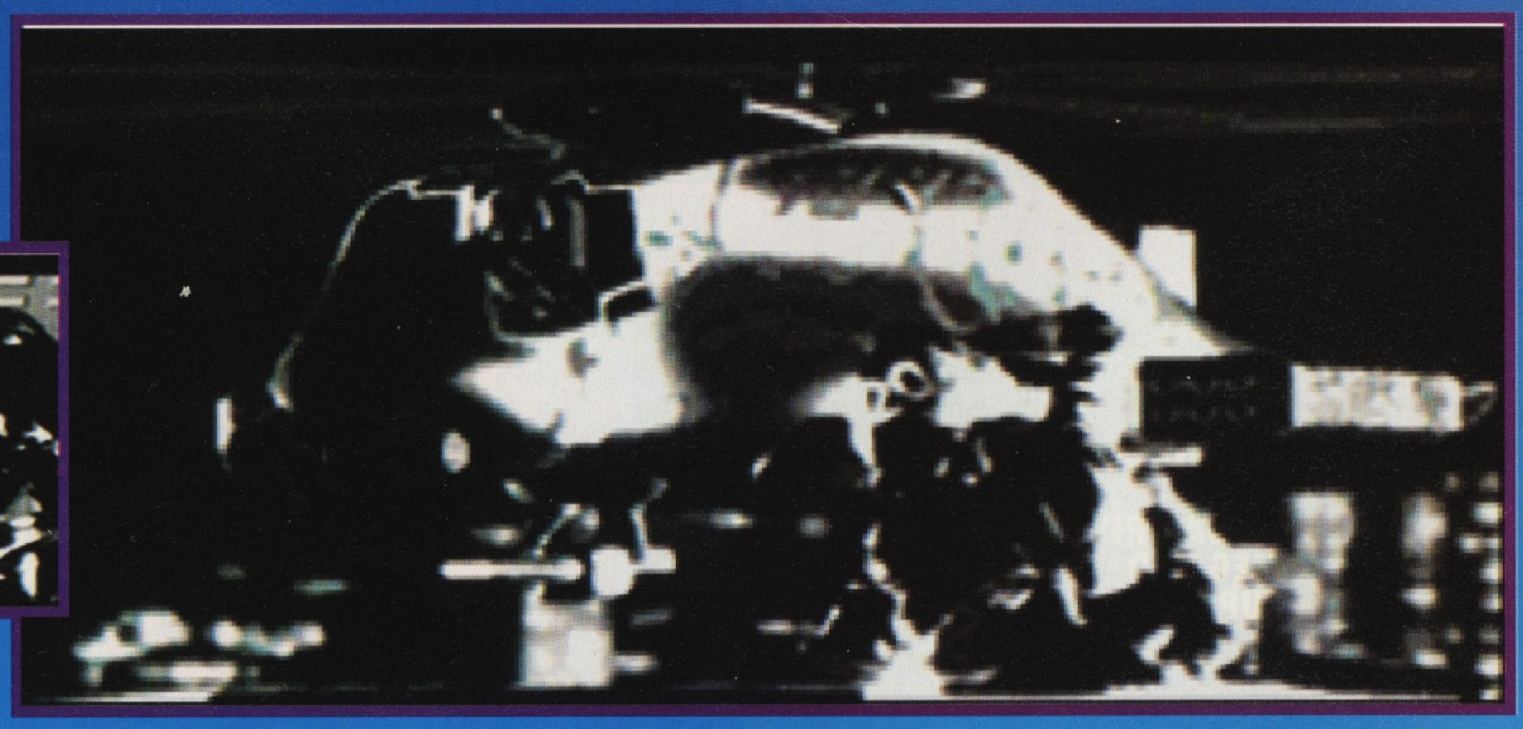


Passerete la maggior parte del tempo viaggiando nelle vene del paziente: queste curvano e talvolta si diramano, fornendo al giocatore la possibilità di selezionare differenti percorsi lungo il gioco. Come potreste aspettarvi, l'interno di un corpo umano non è molto interessante, quindi speriamo che non sia troppo ripetitivo.

Non passa molto tempo prima che le cellule del sangue e le tossine comincino a scorrere verso di voi. Dovete evitare di distruggere i globuli bianchi e rossi poiché uno sbilanciamento nel numero di queste cellule potrebbe uccidere il paziente, ma dovete distruggere le tossine con il laser in dotazione.

A volte il nemico comincia ad attaccarvi in globuli corazzati che vi costringono a cercare un armamento migliore prendendo gli appositi power-up. In punti chiave è persino possibile attraccare in una base e aggiornare completamente la vostra astronave. Niente dura per sempre negli spara-e-fuggi, e verso l'apice del gioco lascerete il vostro mezzo per combattere il guardiano finale nel flusso sanguigno.





Super Games

Via Vitruvio, 37 - 20124 Milano - Tel. (02) 29520180 - Tel/Fax (02) 29520184

Orari di apertura: Lunedì 15.00-19.30, da Martedì a Sabato 9.00-12.30/15.00-19.30





SEGA MEGA DRIVE + SONIC + 2 CONTROL PAD

A L. 279.000

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI PER ATARI LINX A SOLE L. 49.000

OLTRE 200 GIOCHI DISPONIBILI PER A-CD 32

TITOLI PER GAME BOY

Super Mario Land 2	TELEFONARE
Duck Tales 2	L. 69.000
F1 Grand Prix Challen.	L. 75.000
Nigel Mansell	L. 75.000
Kick Off	L. 45.000
Tip Off	L. 45.000
Bugs Bunny	L. 45.000
Indiana Jones L.C.	L. 65.000
Pinball Land	L. 69.000
Top Rank Tennis	L. 65.000
Prince of Persia	L. 45.000
Last Action Hero	L. 69.000
Gargoyle' s Quest	L. 39.000
Ghostbuster	L. 75.000
Batman Animated Adv.	L. 75.000
Jurassic Park	TELEFONARE
Tiny Toons 2	L. 65.000
Mortal Kombat	L. 75.000
Turtles III	L. 75.000
Popeye 2	TELEFONARE
Snoopy	L. 45.000
Mickey' s Dangerous	L. 65.000

TITOLI PER SEGA MEGA DRIVE

STREET FIGHTER II Spec. ed.	L. 159.000
JURASSIC PARK	L. 149.000
SENSIBLE SOCCER	L. 129.000
FIFA SOCCER	L. 129.000
MORTAL KOMBAT	L. 139.000
LETHAL ENFORCERS	L. 169.000
SONIC 2	TELEFONARE
CHUCK ROCK 2	L. 129.000
INDIANA JONES L.C.	L. 119.000
BUBSY	TELEFONARE
HOOK	L. 115.000
CLIFFHANGER	L. 109.000

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI GIAPPONESI DA SOLE L. 39.000



TITOLI PER SUPER NES

Jurassic Park	L. 69.000
Street Fighter II	Telefonare
Cliffhanger	L. 159.000
Robocop Vs Terminator	L. 149.000
Asterix	L. 129.000
Road Runner	L 139.000
World League Soccer '94	L. 149.000
Super Mario Kart	L. 79.000
NBA showdown	L. 149.000
Alien Vs Predator	L. 139.000
Super Tennis	L 109.000
Extrainnings	L. 69.000
Mortal Kombat	telefonare
Gundam F91	telefonare
Lamborghini	L. 149.000
Nigel Mansell	L. 155.000

STREET FIGHTER 2 TURBO EDIZIONE LIMITATA E NUMERATA

VARI TITOLI GIAPPONESI DA £. 69.000



189.000



TITOLI PER GAME GEAR

JURASSIC PARK	L. 85.000
SONIC 3	TELEFONARE
SPEEDTRAP (WILLY COYOTE)	L. 79.000
HOOK	L. 75.000
DRACULA	L. 75.000
MASTER OF DARKNESS	L. 75.000
WINTER OLIMPICS	L. 85.000
STRIDER RETURNS	TELEFONARE
G-LOC	L. 65.000
MORTAL KOMBAT	TELEFONARE

Tutti i prezzi sopra riportati sono al neto di IVA 19%. Si effettuano pagamenti rateali senza anticipo e senza cambiali per la LOMBARDIA. Garanzia 12 MESI su tutti i prodotti con assistenza in sede. Vendita per corrispondenza.Spedizioni in tutta Italia entro le 48 ORE

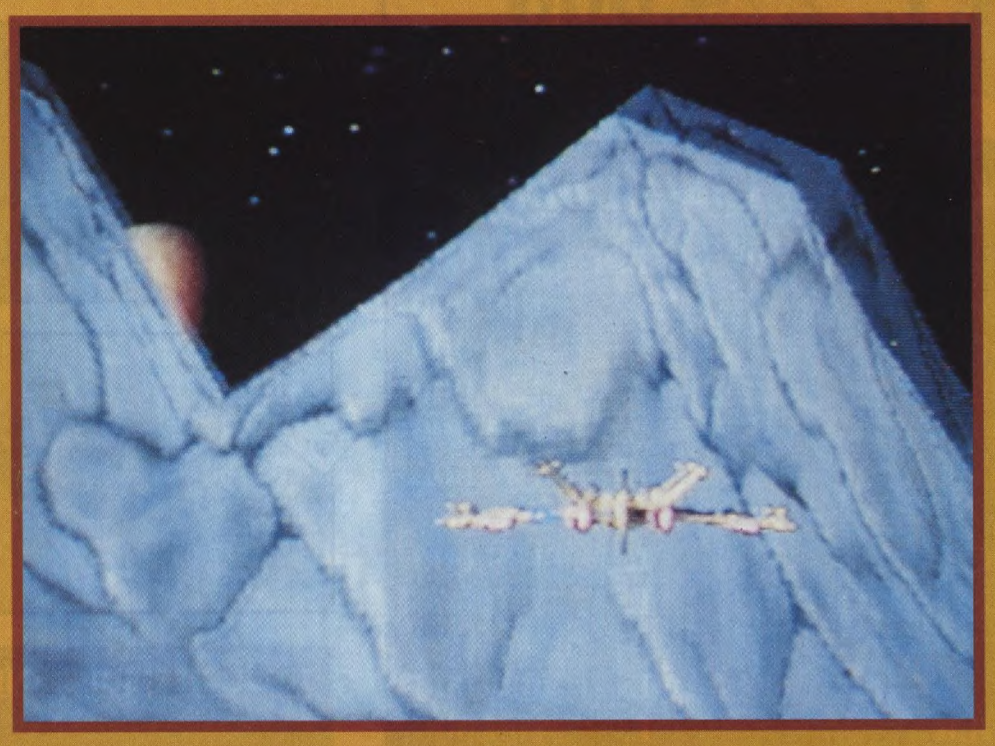
CVG PREVIEW

3DO: REALITY H

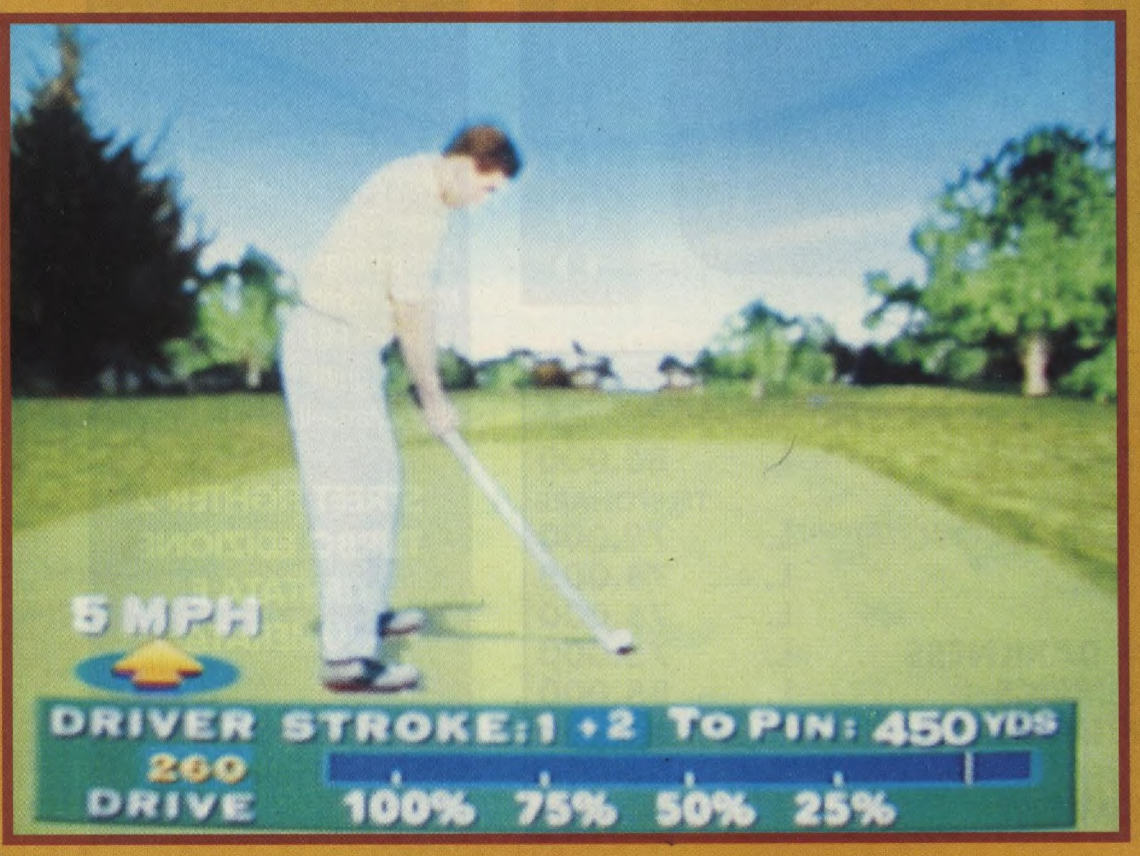
Bene ragazzi, eccoci ora giunti ad uno degli angoli più "caldi" delle anteprime. Siamo infatti riusciti a recuperare per voi una serie di informazioni e schermate sui titoli di prossima uscita di quel piccolo mostro nero che è al 3DO. OK,ora basta con le chiacchiere e via allo spettacolo!

TOTAL ECLIPSE
CASA: CRYSTAL DYNAMICS

Di questo titolo si è già parlato parecchio e a detta di molti dovrebbe essere un vero capolavoro. A bordo del vostro caccia interstellare dovrete lottare contro orde di famelici alieni in uno Shoot 'em up in puro stile Galaxy Force. Da quello che abbiamo



potuto vedere la grafica di questo titolo si preannuncia radicale al massimo: 4096 colori su schermo contemporaneamente, animazioni a 24 frame al secondo, effetti di dissolvenza di navi aliene e del paesaggio in lontananza, sonoro digitale 3D sono solo alcune delle caratteristiche di Total Eclipse. Non vediamo l'ora di poterlo recensire!





MEGA RACE
CASA: THE SOFTWARE TOOLWORKS

Sullo stile di Crash'n'Burn ecco arrivare un'altra corsa futuristica dai toni pacati e pacifici. In una sorta di gara uno-contro-uno vi ritroverete a combattere contro vari avversari sui tracciati di mezzo mondo, nei quali dovrete, nel giro di pochi giri, riuscire a eliminare il vostro avversario. Ancora una volta avrete a disposizione una vasta serie di armi e mezzi, e come contorno potrete contare su una grafica renderizzata in 3D con animazioni digitalizzate ed effetti di morphing in 2D. Crash'n'Burn deve forse cominciare a tremare?

3D FOOTBALL
CASA: PARK PLACE PRODUCTION

Grazie alle capacità multimediali della 3DO, 3D Football dovrebbero riuscire a portare su tutti i nostri schermi una serie di novità mai viste prima. Le caratteristiche tecniche comprendono giocatori a pieno schermo e un sonoro di qualità CD per le chiamate dei quarterback, grugniti vari, cozzamenti di teste, rumore di ossa rotte e per tutti gli altri accompagnamenti "musicali" di questo americanissimo sport. Inoltre si segnala la presenza di una telecamera mobile che seguirebbe automaticamente l'azione in puro stile televisivo, il che dovrebbe permettere al giocatore un'immersione totale nel gioco.

SUPER WING COMMANDER
CASA: ORIGIN

Dopo essere approdato sui computer di mezzo mondo, ecco fare la sua comparsa sulla 3DO una delle saghe spaziali più avvincenti di tutti i tempi: signore e signori, Wing Commander! Il gioco vi vede a bordo di una caccia spaziale, impegnati nella difesa della vostra galassia contro un'orda di famelici uomini tigre (i Kilrathi), che hanno come ultimo scopo quello di sottomettere l'intera umanità. Naturalmente toccherà a voi difendere la terra da questa terribile minaccia. La storia è sempre la stessa, ma quello che cambia dovrebbe essere invece il gioco: infatti da quanto abbiamo potuto sapere la versione per 3DO non sarebbe una mera conversione del gioco su computer bensì un game totalmente diverso con nuove missioni, nuovi intermezzi animati, più grafica, navi diverse e una colonnona sonora realizzata da una vera orchestra! Il tutto dovrebbe poi avvalersi delle potenzialità extra della macchina; non ci resta che attendere fiduciosi.

TS YOUR HOME!

CVG PREVIEW

LEMMINGS
CASA: PSYGNOSIS LTD



Sicuramente non sarà questo il gioco che spremerà al massimo la 3DO, ma questo non importa. Questa versione infatti oltre ad avvalersi di un nuovo sistema di controllo studiato apposta per questo sistema dovrebbe vantare addirittura più di 100 delle migliori avventure dei Lemmings, una nuova serie di animazioni e un sonoro di qualità CD. Let's go!



STAR TREK: THE NEXT GENERATION
CASA: SPECTRUM HOLOBYTE

Unitevi all'equipaggio dell'astronave Enterprise in questa nuova avventura creata appositamente per la 3DO. Grazie ad una incredibile grafica 3D, ad un sonoro di qualità CD e a una presentazione a livello cinematografico, vi ritroverete immersi in una serie di mondi sconosciuti da esplorare e dove ogni cosa vi può accadere. Viaggiate insieme ai protagonisti TV con questo gioco per arrivare là dove nessun game è mai giunto prima!



WORLBUILDERS, INC
CASA: ELECTRONIC ARTS

Come capo di una compagnia di esplorazione spaziale avete ricevuto il compito di trovare per conto del governo terrestre una serie di pianeti in un vasto sistema di galassia e nebulose con lo scopo di "terraformarle" e renderle adatte alla vita dell'uomo. Tuttavia, come accadde per la famigerata corsa all'oro, ve la dovrete vedere con tutta una serie di agguerriti concorrenti che utilizzeranno tutti i mezzi a loro disposizione (sia leciti che illeciti) per mettervi fuori gioco. Insomma un gioco di strategia a metà tra Millenium 2.2 e Deuteros, basato su vere leggi fisiche e sui presupposti principi che regolano la vita dell'universo.

3D OOOOOH!

Causa motivi di spazio e di tempo non possiamo riportare tutti i titoli che usciranno per il 3DO, comunque eccovi qui sotto una lista nella quale sono elencati gli altri game che dovrebbero uscire (alcuni dei quali saranno già nei negozi mentre leggerete queste righe) per il 32bit Panasonic.

TITOLO	CASA	GENERE
JOHN MADDEN FOOTBALL	ELECTRONIC ARTS	SPORTIVO
PGA TOUR GOLF	ELECTRONIC ARTS	SPORTIVO
ROAD RASH: BLOOD FO THE COURIERS	ELECTRONIC ARTS	ARCADE
SHOCK WAVE	ELECTRONIC ARTS	SPACE SIMULATOR
TWISTED	ELECTRONIC ARTS	GIOCO DI SOCIETA'
UNIVERSAL STUDIOS ORBITAL	MCA	PUZZLE/ARCADE
JURASSIC PARK INTERACTIVE	MCA	AVVENTURA
CPU BACK	MICROPROSE	MULTIMEDIA MUSIC BOX
INTELLYPLAY FOOTBALL	INTELLIPLAY	MULTIMEDIA BOOK
INTELLIPLAY BASEBALL	INTELLIPLAY	MULTIMEDIA BOOK
INTELLIPLAY COWBOY CASINO'	INTELLIPLAY	POKER
OUT OF THIS WORLD	INTERPLAY	ARCADE/ADVENTURE
BATTLECHESS	INTEPLAY	CHESS SIMULATOR
OCEAN BELOW	SOTWARE TOOLWORKS	EDUCATIVO
3D ADVENTURE	PARK PLACE	INTERACTIVE MOVIE
DRAGON'S LAIR	READY SOFT	LASER GAME
AIR WARRIOR	GAMETEK	FLIGHT SIMULATOR
REBEL ASSAULT	U.S.GOLD	ARCADE





STRIKER

PC-CD

DYNABYTE

SVILUPPATORI: OCCULTA LAPIS

AVVENTURA

GRAFICA

Buone schermate statiche. Animazioni praticamente inesisrtenti.

70

SONORO

Discreto il parlato in italiano. Veramente azzeccati i vari accompagnamenti musicali.

85

GIOCABILITA'

L'idea non è male...

... ma l'interazione con il programma è un po' troppo scarsa.

65

LONGEVITA'

Il gioco è abbastanza vasto...

... ma nonostante ciò non impiegherete più di tanto per portarlo a termine.

70

GLOBALE

Una buona idea, che tuttavia risente di alcuni grossi difetti nelle struttura di gioco.

69

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

N° DISCHI: 1 (CD)

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 30K

CONFIGURAZIONE MINIMA: PC 386 CON CD-ROM, WINDOWS 3.1 E SOUND BLASTER.

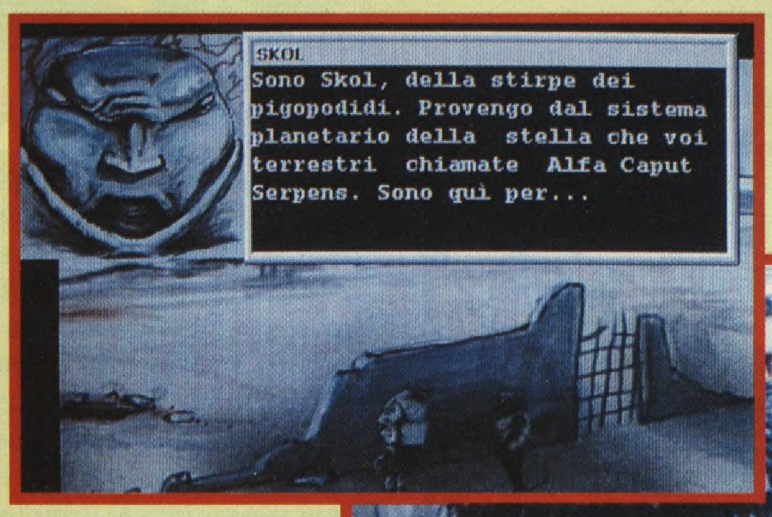
INDICAZIONI:
PROVATO SU 486 SX 25 MHZ CON CD DA 300 KB/S, 4 MB DI RAM E SCHEDA SONORA SOUND BLASTER.

Wow! Non credo ai miei occhi, ma soprattutto alle mie orecchie: finalmente un'avventura su CD completamente parlata in italiano! Chissà se riuscirà a scacciare dal computer italiano i CD stranieri?

In un futuro non molto lontano la terra viene improvvisamente invasa da orde di strani esseri alieni: nessuna difesa è possibile e così il pianeta piomba nel caos. Voi siete Striker e vi ritrovate imprigionati in un carcere, riuscite a scappare, ma avete perso la cognizione del tempo e anche la vostra memoria vacilla. Non sapete né chi è stato ad imprigionarvi, né il perché; l'unica cosa certa è che siete un ricercato! Uscendo trovate la città trasformata e i pochi superstiti di una civiltà che un tempo fu splendente sono più confusi di voi. Toccherà quindi a voi riuscire a far luce su questo mistero per salvare la vostra vita e anche l'intero destino dell'umanità.

Non so che dire: Striker non è un brutto gioco, ma purtroppo risente anche lui dei problemi che affliggono da un certo periodo molti game su disco ottico. L'interfaccia utente troppo semplicistica e le scelte abbastanza forzate in determinate situazioni fanno sì che il game risulti poco interattivo, con il risultato che il giocatore non si sente quasi mai coinvolto totalmente nell'avventura. Graficamente parlando il gioco è discreto. Le varie schermate sono belle e riescono a creare una certa atmosfera, mentre putroppo le varie animazioni risultano essere rare e abbastanza scadenti. Il parlato è chiaro, mentre le musiche sono, forse, la parte migliore del gioco, visto che ripropongono parti di brani celebri dei Pink Floid, Iron Maiden, Star Club ecc ecc. Il gioco comunque non è da disprezzare e i vari fan di questo genere con simpatie Cyberpunk potrebbero anche trovarlo, nonostante i difetti citati sopra, di loro gradimento.

FABIO RAVETTO





IO SONO AKIRA!

Uno dei problemi che spesso affligono questo tipo di avventura su CD è la mancanza di interazione con il programma. Ci si trova infatti di fronte a schermate stupende e a musiche da capogiro, ma il gioco vero e proprio risulta poi essere molto (troppo!) semplicistico. Purtroppo la cosa accade anche in questo prodotto (anche se in maniera meno evidente rispetto ad altri game del genere!). Infatti l'interfaccia utente si rivela essere un po' troppo "user friendly", visto che muovendo il puntatore sullo schermo vi verranno mostrate le varie azioni disponibili (abbastanza scarse a dire il vero), per non parlare poi del fatto che, in alcuni casi, le scelte divengono abbastanza forzate. Inoltre i vari dialoghi sono molto "lineari" e non dovrete impegnarvi più di tanto per evitare la maggior parte dei pericoli: tutto quello di cui avrete bisogno sarà giusto un po' di buon senso! Un altro problema poi deriva dal fatto che non vi sentirete quasi mai veramente all'interno della vicenda. Mi spiego: a causa dello scarso numero di azioni eseguibili, tutte legate alla situazione in cui vi trovate (per esempio ci sono delle schermate dove potrete compiere una sola azione), la trama sembra quasi scorrervi sotto le dita senza che voi possiate fare più di tanto per farla vostra, e questo può generare un certo senso di insoddisfazione. L'idea del gioco non è male, ma una struttura un po' più complessa e un'interazione maggiore avrebbero senz'altro giovato!

MAD DOG McCREE

Il fuorilegge Mad Dog McCree e la sua cricca hanno rapito il sindaco di una piccola e sperduta città del folle e selvaggio West e sua figlia. Per salvarli, voi, pistolero senza macchia e senza paura, dovrete combattere in saloon pieni di banditi, sventare rapine, evitare imboscate fino a quando non vi troverete faccia a faccia con il perfido "Cane Pazzo". Riuscirete a eliminare tutti i cattivi e a salvare la città? Ne varrà poi veramente la pena? Per saperlo continuate a leggere.













COIN-UP SU 3DO

Mad Dog McCree ha avuto molto successo in sala giochi e questo fatto ha portato a tutta una serie di sequel che sono: Mad Dog McCree 2, Space Pirates e Crime Patrol. Ora, in anteprima, vi possiamo rivelare che l'American Laser Games ha deciso di convertire tutti questi titoli per il 3DO. Speriamo solo che le prossime release siano migliori di questa.

Questo è uno dei peggiori giochi mai realizzati. La grafica e il sonoro sono OK, ma Mad Dog McCree manca totalmente di giocabilità! Il metodo di controllo dell'arma è praticamente inesistente e quando sparerete un colpo vi sembrerà di tener in mano una pistola congelante piuttosto che una sei colpi. Ogni volta che fate fuoco infatti c'è un'orrida pausa nella quale il CD carica i dati del colpo. Nello schermo di pratica ci possono volere fino a 3 secondi perché una bottiglia, una volta colpita, esploda. Inoltre visto che potrete ricominciare all'infinito il game da dove siete morti lo potrete finire anche in un pomeriggio. Una vera delusione.

RIK SKEWS

HELLO SPANK!

Il coin-op di Mad Dog McCree vi metteva di fronte a uno schermo gigante sul quale dovevate sparare ai vari farabutti (veri attori digitalizzati e con una resa grafica semplicemente incredibile) con un'enorme light gun. Purtroppo però per la versione 3DO non esiste ancora una pistola (o meglio è stata annunciata proprio al momento di andare in stampa) e quindi dovrete utilizzare per il controllo del vostro cannone il caro e buon vecchio joypad. Per rendere un po' più semplice il sistema di controllo la velocità del cursore può essere settata in 3 diversi modi ed esiste anche una sezione nella quale è possibile far pratica sparando a delle bottiglie. Si segnala infine la presenza del modo a 2 giocatori (alternato of course!) e della possibilità di continuare all'infinito dall'ultima locazione raggiunta.

3DO

AMERICAN LASER GAMES

SVILUPPATORI: INTERNI

TIRO

GRAFICA	84	*Ottima. Davvero molto simile a quella del coin op.*
SONORO	90	*Idem come sopra. Vi sembrerà davvero che qualcuno vi stia sparando addosso.*
GIOCABILITA'	50	*Ci sono troppi caricamenti e il sistema di controllo è scomodissimo.*
LONGEVITA'	50	*Con i crediti infiniti lo potrete finire anche in un pomeriggio.*
GLOBALE	58	*Lasciatelo perdere. E' un consiglio da amico.*

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

MEGABIT: CD

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1-2

CONTINUE: SI

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1

CD: AMERICANO

INDICAZIONI:

CVG HIT

REBEL ASSAULT

L'Impero colpisce ancora! E questa volta approda su PC in formato CD-ROM. Che sia davvero questo il futuro dei videogames?

Molto spesso si può capire la popolarità di un game guardando il numero di persone che vi stanno attorno mentre state giocando. Per esempio: quando provavo Day of the Tentacle (o DOTT, come lo chiamiamo noi) avevo sempre intorno almeno 6 amici. Senza dubbio 6 è già un buon risultato, ma quando mi sono messo a giocare a Rebel Assault, con le luci spente e la musica a tutto volume avevo intorno a me una folla di 15 persone circa! Questo perché Rebel Assault è semplicemente un game mozzafiato, con sezioni in full-motion video, animazioni di qualità cinematografica e la ormai mitica colonna sonora di Star Wars. L'atmosfera è eccellente e ricrea alla perfezione il clima del film con spettacolari combattimenti contro le guardie imperiali, slalom attraverso campi di asteroidi, per non parlare poi della storica scena finale della Morte Nera.

LA TRAMA

Giocare a Rebel Assault è un po' come guardare un film (a parte il fatto che qui siete voi i protagonisti). Dopo che i ribelli sono scappati da Tatooine, si sono rifugiati sul pianeta di ghiaccio Hoth. Sfortunatamente però il caro e vecchio Lord "Casco" ha individuato i nostri eroi e così ha inviato le sue truppe sul pianete per porre fine una volta per tutte al movimento di resistenza. La battaglia su Hoth è divisa in 3 fasi, nelle quali bisogna condurre i droidi attraverso le cave di ghiaccio, combattere gli AT-AT e distruggere le truppe imperiali che si sono infiltrate nella vostra base. Solo dopo aver superato queste 3 missioni potrete saltare sul vostro X-Wing e volare a salvare Yavin.











USA LA FORZA!

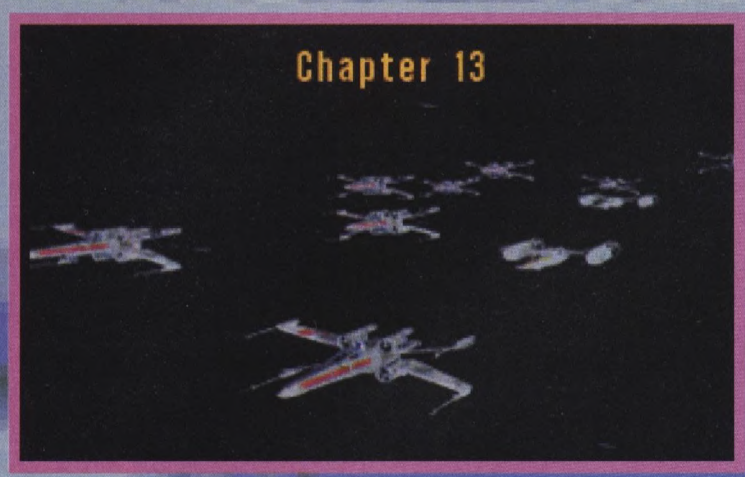
Come X-Wing, anche Rebel Assault culmina con la battaglia per distruggere la Morte Nera. Prima di tutto dovrete vedervela con uno squadrone di TIE Fighter e solo quando lo avrete eliminato potrete andare sulla superficie dell'astronave nemica. Dopo aver distrutto alcune installazioni e torrette, dovrete neutralizzare un potentissimo cannone e per far ciò sarà necessario far saltare il suo scudo difensivo. Dopo di che non vi resterà altro da fare che tuffarvi nel mitico canalone e cercare di sferrare l'ultimo e decisivo colpo. Usa la forza Luke!

Stupendo, favoloso, superbo, strepitoso, incredibile. Questi sono solo alcuni degli aggettivi che sono usciti dalla mia bocca quando ho visto per la prima volta Rebel Assault. E' un gioco incredibile che finalmente mostra le vere capacità del CD. Ho una sola critica da fare, ovvero il fatto che il game sia un po' troppo facile. Io sono riuscito a finirlo in 2 giorni (lo so, sono bravissimo), ma, a parte questo, non esiterei a raccomandarlo a chiunque. In fondo è un classico arcade e quello che più conta è, come sempre, il punteggio finale.

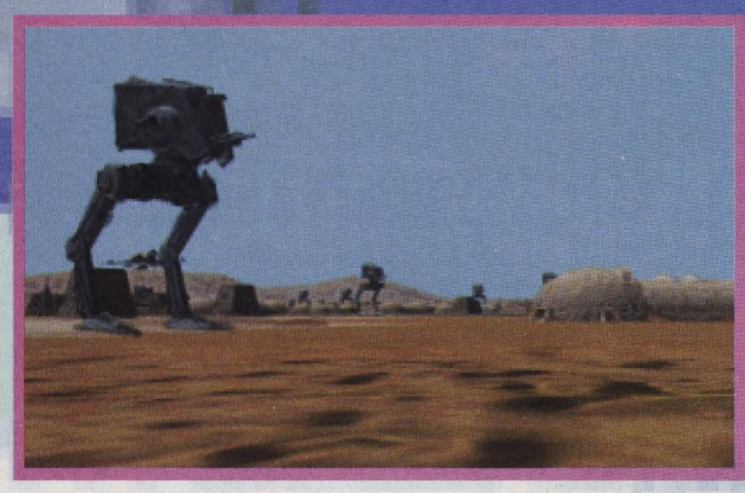
DENIZ AHMET

THE EMPIRE STRIKES BACK

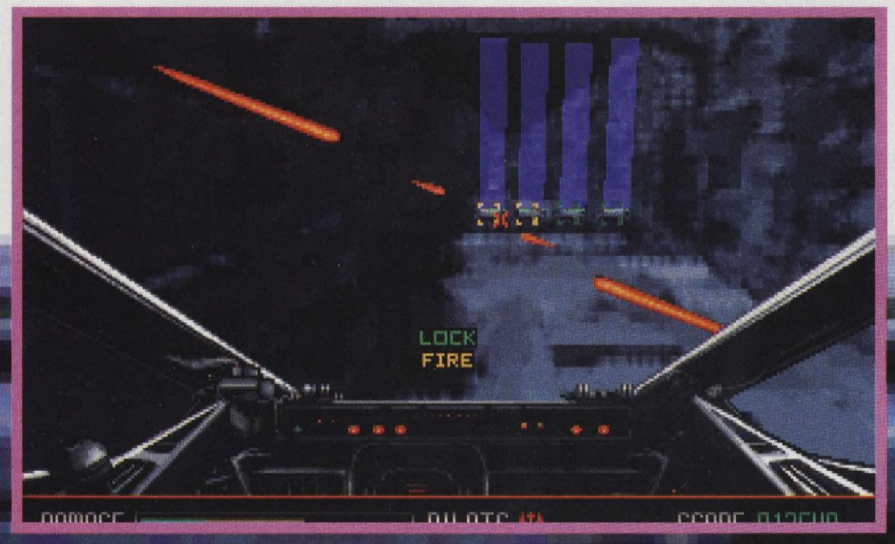
Sarò breve in questo box anche perché voglio dare al grafico la possibilità di inserire molte immagini del gioco. Rebel Assault è in sostanza un gioco arcade, una specie di shoot 'em up (paragonandolo a qualche coin-op direi che assomiglia a Galaxy Force per via delle sue visuali) e, di conseguenza, assomiglia a X-Wing quanto una Ferrari assomiglia a una Skoda. Il game è formato fondamentalmente da 3 diverse fasi. La prima con la visuale da dietro il vostro caccia (alla Afterburner), la seconda dall'interno del vostro mezzo ed infine una sequenza di corsa alla Wolfenstein, con il vostro omino che deve eliminare i soldati dell'Impero. Questi livelli o capitoli (15 in totale) sono collegati fra loro da alcune tra le migliori sequenze animate che mi sia mai capitato di vedere. Che esperienza gente!

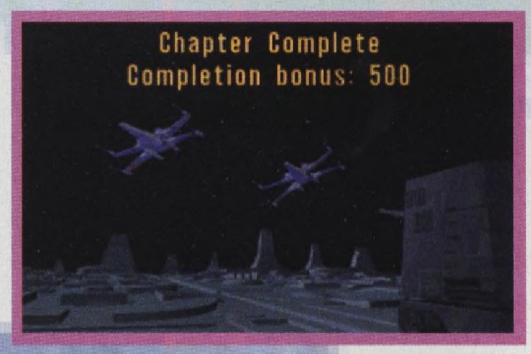












STAR WARS

Posso onestamente dire che, tra tutti i CD che ho visto per PC, Rebel Assault è, senza dubbio, il migliore. La grafica è incredibile, il sonoro strepitoso ed il tutto è anche abbastanza giocabile, cosa che non si può dire per altri titoli presenti su questa macchina in questo formato. Se c'è un gioco che i possessori di PC con CD devono assolutamente avere... beh, ragazzi, lo abbiamo trovato! Semplicemente galattico!

Questo è senza dubbio il migliore, il più incredibile, il più coinvolgente game che io abbia mai giocato da un anno a questa parte. Dimenticatevi il Super Nes o il vostro Mega CD poiché la conversione definitiva di Star Wars per PC è finalmente arrivata! Giocare a Rebel Assault è come vedere il film di Guerre Stellari con combattimenti, zoom, esplosioni e la mitica sequenza della Morte Nera. Come è mai possibile tornare a giocare game senza CD dopo aver visto questo prodotto? Raccomandato a qualunque prezzo (anche se temo che sarà bello alto). Se avete un lettore CD dovete assolutamente comprarlo, altrimenti cosa aspettate a prenderli entrambi?

PAUL RAND

PC CD-ROM

U.S. GOLD

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE

GRAFICA	99	*Assolutamente perfetta. Vi sembrare di stare vedendo il vero film di Guerre Stellari.*
SONORO	98	*Gli effetti sono realizzati in maniera impeccabile, per quanto riguarda la colonna sonora vi basti sapere che è quella originale.*
GIOCABILITA'	75	*Molto coinvolgente. - Un po' troppo "convenzionale".*
LONGEVITA'	89	*Non è difficilissimo. E' Star Wars!*
GLOBALE	93	*Semplicemente il miglior prodotto su CD per PC.*

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

N° DISCHI: 1 CD

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: N.D.

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386 33 MHZ 2

INDICAZIONI:
PROVATO SU UN 486
50 MHZ CON 4 MB DI RAM.

CYBERMORPH

L'Atari prova a rispondere a Star Wing con questo shoot 'em up 3D per il Jaguar. Ma si saranno ricordati davvero tutto?

Ti sono giunte voci che l'impero di Pemitia ha messo a punto una forma di vita robotica in grado di riportarlo all'antico splendore. Come specie di virus, questi esseri si sono sparsi per la galassia e ora stanno per invadere anche il vostro pianeta.

Immediatamente gli scienziati hanno messo a punto tutta una serie di armi che sono state lanciate in orbita attorno al pianeta, e ora tocca a voi. A bordo di un caccia sperimentale, il Cybermorph, capace di rigenerare i propri danni e di trasformarsi adattando la sua forma alle varie situazioni tattiche, dovrete cercare di fermare quest'orribile minaccia. Per sconfiggere l'impero dovrete riuscire a recuperare i pod di 5 settori e questo vuol dire ripulire ben 40 pianeti (8 pianeti=1 settore). Avanti ragazzi, la strada per la libertà è molto lunga!









Di primo acchito Cybermorph sembra un gioco semplicemente galattico: è controllabile e la grafica è davvero ben realizzata. Sfortunatamente però, è un po' carente per quanto riguarda la giocabilità vera e propria. Non credo proprio che un game a 64 bit dovrebbe consistere in semplici puzzle e in una mera ricerca di pod. Inoltre il sonoro è veramente povero, la grafica non fa il benché minimo sfoggio dei tanto decantati effetti speciali della macchina, mentre i guardiani di fine livello mancano totalmente di immaginazione. Insomma un gioco noioso che manca di quegli elementi che hanno fatto di Star Wing e Silpheed giochi di classe. Per un po' è divertente, ma da una macchina del genere ci si aspetta ben altro!

RIK SKEWS

LOOKING AROUND

Cybermorph si differenzia abbastanza, come stile di gioco, dalla sua controparte per Super Nintendo (Star Wing): infatti più che a uno shoot 'em up questo prodotto assomiglia a un game d'esplorazione. Lo schermo può ruotare di 360 gradi e in questo modo non avrete un percorso obbligato da seguire. Anche se le colline e il terreno appaiono molto belle non richiedono la benché minima abilità di manovra dato che non è possibile andarci a sbattere contro. Praticamente, tutto quello che dovrete fare è seguire le freccia sul vostro radar per raggiungere i pod da recuperare. Se nel frattempo vi imbattete in una squadriglia nemica tutto quello che dovrete fare è girarle attorno: infatti non sembra che vi diano la caccia. Gli unici nemici che dovrete distruggere per forza sono quelli che gironzolano attorno ai pod visto che se vi "vedranno" ruberanno il pod più vicino e cercheranno poi di darsi alla fuga. In caso riuscissero a scappare il prezioso oggetto verrà trasportato in un'altra zona del livello e depositato vicino a qualche ostacolo o a una nave.

IT'S SO EASY!

Nei pianeti più semplici i pod sono all'aperto. Tuttavia le cose diventano presto più difficili quando questi sono nascosti in capsule o bunker, visto che in questo caso la loro posizione non viene rivelata dal radar. Le cose cambiano ancora nei livelli più avanzati: qui infatti troverete a guardia della capsule quasi sempre degli alieni, mentre campi di forza vi impediranno di raggiungere direttamente molte zone dei livelli. La soluzione a questi problemi consiste nel cercare la control station e distruggerla: in questo modo eliminerete i vari campi di forza ed in più farete comparire un teletrasportatore segreto che vi permetterà di raggiungere i livelli nascosti contenenti un sacco di pod e di nemici. Corri, corri, corri, c'è un mostro che c'insegue...











Sono combattuto. Visivamente questo gioco sembra davvero buono, ma non c'è molta interazione. Infatti i caccia nemici sono collocati in semplici posizioni e una volta esaurita la novità dell'esportazione dei livelli tutto quello che vi rimarrà sarà soltanto un gioco ripetitivo. Questo non sarebbe successo in un action game come Star Wing, ma purtroppo avviene qui a causa dell'approccio un po' troppo tattico di Cybermorph. L'Atari ha cercato di superare i rivali di casa Nintendo con questo suo prodotto, ma le cose non le sono andate molto bene. Sorry, ma Star Wing è molto meglio!

DENIZ AHMET

JAGUAR

ATARI

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE

GRAFICA **82** *Buona grafica vettoriale, ma per il Jaguar non dovrebbe esser niente di particolare.*

SONORO **32** *Totale assenza di musica nel gioco e una nenia insopportabile nello schermo dei titoli. - Gli effetti sonori non sono meglio.*

GIOCABILITA' **78** *All'inizio vi sembrerà molto divertente. - Ma dopo qualche giorno lo troverete monotono e ripetitivo.*

LONGEVITA' **75** *Una sfida discreta... - ...anche se con le Password lo finirete abbastanza rapidamente.*

GLOBALE **79** *E' sempre difficile azzeccare il gioco giusto al 100% al primo colpo... non è male, ma non è nemmeno ciò che ci si aspettava dal Jaguar!*

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

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

IL GIOCO E' IN REGALO CON LA MACCHINA

MEGADRIVE

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA

Giocatori ben definiti e animati.
Le dimensioni del campo non rispecchiano molto quelle reali (è troppo piccolo).

78

SONORO

Non ci sono molti effetti sonori, ma quelli presenti sono adeguati.

75

GIOCABILITA'

Divertente e coinvolgente, soprattutto nel modo a quattro giocatori.

80

LONGEVITA'

Abbastanza longevo grazie alla presenza di numerose squadre.

80

GLOBALE

Un buon gioco consigliato però solo a chi non possiede già una versione precedente.

80

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 16

DISTRIBUZIONE: IMPORT

N° GIOCATORI: 1-4

CONTINUE: PASSWORD

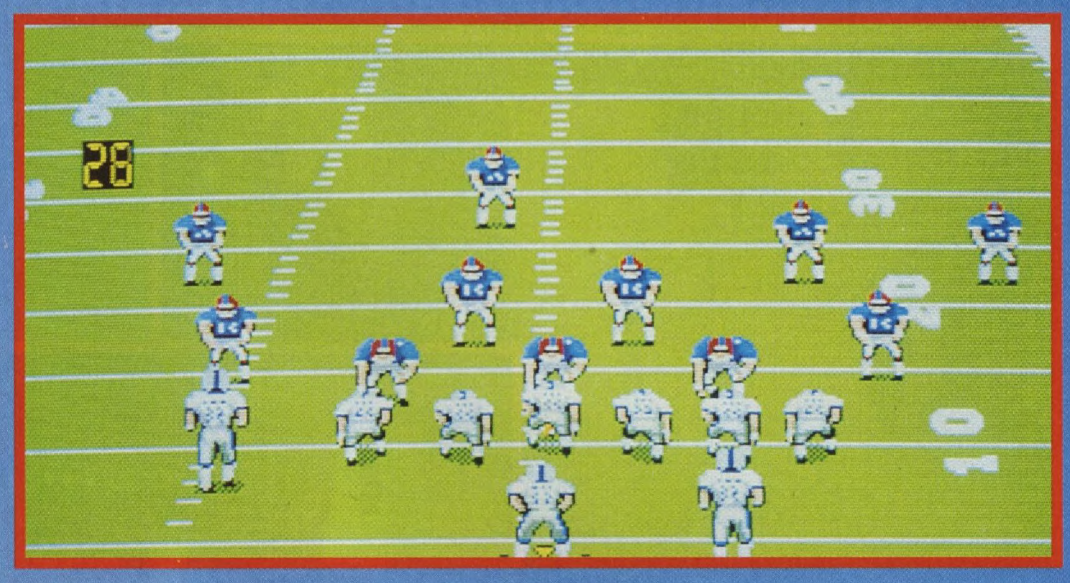
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1

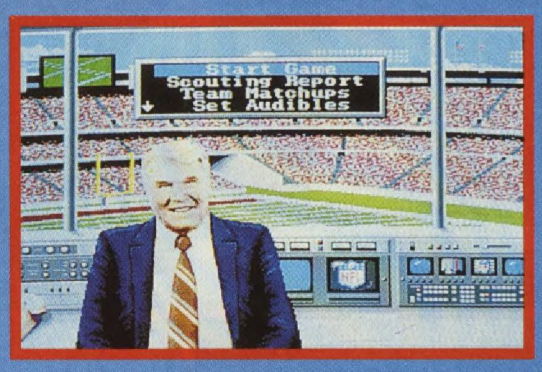
CARTUCCIA: EUROPEA

INDICAZIONI:

JOHN MADDEN NFL '94

Più puntuale di un orologio svizzero (o dell'ennesima versione di Street Fighter 2) la Electronic Arts lancia sul mercato John Madden NFL '94, nuova riedizione della migliore simulazione di football americano disponibile per Megadrive. La struttura del gioco (il famoso sistema di lancio a tre finestre) è rimasta immutata, così come non si riscontrano variazioni di rilievo nella grafica, nel sonoro, nello scrolling e nell'inquadratura. Allora, direte voi, dove sono le novità? Semplice, ci sono nuove squadre (con addirittura tutti i nomi veri, le statistiche dell'anno scorso e una serie dei migliori team di tutti i tempi), altri schemi, la possibilità (se avete l'adattatore) di giocare in 4 e altre nuove opzioni; secondo me è un po' poco, voi cosa ne pensate?









Devo ammetterlo: questa versione di John Madden mi ha deluso soprattutto a causa dell'estrema somiglianza con i suoi predecessori. A parte qualche differenza grafica e sonora (e non sempre in meglio), le nuove squadre e la possibilità di giocare in quattro, il gioco è in tutto e per tutto uguale alle precedenti versioni. Vale quindi lo stesso discorso fatto per NHL Hockey: se non avete già un gioco della serie JM e se vi piace il football americano può essere un buon acquisto (rimane sempre il miglior titolo per Megadrive del genere); se invece ne possedete già uno le poche differenze, a mio modesto parere, non ne giustificano l'acquisto.

MARCO RAVETTO

ED E' TOUCHDOWN!!!!!!

La principale novità di John Madden NFL '94 è la presenza delle squadre americane originali, ognuna con le proprie caratteristiche, e dei veri giocatori della NFL. Questo è senza dubbio un aspetto positivo anche se, in certi casi, i parametri non sembrano essere calibrati alla perfezione: infatti può capitare che, utilizzando alcune squadre (Buffalo ad esempio), eseguendo sempre la stessa azione (una corsa con Thurman Thomas numero 34) si guadagnino costantemente almeno 5 yards. Peccato, perché a causa di questo difetto il gioco perde senza dubbio parte del suo realismo.

SUPER NINTENDO - NES - GAME BOY

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

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

Tutti i marchi citati sono di proprietà degli aventi diritto.

CONSOLES
CARTUCCE
JOYSTICKS
ACCESSORI
PERIFERICHE
SOFTWARE

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

SUPER NES

JALECO

SVILUPPATORI:INTERNI

STRATEGIA

GRAFICA 80 — *Adatta al gioco e sempre abbastanza chiara.*

SONORO 74 — *Abbastanza in sintonia con il tipo di gioco.*

GIOCABILITA' 80 — *Se vi piace il genere è perfetta, altrimenti...*

LONGEVITA' 72 — *I dieci livelli sono tutti abbastanza impegnativi.*

GLOBALE 84 — *Un buon gioco discretamente realizzato e abbastanza divertente.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: ND

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1

CONTINUE: OPZIONE SAVE

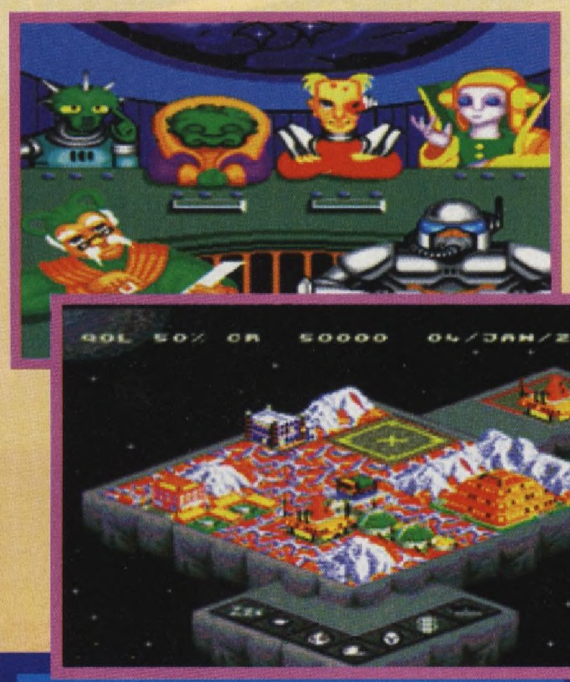
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 10

CARTUCCIA: AMERICANA

INDICAZIONI:

UTOPIA

Arrgh, due giochi lunghi e di ragionamento in un solo giorno! Dopo aver appena finito la preview di Genesia (cercatela tra le anteprime), è ora la volta di recensire questa conversione di Utopia, una delle migliori simulazioni divine che segue la scia del classico Populous.



SETTLERS

Come dice il gioco, "avrete il mondo nelle vostre mani". Tocca a voi colonizzare uno dei dieci lontani, e progressivamente più difficili, pianeti, ognuno caratterizzato da differenze territoriali e di risorse, da vantaggi e da svantaggi. Dovrete inoltre difendere la vostra creazione da attacchi di una forza aliena che tiranneggia da anni in Utopia; il destino dell'umanità dipende da voi!



CIVILIZATION

Ci sono due azioni fondamentali da compiere in questo gioco: prima di tutto bisogna civilizzare la città, sviluppare l'industria, tassare la popolazione, investire le tasse, trovare personale per l'esplorazione, costruire, commerciare e governare onestamente per il bene della comunità. Successivamente bisogna anche preoccuparsi della difesa, cercando di sviluppare armi sempre più potenti e sistemi radar sofisticati per sopravvivere agli attacchi della malvagia forza aliena.





POWERMONGER

Il "consiglio comunale" (o meglio interspaziale) di questa città è composto da ben sei persone, e più precisamente: un civil engeneer che vi dà consigli sullo sviluppo urbanistico della città, un head of research che dirige le ricerche delle sostanze naturali, un colony administrator che cura degli aspetti più generali, come per esempio la quantità di cibo presente sul pianeta, un financial consultant che elargisce consigli finanziari, un senior psychiatrist che suggerisce i metodi per far felici i cittadini e infine il supreme commander che, ovviamente, conduce le truppe in battaglia.

Utopia sul Super Nes è una buona conversione dell'originale su Amiga. Spero che abbiate giocato, o almeno visto, un'altra simulazione divina così che sappiate già cosa vi attende se comprate questo gioco. La grafica è praticamente identica a quella Amiga e fortunatamente è rimasto invariato il connubio tra giocabilità e strategia. Un gioco diverso dal solito per Super Nes; è possibile che non abbia il successo che si merita poiché i possessori di console non sembrano volere questo tipo di prodotti.

RIK SKEWS

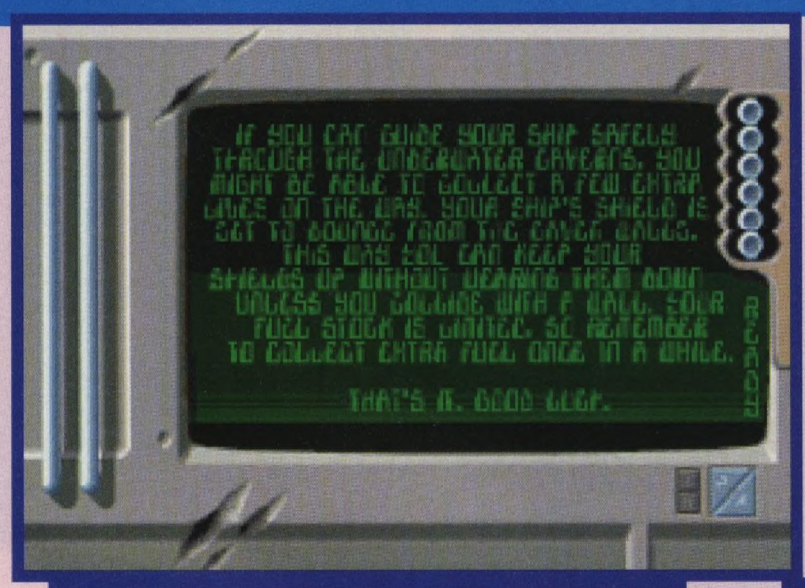
STARDUST

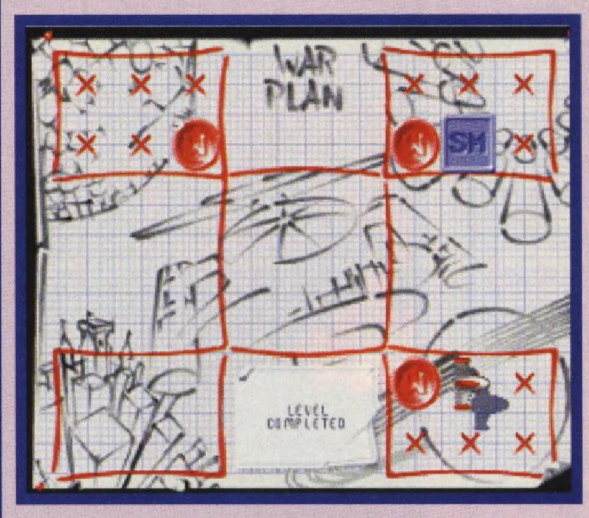
Grafica e musica impressionanti dalla nuova software-house Bloodhouse. Ma è giocabile?

