VINCI 10 GAME BOY!

VOTA IL TUO GIOCO PREFERITO PER L'ECTS DI LONDRA!

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE /50 (TAXE PERCUE) TASSA RISCOSSA MILANO CMP ROSERIO

N. 34
FEBBRAIO 1994

L. 5.000 (Frs.5,00)

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

COMPUTER + VIDEOGIOCHI

BUBBA'N'STIX • BODY BLOWS GALACTIC • SOCCER KID • ARABIAN NIGHTS • CASTLEVANIA: THE NEW GENERATION • DRAGON'S REVENGE • ETERNAL CHAMPIONS • ALONE IN THE DARK 2 • BENEATH A STEEL SKY • INDYCAR RACING • SUBWAR 2050 • FLASH HIVERS • ACTRAISER 2 • CHOPLIFTER 3 • MACROSS • SPACE ACE

SOCCER KID

SEGNA ANCHE SU AMIGA 1200 & SNES

LAS VEGAS COSA CI PROSPETTA IL NUOVO ANNO

VIRTUA FIGHTER!! LA NUOVA FRONTIERA DEI VIDEOGIOCHI

• CD32 • MEGA DRIVE • MEGA CD • JAGUAR • PC-CD • PC • 3DO • NES •
• COIN-OP • GAME BOY • PC ENGINE • 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"

SPEDIZIONI IN 24 ORE CON CORRIERE TRACO TNT

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
ARCHON ULTRA *	TEL.	.....
ARMORED FIST *	TEL.	.....
AUTOROUTE EXPRESS EUROPA	149.000	.....
AUTOROUTE EXPRESS ITALIA	149.000	.....
AXESS DENIED *	TEL.	.....
B - WING *	79.900	.....
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 2 *	99.900	89.900

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
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	.....
COMANCHE MISSION DISK 2 *	79.900	.....
COMBAT AIR PATROL	.....	79.900
CONQUERED KINGDOMS *	119.900	.....
COOL SPOT *	.....	79.900
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	159.900	.....
CURSE OF ENCHANTIA 2 *	TEL.	TEL.
CYBERPUNK *	.....	59.900
CYBERRRACE *	89.900	.....
D-DAY	99.900	99.900
DANGEROUS STREETS *	.....	79.900
DARK SUN *	139.900	.....
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.

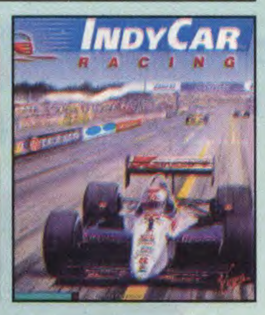


IMMAGINE: G. BEZZOLATO

TITOLO	PC3	AMIGA
EVASIVE ACTION *	TEL.	.....
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	119.900	.....
EYE OF BEHOLDER III	109.900	TEL.
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	.....
FATMAN *	69.900	.....
FATTY BEAR *	TEL.	.....
FIELDS OF GLORY	129.900	.....
FIRE & ICE *	63.900	.....
FLAG *	TEL.	TEL.
FLASHBACK	109.900	89.900

"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"

FLIGHT SIMULATOR 5 *	89.900	.....
FORMULA 1 *	.....	59.900
FREDDY PHARKAS	119.900	.....
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO	TEL.	.....
FRONTIER - ELITE II *	99.900	79.900
FURY OF THE FURRIES *	89.900	79.900
GABRIEL KNIGHT *	119.900	.....
GARY GRISBY	139.900	.....
GATEWAY II - HOMEWORLD	109.900	.....
GEAR WORKS *	TEL.	.....
GLOBAL DOMINATION *	109.900	99.900
GLOBAL GLADIATORS	.....	59.900
GLOBDULE *	.....	69.900
GNOME ALONE	59.900	49.900
GOAL (KICK OFF III)	79.900	69.900
GOBLIN III *	109.900	89.900
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	.....
GUNSHIP 2000	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	69.900	.....
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 *	139.900	.....
INCREDIBLE TOONS *	119.900	.....
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	119.900	119.900
INDY CAR RACING *	99.900	.....
INNOCENT UNTIL CAUGHT *	99.900	89.900
JACK THE RIPPER *	TEL.	.....
JET STRIKE *	.....	59.900
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	99.900	99.900
KING'S QUEST VI	119.900	TEL.
KINGMAKER *	99.900	99.900
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	.....
LARRY 6 (ING.) *	139.900	.....
LAST ACTION HERO *	.....	TEL.
LATE NIGHT SEXI TV SHOW *	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
LION HEART	.....	59.900
LITIL DEVIL *	89.900	TEL.
LIVING PINBALL *	TEL.	TEL.
LOST IN TIME	139.900	.....
MAGIC BOY *	59.900	59.900
MANCHESTER UNITED PR. L. CH. *	TEL.	TEL.
MASTER OF ORION *	139.900	.....
MEAN ARENAS *	.....	59.900.
MERCHANT COLONY *	59.900	49.900
METAMORPHOSIS *	.....	TEL.
MICROMACHINES *	.....	TEL.
MIG 29	79.900	.....
MONKEY ISLAND 2	119.900	119.900
MORPH	TEL.	59.900