Stardust è essenzialmente una combinazione del classico Asteroids, con l'aggiunta di un tocco di Blasteroids. Dopo un'ottima introduzione, che è rubata ai titoli iniziali dei film di Star Wars, si comincia col gioco vero e proprio. Dovete ripulire cinque mondi, ognuno dei quali è diviso in sei zone. Le zone possono essere completate in qualunque ordine si preferisca. Alla fine del secondo livello c'è una missione speciale, che terremo segreta. Escluso il primo, a ogni mondo si accede completando una sequenza in un tunnel.

LA MADRE DI TUTTE LE ASTRONAVI

La vostra astronave dispone di uno scudo limitato per la protezione e di una corazza che viene utilizzata quando lo scudo si è esaurito. E' una lotta contro il tempo, e se finisce quello che si ha a disposizione per terminare un livello appare un'astronave madre scortata da milioni di piccole astronavi che sc









METEORITICO

Come menzionato in precedenza, il gioco è fondamentalmente una variante di Asteroids e la durezza dei meteoriti dipende dal loro colore. I meteoriti dorati sono i più forti, seguiti da quelli viola, blu e infine grigi. I meteoriti si dividono in parti più piccole quando vengono colpiti, quindi si dividono in parti sempre più piccole finché alla fine si distruggono. Abbastanza spesso un meteorite distrutto lascia una moneta che fornisce degli utili power-up alla vostra astronave, come l'aumento di potenza dei cannoni, missili, energia o vite extra.

La grafica di Stardust è ottima. Quello che la rende tanto impressionante è il fatto che i meteoriti e i guardiani di fine livello sono realizzati in ray-tracing. Inoltre, grazie a trucchi tecnici, i programmatori sono riusciti a inserire una massiccia musica techno-pompata a quattro canali e altri due canali di eccellenti effetti sonori. Beh, c'è anche la giocabilità, se vi interessa. Il controllo è fantastico e la rilevazione della collisione è praticamente perfetta. Sono necessari sia un dito veloce sul tasto di fuoco, sia un minimo di ragionamento, ma per qualche giocatore potrebbe rivelarsi troppo difficile. Un gioco raccomandato, specialmente per il prezzo.

RIK SKEWS

AMIGA

BLOODHOUSE

SVILUPPATORI: INTERNI

SHOOT 'EM UP

SONORO	93	*Una delle migliori grafiche mai apparse su Amiga.*
GRAFICA	95	*Tutto quello che avreste sempre desiderato sentire da un gioco del genere.*
GIOCABILITA'	85	*Per i fan degli spara e fuggi questo gioco è manna dal cielo.*
LONGEVITA'	85	*Ne avrete di nemici da blastare prima di arrivare alla fine.*
GLOBALE	88	*Un ottimo shoot 'em up che però manca di quel qualcosa per diventare un classico. In ogni caso caldamente raccomandato.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: N.D.

INSTALLAZIONE SU HD: N.D.
MEMORIA: TEL. OCEAN

COMPATIBILITA':

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

INFORMAZIONI:

-

SHADOW CASTER

C'era una volta, molto tempo fa, una terra abitata da una razza che si faceva chiamare The People. Queste personcine erano in contatto con esseri di altri pianeti e, visto che si erano sempre dimostrati pacifici, gli Dei avevano concesso loro il potere di trasformarsi in quelle lontane creature, mentre gli "alieni" avrebbero potuto assumere la forma umana. Questo dono permise alle varie civiltà di svilupparsi e crescere, ma un'ombra sinistra minacciava la loro prosperità. Infatti non a tutti era stato fatto il dono della metamorfosi - gli dei avevano premiato solo i puri - e così gli esclusi cominciarono a formare una sorta di setta segreta. A loro si unì una divinità rinnegata, Malkor, la quale "donò" ai suoi nuovi seguaci la capacità di acquistare i poteri di tutte le creature che avessero distrutto. Così i seguaci della nuova setta cominciarono a conquistare posizioni importanti e attraverso ogni sorta di atrocità e delitti ottennero il controllo dei People. Ma la cosa fu scoperta e così la guerra civile ebbe inizio. Si combattè a lungo e alla fine i seguaci degli Dei riuscirono a rinchiudere i discepoli dell'oscurità in un tempio lontano dalla città, ma a quale prezzo: la loro civiltà era ormai distrutta e i loro dei li avevano abbandonati. Il tempo passò e i People persero pian piano la loro capacità di trasformarsi, tranne una persona, un giovane ragazzo di nome Kirt. Ma Malkor non era stato annientato ed ora si preparava a colpire di nuovo, per cui il ragazzo fu inviato in un altro mondo, dove poter crescere tranquillamente, per poter tornare a liberare la sua gente. Adesso quel momento è giunto.

Non c'è che dire, dal punto di vista grafico e sonoro Shadow Caster è davvero un capolavoro! Lo scrolling è fluidissimo e le varie ambientazioni sono ricchissime di dettagli, mentre le varie musiche contribuiscono a creare una atmosfere semplicemente perfetta. Per quanto riguarda il game vero e proprio, invece, il discorso si fa un pochino più complesso. Infatti la nuova struttura di gioco rende SC più semplice e ripetitivo rispetto ai suoi predecessori, limitando così l'avventura all'esplorazione e ai combattimenti. Inoltre sono presenti alcune "tecniche" con le quali si possono distruggere abbastanza facilmente anche i nemici più potenti, senza contare poi che l'avventura, nel suo complesso, non è difficilissima. Non fraintendetemi, il gioco non è brutto, anzi personalmente mi sono divertito molto ed anche se all'inizio ho sentito un po' la mancanza del realismo di Underworld una volta che mi sono abituato tutto è filato via liscio. Ritengo tuttavia questo gioco, per la sua impostazione un po' più arcade rispetto ai suoi predecessori, poco adatto ai "veri" avventurieri. Se stavate cercando il successore di Ultima Underworld 2 allora questo titolo centra davvero poco!

FABIO RAVETTO









SHADOW VS. UNDERWORLD

I vari mondi nei quali vi ritroverete a vagare ricordano per certi versi quelli di Ultima Underworld. Anche qui infatti l'azione di gioco si svolge in livelli labirintici e con il medesimo tipo di visuale, mentre le varie ambientazioni comprendono, finalmente, anche luoghi aperti come paludi e città. Lo scopo della vostra missione è quello di riuscire a raggiungere il tempio dopo avere reintegrato i 4 obelischi magici (quei pilastri che vi donano le metamorfosi, tanto per intenderci). Rispetto ai suoi due predecessori SC si rivela esser profondamente diverso essendo orientato più sull'azione: sono infatti presenti molti combattimenti e gli enigmi proposti non sono particolarmente complessi. Inoltre è assente l'interazione con i vari personaggi dei Dungeon (a meno che voi non intendiate una mazzata tra le orecchie come un atto di comunicazione) ed il nostro eroe non risente più né della fame, né della sete, per non parlare poi della sua insonnia permanente. Molto ricca è la dotazione di armi che potrete utilizzare, tra le quali vi segnalo stupende spade lavorate a mano e alcune calde e soffici maglie metalliche, mentre la magia è stata drasticamente ridotta. Infatti ora per lanciare i vostri incantesimi potrete utilizzare solamente le bacchette magiche, che tra l'altro hanno una carica limitata, oppure gli incantesimi che vi deriveranno da alcune trasformazioni (che però vi consumeranno un Power notevole). Un'altra caratteristica del gioco deriva dal fatto che, visto che ogni metamorfosi presenta caratteristiche ben definite e particolari, i livelli più avanzati richiederanno un uso più oculato delle vostre abilità per poter esser completati.



ALLA FACCIA DELL'INTERFACCIA

Anche l'interfaccia utente utilizzata con tanto successo nei 2 episodi della serie di Underworld ha subito delle modifiche. Infatti quella che troviamo in Shadow altro non è che una versione semplificata delle 2 precedenti. Sono sparite le icone "look", "get", "use" e compagnia bella e ora ogni volta che dovrete fare qualcosa vi basterà semplicemente posizionarci sopra il puntatore del mouse e cliccare. Comodo ma anche un po' riduttivo.





I WANT YOUR GRAPHICS

Un notevole passo avanti, rispetto alla serie Underworld, è stato fatto nella grafica. Qui infatti non solo potrete avere una finestra che occupa ben l'80% dello schermo (sempre che possediate "almeno" un 486), ma avrete anche uno scrolling più fluido ed una maggiore quantità di dettagli. Non appena inizierete a giocare si aprirà infatti di fronte ai vostri occhi uno spettacolo mai visto, con paludi piene di esseri ripugnanti, città avvolte nella nebbia, affreschi, vetrate e mura con stupendi bassorilievi! OK... OK... Ho capito. E se uno non ha una macchina potente? Bene, dovete sapere che il programma vi offre la possibilità si settare il livello di dettaglio, ma non come succedeva in Ultima (e ti pareva!), dove venivano eliminati i vari particolari, ma semplicemente restringendo lo screen, il che non è niente male se si esclude il fatto che alcuni oggetti, con certe risoluzioni, risultano poi un po' troppo difficili da individuare.

PC

ORIGIN

SVILUPPATORI: RAVEN SOFTWARE

RPG

GRAFICA **93** *Ambientazioni realizzate in maniera semplicemente divina e cura maniacale per i dettagli, per non parlare poi dello scrolling ultra fluido!*

SONORO **80** *Buono e coinvolgente... ...anche se alcune musiche ed effetti avrebbero potuto esser realizzati un pochino meglio.*

GIOCABILITA' **77** *Un prodotto che si lascia giocare... ...anche se alla lunga potrebbe risultare un po' monotono e ripetitivo..*

LONGEVITA' **75** *Sfortunatamente il livello di difficoltà non molto elevato rende questo game poco adatto agli avventurieri più navigati.*

GLOBALE **78** *Un gioco discreto (praticamente una versione semplificata di U.U.2) che però non assurgerà certo all'Olimpo degli RPG senza frontiere.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 8

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 16MB

CONFIGURAZIONE MINIMA: PC 386, 4 MB RAM, HARD DISK E MS-DOS 5.0

INDICAZIONI:

PROVATO SU PC 486 33 MHZ CON 4 MB DI RAM, SOUND BLASTER 2.0 E SVGA ET4000.

UNO, NESSUNO, CENTOMILA!

Bene ragazzi, ecco ora per voi una rapida descrizione di tutte le vostre possibili trasformazioni.

KIRT: Anche se potrebbe sembrare un semplice uomo, Kirt è in realtà un discendente dei People. Oltre a una grande abilità nelle arti marziali, il nostro possiede la capacità di trasformarsi in altri esseri. Questo però costa energia, così come mantenere la forma oppure utilizzare i poteri speciali tipici di ogni morph. Una volta finita l'energia Kirt ritorna alla sua forma originale ed è solo in questa condizione che può recuperare le energie perse in battaglia. Le sue abilità consistono nell'agilità e nella capacità di sferrare super calci.

MAORIN: E' una specie di lupo mannaro a 4 braccia pesante ben 300 Kg; inoltre é anche veloce ed é molto più resistente ai colpi di Kirt. Maorin ha la capacità di vedere nell'oscurità grazie ad una sorta di vista all'infrarosso, purtroppo però la sua stazza gli impedisce di nuotare rendendogli invalicabile persino una semplice pozzanghera.

CAUN: E' un piccolo elfo. Come combattente è abbastanza insulso, ma la sua statura lo rende il più agile tra tutti i vostri personaggi. Oltre alla possibilità di saltare e di prendere oggetti anche distanti, Caun ha il potere di curare le ferite ricevute in battaglia (naturalmente a discapito delle vostre risorse di energia magica!); inoltre può anche illuminare per un certo periodo i dungeon oppure creare un potentissimo scudo difensivo o ancora scagliare un nugolo di insetti pestiferi contro il proprio nemico. Insomma un piccolo mostro!

OPSIS: Se appena avete aperto la rivista l'occhio vi è caduto su questo punto, prima cosa raccoglietelo e poi sappiate che avete trovato il mostro dei vostri sogni! Opsis è infatti un enorme bulbo oculare volante, non è un gran che nei combattimenti corpo a corpo, tuttavia è dotato di una serie di capacità non proprio trascurabili. Il nostro amebone è in grado di generare un colpo di energia che terrorizza i vostri avversari, una sorta di slow motion, un automap con un raggio maggiore, più tutta una serie di proiettili e fire-ball varie. Provate a farlo arrabbiare adesso!

KAHPA: Semplicemente un enorme rospo da 200 Kg! Come tutti questi esseri Kahpa si trova perfettamente a suo agio nell'elemento liquido. Le sue abilità speciali gli consentono di generare una scossa elettrica ad alto voltaggio e un attacco a ultrasuoni davvero molto efficaci, assolutamente devastanti se poi vi trovate in acqua!

SSAIR: Oh... Che bello. Un draghetto! Ssair è in grado, grazie ai suoi colpi di coda, di infliggere enormi danni ai propri nemici, per non parlare poi della sua grande resistenza agli attacchi avversari. Il suo colpo speciale gli consente di lanciare fiammate devastanti.

GROST: Molto simile alla Cosa, Grost ha la capacità di attraversare alcuni muri; inoltre la sua costituzione gli consente di resistere anche negli ambienti più caldi e agli attacchi più potenti. I suoi poteri speciali consistono in mini terremoti generati battendo i piedi e nel paralizzare con un semplice tocco i suoi avversari.



Shadowcaster è un RPG attraente, con uno scrolling veloce, mostri originali e grafica dettagliata. Tuttavia in termini di giocabilità è adatto più a un bimbo: si presenta bene, è pieno d'azione, ma non è poi coì acchiappante. Praticamente è come Wolfenstein 3D con le spade invece dei fucili. Gli enigmi sono fiacchi, non c'è interazione tra i personaggi e l'enfasi è centrata sui combattimenti. Andrà pure bene per i novizi, ma non ritengo possieda sufficiente profondità per soddisfare gli avventurieri più esperti!

PAUL RAND

Telefona per le novità e i titoli non in listino

3 DO e Amiga CD 32 con le ultime novità

MORGANA

Importazione diretta USA e JAPAN

Neo Geo+Gioco L. 699.000 - 3 Count Bout L. 349.000 - Art of fighting 2 L. 459.000 - Burning fight L. 199.000 - Crossed Sword L. 199.000 - Cyber Lip L. 89.000 - Fatal Fury 2 L. 359.000 - Fatal Fury Special L. 459.000 - Ghost Pilot L. 159.000 - League Bowling L. 109.000 - Samuray Sho Down L. 449.000 - Sengoku L. 199.000 - Sengoku 2 L. 329.000 - Soccer Brawl L. 179.000 - Survivor Tel - Super Side Kick L. 339.000 - Top Hunter Tel - World Heroes 2 L. 349.000 - Mega CD2 Start L. 499.000 - Mega Cd Ita+2 Game L. 639.000 - After Burner III L. 119.000 - Batman Returns L. 109.000 - Chuck Rock L. 109.000 - Dracula L. 119.000 - Ecco the Dolphin L. 109.000 - Final Fight L. 89.000 - Jaguar Jzzo L. 119.000 - Mag Dog L. 109.000 - Night Striker L. 119.000 - Night Trap L. 119.000 - Ninja Aleste L. 79.000 - Slipheed L. 129.000 - Spiderman VS the King Pin L. 119.000 - Sonic L. 129.000 - Terminator L. 119.000 - Wolf Child L. 89.000 - Wonder Dog L. 69.000

Neo Geo L. 649.000 - Art of fighting L. 299.000 - Fatal Fury Special L. 459.000 - Survivor Tel - Mega CD2 Start L. 499.000 - Top Hunter Tel - Mega CD2 Start L. 499.000 - Super Nes Italy + S.M.W. L. 309.000

Mega Drive 2 Start/Pal L. 269.000 - Megadrive 2 Scart/Pal + Game L. 289.000 - New - Aero the Acrobat L. 99.000 - Awesome Possum L. 119.000 - Dual Turbo Remote L. 119.000 - Dashin Desperados L. 109.000 - ESPN Fottoball L. 119.000 - Fantastic Dizzy L. 99.000 - Flinstone II L. 99.000 - Gavntlet 4 L. 109.000 - Jim Power L. 109.000 - Last Action Hero L. 109.000 - Race Drivin L. 99.000 - Ren e Stimpy L. 109.000 - Robocop VS Terminator L. 129.000 - Rolling Thunder 3 L. 119.000 - Shining Force 2 L. 129.000 - Sonic Spinball L. 109.000 - Turtles/Tour. Fig. L. 129.000 - Sonic 3 Tel - Zool L. 109.000 - I RICHIESTISSIMI: Addams Family - Alladin L. 119.000 - Alien 3 L. 95.000 - Another World L. 95.000 - Bubsy L. 89.000 - Bull's VS Blazers L. 85.000 - Captain America L. 99.000 - Cool Spot L. 105.000 - Dinosaurus fur Hire L. 99.000 - Ecco the Dolphin L. 95.000 - European Club Soccer L. 99.000 - Ex Ranza L. 89.000 - Flashback L. 104.000 - F. 1 L. 109.000 - Global Gladiator L. 109.000 - Golden Axe 3 L. 89.000 - Jungle Strike L. 114.000 - Jurassick Park L. 124.000 - Kick Off L. 109.000 - Megalomania L. 109.000 - Micromachine L. 95.000 - Mig 29 L. 119.000 - Mortal Kombat L. 124.000 - Robocop 3 L. 109.000 - Rocket Knight Adventure L. 109.000 - Hauting Starring Polter Guy L. 109.000 - Spiderman VS xMan L. 119.000 - Sonic 2 L. 69.000 - Street Fighter 2 CE L. 129.000 - Shinobi 3 L. 105.000 - Superman L. 109.000 - Tazmania L. 89.000 - Tiny Toons L. 99.000 - Turtles Hyperstone L. 99.000 - Street of Rage 2 L. 99.000 - Super Nes + Joypad L. 249.000 - Super Nes + 2 Joypad + Mario L. 349.000 - Super Nes Italy + S.M.W. L. 309.000 - Zombie L. 109.000 - xMan L. 115.000 - Alien Storm L. 45.000 - Batman Returns L. 79.000 - Battle Toads L. 69.000 - Colums L. 49.000 - Chiky Chiky Boy L. 49.000 - David Robinson Basket L. 49.000 - Desert Strike L. 69.000 - G. Loc L. 59.000 - Gods L. 69.000 - Kick Boxing L. 69.000 - James Bond 2 L. 39.000 - Holyfield Boxing L. 39.000 - Majin Saga L. 59.000 - Mickey e Donald L. 69.000 - Side Pocket L. 69.000 - Tazmania L. 69.000 - Thunder Force IV L. 69.000 - Valis L. 39.000 - Bram Stoker's Dracula L. 119.000 - Kid Camaleon L. 39.000 - Shinobi 2 L. 79.000 - Championship Pool L. 125.000 - Dig e Spike Volleyball L. 129.000 - Alladin L. 134.000 - Actraizer II L. 119.000 - Daffy e Marvin the Martian L. 125.000 - Equinox L. 125.000 - Incredible Crash Dummies L. 125.000 - International Tennis Tour L. 119.000 - Jim Power L. 125.000 - Lufia e Fortress of Doom L. 139.000 - Last Action Hero L. 119.000 - Lawnmower Man L. 124.000 - Mickey's ultimate challenge L. 129.000 - Paladin Quest L. 124.000 - Robocop Terminator L. 125.000 - Super Empire Strikes Back L. 139.000 - Super Battle Ship L. 115.000 - Super Battle Tank 2 L. 125.000 - TMNT/Tournament Fighters L. 129.000 - I RICHIESTISSIMI - Addams Family 2 L. 115.000 - Art of Fighting L. 179.000 - Alien's 3 L. 115.000 - Bubsy L. 115.000 - Cuch Rock L. 99.000 - Cool Spot L. 119.000 - Dragon Ball 2 L. 129.000 - Formation Soccer 2 L. 129.000 - Goof Trops L. 119.000 - GP 1 Motomondiale L. 159.000 - Jimmy Connors L. 129.000 - Jurassic Park L. 135.000 - Kawasaki Challenge L. 139.000 - Kikikaikai L. 119.000 - Magical Quest L. 129.000 - Mario Collection L. 139.000 - Mazinga Z L. 109.000 - Mortal Kombat L. 129.000 - Nigel Mansel L. 129.000 - Pop Twin Bee L. 129.000 - Road Runner L. 109.000 - Rushing Beat 2 L. 119.000 - Street Fighter 2 Turbo L. 159.000 - Super Mario Kart L. 109.000 - Super Star Wars L. 119.000 - Tazmania L. 115.000 - Tiny Toons L. 99.000 - Utopia L. 119.000 - Zelda 3 L. 109.000 - Zombie Ate Neighbors L. 89.000 - LE OFFERTISSIME - Baxk to the Future L. 89.000 - Blues Brothers L. 69.000 - Batman Returns L. 79.000 - Contra Spirit L. 69.000 - Dead Dance L. 79.000 - Desert Strike L. 79.000 - Final Fight 2 L. 69.000 - First Samurai L. 79.000 - Mazinger Z L. 99.000 Mario is Missing L. 79.000 - NBA All Star Challenge L. 79.000 - Return of Double Dragon L. 69.000

VIA DALMAZIA, 424 - PISTOIA
Tel. 0573/903277
Fax 0573/903955

Spedizioni velocissime con corriere su richiesta del cliente

TUTTI I NOMI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI

CRASH'N'BURN

Sfrecciare su strade a 400 mph, affrontare curve che sfidano qualsiasi legge fisica, lottare contro avversari dotati delle armi più moderne. Questo è Crash'n' Burn, il primo gioco disponibile per 3DO. Che sia forse questo il simulatore di guida definitivo?

Ambientato in un futuro post-atomico (sullo stile di Mad Max, tanto per intenderci), Crash'n'Burn ci porta a gareggiare attraverso una serie di circuiti al limite delle possibilità umane. Lo scopo comunque rimane sempre lo stesso, ovvero vincere. Naturalmente non sarete soli: infatti molti altri piloti aspirano al titolo mondiale di questa nuova e mortale categoria che vedrà il suo vincitore finale nel terribile Death Drome. Come in qualunque gioco del genere che si rispetti, anche qui avrete la possibilità di utilizzare vari tipi di armi e la stessa cosa potrà essere fatta dai vostri avversari; inutile dire che man mano che proseguirete con le gare potrete incrementare le caratteristiche del vostro bolide, ma per questo vi rimandiamo ai vari box. OK ragazzi casco in testa e cinture ben allacciate, lo spettacolo sta per cominciare!

IN OR OUT

Come in molti altri game di questo tipo potrete scegliere 2 diversi tipi di visuali, una interna e una esterna alla macchina. Anche se quest'ultima risulta essere più impressionante dal punto di vista grafico è anche quella più scomoda per gareggiare: infatti non avrete sullo schermo i vari puntatori e alcuni indicatori che si rivelano essere abbastanza importanti. Con la visuale interna invece avrete una minore porzione di schermo visibile (questo per via del cruscotto della macchina), ma potrete anche contare su tutti i display on video e sui vari target che vi consentiranno di prendervi "cura" dei concorrenti avversari con maggior precisione! Bella lì!











OK ragazzi finalmente ci siamo, eccoci di fronte al primo titolo per 3DO: che dire? Beh, tanto per cominciare la grafica è veramente incredibile: la pista è ultra dettagliata e la velocità dello scrolling nonostante texture mapping a profusione è sempre incredibile. Vi capiterà di distrarvi mentre state correndo per guardare le nuvole in cielo oppure per un ponte che passa sulla pista! L'unica pecca in questo campo riguarda la visuale esterna con la macchina che risulta un po' "fuori" dal gioco. Per quanto riguarda il sonoro le varie musiche sono davvero carine, mentre il rumore del motore è abbastanza squallido (sembra quello di un Go-kart!). Per quanto riguarda la giocabilità è meglio fare un discorso a parte. Infatti ho sentito molta gente parlare male di questo prodotto per il fatto di non essere "innovativo", ma, dannazione, oggigiorno è incredibilmente difficile tirar fuori da una macchina qualcosa di originale e di conseguenza le maggiori innovazioni si hanno spesso dal punto di vista audiovisivo. Crash 'n' Burn è una comune corsa di macchine, e allora? L'unica cosa importante è che sia divertente, giocabile, controllabile, longevo e ben realizzato (e vi posso assicurare che ha ognuna di queste caratteristiche); il resto sono solo parole!

FABIO RAVETTO















RALLY O TOURNAMENT?

In Crash'n'burn ci sono due diversi tipi di competizione, il Rally e il Tournament, di cui vi diamo una rapida descrizione.

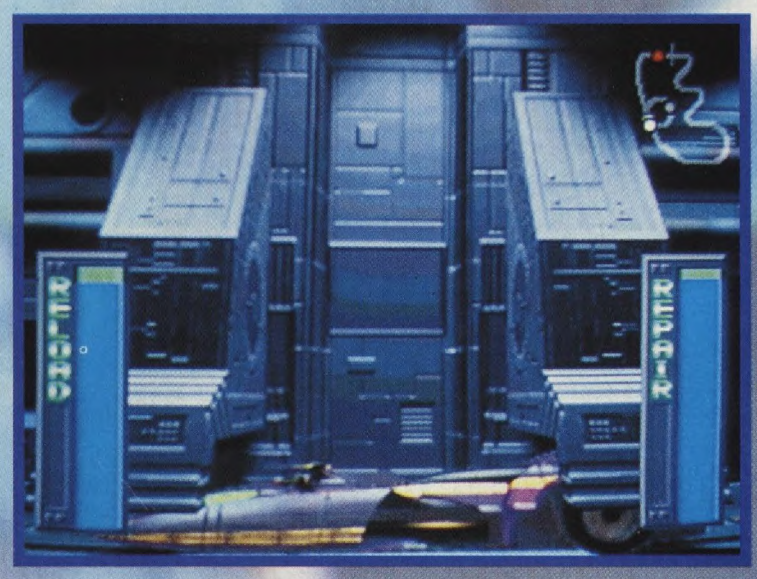
Rally: in questo tipo di competizione è possibile selezionare la lega che si vuole correre tra tutte quelle disponibili (che sono: Crash Course, Whiplash, Shockwave, Firestorm, Wasteland e Deathdrome), o meglio, "quasi tutte" poiché la sesta può essere corsa solo dopo aver vinto la quinta. Non è possibile invece acquistare nuove armi per potenziare il proprio mezzo: questo vuol dire che le macchine avranno sempre le caratteristiche standard.

Tournament: questa competizione è sostanzialmente diversa dal Rally; non è infatti possibile selezionare la lega iniziale, ma si devono correre tutte in ordine; per passare alla gara successiva (mi ero dimenticato di dirvi che ogni lega è composta da cinque gare), come tra l'altro anche nel Rally, è necessario qualificarsi tra i primi tre. Nel Tournament è inoltre possibile potenziare la propria macchina acquistando, con i soldi vinti durante le gare, armi, scudi, pneumatici e mille altre diavolerie. Infine aggiungo che è presente un'utilissima opzione di salvataggio.

KILL TOYS PRODUCT CATALOG

Una delle caratteristiche fondamentali di Crash'n'Burn è la presenza di un negozietto nel quale, alla fine di ogni gara, è possibile acquistare tutta una serie di oggetti che sono divisi in sei categorie principali: Guns, Energy Weapons, Missiles, Hazards, Armor e Enhancements. E' molto importante, almeno inizialmente, cercare di distruggere il maggiore numero di droni possibili per poter acquistare subito un buon guns, delle nuove gomme e soprattutto uno scudo che riflette i colpi degli avversari. Le altre armi, anche se abbastanza utili, sono quasi sempre molto (o è meglio dire troppo) costose e i danni che infliggono non sono poi nulla di particolare.





Chi si aspettava qualcosa di trascendentale e di incredibilmente innovativo dalla prima uscita della 3DO rimarrà sicuramente deluso, non perché Crash'n'Burn sia brutto (anzi) ma poiché non è altro che una classica (?!?) simulazione di guida dove è anche possibile sparare agli avversari. Tecnicamente è assolutamente impressionante, con una grafica dettagliatissima (mai visto nulla di simile su una console casalinga), uno scrolling sempre fluido e veloce e un sonoro molto ben realizzato (preferisco non commentare invece il rumore del motore). Anche la giocabilità e la longevità sono assicurate da un sistema di controllo abbastanza preciso, dalla presenza di sei piloti, ognuno con le proprie caratteristiche, e di trenta tracciati differenti. OK, come ho già detto all'inizio del commento Crash'n'Burn non è innovativo, ma in fondo è divertente, è bello ed è in omaggio con la console: cosa volete di più?

MARCO RAVETTO





CHI SONO? DA DOVE VENGO? DOVE VADO?

In Crash'n'burn è possibile selezionare il proprio pilota tra i sei disponibili; questa scelta è di fondamentale importanza poiché ogni concorrente ha uno stile di guida particolare (c'è chi gareggia per uccidere, chi solo per andare veloce) e le varie macchine sono abbastanza diverse. I vari personaggi sono:



Nome: Fang
Macchina: Hammerhead
Velocità: 270 mhp
Accelerazione: Awesome
Corazza: Great



Nome: Druger
Macchina: Vortex
Velocità: 310 mhp
Accelerazione: Poor
Corazza: Poor



Nome: Tasman Twix
Macchina : Caretaker
Velocità: 300 mhp
Accelerazione: Fair
Corazza: Good

SOLDI, SOLDI, SOLDI NON NE HO...

Naturalmente, per poter acquistare le varie armi bisogna possedere una certa quantità di denaro, che può essere racimolato sia distruggendo gli altri concorrenti (si guadagnano 100 soldi per ogni drone, 500 per ogni pilota e 1000 per ogni campione), che piazzandosi nelle prime tre posizioni (rispettivamente 2000, 750 e 500). L'ultimo metodo per ottenere soldi e quello di battere il record della pista; questo vi frutterà ben 2000 soldi!





Come dite? Devo fare un commento anch'io? Ma state scherzando ragazzi, alle quattro di notte, dopo tutte le foto che ho fatto e tutto il tempo che ho giocat... ehm... lavorato? No, ragazzi non scherziamo, conoscete il detto "Vedi Virtua Racing e poi muori!"? E va bene, lo ammetto, all'inizio anch'io mi aspettavo qualcosa di simile alla meraviglia della Sega e ho avuto un attimo di smarrimento, ma dopo qualche partita ho scoperto un mondo diverso e incredibilmente acchiappante! Non sto a ripetervi tutte le qualità di CNB - ci hanno già pensato adeguatamente i fratelloni terribili -: mi limiterò a dire che il divertimento è assicurato al 100%, e, se il buongiorno si vede dal mattino e i prossimi giochi saranno ancora meglio, potrebbe non risultare una grande pazzia, per chi se lo può permettere, spendere un paio di "cucuzze" per avere la 3DO...

MAURIZIO MICCOLI







Nome: Max Amillion
Macchina: Assassin
Velocità: 320 mhp
Accelerazione: Poor
Corazza: Poor



Nome: Klaw
Macchina: Sniper
Velocità: 295 mhp
Accelerazione: Good
Corazza: Fair



Nome: Rocker
Macchina: Flat liner
Velocità: 290 mhp
Accelerazione: Great
Corazza: Good

3DO

CRYSTAL DYNAMICS

SVILUPPATORI: INTERNI

GUIDA

GRAFICA 94 — *La grafica è impressionante e lo scrolling sempre fluido.*

SONORO 80 — *Le musiche sono abbastanza ben realizzate. - Il rumore del motore è invece orrendo.*

GIOCABILITA' 84 — *Molto divertente, la presenza delle armi è un piacevole diversivo.*

LONGEVITA' 85 — *Con sei leghe, due diverse competizioni e sei piloti avrete da guidare per un bel po' di tempo.*

GLOBALE 86 — *Un buon gioco che mostra una parte delle potenzialità di questa nuova console.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: CD
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1
CONTINUE: OPZIONE SAVE
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 3
CD: CD AMERICANO

INDICAZIONI:
IL GIOCO E' IN REGALO CON LA CONSOLE.



PERGIOCO MILANO via San Prospero 1 MM1 Cordusio
PERGIOCO ROMA via Degli Scipioni 109 Metro Ottaviano
PERGIOCO vendita telefonica ITALIA: tel. 02 / 874580 - 874593

TORNA IL CATALOGO COMPARATO AMIGA PC DEI VIDEOGAMES SOLO ORIGINALI SU DISCHETTO

AMI	PC	(prezzi in migliaia di lire) TITOLO
....	89,9	1869
69,9	....	3D WORLD BOXING
....	49,9	688 ATTACK SUB
99,9	99,9	A-TRAIN
....	119,9	A-TRAIN + CONSTRUCTION SET
49,9	39,9	A-TRAIN CONSTRUCTION SET
....	79,9	A.G.E.
99,9	....	A320 AIRBUS
....	99,9	A320 AIRBUS USA
....	89,9	ABANDONED PLACES
....	99,9	ACES OF THE PACIFIC
....	69,9	ACES OF THE PACIFIC WWII:1946
....	129,9	ACES OVER EUROPE
....	89,9	ACTION SPORT
....	99,9	ADVENTURE PACK
69,9	79,9	AIR BUCKS Build Your Airline
....	49,9	AIR COMBAT Chuk Yeager's
....	109,9	AIR COMBAT CLASSICS LUCAS ARTS
....	89,9	AIR COMMANDER
79,9	39,9	AIR FORCE COMMANDER
69,9	....	AIR SUPPORT
....	99,9	AIR WARRIOR II
....	49,9	AIRCRAFT & ADV. FACTORY
....	89,9	AIRCRAFT & SCENERY DESIGNER
....	79,9	ALCATRAZ
....	99,9	ALIEN BREED
79,9	....	ALIEN BREED II
89,9	....	ALIEN BREED II Amiga 1200
39,9	....	ALIEN BREED Special
....	139,9	ALONE IN THE DARK
....	129,9	ALONE IN THE DARK + JACK
....	99,9	AMBUSH AT SORINOR
....	59,9	AMERICA IN THE ATLANTIC
....	99,9	AMERICAN ALL STARS COMP.
69,9	79,9	AMERICAN GLADIATORS
....	89,9	AN AMERICAN TAIL
109,9	129,9	ANCIENT ART OF WAR IN SKIES
....	69,9	ARMOR ALLEY
....	79,9	ARMOUR GEDDON
....	63	ASL Game Assistence Program
....	99,9	ATAC Secret War Against Drugs
....	79,9	ATP FLIGHT ASSIGNMENT
89,9	99,9	AV-8B HARRIER ASSAULT
109,9	....	B17 FLYING FORTRESS
....	99,9	BANE OF THE COSMIC FORGE
89,9	....	BARD'S TALE CONSTR.SET
59,9	....	BART Vs. THE WORLD
....	79,9	BATMAN RETURNS
....	109,9	BATTLE CHESS 4000
69,9	69,9	BATTLE ISLE '93
69,9	....	BATTLE OF BRITAIN
....	99,9	BATTLES OF DESTINY
....	49,9	BATTLETECH POWERHITS
59,9	....	BEASTLORD
....	119,9	BETRAYAL AT KRONDOR
....	59,9	BEVERLY HILLBILLIES
45,9	72	BILL & TED'S Excellent Advent.
....	89,9	BILL ELLIOTT'S NASCAR CHALL.
59,9	....	BILL'S TOMATO GAME
39,9	....	BLACK CRYPT
119,9	119,9	BLADE OF DESTINY
59,9	....	BLASTAR
....	129,9	BLOODNET
39,9	39,9	BLUE ANGELS
....	109,9	BLUE FORCE
59,9	....	BOB'S BAD DAY
69,9	79,9	BODY BLOWS
79,9	....	BODY BLOWS 2 Galactic
89,9	....	BODY BLOWS 2 Galactic Ami 1200
49,9	....	BOROBODUR Planet of Doom
....	89,9	BRIDGE MASTER Windows
....	59,9	BRIX
69,9	79,9	BRUTAL FOOTBALL
39,9	39,9	BUDOKAN The Martial Spirit
....	49,9	BUG BOMBER
49,9	59,9	BUNNY BRICKS
69,9	....	BURNING RUBBER
59,9	....	BURNING RUBBER Amiga 1200
....	99,9	BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE
79,9	89,9	CAESAR
79,9	89,9	CAMPAIGN
....	49,9	CAMPAIGN From Africa to Europe
69,9	....	CANNON FODDER
....	79,9	CAPTIVE
....	49,9	CARL LEWIS CHALLENGE
....	79,9	CARMEN SANDIEGO AMERICA'S PAST
....	109,9	CARMEN SANDIEGO WHERE IN SPACE
....	79,9	CARMEN SANDIEGO WHERE IN TIME
....	129,9	CARMEN SANDIEGO WHERE IN USA
....	129,9	CARMEN SANDIEGO WHERE IN WORLD
....	24,9	CARRIER COMMAND
....	99,9	CARRIERS AT WAR
....	129,9	CARRIERS AT WAR CONSTR. KIT
....	49,9	CASTLES DATA DISK
49,9	49,9	CATCH'EM
149,9	....	CATHEDRAL
....	29,9	CENTER COURT TENNIS
69,9	79,9	CHAMPIONSHIP MANAGER '93
29,9	29,9	CHAMPIONSHIP MANAG.'93 Data
....	89,9	CHESSMASTER 4000 TURBO
49,9	....	CHRISTMAS LEMMINGS
29,9	....	CHUCK ROCK
89,9	99,9	CIVILIZATION
99,9	....	CIVILIZATION Amiga 1200
....	159,9	CIVILIZATION Windows
....	109,9	CLASH OF STEEL
....	109,9	COBRA MISSION
....	79,9	COGITO Windows
....	39,9	COHORT II
....	149,9	COMANCHE + MISSION DISK 1
....	119,9	COMANCHE MAXIMUM OVERKILL
....	79,9	COMANCHE MISSION DISK 1
....	109,9	COMANCHE OVER THE EDGE
69,9	....	COMBAT AIR PATROL
....	89,9	COMBAT CLASSICS
79,9	89,9	COMBAT CLASSICS 2
....	109,9	COMMAND STARSHIP
....	109,9	COMPANIONS OF XANTH
79,9	....	CONFLICT: KOREA
....	99,9	CONQUERED KINGDOMS
....	69,9	CONQUERED KINGD. Scenario #1
99,9	99,9	CONQUEST OF JAPAN
49,9	....	CONQUISTA LA CORONA
49,9	....	COOL CROC TWINS
49,9	....	COOL WORLD
59,9	....	CREATURES
....	79,9	CREEPERS
49,9	49,9	CRUISE FOR A CORPSE
....	99,9	CYBER EMPIRES
59,9	....	CYBERPUNKS
....	129,9	CYBERRACE
59,9	....	CYTRON
....	99,9	D-DAY
59,9	59,9	DALEK ATTAK
109,9	....	DARK SEED
....	129,9	DARK SIDE OF XEEN
....	139,9	DARK SUN Shattered Lands
....	119,9	DAY OF THE TENTACLE
69,9	89,9	DICK TRACY
89,9	....	DIGGERS Ami 1200
....	89,9	DISCOVERIES OF THE DEEP
....	99,9	DISCOVERING AMERICA
69,9	....	DISPOSABLE HERO
99,9	119,9	DOG FIGHT
99,9	....	DONK
....	89,9	DRACULA
....	79,9	DRAGON BLADE
....	79,9	DUNE
89,9	99,9	DUNE II Battle for Arrakis
....	129,9	DUNGEON HACK AD&D
59,9	....	DYLAN DOG
69,9	79,9	DYLAN DOG Attraverso specchio
....	109,9	EAGLE EYE MYSTERIES
....	99,9	EMPIRE DELUXE
....	49,9	EMPIRE DELUXE SCENARIOS
69,9	79,9	EPIC
....	99,9	ESS MEGA European Station Sim.
79,9	....	EXODUS 3010 The First Chapter
....	69,9	EXTASY
69,9	69,9	EYE OF THE BEHOLDER II
....	109,9	EYE OF THE BEHOLDER III
109,9	....	F-117 NIGHTHAWK
....	109,9	F-15 STRIKE EAGLE III
....	49,9	F-19 STEALTH FIGHTER
59,9	....	F1
39,9	....	F17 CHALLENGE
....	109,9	FALCON 3.0
....	69,9	FALCON 3.0 FIGHTING TIGER
....	99,9	FALCON 3.0 MIG-29 DEADLY ADV.
....	119,9	FANTASY EMPIRES D&D
....	129,9	FIELDS OF GLORY
....	79,9	FIRE & ICE
89,9	109,9	FLASHBACK
....	49,9	FLIGHT ADVENTURE 685 D.DISK
....	119,9	FLIGHT SIM TOOLKIT
....	99,9	FLIGHT SIMULATOR 5.0
....	129,9	FLIGHT SIMULATOR 5.0 Italiano
....	119,9	FOOTBALL PRO '93
....	119,9	FREDDY PHARKAS
....	79,9	FREE D.C.
79,9	99,9	FRONTIER Elite II
....	89,9	FURY OF THE FURRIES
....	129,9	GABRIEL KNIGHT
....	79,9	GEAR WORKS
....	59,9	GEEKWAD Games of the Galaxy
99,9	99,9	GLOBAL DOMINATION
59,9	....	GLOBAL GLADIATORS
49,9	59,9	GNOME ALONE
....	89,9	GO SIMULATOR
69,9	79,9	GOAL! (Kick Off 3)
....	79,9	GOBLIINS 2
79,9	109,9	GRAND PRIX
29,9	39,9	GRAND PRIX CIRCUIT
....	99,9	GREAT NAVAL BATTLES
....	59,9	GREAT NAVAL BATTLES SUPERSHIPS
....	99,9	GREG LEMOND'S BICYCLE ADV.
39,9	39,9	GUNSHIP
99,9	89,9	GUNSHIP 2000
....	69,9	GUNSHIP 2000 SCENARIO
69,9	79,9	GUY SPY & Crystals Armageddon
49,9	....	HAGAR The horrible
49,9	....	HARLEQUIN
79,9	....	HARPOON
....	109,9	HARRIER JUMP JET
....	99,9	HARRIER SUPER-VGA
....	49,9	HAWAIIAN ODYSSEY SCEN. ADV.
....	69,9	HEAD COACH FOOTBALL 2.0
....	59,9	HEART OF CHINA
....	109,9	HEIRS TO THE THRONE
....	149,9	HIGH COMMAND Europe 1939-45
69,9	89,9	HIRED GUNS
....	49,9	HOLIDAY LEMMINGS
....	89,9	HOME ALONE 2
....	59,9	HOMEY D. CLOWN
....	109,9	HONG KONG MAHJONG PRO
59,9	59,9	HUMANS 2 The Jurassic Levels
39,9	39,9	HUMANS DATA DISK Jurass.Lev.
....	139,9	INCA II Wiracocha
109,9	119,9	INDIANA JONES Fate of Atlantis
39,9	49,9	INDIANAPOLIS 500
59,9	49,9	INDY ACTION Fate of Atlantis
....	99,9	INDYCAR RACING
....	159,9	INSTRUMENT PILOT SCEN.WEST
69,9	69,9	INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMP.
....	69,9	INTERNATIONAL SPORTS CHALL.
89,9	....	ISHAR II
59,9	....	ITALIAN NIGHT
....	69,9	JEOPARDY!
....	89,9	JETFIGHTER II
....	69,9	JETFIGHTER II MISSION DISK
....	59,9	JEWELER'S DILEMMA
....	79,9	JIMMY WHITE'S SNOOKER
....	49,9	JOE & MAC CAVEMAN NINJA
....	89,9	JPP'S GOAL BUSTERS
....	79,9	JURASSIC PARK
69,9	....	JURASSIC PARK Amiga 1200
....	139,9	KASPAROV'S GAMBIT
79,9	....	KGB
....	49,9	KING'S QUEST I
....	99,9	KING'S QUEST V
....	109,9	KING'S QUEST VI
49,9	....	KNIGHTS OF THE SKY
....	119,9	KRONOLOG
59,9	69,9	KRUSTY'S FUN HOUSE
....	89,9	LA BELLA E LA BESTIA
....	99,9	LANDS OF LORE
....	49,9	LARRY I
....	99,9	LARRY V Italiano
....	129,9	LARRY VI
....	69,9	LEATHER GODDESSES PHOBOS!
49,9	....	LEEDS UNITED CHAMPIONS!
....	109,9	LEGEND OF KYRANDIA 2
....	59,9	LEGEND OF MYRA
109,9	....	LEGENDS OF VALOUR The Dawning
79,9	99,9	LEMMINGS 2 The Tribes
....	49,9	LETHAL WEAPON
....	49,9	LHX ATTACK CHOPPER
....	99,9	LIGHTS OUT SPORTS HOCKEY
49,9	49,9	LINKS
....	129,9	LINKS 386 PRO
....	49,9	LINKS COURSE THE BELFRY
....	59,9	LINKS FIRESTONE
....	49,9	LINKS MAUNA KEA
....	69,9	LINKS PEBBLE BEACH
....	89,9	LITIL DIVIL
29,9	....	LORDS OF CHAOS
49,9	....	LORDS OF TIME
....	109,9	LOST FILES SHERLOCK HOLMES
....	129,9	LOST IN TIME Parte 1 e 2
....	109,9	LOST SECRET OF RAINFOREST
....	79,9	LOST TREASURES OF INFOCOM
....	49,9	LOST TREASURES OF INFOCOM II
....	89,9	LOTUS
59,9	....	LOTUS TRILOGY
....	119,9	LUCKY'S CASINO' ADVENTURE
69,9	79,9	LURE OF THE TEMPTRESS
39,9	39,9	M1 TANK PLATOON
....	109,9	MAELSTROM
59,9	59,9	MAGIC BOY
....	99,9	MARIO IS MISSING!
....	109,9	MARTIAN & AMAZON BUNDLE
....	129,9	MASTER OF ORION
....	99,9	MATRIX CUBED
59,9	....	McDONALDLAND
59,9	....	MEAN ARENAS
....	49,9	MEGA COLLECTION
....	109,9	MERCENARIES
....	29,9	MERLIN CHALLENGE
....	89,9	METAL & LACE
....	10,9	METAL & LACE UPGRADE
79,9	....	MICROMACHINES
....	89,9	MICROSOFT ARCADE Windows
....	79,9	MIDWINTER II Flames of Freedom
....	149,9	MIG-29 STAND ALONE
39,9	....	MILLEMIGLIA
....	99,9	MIND CASTLE Spell of Word Wiz.
119,9	119,9	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.
....	69,9	MORE AFTER DARK
59,9	....	MORPH
69,9	....	MORTAL KOMBAT
....	79,9	MOSCOW NIGHTS
49,9	....	MOTORHEAD
....	89,9	NANO TANK
79,9	79,9	NAPOLEONICS
....	49,9	NEW TOM & JERRY
....	109,9	NFL FOOTBALL
....	109,9	NFL PRO LEAGUE FOOTBALL
....	129,9	NHL HOCKEY
....	99,9	NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF
69,9	....	NICKY BOOM
24,9	....	NINJA REMIX
59,9	....	NO SECOND PRIZE
49,9	....	OH NO! MORE LEMMINGS
....	79,9	OMAR SHARIF ON BRIDGE
....	89,9	OMAR SHARIF ON BRIDGE Win.
89,9	99,9	OMAR SHARIF'S BRIDGE
....	49,9	ONE STEP BEYOND
49,9	....	ORK
59,9	69,9	OSCAR Trolls 2
59,9	....	OSCAR Trolls 2 x Amiga 1200
69,9	....	OVERDRIVE
....	129,9	PACIFIC WAR
99,9	99,9	PALADIN II
79,9	79,9	PANZER BATTLES
....	59	PARAGLINDING SIMULATION
....	89,9	PARIS SCENERY 5.0
....	109,9	PATRIOT
....	39,9	PATTON STRIKES BACK
....	79,9	PERSONAL PRO
....	59,9	PGA TOUR GOLF Tournament Disk
....	89,9	PGA TOUR GOLF Windows
....	39,9	PILOT'S POWER TOOLS
....	79,9	PINBALL DREAMS
69,9	....	PIRACY
....	139,9	PIRATES! GOLD
....	79,9	PLAN 9 FROM OUTER SPACE
....	89,9	POOL ARCHER MACLEAN'S
....	49,9	POPULOUS & PROMISED LANDS
....	109,9	POPULOUS 2
29,9	....	POPULOUS 2 CHALLENGE
49,9	....	POPULOUS WORLD EDITOR
....	79,9	POSITRONIC BRIDGE BASIC
....	49,9	POWERMONGER
49,9	....	POWERMONGER + DATA DISK
69,9	....	PREMIER MANAGER 2
59,9	....	PREMIERE
59,9	....	PRIME MOVER
....	99,9	PRINCE OF PERSIA
....	119,9	PRINCE OF PERSIA 2
....	59,9	PRINT POWER PRO PLUS
....	139,9	PRIVATEER
....	69,9	PRIVATEER Speech Pack
39,9	....	PROJECT-X
....	89,9	PROPHECY OF THE SHADOW
....	109,9	QUEST FOR GLORY III
39,9	....	QWAK
....	24,9	RACK'EM ACCOLADE
....	99,9	RAGS TO RICHES
....	49,9	RAILROAD TYCOON CLASSIC
....	119,9	RAILROAD TYCOON DELUXE
....	89,9	RALLY
....	24,9	RBI BASEBALL 2
89,9	99,9	REACH FOR THE SKIES
....	79,9	REAL WEATHER PILOT 4/5.0
....	99,9	RED BARON
69,9	....	RED ZONE
....	49,9	RESCUE AIR 911
59,9	....	RETEE 2!
....	109,9	RETURN OF THE PHANTOM
....	109,9	RINGWORLD
39,9	....	ROAD RASH
....	39,9	ROBIN HOOD
39,9	89,9	ROBOCOD James Pond 2
79,9	....	ROBOCOD James Pond 2 Ami1200
....	79,9	ROME Pathway to Power
....	79,9	RUGBY CHALLENGE
99,9	109,9	RULES OF ENGAGEMENT 2
....	79,9	RYDER CUP JOHNNIE WALKER
....	119,9	SAM & MAX
....	89,9	SAN FRANCISCO SCENERY 5.0
....	89,9	SAN FRANCISCO SCEN.5.0 Eur.
....	99,9	SCENERY COLLECT. CALIFORNIA
....	99,9	SCENERY COLLECT. GREAT BRITAIN
....	49,9	SCENERY DISK 11
....	49,9	SCENERY DISK 12
....	49,9	SCENERY DISK 7
....	49,9	SCENERY DISK 9
....	119,9	SCENERY DISK ITALY
....	119,9	SCENERY DISK ITALY Italiano
....	49,9	SCENERY DISK WEST.EUROPEAN
....	109,9	SCRABBLE
79,9	89,9	SECRET OF MONKEY ISLAND
69,9	79,9	SENSIBLE SOCCER 1992/3
....	29,9	SERVE & VOLLEY
....	119,9	SEVEN CITIES OF GOLD
....	79,9	SFIDE INVERNALI
....	139,9	SHADOW CASTER
39,9	....	SHADOW DANCER
69,9	....	SHADOW OF THE BEAST III
....	69,9	SHADOWORLDS
....	119,9	SID & AIS INCREDIBLE TOONS
....	79,9	SILVERBALL
....	69,9	SIM CITY CLASSIC
99,9	109,9	SIM CITY DE LUXE
59,9	....	SIM EARTH
....	89,9	SIM FARM
89,9	99,9	SIM LIFE
....	99,9	SIM LIFE Windows
89,9	99,9	SIMON THE SORCERER
39,9	49,9	SLEEPWALKER
49,9	....	SLEEPWALKER x Amiga 1200
....	89,9	SMOKIN' GUNS
59,9	....	SOCCER KID
59,9	....	SOCCER KID Amiga 1200
....	89,9	SOFT KARAOKE
....	49,9	SOUND,GRAPHICS & AIRCRAFT UPG.
....	69,9	SPACE 1889
89,9	79,9	SPACE HULK
....	89,9	SPACE QUEST IV
....	109,9	SPACE QUEST V Next Mutation
....	59,9	SPACE WRECKED
....	129,9	SPACEWARD HO!
....	89,9	SPEAR OF DESTINY Wolfenstein
....	99,9	SPEED RACER
....	109,9	SPELLCASTING PARTY PAK
....	99,9	SPELLJAMMER Pirates Realmspace
....	79,9	SPORTS WORK
....	99,9	STAR TREK 25th Anniversary
....	129,9	STAR WARS CHESS
....	24,9	STARGLIDER 2
....	89,9	STEEL EMPIRE
....	39,9	STEEL THUNDER
59,9	79,9	STREET FIGHTER II
....	149,9	STRIKE COMMANDER
....	89,9	STRIKE COMMANDER SPEECH PACK
....	69,9	STRIKE COMMANDER Tactical Op.
....	39,9	STRIKE FLEET
....	109,9	STRIKE SQUAD
39,9	69,9	STRIKER
59,9	....	STRIP POKER LIVE
....	109,9	STRONGHOLD Dungeons & Dragons
....	129,9	STUNT ISLAND
....	139,9	SUBWAR 2050
....	79,9	SUMMER CHALLENGE
79,9	....	SUPERFROG
....	69,9	SURF NINJAS
49,9	....	SWORD OF HONOUR
89,9	109,9	SYNDICATE
....	129,9	TASK FORCE 1942
39,9	39,9	TENNIS CUP 2
....	79,9	TERMINATOR 2 CHESS WARS
69,9	79,9	TERMINATOR 2 The arcade game
....	129,9	TERMINATOR RAMPAGE
....	49,9	TESSERAE
....	79,9	TEX PIOMBO CALDO
....	119,9	TFX
....	109,9	THE BLUE & THE GRAY
59,9	....	THE CHAOS ENGINE
69,9	....	THE CHAOS ENGINE Amiga 1200
....	89,9	THE COMPLETE CHESS SYSTEM
....	89,9	THE DARK HALF
....	89,9	THE DARK QUEEN OF KRYNN
....	49,9	THE FINAL CONFLICT
....	119,9	THE GREAT WAR
....	39,9	THE HUMANS Insult to Injury
....	109,9	THE INCREDIBLE MACHINE
....	69,9	THE KEYS TO MARAMON
89,9	89,9	THE KOSHAN CONSPIRACY
....	119,9	THE LEGACY Realm of Terror
69,9	79,9	THE LOST VIKINGS
....	99,9	THE MAGIC CANDLE III
79,9	89,9	THE PATRICIAN
....	99,9	THE PERFECT GENERAL
....	69,9	THE ROCKETEER
....	69,9	THE SHADOW OF YSERBIUS
....	69,9	THE SPOILS OF WAR
....	79,9	THEATRE OF WAR
69,9	....	THIRD REICH
29,9	....	TOKI
79,9	....	TOM LANDRY FOOTBALL DeLuxe
....	39,9	TONY LARUSSA BASEBALL 1992
....	129,9	TONY LARUSSA BASEBALL II
....	39,9	TONY LARUSSA DDISK
....	99,9	TORNADO
....	39,9	TOYOTA CELICA GT RALLY
49,9	....	TRODDLERS
....	79,9	UFO
....	139,9	ULTIMA SECOND TRILOGY IV-V-VI
....	139,9	ULTIMA UNDERWORLD
....	139,9	ULTIMA UNDERWORLD II
....	59,9	ULTIMA UNDERWORLD
....	49,9	ULTIMA VI The False Prophet
....	139,9	ULTIMA VII
....	139,9	ULTIMA VII Part 2 SERPENT ISLE
....	69,9	ULTIMA VII THE SILVER SEED
....	109,9	UNDERSEA ADVENTURE
....	119,9	UNLIMITED ADVENTURES AD&D
....	89,9	UNNATURAL SELECTION
69,9	....	URIDIUM 2
....	109,9	USA EAST
....	139,9	V FOR VICTORY II
....	139,9	V FOR VICTORY III
....	139,9	V FOR VICTORY IV
....	119,9	VEIL OF DARKNESS
....	149,9	VICTORY PACK
....	79,9	VIKINGS Fields of Conquest
....	119,9	WALLS OF ROME
....	139,9	WAR IN RUSSIA
89,9	89,9	WAR IN THE GULF
69,9	....	WAR IN THE GULF Americano
....	129,9	WARLORDS II
....	49,9	WARRIORS OF LEGEND
89,9	....	WAXWORKS
....	99,9	WAYNE GRETZKY HOCKEY 3
....	69,9	WAYNE'S WORLD
....	89,9	WEEN
....	99,9	WESTERN FRONT
....	79,9	WHALE'S VOYAGE
99,9	99,9	WHEN TWO WORLDS WAR
59,9	....	WILD WEST WORLD
....	179,9	WIN TOTUS LIBRA Windows
....	129,9	WIN TOTUS Windows
39,9	....	WIND CHALLENGERS
....	49,9	WING COMMANDER
....	99,9	WING COMMANDER ACADEMY
....	119,9	WING COMMANDER II
....	79,9	WING COMMANDER II +SPEECHPACK
....	79,9	WING COMMANDER II Sp.Oper. 1&2
....	99,9	WINTER OLYMPICS
....	99,9	WIZARDRY TRILOGY II
....	69,9	WIZARDRY V Heart of Maelstrom
59,9	....	WONDER DOG
....	79,9	WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS
....	109,9	WORLD WAR II South Pacific
69,9	69,9	WORLDS OF LEGEND Son of Empire
....	49,9	WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE TOUR
....	129,9	X WING + B-WING
....	79,9	X WING B-WING
....	79,9	X WING IMPERIAL PURSUIT
....	79,9	XENOBOTS
39,9	39,9	XENON 2
69,9	69,9	YO!JOE!
59,9	....	ZOOL 2
....	59,9	ZYCONIX

PERGIOCO Novità in arrivo

PERGIOCO ®

Attenzione: i prezzi possono variare senza possibilità di preavviso.

Videogames

arrivi per PC

DISCHETTO

ACES OF THE DEEP	129.900
ARMORED FIST	139.900
ATP FLIGHT ASSIGNMENT Ital	129.000
BEETHOVEN	89.900
CAMPAIGN 2	99.900
CARRIERS AT WAR II	129.900
DESIGN HOME ARCHITECT.	109.900
DESIGN HOME LANDSCAPE	109.900
DRAGON KNIGHT III	139.900
ELDAR SCROLLS ARENA	129.900
F/A HORNET	99.900
GOBLINS 3	109.900
GRAND SLAM BRIDGE II WIN	119.900
HARPOON II	89.900
INNOCENT	109.900
JACK THE RIPPER	119.900
MERCHANT PRINCE	129.900
MORTAL KOMBAT	79.900
NEW YORK SCENERY 5.0	89.900
OPERATION COMBAT II	59.900
OXYD	119.900
POLICE QUEST 4	129.900
PREMIER MANAGER 2	89.900
QUEST FOR GLORY IV	119.900
RED CRYSTAL	109.900
SAM & MAX Italiano	139.900
SAM & MAX Upgrade Italiano	19.900
SEXY TV SHOW	99.900
SIM CITY 2000	129.900
SPECTRE VR!	109.900
SPROUT!	149.900
STAR TREK II	109.900
SYNDICATE DATA DISK	59.900
THIRD REICH	109.900
TOWER	149.900
ULTIMA VIII	in attesa
ULTIMA VIII Speech pack	in attesa
V FOR VICTORY AT SEA	139.900
VOICE ASSIST	199.900
WASHINGTON DC SCENERY 5.0	99.900
WE'RE BACK DINOSAUR STORY	89.900

Continua la grande offerta sconto 20% sui giochi per MEGA DRIVE SUPERNINTENDO

Compendio catalogo gratuito

arrivi AMIGA CD 32

HUMANS I+II	69.900
JURASSIC PARK	69.900
SURF NINJAS	69.900
THE LOTUS TRILOGY	69.900
WINTER SUPER SPORTS	69.900

arrivi per AMIGA

DISCHETTO

CAMPAIGN 2	89.900
GOBLINS 3	99.900
INNOCENT	in attesa
JACK THE RIPPER	119.900
JURASSIC PARK	59.900
KRONOLOG	119.900
SIMON THE SORCERER Ami1200	99.900
THE BLUE & THE GRAY	99.900
TUBE WARRIORS	69.900
TURRICAN 3	69.900
WINTER OLYMPICS	89.900

per Macintosh

DISCHETTO

DELTA V	129.900
EAGLE EYE MYSTERIES	109.900
GABRIEL KNIGHT	129.900
JAPAN SCENERY	69.900
OXYD	119.900
POLICE QUEST 4	129.900
SWORD OF SODAN	100.900
V FOR VICTORY AT SEA	139.900

CD ROM

PERGIOCO ®

PC

AEGIS GUARDIAN OF FLEET	159.900
ANIMAL KINGDOM	89.900
CHAOS CONTINUUM	199.900
COMANCHE + MISSION 1 & 2	149.900
CRITICAL PATH	169.900
DAEMONSGATE	79.900
DARK SUN Shattered Lands	159.900
DUNGEON HACK AD&D	129.900
FLIGHT SIM TOOLKIT	189.900
GABRIEL KNIGHT	149.900
GOBLINS 3	in attesa
GROLIER MULTIMEDIA ENC.	299.000
HOLLYWOOD THE BIZARRE	129.900
INCA II Wiracocha	in attesa
INTROD. CLASSICAL MUSIC	109.900
IRON HELIX	99.900
JACK THE RIPPER	119.900
LARRY VI	119.900
MOTHER ALL CLIP ART	59.900
MOVIE SELECT	109.900
MVP GAME JAMBOREE	59.900
NEW VIEW OF SPACE	199.900
NUMBER 11 DOWNING ST.	150.900
OS/2 BOX VER.1 SHAREW.	129.900
ROCK RAP N ROLL	139.900
SAM & MAX	139.900
SOFTWARE JUKEBOX FANTASY	109.900
STAR TREK II	89.900
SUPER ARCADE GAMES	69.900
TECH ARSENAL	49.900
TFX	119.900
THE LAWNMOWER MAN	109.900
WINDOW MASTER	59.900
WINTER SUPER SPORTS	69.900
WOLFPACK	109.900
WORL OF SOFTWARE	109.900
ZILLION SOUNDS	59.900

CD ROM

PERGIOCO ®

MAC

DINOSAUR DISCOVERY	79.900
INDIANA JONES Fate Atlantis	129.900
JAZZ HISTORY	139.900
MOVIE SELECT	109.900
ROCK RAP N ROLL	139.900
THE 7th GUEST	169.900

SENSIBLE SOCCER

SUPER NES

SENSIBLE SOFTWARE

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA **83** — *Scrolling fluido e giocatori ben definiti. Poteva essere migliore.*

SONORO **85** — *Un sacco di urletti e cori da stadio veramente ben realizzati.*

GIOCABILITA' **96** — *Non appena inizierete una partita vedrete scomparire il mondo attorno a voi e vi sembrerà di trovarvi in un vero campo di calcio!*

LONGEVITA' **95** — *Un sacco di squadre per giocare contro il computer, ma contro un amico è semplicemente superbo.*

GLOBALE **94** — *Un classico. Se amate il calcio non potete lasciarvelo assolutamente scappare.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 8

DISTRIBUZIONE: PARLLELA

N° GIOCATORI: 1-2

CONTINUE: NO

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 3

CARTUCCIA: AMERICANA

INDICAZIONI:

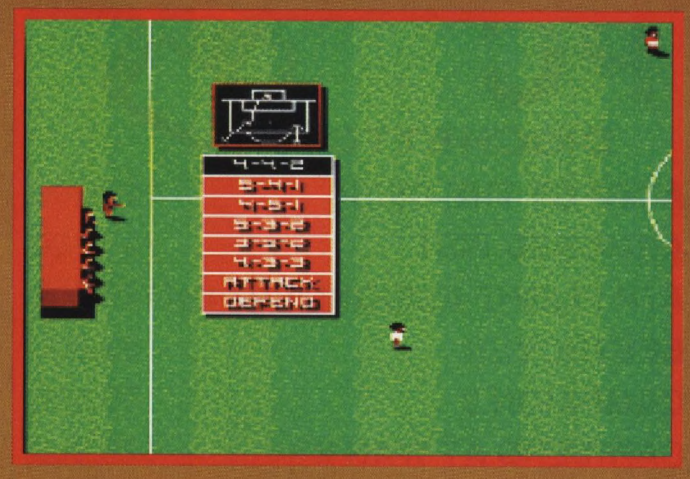
CVG HIT

Non potremmo far uscire un numero (post)Natalizio di CVG senza una recensione di Sensible Soccer!

Ricordate quando non si riusciva a vedere un decente gioco di calcio per tutti i formati? Tutto è cambiato con l'uscita di Kick Off su Amiga, dopodiché ci sono stati diversi giochi eccellenti come Striker e FIFA Soccer. Comunque, il migliore del gruppo secondo molti addetti ai lavori è Sensible Soccer.

CHE AZIONE!

Questo gioco permette uno stupendo controllo della palla. Potete persino dirigere la palla in una direzione differente a quella in cui siete girati. La prospettiva "dall'elicottero" permette stupendi lanci lunghi e un sacco di movimenti tattici sul campo, quindi non è un gioco per gli amanti del catenaccio!









COSA FARA' ORA?

Sono disponibili moltissime opzioni incluse tutte le formazioni tattiche regolari, anche se sfortunatamente non potete progettarne di vostre. Anche la lunghezza dell'incontro può essere variata, oltre a poter scegliere la presenza della musica durante il gioco (opzione realistica questa) e il tipo di campo sul quale volete giocare.

GRAN TIRO... ED E' GOL!

Sensible Soccer è stato un successo assoluto sul meraviglioso 16-bit della Commodore, contendendo a Kick Off 2 il trono di miglior gioco di calcio. C'è voluto un po' prima che le console potessero alzare la testa, come avete avuto modo di constatare dalla versione per Mega Drive. Ora si parla della versione per Super Nintendo, che promette di essere altrettanto competitiva.

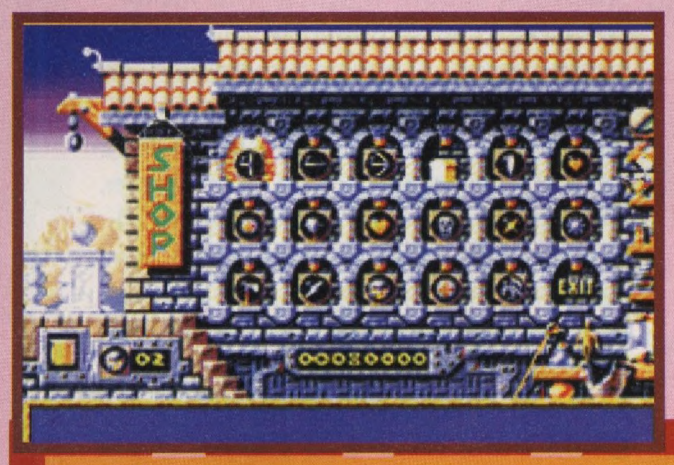
Sensible Soccer sul Super Nintendo è stupendo ed è allo stesso livello, se non leggermente migliore rispetto alla versione Amiga (che è la mia preferita) grazie all'aggiunta di un livello expert per i giocatori più in gamba. A parte per le musiche durante il gioco, è identico alla deliziosa versione Amiga. Ehi, lo so che la grafica e il sonoro sono ottimi, ma è la giocabilità (specialmente nel modo a due giocatori) che vi terrà incollati al joypad grazie a un controllo pronto nella risposta in maniera stupefacente e a un sapiente uso delle tattiche.

RIK SKEWS

GODS

Gods dà a tutti i possessori di Mega Drive la possibilità di cimentarsi in un'avventura di proporzioni mitologiche. Ma ne varrà veramente la pena? Per saperlo continuate a leggere.

OK ragazzi, che ne direste di diventare degli dei? Sì?!. Bene, allora dovete sapere che dovrete vedervela, all'interno di un dolce tempio greco, con enormi labirinti, torri, mondi nascosti, creature mitologiche, combattimenti, trabocchetti e puzzle di ogni genere, e tutto questo attraverso 12 livelli. Inoltre, mentre i primi mondi sono abbastanza semplici, quelli più avanzati richiederanno l'impiego di vari oggetti - quali chiavi, amuleti e statuette - per esser completati.

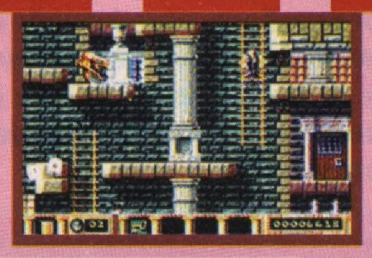


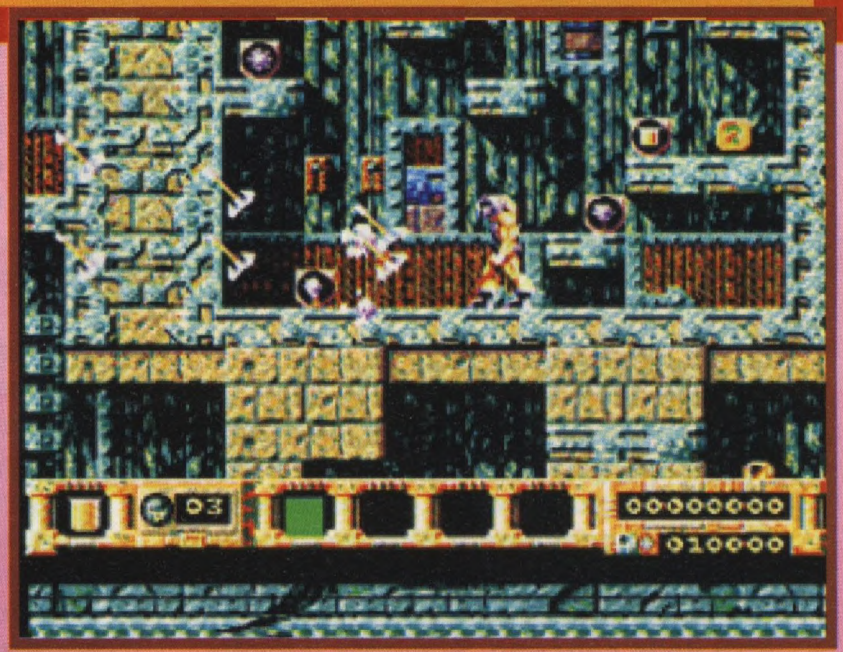


WHO WANTS TO LIVE FOREVER

La struttura di gioco di Gods è quella del tipo "oggetto A+ oggetto B = risultato C", tuttavia il gioco si segnala per la massiccia presenza di massacri e distruzioni varie. Uccidere i nemici si rivela quindi essere una delle prime abilità necessarie per il proseguimento dell'avventura, e così facendo potrete anche ottenere tutta una serie di armi. Infatti una volta eliminato un mostro questo farà cadere un'arma; prendetene alcune identiche e vedrete che otterrete una maggiore frequenza di sparo, mentre se raccoglierete un particolare amuleto potrete lanciare i vostri proiettili a raggiera. Avventure come queste drenano sicuramente preziose energie e questo è il motivo per cui ogni volta che completerete un mondo potrete recarvi in un negozio dove un premuroso commesso cercherà di vendervi ogni gadget possibile e immaginabile.(armi, energia, cibo, scudi , ecc .,ecc.), ma state attenti perché una scelta erronea potrebbe facilmente pregiudicare il proseguimento della vostra avventura.









Gods su Amiga poteva vantare una gran grafica, un buon sonoro e una discreta giocabilità. Ora è arrivato su Mega Drive e la versione in questione è stata potenziata con effetti di scrolling parallattico, ben 64 colori e, cosa forse più importante, una maggiore velocità. Potrà anche sembrare datato, ma l'enfasi è stata posta maggiormente sul cercare di coinvolgere il giocatore nel game con un ritmo frenetico e molte cose da fare. Inoltre il vostro personaggio è veramente impressionante (semplicemente enorme) e i nemici sono dotati di una intelligenza artificiale veramente notevole, che consente loro di misurarsi con voi quasi alla pari. Che altro dire... davvero intrippante!

DENIZ AHMET

MEGA DRIVE

ACCOLADE

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE

GRAFICA — **80** — *Bei fondali e sprite di dimensioni notevoli.*

SONORO — **75** — *Buoni effetti sonori.* *Musiche ben realizzate ma un po' troppo ripetitive.*

GIOCABILITA' — **79** — *Un sacco d'azione e adrenalina. Il livello di difficoltà è, forse, un po' troppo alto.*

LONGEVITA' — **85** — *Ne dovrete passare di notti insonni per riuscire a completarlo.*

GLOBALE — **87** — *Una buona occasione per entrare nella Storia, anzi addirittura nella Mitologia!*

AZIONE:	●●●●○
STRATEGIA:	●●●○○
DIFFICOLTA':	●●●●○
MEGABIT:	8
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCATORI:	1
CONTINUE:	SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	1
CARTUCCIA:	AMERICANA
INDICAZIONI:	

ZOOL 2

AMIGA

GREMLIN

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA

Vivace e colorata...

...anche se molto ripetitiva e a volte scattosa.

80

SONORO

Per niente acchiappante.

71

GIOCABILITA'

Il controllo non è molto agevole e spesso irrita alquanto.

69

LONGEVITA'

Non credo valga la pena di sprecare tempo.

65

GLOBALE

Un classico esempio di un sequel peggiore dell'originale.

69

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 2

INSTALLAZIONE SU HD: -
MEMORIA: -

COMPATIBILITA':

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

INFORMAZIONI:
-

l'Ennesima Dimensione è ancora in pericolo e il gran maestro Rool in persona chiede a Zool di intervenire in una missione ancor più pericolosa della precedente poiché ora Krool ha inviato il più temibile dei suoi scagnozzi, Blocco mentale. Fortuna che ora il valoroso ninja non è più solo: ad aiutarlo nella difficilissima impresa Rool manda infatti Zooz, una guerriera coraggiosissima e Zoon, il fedele cane-ninja.









NINJA CAMUI TU SEI

Il vostro ninja potrà trovare, strada facendo, alcuni oggetti che faciliteranno la sua missione. Prima di tutto i punti di ripresa del gioco costituiti da un segnale luminoso rosso che al vostro passaggio si alzerà e lampeggierà con luce verde. Poi i cuoricini che si ottengono distruggendo certi nemici e che, se saremo lesti ad agguantarli prima che scompaiano dallo schermo, ci ridaranno un punto-energia. All'interno di alcune casse contrassegnate dalla lettera Z, troverete poi le varie armi: la bomba vi seguirà fino a quando la sparerete con la barra spaziatrice, distruggendo così tutti i nemici dello schermo (se ne possono accumulare fino a un massimo di tre). Ci sono poi il doppio Zool che raddoppierà la vostra pericolosità, lo scudo che vi renderà invulnerabile per un po', il bonus-tempo che vi aggiungerà alcuni secondi, la vita extra, il super proiettile, un'arma efficacissima anche contro i nemici più potenti, i chuppa-chup che vi reintegreranno completamente l'energia, e infine i bonus-Zoon, con i quali, dopo averne raccolti almeno tre, accederete a un livello speciale che potrete completare con l'aiuto del fedele cane-ninja.

ALL'ATTACCO!!!

Dopo aver scelto il livello di difficoltà e i personaggi, potrete affrontare il primo livello, il lago dei cigni. Come al solito dovrete raccogliere il 99% degli oggetti e poi trovare l'uscita aiutandovi con il radar posto nell'angolo in basso a sinistra dello schermo. Superato il livello dovrete attraversare il passo del serpente, la collina dei mirtilli, la montagna ghiacciata, restare indenni alla maledizione del faraone al Tooting Common, per raggiungere infine la pazza casa di Blocco Mentale. Nei vari livelli troverete pareti false che dovranno essere distrutte, tubi luminosi che vi faranno accelerare l'andatura, oggetti sui quali dovrete rimbalzare per raggiungere le piattaforme più alte e tanti nemici sempre più bellicosi.

No, no, non ci siamo proprio! Zool 2 rimane, come del resto il suo predecessore, un gioco come tanti altri o forse peggio. Non è assolutamente coinvolgente e il controllo del ninja mi pare piuttosto disagevole: non sono certo questi i tipi di giochi da poter essere giocati con un solo pulsante. L'unica novità è rappresentata dal fatto di poter scegliere anche Zoon, ma credo sia un po' poco, anche perché i due giocatori non possono neanche giocare contemporaneamente. Non posso quindi assolutamente consigliarvelo poiché se non piace a un'appassionato di platform a scorrimento come me, ben difficilmente riuscirà a soddisfarvi. Insomma, le uniche cose veramente interessanti sono i gadget all'interno della confezione.

GABRIO SECCO

ARCA VIDEOGIOCHI

Game Gear +
Gioco
£. 219.000

MEGA DRIVE
Fifa International Soccer
Street Fighter II Turbo
Aladdin
Mortal Kombat
Jurassic Park
Asterix
Sonic Spinboll (3)
Sensible Soccer

SuperNes
STREET F. II
WINTER OLYMPICS
SENSIBLE SOCCER
ALADDIN
THE SEVEN SAGA
LAWNMOWERMAN
ACTKAISER 2

Game Boy
Zelda
Jurassic Park
Alien 3
SuperMarioLand 2
Turtles
Goals
Popeye 2

Pc 386 Sx 33 - 2 Mb - Hd 40
Monitor Color SVGA
Scheda Video SVGA
Tast - Mouse - Multi I/O
Case Desktop
£. 1.329.000

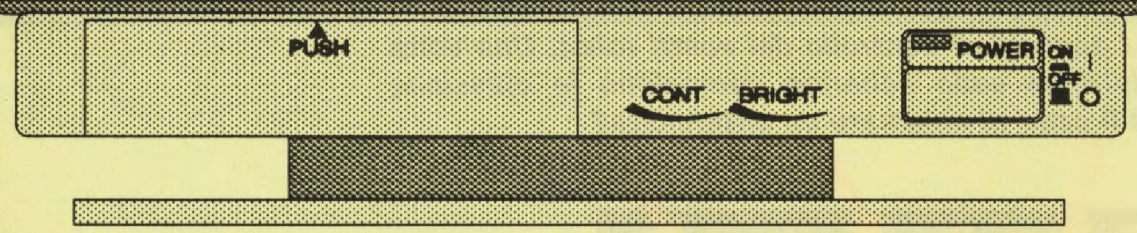
Pc 386dx 40 4 Mb- Hd 105
Monitor SVGA col. +
SK SVGA
TAST-MOUSE-MULTI I/O
Minitower
£. 1.719.000

Pc 486dx 33 4 Mb- Hd 170
Monitor Color SVGA
Scheda Video 1 Mb SVGA
Tast - Mouse - Multi I/O
Miniitower
£. 2.289.000

Pc 486 dx2 66 8 Mb Hd 250
Monitor Color SVGA
Scheda Video 1 Mb SVGA
Tast - Mouse - Multi I/O
Tower
£. 3.479.000

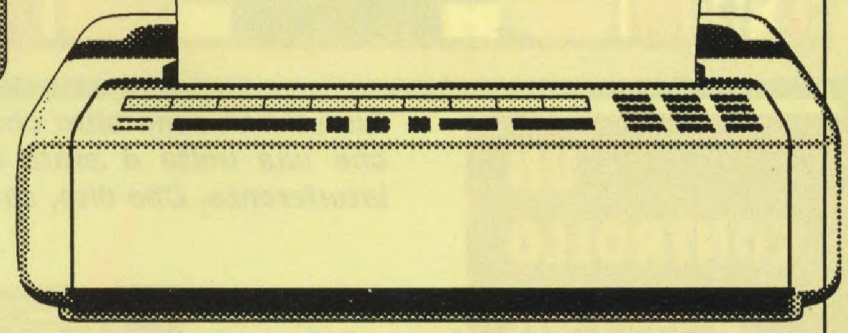
Prezzi Iva Esclusa

Notebook - Scanner
Giochi Pc - CD - Rom



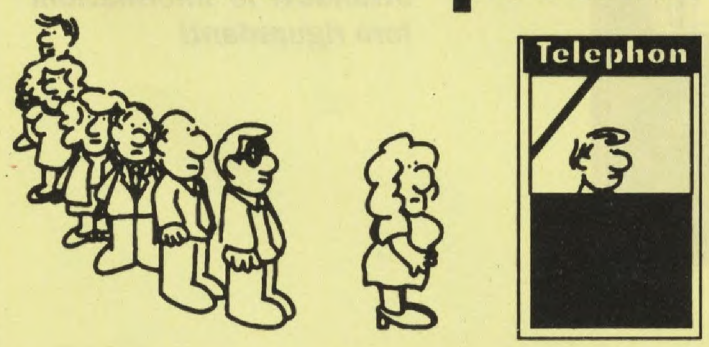
Stampanti:
Hp 510 £.550.00
Hp500c £.650.000

STAR
EPSON
FUJITSU



Via Trieste, 13 - 20064 GORGONZOLA - (MI) 02 / 9513570

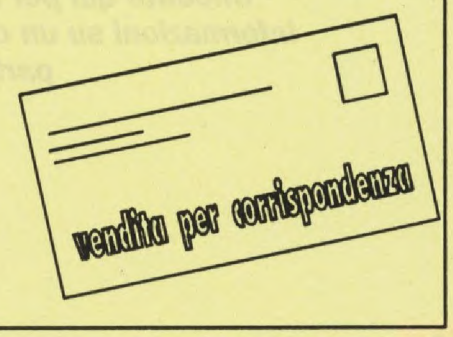
telefona e prenota !!



vasto assortimento di accessori per tutte le tue consolle

L'Idea giusta
per un REGALO

servizio posta e corriere espresso



LIBERATION

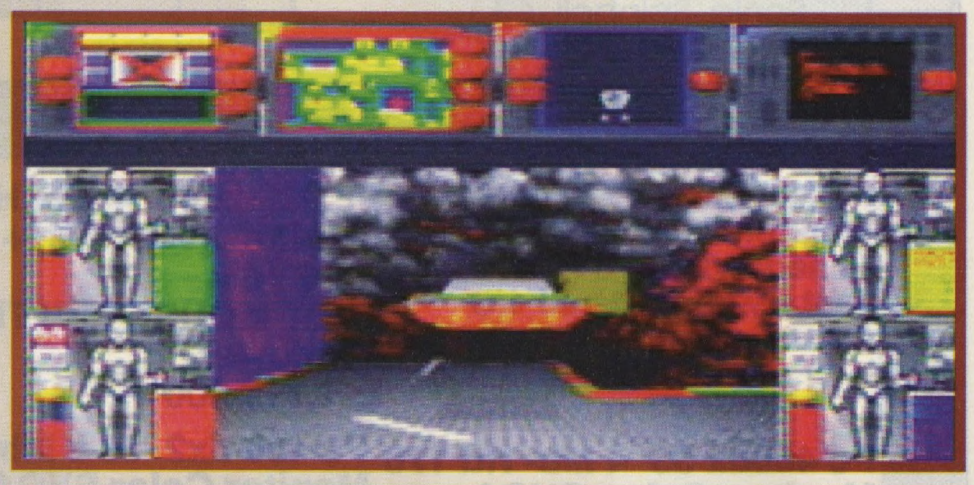
Finalmente! Dopo una spasmodica attesa è giunto il seguito di Captive. Chissà se questo game darà il via alla tanto auspicata rivoluzione dei giochi su CD?

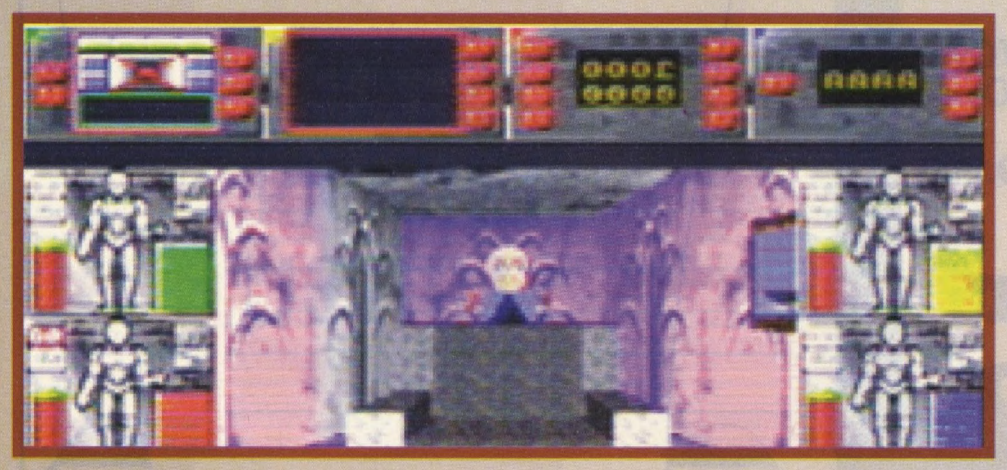
Captive di Tony Crowther fu uno uno dei giochi per Amiga che un paio di anni fa riscosse un enorme successo. Ora, dopo un lungo lavoro di perfezionamento e di sviluppo, ha completato il suo seguito, che sarà inizialmente disponibile solo su CD32. Ancora una volta la trama è incentrata su Trill, il "Captive" del primo gioco, che ora, finalmente libero dalla sua prigione, conduceva un'esistenza serena e tranquilla. O almeno così faceva fino a quando non venne a conoscenza, dai notiziari e da altre fonti, che i nuovi droidi poliziotto, per un errore di programmazione, stavano uccidendo e arrestando persone innocenti, lasciando invece liberi pericolosi criminali. Così, dopo aver rispolverato i 4 robot che aveva utilizzato nella sua prima avventura, Trill si prepara a dar battaglia a questa nuova minaccia, deciso a liberare le persone innocenti e a scoprire chi sia la mente che si nasconde dietro a questi folli avvenimenti.

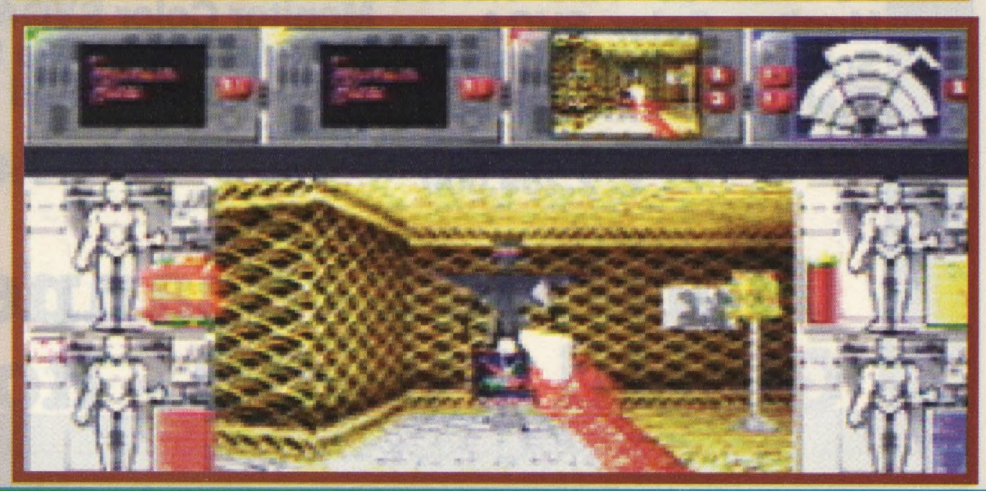
Liberation è un'avventura massiccia ed enorme sullo stile di Captive, ma con qualcosa di più alle spalle. C'è talmente tanto da fare (essere gentili o duri con le persone, parlare con le persone, massacrarle, comprare armi, viaggiare, combattere contro la polizia ecc ecc) che non sembra neanche vero, ma la cosa migliore per i possessori del CD32 è che, per il momento, sono gli unici a potersi gustare questo fantastico titolo. Se volete vedere come è fatto un vero gioco per CD, beh, allora dovete assolutamente prendere Liberation, un gioco che secondo me rivaleggia con Elite 2. Qui lo dico e non lo nego!

PAUL RAND



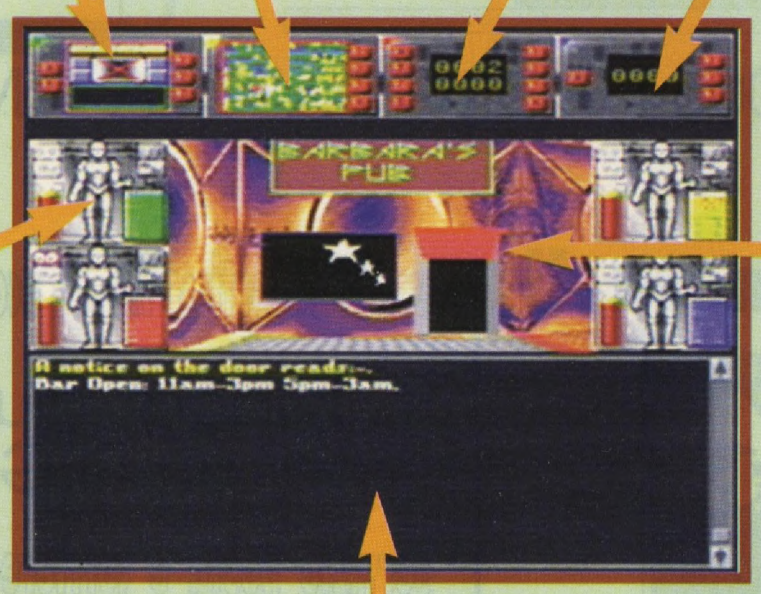






UN CONTROLLO A ME, UN CONTROLLO A TE...

Questi non sono altro che i pannelli di controllo dei vostri robot. Una volta che una unità è stata distrutta sullo schermo compaiono le classiche interferenze. Che dite, sarà il caso di chiamare un antennista?



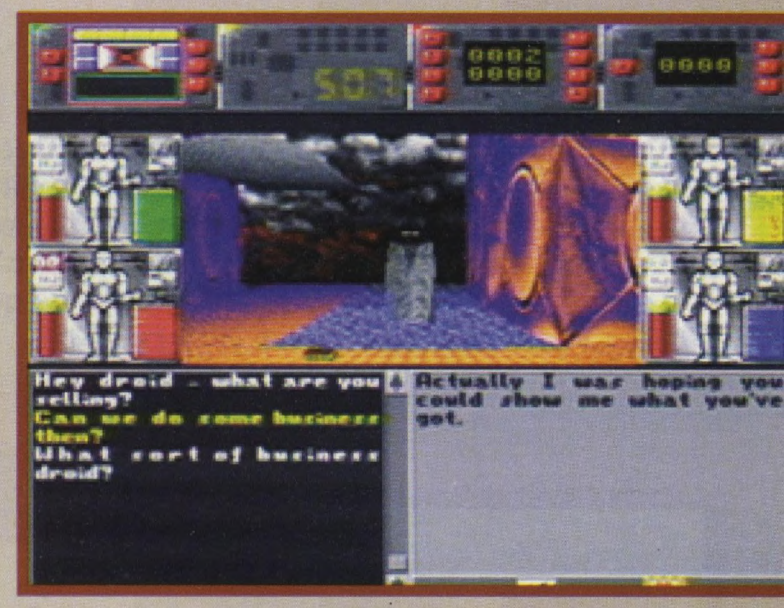
Cliccate qui per ricevere informazioni su un droide in particolare.

Il mondo esterno. Quando state guardando le condizioni dei vostri robot lo schermo cambia mostrandovi le informazioni loro riguardanti

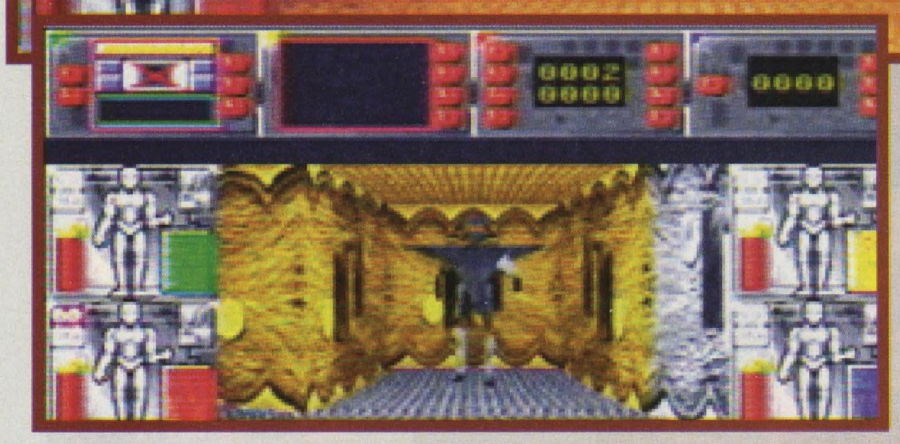
La Text Window. E' da qui che riceverete informazioni e potrete condurre la conversazione.

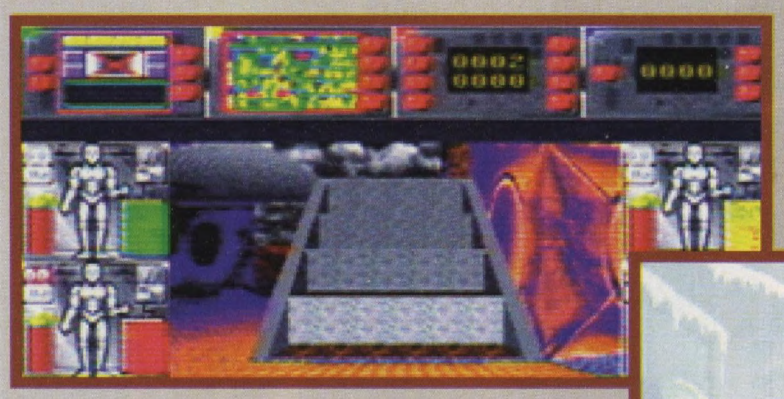
RESURRECTION!

In questa avventura 3D a scrolling (che combina una gran varietà di stili di gioco), il giocatore ha il controllo dei 4 robot con i quali deve riuscire a far luce su quello che sta accadendo. Lo scopo principale della vostra avventura è quello di raccogliere informazioni. Il vostro team dovrà infatti viaggiare attraverso varie città, parlare con gli abitanti del posto e riuscire ad ottenere, in modo spontaneo o meno, informazioni che vi permetteranno di proseguire nella vostra ricerca di persone o cose. Questo, per qualcuno di voi, potrebbe anche sembrare una cosa noiosa, ma vi assicuro che non è così, soprattutto visto che ci sono 150 personaggi diversi nel gioco, ognuno con il proprio modo di agire e la propria personalità. In alcuni momenti vi potrebbe capitare di avere un disperato bisogno di informazioni da qualche "signore" che però non ha voglia di parlare per il semplice fatto che è stanco. Sta a voi, in queste situazioni, trovare il modo giusto per convincere il gentiluomo a rivelarvi ciò che sa.

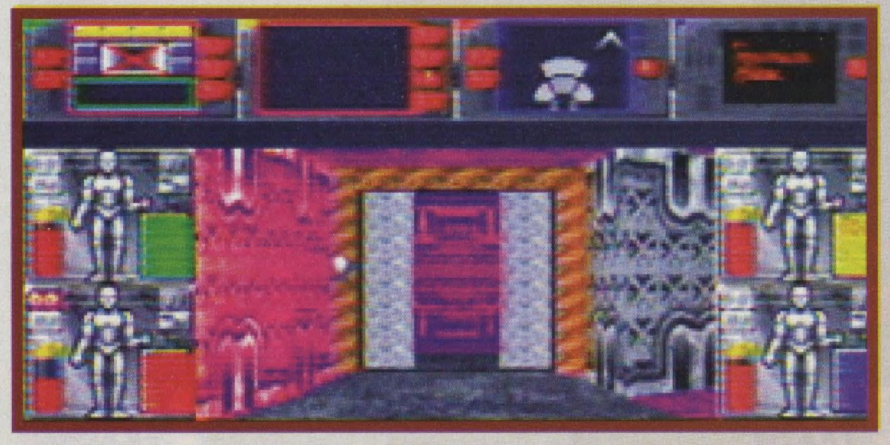














Liberation vanta un'interfaccia utente tra le più semplici e agili che io abbia mai visto e che non vi obbliga mai a smanettare come dei pazzi sui bottoni perché non riuscite a fare qualcosa. Inoltre, anche se il game è basato su elementi adventure, sono presenti anche molti altri stili di gioco in grado di mettere in luce pure le abilità più disparate. Ben fatto Minscape: finalmente qualcuno che prende il CD32 sul serio!

DENIZ AHMET

SCUSI, MI SA INDICARE LA VIA PER PIAZZA CEFALO?

In questo game vi potrete muovere sia a piedi, cosa che però comporta una gran perdita di tempo e che può anche crearvi dei problemi di orientamento, visto che le strade si assomigliano tutte molto, sia saltando su un bel taxi. In questo caso potrete indicare al conducente, tramite la vostra mappa, il luogo dove desiderate arrivare, et voila! Il gioco è fatto e in un battibaleno vi ritroverete nel luogo indicato. Se invece siete a corto di "dindi", oppure ritenete che i piedi siano ancora il mezzo più comodo per viaggiare, avanti, ma state attenti, soprattutto se vi spostate sulla strada perché queste lunghe strisce d'asfalto sono, stranamente, utilizzate anche dalle macchine. Le strade principali, che si trovano sospese per aria, presentano dei passaggi pedonali, mentre la zona al livello del suolo è una zona di "non ritorno". E' qui infatti che potrete acquistare utili gadget che renderanno la vostra missione un pochino più facile. Comunque state attenti perché in queste zone i brutti incontri con strani ceffi, come con la polizia, sono all'ordine del giorno.

TOC... TOC... CHI E'? SONO POLLICINO!

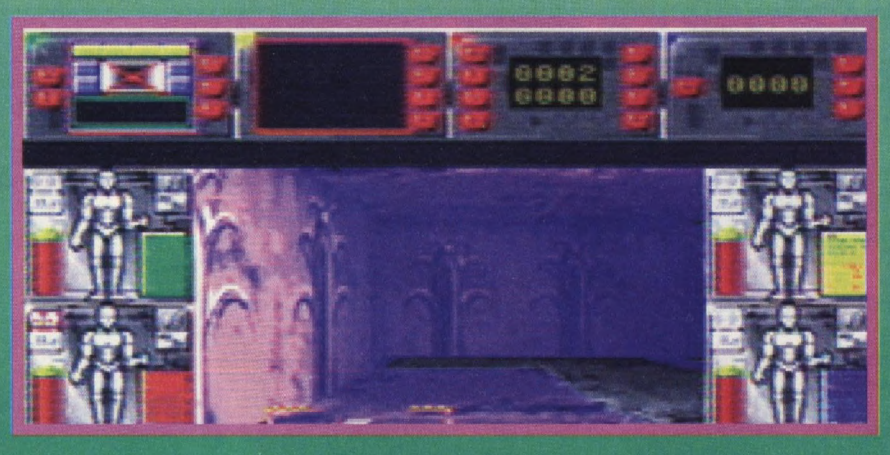
Non tutte le persone con le quali dovrete parlare bighellonano per strada o si dimostrano disponibili alle vostre richieste. Alcuni di loro si trovano magari nascosti in locali sperduti o chiusi dietro a massicce porte d'acciaio che non sempre possono esser abbattute. In questi casi sarete costretti a cercare le varie chiavi che vi consentiranno l'accesso a questi luoghi. Ricordatevi comunque che la ricerca non è quasi mai "singola", per cui quando trovate un pass, solitamente questo vi permetterà di trovarne un altro e poi un'altro ancora fino a raggiungere quello che vi serve veramente. Ne avrete da scarpinare per finire questo gioco!

I WANT TO BREAK FREE!

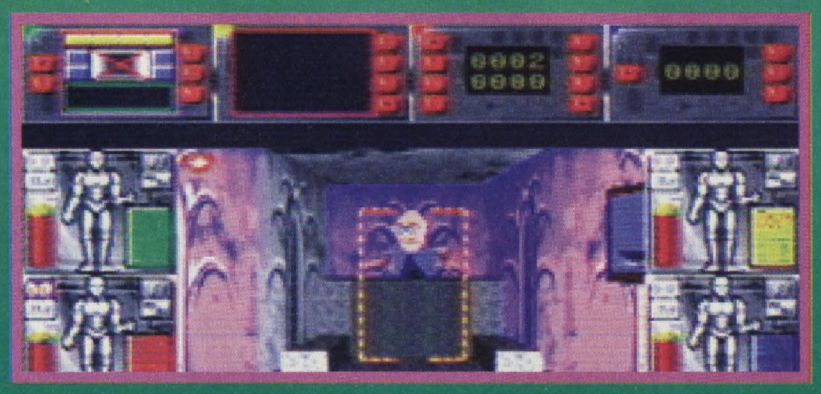
Inizierete la vostra avventura all'esterno dell'ufficio del City Records. Già, ma che fare ora? Beh, se proprio siete disperati, date una occhiata a questa rapida guida che vi mette subito sulla pista giusta.



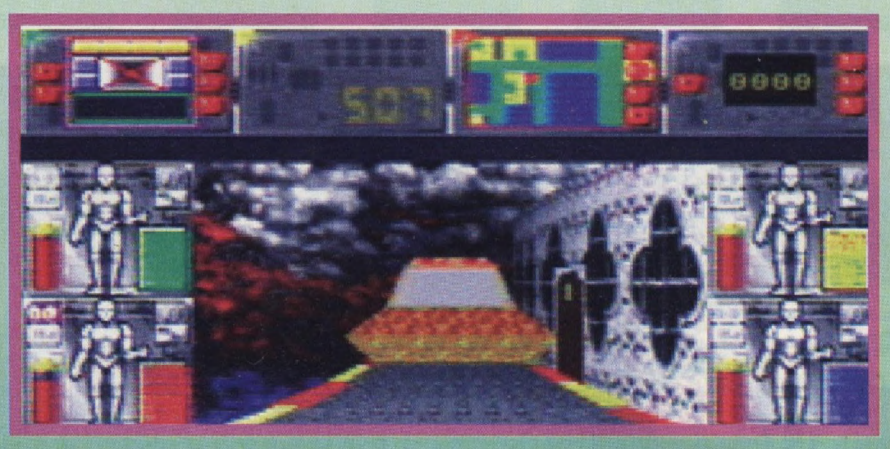
Come prima cosa andate nel City Record Office.



Alcune porte sono chiuse, ma cercando bene attorno riuscirete a trovare una Key card che vi permetterà di aprirle.



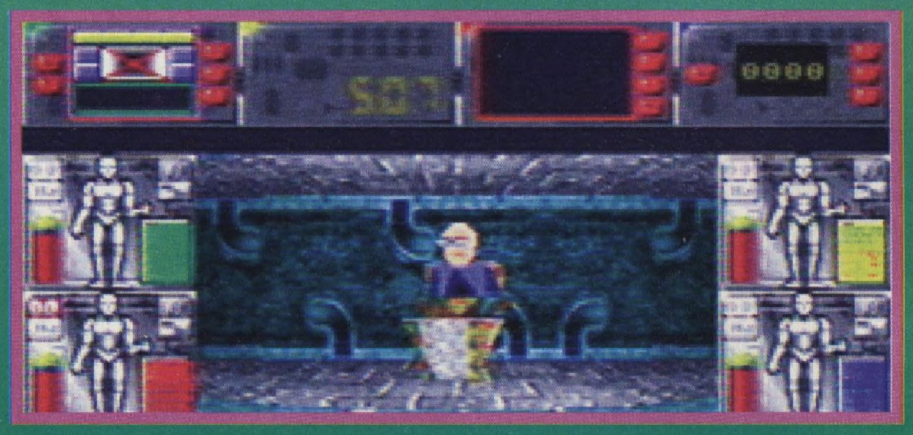
Ah, finalmente, un essere vivente! Chiedetegli la strada per il The King And Aardvark pub, dopo di che dategli la vostra mappa (city planner) ed egli ve la restituirà preparata a dovere



Andate fuori e cercate un taxi che è rappresentato sulla mappa nella parte alta dello schermo da quelle 2 spade incrociate.



Eccoci. Salite nel taxi, muovete il cursore sulla mappa e selezionate il numero 4 sul pannello alla vostra destra. Scegliete il King And Aardvark pub e partite



Entrate e troverete il Landlord. Chiedetegli del vostro primo obbiettivo ed egli vi manderà in un'altra locazioni e così inizia la vostra avventura.

Wow! La Mindscape con Liberation ha finalmente dimostrato come dovrebbero esser fatti i giochi su CD. L'interazione del programma è infatti stupenda e il tutto risulta esser stato amalgamato perfettamente. Il sonoro è grandioso, ma avrei preferito vedere anche un utilizzo maggiore delle capacità grafiche del CD32 che, in questo caso, non sono niente di speciale, anche se forse Crowther ha preferito concentrare la sua attenzione sulla giocabilità e sulla struttura del game. Un classico che merita di far parte della videoteca di qualunque giocatore degno di questo nome.

RIK SKEWS







MI DIA UN PACCHETTO DI CICCHE, MASTROLINDO E QUEL BAZOOKA LAGGIU'...

Scendendo al livello più basso della città potrete comprare utili oggetti da alcuni esponenti della popolazione di Liberation. Questi hanno da offrirvi, solitamente, piccoli e utili gadget come grimaldelli atomici, pugnali o un piccolo e dolce spadone chiamato "The Enforcer". Naturalmente ognuno di questi oggetti costa una certa quantità di denaro che voi potrete versare tramite la vostra carta di credito. Se per caso finite i soldi non preoccupatevi. Infatti potrete trovare altre card sparse per le varie locazioni del gioco; certo che quando si dice "trovare i soldi per strada"...









ZAINO, CARTELLA O MARSUPIO?

Ognuno dei vostri 4 droidi è in possesso di uno "zaino" nel quale può immagazzinare tutta una serie di oggetti. State attenti a non riempirvi di cose inutili perché, cosa naturalmente prevedibile, potrete portare con voi un numero limitato di oggetti. Quindi, mi raccomando, cercate di lasciar perdere pentole a pressione, scope, comodini ecc ecc e tenete sempre liberi almeno un paio di buchi: non si sa mai, qualcosa al mondo ti può capitar...

CD32

MINDSCAPE

SVILUPPATORI: INTERNI

ADVENTURE STRATEGICO

GRAFICA — 86
Migliore rispetto all'originale, con colori più morbidi e una maggiore fluidità d'animazione.
Non sfrutta al massimo le capacità del CD32.

SONORO — 96
Incredibili colonne sonore e ben 150 effetti digitalizzati! Non ho parole.

GIOCABILITA' — 96
Una volta che avrete capito come vanno le cose e sarete entrati nello spirito del gioco non "riaffiorerete" alla luce per molto, molto tempo.

LONGEVITA' — 95
Semplicemente enorme, ma la cosa più bella è che non lo mollerete fino a quando non lo avrete finito.

GLOBALE — 95
Semplicemente il miglior titolo disponibile per CD32. Dovete proprio odiare questo genere alla morte per non comprarlo.

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

N° DISCHI: 1(CD)

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: NO

CONFIGURAZIONE MINIMA: CD32

INDICAZIONI:
POSSIBILITA' DI CONVERSIONE PER ALTRI FORMATI.

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
"MEGADRIVE TOP 20"

FIFA INT. SOCCER	TELEF.
SENSIBLE SOCCER	TELEF.
STREETFIGHTER II	TELEF.
ALADDIN	TELEF.
WIMBLEDON TENNIS	L. 99.000
GOLDEN AXE III	L. 69.000
FATAL FURY	L. 79.000
SUPER KICK OFF	L. 75.000
BATMAN RETURNS	L. 79.000
STRIDER II	L. 69.000
MAC DONALD LAND	L. 69.000
HUMANS	L. 59.000
SONIC PINBALL	L. 99.000
JURASSIC PARK	L. 109.000
DRACULA	L. 119.000
COOL SPOT	L. 89.000
AGASSI TENNIS	L. 69.000
POWER CHALL. GOLF	L. 69.000
AIR BATTLE G-LOC	L. 39.000
TAZMANIA	L. 49.000

007 JAMES BOND	L. 49.000
ABRAMS BATTLE TANK	L. 99.000
ADDAMS FAMILY	L. 119.000
AEREO THE ACROBAT	L. 109.000
ALIEN III	L. 69.000
ALIEN STORM	L. 39.000
ALISIA DRAGON	L. 49.000
ALTERED BEAST	L. 29.000
ANOTHER WORLD	L. 89.000
AQUATIC GAME	L. 49.000
ART ALIVE	L. 29.000
ASTERIX	L. 109.000
BAD O MAN	L. 39.000
BALL JACK	L. 39.000
BATTLETOADS	L. 85.000
BILL WALSH FOOTBALL	L. 115.000
BLADES OF VENGEANZE	DISPONIBILE
BLASTER MASTER 2	L. 49.000
BLOCK OUT	L. 19.000
BOB	L. 95.000
BUBSY	L. 99.000
BULL'S vs BLAZER	L. 89.000
CAPITAN AMERICA	L. 89.000
CASTLE OF ILLUSION	L. 59.000
CHAMPIONSHIP BOWLING	L. 95.000
CHAMPIONSHIP PRO AM	L. 59.000
CHIKI CHIKI BOYS	L. 39.000
CHUCK ROCK 2	L. 119.000
CLIFFHANGER	TELEFONARE
COSMIC SPACE HEAD	L. 109.000
CRACK DOWN	L. 29.000
DAHNA	L. 39.000
DARK CASTLE	L. 49.000
DARWIN 4091	L. 29.000
DASHING DESPERADOS	L. 109.000
DAVID ROBINS BASKETBALL	L. 49.000
DAVIS CUP TENNIS	L. 105.000
DESERT STRIKE	L. 69.000
DEVIL KING & THE LION	L. 39.000
DINOSAURUS FOR HIRE	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 79.000
DRAXUS	L. 39.000
EA SOCCER	TELEFONARE
ECCO THE DOLPHIN	L. 69.000
ELEMENTAL MASTER	L. 49.000
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	L. 49.000
F-15 STRIKE EAGLE	L. 139.000
F-22 INTERCEPTOR	L. 59.000
FAERY TALE	L. 49.000
FANTASTIC DIZZY	L. 109.000
FATAL LABYRINTH	L. 69.000
FATAL REWIND	L. 39.000
FERRARI GP 1	L. 69.000
FLASHBACK	L. 129.000
FLINSTONE	L. 79.000
FORMULA 1	TELEFONARE
GADGET TWINS	L. 89.000
GENERAL CHAOS	L. 109.000
GLOBAL GLADIATORS - PAL	L. 69.000
GOLDEN AXE II	L. 59.000
GRANADA	L. 29.000
GUNSTAR HEROES	L. 89.000
HAUTING	L. 109.000
HOOK	L. 109.000
INDIANA JONES	L. 69.000
JAMES POND II	L. 49.000
JAMES POND III	DISPONIBILE
JEWEL MASTER	L. 39.000
JIMA	L. 29.000
JOHN MADDEN 94	TELEFONARE
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 49.000
JORDAN Vs BIRD	L. 29.000
JUNGLE STRIKE	L. 105.000
KICK BOXING	L. 59.000
KID CHAMELEON	L. 49.000
KING SALMON	L. 99.000
LA BELLA E LA BESTIA - azione -	L. 119.000
LA BELLA E LA BESTIA - avventura -	L. 119.000
LANDSTALKER	L. 139.000
LEADER BOARD GOLF	L. 59.000
LEMMINGS	L. 59.000
LHX ATTAC CHOPPER	L. 69.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L. 69.000
LOTUS TURBO	L. 69.000
LOTUS 2	DISPONIBILE
MUHAMM. ALI' BOXING '93	L. 89.000
MAZINGA ROBOT	L. 89.000
MEGALOMANIA	L. 89.000
MERCS II	L. 39.000
MICROMACHINE	L. 89.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L. 49.000
MIG-29 FULCRUM	L. 109.000
MONOPOLI	L. 89.000
MOONWALKER	L. 49.000
MORTAL COMBAT	L. 119.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	L. 99.000
NBA ALLSTAR BASKET	L. 79.000
NHL 94 HOCKEY	L. 119.000
NIGHTMARE SIMPSONS	L. 109.000
OLIMPIC GOLD	L. 69.000
OTTIFANT	L. 99.000
OTTIFANT CARTOON	L. 109.000
OUT OF THIS WORLD	L. 89.000
PAPERBOY	L. 49.000
PELÈ SOCCER	TELEFONARE
POWER MONGER	L. 59.000
PUGGYS	L. 109.000
RAMPART	L. 69.000
RANGER X	L. 109.000
RBI '93 BASEBALL	L. 99.000
REN & STIMPY	L. 109.500
ROAD RUSH II	L. 69.000
ROAD RUSH	L. 49.000
ROBOCOP 3	TELEFONARE
ROBOCOP vs TERMINATOR	TELEFONARE
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	L. 99.000
SAINT SWORD	L. 39.000
SD VARIS	L. 39.000
SENNA-SUPER MONACO GP II	L. 79.000
SHADOW DANCER	L. 59.000
SHADOW THE BEAST II	L. 69.000
SIDE POCKET	L. 59.000
SIMPSON	L. 89.000
SONIC	L. 39.000
SONIC II	L. 59.000
SPACE HARRIER II	L. 39.000
SPEED BALL II	L. 55.000
SPIDERMAN & X-MAN	L. 119.000
SPLATTERHOUSE PART III	L. 89.000
STARFLIGHT	L. 69.000
STORMLORD	L. 29.000
STREET OF RAGE 2	L. 79.000
STRIDER	L. 39.000
SUB ATTACK	L. 79.000
SUMMER CHALLENGER	L. 69.000
SUPER AIR WOLF	L. 69.000
SUPER CHASE HQ	L. 59.000
SUPER HIGH IMPACT	L. 29.000
SUPER SHINOBI II	L. 89.000
SUPER SMASH TV	L. 39.000
SUPER THUNDER BLADE	L. 49.000
SUPER WRESTLING MANIA	L. 59.000
SWORD OF VERMILION	L. 69.000
TAKE THE A-TRAIN	L. 39.000
TALE SPIN	L. 69.000
TEAM USA BASKETBALL	L. 59.000
TECNO BOWL AMERICAN FOOTBALL	TELEFONARE
TECNO CLASH	L. 109.000
TENNIS GRAND SLAM	L. 55.000
TERMINATOR 2	L. 59.000
THUNDER FORCE II	L. 39.000
THUNDER FORCE IV	L. 59.000
THUNDER FORCE IV PAL	L. 69.000
TOE JAM & EARL	L. 29.000
TOKI	L. 49.000
TOYS	L. 99.000
TURTLES	L. 109.000
TWIN HAWK	L. 59.000
TWINKY TALE	L. 49.000
TYRANTS	L. 69.000
WHIP RUSH	L. 39.000
WINTER OLIMPICS '94	TELEFONARE
WIZ'N'LIZ	L. 109.000
WONDERBOY V	L. 39.000
WOLF CHILD	L. 109.000
WORLD CUP SOCCER	L. 45.000
WORLD OF ILLUSION	L. 59.000
WRESTLE WAR	L. 29.000
WWF ROYAL RUMBLE	TELEFONARE
X-MAN	L. 99.000
XRD	L. 29.000
ZOMBIE AT MY NEIGHBOR	L. 109.000

ORDINA SUBITO GRATIS IN OGNI SPEDIZIONE *

"KLASH"

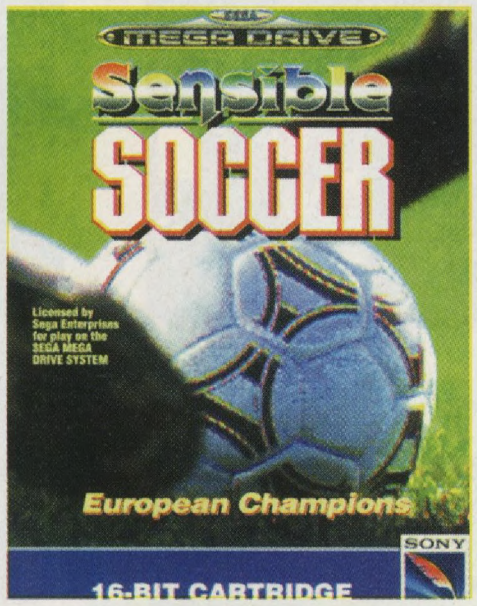
IL RIVOLUZIONARIO COPRI CONSOLE APPOSITAMENTE STUDIATO PER PROTEGGERE LA TUA MACCHINA DA POLVERE, LIQUIDI, ECC. EVITERETE GUASTI COSTOSI. RICORDA KLASH PUOI AVERLO SOLO DA NEWEL.