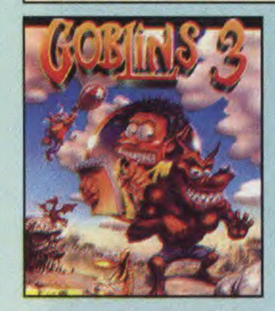
TITOLO	PC3	AMIGA
MORTAL KOMBAT *	79.900	69.900
MOSCOW NIGHTS *	79.900	.....
MR NUTZ *	.....	TEL.
NAPOLEONICS	79.900	79.900
NASCAR	49.900	39.900
NFL COACHES CLUB FOOTBALL	119.900	.....
NHL HOCKEY	139.900	.....
NICKY 2 *	.....	TEL.
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	89.900	59.900
NIGHT SHIFT *	79.900	79.900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

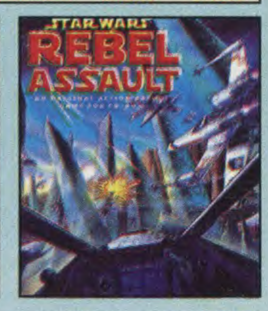
PC ASTROLOGIA	149.000	.....
PC AUTO	99.900	.....
PC COSMOS	99.900	.....
PC ECOLOGIA	149.900	.....
PC METEO	149.900	.....
PC UOMO	99.900	.....
PFS FOOTBALL PRO 93 *	119.900	.....
PINBALL DREAMS *	TEL.	.....
PIRATES GOLD *	139.900	.....
PLAYBOY ELECTRONIC D. B. *	119.900	.....
PLAYROOM *	69.900	79.900
POLICE QUEST IV *	119.900	.....
POWERDROME *	49.900	.....
PREMIER MANAGER 2 *	89.900	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 IV *	119.900	.....
QWAK	.....	39.900
RAGS TO RICHES *	TEL.	.....
RAILROAD TYCOON DELUXE *	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 *	79.900	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 CITY DELUXE *	.....	99.900
SIM FARM *	89.900	.....

TITOLO	PC3	AMIGA
SIMON THE SORCERER - IL MAGO *	99.900	89.900
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	.....
STARDUST *	.....	TEL.
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	.....
SUBWARS 2050 *	139.900	.....
SUPER VGA HARRIER *	99.900	.....
SUPERFROG	.....	79.900
SURF NINJAS *	TEL.	TEL.
SYNDICATE	109.900	89.900
SYNDICATE DATA DISK AMERICAN REVOLT *	TEL.	.....
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 AMERICA ALL STAR *	99.900	.....
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 LQTUS TRILOGY *	.....	59.900
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	89.900
TOTAL CARNAGE *	TEL.	TEL.
TRADERS *	TEL.	TEL.
TREASURE IN THE SILVERLAKE *	TEL.	.....
TRODDLERS	TEL.	.....
TURRICAN 3 *	.....	69.900
TWILIGHT 2000 *	.....	79.900
ULTIMA UNDERWORLD II	139.900	.....
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.
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 *	.....	69.900
WONDER DOG *	.....	59.900
WOODYS WORLD	.....	69.900
WORLDS OF LEGENDS	69.990	69.900
WW II BATTLE OF SOUTH PACIFIC *	119.900	.....
X - WING	139.900	.....
XANTH *	109.900	.....
XENOBOTS	79.900	.....
YO! JOE!	69.900	69.900
ZOOL	79.900	49.900
ZOOL 2 *	.....	59.900

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

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

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL
211503732

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

ORDINARE È FACILE

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

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO 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 Jannone, Gary Lord, Marco Mazzocchi, Massimo Torriani, Paul Rand, 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.