* Ordine minimo di spedizione L. 100.000

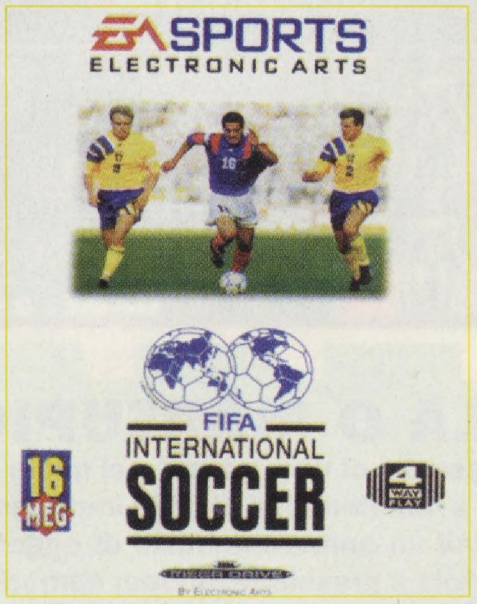
PERMUTIAMO LE TUE VECCHIE CASSETTE USATE. PASSA IN NEGOZIO!



OFFERTA SPECIALE



DISPONIBILE ORA !



DISPONIBILE ORA !



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.

NEWEL

COMPUTER, VIDEOGAMES & ACCESSORI

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75
TEL. NEGOZIO: 02 - 39260744 (5 LINEE R.A.)
FAX 24 ORE: 02 - 33000035 (2 LINEE R.A.)
TEL. ORDINI: 02 - 33000036 (5 LINEE)

AMIGA CD 32

NUOVA CONFEZIONE CON 2 GIOCHI OMAGGIO

OFFERTA SPECIALE

TITOLI A32 CD

JAMES POND 2	L. 68.000
ZOOL (AGA)	L. 68.000
PINBALL FANTASIES	L. 68.000
SLEEPWALKER	L. 68.000
D'GENERATION	L. 68.000
SENSIBLE SOCCER	L. 68.000
F17 CHALLENGE	L. 68.000
PROJECT X	L. 68.000
ALIEN BREED-SPECIAL ED	L. 68.000
QWAK	L. 68.000
JURASSIC PARK	L. 68.000
LEGEND OF SORASIL	L. 68.000
DEEP CALL	L. 68.000
COMPOSER QUEST	L. 68.000
SURF NINJAS	L. 68.000

OFFERTISSIMA
NIGEL MANSELL F1
L. 68.000

ALFRED CHICKEN	L. 68.000
HUMANS 1 & 2	L. 68.000
ELITE	L. 68.000
OVERKILL AN OTHET	L. 68.000
LOTUS TURBO TRILOGY	L. 68.000
WHALES VOYAGE	L. 68.000
AMIGA CD AMERICAN FOOTBALL	L. 68.000
DEFENDER CROWN II	L. 68.000
GUINNES DISC RECORDS II	L. 68.000
GUIP	L 68.000
TOTAL CARNAGE	L. 68.000
INFERNO	L. 68.000
JAMES POND 3	L. 68.000
ZOOL II	L. 68.000
INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMP.	L. 68.000
LITILL DIVILL	L. 68.000
UTOPIA 2	L. 68.000
GENESIS	L. 68.000
EXILE	L. 68.000
J. BARNES EUROPEAN FOOTBALL	L. 68.000
MICROCOSM	L. 68.000
LIBERATION	L. 68.000
CHAOS ENGINE	L. 68.000
URIDIUM II	L. 68.000
T.F.X.	TELEFONARE
BUBBLE & SQEAK	L. 68.000

3DO

3DO PANASONIC + Gioco Crash & Burn

OFFERTA SPECIALE

Versione PAL imminente

TITOLI 3DO

INTERPLAY FOOTBALL	TELEFONARE
BIRDS LIFE	TELEFONARE
OCEAN BELOW	TELEFONARE
TWISTED	TELEFONARE
MAD DOG MCCREE	TELEFONARE
DRAGON LAIRS	TELEFONARE
PUTT-PUTT'S FUN PACK	TELEFONARE
FATTY BEARS BIRTHDAY SURPRISE	TELEFONARE
JOINS THE PARADE	TELEFONARE
COWBOY CASINO	TELEFONARE
TOTAL ECLIPSE	TELEFONARE
CPU BACH	TELEFONARE
LEMMINGS	TELEFONARE
SPACE SHUTTLE	TELEFONARE
THE ANIMALS	TELEFONARE
DRAGON TALES	TELEFONARE
JOHN MADDEN FOOTBAL	TELEFONARE
ROAD RASH	TELEFONARE
SHOCK WAVE	TELEFONARE
PGA TOUR GOLF	TELEFONARE
MICROCOSM	TELEFONARE

NEO GEO

CON 1 JOYSTICK, ALIMENTATORE E CAVO

OFFERTA SPECIALE

TITOLI NEO GEO

3 GOUNT BOUT WRESTLING	L. 269.000
ART OF FIGHTING	TELEFONARE
BASKETBALL STARS	L. 99.000
BOXING ACTION GAME	L. 149.000
BURNING FIGHT	L. 75.000
BLUE'S JOURNEY	L. 89.000
CROSSED SWORDS	L. 199.000
CYBER LIP	L. 89.000
EIGHT MAN	L. 169.000
FATAL FURY	L. 149.000
FATAL FURY 2	TELEFONARE
FOOTBALL FRENZY	L. 149.000
GHOST PILOT	TELEFONARE
KING OF THE MONSTER	L. 115.000
JOY - JOY	L. 89.000
LEAGUE BOWLING	L. 69.000
MAGICAL LORD	L. 99.000
MUTATION NATION	L. 139.000
NINJA COMBAT	L. 129.000
RIDING HERO	L. 99.000
ROBO ARMY	L. 169.000
SAMURAI SUT DOWN	TELEFONARE
SENGOKU	L. 169.000
SENGOKU II	TELEFONARE
SOCCER BRAWL	L. 169.000
SUPER BASEBALL 2020	L. 188.000
SUPER SIDE KICKS	L. 265.000
THE SUPER SPY	L. 129.000
TOP HUNTER	TELEFONARE
TOP PLAYERS GOLF	L. 188.000
WORLD HEROES II	TELEFONARE

SEGA MEGA CD 2

COMPLETO CON 1 GIOCO OMAGGIO

L. 529.000

OLTRE 50 GIOCHI A PARTIRE DA L. 29.000

NOI NON UTILMIZZIAMO IL SERVIZIO POSTALE...
USIAMO IL CORRIERE ESPRESSO AL COSTO DEL SERVIZIO POSTALE !
PROVA IL NOSTRO STRABILIANTE "SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA"



3DO
32 bit



ATARI JAGUAR
64 bit



SuperNintendo
16 bit



MEGADRIVE
16 bit



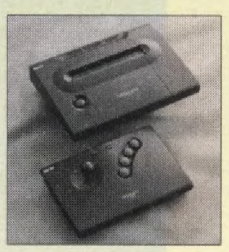
A 32 CD
32 bit



GAME GEAR
8 bit



GAMEBOY
8 bit



NEO GEO
32 bit

TUTTI I NOMI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI. TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA.

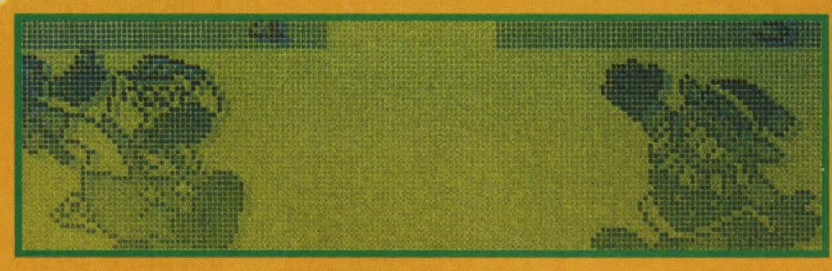
CASTLE QUEST

ON! HIT

Il regno di Jokerina è stato sconvolto da una tempesta che dura ormai da oltre un mese. Il saggio Tarot afferma che l'unico modo di fermarla è quello di detronizzare sia Gandi, il re della magia, sia i 24 re minori che quest'ultimo ha nominato per controllare i suoi feudi. Occorre quindi guidare soldati e maghi all'assalto di Gandi: con la sua morte la pace nel regno sarà restaurata.

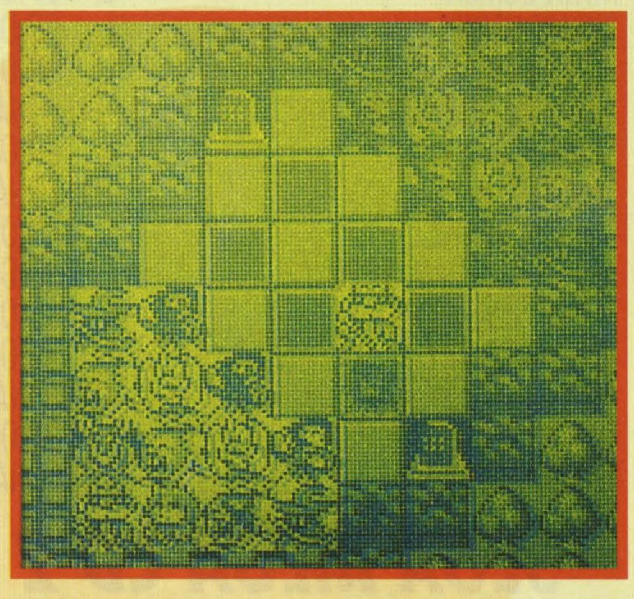
SCACCO MATTO

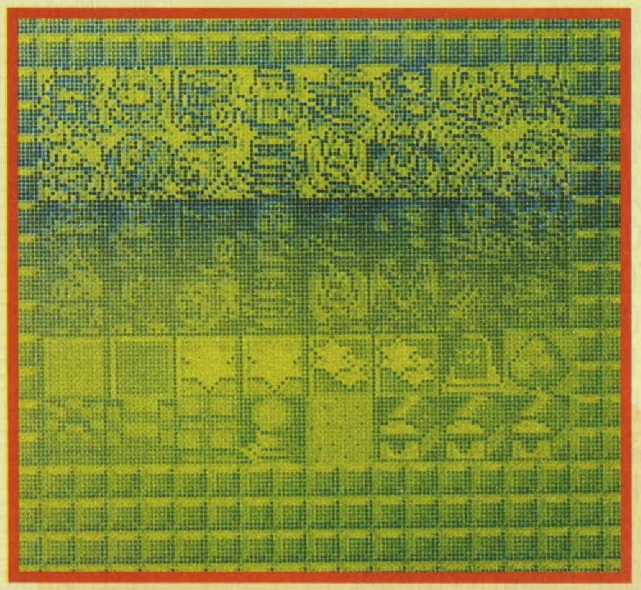
Non appena premerete il pulsante di start del vostro Gameboy vi verrà chiesto di selezionare il QUEST MODE o il SELECT MODE. Con il primo verremo coinvolti nell'avventura del re Sun, alla conquista dei 24 castelli per arrivare allo scontro finale con Baron. La meta è molto lontana, anche perché ogni battaglia dura moltissimo proprio come una partita a scacchi. Per fortuna quando sconfiggerete ogni re vi verrà data una password. Ovviamente man mano che procederete con il gioco le battaglie si faranno sempre più difficili e i re sempre meno vulnerabili. Ma vediamo come avviene ogni singola partita: nel vostro turno potrete selezionare un personaggio e spostarlo. La direzione del personaggio e il numero di caselle su cui può avanzare dipende dal personaggio stesso. Alcuni personaggi possono, alla fine del loro spostamento, utilizzare una magia il cui effetto varia a seconda di chi l'ha lanciata: alcune indeboliscono gli avversari vicini altre rinforzano i propri personaggi. Esse però non sono infinite quindi occorre usarle con moderazione. Se un personaggio poi finisce su una casella occupata da un avversario intraprenderà con lui una battaglia, al termine della quale uno dei due morirà. Ogni trenta turni calerà la notte e tutti riprenderanno le loro energie e i loro poteri. Lo scopo del gioco è arrivare a dare battaglia al re avversario e ovviamente vincerla. Se ci riuscirete musichette e festeggiamenti celebreranno la vostra vittoria e, dopo aver ottenuto la password, sarete pronti per assaltare il castello seguente.

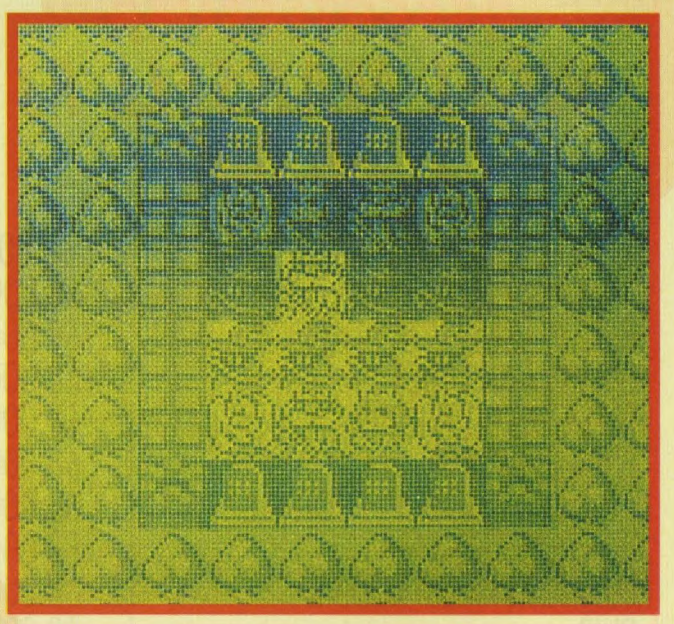


ORCMAN
H. P. 60
MAGIE 0
RANGE 7
DIFESA 4
POTENZA MAX 22
POTERI MAGICI: nessuno.

JESTER
H. P. 30
MAGIE 4
RANGE 10
DIFESA 3
POTENZA MAX 10
POTERI MAGICI:
RISKO: aggiunge 20 H. P. agli alleati adiacenti.

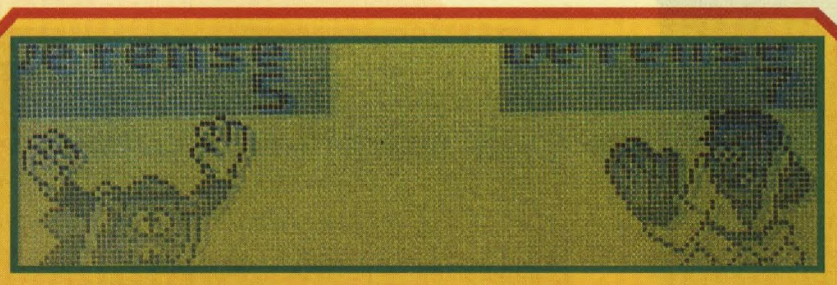






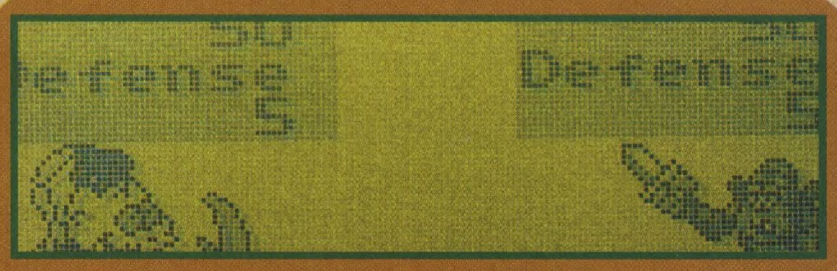
INCOMINCIA LA BATTAGLIA

Quando attaccherete un personaggio, apparirà la schermata della battaglia nella quale si trovano di fronte i due contendenti. Sopra ogni figura sta scritto, oltre al nome del personaggio, il numero che corrisponde alla propria energia e quello del potenziale di difesa. La battaglia si combatte con delle carte da gioco. Premendo il pulsante A la roulette delle carte si fermerà: al numero ottenuto da chi attacca verrà sempre aggiunto un punto, quindi è sempre meglio attaccare. Se il numero ottenuto non sarà superiore a quello di difesa del personaggio nemico, l'attacco non avrà effetto. Altrimenti il vostro avversario perderà punti energia (H. P.) a seconda del potere di attacco che avrete e del vostro punteggio ottenuto con le carte. Terminato l'attacco, le carte passeranno all'altro e così via finché uno non avrà perso tutti i suoi punti energia. Le carte possono rappresentare anche un joker, una regina o un re che fanno proseguire l'attacco. Il joker poi cancella una delle carte avversarie, anche se alcuni personaggi (tra i quali il re) ne sono immuni. Se siete danneggiati potete cercare di fuggire via, ma solo al re questa azione riuscirà sempre con successo (a patto di avere almeno una casella libera dove scappare). Inoltre a chi è attaccato quando non vi è possibilità di fuga, verrà sottratto sempre un punto dalla carta ottenuta. Quando un personaggio muore viene sepolto nel cimitero: se quest'ultimo si riempie il campo di gioco si restringe per fare spazio a una nuova fila di tombe e tutti i personaggi che non avranno spazio per muoversi moriranno e verranno a loro volta seppelliti. Se però qualcuno muore a seguito di una magia verrà lasciato sul campo di gioco chiuso in una bara e a ogni turno si potrà tentare di risvegliarlo anche se aspettando troppi turni la cosa diventerà difficile, e se un risveglio fallisce il personaggio dalla bara passerà direttamente nel cimitero.



CAL
H. P. 40
MAGIE 5
RANGE 10
DIFESA 5
POTENZA 10
POTERI MAGICI:
HOWJAN: aggiunge 40 H. P. agli alleati adiacenti.
BARIDON: spara tre palle allineate in avanti.
TITON: rimuove i quadrati magici adiacenti.

KARATE
H. P. 30
MAGIE 0
RANGE 8
DIFESA 7
POTENZA MAX 18
POTERI MAGICI: nessuno.



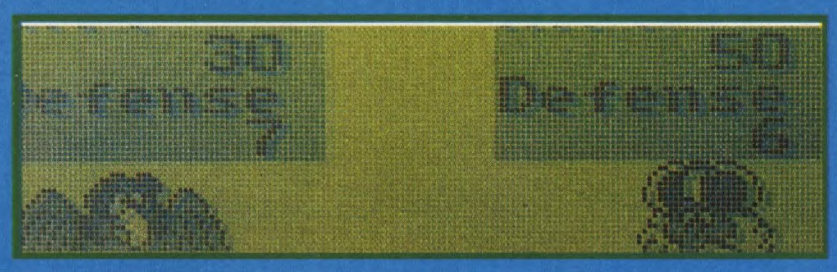
SKELTON
H. P. 50
MAGIE 3
RANGE 10
DIFESA 5
POTENZA MAX: 10
POTERI MAGICI:
ENGRACK: colpisce i quadrati adiacenti.
SCULM: spara una palla di fuoco in avanti.

MUMMY
H. P. 50
MAGIE 3
RANGE 8
DIFESA 5
POTENZA MAX 18
POTERI MAGICI:
RISKA: aggiunge 20 H. P. agli alleati adiacenti.



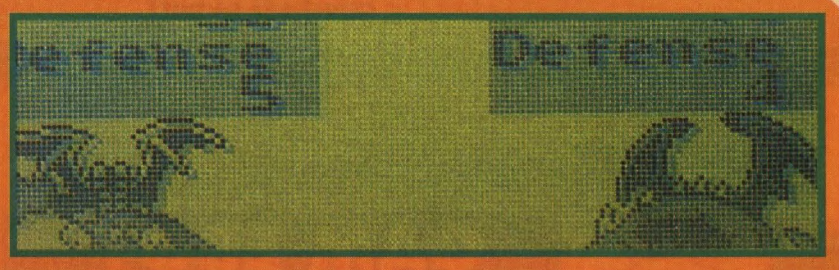
WARRIOR
H. P. 60
MAGIE 0
RANGE 8
DIFESA 4
POTENZA 18
POTERI MAGICI: nessuno.

GRIZ
H. P. 40
MAGIE 3
RANGE 9
DIFESA 6
POTENZA MAX 13
POTERI MAGICI:
GRACK: colpisce i nemici sui quadrati adiacenti.



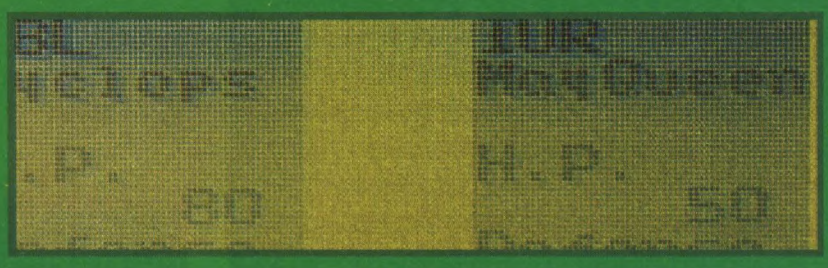
KLAW
H. P. 30
MAGIE 3
RANGE 11
DIFESA 7
POTENZA MAX 10
POTERI MAGICI:
HORISKA: aggiunge 30 H. P. agli alleati adiacenti.
RIDON: spara una palla in avanti.

SUNKING
H. P. 50
MAGIE 0
RANGE 9
DIFESA 6
POTENZA MAX 14
POTERI MAGICI: nessuno.



DEMON
H. P. 50
MAGIE 3
RANGE 9
DIFESA 5
POTENZA MAX 14
POTERI MAGICI:
ENGRACK: colpisce i quadrati adiacenti.
SCULM: spara una fire ball in avanti.

DRAGON
H. P. 70
MAGIE 4
RANGE 8
DIFESA 4
POTENZA MAX 18
POTERI MAGICI:
HELFLEM: sputa fuoco 3 quadrati avanti.

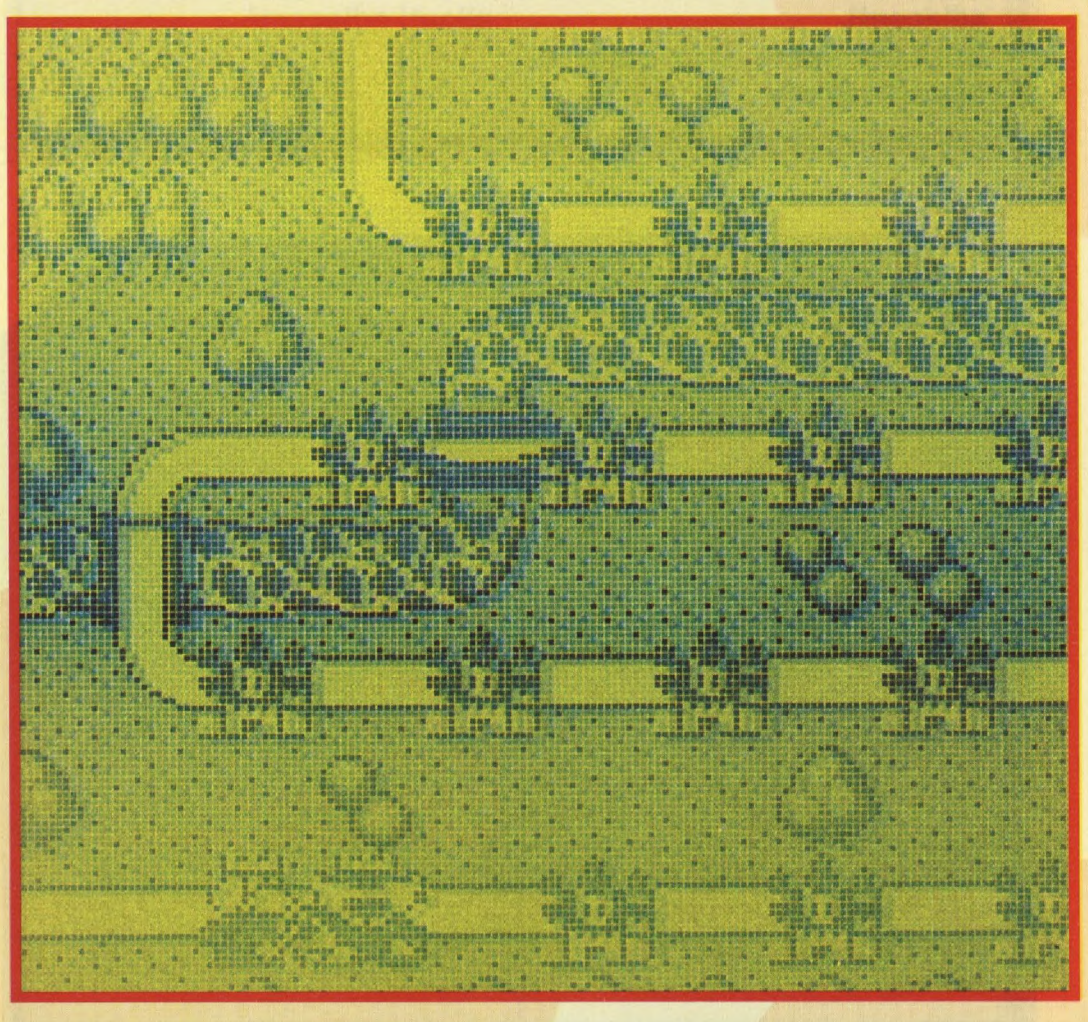


CYCLOPS
H. P. 80
MAGIE 0
RANGE 7
DIFESA 3
POTENZA MAX 26
POTERI MAGICI: nessuno.

MAYQUEEN
H. P. 50
MAGIE 8
RANGE10
DIFESA 5
POTENZA MAX 10
POTERI MAGICI:
HORISKA: aggiunge 30 H. P. agli alleati adiacenti.
RIDON: spara una palla in avanti.

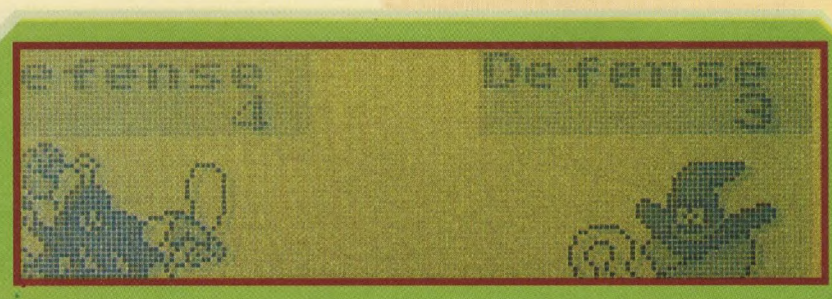
SCACCHI FAI-DA-TE

Se all'inizio selezionate il SELECT MODE non parteciperete certo alla stupenda avventura narrata prima, ma viceversa potrete giocare una singola partita costruita completamente da voi. Si comincia scegliendo se l'avversario sarà il computer o un vostro amico. Poi sceglierete il campo di gioco tra i 25 a vostra disposizione. Con l'EDIT MODE potete posizionare oggetti e personaggi sulla scacchiera. Nella scelta dei personaggi da usare dovete tenere conto della loro energia iniziale, della possibilità di usare magie, del loro potenziale di difesa, della loro potenza di attacco e dello spazio in cui essi agiscono. Potete seminare dappertutto ostacoli come alberi, colonne e torri, stabilire il numero di tombe inizialmente presenti e posizionarle dove volete o ancora inserire tesori che incrementeranno la forza del personaggio o zone stellate che, se raggiunte, ripristineranno completamente energia e poteri magici. Fatte tutte queste scelte potrete cominciare a giocare, selezionando PLAY GAME, un gioco assolutamente personale che ha l'unico ma grave difetto di non poter essere salvato in alcun modo.



Ehm... non sono completamente d'accordo con Gabrio: è vero che ci sono molti personaggi a disposizione, che si possono studiare vagonate di strategie, ma... la mia impressione è che tutto sia un po' troppo affidato al fattore "fortuna"! Dico fortuna per usare un eufemismo, perché a volte si ha l'impressione di subire una vera e propria turlupinatura da parte del computer! Non voglio dire che si tratti di un vero e proprio gioco d'azzardo, ma non me la sentirei di avvicinarlo più di tanto agli scacchi. Comunque non posso negare che sia avvincente e maledettamente giocabile: insomma, se siete sfortunati in amore potete comprarlo a occhi chiusi!

MAURIZIO MICCOLI

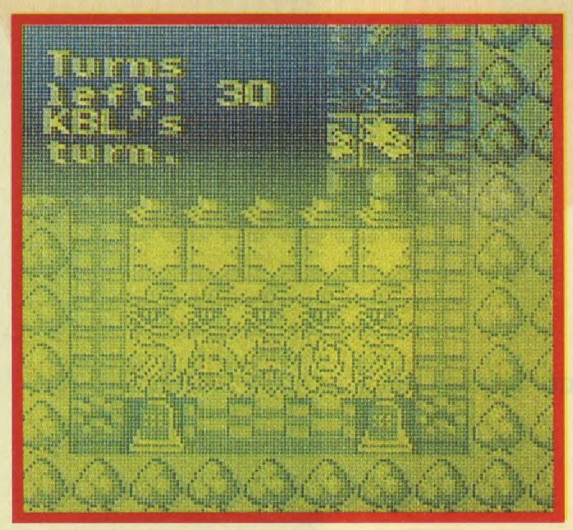


SPIDER
H. P. 40
MAGIE 0
RANGE 11
DIFESA 4
POTENEA MAX 19
POTERI MAGICI: nessuno.

MAGICIAN
H. P. 30
MAGIE 5
RANGE 11
DIFESA 3
POTENZA MAX 6
POTERI MAGICI:
BILUCK: colpisce col fuoco 2 quadrati adiacenti.
DESCULM: spara tre palle di fuoco in avanti.
NESPAL: scarica un tuono tre quadrati avanti.

Finalmente un gioco davvero stupendo!!! Attenzione però, non si tratta di un gioco adatto a tutti: sicuramente coloro che non vogliono solo sparare e saltare, ma anche ragionare, troveranno pane per i loro denti. Vero è che comunque occorre più fortuna che abilità, ma nella scelta dei personaggi da usare, nelle strategie d'attacco e di fuga, il gioco va studiato a fondo. Le battaglie sono molto coinvolgenti, e talvolta vi sembrerà che l'estrazione delle carte non sia proprio casuale. Personalmente mi è capitato di mancare quattro colpi consecutivi quando al re del computer restavano solo pochissimi punti energia. Coincidenza?! A meno che non odiate gli scacchi, la dama, la tela di ragno e il punto e croce, compratelo subito.

GABRIO SECCO



HUDSON SOFT

GAM EBOY

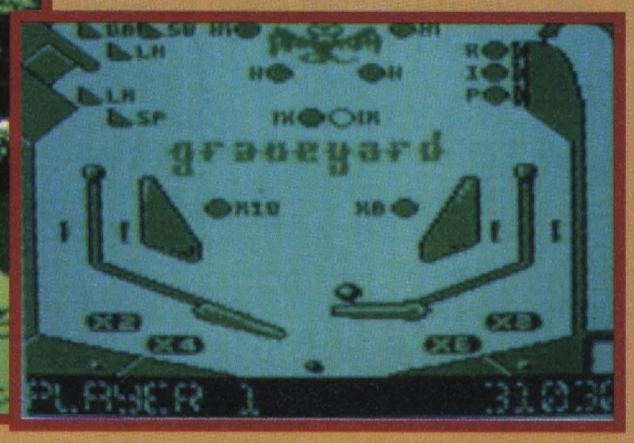
94 GIOCABILITA'
73 GRAFICA
97 LONGEVITA'
78 SONORO
90 GLOBALE

STRATEGIA

PINBALL DREAMS

Giocate con la mitica pallina d'argento in questa conversione della Gametek di un successo su Amiga!







La Gametek salva i fan dei flipper in crisi di astinenza con una conversione del gioco-record-di-vendita della 21st Century Entertainment. Ci sono tre flipper tra cui scegliere: Ignition che è ambientato nello spazio, Steel Wheel che è ambientato al tempo del vecchio West e Graveyard che, come avrete immaginato se sapete l'inglese, ha un'atmosfera piuttosto tetra.
Avete a disposizione i soliti ingredienti dei flipper, tra cui bumper, palline extra, multiball e tutti i tipi di bonus, se riuscirete a capire quali aree bonus colpire.

PALLA IN GIOCO

Pinball Dreams su Game Boy è una buona conversione dell'originale. Anche se si è perso un flipper nella conversione, rimangono sempre i tre migliori: come la Gametek sia riuscita a inserire tutto quanto rimane un mistero, ma ci è riuscita!
C'è un solo difetto che abbiamo riscontrato: la palla può essere talvolta difficile da seguire sul piccolo schermo del Game Boy, quindi è necessaria una concentrazione totale. Complessivamente, comunque, è un gioco che vi farà diventare fissati dei flipper!

GAMETEK

GAME BOY

89 GIOCABILITA'
84 GRAFICA
88 LONGEVITA'
68 SONORO

89 GLOBALE

FLIPPER

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

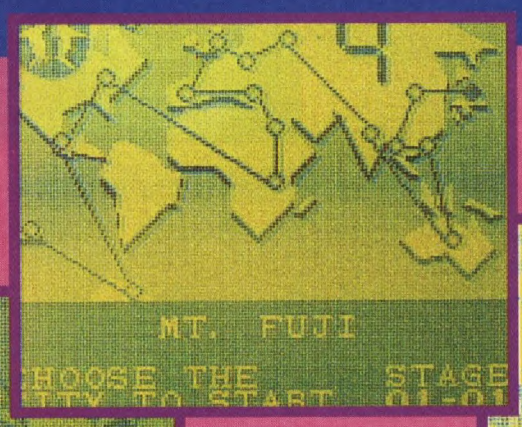
PANG

Il mondo è stato invaso dalle palle!!! No, non è che tutti siano diventati improvvisamente bugiardi, ma un'armata di gigantesche sfere minacciano la terra e solo l'intrepido avventuriero Pang (ma che razza di nome!) potrà liberare, coll'ausilio del suo arpione, le 17 zone del nostro pianeta infestate. Questa in breve è la trama di un gioco che ha spopolato tre anni fa nelle sale giochi di tutta Italia e che sicuramente avrete già visto, ma per coloro che non lo conoscono ancora dirò che dovrete colpire le palle, inizialmente grosse, dividendole in due più piccole e così via finché quelle piccolissime potranno essere definitivamente distrutte.

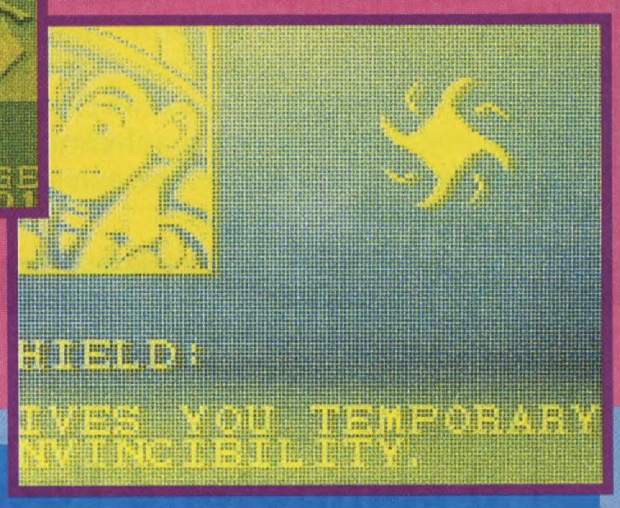
IL GIRO DEL MONDO IN 17 STAGE

La vostra avventura comincia in Giappone presso il monte Fuji, prosegue in Asia fino a raggiungere l'Australia. Superata quest'ultima tornerete in Asia per raggiungere Leningrado che è anche l'ultimo stage che potrete selezionare nella mappa iniziale. Qui controllare Pang risulterà molto difficile per via del terreno ghiacciato che lo farà scivolare spesso contro una palla. Dopo la Russia vi aspettano Parigi, Londra, Barcellona e Atene, dopodiché lascerete l'Europa e arriverete in Africa. Qui le cose cominciano a complicarsi alquanto, ma se ce la farete raggiungerete l'America del nord, l'Antartide, che è uno degli stage più difficili e con un ultimo sforzo la vostra meta finale, l'isola di Pasqua con le sue caratteristiche statue. Se riuscirete a espugnarla potrete tornare a casa con la vostra jeep, fieri di aver salvato il mondo.









DANNATE BESTIACCE!

In certi stage possono comparire degli animali che vi complicheranno la vita poiché ogni volta che vi toccheranno, vi faranno perdere momentaneamente la possibilità di sparare, lasciandovi inermi in balia delle terribili sfere. Troverete così l'uccellino che vola orizzontalmente in semicerchio colpendo anche le palle che gli si troveranno davanti, il granchietto che si arrampica sui muri e sui soffitti per poi cadervi addosso all'improvviso, il gufo che, oltre a portare sfortuna, cercherà di colpirvi volando orizzontalmente in linea retta, l'ape che vola con rotta circolare e che cambia direzione quando tocca una palla e il granchio grosso, l'unico che non vi farà del male, ma che colpirà con le sue chele le palle camminando sul pavimento: se proprio vi fa pena potete anche non ucciderlo.

"Alé, Pang!!": questo è quello che ho pensato appena ho visto la cartuccia. Ma gli entusiasmi iniziali si sono subito allentati appena ho cominciato a giocare. Il gioco non ha certamente la stessa giocabilità del coin-op e questo perché la collisione fra gli sprite è piuttosto ingenerosa. La cosa che mi ha fatto più dannare poi è l'assoluta impossibilità di sparare in modo efficacie dalle scale, per evitare improbabili avventure districandosi tra una nube di palline in uno spazio ristretto. Nonostante ciò il gioco non è molto difficile, a parte gli ultimissimi stage, e credo che tutti riusciranno a finirlo abbastanza in fretta, specialmente coloro che lo conoscevano già e a cui era piaciuto molto, che fra l'altro sono gli unici che potrebbero prendere in considerazione questo prodotto. Se invece volete un gioco coinvolgente dovrete indirizzare altrove i vostri risparmi. Insomma, consigliato solo ai... rompipalle.

GABRIO SECCO

AZIONE

GAME BOY

72 GIOCABILITA'	71 GRAFICA
70 LONGEVITA'	76 SONORO

72 GLOBALE

HUDSON SOFT

PALLA AVVELENATA

Le palle vi daranno punti a seconda della loro grandezza. Più precisamente le grandi elargiranno 100 punti, le medie 150 e le più piccole 200. Potrete ottenere punti in modo molto più redditizio con la frutta che ogni tanto cadrà. Ma ciò che dovrete assolutamente raccogliere è l'arma che ogni tanto apparirà quando colpiremo una palla o un cristallo. Essa può essere il doppio arpione, che vi permette di sparare fino a due colpi insieme, la mitragliatrice, con la quale potrete sparare a raffica, l'arpione potenziato, che si attacca al soffitto per alcuni secondi, la dinamite, che trasforma le palle grosse in quattro piccole e le medie in due, ma ciò non è sempre molto conveniente; infine la barriera, che vi proteggerà da un colpo. Inoltre troverete la sveglia, che ferma momentaneamente tutte le palle, la clessidra, che aggiungerà alcuni secondi al tempo a vostra disposizioni per terminare lo stage e l'elica, che vi darà un omino extra.

DIVERTIMENTO PORTATILE ON!

DRACULA



Stringete i denti e affondate le zanne in questo nuovo gioco dell'orrore!

Dracula assomiglia molto al film, con protagonista Keanu Reeves e Gary Oldman, probabilmente perché la Sony Imagesoft può accedere ai fotogrammi originali del film di Coppola. Interpretate il ruolo di Jonathan Harker, che combatte contro Dracula in sette avvincenti livelli, incluso il confronto nel castello, tra le montagne della Transilvania, nell'Abbazia di Carfax e nella Londra vittoriana. L'oscurità scende velocemente e dovrete confrontarvi con Dracula, qualunque forma decida di prendere. Proprio come nel film può prendere le sembianze di lupo, pipistrello e uomo giovane o vecchio.

Come se non foste impegnati abbastanza, dovrete anche confrontarvi con animali mortali - gufi, topi, pipistrelli, corvi e la creatura delle paludi della Transilvania.



COLPITE IL CESTINO PER VEDERE SE AVETE TROVATO UN'ALTRA ARMA.



PLATFORM

GAME GEAR

GIOCABILITA'	GRAFICA	GLOBALE
86	90	85
LONGEVITA'	SONORO	
77	63	

SONY

VIDEOGAMES DIFFUSION

IMPORTAZIONE & VENDITA ALL'INGROSSO DI VIDEOGIOCHI

MESSAGGIO RISERVATO

Sigg. RIVENDITORI

Cosa esigete quando comprate?

SERVIZIO • COMPETENZA • CONSULENZA

VIDEOGAMES DIFFUSION HA FATTO

EN PLEIN

Videogames Diffusion augura a tutti un Felice 1994

VIDEOGAMES DIFFUSION S.R.L. • 20148 MILANO • VIA CAPECELATRO N. 7

TEL. 02-407.10.45 / 407.10.90 • FAX 02-407.11.80 / 48.70.23.10

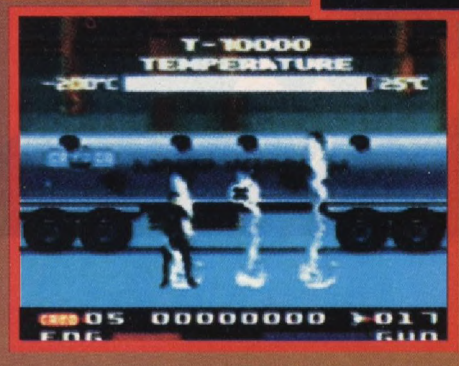
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME

Arnie è tornato sugli schermi con questa conversione portatile del famoso gioco da bar.

Nel 29 Agosto del 1997, il super-computer Skynet decide che la razza umana costituisce una minaccia alla sua esistenza, quindi ne vaporizza la maggioranza. I sopravvissuti hanno dovuto combattere contro le macchine in una guerra senza fine per tre decadi, ma le cose stanno cambiando...

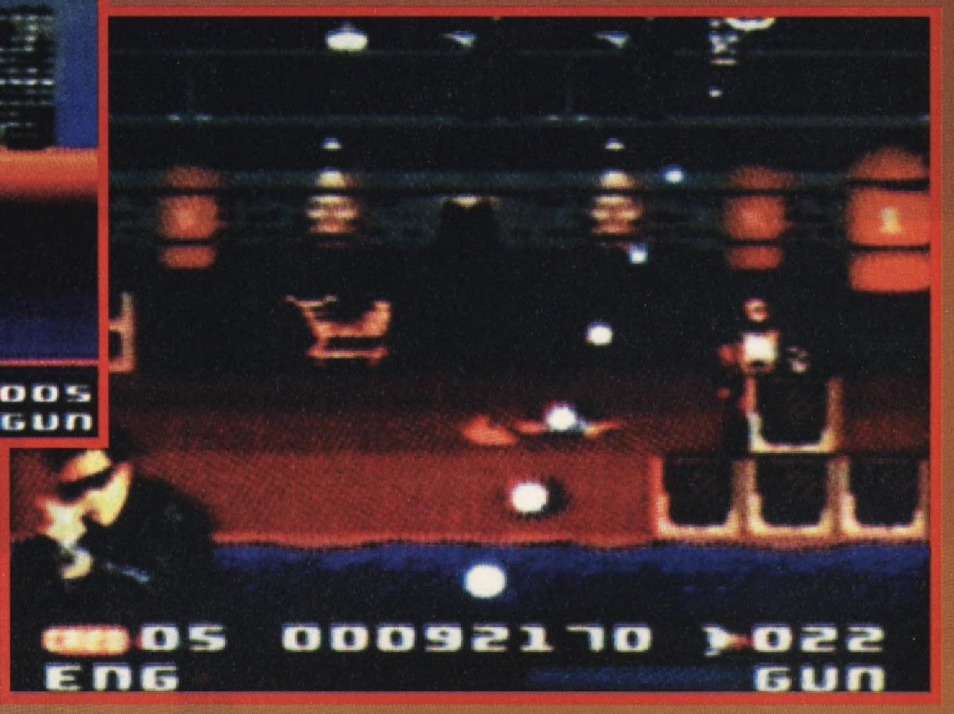












HASTA LA VISTA

Il T1000 continuerà a osteggiarvi fino al combattimento finale, comunque. Congelatelo distruggendo la cisterna di idrogeno liquido, quindi fate cadere il T1000 nella pozza di acciaio fuso usando il lancia-granate. Se fallite dovrete usare la crema solare a fattore di protezione 2000 per il resto della vostra vita.

Questo gioco è difficilissimo, ma anche bellissimo. La grafica è di prima qualità e molto simile all'originale da bar, e neanche il suono è da meno. Al primo impatto probabilmente si pensa che sia troppo difficile e ripetitivo e da un certo punto di vista è vero, ma basta superare il primo livello e scoprirete un gioco esaltante e vario che sprizza atmosfera. Raccomandato.

Rik Skews

ARCADE

GAME GEAR

77 GIOCABILITA'	90 GRAFICA
LONGEVITA' 83	SONORO 75

GLOBALE 80

SEGA

RITORNERO'

Due Terminator sono stati inviati indietro nel tempo. Il primo è stato inviato per uccidere Sarah Connor prima che nascesse suo figlio John, il capo della resistenza. Fortunatamente ha fallito nella sua missione. Ora è stato inviato un nuovo T1000 per uccidere John all'età di 10 anni. Il vostro compito, nei panni di un T800 riprogrammato, è distruggere il T1000.

Ci sono due missioni. La prima è ambientata nella Los Angeles del futuro, dove bisogna distruggere le macchine che arrivano prima di entrare nel nascondiglio degli umani: qui il combattimento continua in una fase stile Operation Wolf. Quindi dovete proteggere John mentre guida un carro corazzato verso il generatore di Skynet. Qui la resistenza vi invia indietro nel tempo per proteggere il giovane Connor.

Il secondo livello è ambientato nella Los Angeles dei giorni nostri, dove dovete distruggere la Cyberdyne Systems, altrimenti diventerà Skynet. Lo scopo è sopravvivere alla squadra SWAT e al T1000 che si trova nell'elicottero della polizia.

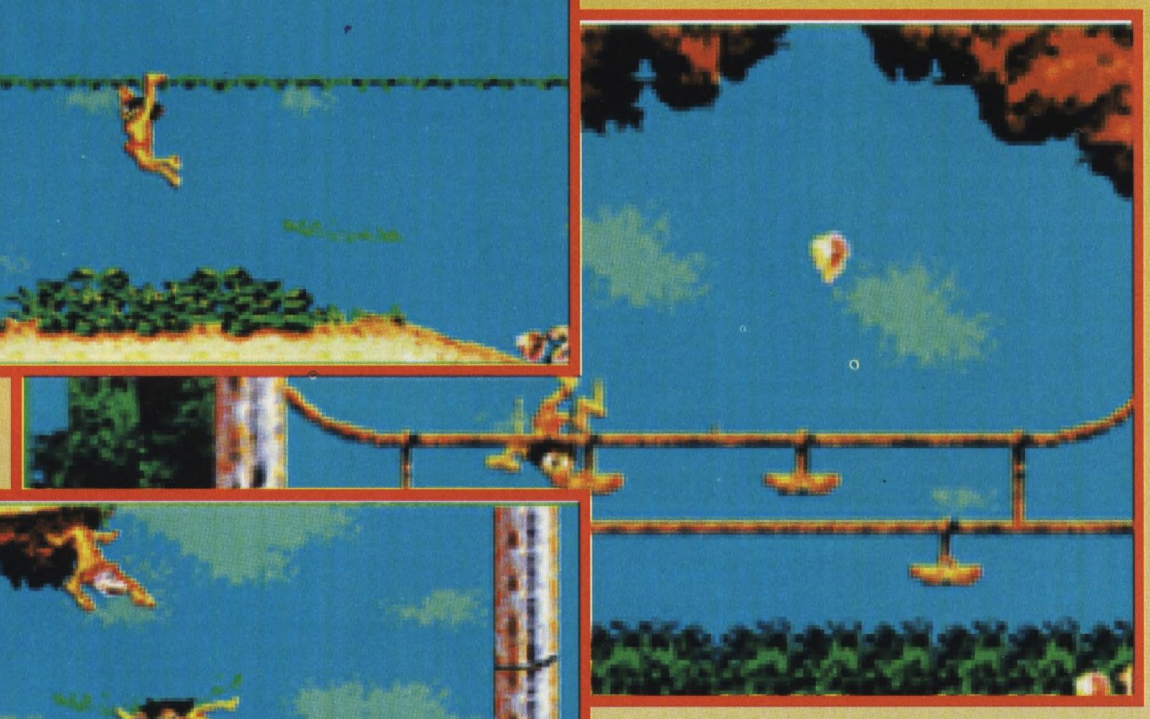
DIVERTIMENTO PORTATILE ON!

JUNGLE BOOK

Il caro Mowgli è nuovamente nei guai. Cresciuto nella foresta dall'orso Baloo e dalla pantera Bagheera, ha imparato a conoscere i pericoli di questo ambiente, pericoli che ora deve affrontare per ritrovare i suoi due amici che sono scomparsi misteriosamente. Il nostro eroe dovrà infatti attraversare la foresta e sconfiggere vari nemici, il più pericoloso dei quali è senza dubbio la tigre Sheer Khan, per giungere sano e salvo nel villaggio.









WELCOME TO THE JUNGLE

Un gioco Disney non sarebbe completo senza moltissimi oggetti da raccogliere. Anche in Jungle Book ce ne sono numerosi: Mowgli può raccogliere cuori (che ridanno energia), teste (la classica vita extra), e potentissime banane che possono essere usate come boomerang. Inoltre sparsi per i livelli, solitamente in zone abbastanza difficili da raggiungere, sono situati alcuni restart point, per ricominciare da quel punto in caso di prematura dipartita.



Potreste anche rimanere delusi da questa versione del classico cartoon della Disney. La realizzazione tecnica non è eccezionale, con una grafica discreta e un sonoro abbastanza insignificante. Inoltre l'azione si svolge abbastanza lentamente e, anche se ci sono numerosi livelli, Jungle Book può risultare, alla lunga, un po' noioso. Mi aspettavo che questo gioco volesse competere con Aladino come migliore conversione di un cartone animato della Disney, ma mi sbagliavo. Divertente, ma niente di trascendentale.

AMANDA TIPPING

JUNGLE FEVER

L'avventura di Mowgli comincia durante il giorno, nella giungla: in questo livello si devono raccogliere otto gemme prima di iniziare l'avventura vera e propria. Una volta superata questa fase, ce ne sono altre undici che variano principalmente nell'ambientazione: si passa infatti dal fiume alla giungla di notte o a mezzogiorno; sono presenti inoltre anche un paio di scontri con King Louie nelle rovine del tempio.

PLATFORM

GAME GEAR

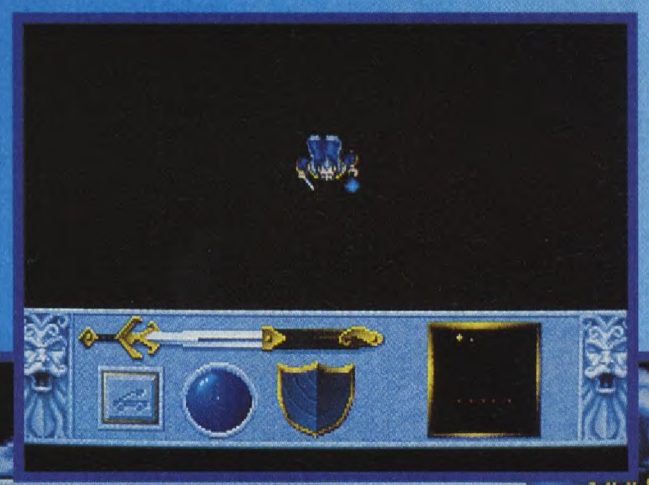
80 GIOCABILITA'	80 GRAFICA
LONGEVITA' 80	SONORO 80

GLOBALE 80

VIRGIN

FANTASY EMPIRE

Una sfida. Un mondo fantastico diviso in 98 territori, e tanti nemici contro cui lottare. Vittoria o sconfitta, tutto dipende dalle vostre capacità (o almeno così si spera). Mystere, questo è il nome del mondo immaginario (e anche molto sanguinario aggiungerei io, visto il numero di soldati che ogni volta muoiono sul campo); ed è qui che il vostro esercito, composto non da semplici militari, bensì da elfi, maghi, nani e guerrieri, dovrà conquistare per voi fama, gloria, ma soprattutto territori da cui potrete spremere tasse e gabelle con le quali potrete soddisfare la vostra sete di potere.











Fantasy Empire non riesce a esser innovativo come, forse, i programmatori della SSI si aspettavano. La parte "bellica", pur essendo ben curata nei particolari risulta però, alla lunga, sfuggire un po' al controllo del giocatore che diventa succube delle possibilità offertegli. Personalmente non sopporto la collocazione grafica del Master così come i vari intermezzi grafici che lo vedono come protagonista, visto che interrompono il ritmo dell'azione proprio dove il controllo dovrebbe essere invece semplice ed immediato. La parte arcade, già trattata ampiamente nel box, affligge più che appassionare, e questo grazie anche alla scelta di un metodo di controllo assai poco agile. Insomma questo matrimonio tra RPG e Arcade non s'ha da fare... ma chissà, forse un tentativo più "convinto" potrebbe dare in futuro risultati migliori. Concludendo, un game consigliato solamente agli amanti spassionati di questo genere che non si lasciano scappare nemmeno un titolo.