SOMMARIO

SPRING 94

19 ECTS
IL VIDEOGIOCO DELL'ANNO
Fai sentire la tua voce all'ECTS di aprile!

8 MAILBAG
Lo spazio più interattivo della rivista si sta attivando pericolosamente... se continua di questo passo potrebbe anche esplodere!

18 NEWS
Fabio è incavolato nero perché non ha avuto ancora lo spazio per piazzare le sue adorate "Japan News"... chissà che sul prossimo numero...

22 PREVIEW
Sono talmente tante, e sono talmente stanco, che non sto a scervellarmi per solleticarvi il velopendulo: cuccatevi l'elencone e stop!

BEASTBALL 28
DRAGON 32
GROUND ZERO 33
HYPERDUNK 34
IMPOSSIBLE MISSION 24
LETHAL ENFORCER 22
PERPETUAL CRAZE 30
ROAD RASH 35
SKITCHIN 36
SKY BLAZER 23
STAR TREK 25
STAR WORD 26
THE CAOS ENGINE 28
TIN HEAD 29
ULTIMA 8 38
USA RACING 31

102 SPECIALE FIERA
LAS VEGAS!!! Ecco lo specialone che ha sconvolto i nostrisonni (quasi) tranquilli! Di seguito troverete le sue vittime...

110 PLAYMASTER
Gabrio, non te la prendere: sul prossimo numero ti diamo quindici pagine, così ci potrai mettere anche i codici per l'Action Replay!

118 KILLED GAMES
Ci scappa quasi da ridere! Maurizio è andato fino a Padova per vedere in anteprima Virtua Fighter e Mortal Kombat 2 e adesso guardate come sono ridotte le sue pagine!

126 BOARD GAMES
Mal comune, mezzo gaudio: Massimo credeva di passarla liscia e invece è stato coinvolto anche lui nel "ridimesionamento"!

COMPILA IL QUESTIONARIO, SPEDISCILO E VINCI 10 GAME BOY!

40 REVIEW
Più preview, meno review?! Non è questo il problema? Forse stiamo diventando un po' grafomani e facciamo recensioni troppo lunghe? Ai posteri l'ardua sentenza!

AMIGA
BUBBA & STIX 43

DINOSAUR DETECTIVE AGENCY 51

MARIO

FEBBRAIO 1994

34

FURY OF THE FURRIES 50
LAMBORGHINI 58
OVERDRIVE 64

AMIGA 1200

BODY BLOWS GALACTIC 46

MEGA DRIVE

CASTLEVANIA: THE NEW GENERATION 80
DRAGON'S REVENGE 87
ETERNAL CHAMPIONS 84

SOCCER KID 52

CD32

ARABIAN NIGHTS 68
JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL 65
NIGEL MANSELL WORLD CHAMPIONSHIP 55

GAME BOY

MONSTER MAX 74
SUPER BLUES BROTHERS 75

BENEATH A STEEL SKY 48

INDYCAR RACING 40
MASTER OF ORION 62
SILVERBALL 60
SUBWAR 2050 44

WINDOWS ENTERTAINMENT PACK 4 70

PC ENGINE

FLASH HIVERS 72

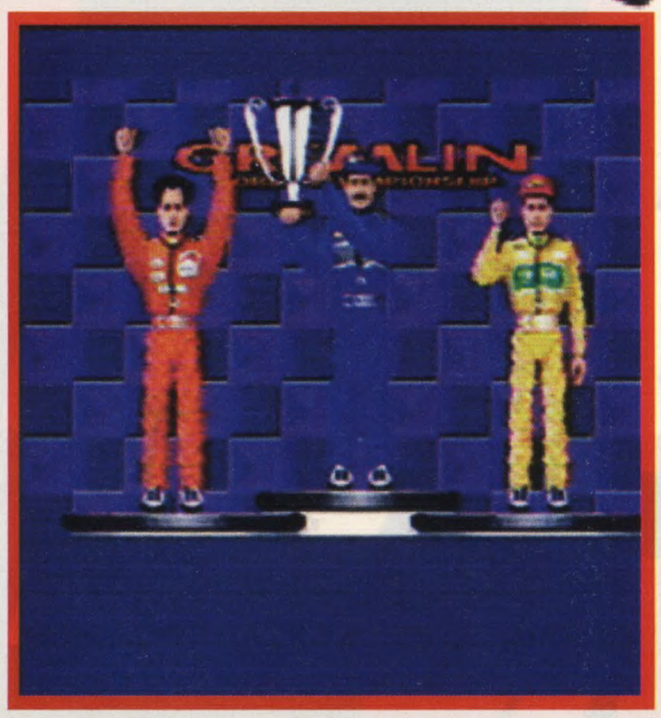
SUPER NES

ACTRAISER 2 76
CHOPLIFTER 3 98
MACROSS 82
PALADIN QUEST 92
SOCCER KID 94

SPACE ACE 90
YOUNG MERLIN 78

PC

ALONE IN THE DARK 2 56
GREATEST HEAVYWEIGHTS 88
LOTUS 2: RECS 89
PELE' 97
THE LOST VIKINGS 100
WINTER CHALLENGE 96



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!