GABRIELE BONELLI

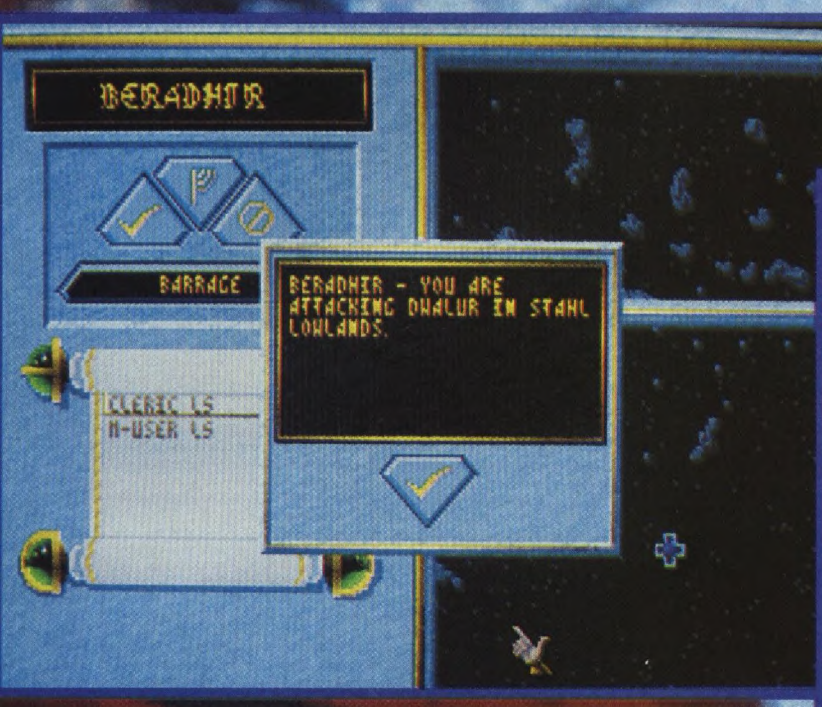
L'ARMATA DELLE TENEBRE

La composizione del vostro esercito, come già accennato in precedenza, varia tra i più famosi prototipi di personaggi fantasy tipici della serie AD&D. Questi sono:

ELFI: Novelli Robin Hood che si rivelano ottimi nei combattimenti a lunga distanza, ma praticamente inutili nei corpo a corpo.
GUERRIERI: Ottimi nel combattimento corpo a corpo, ma facilmente annientabili con l'impiego di catapulte e balestre.
MAGHI: Anche questi combattenti si rivelano più utili per la loro precisione nel colpire il nemico a distanza anche se non sono molto affidabili se si ritrovano in minoranza rispetto alle forze nemiche.
CATAPULTE E BALESTRE: Sono loro a far la parte del leone negli scontri: possono infatti annientare interi plotoni. Conviene comunque supportarle con un minimo di truppe mobili (diciamo guerriere) in modo da essere al sicuro da eventuali cariche.

AVANTI MIEI PRODI: CARICAAAAA!

Il perché della descrizione del comportamento dei componenti del vostro esercito è presto detto: gli autori di questo RPG hanno infatti affiancato alla parte strettamente strategica, che vi vede impegnati nella costruzione di edifici adibiti al mantenimento dell'ordine pubblico o a formare i templari (leggi maghi) del vostro esercito, una parte arcade. Questa vi farà vivere i vari duelli proprio come se vi trovaste sul campo di battaglia (anche se vi garantisco che sarà dura riuscire a "sopravvivere a queste fasi del gioco che si rivelano essere troppo caotiche e mal gestite). La visione della battaglia è, però, troppo piccola per capacitarsi di tutto ciò che avviene intorno al personaggio di cui avete preso il controllo. Inoltre la tastiera non risulta essere il metodo più immediato per controllare al meglio le vostre truppe poiché quando il numero di contendenti è elevato (e questa è una cosa naturale in una guerra che si rispetti) il tutto si svolge a vostra insaputa, e anche passando da un soldato all'altro si ha l'impressione di assistere a singole scaramucce dove una parte è quasi sempre in superiorità rispetto all'altra.









Peccato. Non appena ho visto la confezione di Fantasy Empire ho sperato di trovarmi di fronte a un RPG che finalmente offrisse la possibilità di interagire effettivamente con i combattimenti. Una sorta di miscuglio tra "Il signore degli Anelli", "Dune 2" e " Defender of the Crown", ma purtroppo non è così. Forse lo sarebbe voluto essere nei progetti della SSI, ma devo dire che il risultato è abbastanza deludete. L'interfaccia durante gli scontri è infatti ben poco ortodossa e spesso finirete con il premere il tasto ESC per far calcolare al computer il risultato dello scontro, ma così facendo menomate il gioco di una sua parte abbastanza importante. Inoltre devo purtroppo notare che la cura per i dettagli grafici non rispecchia poi quella per il game vero e proprio, che si rivela esser molto più semplicistico rispetto a molti altri suoi consimili (magnifico per me Warlords 2). Coraggio SSI, non ti arrendere, la lotta per la conquista della Terra di Mezzo non è ancora finita.

FABIO RAVETTO

PC

SSI

SVILUPPATORI: INTERNI

RPG

GRAFICA 75 — *Molto colorata e ben definita. Peccato che non sempre si riveli essere funzionale come dovrebbe.*

SONORO 79 — *Buono l'accompagnamento musicale. Le varie sintesi non sono molto "pulite".*

GIOCABILITA' 66 — *Una buona idea. Peccato che la sua realizzazione lasci molto a desiderare.*

LONGEVITA' 70 — *Non dispiacerà ai fan più accaniti di questo genere. Ma per gli altri cadrà presto nel dimenticatoio.*

GLOBALE 69 — *Credo proprio che vi converrà conservare i vostri sudati risparmi per qualcosa di più sostanzioso.*

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

N° DISCHI: 5

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 17

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386 CON 2 MEGA DI RAM

INDICAZIONI:
PROVATO SU 486 33 MHZ CON 4 MEGA DI RAM E SOUND BLASTER 2.0.

PC

CYBERDREAMS

SVILUPPATORI: INTERNI

SIMULAZIONE

GRAFICA

Ben realizzata e fluida anche su macchine non potentissime.

88

SONORO

Buono il rombo dei motori. L'accompagnamento musicale poteva esser molto meglio.

75

GIOCABILITA'

Uno di quei prodotti che si lascia giocare fino alla vostra morte (simulata s'intende!).

80

LONGEVITA'

Non impiegherete poi molto a finirlo. E una volta che questo sarà accaduto probabilmente lo abbandonerete su di uno scaffale.

70

GLOBALE

Una buona simulazione di guida futuristica. Anche se credo che con un po' più di attenzione sarebbe risultata molto più coinvolgente.

82

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: N.D.

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: N.D.

CONFIGURAZIONE MINIMA: N.D.

INDICAZIONI:

PROVATO SU DI UN 486 33 MHZ CON 4 MB DI RAM E SCHEDA SOUND BLASTER.

CYBERRACE

Missili, velocità, morte e distruzione. Ecco gli elementi che compongono una delle corse automobilistiche più eccitanti di tutti i tempi!

CyberRace ha luogo in una galassia devastata dalla guerra fra i terrestri (mi ricordano qualcuno...) e i kaladasiani (o si dice kaladasiatici?). Per evitare altri morti e distruzioni i concili supremi delle due razze hanno deciso che le due fazioni combatteranno la loro battaglia su un circuito automobilistico un po' particolare: il Cyber Track.



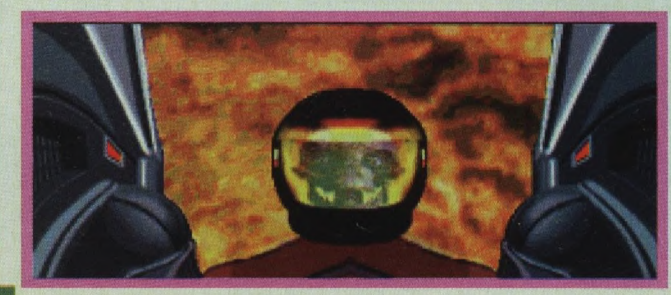






MACCHINE VELOCI, DONNE E PISTOLE

Voi impersonate Clay Shaws, figlio dell'asso terrestre John Shaws. Clay ha abbastanza talento da riuscire a seguire con successo le orme di suo padre; purtroppo però da quando ha visto il babbo ucciso durante una gara dal boss dei kaladasiani, Mugyor, ha perso letteralmente la testa. Sfortunatamente, però, all'impero terrestre non importa niente di tutto ciò e così per convincere il nostro baldo giovane a tornare sulle piste ha rapito suo sorella Alyssia; quindi ora non vi resta altro da fare che correre. Lo scopo del gioco è naturalmente quello di vincere le varie gare, che si svolgeranno su diversi tracciati delimitati da una serie di piloni olografici. La prima persona che riesce a compiere 10 giri vince e si aggiudica punti e crediti, con i quali avrà la possibilità di migliorare le capacità del proprio mezzo. Lo so, non è facile, ma questo è il vostro destino.



SHOOT TO KILL

Tutti i vostri avversari in gare hanno un unico scopo: vincere! Così la via più facile per sorpassarli, senza correre grossi rischi, rimane quella di lanciargli un bel paio di missili proprio dentro i tubi di scappamento. Naturalmente i vostri avversari necessiteranno di un certo numero di colpi per esser eliminati definitivamente dalla competizione, ma state attenti perché la stessa cosa potrebbe capitare anche a voi. Per quel che riguarda l'aspetto di questo prodotto, debbo dirvi che la grafica è veramente bella con i fondali realizzati tramite le tecniche già sperimentate in Comanche ed anche l'accompagnamento musicale non è poi tanto male. Niente male, davvero niente male.

CyberRace è un game veloce, furioso e pieno d'azione. Sfrecciare a folle velocità cercando al contempo di distruggere i propri nemici è divertente, ma non è anche un po' limitativo? Beh, io penso di si; inoltre dubito fortemente che una volta che lo avrete completato tornerete a giocarlo. E' un buon game intendiamoci, la macchina è controllabile, la difficoltà è ben calibrata e la grafica è molto bella, ma con un po' più di varietà sarebbe potuto diventare un vero e proprio capolavoro!

DENIZ AHMET

SEAL TEAM

PC

72 GIOCABILITÀ
70 GRAFICA
75 LONGEVITÀ
78 SONORO
75 SIMULAZIONE

ELECTRONIC ARTS

Azione, avventura e sparatorie in questa simulazione di combattimento in Vietnam.

Seal Team è un simulatore di combattimento che trasforma tutti in Navy Seal e vi porta nel centro dell'azione della guerra del Vietnam. Si basa sul funzionamento di un simulatore di volo, quindi la prospettiva è in prima persona sul campo di battaglia. L'idea è di completare una serie di missioni, usando il cervello e le armi per rimanere tutti di un pezzo.





LA RESA E' LA PARTE MIGLIORE



INTERCEPTOR

E' veramente molto divertente prendere tutte le armi e andare a combattere, anche se molte missioni dipendono dalla capacità di non farsi intercettare. Comunque, è qui che il gioco incontra dei problemi. Ipotizziamo che dobbiate andare a recuperare un prigioniero. Fa differenza se lo riportate a casa vivo o in una bara? Apparentemente no. Se usate il napalm per arrostire l'intero villaggio, uccidendo anche l'obiettivo della missione, otterrete ugualmente una pacca sulla spalla e una o due medaglie per lo sforzo.
Ma ci sono altre due incongruenze: una è la possibilità di poter camminare attraverso i muri e l'altra è che le barche galleggiano nell'erba e lasciano anche la scia! Oltre questo, vale la pena di provarlo. La grafica è adeguata, anche se abbastanza semplice, ma ci sono 80 missioni da completare e un sacco di azione. Anche la musica e gli effetti sonori sono all'altezza e complessivamente è giudicabile come un'inizio promettente, quindi speriamo che la Electronic Arts ne produca un seguito eliminando quei piccoli, ma fastidiosi problemi.

SLEEPWALKER



LO SCHERMO DELLA MAPPA MOSTRA L'INTERO LIVELLO E LE POSIZIONI DI RALPH E LEE.



TENETE LEE LONTANO DALL'ACQUA A TUTTI I COSTI PERCHÉ FA DIMINUIRE VELOCEMENTE LA SUA ENERGIA.



UNA SCENA DALLA BREVE MA DOLCE INTRODUZIONE ANIMATA.

Svegliati Ralph! Il tuo padrone ha ricominciato a fare il sonnambulo...

La città è pericolosa di notte e voi, nei panni di Ralph lo Stupidotto, dovete guidare Lee attraverso sei livelli pieni di pericoli e piattaforme con diverse locazioni cittadine come sfondo - oltre a fondali con rifiuti radioattivi, animali della giungla e automobili.
Ralph può sopravvivere a qualunque pericolo, ma Lee ha un indicatore del sonno e si sveglierà se raggiunge lo zero, dopodiché subirà uno shock mortale. Ci sono diverse icone che forniscono a Ralph o a Lee un'abilità speciale: queste includono le cuffie che fanno cadere Lee in un sonno più profondo e le torte di crema che creano un ponte sull'acqua.

IL SIGNORE DEI SOGNI

E' possibile raccogliere alcuni palloncini per formare la parola BONUS, che permette l'accesso al livello bonus. Raccogliendo i palloncini rossi Ralph può oltrepassare un livello senza Lee, mentre ogni 20 palloncini raccolti si ottiene una vita extra. Altre icone raccolte nell'ordine giusto permettono di superare dei pericoli nei quali Ralph vorrebbe vedere coinvolto il proprio padrone Lee se non fosse un bravo cane.
La grafica e il sonoro sono OK e sarebbe un ottimo gioco di piattaforme a enigmi se non fosse così frustrante. Il controllo di Ralph è superbo, ma muovere Lee richiede una sensibilità precisa in maniera ridicola, quindi SW è consigliato solo ai fanatici di questo tipo di gioco perché è veramente troppo difficile.

AMIGA CD 32

64 GIOCABILITÀ
82 GRAFICA
50 LONGEVITÀ
87 SONORO
58 PLATFORM

OCEAN

RALLY

PC

EUROPRESS

SVILUPPATORI: INTERNI

GUIDA

SONORO GRAFICA

Non male le digitalizzazioni. Peccato che il tutto si muova troppo lentamente. **79**

Abbassatelo a zero se non volete che le vostre orecchie vi fuggano dalla testa. **40**

GLOBALE LONGEVITA' GIOCABILITA'

La macchina non è molto controllabile e questo fa si che molti parti dei tracciati risultino difficilissime. **55**

Se vi abituate allo "stile" di gioco potrebbe anche piacervi. Dubito comunque che lo proverete più di tanto. **75**

Una buona idea sprecata. Pazienza e tiriamo avanti. **68**

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: N.D.

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: N.D.

CONFIGURAZIONE MINIMA: N.D.

INDICAZIONI:

Cinture di sicurezza - controllato, casco - controllato, nuovo simulatore di Rally dalla Europress - controllato!

La cosa migliore quando si vede una gara di rally in TV è guardare quando qualcuno esce di strada e spiaccica un povero spettatore. Sfortunatamente nella simulazione di rally della Europress su PC non è possibile colpire gli spettatori ai lati della strada. A parte questa omissione, comunque, Rally è proprio come la realtà. La gara si svolge nell'ultimo percorso del Campionato Mondiale che si tiene in Inghilterra. Il percorso è di 350 miglia ed è stato digitalizzato nei minimi dettagli per creare il gioco di rally più realistico mai realizzato.

VAI A TAVOLETTA

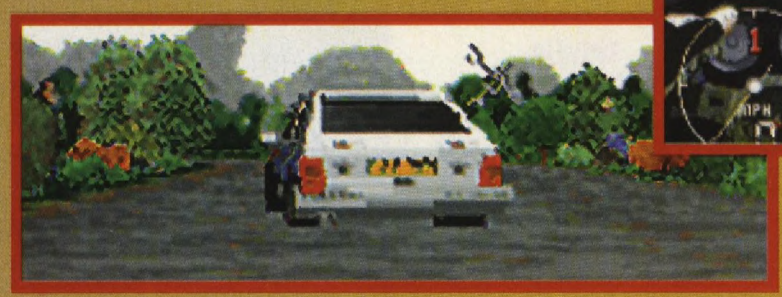
Il vostro obiettivo è raggiungere ogni checkpoint entro un tempo limite prefissato: per fare questo dovete scegliere una tra le cinque macchine, ovviamente dalle alte prestazioni, che avete a vostra disposizione. Non serve guidare alla massima velocità senza ragionare perché finirete col perdere il controllo della vostra macchina. Le cattive abitudini di guida, come far andare il motore fuori giri o cambiare marce troppo presto non vi faranno andare troppo lontano, mentre scontri frequenti con alberi e con lo scenario causeranno la rottura del parabrezza.











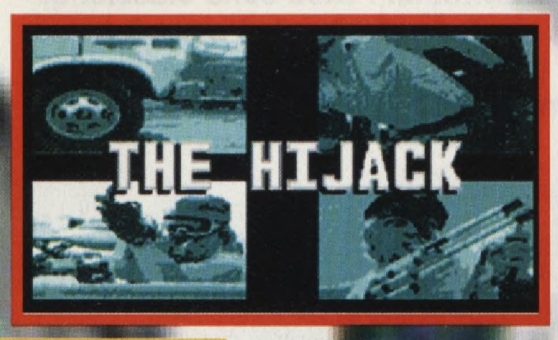
LE PREVISIONI METEO DICONO CHE NON PIOVERA'...

Ora potete capire perché il rally richiede tanta abilità. Ogni giorno ci sono differenti condizioni meteorologiche che vi faranno impazzire - vi sembrerà di passare più tempo a guidare sul tetto - e, forse, è meglio se ascoltate gli avvertimenti del vostro co-pilota sugli ostacoli che vi attendono. Cercate di arrivare interi a un checkpoint e potrete usare tutto il tempo rimasto per riparare la vostra auto.

Rally dispone di tantissime opzioni, ma non riesce a fornire una convincente illusione di movimento sul tracciato. Anche su un 486/33 la grafica digitalizzata è lenta, e questo anche con una piccola area di gioco. Potete ridurre la quantità di dettagli, ma perdete molto realismo. Inoltre la macchina risponde male, specialmente nelle curve strette. OK, è un gioco di rally realistico, ma i possessori di PC si aspettano qualcosa di più, come Formula One Grand Prix della MicroProse, e sapete quello che intendo. Rally sembra eccitante ma si controlla come se guidasse un pilota ubriaco. Peccato.

DENIZ AHMET

LETHAL ENFORCERS

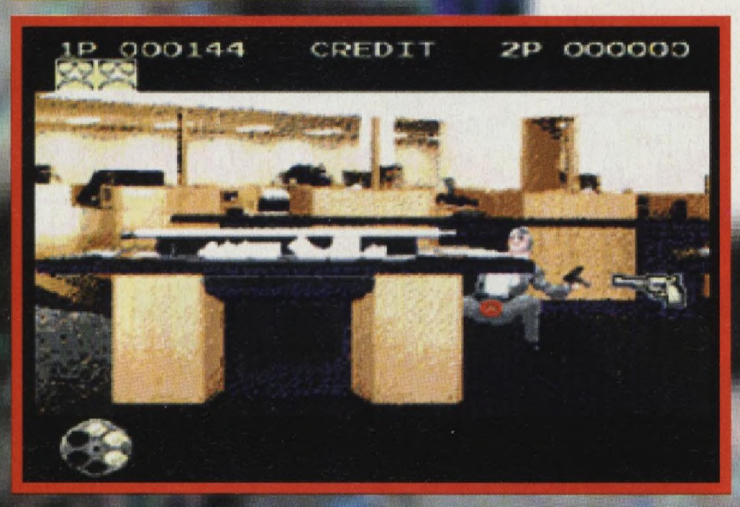


Prendete la mitragliatrice e cominciate a sparare, in stile Mega-CD!

State cercando uno spara-e-fuggi ad alta percentuale di ottani per il vostro Mega-CD? Se è così non cercate oltre, perché la Konami ha preso il suo famoso gioco da bar e l'ha convertito su compact disc!

SPARATE PER UCCIDERE

Lo scopo del gioco è semplice: sparare alla gente. Siete un Lethal Enforcer (anche un amico può essere un Lethal Enforcer insieme a voi) e il vostro lavoro è di attraversare i livelli, eliminando i nemici con la pistola fornita in dotazione. Dovete prendere un ladro armato in banca, grossi cinesi con mitragliatrici e mannaie a Chinatown, terroristi all'aeroporto e malvagi baroni della droga al porto.
Mentre ha luogo questa carneficina, fate attenzione ai civili che appaiono sporadicamente. E' nel vostro interesse non ucciderli, poiché il farlo diminuisce le vostre possibilità di promozione: infatti cominciate a giocare come modesto agente di pattuglia e dovete salire di grado in ogni livello se volete proseguire nel gioco.









Non c'è molta differenza tra questo gioco e la versione su cartuccia di Lethal Enforcers della Konami. Piacerà ai fan del coin-op perché è una conversione molto accurata. Il problema più grosso dei giochi di questo tipo è la durata del loro interesse. Vi annoierete presto dello schema di gioco limitato e comincerete a cercare altri modi per soddisfare la vostra fame di videogiochi. Fate attenzione al prezzo: se la versione CD costa meno della versione su cartuccia, dategli un'occhiata.

PAUL RAND

ARSENALE

Potrebbe sembrare un compito difficile - e lo è comunque - se l'unica arma a vostra disposizione fosse il revolver della polizia. Fortunatamente in ogni livello appaiono nuove armi, come mitragliatrici, bombe a gas e Uzi, che dovete colpire per poterle utilizzare. Comunque, se venite colpiti da un nemico in qualunque momento mentre siete in possesso di una delle armi da fuoco bonus, tornate automaticamente alla vostra pistola.

MEGA-CD

AKONAMI

SVILUPPATORI: KONAMI

ARCADE

GRAFICA: **88** *Molto simile alla versione coin-op.*

SONORO: **85** *Le possibilità del supporto digitale sono state ben sfruttate.*

GIOCABILIT A': **76** *Divertente all'inizio.* *Alla lunga potrebbe risultare però un pochino noioso.*

LONGEVIT A': **77** *Il livello di difficoltà è discretamente calibrato.*

GLOBALE: **82** *Una buona conversione che piacerà quasi sicuramente a tutti i fan del coin-op.*

AZIONE:
STRA TEGIA:
DIFFICOL TA':

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

T2 THE ARCADE GAME

Quando ho giocato per la prima volta a Terminator 2 non ho potuto non notare la sua notevole somiglianza con Predator della Activision (che è un altro gioco basato su un film di Arnie) soprattutto nella struttura. Entrambi i titoli sono classici arcade nei quali, controllando l'eroe di turno, bisogna eliminare ogni cosa che attraversa lo schermo, che scrolla da sinistra verso destra.



I'LL BE BACK

I bersagli arrivano verso Arnie da ogni direzione e da ogni distanza. Occasionalmente lo scrolling si ferma e lo schermo si riempie di Terminator che sbucano da ogni direzione. Una cosa che mi ha stupito abbastanza è il fatto che ci vogliono più colpi per uccidere i nemici più vicini piuttosto che per quelli più lontani. Misteri della vita.









ARNIE FOR PRESIDENT

Dato che ci vogliono molti colpi per uccidere i Terminator e che la pistola in dotazione non è molto potente e si scarica abbastanza velocemente, è molto utile raccogliere power-up che potenziano le varie armi. T2 è un gioco veramente difficile: i guardiani di fine livello richiedono un numero impressionante di colpi per essere uccisi e non è molto facile capire quando si viene colpiti perché non c'è sangue o alcuna indicazione visiva. Rimane comunque il migliore clone di Operation Wolf in circolazione.

T2 su Amiga è una conversione veramente molto accurata. La grafica è una fedele riproduzione del coin-op, e l'azione è violenta e molto veloce (senza alcun rallentamento!). Qualcuno lo potrebbe trovare molto difficile, ma ci sono molte vite in giro per i livelli. Se non fosse stato così difficile vedere se si è colpiti, e ci fosse stato un numero minore di cambi di disco, sarebbe stato eccellente; rimane comunque un ottimo gioco. Complimenti alla Probe, già autrice della conversione di Mortal Kombat su questo formato.

RIK SKEWS

AMIGA

VIRGIN

SVILUPPATORI:INTERNI

AZIONE

GRAFICA — 89
Molto fedele a quella del coin-op con parecchi sprite su schermo e nessun rallentamento.

SONORO — 77
Musiche ed effetti carini, anche se si poteva fare di più.

GIOCABILITA' — 87
Se vi piaceva il coin-op compratelo subito!

LONGEVITA' — 90
T2 è molto difficile anche se non si arriva mai a livelli impossibili.

GLOBALE — 88
Un ritorno senza sussulti né grafici né di giocabilità. Il fascino del saltimbanco però è ancora vivo.

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

N° DISCHI: ND

INSTALLAZIONE SU HD: ND
MEMORIA: ND

COMPATIBILITA':

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

INFORMAZIONI:

-

BLADES OF VENGEANCE

Scegliete le armi signori: lo spettacolo sta per cominciare!

Una delle cosa che preferisco è iniziare una giornata mettendomi in costume medioevale e poi combattere e lottare attraverso l'ufficio con un'enorme spada. E' proprio questo che bisogna fare in Blades of Vengeance, l'ultimo beat 'em up prodotto dalla Electronic Arts. All'inizio del gioco dovrete scegliere il vostro personaggio (che novità!) tra una cacciatrice, un barbaro ed un mago (naturalmente ognuno con le proprie caratteristiche), dopo di che la battaglia potrà incominciare.

OGNI PERSONAGGIO E' BELLO A MAMMA SUA



THE HUNTRESS: la sua arma preferita è la spada, e si rivela esser molto agile, anche se non fortissima. La sua arma speciale consiste in una sorta di super missile dagli effetti veramente devastanti.

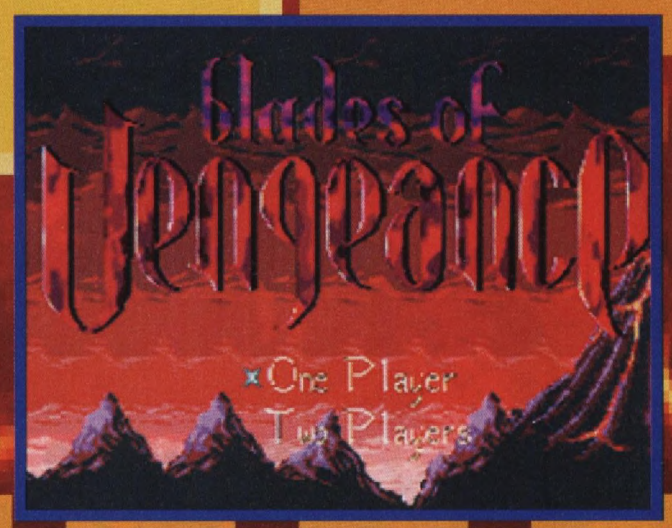


THE BARBARIAN: il gorilla del gruppo. Alto, grosso e cattivo, insomma il classico tipo con cui non ci si deve mettere a discutere. Peccato per la sua scarsa agilità e per il suo attacco speciale (fa roteare il macete sulla fronte dei suoi avversari) non efficacissimo.

THE WIZARD: il personaggio più equilibrato. I suoi colpi sono abbastanza potenti ed è anche agile; la sua arma segreta consiste in un raggio di energia alla R-Type.







OGRE BATTLE

Per aiutarvi nel combattimento con le forze del male all'inizio del livello il Master vi offrirà utili anticipazioni riguardo a quello che vi aspetta. Peccato però che anche in questo caso, la "pratica" si riveli molto più utile della "grammatica" visto che i vari nemici, soprattutto i boss di fine livello, sono davvero degli ossi duri. Ehi Merlino, ma non potevi stare un po' più zitto e darci invece un paio di Uzi ?!?!

IT'S A KIND OF MAGIC

Blades of Vengeance è composto da 8 livelli, nei quali potrete trovare numerosi oggetti che vi aiuteranno a riconquistare il controllo del regno dalla Dark Lady di turno.

SILVER: E' la moneta del reame e potrete utilizzarla per comprare incantesimi e pozioni magiche.

FORCE FIELD POTION: Bevendo questa pozione creerete intorno al vostro personaggio una barriera che i nemici non potranno superare. Ricordatevi però che l'effetto è limitato.

HEALING POTION: Un po' di energia extra fa sempre comodo.

INVISIBILITY POTION: Vi vedo. Non vi vedo. Vi vedo poco. Con questa pozione potrete passare attraverso orde di mostri senza esser visti. Vi vedo. Non vi vedo. Vi vedo poco.

BLAST WAND: Una sorta di super arma con la quale potrete uccidere con un sol colpo vari nemici. OK ragazzi fatevi sotto adesso.

Anche se non c'è nessun elemento innovativo, questo gioco della Electronic Arts vanta una grafica davvero superba, molta azione, un sacco di armi, 8 livelli di magie e decine di sotto livelli che fanno di questo prodotto un buon beat 'em up a sfondo fantasy. Un sonoro un po' più "epico" insieme a una maggiore varietà di scenari sarebbe stato meglio, ma questi sono dettagli che non influiscono minimamente sulla giocabilità di questo prodotto. Inoltre ogni volta che morirete riinizierete il gioco dalla posizione raggiunta, e non dall'inizio del livello, e questo diminuisce la frustrazione dovuta all'esser costretti a ripeter per la dodicesima volta il medesimo passaggio. Comunque sia in 2 è meglio.

AMANDA TIPPING

MEGA DRIVE

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

GRAFICA	82	*Animazioni e sprite davvero ben realizzati. Fondali un po' monotoni.*
SONORO	79	*Non male...- ... ma sarebbe potuto esser meglio.*
GIOCABILITA'	86	*Un beat 'em up davvero molto divertente. Ottima l'opzione a 2 giocatori.*
LONGEVITA'	84	*Il livello di difficoltà è ben calibrato.*
GLOBALE	84	*Consigliato a tutti i fan del genere, anche se in fondo la storia è sempre la stessa.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

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

PIRATES! GOLD

La prima versione di Pirates è uscita molto tempo fa, è approdata inizialmente sul C-64 ed è stata ora riscoperta dal fondo degli oceani in questa versione per Megadrive. Voi dovrete impersonare il capitano di una nave pirata che solca i mari caraibici con la sua famigerata flotta. Il vostro compito è quello di diventare ricco, di trovare una moglie e di diventare consigliere del re; non importa come raggiungerete questo scopo, potrete uccidere, attaccare navi, cacciare tesori e compiere tutte quelle azioni tipiche di un pirata che si rispetti. Il tutto nella classica tradizione MicroProse, con grande attenzione posta sulla strategia e sui dettagli.









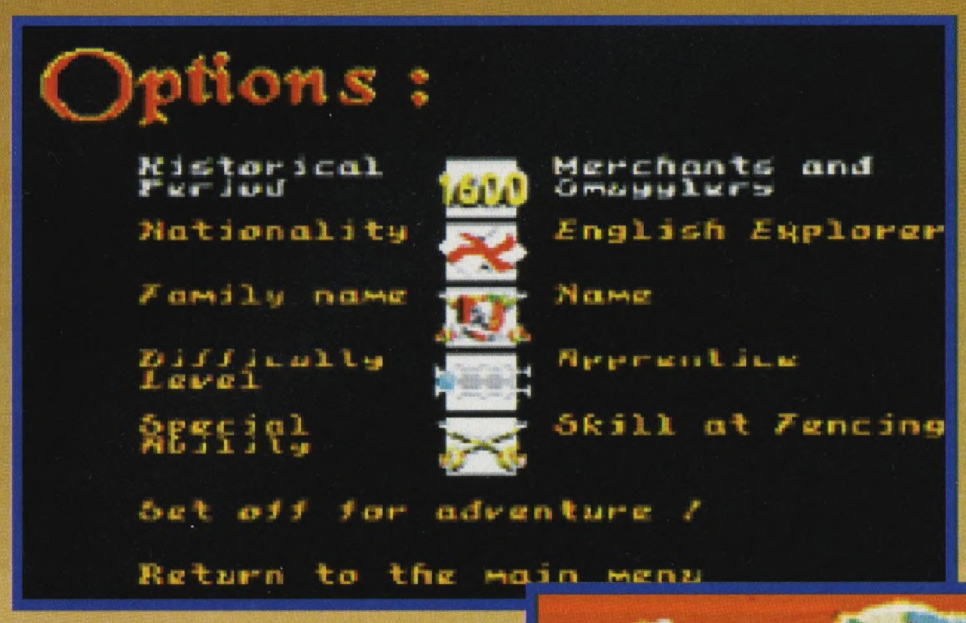
Preparate le vostre cellule cerebrali, perché in questo gioco ne avrete veramente bisogno dato che ci sono tantissime cose da fare e un'infinità di opzioni. La mia critica più grande è rivolta alla sequenza arcade, dato che le fasi di combattimento sono veramente un po' troppo povere: è un un peccato che ci sia così poca azione! Per questo fatto il gioco è consigliato fondamentalmente ai fan dei giochi di strategia (per gli altri potrebbe risultare un po' pesante): peccato, perché con una maggiore cura poteva diventare un classico.

AMANDA TIPPING

SIR FRANCIS DRAKE

In Pirates potrete scegliere il vostro personaggio tra i numerosi disponibili: si va da un vero mito come Sir Francis Drake ad un anonimo pirata del 17° secolo di nazionalità imprecisata (la dovete scegliere voi). Ogni pirata ha una abilità particolare, che può essere la navigazione, la medicina o il combattimento, che dovrà selezionare all'inizio del viaggio. Seguite il mio consiglio e selezionate il combattimento che è, senza dubbio, la più importante. E' una buona idea, prima di partire, visitare il governatore per alcuni consigli oppure entrare nella taverna per sentire i pettegolezzi e le informazioni e ottenere preziose mappe del tesoro. Potete inoltre recarvi dai mercanti per acquistare cibo, zucchero, merci, barche e cannoni. In mare fate molta attenzione alla rotta poiché il vento cambia direzione facilmente e può quindi accadere di perdersi.





SANDOKAN

La strategia è la caratteristica fondamentale del gioco. Non solo potete scegliere il tipo di barca e di spada da utilizzare, ma dovrete anche selezionare la navi contro cui combattere, i porti da visitare come turista e quelli da attaccare; se affondare o aggiungere alla vostra flotta le navi battute e, cosa più importante, dovete trovarvi una moglie! E' dura la vita del pirata in mezzo all'oceano...







Pirates è uno di quei giochi che cerca di combinare l'elemento strategico con l'azione; sfortunatamente fallisce nel soddisfarli entrambi. Ci sono numerosi elementi che potrebbero risultare interessanti se utilizzati logicamente, ma il farlo purtroppo richiede troppo tempo. Inoltre il problema principale è che la scena di combattimento con la spada è povera e risponde male ai comandi. Ammetto di non essere il più grande fan dei giochi strategici, quindi ho trovato molto difficile interessarmi a Pirates. Non è certamente il gioco che potete accendere per la prima volta e giocarci subito per ore e ore.

DENIZ AHMET

MEGA DRIVE

MICROPROSE

SVILUPPATORI: INTERNI

STRATEGIA/AZIONE

SONORO 68 — *Nulla di speciale. Carini i costumi.*

GRAFICA 79 — *Alcuni effetti sono favolosi. -Altri appena decenti.*

GIOCABILITA' 79 — *Molta varietà e numerose opzioni. -Scarsa la sezione arcade.*

LONGEVITA' 75 — *Vi terrà impegnati per molto tempo.*

GLOBALE 74 — *Un gioco ok, se si fosse curata maggiormente la fase arcade sarebbe stato favoloso.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: ND
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: -
CONTINUE: ND
LIVELLI DI DIFFICOLTA': N.D.
CARTUCCIA: AMERICANA
INDICAZIONI: -

CIG HIT

FRONTIER ELITE 2

AMIGA

GAMETEK

SVILUPPATORI: KONAMI/GAMETEK

SIMULAZIONE

GRAFICA
Tanti poligoni e una grande varietà di astronavi. **89**

SONORO
Discreto, riesce a creare la giusta atmosfera. **79**

GIOCABILITA'
E' commercio, è strategia, è simulazione, insomma, è Elite 2! **96**

LONGEVITA'
Ci sono ben 100.000.000.000 di mondi da esplorare. Devo aggiungere altro? **96**

GLOBALE
Il miglior gioco disponibile per Amiga, non c'è nient'altro da aggiunge **96**

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 2

INSTALLAZIONE SU HD: SI
MEMORIA: 1MB

COMPATIBILITA':

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

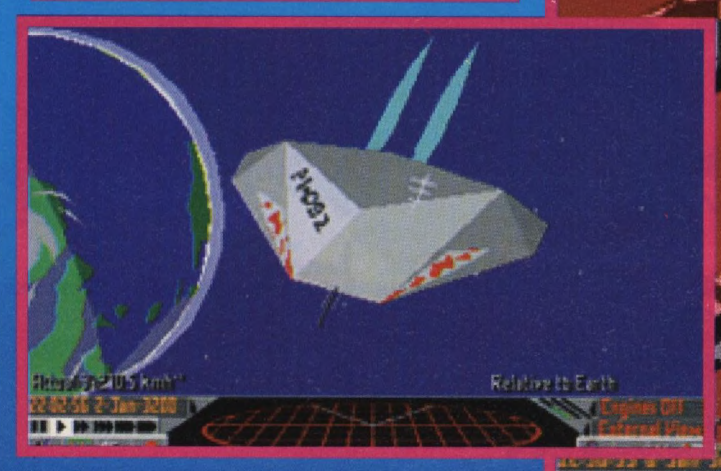
INFORMAZIONI:
-

E' difficile credere che uno dei giochi che ha più influenzato il mondo dei computer sia stato creato su un BBC Micro. Elite, di David Braben, suscitò molto stupore quando uscì e, con il passare degli anni, è apparso praticamente su ogni computer esistente (si parla anche di una versione per Snes). Di solito i sequel di giochi di successo escono abbastanza velocemente, ma non è il caso di Elite 2: Braben ha impiegato 5 anni per realizzarlo...e si vede! Nel gioco controllate il nipote del comandante Jameson (il protagonista di Elite) che vi ha lasciato, dopo la sua morte, un'astronave e cento crediti. Non ci sono smeraldi da collezionare o boss di fine livello da uccidere: dovete semplicemente saltare nel cockpit della vostra astronave e fare qualsiasi cosa vogliate. Potrete diventare un commerciante (il metodo più sicuro per guadagnare, almeno inizialmente), un tassista interplanetario, lavorare con i militari o condurre una vita di crimini come pirata spaziale, cacciatore di taglie o assassino.











ONE MISSION

Mentre in Elite erano presenti solamente 6 missioni, in Frontier ce ne sono oltre 80! Potrete scegliere se lavorare legalmente, trasportando passeggeri e merci varie, oppure nell'illegalità trasportando schiavi, droghe e gas nervino o addirittura, quando il vostro killing rate sarà abbastanza alto, lavorare come sicario.

Questo è un software veramente incredibile, che combina un'incredibile varietà di stili - simulazione, arcade e strategico - e li mette insieme in un gigantesco universo dove non esiste alcuna regola. La grafica è da sogno, specialmente sul 1200, dove ogni cosa si muove molto più fluidamente. Ma è la giocabilità che sancisce la superiorità di Frontier su ogni altro prodotto presente sul mercato Amiga. Nessun possessore di Amiga dovrebbe rimanere senza questo gioco, quindi compratelo ora e non vorrete più lasciare la vostra cameretta.

PAUL RAND

PRINCESS OF THE UNIVERSE

Nel gioco originale potevate controllare una sola astronave, il Cobra MKIII. In Frontier ci sono 29 tipi di navicelle, tutte quante acquistabili (a patto che abbiate i soldi ovviamente) nelle varie concessionarie sparse per la galassia. Tuttavia state attenti a non spendere troppo poiché ogni nave è fornita solo di un hyperdrive e bisogna acquistarne altri nei vari negozi. Anche l'universo è di dimensioni maggiori rispetto a quello del suo predecessore, con oltre 100.000.000.000 di pianeti, la maggior parte dei quali è visitabile. Infine se sceglietе il punto di partenza dato dal computer verrete dotati dell'utilissimo pilota automatico.

ALADDIN

Mettete la Disney e la Nintendo a lavorare insieme ad un gioco come Aladdin e cosa ottenete? Qualità, ecco cosa.

L'avventura di Aladdin non si presenta certo come la più facile delle imprese. Come nel film, infatti, il nostro baldo giovane è in lotta contro il malefico Jafar nel tentativo di recuperare per primo la lampada magica dalla grotta delle meraviglie. In questo luogo ci arriverete nel terzo livello, per passare poi nella lampada del genio (livello 4), dopo di che sarete impegnati nelle piramidi fino a giungere poi nel palazzo di Jafar dove dovrete riuscire a liberare la vostra amata.





TARZAN!

Allora, vediamo un po' a cosa si può paragonare questo game. Beh, diciamo subito che Aladdin si rifa abbastanza come idea a Prince of Persia, ma qui sono presenti molti meno elementi "strategici" e molta più azione. Tutto ciò, di per sé, non sarebbe niente di speciale, se non fosse per le animazioni del nostro eroe. Aladino infatti interagisce con il mondo circostante in una maniera semplicemente fantastica. Può, per esempio, scaraventare i suoi nemici fuori dallo schermo lanciandosi come Tarzan aggrappato ad una fune, oppure saltare e, in corsa, aggrapparsi a una piattaforma. Davvero incredibile!





Così come era successo nel film in questo gioco i programmatori hanno dedicato una gran cura alla parte grafica e alle animazioni. Non solo, ma in Aladdin risulta anche essere perfettamente bilanciata la presenza di elementi action e platform, il che rende il gioco estremamente coerente. Non è possibile fare un confronto con la sua controparte per MD visto che i due game sono sostanzialmente differenti, anzi direi proprio diversi, visto che le scelte grafiche e anche la struttura dei livelli differiscono radicalmente da una versione all'altra. Una pecca purtroppo però c'è: infatti con l'utilizzo delle password il gioco risulta essere troppo semplice (lo finirete nel giro di un paio di giorni), ma se si esclude ciò (basta non usare le password!) dobbiamo riconoscere che ci troviamo di fronte ad un gran bel giochino. Vai così Nintendo!

PACIFIST

Scaraventare i cattivi fuori dallo schermo è l'unico modo che Aladino ha per eliminarli. Infatti, stranamente, il nostro amico è sprovvisto di un qualsiasi tipo di arma d'attacco e così per compiere un qualsiasi genere d'azione (aprire una cesta, rompere giare, uccidere i boss di fine livello ecc ecc) non può far altro che saltare. Nonostante questa "stranezza", Aladdin rimane comunque un gioco molto carino e sono convinto che, una volta che lo avrete provato, non potrete far altro che concordare con me.

SUPER NES

NINTENDO

SVILUPPATORI: DISNEY

PLATFORM

GRAFICA	93	*Semplicemente superba, con grandi animazioni e fondali da mille e una notte.*
SONORO	77	*Buone musiche dei temi arabeggianti. Il chip del Super Nintendo non è stato certo spremuto a fondo.*
GIOCABILITA'	88	*Coinvolgente e divertente. Che altro si può volere?*
LONGEVITA'	72	*Con le password è un po' troppo semplice. Ma se non le utilizzate avrete un gioco che vi durerà abbastanza.*
GLOBALE	82	*Un buon platform privo di grossi elementi innovativi, ma con una veste grafica semplicemente mozzafiato.*

AZIONE:	●●●●○
STRATEGIA:	●●○○○
DIFFICOLTA':	●●○○○
MEGABIT:	16
DISTRIBUZIONE:	UFFICIALE
N° GIOCATORI:	1
CONTINUE:	PASSWORD
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	N.D.
CARTUCCIA:	EUROPEA
INDICAZIONI:	

MEGA-CD

VIRGIN

SVILUPPATORI: INTERNI

STRATEGICO

GRAFICA 80
Molto ben realizzata e definita.

SONORO 72
Buone le sintesi e i vari intermezzi musicali. Una maggiore varietà di pezzi non avrebbe guastato.

GIOCABILITA' 90
Non lo mollerete finché Arrakis non sarà caduto nelle vostre mani.

LONGEVITA' 89
Non lo finirete tanto rapidamente. Inoltre una volta completato lo potrete giocare con un'altro casato.

GLOBALE 88
Un must per gli amanti delle simulazioni e i patiti del film.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: CD

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1

CONTINUE: SI

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1

CARTUCCIA: AMERICANA

INDICAZIONI:

DUNE 2

I castelli di sabbia sono l'ultimo dei vostri problemi in questo seguito di Dune.

Definire questo gioco "complesso" sarebbe forse un'esagerazione. Considerando che è basato sul libro originale di Frank Herbert, e quindi reso un film dallo stravagante David "Twin Peaks" Lynch, non c'è da meravigliarsi che Dune 2 - Battle for Arrakis sia a dir poco strano.
La trama è simile a quella del primo Dune, con la minaccia del malvagio Imperatore che incombe su di voi, soltanto che questa volta il perfido ha creato una sfida fra i tre casati più importanti per stabilire quale sarà capace di dominare Arrakis...

LA FAMIGLIA

Scegliete di appartenere a uno dei tre casati con i loro strani nomi e modi. Gli Atreides sono il tipo di famiglia leale, contrariamente agli Harkonnen, che sono senza pietà e fanatici del potere. Tra i due estremi ci sono gli Ordos, una famiglia benestante che ricorre al sabotaggio e al terrorismo per ottenere quello che vuole.
Il combattimento si svolge contro i Fremen, i nativi di Dune, ora divisi in gruppetti di guerriglia che colpiscono senza avvertimento. Dovete anche confrontarvi con i mega Trooper dotati di Inviscloack, che intendono distruggere i vostri piani di dominio.











SPEZIA VECCHIA

Se riuscirete in tutto questo otterrete il controllo della produzione della Spezia, la sostanza più preziosa del pianeta. Il nucleo degli elementi di strategia di Dune 2 consiste nella produzione e nella gestione accurata degli impianti di raffinazione della Spezia, delle caserme delle truppe e delle torrette lancia-razzi.

Solitamente i seguiti sono un po' blandi, quindi ero un po' dubbioso su Dune 2. Comunque le mie paure si sono volatilizzate quando ho scoperto quanto è avvincente questo gioco. E' molto facile farsi coinvolgere dalla strategia della missione perché è un gioco veramente massiccio. La grafica tiene alto l'interesse, anche se il suono è un po' scialbo e c'è del parlato campionato. A parte questo lieve difetto ricordate di tenere il cervello in azione perché ne avrete bisogno quando vi sedete a giocare.

Amanda Tipping

TOEJAM & EARL IN PANIC ON FUNKATRON

E' un uccello? E' un aereo? No, sono due alieni pazzi del pianeta Funkatron!

Woooaaahh! Scordatevi di andare su Marte (nel caso vi fosse passato per la testa), perché il posto veramente divertente dove andare è Funkatron, quindi fateci un salto! Volete sapere perché? Perché è un pianeta pazzesco: le torte galleggiano nell'atmosfera e i regali saltano fuori dappertutto! Il problema è che altri terrestri hanno avuto la stessa idea e un'orda è già saltata sull'astronave di Joejam & Earl che tornava su Funkatron. L'invasione degli umani ha messo il pianeta in stato di emergenza perché i terrestri stanno facendo troppo casino, spaventano i residenti e danno fastidio.









BASTA CHIEDERE

Una cosa molto buona di questo gioco è che se avete bisogno di una mano ci sono diversi aiuti che vengono forniti nel corso delle missioni, come quello che suggerisce di premere i parchimetri per scoprire piattaforme nascoste, oppure premere i pali per ricevere avvertimenti vitali che aiutano moltissimo.



Questa idea funziona estremamente bene, e la SEGA si merita una pacca sulla spalla per questo gioco pieno di divertimento. La grafica vi entusiasmerà ed è tanto animata che la vostra attenzione rimarrà calamitata sul personaggio principale. Le divertenti musichette completano il gioco e adoro quando Toejam ed Earl guadagnano dei punti. I controlli richiedono del tempo per ottenerne la padronanza perché ci sono molte azioni differenti, ma una volta fatta l'abitudine desidererete uno Shuttle pronto a partire verso Funkatron!

AMANDA TIPPING

RIVOLTA

Toejam & Earl decidono quindi di prendere tutti i terrestri per rimandarli a casa con l'astronave. Voi interpretate il ruolo dei due simpatici personaggi, cominciando nella deliziosa Funny Forest. Oltre alla solita azione da piattaforme, come correre e saltare, potete anche assorbire attraverso i muri e spiaccicare chiunque vi venga incontro. E' un gioco molto carino, e c'è molto umorismo che viene espresso dagli sprite dei personaggi: le espressioni di Toejam ed Earl sono assolutamente irresistibili.

MEGA DRIVE

SEGA

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA	89	*Ottimi fondali e sprite superbamente animati.*
SONORO	84	*Un sacco di musiche tutte troppo giuste!*
GIOCABILITA'	88	*Se vi fate prendere non riuscirete a mollarlo per un bel po' di tempo.*
LONGEVITA'	85	*Anche il livello di difficoltà è ben calibrato. E vai così!*
GLOBALE	89	*Questo è un gioco proprio, proprio OK. Sembra fatto per tu, sembra fatto per me. Gioco Rar, gioco Rap, gioco Rap, Rap, Rap...*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

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

“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)

FLASHBACK

No, Flashback non è un nuovo detergente da cucina, ma è un gioco che potrebbe anche spazzar via tutti gli altri platform per SNES!

Cosa c'è di più noioso di un politico? Semplice, il clone di un politico. Molti di voi probabilmente non lo avranno notato, ma il nostro caro Conrad Hart ha appena scoperto che alcuni duplicati degli uomini più importanti del nostro pianeta sono stati creati da una razza di perfidi alieni. Sfortunatamente Conrad non è l'unico a scoprire segreti e così gli alieni, per premiarlo della sua intraprendenza, dopo averlo catturato gli hanno cancellato la memoria. Il gioco inizia con la fuga del nostro eroe e con la sua amara constatazione di non trovarsi più sulla terra. Ora sta a voi riuscire a ritrovare la memoria e a ritornare a casa.





FLASH GORDON

C'è solo un modo per riuscire a completare i 6 livelli che compongono Flashback e un aiuto in questo senso ci viene dato dalla possibilità che Conrad ha di interagire con gli oggetti, le cose o gli esseri che lo circondano. Infatti quando verrete a contatto con qualcosa (a patto che non si tratti di una scarica di plasma!) sullo schermo compariranno delle icone che vi indicheranno il tipo di azioni eseguibili. La lista consiste in una serie di comandi molto simili a quelli dei giochi d'avventura che comprendono: take, look, talk, activate e use. Quest'ultimo permette a Conrad di selezionare e poi analizzare gli oggetti contenuti nel suo inventario. Questo è altamente consigliato, visto che vi permette di aver ben chiare in mente le azioni che potete compiere e può anche darvi utili informazioni su cosa dovrete fare in seguito.







Flashback è, senza dubbio, uno dei migliori giochi multi-formato esistenti sul mercato! La grafica del SNES è meglio definita di quella del Mega Drive, rispetto alla quale vanta anche un maggior numero di frame d'animazione. Sotto molti punti di vista questo game può essere visto come un Prince of Persia futuristico; i puzzle sono molto coinvolgenti, ma la loro complessità rende questo gioco poco adatto a tutti i maniaci dello smanettamento rapido. Mi spiace solamente che le nostre foto non possano mostrarvi la cosa più impressionante di Flashback, ovvero le animazioni del vostro personaggio (sembra quasi un uomo in carne e ossa!). Insomma una vera gioia per gli occhi e le orecchie!

DENIZ AHMET

C'MON

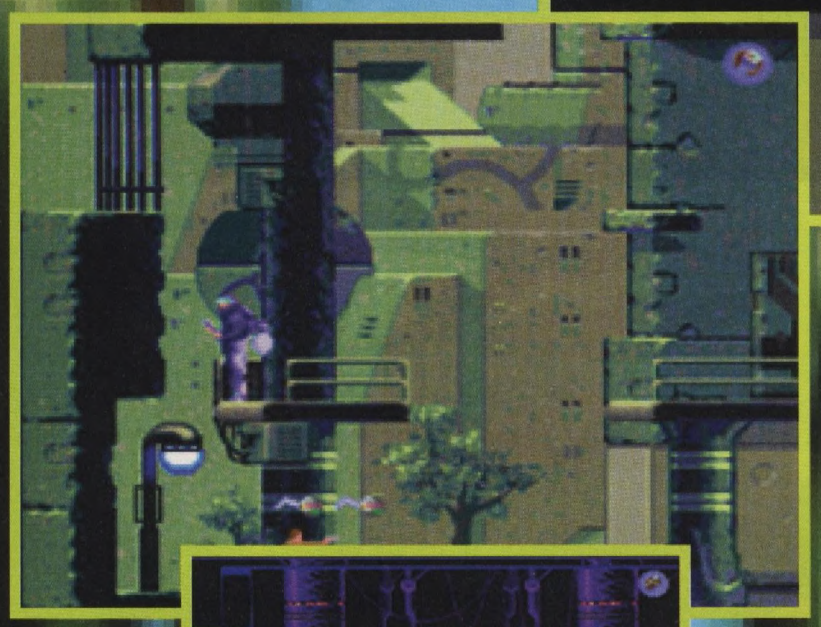
Inizialmente la vostra avventura si rivela essere abbastanza facile, ma presto la dispersione degli oggetti utili si fa più frequente, le dimensioni dei livelli aumentano e le porte cominciano a non funzionare più senza una chiave o una ID card. Aggiungete a ciò piattaforme che non possono esser raggiunte se non con l'ausilio di teletrasportatori, più la necessità di ricaricare i vostri scudi, e vi accorgerete che la vostra impresa non è poi una passeggiata di salute.

DR. BRAIN

Se in Flashback i vari puzzle non corrono il rischio di mettervi fuori gioco, be', ci sono sempre altri elementi. I robot, per esempio, sono un bel problema: infatti la loro intelligenza aumenta man mano che voi progredite nell'avventura, ma non preoccupatevi perché potrete sempre lanciare una pietra per distrarli e poi colpirli alle spalle! Un'altra cosa di vitale importanza per il completamento del gioco si rivela esser l'esplorazione. Dovrete diventare molto esperti della mappa dei vari livelli in modo da sapere quali salti sono troppo alti o dove sono situati i campi minati e i pavimenti elettrificati. Bella lì!











WELCOME TO THE JUNGLE

Conrad inizia la sua avventura nella giungla artificiale. Qui potrete prendere familiarità con la struttura di gioco, che nei livelli successivi si farà via via più complessa. Non dimenticatevi comunque che Flashback è un game con flip screen (ovvero senza scrolling, ma a schermi fissi), quindi dietro ogni nuova locazione può sempre celarsi un tremendo pericolo!



Probabilmente sono una delle poche persone sulla faccia della terra che pensano che Flashback sia un gioco sopravvalutato. Comunque il game rimane un cambiamento ben venuto rispetto a tutti gli altri puzzle game presenti su console, e questo per vari puzzle che metteranno a dura prova il vostro cervelletto. La grafica è strepitosa (in particolar modo l'animazione di Conrad), e anche il sonoro non è niente male. Tuttavia la controllabilità del vostro personaggio non risulta essere il massimo della vita e questo può generare una certa frustrazione, soprattutto quando non si riesce ad aggrapparsi per la dodicesima volta alla stessa piattaforma. Peccato, senza questo difetto sarebbe diventato sicuramente un classico: così è "solamente" un buon gioco.

RIK SKEWS

SUPER NES

SONY

SVILUPPATORI: INTERNI

ARCADE/STRATEGICO

GRAFICA	92	*Le animazioni del vostro personaggio sono semplicemente incredibili e anche i vari fondali non sono davvero niente male.*
SONORO	75	*Non c'è molto ad essere onesti, ma, almeno, la musica varia di tono quando si sta avvicinando un pericolo.*
GIOCABILITA'	89	*Ci sono un sacco di puzzle da risolvere, ma anche un bel po' di azione. Great!*
LONGEVITA'	88	*Sicuramente un gioco enorme, impegnativo e adatto alle persone di tutte le età. Ne impiegherete di tempo prima di finirlo, credetemi.*
GLOBALE	89	*Il classico giocone a cui manca quel pizzico per entrare nell'Olimpo degli immortali.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT:	N.D.
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCATORI:	8
CONTINUE:	PASSWORD
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	1
CARTUCCIA:	AMERICANA
INDICAZIONI:	

TURTLES TOURNAMENT FIGHTER

Proprio quando tutti pensavano che ormai le Tartarughe Ninja fossero destinate al dimenticatoio, ecco arrivare la Konami con una bella "trasfusione" d'energia!

Il cartone animato delle Turtles è veramente uno spasso e anche il coin-op e le successive conversioni casalinghe non erano niente male. Praticamente erano classici beat 'em up a scorrimento orizzontale nei quali bisognava condurre i nostri verdi amici attraverso numerosi livelli combattendo contro orde di nemici e questo per salvare quell'impiccione di una reporter o quel maledetto sorcio. Indovinate un po', quindi, chi dovrete liberare in Turtles Tournament Fighter? Bravi. Si tratta proprio di April e Splinter, ma questa volta, al contrario dei suoi predecessori ve la dovrete vedere in un Uno Vs Uno che trae notevole ispirazione dal grande Street Fighter. CVG ha già recensito la versione per MD dandole un bel 81%. Ma allora com'è la versione per Super Nintendo paragonata a quella MD? Se non ce la fate ad attendere e non volete proprio perdervi le nostre perle di saggezza andate subito a vedere la pagella.

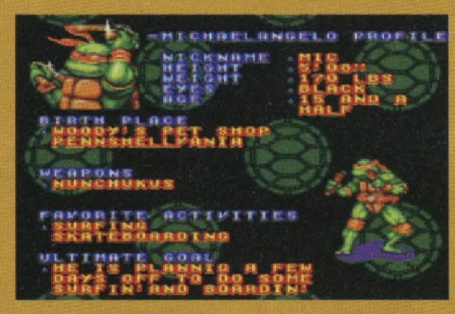
IL SEGRETO DEL MIO SUCCESSO



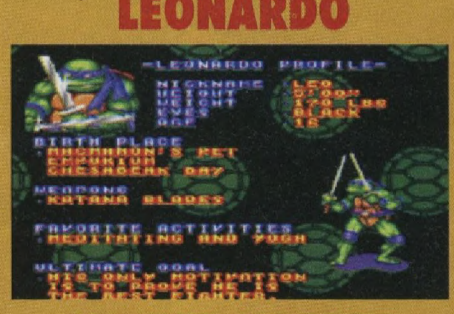
DONATELLO



LEONARDO



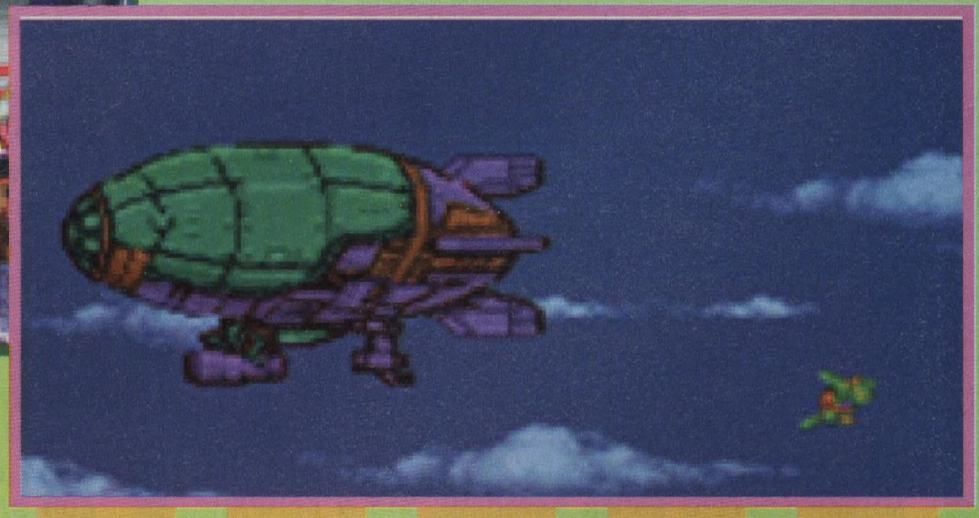
RAFFAELLO



MICHELANGELO







Cavoli, anche se non è proprio Street Fighter 2 questo Turtles non è davvero niente male! La grafica, il sonoro e la giocabilità sono ottime e risulta divertente sia giocare da soli (anche se così è un po' difficile) che con un amico. Ogni personaggio ha le sue caratteristiche, con punti di forza e non, e alcune delle mosse speciali, anche se non molto violente, sono semplicemente grandiose. Se non ci fosse Street Fighter 2 ve lo raccomanderei senza esitazioni, ma sfortunatamente con la versione Turbo nei negozi è difficile giustificarne l'acquisto.

RIK SKEWS

STREETTURTLE 2

TTF è caratterizzato dalla presenza di 2 diverse opzioni di gioco: il Torneo e lo Story Mode. La prima vi mette di fronte a tutti gli altri personaggi del game in una competizione giusto per il colore dei soldi, dove potrete scegliere di incontrare qualsiasi combattente, buono o cattivo che sia. Dopo aver vinto 4 incontri consecutivi vi troverete nel classico bonus stage nel quale dovrete, come sempre, distruggere nel più breve tempo possibile la flora e la fauna circostanti. Nello Story Mode invece potrete controllare soltanto una delle 4 Tartarughe e dovrete lottare non più per il dolce denaro, ma per liberare quei 2 scarsi di April e Splinter. Che ci volete fare, la vita a volte è proprio ingrata.



Le caratteristiche dei 10 combattenti sono molto ben bilanciate e questo fatto evita la presenza di un lottatore più forte con il quale si può vincere (o anche perdere!) sempre. Ci sono alcune mosse speciali davvero spettacolari e le animazioni dei personaggi sono simpatiche e divertenti. Turtle Tournament Fighter si avvicina molto ai livelli di giocabilità di Street Fighter 2 poiché riesce a soddisfare pienamente la voglia di "botte". Sfortunatamente non potrete variare il livello di abilità dei vostri avversari e questo fatto potrebbe diminuire notevolmente la longevità. No way!

DENIZ AHMET





CENTINAIA DI LOTTATORI (BEH, DICIAMO 10)

Poco si sa su Katai (il grande boss di fine gioco), mentre gli altri lottatori sono costituiti da una massa di strani esseri. Armaggon è un uomo-pesce proveniente dalla terra del futuro, Wingnut è un robot che vola attraverso lo schermo come un pipistrello, Chrome Dome è un malvagio robot creato da Shredder, Aska è invece un potentissimo ninja proveniente da Kyoto (Giappone) mentre War è un essere proveniente dal mondo sotterraneo (leggi fogne). Rimane infine Cyber Shredder che altri non è se non l'infame nemico delle nostre Tartarughine. Ogni personaggio (incluse le tartarughe) ha una mossa letale (come in Mortal Kombat, tanto per intenderci) anche se questi colpi non sono molto violenti. Sorry.

SUPER NES

KONAMI

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

GRAFICA 80 — *Non male, con sprite grossi e ben animati.*

SONORO 80 — *Gli effetti sono abbastanza realistici, mentre le musichette risultano abbastanza orecchiabili.*

GIOCABILITA' 85 — *Giocare in 2 è divertentissimo, da soli un po' difficile.*

LONGEVITA' 81 — *Lo giocherete per molto, anche se non come Street Fighter 2.*

GLOBALE 83 — *Un buonissimo gioco consigliato a tutti i fan del genere.*

AZIONE:	●●●●●
STRATEGIA:	●●●●●
DIFFICOLTA':	●●●●●
MEGABIT:	N.D.
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCATORI:	1-2
CONTINUE:	SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	1
CARTUCCIA:	GIAPPONESE
INDICAZIONI:	

JAMES POND'S CRAZY SPORTS

SUPER NES

STORM

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA 77
Fondali carini e sprite ben disegnati. Comunque non è niente di particolare.

SONORO 77
Musiche ben realizzate. Peccato che alla lunga diano veramente sui nervi.

GIOCABILITA' 74
Un giochino semplice abbastanza divertente. Non vi cambierà certo la vita.

LONGEVITA' 75
E' il classico game che proverete per gareggiare con qualche amico.

GLOBALE 76
Un discreto passatempo, ma se cercate qualcosa di radicale allora vi converrà tener da parte i vostri risparmi.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 8
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1-4
CONTINUE: NO
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1
CARTUCCIA: AMERICANA
INDICAZIONI:

Il suo nome è Pond... James Pond, e fa un po' di sport mentre aspetta la prossima missione. Quindi cominciate a pompare le branchie e preparatevi a gareggiare...

Non si può far stancare un agente segreto, e i capi della FI5H lo sanno, quindi hanno deciso di dare a James un po' di respiro. Ma come sempre l'energico James Pond ha deciso di partecipare a una serie di eventi sportivi per tenersi impegnato.



FATE LAVORARE QUEL CORPO

Per cominciare c'è il modo di allenamento che è di importanza primaria per chiunque prima di sperimentare gli eventi. James Pond's Workout è la fase di allenamento più facile, ma per i più avventurosi c'è il Tuffer Training dove ci si può allenare in qualunque evento nel modo normale. Ma per quelli che vogliono una sfida più energica c'è sempre la Piranha Practice.
Se siete pronti, dopo l'allenamento ci sono gli eventi principali. Divisi in quattro sezioni, che cominciano con gli Aquatic Games per un giocatore, progrediscono in Double Trouble, Triple Trouts e Fintastic Foursome - ovviamente per quattro giocatori.







PESCOLIMPIADI

I giochi sono divisi in otto eventi principali, inclusi The Bouncy Castle, Feeding Time, 100 Metre Splash e il Tour de Grass, oltre a due livelli bonus aggiuntivi che rompono la monotonia. Il gioco potrebbe essere migliorato con un maggiore tempo limite per ogni evento perché sembra finire troppo velocemente. Dopo ogni livello potete vedere il vostro punteggio e capire precisamente dove avete sbagliato.

Sono una grossa fan di James Pond ma dopo averlo visto in Crazy Sports penso che dovrebbe rimanere nelle sue avventure contro il Dr. Maybe. Qui James Pond è come un pesce fuor d'acqua (scusate la battutaccia...). La grafica è semplice, il jingle è noiosamente ripetitivo e, sfortunatamente, lo schema di gioco non cattura la vostra attenzione per troppo tempo. Comunque ci sono degli eventi divertenti, ma non trattenete il fiato (soprattutto se siete sott'acqua) perché non vi stupiranno affatto. Risparmiate i vostri soldi per qualcos'altro.

AMANDA TIPPING

CVG HIT

MEAN BEAN MACHINE

Chi avrebbe mai pensato che un sacchetto di fagioli sarebbe stato così divertente?!

Dr. Robotnik torna a farsi vivo: non contento di cercare di incasinare la vita di Sonic, cerca ora di rovinare la vostra - non riuscirete più a togliere le mani da questo gioco!
Questa volta Robotkin ha preso il controllo della fabbrica di fagioli e si prepara alla festa dei fagioli, ma, ehi, chi se ne frega della trama, tutto quello che dovete fare è cercare di raggruppare quattro fagioli dello stesso colore. E' un gioco in stile Tetris o Columns, ma si gioca contro il computer, cioè il malvagio Dr. Robotnik! Ci sono due schermi e dovete concentrarvi su quello di sinistra. Lo scopo è cercare di far combaciare i fagioli colorati più in basso possibile nello schermo - è un po' come il vecchio gioco Forza 4, ma molto più difficile.













Mean Bean Machine è avvincente e frustrante come i giochi ai quali è ispirato, i famosi Tetris e Columns. I fagioli sono molto più carini di un gruppo di mattoncini, e dovete anche battervi contro il computer, che gioca su uno schermo vicino al vostro. Ciò rende questo gioco persino più difficile da completare. La grafica è brillante e colorata, anche se non molto originale, ma comunque piacevole e ossessivamente divertente. Congratulazioni a chiunque sia riuscito a non mangiarsi tutte le unghie dopo una lunga sessione di gioco.

AMANDA TIPPING

MY PET ENEMY

L'unico problema è che lo schermo a destra cerca di battervi, non solo i fagioli scendono più velocemente, ma c'è anche il problema dei fagioli neri. Questi volano attraverso lo schermo dall'altra parte e bloccano il flusso dei vostri fagioli. Non è troppo grave se ci sono solo uno o due fagioli che cadono, ma spesso ne cadono grossi gruppi rendendo virtualmente impossibile fare un gruppo di quattro. Tutto questo comunque vi costringerà a giocare, giocare, giocare, giocare e giocare...

MEGA DRIVE

SEGA

SVILUPPATORI: INTERNI

PUZZLE GAME

GRAFICA **87** *Simpatica e colorata. Svolge perfettamente il suo compito.*

SONORO **82** *Buone le colonne sonore che contribuiscono a creare una certa atmosfera pur non diventando mai troppo invadenti.*

GIOCABILITA' **94** *Indovinate un po' cosa sto facendo mentre sto battendo questa recensione?*

LONGEVITA' **90** *Lo proverete ogni volta che avrete voglia di distrarvi un po'.*

GLOBALE **90** *Cosa fate ancora lì? Andate a comprarlo!*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

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

RETURN TO ZORK

Voi potreste anche non ricordarvi Zork, ma alcuni anni fa fu una di quelle saghe avventurose che ebbe un enorme successo. Era difficile, complessa e si potevano contare i suoi estimatori sulla punta delle dita di una mano, (naturalmente a patto che ci sia qualcuno con una mano con un milione di dita!). Già, Zork non era solo una grossa avventura: era un vero e proprio capolavoro, più semplicemente ancora era la miglior avventura testuale disponibile sul mercato!



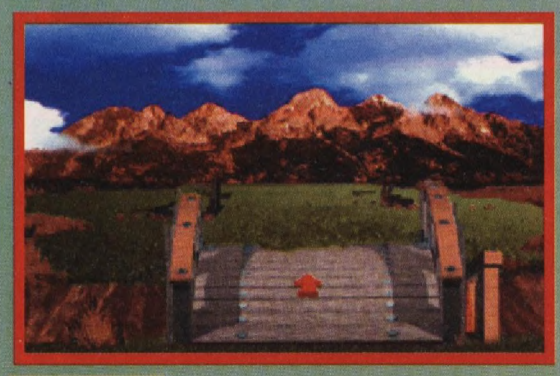
I TEMPI CAMBIANO

Se giocare a Zork originale era come leggere un libro, la nuova versione dell'Activision assomiglia più a un supplemento di una rivista. Questo perchè RTZ presenta ora grafica in alta risoluzione, parlato digitalizzato e una nuova interfaccia utente a icone che vi permetterà di controllare ogni azione con un semplice click del mouse. Potere della tecnologia moderna!.

UN MONDO UN POCO AFFOLLATO

In Return To Zork ci sono un sacco di personaggi di "situation comedy" americane. Potrete infatti incontrare l'attore che interpreta Wayne (il fratello di Kevin) in Wonder Years, ci sono Mino e Leonard da "Agli ordini Papà" e, addirittura, il mitico Sam Jones, ovvero il Flash Gordon cinematografico. Praticamente ogni CD uscito quest'anno è caratterizzato dalla presenza di veri interpreti cinematografici.









THE STORY SO FAR

Ecco ora un breve riassunto della trama. Ancora una volta l'oscurità ha avvolto il regno di Zork, che ora giace nelle mani di una forza malvagia e domoniaca. Naturalmente sarete voi, coraggiosi paladini, a dover salvare questo mondo, anche se dalla premessa iniziale (siete senza armi, non avete il becco di un quettrino e non sapete cosa fare) le cose non sembrano andare molto bene, anche se credo che ormai i veterani delle adventure si saranno abituati a queste situazioni. Il principale elemento innovativo è senza dubbio la possibilità di registrare le conversazioni con i vari personaggi e di scattare foto, anche se penso che Return To Zork sarà ricordato maggiormente per la sua grafica e per gli attori presenti.

Return To Zork potrà anche sembrare favoloso, ma il suo problema è che non è divertente. Infatti, dopo l'uscita di Day of the Tentacle, RTZ risulta essere abbastanza noioso. Ci sono alcune idee carine, come l'utilizzo della macchina fotografica e del registratore, ma ciò non è sufficiente. In fondo si tratta sempre di un gioco impostato sul classico schema "oggetto A+ oggetto B= risultato desiderato" con una grafica adeguata al tempo. Onestamente non ne sono rimasto per niente impressionato: è un game piatto e ripetitivo e se proprio volete comprare un Adventure questo mese allora vi consiglio Sam and Max perché vi divertirete senz'altro di più, ve lo assicuro.

DENIZ AHMET

PC

ACTIVISION

SVILUPPATORI: INTERNI

ADVENTURE

GRAFICA — **89** — *Personaggi digitalizzati e ambientazioni veramente ben realizzate.*

SONORO — **78** — *Carino, ma si sarebbe potuto fare molto di più!*

GIOCABILITA' — **75** — *Abbastanza interessante... ... ma nulla a che vedere con Day of the Tentacle (come interesse ovviamente!).*

LONGEVITA' — **82** — *Non è facilissimo, ma non impiegherete neanche un mese per portarlo a termine.*

GLOBALE — **78** — *Una discreta avventura. Niente di più e niente di meno.*

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

N° DISCHI: 1(CD)

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: N.D.

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386 DX CON 4 MB DI RAM

INDICAZIONI:
PROVATO SU 486 33MHZ CON 4MB DI RAM E LETTORE CD-ROM DA 300 KB/S

SAM & MAX

Sam & Max è una di quelle avventure con uno strano senso dello humour. Speriamo che non sia il gioco vero e proprio a far ridere!

Sotto certi punti di vista Sam & Max potrebbe essere tranquillamente il seguito di Day of the Tentacle. Infatti, anche se la trama del gioco è molto diversa, lo stile grafico, le animazioni e l'interfaccia utente sono pressoché identiche. Praticamente voi controllate uno sfortunato duo di detective: Sam, un cane detective (e con questo non intendo dire che sia un cane di un detective, ma proprio un essere peloso con quattro zampe ed enormi orecchie!) e Max, un coniglietto un po' fuori di testa. Finalmente, dopo un lungo periodo di dolce far niente, vi è stato affidato un caso. Dovrete investigare su una serie di misteriose sparizioni di turisti e per far questo vi toccherà viaggiare per un sacco di locazioni, cercando di raccogliere il maggior numero di indizi possibili. Così come in DOTT, in questo gioco troviamo una eccellente sezione di dialogo che rende perfettamente l'idea del clima che regna nell'avventura.





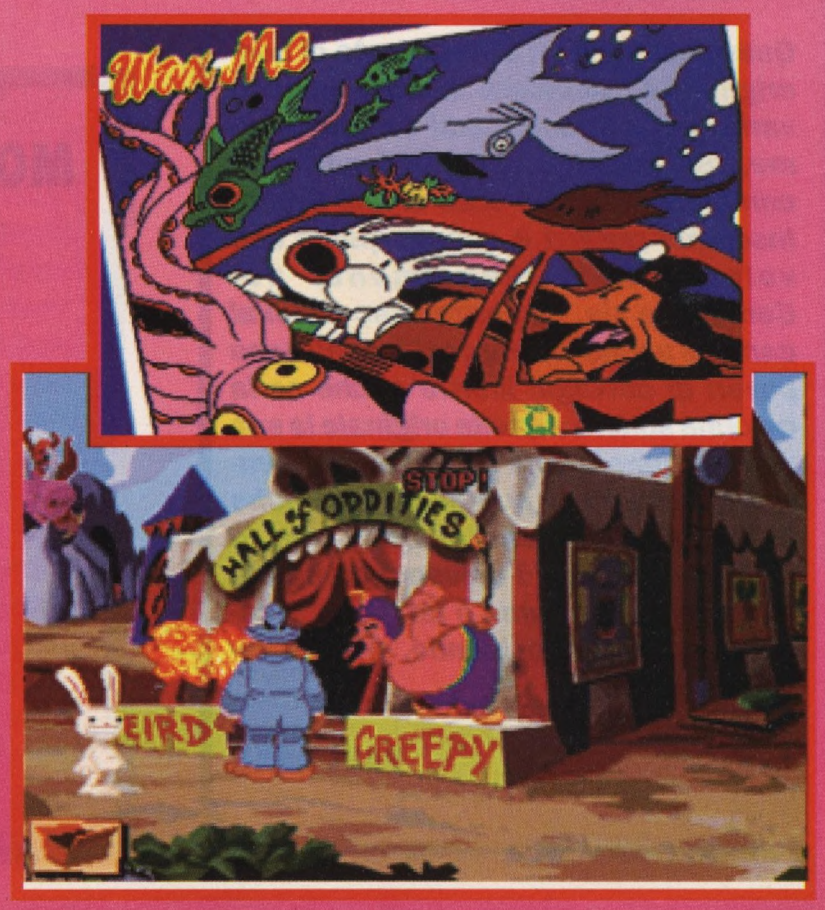


FRIENDS

Per la maggior parte del gioco voi controllerete Sam, ma potrete avvalervi dell'aiuto di Max per riuscire a risolvere determinati puzzle. Un'altra cosa degna di nota è che in questo prodotto potrete interagire molto di più con lo scenario che rispetto alle altre avventure di medio livello in circolazione. Inoltre c'è una enorme quantità di indizi da trovare, ma non tutti si riveleranno essere importanti (alcuni risulteranno addirittura inutili) per la risoluzione del caso. Insomma una buona avventura, molto ben curata visivamente ed anche abbastanza divertente.

Sam & Max interesserà senza dubbio non solo i fan delle avventure, ma anche molte altre persone, e questo per via della sua grafica a pieno schermo, della sua semplice interfaccia utente e dalle varie sequenze cinematografiche. La trama inoltre è abbastanza fantasiosa e i vari personaggi risultano avere una forte personalità. C'è un sacco di oggetti con cui interagire e moltissime locazioni da visitare e, nonostante la sua complessità, chiunque sarà in grado di giocarlo. E' più difficile di Day of the Tentacle, ma gli avventurieri più esperti riusciranno sicuramente a finirlo in meno di un mese.

DENIZ AHMET



PC

U.S. GOLD

SVILUPPATORI: INTERNI

AVVENTURA

GLOBALE GRAFICA **91** — *Sprite grossi e magistralmente animati. Anche i fondali sono davvero belli.*

LONGEVITA' GIOCABILITA' SONORO **75** — *Discreto l'accompagnamento musicale. Effetti un po' "mosci".*

82 — *Una volta che inizierete le vostre ricerche non avrete pace finché non le avrete portate a termine.*

87 — *Più difficile di DOTT, ma anche così non impiegherete più di un mese a completarlo.*

82 — *Un'ottima avventura che non può mancare nelle videoteche di tutti i fan di questo genere.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: N.D.

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: N.D.

CONFIGURAZIONE MINIMA: -

INDICAZIONI:
PROVATO SU UN 486 A 33MHZ CON 4 MB DI RAM E SCHEDA SOUND BLASTER

SUPER NES

SUNSOFT

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA **74**

Buoni gli sprite e le animazioni. - I fondali sono troppo scarni.

SONORO **69**

Le musiche sono quelle originali. Peccato che la loro realizzazione non sia delle migliori.

GIOCABILITA' **66**

E' sempre la stessa storia.

LONGEVITA' **63**

Non credo che un ritmo di gioco così blando potrà impegnarvi a lungo.

GLOBALE **67**

Un platform standard che più standard non si può.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 8

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1

CONTINUE: SI

LIVELLI DI DIFFICOLTA': N.D.

CARTUCCIA: AMERICANA

INDICAZIONI:

DAFFY DUCK
the marvin mission

Se siete dei fan dei cartoni animati probabilmente conoscerete Daffy Duck. Ma quanti di voi sanno chi è il suo alter ego Duck Dodgers?

Duck Dodgers è l'eroe spaziale più famoso del 24° secolo e mezzo. La sua missione consiste nello sconfiggere un malefico marziano di nome Marvin che proprio questa mattina si è messo in mente di conquistare tutta la galassia. Nella sua tuta verde "fiammante" il nostro eroe dovrà affrontare l'alieno in varie missioni su 5 diversi pianeti. All'inizio di ogni livello Dodgers potrà acquistare varie armi usando i soldi raccolti precedentemente. Andiamo! La terra ha bisogno di noi!









CERCASI LASER DISPERATAMENTE



A differenza di molti personaggi di altri platform game, Duck Dodgers non può distruggere i suoi avversari saltandogli sopra la testa e l'unico modo che ha per eliminarli è quello di utilizzare le varie armi in suo possesso. Inizialmente il nostro eroe sarà dotato di una semplice pistola laser, ma potrà successivamente incrementare il suo arsenale a seconda del denaro raccolto lungo i livelli. Le armi di cui potrà entrare in possesso sono:
FREEZE GUN: Immobilizza i nemici sotto una fitta coltre di ghiaccio. dopo di che non vi resta che blastarli via con un'altra arma.
ELECTRICITY GUN: Quest'arma è in grado di generare una potente scarica di elettricità. Con questo cannone saranno necessari 3 colpi per eliminare i vari nemici.
THREE-WAY GUN: Lancia un proiettile che si divide in 3 più piccoli dopo un breve tragitto. Ottima per il suo raggio d'azione, ma scarsa in potenza.
BOMB GUN: Questo cannone spara una bomba a orologeria che rotola verso i vostri nemici prima di scoppiare con un botto fragoroso.
ANTI-MATTER GUN: L'arma più potente dell'intero gioco. Con questo cannone vi basteranno un paio di colpi per eliminare qualunque ostacolo si pari sulla vostra strada. Se riuscite ad entrarne in possesso farete vedere i sorci verdi al caro Marvin!

MONEY, MONEY, MONEY.

I soldi che vi serviranno per acquistare le varie armi possono esser raccolti eliminando i cloni, ovvero gli Instant Martian, che il nostro caro Marvin semina e fa crescere lungo i vari livelli del gioco. Dodgers può distruggere questi esseri semplicemente colpendoli con il suo cannone e, una volta eliminati non dovrà fare altro che raccogliere le borse di denaro che cadranno al suolo. Alla fine di ogni missione incontrerà poi Marvin che, da bordo della sua astronave, gli darà battaglia. Se Daffy riesce a sopravvivere anche a questo scontro supererà il livello e il quotidiano intergalattico darà un resoconto della sua impresa. Certo che è dura la vita dell'eroe!

Questo gioco è un concentrato di non-originalità. Uccidere nemici usando varie armi, arrampicarsi su piattaforme, muoversi su ascensori ed infine combattere contro boss di fine livello. Insomma ragazzi è questo quello che volete? Io personalmente no. Comunque sia, gli sprite sono simili al cartone animato, mentre i fondali sono poveri di dettagli; inoltre anche se la colonna sonora è quella originale la sua realizzazione lascia un po' a desiderare. Ogni tanto si può sentire qualche bella digitalizzazione di Daffy, ma la cosa che mi ha più deluso è proprio la giocabilità. Insomma è un game "vecchio" e dal ritmo blando. Meglio lasciarlo perdere.

PAUL RAND

CVG HIT

CANNON FODDER

Sensible Software. Non ritenete anche voi che sia uno dei migliori gruppi di programmatori in circolazione? Basta guardare tutti i loro prodotti più importanti - Parallax e Wizball per C-64 (i vecchi lettori se li ricorderanno) e ultimamente Wizkid e il grande Sensible Soccer - per rendersene conto. Ora questi ragazzi hanno spostato la loro attenzione verso un nuovo genere, producendo Cannon Fodder, shoot 'em up a scrolling multidirezionale con visuale a volo d'uccello.









SPARA TU CHE SPARO ANCH'IO

Reclute o veterani che siano, i vari soldati possono essere promossi ad un grado superiore se riescono a completare (e a sopravvivere) un certo numero di missioni. Il sistema di controllo avviene via mouse: con il pulsante sinistro si controllano i movimenti e con quello destro si spara. Basta mirare il punto che si vuole raggiungere o dove si vuole sparare per compiere l'azione. Tenendo premuto il tasto destro e premendo successivamente il sinistro si utilizzerà la super arma.

Cannon Fodder è il più bel gioco d'azione su Amiga che io abbia provato dai tempi di Sensible Soccer. La grafica è buona, il sonoro eccellente e la giocabilità è superlativa. Il sistema di controllo è intuitivo e perfettamente implementato, come in Sensible Soccer, e l'utilizzo del mouse è un'idea eccellente. Il livello di difficoltà è stato graduato perfettamente e la possibilità di caricare partite salvate permette di evitare inutili ripetizioni. Un classico e un altro colpo vincente per la Sensible Software.

RIK SKEWS

SEI UN TIPO SENSIBLE?

Non vi tedierò con la trama di Cannon Fodder poiché è abbastanza banale e passerò subito alla descrizione delle sue peculiarità. Voi controllate un esercito composto da trecento militari (ognuno con le proprie caratteristiche particolari - ma ne potrete utilizzare solamente quindici per volta), che deve combattere lungo i ventiquattro livelli del gioco suddivisi, a loro volta, in un numero variabile di fasi (fino a un massimo di sei, per un totale di oltre cento missioni). Il bersaglio delle missioni può variare, anche se il compito principale rimane sempre quello di eliminare i nemici; carina infine la presenza di diversi scenari che variano dalla foresta tropicale agli ambienti artici.

AMIGA

VIRGIN

SVILUPPATORI: SENSIBLE SOFTWARE

SHOOT 'EM UP

GRAFICA	81	*Ben realizzata e sufficientemente varia.*
SONORO	90	*Perfetto, musica ed effetti non potevano essere più azzeccati.*
GIOCABILITA'	89	*Immediato e coinvolgente, cosa volere di più?*
LONGEVITA'	84	*I 24 livelli vi faranno sudare le proverbiali sette camicie.*
GLOBALE	90	*Uno dei migliori giochi d'azione disponibile per Amiga. Devo aggiungere altro?*

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

N° DISCHI: NP

INSTALLAZIONE SU HD: NO
MEMORIA: ND

COMPATIBILITA':

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

INFORMAZIONI:

F1 POLE POSITION

SNES

UBI SOFT

SVILUPPATORI: INTERNI

GUIDA

GRAFICA 75
Lo scrolling è fluido.
In compenso però la grafica del gioco è davvero scialba.

SONORO 40
Semplicemente ridicolo: anche il mio frullatore emette un rumore più simile a quello di una macchina da formula 1!

GIOCABILITA' 73
Un sacco di opzioni che rendono il gioco davvero completo.
Peccato che la corsa vera e propria non sia stata curata molto.

LONGEVITA' 70
Una sfida abbastanza impegnativa.
I prodotti di prossima uscita potrebbero farvelo abbandonare prima del previsto.

GLOBALE 74
Consigliato ai fan del genere. Per tutti gli altri ci sono già giochi simili molto migliori.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

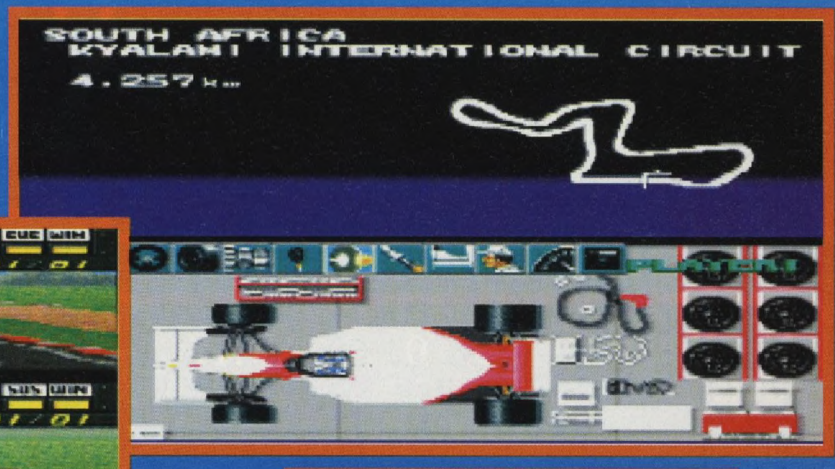
MEGABIT: 8
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1
CONTINUE: NO
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1
CARTUCCIA: AMERICANA
INDICAZIONI:

I motori rombano. I piloti sono ai loro posti. Un'altra corsa sta per cominciare.

L'ultima produzione in casa Ubi Soft non è altro che l'ennesima simulazione automobilistica. A dire la verità la prima impressione su questo nuovo prodotto è veramente buona, ma, dopo qualche ora di gioco, sorge spontanea la domanda se questo game abbia o no qualcosa in più dei suoi concorrenti. Mah! Comunque questa è una cosa che scoprirete in un'altra parte della recensione (altrimenti me lo spiegate che cosa lo facciamo a fare il commento?).

GIOCA IL GIOCO

F1 comincia con un test run per provare l'efficienza del bolide da voi selezionato, dopo di che potrete scegliere in quale circuito andare a gareggiare tra i 16 messi a vostra disposizione. Per tutti coloro che invece preferissero mettere alla prova le loro abilità di pilota con qualcosa di meno "tecnico" ecco la Battle Section, dove colpi proibiti e scorrettezze di ogni sorta sono all'ordine del giorno.











POWER ON!

Prima di ogni gara una piccolo icona sulla parte alta dello schermo vi indicherà la potenza della vostra macchina (praticamente rappresenta l'entità dei danni subita dal vostro bolide). A questo punto per migliorare le prestazioni del vostro mezzo potrete settare lo sterzo, i pneumatici, il cambio, la trasmissione e le sospensioni. Dopo tutto ciò dovrete scegliere il vostro pilota tra i nomi più famosi del circo della F1. A questo punto voi potreste anche stare pensando che il gioco abbia tutte le carte in regola per diventare un vincente nella sua categoria, ma purtroppo tutto crolla proprio quando ha inizio la corsa vera e propria. Infatti anche se i tracciati sono abbastanza impegnativi la grafica è scarsa e i vostri avversari abbastanza inetti. Il sonoro poi è ridicolo, con il rombo del vostro motore come unico effetto (se adesso si può chiamare rombo quella specie di brusio, avevo paura che fosse entrato un moscone nel mio SNES!) e gli incidenti non sono per niente spettacolari. Non ho parole!

Questo gioco avrebbe potuto, a mio parere, spazzar via la concorrenza, ma sfortunatamente la UBI Soft ha mollato proprio dove contava di più. Potrà anche non esser originale, ma F1 ha un sacco di piloti e tracciati tra i quali scegliere; inoltre potrete anche decidere quale tipo di cambio utilizzare sulla vostra vettura e in quali condizioni atmosferiche correre, per non dimenticare poi le varie modifiche sull'assetto. E' davvero un peccato che dopo tutto ciò la simulazione vera e propria sia stata realizzata con una grafica e un sonoro così scialbi. Pazienza. Se siete dei fan accaniti di questo sport allora F1 potrebbe anche fara al caso vostro, altrimenti lasciatelo perdere.

AMANDA TIPPING

DIVERTIMENTO PORTATILE ON!

TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME

Se il vostro cognome è Connor è meglio che stiate al sicuro, perché come promesso - è tornato!

Questa conversione da bar è uno spara-e-fuggi grafico ambientato nel 2029, quando le macchine (sicuramente tutti conoscono la trama di Terminator 2) combattono con i sopravvissuti alla guerra nucleare.





MISSILI

Questo è un ottimo gioco di distruzione totale nel modo a uno o due giocatori. Cominciate sparando una quantità industriale di proiettili alle truppe di Terminator. A vostra disposizione avete anche lancia-missili, che possono aiutarvi con l'obiettivo della missione: distruggere il computer Skynet. Dopo aver portato a termine questa missione dovete tornare nella Los Angeles dei giorni nostri per distruggere i laboratori della Cyberdyne Systems. Il nono e il livello finale vi obbligano a confrontarvi con il T1000, il Terminator del futuro. Terminator 2 - The Arcade Game dispone di diverse armi da prendere e utilizzare, inclusi pulse rifle e smart bomb, mentre il livello di difficoltà è impostato perfettamente, quindi date spesso un'occhiata al fondo dello schermo, altrimenti sarete "terminati". Se vi piacciono gli spara-e-fuggi vi piacerà molto questo gioco.





ACCLAIM

SUPER NES

82	79
GIOCABILITA'	GRAFICA
LONGEVITA'	SONORO
80	72

ARCADE

81

GLOBALE

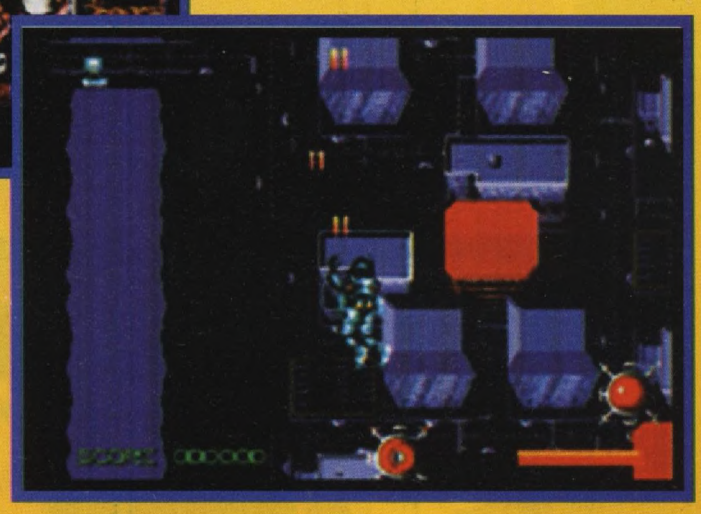
ROBOCOP 3

Robocop 3 è un successo o sta diventando un po' arrugginito?

In Robocop 3 cominciate in una zona piuttosto degradata di Old Detroit dove dovete combattere contro una quantità assurda di muscolosi gangster. La trama è più o meno questa... la divisione di polizia della OCP, alla quale appartiene Robocop, è stata acquistata da una ditta giapponese che progetta di costruire una nuova città sulle vecchie rovine di Detroit. L'unico ostacolo sono i residenti, che vengono obbligati a lasciare le loro case da truppe arruolate dalla ditta giapponese. Ovviamente la rappresaglia scatena la violenza all'interno della città. Il povero Robocop non deve affrontare solo la gang giapponese, ma anche i residenti in rivolta.



Il livello futuristico è molto veloce. Evitate i proiettili che esplodono o morirete.





AZIONE

MEGA DRIVE

57	69
GIOCABILITA'	GRAFICA
LONGEVITA'	SONORO
55	49

ACCLAIM

56

GLOBALE

DISTRUZIONE TOTALE

Questo gioco dispone di otto livelli differenti ed è quasi identico alla versione per Super Nintendo. Ci sono anche un paio di armi da prendere, come il jet blaster, ma a parte questo non c'è molto altro e poi è piuttosto lento.

CVG HIT

MORTAL KOMBAT

In un'isola orientale si svolgeva abitualmente un torneo di arti marziali indetto dai monaci Shaolin. Il torneo era caratterizzato dal rispetto del codice d'onore, secondo una precisa etica. Quando però l'isola passò sotto il dominio del malvagio Shang Tsung, ansioso di impossessarsi delle anime dei lottatori sconfitti, il torneo si trasformò in un vero e proprio massacro. Ora sette combattenti vi si sono iscritti, ognuno con le proprie motivazioni personali...

SCORPION



E' un morto vivente: ucciso da Sub-Zero, dovrà vendicare la sua morte. La sua arma principale è un arpione con il quale catturerà l'avversario facendone poi ciò che desidera. Inoltre potrà scomparire e riapparire alle spalle dell'altro combattente tirandogli un pugno.

LYU KANG



E' un monaco Shaolin che vuole riportare il torneo al suo originario splendore sconfiggendo Shang Tsung. Attacca gli avversari con un calcio volante o con una palla.

JOHNNY CAGE



E' un divo del cinema americano (ha fatto Dragon Fist 1 e 2) che partecipa al torneo per divertimento personale e per acquisire più popolarità. Tira un pugno in spaccata mirando in una zona molto delicata (vedi Van Damme in Bloodsport). Tira inoltre un calcio sdoppiandosi in una scia verso l'avversario. Infine può tirare una devastante palla di fuoco.

BECCATI LA FATALITY!

Il bello di questo gioco consiste nel fatto che quando avrete terminato l'incontro a vostro favore e sullo schermo apparirà la scritta FINISH HIM, potrete dare il colpo di grazia all'altro lottatore con la vostra mossa segreta speciale. Ogni personaggio ha la sua e tutte sono molto cruente: Scorpion si leverà il cappuccio mostrando il suo teschio dal quale sputerà un getto di fuoco. Sonya manderà un bacio poco amichevole all'avversario incenerendolo. Cage gli staccherà la testa con un pugno, mentre Kano strapperà il cuore al malcapitato perdente. Lyu Kang dopo una capriola tirerà un pugno all'avversario facendolo volare fuori dallo schermo. Rayden gli farà scoppiare la testa con una scossa elettrica. Infine Sub-Zero staccherà dal collo dell'avversario la testa completa di spina dorsale!

SONYA



E' stata inviata dall'esercito americano per catturare il pericolosissimo criminale Kano. Può lanciare un'onda di energia simile a una molla, volare orizzontalmente verso l'avversario tirandogli un pugno o avvinghiarlo con le sue agili gambe.

Niente censura, ragazzi: tutta l'atmosfera, tutte le mosse "fatali", tutto il sangue C'E', e considerando la complessità della grafica devo riconoscere che MK è stato convertito abbastanza fedelmente, anche se si poteva fare di meglio. Non parliamo poi del sonoro, veramente mediocre. Ma è la giocabilità a rendere grande questo gioco! A dire il vero giocando da soli, anche al massimo livello di difficoltà, non si impiega molto tempo per completare il gioco, ma nel modo a due giocatori Mortal Kombat è veramente fantastico. Non dico altro perché altrimenti non sarebbe sufficiente tutta la rivista: vi basti sapere che MK è il miglior picchiaduro mai visto su Amiga!

RIK SKEWS

INIZIA IL COMBATTIMENTO

Dopo aver scelto uno dei sette personaggi dovrete sconfiggere, al meglio dei tre round, gli altri sei. Poi occorrerà sconfiggere nel MIRROR MATCH la vostra immagine speculare per poter accedere ai tre ENDURANCE MATCH, in cui combatterete nuovamente contro gli altri sei che si coalizzeranno, a coppie di due nello stesso combattimento, contro di voi. Se riuscirete a superare questa fase di gioco, combatterete con il detentore del titolo, Goro, e infine contro Shang Tsung che si potrà trasformare, a sua scelta, in ogni altro combattente.

KANO



E' un mercenario ricercato che ha l'unico scopo di accumulare soldi e ricchezze. Lancia delle specie di sciabole e si getta verso l'avversario raggomitolandosi come una palla.

RAYDEN

E' il dio del tuono personalmente da Shang Tsung e il suo scopo è quello di trasformare il torneo in uno scontro tra divinità. Lancia una scarica elettrica, si tuffa contro il nemico e si teletrasporta.



SUB-ZERO



E' un ninja pagato per uccidere Shang Tsung. Può congelare l'avversario che resterà in sua balia per qualche secondo o eseguire una scivolata pericolosissima.

L'uscita di Mortal Kombat per le varie console portatili e non, ha determinato un entusiasmo generale strepitoso tale da superare quello per Street Fighter 2. Ora anche l'Amiga ha la sua conversione e bisogna dire che si tratta di una gran bella conversione! Sicuramente ci troviamo di fronte al più bel beat 'em up per questo computer (è vero anche che superare la conversione di Street Fighter per Amiga non era proprio una cosa impossibile). Se vi piaceva il coin-op o, più generalmente, se vi piacciono i picchiaduro uno contro l'altro non potrete assolutamente perdervi questo gioco. L'unica cosa assolutamente necessaria è disporre di un altro drive per evitare pericolose crisi isteriche durante i frequenti e costanti cambi di dischetti. Non vedo l'ora di mettere le mani sulla versione per Amiga 1200 che si preannuncia ancora più accattivante.

GABRIO SECCO

AMIGA

VIRGIN

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

GRAFICA 90 — *Tutto è veramente fatto molto bene.*

SONORO 73 — *Le musiche non sono un gran che e i suoni campionati sono un po' sporchi.*

GIOCABILITA' 95 — *Anche senza cinque pulsanti riuscirete a divertirvi ugualmente...*

LONGEVITA' 95 — *... e per molto, molto tempo.*

GLOBALE 95 — *Un vero e proprio gioiello! Peccato solo per il caricamento un po' lento.*

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

N° DISCHI: 2

INSTALLAZIONE SU HD: -
MEMORIA: 1 MB

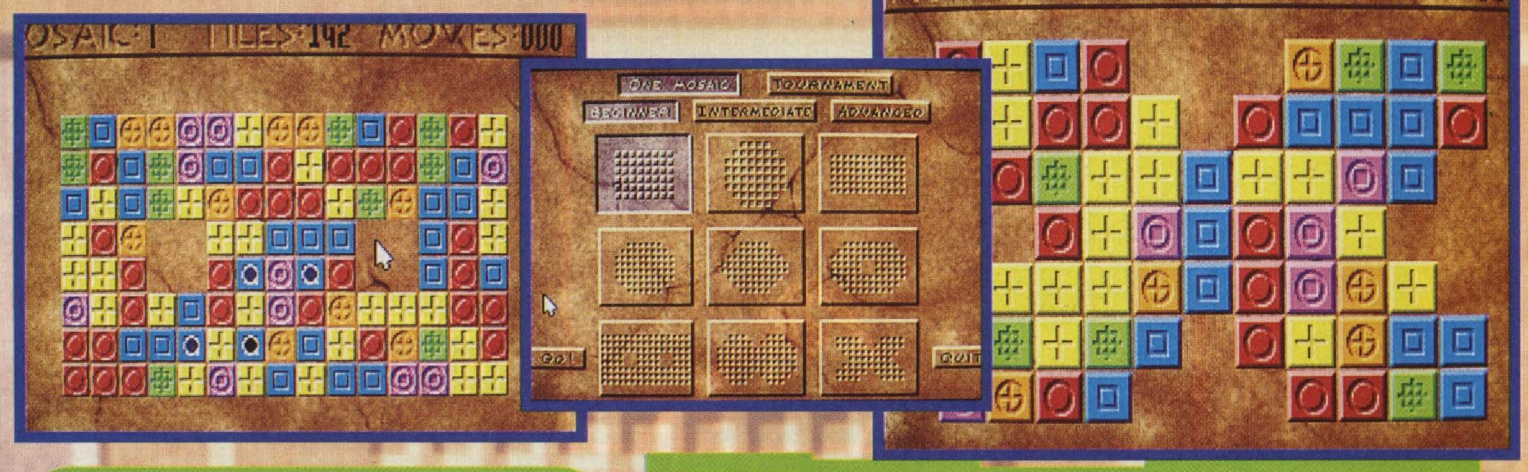
COMPATIBILITA':

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

INFORMAZIONI:

TESSERAE

Non allarmatevi, la politica non sta invadendo il mondo dei videogiochi. Il nome Tesserae non si riferisce infatti alle tessere dei partiti, ma agli elementi costitutivi di questo interessante puzzle game creato dalla Gametek. Il gioco consiste semplicemente (forse da dire, ma da fare...) nel liberare il campo di gioco, definito mosaico, dai tasselli colorati che lo ricoprono. Il criterio che determina gli spostamenti (ognuno di 3 spazi) delle tessere non si basa solo sulla loro posizione, ma anche sui colori, che si dividono in 3 categorie: primari, secondari e terziari per un totale di 7 colori. Insomma un vero e proprio arcobaleno che dà luogo a intriganti e coloratissimi rompicapi.

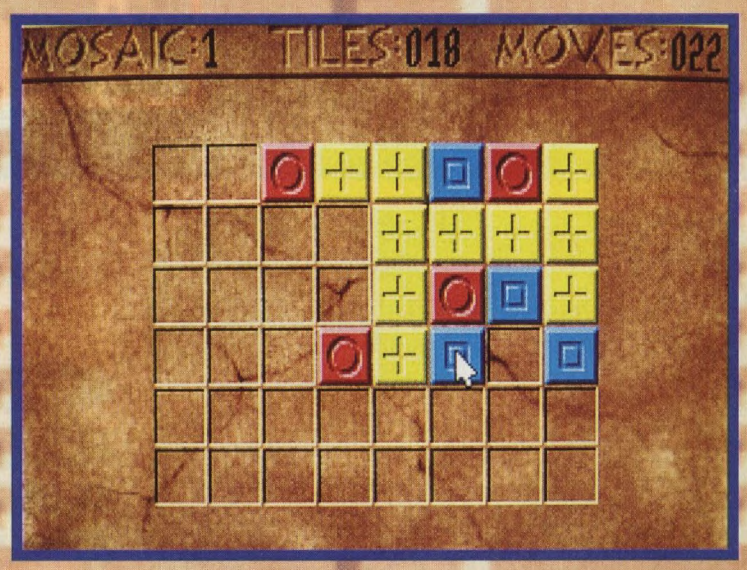


Se Tesserae si rivela essere immediato dal punto di vista del controllo delle mosse, non lo è altrettanto nella sua risoluzione, ma questo risvolto è, a mio giudizio, un pregio che elimina una quanto mai scontata e odiosa banalità. Non è il tempo o il ritmo crescente a dettar legge e a creare le maggiori difficoltà, come in Tetris o Columns, ma, piuttosto, la capacità di non lasciare sul mosaico tasselli isolati che poi non potranno essere più ricoperti. Il gioco, grazie ai 3 livelli di difficoltà e ai 9 mosaici a propria disposizione non risulta essere mai ripetitivo. Sottolineo poi il fatto, se mai ce ne fosse bisogno, che nello stesso mosaico la posizione delle tessere cambia ogni partita. Consiglio quindi questo gioco agli amanti dei puzzle game che cercano un po' di sano ragionamento, convinto che troveranno in questo prodotto qualche stimolo per dimostrare le proprie abilità.

GABRIELE BONELLI

IL MIO E' A COLORI!

I 3 colori primari sono: il giallo, il rosso e il blu. Quelli secondari, ovvero i risultanti delle combinazioni dei primi tre sono: l'arancione, il verde e il viola; infine abbiamo il peggiore, il colore terziario, somma di tutti e tre i primari. Le cose si fanno davvero grigie quando ve la dovrete vedere con questo tassello.



NON AVRAI ALTRA TESSERA ALL'INFUORI DI ME!

A questo punto alcuni di voi si staranno chiedendo come sovrapporre le tessere. Semplice, basta cliccare sul tassello che si vuole spostare e immediatamente compariranno sullo schermo i vari movimenti possibili. Con che criteri però le tessere si sovrappongono? Semplice, in questo caso dovrete gestire 8 differenti tipi di mosse. Vediamo ora insieme i casi principali:

1) Se la tessera mossa viene posta su un'altra dello stesso colore (vi ricordo che il movimento è di 3 spazi) lascerà vuoto lo spazio da cui è stata prelevata.

2) Se invece la casella su cui viene inserita è occupata da una tessera di colore diverso la casella di partenza rimane vuota, quella intermedia assumerà un colore secondario mentre quella d'arrivo prenderà il colore della tessera spostata.

3) Più complicato risulta spostare le tessere di un colore secondario, che possono esser mosse solo in quelle caselle dove sia presente il medesimo tassello.

Naturalmente sono possibili molte altre combinazioni, ma vi assicuro che è molto più difficile spiegarle a parole che non provarle direttamente nel gioco. Avanti ragazzi, via con la prima declinazione.

PC

GAMETEK

SVILUPPATORI: INTERNI

PUZZLE

GRAFICA — 65
Un po' spartana.
Comunque perfettamente adeguata al suo compito.

SONORO — 65
Alcune musichette sono abbastanza orecchiabili.
Su altre è meglio sorvolare.

GIOCABILITA' — 80
Abbastanza divertente.
Alcuni quadri sono veramente devastanti.

LONGEVITA' — 78
Ogni partita è semplicemente immensa.
Tuttavia l'elevata difficoltà alla lunga potrebbe anche scoraggiarvi.

GLOBALE — 79
Un buon puzzle game che farà la felicità di molti fan di questo genere.

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

N° DISCHI: 1

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 0,6

CONFIGURAZIONE MINIMA: 286 16 MHZ CON 1 MEGA DI RAM.

INDICAZIONI:
PROVATO SU UN 486 33 MHZ CON 4MB DI RAM E SCHEDA SOUND BLASTER 2.0.

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 !!!

SUPERNINTENDO - "TOP 10"

1)	Streetfighter II Turb.	L. 159.000
2)	Aladdin	L. 138.000
3)	SuperMario Kart	L. 99.000
4)	Final Fight 2	L. 99.000
5)	Batman Return	L. 79.000
6)	Dead Dance	L. 99.000
7)	Dragon's Lair	L. 98.000
8)	King Arthur World	L. 99.000
9)	Mech Warrior	L. 128.000
10)	Prince of Persia	L. 55.000

ACCESSORI PER SUPERNINTENDO

Alimentatore AC/DC 220V orig.	L. 29.000
European adaptor SFX - 2 GOLD	L. 39.000
Cavo scart per Snes & SF L.39.000	
Capcom Powerstick, Joy per st.F. II	L. 169.000
JoyPad Dynamic per SuperN. Gig	L. 39.000
Programmed Joypad per Supernes	L. 69.000
PRO-5 ARCADE BOARD in metallo	L. 89.000
UNIVERSAL SUPER ADAPTOR New	L. 69.000
Super Nintendo Action Replay	L. 119.000

TITOLI SUPERNINTENDO - FAMICOM

ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL	L. 148.000
ACCLAIM'S WORLD CUP	TELEFONARE
ACROBAT MISSION (*)	L. 68.000
ACTRAZIOR 2	L..138.000
AEREO THE ACROBAT	L. 138.000
AEROBIZ - SIM.VOLO	L. 148.000
ALIEN 3	L. 115.000
ALIENS vs PREDATOR (*)	L. 99.000
ART OF FIGHTING	L. 138.000
ASTERIX	L. 148.000
BASEBALL 2020	L. 138.000
BATTLE BLAZE	TELEFONARE
BATTLE CAR	TELEFONARE
BATTLE MASTER (*)	L. 178.000
BATTLESHIP	L. 138.000
BATTLETOADS DOUBLE DRAGON	L. 148.000
BEETHOVEN	L. 138.000
BIO METAL (*)	L. 98.000
BIZYLAND	L. 98.000
BLUE BROTHER (*)	L. 119.000
BOB	L. 109.000
BOXING LEGENDS OF THE RING	L. 138.000
BUBSY	L. 125.000
CAESAR PALACE	L. 128.000
CAPITAN AMERICA	L. 148.000
CARMEN IN SAN DIEGO 2	L. 148.000
CHAMPIONSHIP POOL	TELEFONARE
CHASE HQ 2	L. 178.000
CLAY FIGHTER	L. 148.000
CLIFF HANGER (*)	L. 188.000
COMBAT RIBES (*)	L. 68.000
COMBAT RIBES	L. 98.000
CONGO'S CAPER	L. 98.000
COOL SPOT	L. 119.000
COSMO GAME (*)	L. 128.000
CYBERNATOR	L. 115.000
DOOMSDAY WARRIOR	L. 98.000
DESERT STRIKE (*)	L. 98.000
DRACULA	L. 129.000
DRAGON BALLS (*)	L. 168.000
EARTH DEFENSE FORCE (*)	L. 88.000
EXHAUST HEAT 2 (*)	L. 108.000
EXTRAINNINGS (BASEBALL)	L. 118.000
F-ZERO (*)	L. 98.000
F1 RACER RED LINE	L. 128000
FAMILY TENNIS (*)	L. 139.000
FANTASY STORY (*)	L. 168.000
FATAL FURY	L. 99.000
FATAL FURY 2 (*)	L. 188.000
FINAL SET (*)	L. 148.000
FINAL STRETCH - AUTOMOBILISMO (*)	L. 168.000
FIRE ADVENTURE (*)	L. 99.000
FIRST SAMURAY	L. 138.000
FLASHBACK	L. 138.000
FLYING HERO (*)	L. 98.000
GOOF TROO - PIPPO	L. 129.000
GP-1 MOTOMONDIALE	L. 139.000
GRADIUS III	L. 78.000
HYPER ZONE (*)	L. 68.000
IKARI WARRIOR (*)	L. 118.000
IL TAGLIAERBE	L. 138.000
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	L. 128.000
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (*)	L. 148.000
JAMES POND	L. 128.000
JERRY BOY (*)	L. 118.000
JIMMY CONNORS TENNIS	L. 98.000
JOHN MADDEN '94	L. 138.000
JURASSIC PARK	L. 148.000
KANDO RACE	L. 128.000
KAWASAKI CHALLENGE	L. 115.000
LAMBORGHINI AM CHALLENGER	L. 138.000
LOCK ON	L. 138.000
LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM	L. 158.000
MACROSS (*)	L. 189.000
MAGIC JOHNSON (*)	L. 138000
MAGIC SWORD (*)	L. 98.000
MAGICAL ADVENTURE - TOPOLINO	L. 119.000
MARIO ALL STAR COLLECTION	L. 138.000
MARIO IS MISSING	L. 125.000
MARIO WARRIOR	L. 128.000
MAZINGA Z (*)	L. 118.000
MEGAROBOT GOLF (*)	L. 138.000
MONDAY NIGHT FOOTBALL	TELEFONARE
MORTAL KOMBAT	L. 138.000
NBA SHOWDOWN	L. 148.000
NFL FOOTBALL	L. 138.000
NHL PA 94	L. 138.000
NIGEL MANSEL RACING (*)	L. 148.000
OUT OF LUNCH	L. 128.000
PAC - ATTACK	L. 109.000
PALADIN QUEST	L. 138.000
PINK PANTER	L. 138.000
PLOCK	L. 138.000
POCKY & ROCKY	L. 128.000
RIVAL TURF	L. 138.000
ROAD RUNNER (*)	L. 98.000
ROBOCOP 3	L. 99.000
ROBOCOP vs TERMINATOR	L. 138.000
ROCKY & BULLWINKLE	TELEFONARE
RPM RACING (*)	L. 75.000
RUN SABER	L. 138.000
SENGOKU (*)	L. 135.000
SHADOW RUN	L. 99.000
SHANGAI II	L. 128.000
SKY MISSION (*)	L. 75.000
SIDEKICK SOCCER	L. 138.000
SIDE POCKET - Biliardo	L. 138.000
SIM - ANT	L. 138.000
SOLDIER OF FORTUNE	L. 158.000
SPINDIZZY	L. 128.000
STANLEY CUP HOCKEY	L. 138.000
STAR FOX (*)	L. 99.000
STREET FIGHTER II	L. 89.000
STRIKER W.SOCCER (*)	L. 128.000
SUNSET RIDER	L. 138.000
SUPER AIR DRIVER (*)	L. 158.000
SUPER AQUATIC GAME	L. 118.000
SUPER BOMB. + interfaccia 5 joy	L. 158.000
SUPER BOWLING (*)	L. 98.000
SUPER CONFLICT	L. 98.000
SUPER DOUBLE DRAGON	L. 98.000
SUPER EMPIRE STRIKE BACK	TELEFONARE
SUPER F1 CIRCUS 2 (*)	L. 138.000
SUPER JAMES POND	L. 128.000
SUPER OFF ROAD THE BAYA	L. 138.000
SUPER PUTTY MOON (*)	L. 118.000
SUPER SLAP SHOT	TELEFONARE
SUPER STAR WAR (*)	L. 99.000
SUPER VOLLEYBALL II (*)	L. 138.000
SUPER WRESTLING MANIA	L. 118.000
T2 - JUDGEMENT DAY	L. 128.000
THE 7th SAGA	L. 148.000
THE BLUES BROTHER	L. 119.000
THE LOST OF VIKINGS	L. 128.000
THE MAGICAL QUEST	L. 118.000
THUNDER SPIRIT (*)	L. 88.000
TINY TOONS	L. 99.000
TOMAS TANK	TELEFONARE
TOP GEAR 2	L. 128.000
TOTAL CARNAGE	L. 128.000
TRODDLERS	L. 118.000
TUFF & NUFF	L. 128.000
TURTLE FIGHTING	L. 158.000
ULTRAMAN	L. 128.000
UTOPIA	L. 138.000
VEGAS STAKES	L. 118.000
WE'RE BACK A DINOSAUR'S STORY	L. 138.000
WHEEL OF THE FORTUNE	L. 98.000
WHERE TIME CARMEN	L. 148.000
WINGS COMMANDER 2	L. 158.000
WINTER OLYMPIC '94	DISPONIBILE
WIZARD OF OZ	L. 138.000
WOLFCHILD	L. 69.000
WORLD CHAMPION BOXING (*)	L. 98.000
WORLD HEROES 2 (*)	L. 145.000
YOSHI'S COOKY	L. 118.000
YOSHI'S HUNTER BAZOOKA (*)	L. 88.000
ZELDA	L. 118.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	L. 119.000

NOTA: i titoli con (*) sono in versione SUPERFAMICOM e funzionano su qualsiasi SUPERNES o SUPERNINTENDO mediante adattatore.