Uffaah! Anche questa è fatta! Questo numero di CVG si è rivelato particolarmente laborioso, non tanto perché la nostra rivista sia in crisi, come pare che qualche concorrente si stia divertendo a raccontare in giro (le voci girano in fretta in questo ambiente, ma poi tornano al mittente...), quanto perché c'era veramente un sacco di materiale di cui parlare, per cui abbiamo dovuto operare delle dolorose scelte. In realtà in questo momento CVG è vitale più che mai: si potrebbe paragonare alla nazionale di Sacchi. Chi è attento osservatore, e ce ne sono sempre più tra i nostri lettori, a giudicare dalle lettere che riceviamo, avrà notato i tanti piccoli cambiamenti e gli esperimenti sul modo di sviluppare gli argomenti di questi ultimi numeri. Scriveteci cosa ne pensate, compilate il questionario allegato (costa poco e si rischia molto... di vincere un Game Boy!); insomma, se non l'avete capito, fateci comprendere cosa vi va e cosa no, e i vostri desideri. Ad esempio, preferite le recensioni "a tappeto" di Gabrio o quelle più sintetiche degli inglesi, o vorreste un "mix"? Non perdete l'occasione di far sentire la vostra voce, anche un suggerimento all'apparenza stupido può risultare invece utilissimo. Ah, dimenticavo: volate a pagina 19 e votate il vostro gioco preferito, mi raccomando!

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!

SUPER NINTENDO - NES - GAME BOY

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

MAIL BAG

Ciao ragazzi, come va? Io sono molto soddisfatto perché questo mese la Mailbag guadagna spazio all'interno di CVG dato che le lettere interessanti da pubblicare erano davvero numerose. Continuate così, con i vostri consigli continueremo a migliorare. Ehm... a questo punto vorremmo fare un chiarimento: visto che questo mese sono arrivate pochissime "recensioni", abbiamo deciso di indagare e... se vi dicessi che qui a fianco ho lo scalpo di Crosignani comincereste a capire? Il buon Simon aveva promesso sul numero di Maggio dello scorso anno un "grosso" premio per i migliori recensori "dopo qualche mese"... ma il problema è che poi è scappato con i premi! Scherziamo: il problema vero è che sono arrivate veramente vagonate di recensioni in questi mesi, ragion per cui essendoci stato anche un trasferimento dei locali della redazione purtroppo è andato perso qualche indirizzo... SOLUZIONE? Preghiamo tutti coloro che sono stati inseriti nelle nostre classifiche, ricevendo almeno un "8", di inviarci i loro dati completi, con un breve curriculum vitae, l'elenco delle macchine di cui dispongono e soprattutto il loro numero telefonico: in questa maniera li contatteremo direttamente per verificare se possono realmente diventare collaboratori di CVG e quale premio desiderano tra quelli disponibili (non vorremmo regalare la serie completa dei pupazzi di Street Fighter 2 a qualcuno che odia i picchiaduro, ad esempio) Quindi questo mese termina l'angolo "Chi fa da sé fa per tre", ma non è escluso che in un futuro prossimo venga ripreso, visto il successo ottenuto, quindi non scoraggiatevi! Per il resto siamo sempre disponibili a inserire nuove rubriche (vedi "mercatino" di questo mese: mandateci le vostre richieste! Vorrei farvi notare infine una serie di infiltrazioni (calcaree?) da parte di Fabio (It's a long, hard fight...) che ci delizierà (?!?!) con una serie di battute e riflessioni. Questo è tutto e adesso bando alle ciance, diamo il via alla posta...

MARCO

MAMMA, TI SEI RICORDATA IL FRANCOBOLLO?