OFFERTISSIME

COOL WORLD	L. 49.000
GREAT WALDO S.	L. 49.000
HARLEY ADV.	L. 49.000
HIT THE ICE	L. 49.000
NINJA BOY	L. 49.000
OUTLANDER	L. 49.000
POWER ATHLETE	L. 49.000
ROBOCOP 3	L. 49.000
SUPER CONFLICT	L. 49.000
SUPER KICK-OFF	L. 49.000
TOYS	L. 49.000

DISPONIBILE SENSIBLE SOCCER

SERVIZIO VENDITA PER RIVENDITORI QUALIFICATI

ORDINA SUBITO GRATIS IN OGNI SPEDIZIONE *

"KLASH"

Il rivoluzionario copri console appositamente studiato per proteggere la tua macchina da polvere, liquidi, ecc. Eviterete guasti costosi. Ricorda KLASH puoi averlo solo da NEWEL.

*** Ordine minimo di spedizione L. 100.000**

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.

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

Ma chi è questo qui? Dov'è finito Fabio? Che ne sarà di Playmaster? Se state pensando a tutte queste belle cose vi voglio rispondere subito: come già dovreste sapere se avete letto l'editoriale dello scorso numero, Fabio se n'è andato e la tradizionale "conta" per l'assegnazione di questa rubrica ha designato il sottoscritto. Vorrei subito cominciare con due precisazioni, in base alle numerose telefonate pervenuteci (a proposito, telefonateci solo il giovedì, vi prego!!!): il trucco per giocare in due a Final Fight è una emerita str...ehm, non funziona. Per quanto riguarda le cinque stelline di turbo in più di Street Fighter II Turbo, la sequenza va eseguita con il joypad 2. Detto questo non vi resta che scriverci al solito indirizzo, ricordandovi di indicare sempre, oltre al nome del gioco e della software house, la console o il computer al quale è riferito il trucco, di scrivere i vostri dati anche sul foglio e di non tradurre le password (sembrerà una precisazione inutile, ma vi assicuro che qualche spiritosone ha avuto il coraggio di farlo). Inoltre per le soluzioni sarebbe graditissimo un dischetto (in formato Amiga, Dos o Mac) che accompagni il testo (esoso vero?).

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

A CURA DI GABRIO SECCO

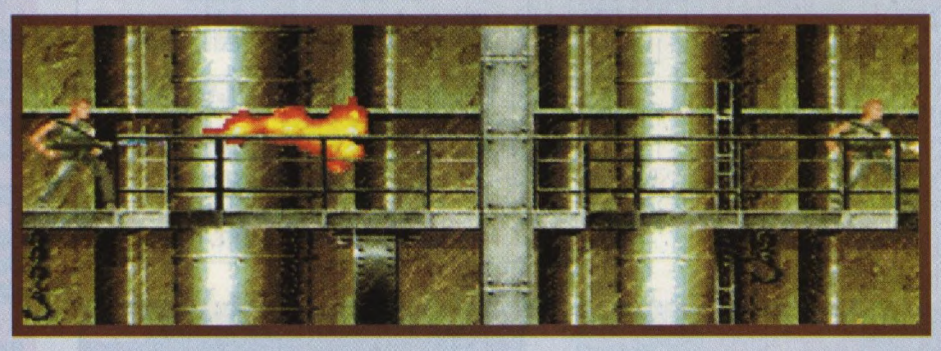
SUPER NES

ALIEN 3

Per accedere al cheat mode occorre premere A, B, Y e X sul joypad 2 e







poi usare i seguenti tasti del joypad 1: A per l'invincibilità, B per il damage level, e X per armi infinite.

SUPER NES

SUNSET RIDERS

C'è un trucco, in verità un po' stupido, che però funziona anche con altri giochi: prima di perdere l'ultima vita mettete il gioco in pausa e inserite il joypad nella porta due per poter continuare anche se giocate da soli. Semplice, ma efficace, vero?





SUPER NES

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

Se volete cinque vite e continue, tenendo schiacciato START premete GIU', A e B nello schermo dei titoli. Se tutto è andato bene la bandiera diventerà rossa e potrete incominciare a giocare.



SUPER NES

SUPER TURRICAN

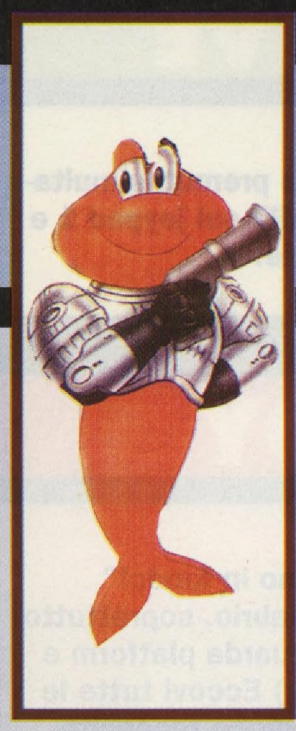
Per passare al livello successivo premete START per mettere in pausa il gioco e poi in successione DESTRA, SINISTRA, GIU', SU, A e ancora START. Potrete ripetere il tutto a ogni stage.



MEGA DRIVE

SPLATTER HOUSE 3

Qualcuno una volta inventò qualcosa per rendere facili i giochi difficili. Il suo nome è "password": eccovene una bella manciata per scegliere il livello da cui partire:
LEVEL 2: REISOR
LEVEL 3: ETLBUD
LEVEL 4: TABRAE
LEVEL 5: ELPOEB
LEVEL 6: PHENIX



MEGA DRIVE

JAMES POND II: ROBOCOD

Se volete scegliervi il livello di partenza premete A, C, GIU', SINISTRA e START.

GAME BOY

PROBOTECTOR

Vista la scarsità di shoot 'em up in circolazione, non possiamo esimerci dal dovere di darvi una mano per i "superstiti". Andate quindi nello schermo dei titoli premete SU, SU, GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, B, A, B, A e START. Se volete vite extra premete SU quattro volte, GIU' quattro volte, SINISTRA quattro volte, DESTRA quattro volte.

MEGA DRIVE

CYBORG JUSTICE

Durante un duello o una scena arcade mettete in pausa il gioco e premete C, B, B, C, C, A e B per accedere a un menu segreto.



GAME BOY

TURRICAN

Per ottenere l'invincibilità premete nella schermata dei titoli A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A. Inoltre con START e SELECT salterete i livelli durante il gioco.

MEGA DRIVE

STREETS OF RAGE 2

Andate nello schermo delle opzioni e tenete premuti simultaneamente A e B sul joypad 2. Premete START sul joypad 1 e accederete a uno schermo di opzioni segrete.

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND II

("Quando proviamo un gioco, lo proviamo fino in fondo!" Questo sembra essere il motto del nostro Gabrio, soprattutto per quanto riguarda platform e avventure! ndr) Eccovi tutte le password del gioco recensito nel numero scorso:



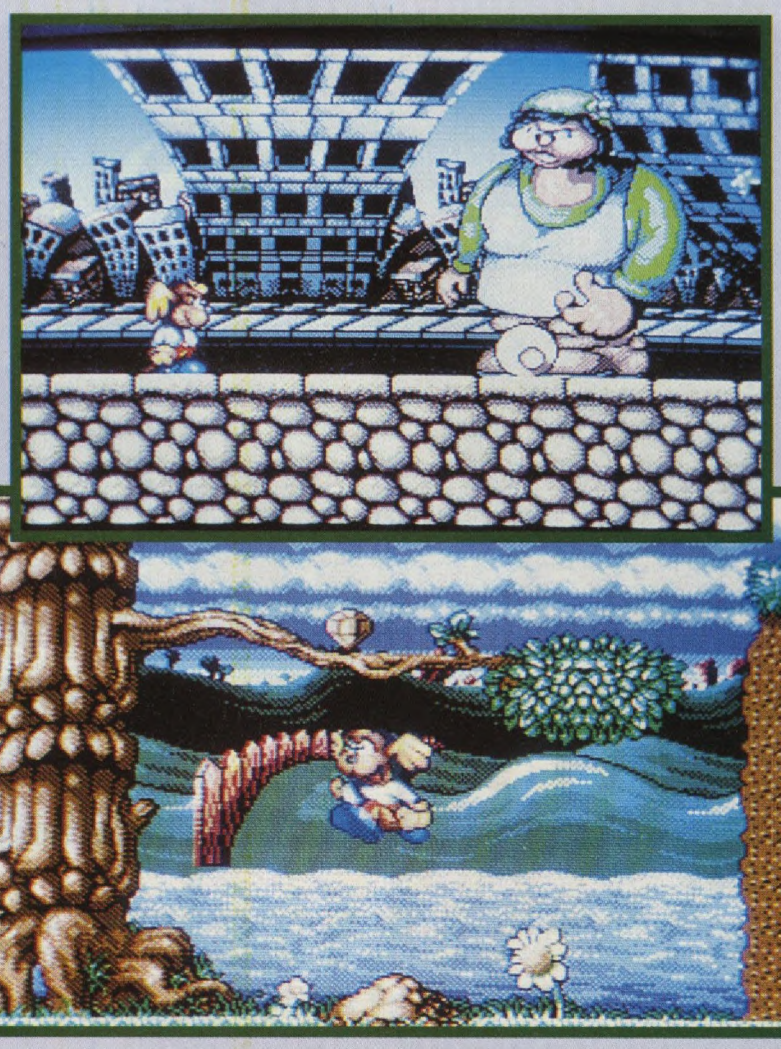
LEVEL 2: 9529
LEVEL 3: 5903
LEVEL 4: 9461
LEVEL 5: 7262
LEVEL 6: 4842
LEVEL 7: 2026
LEVEL 8: 7587

AMIGA

WONDER DOG

Sempre più buoni! A voi l'elenco delle password di tutti i livelli:

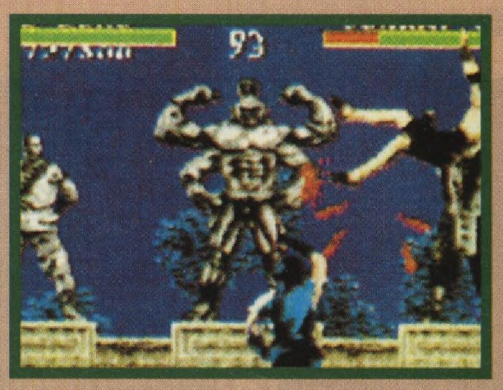
LEVEL 2: LEMONADE
LEVEL 3: PHARMACY
LEVEL 4: ULTIMATE
LEVEL 5: DANIELLE
LEVEL 6: LUCOZADE



MEGA DRIVE

MORTAL KOMBAT

Questo è un cheat mode che sicuramente riempirà di gioia i numerosi possessori di questo gioco poiché renderà accessibile a tutti lo scontro con il misterioso Reptil di cui tanto avranno sentito parlare, pur avendo perso la speranza di potere mai vederlo. Dunque, quando viene la scritta PRESS START, premete in sequenza GIU', SU, SINISTRA, SINISTRA, A, DESTRA, GIU'. Accederete in questo modo a una schermata di utilissime opzioni:



FLAG 0: manda in DANGER il player 2 dopo il primo colpo ricevuto.



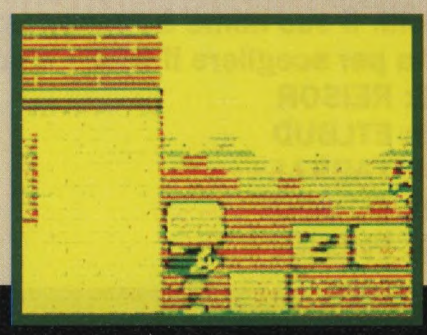
FLAG 1: stessa cosa, ma per il player 1.
FLAG 2: fa passare gli oggetti sopra la luna al quarto quadro.
FLAG 3: al quarto quadro fa comparire o la scritta BYC o una faccia che sorride.
FLAG 4: fa scendere Reptil a sfottervi.
FLAG 5: non ho idea di cosa serva.
FLAG 6: il computer fa sempre la fatality.
FLAG 7: non fa cambiare lo scenario (rimane sempre il 2° quadro).
Se volete combattere con Reptil quindi scegliete i FLAG 0, 2 e, se volete, 6, il livello di difficoltà VERY EASY, un lottatore che non debba usare la parata per fare la fatality e cominciate dallo schermo THE PIT. E se anche così non riuscirete a sfidare Reptil sarà meglio che giochiate a tombola.

GAME BOY

MICHEY MOUSE

Beccatevi tutte le password di questo gioco!

Livello 1: TIME
Livello 2: TEST
Livello 3: GAME
Livello 4: SHIP
Livello 5: RACE
Livello 6: WORD
Livello 7: SHOP
Livello 8: SIZE
Livello 9: QUIZ
Livello 10: DOLL
Livello 11: DATE
Livello 12: ZOOM
Livello 13: DISK
Livello 14: GOLD
Livello 15: ZERO
Livello 16: FIRE
Livello 17: ROOT
Livello 18: READ
Livello 19: TAPE
Livello 20: UNIT
Livello 21: SONG
Livello 22: TYRE
Livello 23: LOVE
Livello 24: NOTE
Livello 25: JAZZ
Livello 26: HELP
Livello 27: KING
Livello 28: GIFT



MEGA DRIVE

CRUE BALL
Ascoltate il brano n° 6 del sound test, poi premete A, C, A, e B seguito da START. Ora potete cominciare il gioco e, premendo B e SU, avanzare di livello.



SUPER NES

PARODIUS
Se volete essere invincibili non dovete far altro che mettere il gioco in pausa e premere L, R, SU, X, R, A, L, Y, GIU', B, A, Y, A, Y, R, e START.

MEGA CD

ECCO THE DOLPHIN CD
Inusuale, ma attraente il simpatico delfino, vero? Se poi siete pigri e volete "nuotare" direttamente negli ultimi cinque quadri, queste sono le password necessarie :
City of Forever: YLQQZNLM
The Tube: MNEYELLB
The Machine: SKZNELLO
The last Fight: KANZFLLX
End Game: QCFWUYH





GAME BOY

PLAYMASTER

TURTLES 2
Per selezionare i livelli premete nello schermo dei titoli SU, GIU', B, A, SINISTRA, DESTRA, B, A e START.

MEGA DRIVE

EX-MUTANTS
Il cheat mode si ottiene selezionando 05 nella musica e 21 negli effetti sonori. Uscite e tenete premuto A, B e C prima di premere START.

SUPER NES

POP'N'TWINBEE
C'è chi dice che questo sia lo shoot 'em up migliore su questa console, quindi che ne direste di un bel "giretto gratis" muniti dell'invincibilità? Vi ispira la cosa? Allora mettete il gioco in pausa, premete A, Y, A, Y, L, R, L, R, X, B, B e poi ricominciate a giocare.





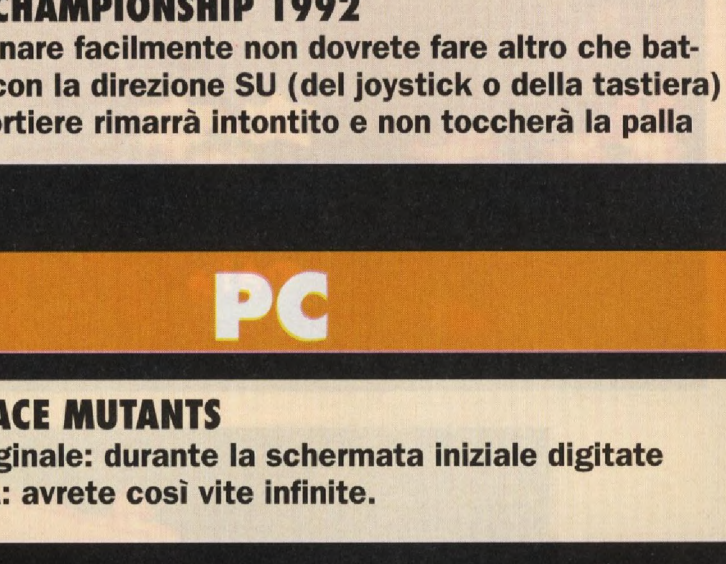


AMIGA

DESERT STRIKE
Oltre ai codici già pubblicati per le varie missioni, ne esiste uno per avere le munizioni infinite: è HARDCASE.

GAME GEAR

ECCO THE DOLPHIN
Ci ripetiamo? Ma cosa dite, i codici di prima erano per MCD! Non siete attenti: quasi quasi non ve li diamo tutti... be', ecco a voi i codici per guidare il simpatico delfino nei vari livelli...:
QMBRB
KRJOB
EKCVF
MCENV
SJJQC
UADJR
GNFGF
MWGRJ
SRRKH
YKIFV
IWJBB
SFVGK
KRJYL
OWGGM
OKCSO
CCKGP
UIQOG



PC

EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992
Se volete segnare facilmente non dovrete fare altro che battere i corner con la direzione SU (del joystick o della tastiera) premuta: il portiere rimarrà intontito e non toccherà la palla

PC

BART VS SPACE MUTANTS
Un codice originale: durante la schermata iniziale digitate COWABUNGA: avrete così vite infinite.

AMIGA

AGONY
Nella schermata iniziale battete FANTASY: durante il gioco potrete poi premere F4 per avere vite extra, spazio per le magie e tutti e due contemporaneamente per avere a disposizione tutti gli incantesimi.

MEGA DRIVE

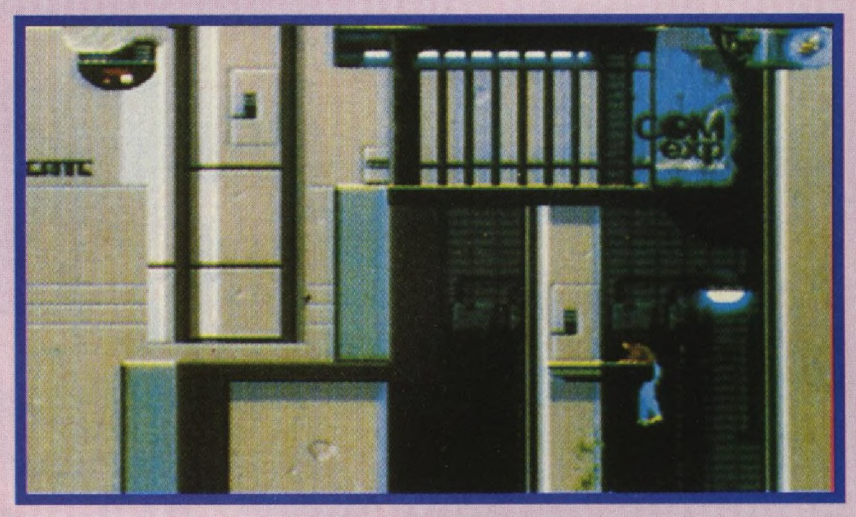
ROLLING THUNDER 3
Vi farà certamente piacere poter cominciare dal livello desiderato, quindi ecco le password:
Livello 2: ALEOP
Livello 3: APEXX
Livello 4: KKCKP
Livello 5: FOSEO
Livello 6: ABBIP
Livello 7: SHHPI
Livello 8: BUHIU
Livello 9: LEKPU
Livello 10: hjxch
Inoltre per cominciare la partita a livello HARD usate RISKY.

MEGA DRIVE

STIMPY'S INVENTION
Indovinate un po' cosa abbiamo qui? Esatto!, i codici di tutti i livelli:
Livello 2: 48200000DY8DFN
Livello 3: 45000043L03DFU
Livello 4: 2710008KCY3WF8
Livello 5: 052000YRS01DF8

PC

FLASHBACK
Questo è un gioco che ha spopolato in ogni formato. A me francamente piace molto poco, ma ciò non mi impedirà di darvi tutte le password:
Livello 1: JAGUAR
Livello 2: COMBEL
Livello 3: ANTIC
Livello 4: NOLAN
Livello 5: ARTHUR
Livello 6: SHIRYU
Livello 7: RENDER
FINE: BELUGA

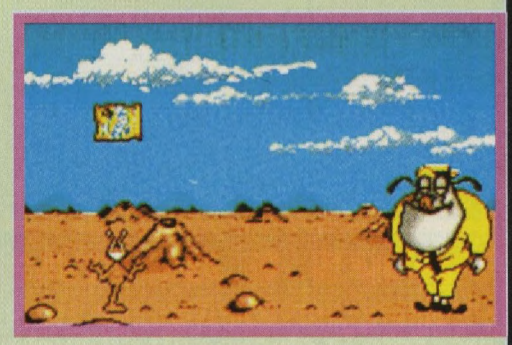


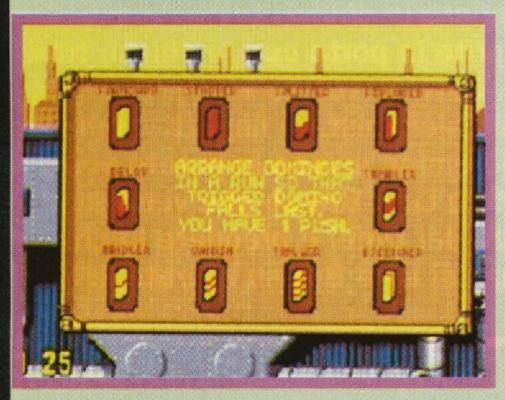
AMIGA

PUSH-OVER

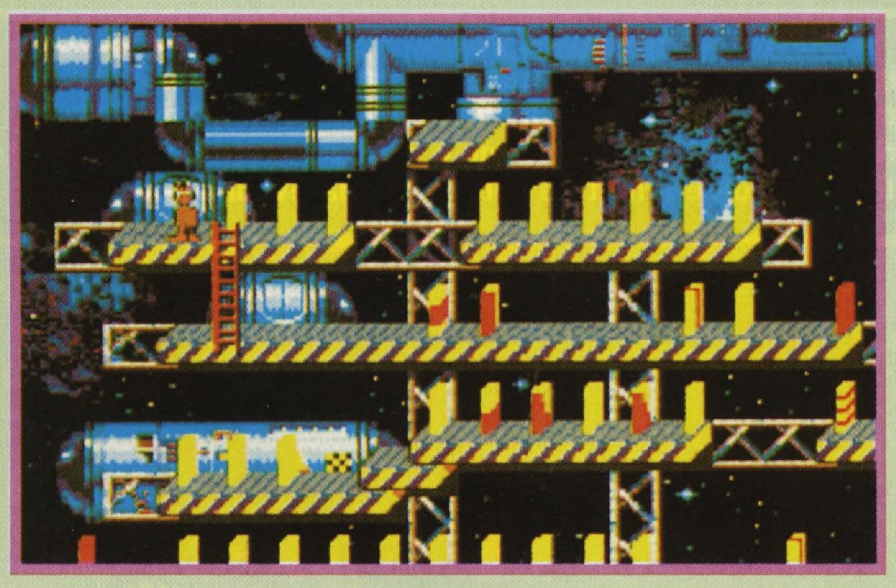
Se amate le formiche queste password non potranno che rendervi felici:

1) 00512
2) 01536
3) 01024
4) 03072
5) 03584
6) 02560
7) 02048
8) 06144
9) 06656
10) 07680
11) 07168
12) 05122
13) 05634
14) 04610
15) 04098
16) 12290
17) 12802

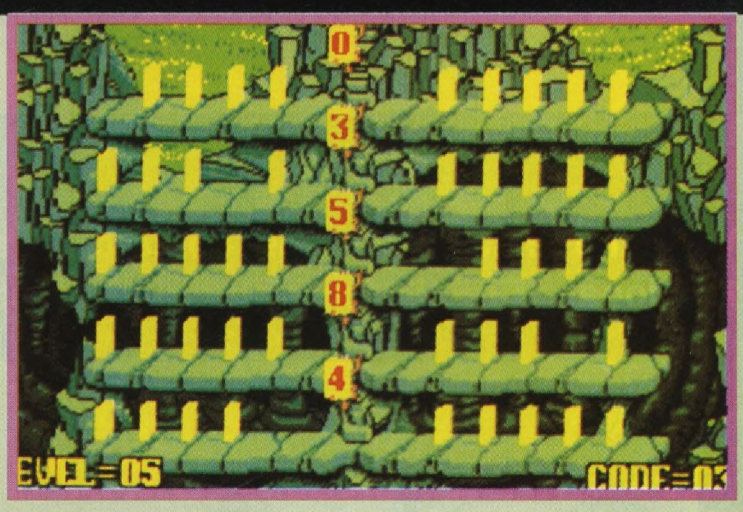


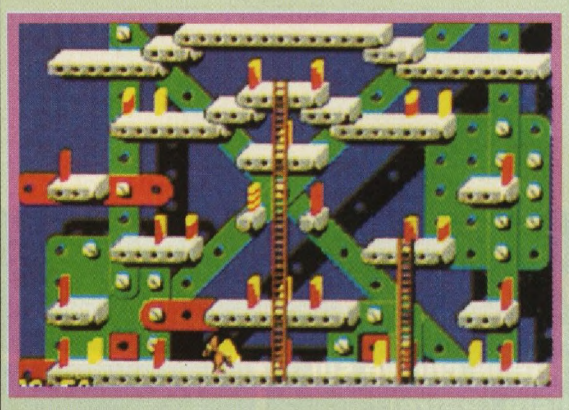


18) 13826
19) 13314
20) 15362
21) 15874
22) 14850
23) 14338
24) 10242
25) 10754
26) 11778
27) 11266
28) 09218
29) 09730
30) 08714
31) 08202
32) 24586
33) 25098
34) 26122
35) 25610
36) 27658
37) 28170
38) 27146
39) 26634
40) 30730
41) 31242



42) 32266
43) 31754
44) 29722
45) 30234
46) 29210
47) 28698
48) 20506
49) 21018
50) 22042
51) 21530
52) 23578
53) 24090
54) 23066
55) 22554
56) 18490
57) 19002
58) 20026
59) 19514
60) 17466
61) 17978
62) 16954
63) 16506
64) 16507
65) 17019
66) 18043
67) 17531
68) 19579
69) 20091





70) 19067
71) 18555
72) 22651
73) 23163
74) 24187
75) 23675
76) 21627
77) 22139
78) 21243
79) 20731
80) 28923
81) 29435
82) 30459
83) 29947
84) 31995
85) 32507
86) 31483
87) 30971
88) 26875
89) 27643
90) 28667
91) 28155
92) 26107
93) 26619
94) 25595
95) 25083
96) 08699
97) 09211
98) 10235
99) 09723

...LE MIE POVERE DITA! STANNO FUMANDO DOPO QUEI CENTO CODICI!

SI RINGRAZIANO PER LA PREZIOSA COLLABORAZIONE: ALESSIO MARTO, FABIO ANTONELLI, FILIPPO RADAELLI, LUCA CERIANI, GIACOMO MAGHERINI, FRANCESCO SCOZZOLA, SALVATORE ALAMO E GIANLUCA TREVANI.

PC

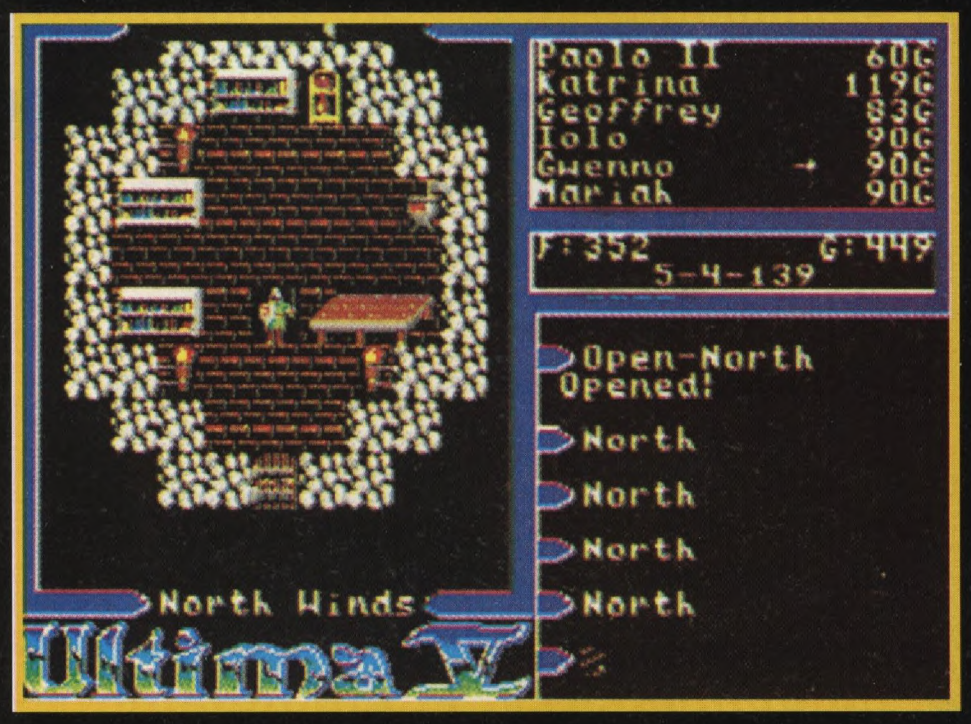
ULTIMA 7

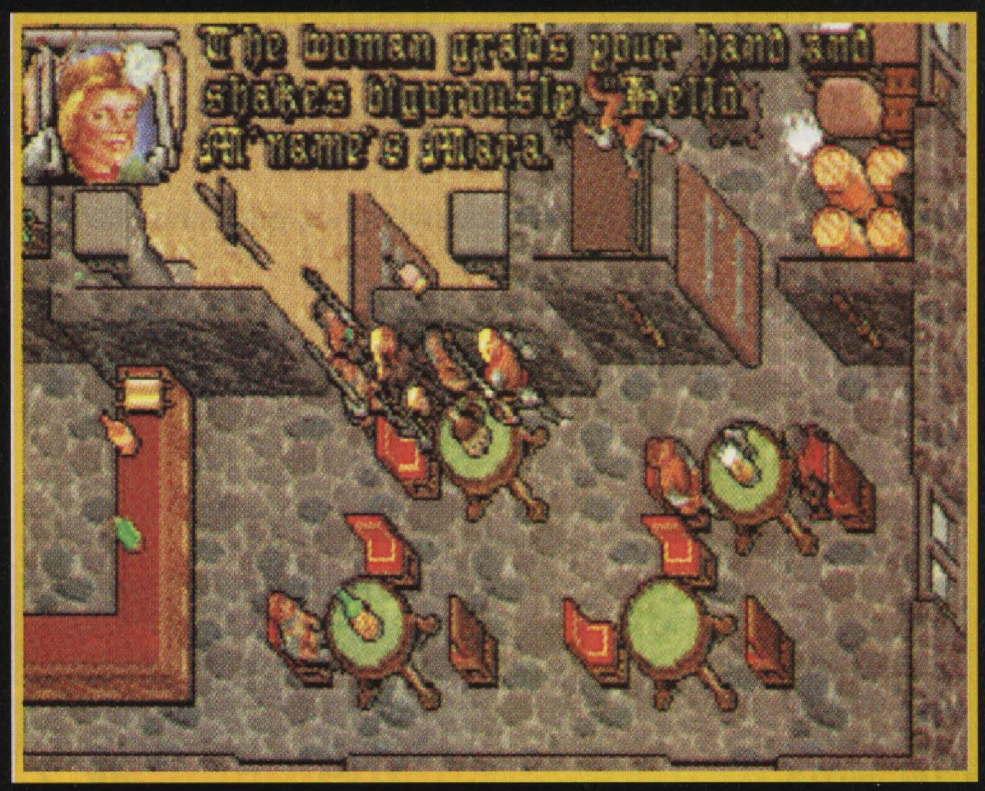
Vi diamo la soluzione così come ce l'hanno mandata Gionata Bigi, Lorenzo Cantoni, Alberto Nizzoli.



USCIRE DA TRINSIC

Parlare al sindaco, accettare il caso. Entrare nella stalla e prendere la chiave sul cadavere. Parlate allo stalliere (Petre). Andate da Spark , chiedete tutto e andate al secondo piano della sua casa. Quindi aprite lo scrigno con la chiave. Parlate a Gilberto, chiedendo tutto. Andate dal sindaco dicendo in ordine: yes/ a key/ murder/ report/ yes/ blacksmith/ a key/ a chest/ all of these/ yes/ hook/ crow jewel/ yes (mi raccomando, usate la vostra mappa più il reticolato incluso). Se non indovinate al primo colpo non preoccupatevi, ripetete fino alla nausea, la parola è Blackbird. Una volta finito il quest, rastrellate la città. Nel palazzo del sindaco per entrare nella sua stanza basta cliccare due volte sulle pareti, invece per aprire il passaggio dal venditore d'armi usate una leva nascosta tra i tavoli.



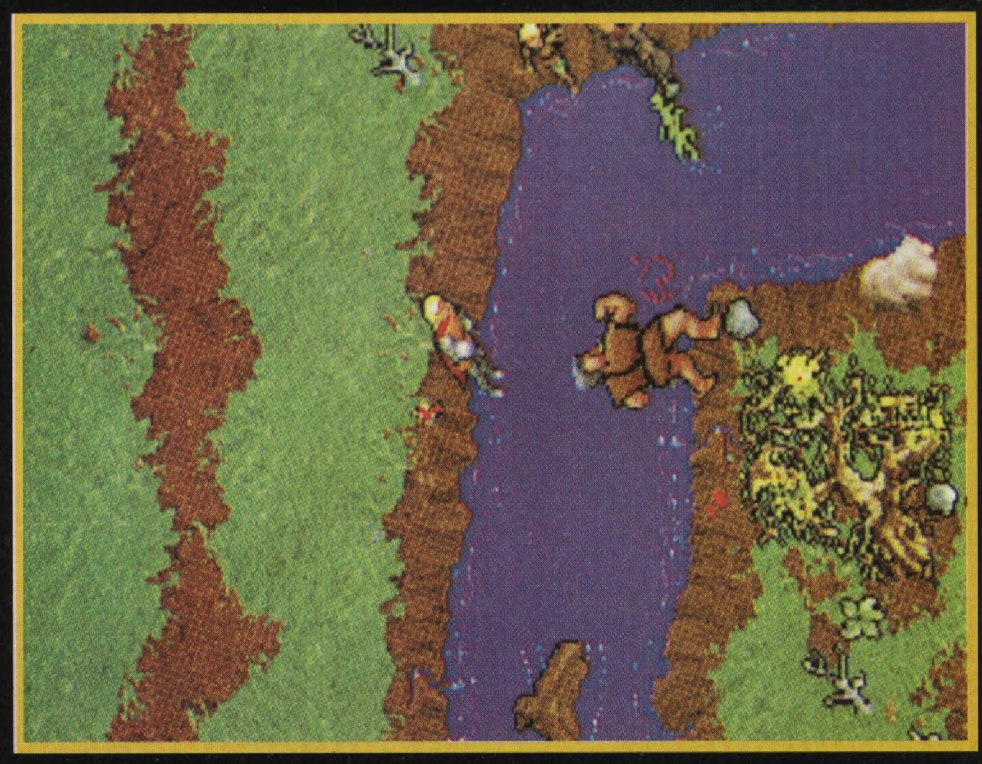


PAWS E BRITAIN

Dirigetevi verso Britain ma se volete dei soldi fermatevi a Paws, prendete la chiave sotto il bucket dal macellaio, andate a casa sua, aprite il locked chest, prendete la chiave sotto il vaso e andate ancora nel suo negozio. Aprite la porta con la chiave trovata a casa sua e il locked chest, dove troverete lingotti e veleno. Il veleno si cambia a Britain, dall'alchimista; i lingotti, come le pepite, alla zecca di Britain. Le gemme invece le potete scambiare dal gioielliere Jean. Parlate a Lord British che vi darà la orb of moon. Andate nella stanza dei trofei e prendete la chiave nel cassetto; andate nella stanza di Lord British e tirate la leva;



dirigetevi a est, dove troverete una cassetta e un barile: spostandolo troverete una leva che aprirà la torre a Nord-Est. Perciò andate al secondo piano e nelle due torri a Nord troverete lo spellbook e armature varie. Ricordatevi di usare la chiave.





SUGGERIMENTI VARI

Ricordatevi di non dormire con le chiavi addosso: potreste perderle; poggiatele accanto a voi. I maghi sono quattro: Nystul (al castello di Lord British), Rudyom (a Cove), Mariah (a Moonglow) e Nicodemus (a Yew). Non tutti i maghi hanno gli stessi reagenti. Le magie essenziali sono: create food, mass cure, protect all, telekinesis, unlock magic, great heal, mark, recall (le trovate al museo).



Prendete un sestante per il funzionamento della mappa a schermo. I vostri compagni di viaggio li potete trovare a Trinsic (Iolo e Spark), Britain (Sentri e Shamino), sulla via per Yew (Tseramed), a Yhelom Dupre), Cove (Jaana) e a Minoc (Julia). I trainer principali sono: Denby (1 punto di intelligenza con effetti magici e 1 punto di destrezza, Sentri (1 punto di destrezza e 1 punto di combat) e Zella (1punto di combat) a Britain, Jakher (1 punto di intelligenza e 1 punto di forza) e Karenna (1 punto di destrezza e 1 punto di combat) a Minoc, Jllian al Lycaeum (1 punto di intelligenza con effetti magici), uno scolaro a Yew(1 punto di intelligenza con effetti magici) e un combattente a Jhelom (1 punto di combat).

MEMBRO FELLOWSHIP

Parlate a Batlin di Britannia, fate il test, accettate la missione, recatevi a Minoc e mentre consegnate il pacchetto (non apritelo) a Elyonor, parlate alla gipsy a sud della città che vi leggerà il futuro. Tornate da Batlin che vi spedità nel Dungeon Destard nelle montagne a Ovest di Trinsic. Una volta presi i due medaglioni vicino al cadavere e, draghi permettendo, tutti i soldi, tornate da Batlin che vi chiederà cosa avete incontrato (monster).



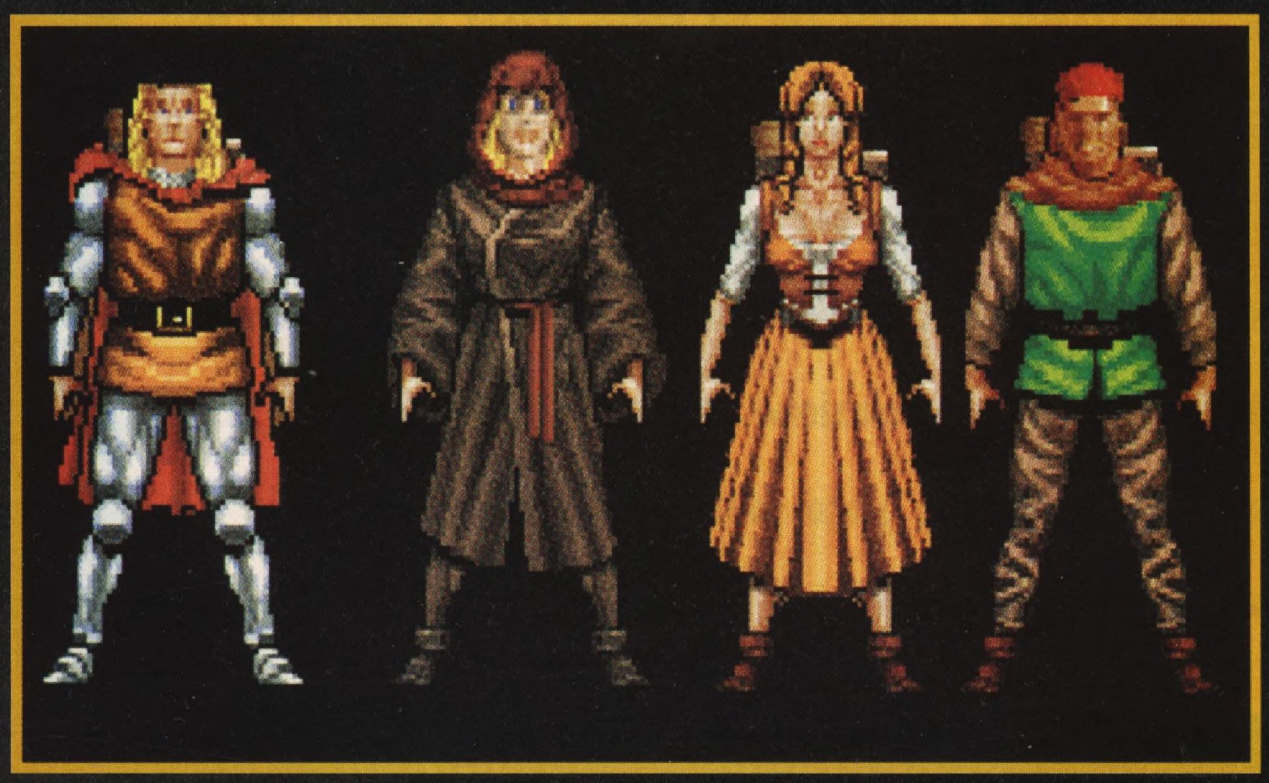
Emps a Wisp
Andate a Yew all'abazia e parlate a Taylor e chiedetegli tutto: soprattutto wisp.
Dirigetevi verso la parte Est della Deep Forest dove incontrerete un villaggio emps; per parlare agli emps avete bisogno del miele che potete trovare nelle montagne di Yew alla Bee Cave. Date il miele a Trellek, parlategli, parlate poi a Salomon che vi darà un documento da far firmare dal tagliaboschi, poi a Ben (dovrete dire: job/ no/ yes/ emps/ sign contract). Tornate da Salomon e poi chiedete a Saralek "Salomon's permission" e "wisp"; tornate da Trellek che vi darà un whistle. I wisp si trovano a Sud-Est del villaggio. Usate il fischietto e poi chiedetegli tutto. Loro vi chiederanno il note-book di Alagner. Prima di andare da costui passate per la sponda nord dal lago che si trova a Ovest di Britannia in mezzo alle montagne; aiutatevi con la mappa a schermo. (Attenzione: il lago sembrerà chiuso ma non è così). Qui troverete un tappeto volante e un dungeon, Despise. Marcate una pietra; non entrate adesso nel dungeon. Con il tappeto recatevi da Alagner a Nord di New Magincia. Costui vi chiederà le answer della vita e della morte: perciò dovrete risolvere il quest di Skara Brae.

IL QUEST DI SKARA BRAE

Parlate allo spettro Morda che si trova vicino al cimitero. Lei stessa



vi dirà che per parlare agli altri spettri bisognerà castare una seance. Chiesto tutto andate a casa sua e prendete la pozione di Mandrake, quella sul tavolo che cambia continuamente colore. Prendete anche le due pozioni, nera e rossa. Recatevi da Caine e chiedetegli new formula. Lui vi spiegherà come fare la pozione per uccidere il Liche. Tornate da Mordra e, richiesto tutto, andate da Trent, il fabbro, e parlate con lui. Prendete il music box e andate alla Dark Tower, la magione del Liche. Mettete il box davanti a Rowena e usatelo; quando avrete finito di parlare, tornate da Trenr e dategli l'anello che Rowena vi aveva dato.



PLAYMASTER

LE SOLUZIONI "GLOBALI" DI CVG

SORPRESA! DA QUESTO NUMERO INIZIA UNA NUOVA RUBRICA DI CVG, DEDICATA ALLE SOLUZIONI COMPLETE "MADE IN ITALY". QUESTO MESE E' IL TURNO DI GABRIO, CHE NON HA DORMITO DIVERSE NOTTI PER FINIRE TUTTO IL GIOCO, E NON VI DICIAMO I SUOI COMMENTI QUANDO HA SAPUTO CHE SULLA RIVISTA C'ERA SPAZIO SOLO PER PUBBLICARE I PRIMI TRE LIVELLI...

LEMMINGS 2 THE TRIBES

1ª PARTE

Qual è il gioco più bello prodotto negli ultimi tempi? Come? Chi ha detto Street Fighter 2? Non scherziamo, ragazzi: il gioco in questione ovviamente è Lemmings 2! Ma chi è veramente riuscito a terminarlo ottenendo tutte le medaglie d'oro e quindi tutti i pezzi del medaglione dorati? Difficile, vero? Non preoccupatevi, CVG è pronta a darvi una mano con la soluzione completa, che per motivi di spazio abbiamo dovuto suddividere in più puntate. Questa soluzione risolve i quadri più difficili senza far morire nessun lemming, tranne quelli considerati dal gioco come un sacrificio essenziale alla soluzione dello schermo (quindi avrete comunque la medaglia d'oro)!

BEACH

THE BARLEY MOW....

Saltando il primo schema veramente facile, nel secondo dovete abituarvi a usare il Jet Pack per poter arrivare presso l'arrivo, scavare con il laser e liberare i lemmings con un Basher verso sinistra.

CANNON BALL

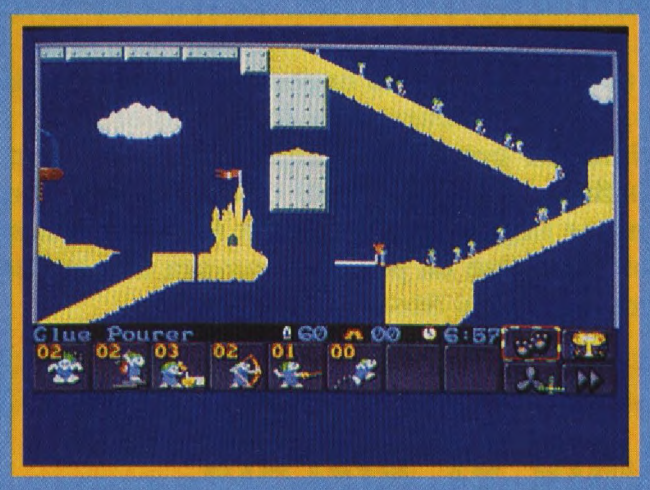
Fate proseguire un'ingegnere (d'ora in poi verrà chiamato così il lemming che dovrà prodigarsi per salvare gli altri) con un salto e una canoa. Poi usate un deltaplano (guidandolo con la ventola) per raggiungere la piattaforma in basso e, quando rimbalzerà, un altro per infilarsi nello spazio stretto tra le due piscine. Usate una bomba per aprirvi un varco nella sabbia e poi il laser. Fate saltare un paio di volte il primo lemming della fila per fargli guadagnare spazio e infine fategli usare la colla.

COASTAL SUNCTION FUNCTION

Facile, basta solo imparare ad usare la catena.

SAND STONE

Scavate a destra, fate saltare il primo un po' di volte finché, arrivato al bordo del precipizio, dovrà iniziare a fare un ponte e subito dopo usate la colla che utilizzerà una mattonella per espandersi (vedi foto).



BEACH LEMS

Mentre tutti gli altri ballano con l'Actractor, l'ingegnere dovrà scavare, costruire un ponte, scavare con lo Scooper, usare una corda per tornare indietro, poi un'altra corda sul bordo del muro, uno scavo, un ponte e infine uno Scooper. Liberate poi il suonatore con una qualsiasi azione.

SAND IN YER SARNIES

Il secondo è l'ingegnere a cui va cliccata la corsa, il primo farà un ponte per evitare la caduta degli altri. L'ingegnere dovrà raggiungere le cabine (ricordatevi di saltare la conchiglia) per scavare poi con un Miner. Dopo un ponte libererà gli altri con un Basher.

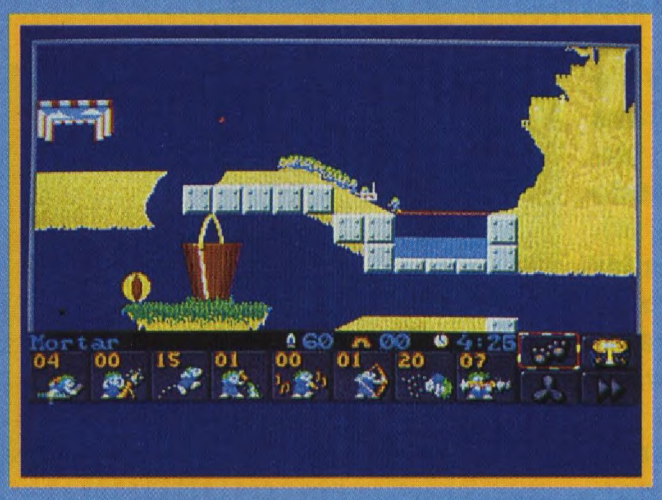
BEACH MANIA

Mentre gli altri ballano, fate proseguire l'ingegnere con un tappeto volante e poi un altro quando rimbalza per raggiungere la palma. Cadete in basso, fate un salto, poi lanciate due frecce in alto, saltate ancora e lanciate una freccia a sinistra e una perpendicolare, che farà tornare indietro gli altri (vedi foto). Proseguite a destra, fate due ponti per tornare indietro, cadete sulla prima banchina di sabbia e poi sulla seconda, facendo due ponti che impediranno lo sfracellamento dei lemmings. Inutile dire che dovrete liberare il suonatore per finire il quadro.



SAND BLASTER

Fate avanzare un lemming con un po' di salti, fategli fare un ponte e poi fate ballare gli altri vicino al ponte. Quando tutti saranno scesi, sparate tutti i Mortar verso sinistra per aprire un varco tra la palla e il secchiello (vedi foto). Poi uno si libererà dal balletto, scaverà il secchiello col Bazooka, e otturerà i buchi con un ponte.



SURF LEM!

Fate uno scavo sul secchiello con lo Scooper, poi usate un cemento. Se avete preso le giuste misure un'ingegnere potrà saltare a destra scavare ancora (vedi foto) e fare una freccia perpendicolare sul penultimo piaAno e, quando cadrà sull'ultimo, diventare Super Lem per tornare indietro e fare il ponte per raggiungere l'arrivo. Gli altri si libereranno con un altro cemento



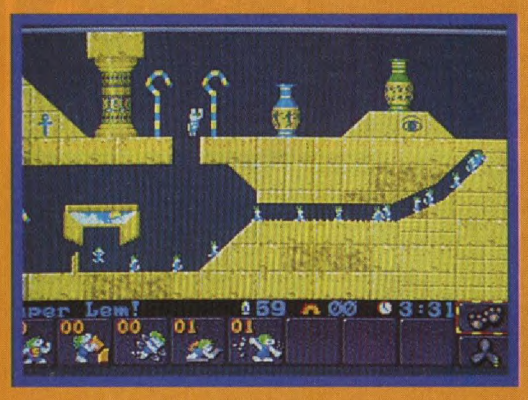
EGYPT

LABYRINTH OF FUN

I primi due quadri sono estremamente semplici, quindi cominciamo dal terzo: fate suonare il quarto lemming. Il quinto avanzerà e quando sarà rimbalzato contro la colonna occorrerà usare uno Stomper e, proseguendo, un Fencer per accedere alla stanza della sfinge. Qui usate un cemento e infine un Scooper per raggiungere l'arrivo.

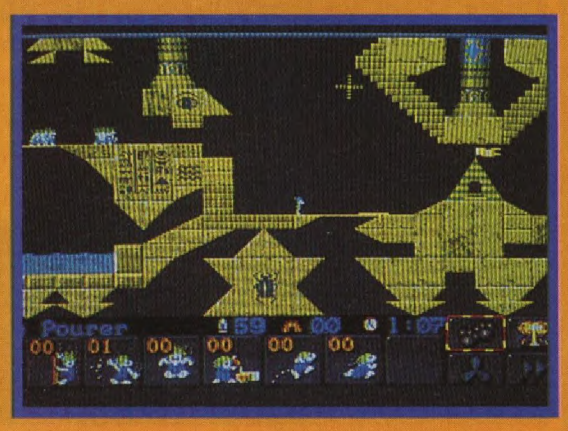
SPIRALLING DNA

Il primo lemming torna indietro. Il secondo scava col Twister lasciando incompiuto l'ultimo pezzo. Il lemming che è tornato indietro fa un muro subito dopo il punto dove cadono gli altri e, quando è rivolto verso sinistra, si trasforma in Super Lem raggiungendo il punto in cui dovrà costruire un ponte (vedi foto). Solo allora il Twister finirà di scavare e con un Basher si raggiungerà l'arrivo.



ECHO OF LIGHT

L'ingegnere diventa scalatore e scivolatore, scava la palma, si arrampica e quando scende scava prima con lo Stomper poi a destra con il Basher. Poi salta a destra, scava il muretto (che va scavato a fondo senza lasciare nessun residuo, salta il buco, salta l'arrivo, rimbalza, salta ancora l'arrivo e il buco, si arrampica e salta ancora l'ultimo buco. Poi scava a sinistra e usa la colla. A questo punto gli altri lemmings cominciano a scendere con lo Stomper. Un'ultima colla verso sinistra formerà due ponti (vedi foto).



THE EGYPT COTTAGE!

Fate arrampicare a sinistra l'ingegnere e mettetegli il paracadute che deve essere spostato verso destra con la ventola non appena si aprirà. In questo modo l'ingegnere potrà cadere nuovamente e, con opportuni colpi di ventola, raggiungere la parte bassa dello schermo, per poi risalire con il pallone. Con un jet potrà infine arrivare in testa alla sfinge e liberare gli altri. Quelli che cadranno a sinistra si salveranno automaticamente, mentre agli altri occorrerà usare uno Stomper.

RUPER'Z QUESTING

L'unica cosa da dire è che lo risolverebbe anche un bambino dell'asilo.

WAVE PATHWAY

Il primo lemming torna indietro. Il secondo scava senza far tornare indietro il terzo. Il primo fa un muro a sinistra e poi salta quando è rivolto verso destra. Il secondo, dopo aver scavato, lancia una bomba che disattiverà la pressa e lo scaraventerà in alto a destra vicino alla colonna (vedi foto). Dopo aver scavato la colonna fa due ponti, scava con la bomba, poi con lo Stomper, ancora con il Basher, con lo Stomper, ancora un Basher e uno Stomper. Poi fa un ponte, torna indietro, scava con uno Stomper e un Busher. Gli altri si liberano con uno Stomper seguito da un Basher.

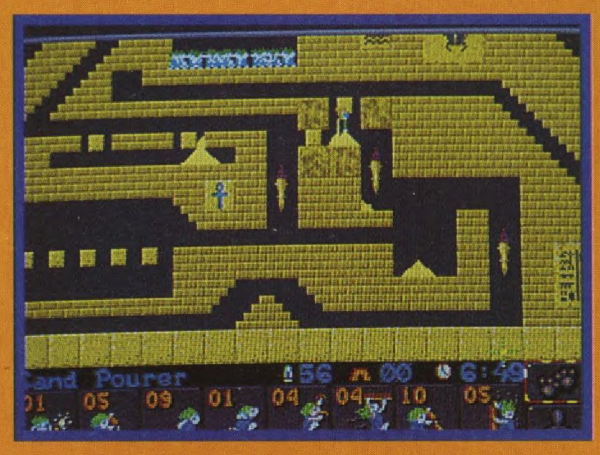


EROE'Z QUEST

L'ingegnere salta a sinistra, scava due volte con lo Stomper, prosegue saltando i buchi (quando è al loro interno e rivolto dalla parte opposta a dove deve andare), fa un ponte, scava ancora con lo Stomper, usa i quattro Fencer, rimbalza contro la sfinge e, rivolto verso sinistra, sale col pallone. Dopo due salti occorre usare bene il salto con l'asta per raggiungere le scale in alto a sinistra. Dopo tre salti bisogna fare un ponte e scavare con lo Scooper. Gli altri si liberano con lo Stomper.

PYRAMID OF DISPAIR

L'ingegnere passa con gli Hopper, esce dal trabocchetto con due sabbie ben usate (la punta del triangolo deve superare il centro della fessura), prosegue a destra, usa una sabbia per coprire l'interruttore della pressa si arrampica a destra, cade, si arrampica ancora a destra, usa lo Shimmier si arrampica in su, cade e si arrampica ancora. Nella piccola stanza in cui giunge occorre fare una sabbia, in modo che il centro del triangolo sia al centro della stanza stessa e poi un'altra quando il lemming arriva in punta (vedi foto). Fatto ciò l'ingegnere proseguirà arrampicandosi a sinistra, raggiungerà il corridoio sotto agli altri lemmings e quando arriverà nello nicchia a sinistra del corridoio farà tre colle verso destra, per poi liberare gli altri col mortaio.



MEDIEVAL

ALL IN A KNIGHT WORK!!

Il primo lemming salta a sinistra, sale sulla catapulta, e nella piattaforma in cui atterra usa lo Stomper. Così cadrà in un altra piattaforma dove bisogna fare un muro a sinistra, per poi saltare a destra. A questo punto parte un secondo lemming saltando verso la catapulta. Quando il primo cadrà nella piattaforma più piccola e ne avrà superato la metà, occorre usare l'Exploder. Il secondo, quando supererà il buco creato dall'esplosione del primo, lo chiuderà con una corda e poi farà uno o due ponti. Gli altri si libereranno con uno Stomper. Se il tempo non vi basterà dovrete sincronizzare meglio i movimenti dei due lemmings.

WATCH THAT LAST STEP!

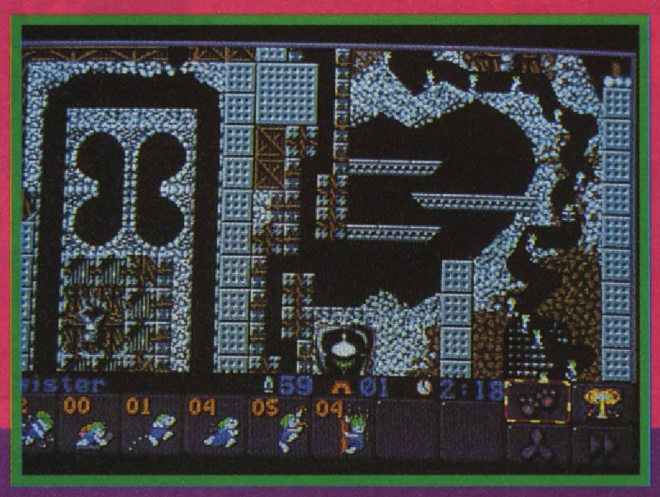
Il primo lemming scende nella prima piattaforma e fa un muro, il secondo scende nella seconda piattaforma e fa un altro muro, il terzo scende nella terza piattaforma e fa ancora un muro, poi, quando ha finito, prosegue a destra e usa una colla, col Surfer spinto dalla ventola passa la piscina, usa una sabbia per uscire a sinistra dal fossetto e infine usa una colla. Con un Club Basher libera gli altri, che raggiungeranno l'arrivo con una sabbia.

KING ARTHUR'S LEMMINGS

Il primo lemming spara subito una bomba. Il terzo inizia a scavare mentre gli altri ballano. Quando ha finito fa due ponti per passare in alto a destra. Arrivato a metà del quadrato, prima della fiamma, spara una bomba per attenuare la caduta.

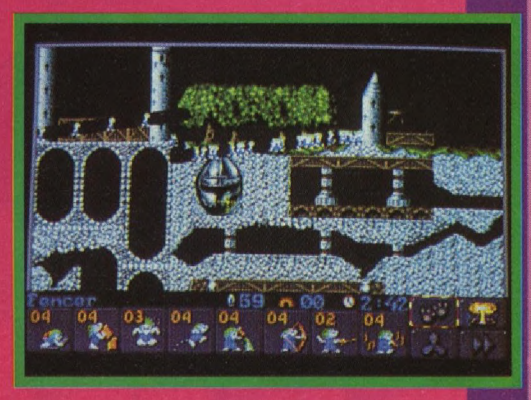
LET'S PLAY TWISTER

L'ingegnere salta subito, usa la velocità, rimbalza contro gli alberi e salta ancora. Una volta raggiunta la torre grigia, scava col Twister e raggiunge la piattaforma a forma di fiore. Poi scende usando lo Slider, salta sulla piattaforma sotto il calice rovesciato, costruisce un ponte a destra, torna indietro, scava con il Twister a destra del buco sotto, poi lo salta. Gli altri si liberano con due Twister: il primo non fa raggiungere ai lemmings le piattaforme grigie, ma passa a destra, attraversando la mano per poi scendere in basso cercando di attenuare la caduta con opportuni giri (vedi foto). Il secondo li fa scendere verso il ponte, da dove proseguiranno fino all'arrivo.



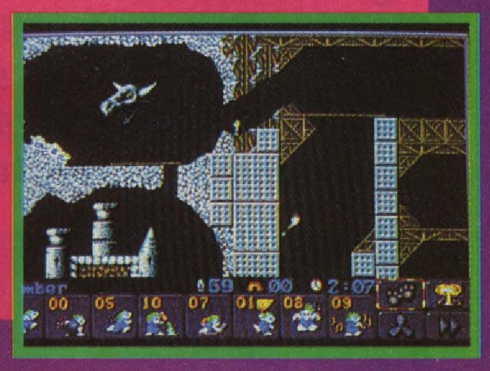
UNDERGROUND

Si scava con un Fencer per raggiungere gli alberi, poi subito con uno Stomper e dopo sette salti ancora con un Fencer (vedi foto). Con un altro Fencer si supererà la torre, poi lemming della fila salterà il buco e userà ancora il Fencer.



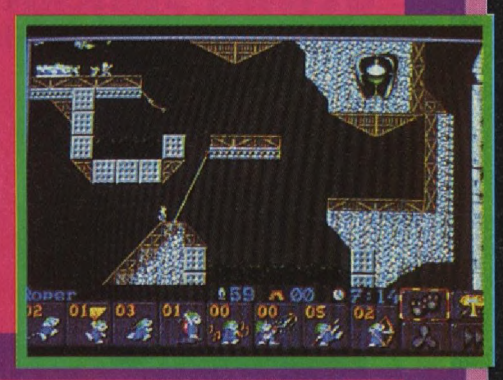
WHAT SHALL WE DO NOW?

Bisogna far suonare il primo lemming nell'estrema parte sinistra dello schermo e aspettare che scendano tutti. Il penultimo, l'ingegnere, rivolto a sinistra scava con lo Stomper e l'ultimo copre lo scavo con un ponte. L'ingegnere poi cade e rimbalza contro il muro e quando è rivolto a destra usa ancora lo Stomper, sale con il pallone, fa due ponti e scava a sinistra con tutte le bombe (vedi foto). Dopo che il suonatore si sarà liberato, con due Stomper si raggiungerà l'arrivo.



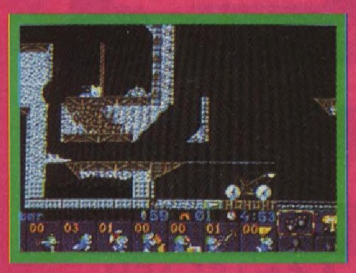
LEMMING IN DISTRESS!

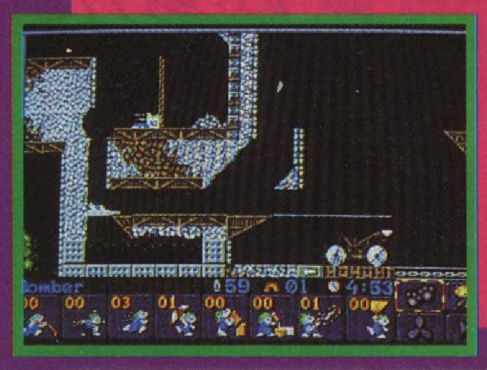
L'ingegnere salta giù nel quadrato grigio, il secondo suona. Appena l'ingegnere è atterrato, lancia due frecce a sinistra per permettere agli altri di evitare la piscina. Poi salta due volte, rimbalza, risale col pallone, scende, tira una corda (vedi foto), scende ancora e fa un ponte a metà della duna per evitare il drago.



JUST JOUSTING AROUND

L'ingegnere usa la corsa e fa due muri prima del drago, risale a sinistra col pallone (vedi foto), cade con l'ombrello, usa il salto con l'asta per salire in alto a destra e cade giù. Usa poi la catapulta che va posizionata quasi completamente a destra, usa una colla per coprire la piscina sotto i lemmings, poi un'altra per coprire la catapulta che va spostata completamente a sinistra. Quando tutti i lemmings sono scesi si userà una bomba per farli scendere (vedi foto).





Per questo mese è tutto: vi rimando ai prossimi numeri di CVG per la soluzione degli altri 9 mondi.

speciale

KILLED GAMES

INSERT COIN

SAMURAI SHODOWN

UN GIOCO TROPPO TRASCURATO...

Non capisco ragazzi: sto scorrendo le classifiche dei coin-op di Euroslot e vedo che, sia in Japone che negli States, Samurai Shodown si trova al secondo posto, subito dopo Street Fighter 2 Champion Edition. Addirittura su Game Machine (Giappone) e Replay (USA) questo gioco per Neo Geo si trova al primo posto assoluto! E allora come mai non arrivano record su questo gioco e in giro vedo poca gente che ci gioca? Forse avete bisogno di una mano perché non avete voglia di imparare l'eenesima serie di combinazioni per ottenere le mosse speciali dei 12 personaggi? Non c'è problema: basta chiedere e lo zio Mau vi accontenta subito! Naturalmente le mosse si intendono effettuate con la faccia rivolta verso destra.

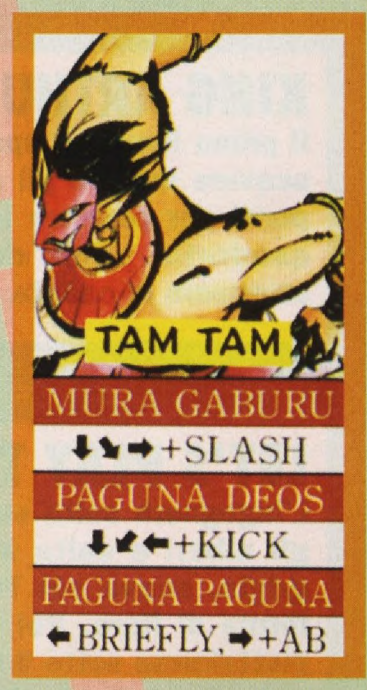
GENAN SHIRANUI

L'indescrivibile cugino di Hulk.



TAM TAM

Cominciate a dire le preghiere: i selvaggi sono imprevedibili...





GALFORD

Il classico biondino yankee, freddo come un killer.



UKYO TACHIBANA

Difficile trovare qualcuno che maneggi meglio la Katana!

CHARLOTTE

Sarà anche francese, ma il suo fioretto non è più gentile per questo!



NAKORURU

L'altra pulzella del gruppo, ben spallegiata da un "aquilotto".



KILLED GAMES



HAOHMARU

Un samurai sempre col sorriso sulle labbra...



WAN FU

Ma in Cina non erano tutti piccoli e con pochi muscoli?



JUBEI YAGYU

Classico servo viscido e fedelissimo all'Imperatore: l'ideale seguace del Cardinale Mazzarino!



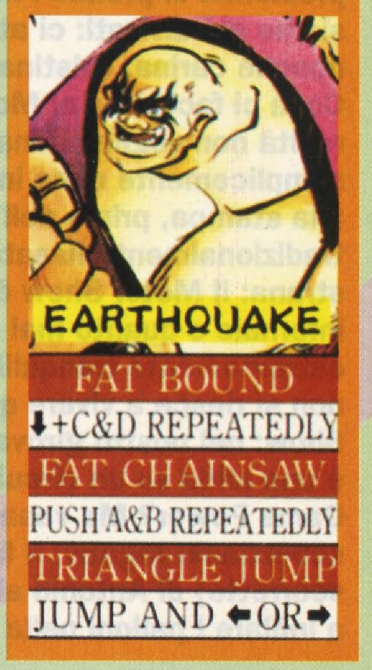
KYUSHIRO SENRYO

Un selvaggio Karuki: tra lui e Tam Tam è una bella disputa!



HANZO HATTORI

Un maestro ninja che prende la sua "arte" molto sul serio...



EARTHQUAKE

Sembra un'enorme e lentissima palla di lardo, e invece



Speciale Fiera

KILLED GAMES

INSERT COIN

MOTOR SHOW

DI **Maurizio Miccoli**

VISTO CHE NON VENDIAMO ABBASTANZA COPIE DI CVG, ABBIAMO DECISO DI ACCALAPPIARE ANCHE I FANATICI DI AUTO CON UNA RUBRICA AD HOC PER LORO...

Tu-tum, tu-tum... tu-tum, tu-tum...tu-tum, tu-tum... il treno va, e il tempo non passa mai! Questo almeno se si viaggia soli. Ma quest'anno come compagni di viaggio ci sono Paolo e Antonio. Sono un po' arrabbiati, a dire il vero, perché a causa di un mio lievissimo ritardo ci siamo visti sfilare via sotto il naso il diretto per Bologna... dai, ragazzi, non fate così: non potete pretendere che



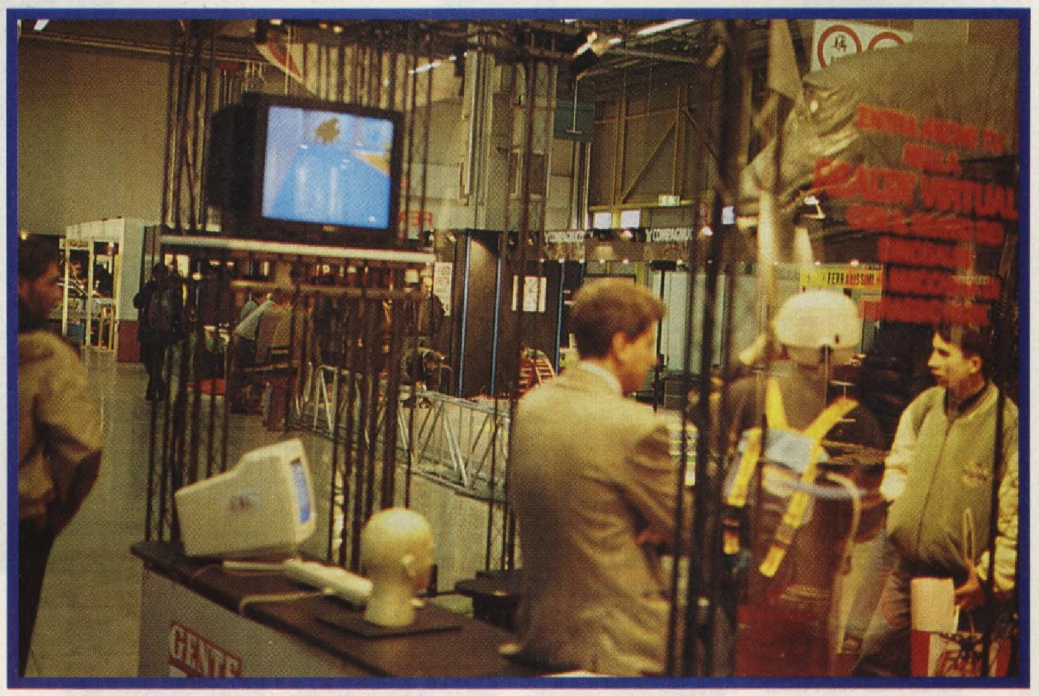
VOLETE UNO "STRAPPO" CON LA MIA NUOVA "MACCHINETTA"?

faccia i salti mortali anche il giorno del mio compleanno! No problems: si prende l'Intercity successivo. Quattro chiacchiere e siamo già arrivati: ci attende un'amica di Paolo, la simpatica, nonché carina, Cristina, che ci fa da cicerone per il Motor Show. Cosa ci facciamo al Motor Show? Sveliamo subito il mistero. In realtà non vogliamo inaugurare una nuova rubrica per gli autofili: semplicemente ci ha invitato la Gig per le due giornate dedicate alla stampa, prima dell'apertura ufficiale della Fiera, tradizionalmente fissata per il 4 dicembre. L'atmosfera è alquanto strana: il Motor Show è da sempre sinonimo di bolgia, bolgia infernale e quanto mai coinvolgente, e invece questo 2 dicembre è estremamente tranquillo. Si possono vedere le cose con calma, ma non si riesce a vivere quel clima di partecipazione tipico del Motor Show: nel nostro girovagare l'unica cosa che riusciamo a combinare è una sfida su un circuito con le Renault Twingo. Sfida CVG vs. Game Power? Ma vaaai! Vittoria di CVG? Ma vieeeeni!!! Non scherziamo ragazzi: il fatto è soltanto che Maurizio è più veloce (e scorretto) di Antonio alla guida e che Cristina è più veloce di Paolo a infilare i palloni nella macchina! Non avete capito niente?



SE LA VOSTRA VITA E' UNA NOIA, PROVATE A FARE UN GIRO CON IL VENTURER!

Pazienza, l'importante è che abbiamo vinto noi! Comunque cominciamo a parlare di cose "serie": allo stand della Gig è disponibile un discreto numero di giochi per i tre formati di casa Nintendo. Molte le novità in distribuzione ufficiale (Jurassic Park, Alien 3, Addams Family 2 Popeye 2 e Spider-Man 3, tanto per citarne qualcuna), e un paio le novità assolute: una simulazione di guida, Indy Heat, e un altro gioco di cui non mi viene il nome...



UN'IMMAGINE DEL PROVISION.

MEGABOY

Noleggio e Vendita Video Giochi
Console - Accessori



IMPORTAZIONE DIRETTA GIORNALIERA

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

NOVITA' IN ANTEPRIMA ASSOLUTA



VASTISSIMO ASSORTIMENTO VIDEO GIOCHI 3000 TITOLI

3DO

SPECIALIZZATO NEL SETTORE CONSOLE CON LE MIGLIORI MARCHE

CONSOLIAMOCI...

GAMEBOY + SUPERMARIO 2	solo 139.000
GAMEBOY + MORTAL KOMBAT	solo 139.900
GAMEGEAR + COLUMS + SONIC 3	solo 259.900
MEGADRIVE 2 + GIOCO	solo 265.000
GENESIS 2 + STREET FIGHTER II C.E.	solo 379.000
AMIGA CD 32 + 2 GIOCHI	solo 639.900
AMIGA CD 32 + 5 GIOCHI	solo 745.000
SUPERNINTENDO USA + 1 JOYPAD	solo 259.000
SUPER NINTENDO USA + STREET FIGHTER II TURBO	solo 369.000
SUPER NINTENDO GIG + MARIO ALLSTAR	solo 299.900
BANCODE BATTLER - GIOCHI PREZIOSI	solo 85.000



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. 06/58.20.14.57 - FAX 06/58.20.14.65

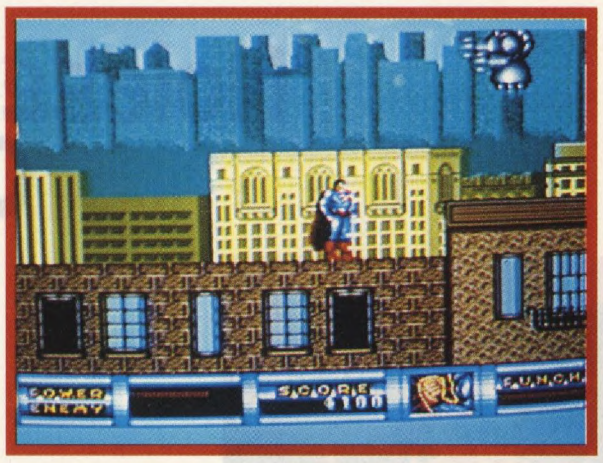
KILLED GAMES



CHI MANGIA NUTELLA VA PIU VELOCE?!

vediamo se mi potete dare una mano sbirciando tra le foto... Ma le sorprese non finiscono qui. Anche la Giochi Preziosi dispone di uno stand: in una strana ambientazione post-bellica, incastonata tra mura sbrecciate, si nasconde una miriade di console, e in mezzo a tutto ciò spicca il Barcode Battler, finalmente lanciato ufficialmente in Italia. Potrete così cominciare a guerreggiare con le scatole dei pelati o i sacchetti dei wurstel! A questo punto vi chiederete cosa c'entri questo articolo con Killed Games: in realtà potevamo metterlo ovunque, ma stranamente sono proprio i videogiochi da bar quelli più diffusi. Non sono certo le ultimissime novità, ma tutto sommato è anche logico che qualcuno abbia cominciato a notare che le simulazioni di guida del giorno d'oggi sono ad altissimo livello e si avvicinano sempre più alla realtà. Ahi, ahi, ahi, ho detto (anzi, scritto) la parola sbagliata! Al Motor Show infatti sono presenti anche due stand dedicati alla Realtà Virtuale. Lo stand della Nutella Ferrero sponsorizza un software del noto Virtuality, sviluppato dal distributore ufficiale in Italia, la R&C Elgra: si tratta di una corsa a bordo di un gigantesco off-shore, nella quale naturalmente si possono sfidare altri concorrenti che gareggiano

NON MI RICORDO IL NOME...





I MIEI CRACKER POSSIEDONO UNA MAGIA SPECIALE CON IL BARCODE BATTLER!

contemporaneamente. L'altro sistema presente in fiera è il Provision, progettato e prodotto dalla britannica Division e importato dall'ATMA di Milano. Mi è sembrato un tantino scattoso, ma mi è stato detto che erano problemi dovuti all'allestimento fieristico. Non è questo il luogo per darvi tutti i dati tecnici del sistema: vi basti sapere che è basato sull'Intel 486 e utilizza il sistema operativo Unix System 5. Per chiudere passiamo a una simulazione più "fisica": in fiera il simulatore più diffuso è proprio il Venturer, che proviamo allo stand della Yokohama. L'avventura si vive in gruppo: entriamo in una decina e veniamo avvisati di tenerci ben ancorati alle apposite sbarre... dopo pochi attimi capiamo subito il perché: la simulazione in questione riguarda una corsa rally! L'interattività non è molta, ma il coinvolgimento è lo stesso notevolissimo e sembra realmente di trovarsi all'interno dell'abitacolo della vettura... ma come guida male 'sto pilota! Bene, la giornata di lavoro è finita: possiamo prendere il treno del ritorno per farci una partita a Risiko in santa pace...



ABBIAMO TROVATO CHI HA IL COLLO PIU LUNGO DI MAURIZIO!



SE VOLETE FARVI UN GIRO ANCHE A CASA C'E SEMPRE INDY HEAT.

LINTAS



PS/1 IBM Multimedia System.

Adesso il computer si avvicina al mondo della fotografia, dei video e della musica.

Con il nuovo PS/1 IBM Multimedia System, sarà facile scoprire nuovi orizzonti. La sua configurazione completa comprende un lettore di CD, un set di altoparlanti stereo e interessanti applicazioni per tutta la famiglia. Così con il tuo personal potrai avvicinarti al mondo della fotografia, dei video, della voce, della musica e degli effetti sonori di qualità Hi-Fi. Un universo che fino ad ora non avevi mai conosciuto e che apprezzerai maggiormente grazie a una grafica sbalorditiva e a un sistema audio digitale a 16 bit. PS/1 IBM Multimedia System è anche incredibilmente facile da installare e da usare grazie al software guida che ti permette di utilizzarlo appena lo accendi. Inoltre, DOS 6.0, Microsoft Windows 3.1 e Works per Windows sono già precaricati e ti consentono di lavorare anche a un livello professionale. Esplora nuovi mondi con il tuo PS/1 IBM Multimedia System. Puoi trovare il tuo PS/1 presso i Concessionari e i Rivenditori IBM, tra cui i migliori computer shop, punti di vendita radio, TV e Hi-Fi e selezionati negozi Buffetti e Maggioli. Per conoscere il punto vendita più vicino, telefona al

PS/1 IBM
Cinque minuti
e sei già all'opera.

NUMEROVERDE 1678/36020

IBM

PS/1 è un marchio IBM Corp. Windows e Works sono marchi Microsoft Corp.

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÁ



di MASSIMO TORRIANI

EHI RAGAZZI, COM'E' ANDATO IL NATALE? TUTTO OK?
SI', VERO?!!! BANDO ALLE CIANCE DUNQUE, E' ORA DI RICOMINCIARE A FARE IL GIRO DEI NEGOZI! I DONI CHE BABBO NATALE CI HA PORTATO, ORAMAI, SONO STAGIONATI, E' TEMPO DI NOVITA', E' TEMPO DI SPENDERE LE MANCE!!!!!

"Il vento turbinava tra i monti alzando spire di neve che si stagliavano sul cielo plumbeo. Rungrin, alzando il bavero di pelo fino a coprirsi la nuca, imprecò. Le sue orme disegnavano sulla bianca distesa un arabesco bruno che all'orizzonte veniva assorbito dalla moltitudine bestiale che seguiva la sua fuga. Alle sue spalle le nere guglie dei DENTI DI MORDOR graffiavano il cielo, ricordando i passati splendori, quando alla loro vista umani, elfi e nani si rallegravano pregustando caldi pasti e avventure amorose tra le braccia di avvenenti cameriere.
Ora, tutto era cambiato. Non svettavano, ai pennoni sfavillanti bandiere e festoni colorati, bensì i corpi consunti dei malcapitati che avevano osato sfidare il potere di SAURON il nero.
Un gruppo di mastini, improvvisamente, facendosi largo tra l'orda di orchi, prese ad avanzare pericolosamente nella piana. Ad ogni istante, la distanza che separava il fuggiasco dalla sbavante moltitudine diminuiva.
Solo un'incantesimo avrebbe potuto salvarlo....
Calcolando rapidamente le sue possibilità di fuga prese la decisione...

Accelerò il passo e si diresse al crinale. Lo spesso strato di neve che oramai aveva aderito alle sue calzature di pelo rendeva ogni passo un tormento e, ben presto, RUNGRIN, si trovò ad annaspare con le braccia. Ciò nonostante arrivò al limite del precipizio prima che i mastini lo raggiungessero. Almeno seicento metri di strapiombo lo separavano dalla valle sottostante....un attimo di esitazione e poi...il salto. L'aria turbinava tutt'attorno alla misera figura ammantata che, disperatamente, lottando contro il congelamento e la paura si ostinava a recitare l'incantesimo. La formula lunga e complessa comprendeva simboli e parole tali che prima di poterla completare sarebbe certamente stato dilaniato dai cani, ma qui, nel vuoto, nulla poteva raggiungerlo.
Confidando nel tempo a disposizione prima dell'inevitabile impatto con la nuda terra, il bardo concluse la litania.

Poche decine di metri e di lui non sarebbe rimasto che una poltiglia sanguinolenta....poi d'un tratto, un battito d'ali furioso e il corpo dell'uomo mutò.

Gracchiando la sua gioia il corvo si librò nell'aria deridendo le nere creature che scrutavano la scena dalla cima della montagna...."

Tratto da "Oltre l'inganno la beffa" di MAX l'infame

DIAMO INIZIO ALLE DANZE !!!

COME ANTICIPATO IN APERTURA, INFATTI, BEN QUATTRO MODULI ARRICCHISCONO LO SPLENDIDO GIOCO DI RUOLO DEDICATO AL "SIGNORE DEGLI ANELLI": SPELL LAW, I DENTI DI MORDOR, MORIA. ED INFINE I GUERRIERI FANTASMA.

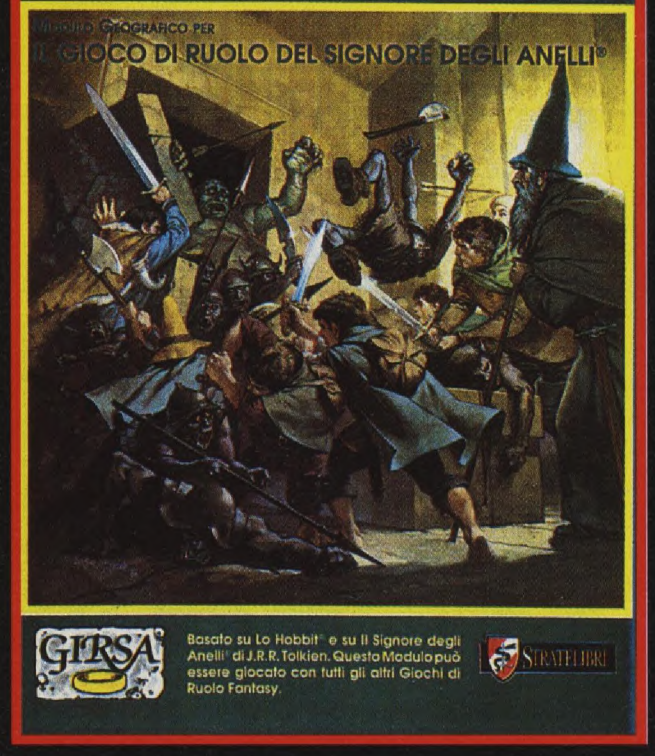


SPELL LAW

Modulo attesissimo dedicato alla magia, questo supplemento è assolutamente indispensabile ai giocatori professionisti. Ben tre REGNI di magia e oltre 2000(!) incantesimi, superano ampiamente anche le libidini più perverse dei master. Arricchito da oltre 150 tabelle che contemplano ogni situazione, potrete finalmente verificare con sicurezza il risultato di ogni vostro colpo critico o maldestro. Tabelle dedicate alle armi e la più grande lista di oggetti magici mai pubblicata completano questo splendido compendio in grado di rendere estremamente realistico il vostro gioco di ruolo preferito.

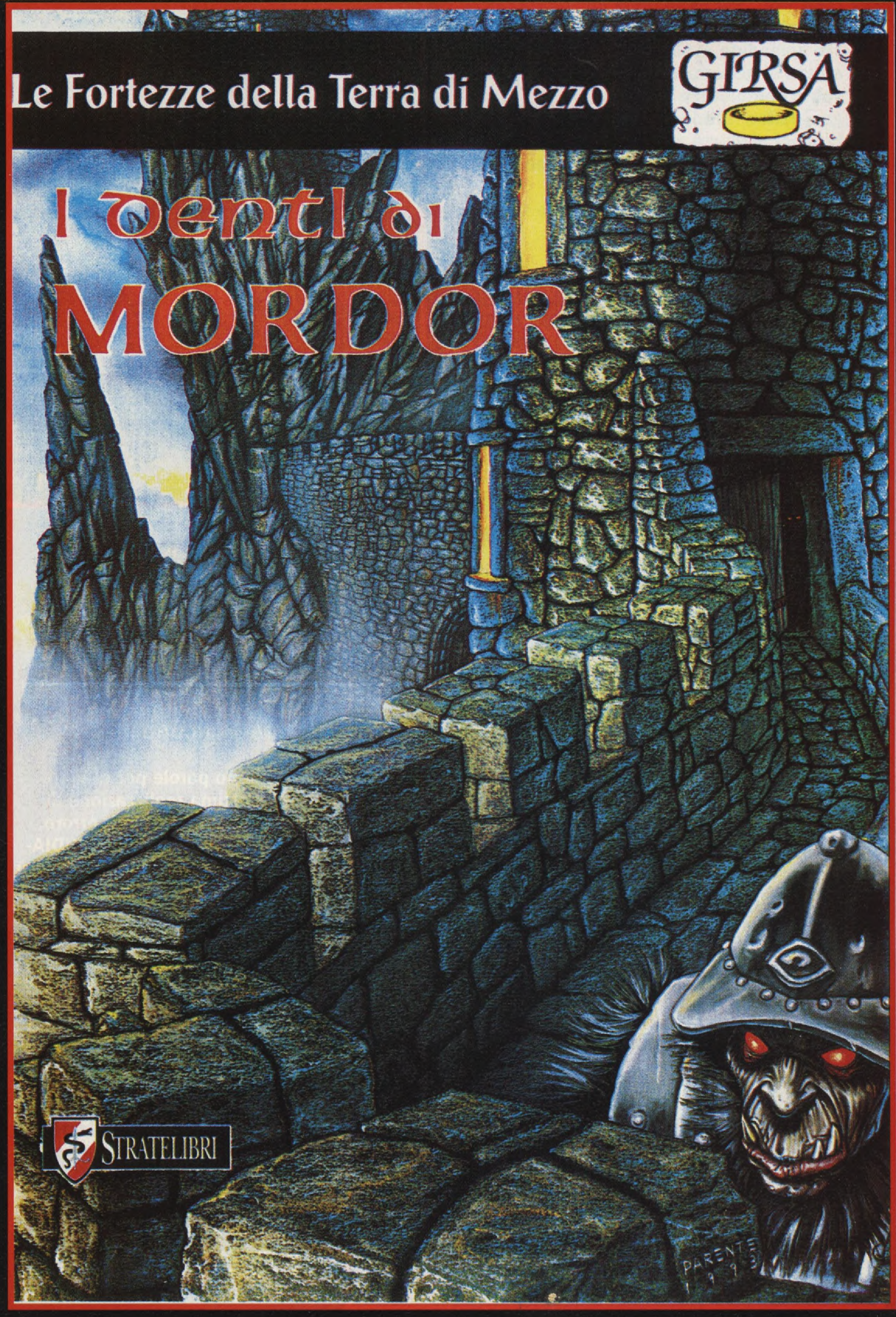
MORIA

Modulo geografico estremamente dettagliato, MORIA, descrive con precisione certosina una delle regioni più caratteristiche della terra di mezzo. Vecchia residenza dei nani e luogo di terrore e dannazione durante la grande oscurità, questo luogo misterioso cela nei suoi meandri tesori incredibili, protetti dai mitici BALROG. Potrete visitare, ogni caverna, ogni anfratto, ogni stanza di questo luogo fantastico ed affrontando mille pericoli, poco alla volta, verrete a conoscenza della vera storia dei nani, percorrendo a ritroso i passi del grandioso DURIN. Mappe, tabelle degli incontri e una cronologia dettagliata completano questo modulo, imperdibile per chi pensa che Tolkien sia il più grande scrittore fantasy di tutti i tempi e per chi prende il ruolo di master in maniera seria.



I DENTI DI MORDOR

Apre la serie, dedicata alle fortezze della terra di mezzo, questo splendido modulo che descrive accuratamente le due torri gemelle, poste, in tempi antichi a guardia di MORDOR.
Create dai guerrieri di Gondor per controllare che il male non facesse più ritorno, furono chiamate "DENTI DI MORDOR" per il loro aspetto molto simile ad una sorta di fauci. Ora, a distanza di secoli, gli uomini hanno abbandonato questo baluardo di protezione e le forze del male ne hanno fatto uno dei loro dominii. Mappe dettagliatissime, descrizioni esaurienti dei suoi nuovi occupanti e una serie di suggerimenti per l'ambientazione delle avventure in questa fortezza, completano il modulo, rendendolo un ottimo supporto informativo anche per giochi di ruolo diversi da "il Signore degli anelli".



I GUERRIERI FANTASMA

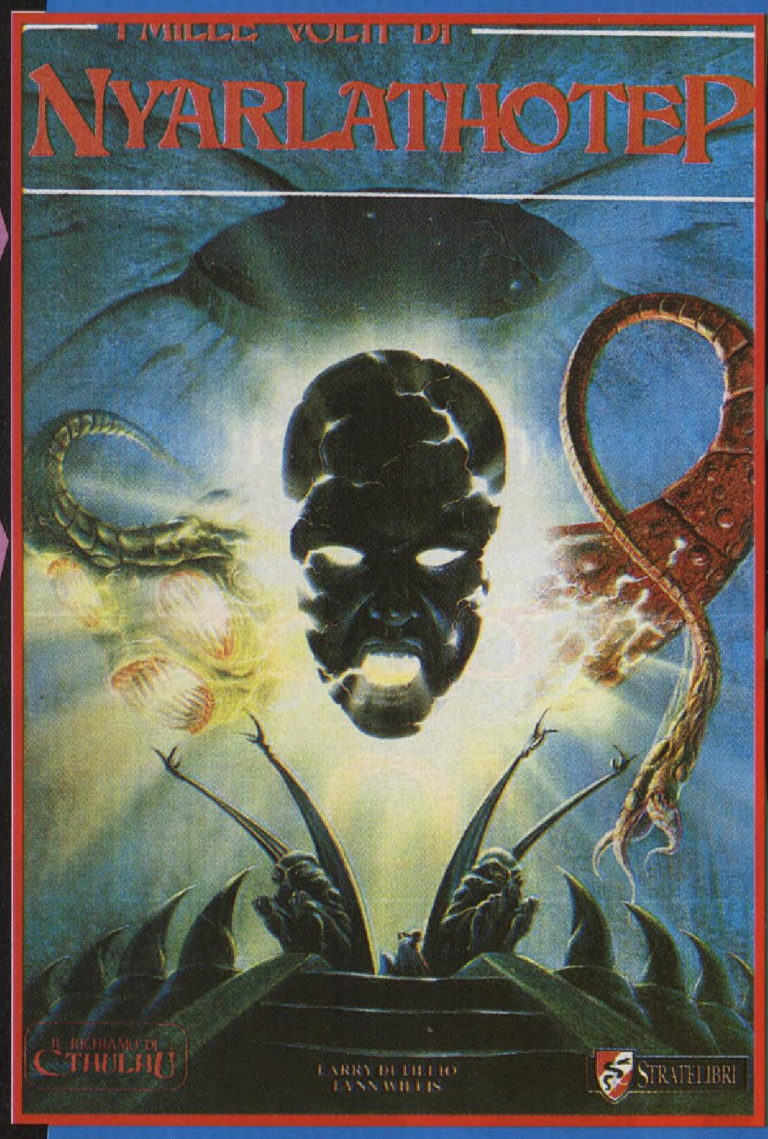
Dunfearan, ai piedi dei monti brumosi, fu per anni una tranquilla zona montuosa, poi, un giorno infausto, la peste decimò i suoi abitanti fino a renderla un'area quasi disabitata. Ma cio' non basta....ultimamente voci sempre più allarmate denunciano la presenza di orde di guerrieri fantasma. Nulla e nessuno sembra avere il potere di contrastare questa ennesima calamità...ma forse nelle caverne degli enigmi esiste una risposta.
Tre splendide avventure ed un'ottimo sistema di generazione casuale delle caverne completano la parte geografico\storica del modulo permettendoci di vivere uno dei più bei "dungeon" mai creati. Consigliatissimo.

Della serie: Tutto ciò che avreste voluto sapere di.....

...E MENTRE I VOSTRI PASSI SI PERDONO NEL BUIO DEI TORTUOSI SENTIERI SOTTERRANEI DEI MONTI BRUMOSI, NYARLATHOTEP, SILENZIOSAMENTE, AFFERMA IL SUO DOMINIO ALL'OMBRA DELLE PIRAMIDI.



I MILLE VOLTI DI NYARLATHOTEP



Espansione per il gioco di ruolo "IL RICHIAMO DI CTHULHU"

Edito da STRATELIBRI in Italiano

Talvolta accade che un sogno diventi realtà...Talvolta però il sogno è un INCUBO !!!

Non ci sono parole per rendere fede all'ottima realizzazione di questo modulo. Intrighi, orrore, enigmi ed azioni degne di INDIANA JONES, farciscono uno dei più bei moduli di espansione dedicato alle ambientazioni LOVCRAFTIANE. New York, il Kenia, Londra, la Cina e, naturalmente l'Egitto sono il panorama naturale di questa avventura che vi porterà ad esplorare ogni sorta di luogo nel tentativo disperato di fermare gli adoratori degli antichi che da sempre tramano nell'ombra per sovvertire l'ordine delle cose e riportare sulla terra le primordiali presenze malvagie.
Gioco campagna per eccellenza "I MILLE VOLTI DI NYARLATHOTEP" offre almeno tre/quattro mesi di svago assicurato, grazie alla complessità della vicenda e agli intriganti indizi che gli investigatori raccoglieranno lungo il loro cammino, resi splendidamente da una serie di documenti da ritagliare, che portano sul dorso spaccati dell'oramai famigerato "ECO DI ARKHAM". Una libidine insomma! Cos'altro dire? Se siete appassionati di archeologia e volete completare il vostro repertorio di entità con un fritto misto di divinità egizie, accomodatevi. Qui appagherete ogni sorta di appetito.

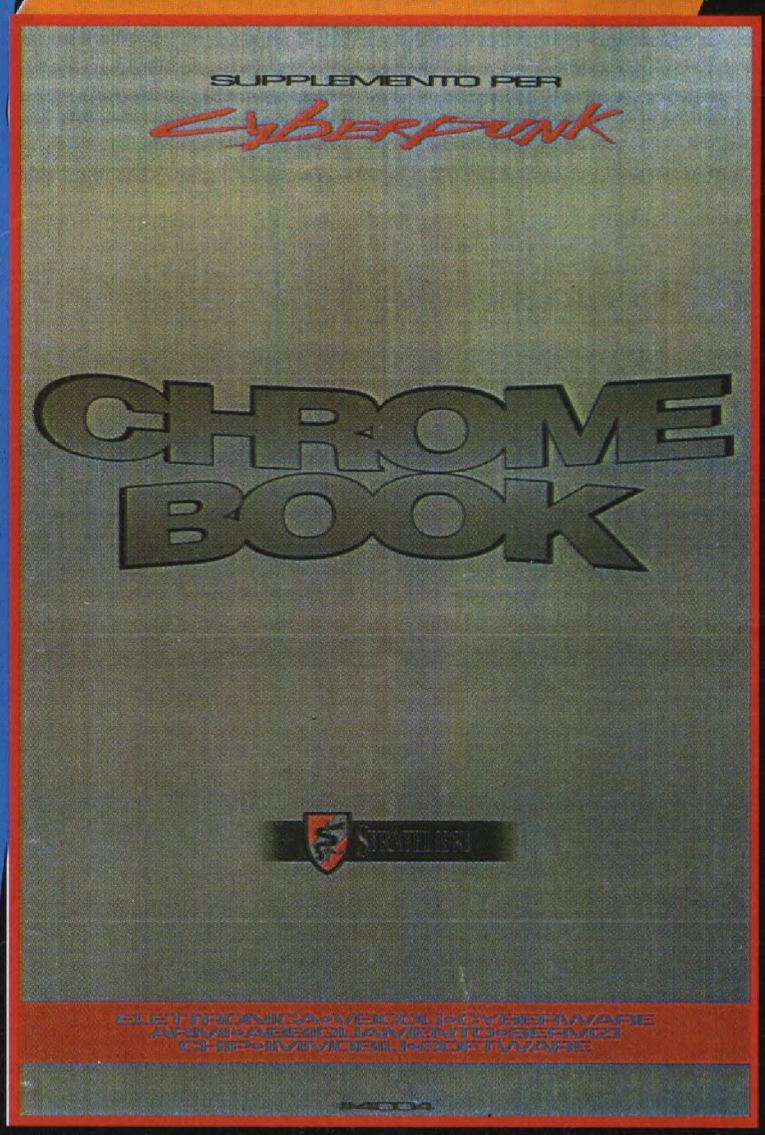
....SIETE STANCHI DI CAMMINARE NEL DESERTO E DI INGOIARE LA SABBIA? SFRECCIATE ALLORA CON IL VOSTRO VEICOLO A JET, TRA I RIFIUTI DI NIGHT CITY .... COME?! NON DISPONETE DEL NUOVO MODELLO DI BMW?! ALLORA E' TEMPO DI AGGIORNARSI, E' TEMPO DI:

CHROME BOOK

Modulo di espansione per il gioco di ruolo "CYBERPUNK"

Edito in italiano da STRATELIBRI

Più che un vero e proprio modulo, CHROME BOOK, è una sorta di catalogo di accessori da acquistare. Redatto in forma particolarissima, tale da ricreare una sorta di terminale video con tutte le sue funzioni, questa ulteriore espansione è assolutamente fantastica. Nuove armi, veicoli, chip di servizio, programmi software dell'ultima generazione e tutto ciò che fa la differenza tra un semplice mortale e un vero Cyberpunk, è contenu-



to e commentato in questo "POSTAL MARKET" del futuro. SE LO SFOGLIATE UN'ATTIMO NON POTRETE FARNE A MENO!!! E'UN MUST! FIDATEVI.

SE PENSAVATE CHE IL FUTURO NON AVESSE PIU' SEGRETI PER VOI; SE CREDEVATE CHE CON UN BRACCIO BIONICO POTEVATE RISOLVERE TUTTI I VOSTRI PROBLEMI DI LITI CONDOMINIALI; SE PENSAVATE CHE CON UNA BUONA ARMA AUTOMATICA I PROBLEMI DI SOVRAPPOPOLAZIONE POTEVANO ESSERE FACILMENTE RISOLTI, BEH, NON AVEVATE CONSIDERATO LE:

CREATURE DALLA NOTTE

Modulo di espansione per il gioco di ruolo "CYBERPUNK"

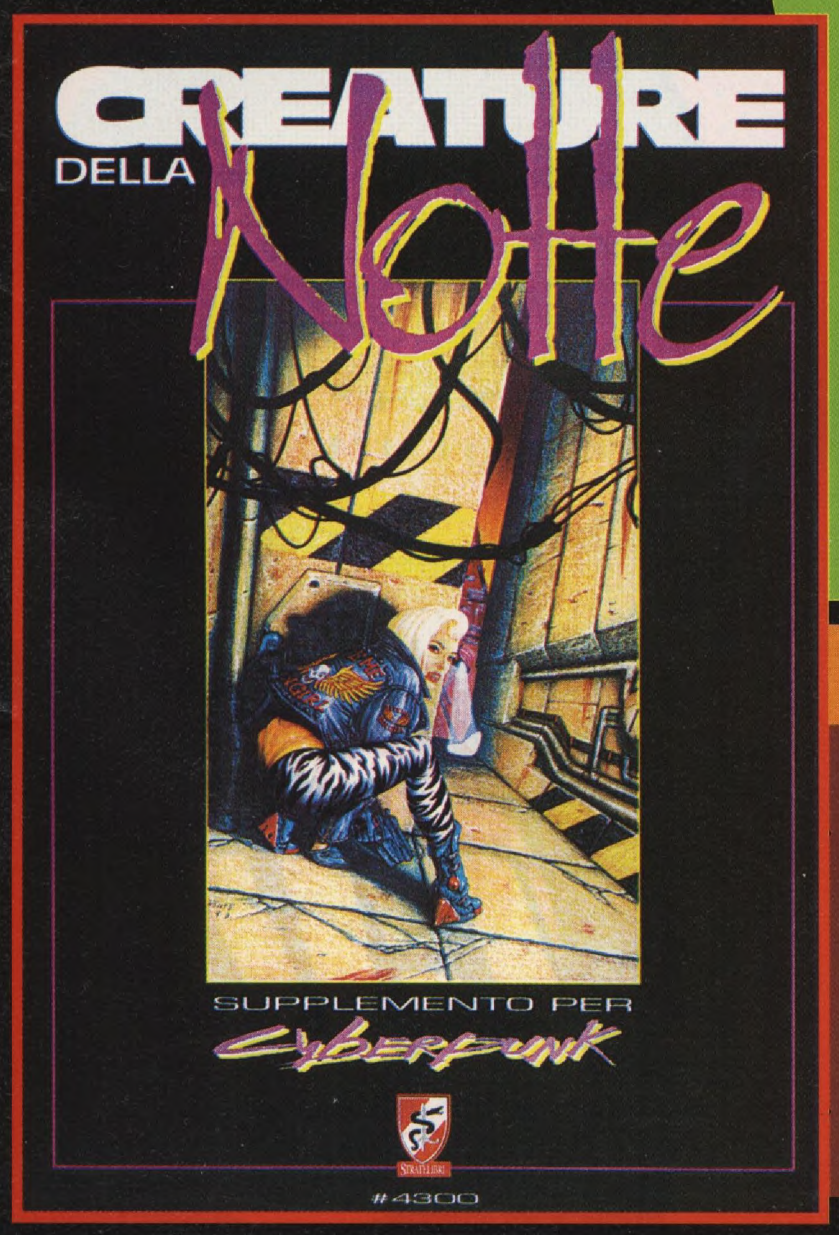
Edito in italiano da STRATELIBRI

Dopo il meritatissimo successo di VAMPIRI, era impensabile che questo ribaltamento dei ruoli (i giocatori rivestono il ruolo dei temibili succhia sangue) restasse un caso isolato.
....E dalle nebbie delle periferie delle megalopoli del futuro, ecco ergersi il principe delle tenebre.

INCREDIBILE! Cyberpunk sta veramente spopolando! Non solo tra breve potremo calarci nei panni dell'investigatore del futuro NATHAN NEVER ma, pensare addirittura di diventare DRACULA, è veramente fantastico!!
Tratto dalla fortunatissima serie della IANUS, CREATURE DELLA NOTTE, è il primo modulo dedicato alle vostre avventure notturne. All'interno troverete tutte le informazioni necessarie allo sviluppo di queste creature fantastiche, basato su una combinazione di attributi positivi o negativi che, sommati tra loro, indicheranno il vostro stadio di "contaminazione". Infatti, più il vostro personaggio sarà afflitto dai luoghi comuni sui vampiri, (Paletti, acqua santa, aglio etc.) e più potrà contare su una serie di poteri unici.
Chiaramente trovandoci nel futuro esiste una spiegazione logica al mistero dei vampiri...ma, come si conviene nella narrazione Horror, lasciamo a voi il compito di scoprirne il motivo. Ma non è tutto!
Casomai non doveste gradire calarvi nei panni di un succhiasangue, allora il modulo vi descriverà dettagliatamente come organizzare la vostra battuta di caccia al vampiro precisandovi inoltre su che tipo di armi fare affidamento, quando, inevitabilmente ne incontrerete uno.
CONSIGLIATISSIMO, anche perché le saghe legate a questo background sono tra le migliori mai prodotte!!!

...E, A PROPOSITO DEI VAMPIRI, VALE LA PENA DI RICORDARE CHE, QUANDO IL FUOCO SI ESTINGUE RESTA SOLO LA CENERE...





CENERE ALLA CENERE

Modulo di espansione per il gioco di ruolo " VAMPIRI"

Edito in italiano da DAS e I GIOCHI DEI GRANDI

Primo supplemento dedicato all'oramai mitico VAMPIRI, questo modulo è, senza dubbio, un passo obbligato per ogni narratore. Oltre alla splendida storia in quattro capitoli basata su "Forgiata nell'acciaio", infatti, sono stati inclusi una serie di suggerimenti preziosissimi per lo sviluppo del controverso rapporto che si crea tra la bestia e l'umano che condividono, a partire dal bacio, la stessa esistenza. Non esiste infatti alcun dubbio che, l'enorme successo riscosso da questa serie, è, sicuramente, da attribuirsi all'ottima analisi dei diversi stati d'animo presenti nei vampiri, che, mentre da un lato godono di una vita eterna, dall'altra patiscono la perdita della famiglia e dei valori che poco tempo prima rappresentavano il basamento della loro esistenza.
Non abbiate paura comunque, CENERE ALLA CENERE, contiene le risposte ai vostri dubbi: guidati passo a passo nella fitta trama di intrighi che circonda GARY imparerete ad amare questo splendido gioco di ruolo che non ha eguali.....

SI RINGRAZIANO VIVAMENTE I NEGOZI "AVALON" E "PERGIOCO" PER AVERCI GENTILMENTE MESSO A DISPOSIZIONE IL MATERIALE RECENSITO.

TUTTI I MERCOLEDI
dalle 15.00 alle 17.00
TEL. 02/66034295



COMPUTER + CVG VIDEOGIOCHI

All specifications subject to change without notice.

CHEETAH

JoySticks from the CharacteriStick range



ALIEN 3 TM & © Twentieth Century Fox Film Corporation



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



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





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

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

Versioni compatibili con

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

Distribuzione Esclusiva:

MARPES® *Europe* spa

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

MARPES®

FORNITORE UFFICIALE DEI
RIVENDITORI DI SUCCESSO

SONY IMAGESOFT

SEGA Game Gear
SEGA Master System II
GAME BOY
SUPER NINTENDO

AL CONFRONTO GLI ALTRI SONO GIOCHI DA DILETTANTI

Sensible continua ad essere la migliore simulazione di calcio che tu possa contrastare.

Vuoi un libero? Ecco fatto.
Vuoi due ali? Ecco fatto. Per due volte.
Vuoi dei difensori? Ecco fatto. vecchia car...
Vuoi i Rossoneri contro l'AC?* Ecco fatto.
Vuoi il Bar Sport contro I 12 Uomini imbestialiti? Un po' strano, ma...ecco fatto.

Puoi far giocare fino a 64 persone ed hai 100 vere squadre tra cui scegliere.
Oppure potrai personalizzare le tue squadre nella tua competizione personalizzata*.

Tutto questo con una giocabilità da Serie A e un tocco finale di palla alla Baggioslan.

Puoi segnare dei goal spettacolari nell'assolato San Siro
o fare una scivolata d'attacco sotto l'acqua di Venezia.

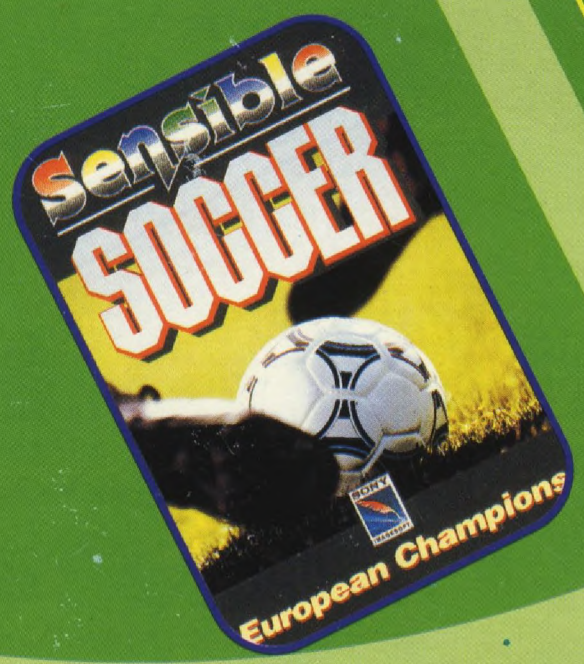
Puoi andare ad esultare davanti ai tifosi di casa oppure
dartela a gambe dopo il secondo cartellino giallo fuori casa.

Puoi fare quello che ti pare, ma non lasciarti scappare

SENSIBLE SOCCER

NON HA UN SOSTITUTO.

*Solo per Mega Drive.



Sensible Software

Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. © 1992 Sony Electronic Publishing Company. Sensible Soccer™ 1992, 1993 Sensible Software. Under exclusive license to Sony Electronic Publishing from Renegade Software. All rights reserved. Master System™, Mega Drive™ and Game Gear™ are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. Game Boy™ and Super Nintendo Entertainment System™ are registered trademarks of Nintendo.