Seriosa (?!?! ndr) redazione di CVG, tra recensioni per l'angolo "Chi fa da sé fa per tre" e miriadi di lettere varie, sto cercando di mettermi in "contatto" con voi da almeno otto mesi. Io non credo di aver scritto cose stupide o poco interessanti, ma un dubbio mi è venuto: forse non merito di potere vedermi pubblicato anche una sola volta sulle sacre e nobili pagine di CVG?!

A voi l'ardua sentenza. Sono un ragazzo che avrà diciassette anni nell'eventuale momento in cui sarà pubblicato, possiedo uno Snes ed un Megadrive. Sapete cosa mi piace terribilmente della vostra rivista? L'odore e la fragranza delle pagine (io la preferisco in un bel panino con mortadella e formaggio fondente. ndFabio) e la stringatezza dei voti. Sapete invece cosa odio particolarmente? La poca importanza ed il poco spazio (che sarebbe "voce in capitolo") che date ai vostri fedeli lettori (come si fa a pubblicare una sola lettera al

PERGIOCO

VENDITA TELEFONICA
per tutta Italia: tel.02/874580-874593

I nostri prezzi sono sempre comprensivi di IVA.

PERGIOCO

negozio **MILANO**
Via San Prospero 1
MM1 Cordusio

negozio **PERGIOCO ROMA**
Via Degli Scipioni 109
Metro Ottaviano

I prezzi possono variare senza preavviso.

elenco comparato AMIGA PC
giochi in dischetto solo originali

AMI	PC	GIOCO
....	89,9	1869
69,9	....	3D WORLD BOXING
....	49,9	688 ATTACK SUB
....	99,9	A-TRAIN
49,9	....	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 PACIFIC WWII:1946
....	129,9	ACES OVER EUROPE
....	69,9	ACTION PACK
....	89,9	ACTION SPORT
....	99,9	ADVENTURE PACK
....	79,9	AIR BUCKS Build Your Airline
....	49,9	AIR COMBAT Chuk Yeager's
....	109,9	AIR COMBAT CLASSICS LUCASARTS
....	89,9	AIR COMMANDER
79,9	....	AIR FORCE COMMANDER
....	39,9	AIR FORCE COMMANDER WW2
69,9	....	AIR SUPPORT
....	99,9	AIR WARRIOR II
....	49,9	AIRCRAFT&ADVENTURE FACT.
....	89,9	AIRCRAFT & SCENERY DES.
....	79,9	ALCATRAZ
....	99,9	ALIEN BREED
79,9	....	ALIEN BREED II
89,9	....	ALIEN BREED II Amiga 1200
39,9	....	ALIEN BREED Special
....	129,9	ALONE IN THE DARK + JACK
....	99,9	AMBUSH AT SORINOR
....	99,9	AMERICAN ALL STARS COMP
69,9	79,9	AMERICAN GLADIATORS
....	89,9	AN AMERICAN TAIL
....	129,9	ANCIENT ART OF WAR IN SKIES
....	69,9	ARMOR ALLEY
....	79,9	ARMOUR GEDDON
....	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
49,9	79,9	BATMAN RETURNS
....	109,9	BATTLE CHESS 4000
....	69,9	BATTLE ISLE '93
....	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 Ami1200
....	89,9	BRIDGE MASTER Windows
....	59,9	BRIX
69,9	79,9	BRUTAL FOOTBALL
....	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
....	89,9	CAESAR
....	39,9	CALIFORNIA GAMES II
89,9	99,9	CAMPAIGN 2
....	49,9	CAMPAIGN From Africa to Europe
69,9	....	CANNON FODDER
....	79,9	CAPTIVE
....	49,9	CARL LEWIS CHALLENGE
....	79,9	CARMEN AMERICA'S PAST
....	109,9	CARMEN WHERE IN SPACE
....	129,9	CARMEN WHERE IN WORLD
....	119,9	CARRIER STRIKE
....	99,9	CARRIERS AT WAR
....	129,9	CARRIERS AT WAR CONSTRUC. 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 MANAGER '93 Data
....	89,9	CHESSMASTER 4000 TURBO
49,9	....	CHRISTMAS LEMMINGS
29,9	....	CHUCK ROCK
89,9	99,9	CIVILIZATION
....	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
....	79,9	COMANCHE OVER THE EDGE
69,9	....	COMBAT AIR PATROL
79,9	89,9	COMBAT CLASSICS 2
....	119,9	COMMAND STARSHIP
....	109,9	COMPANIONS OF XANTH
79,9	....	CONFLICT: KOREA
....	99,9	CONQUERED KINGDOMS
....	69,9	CONQUERED KINGDOMS Scen #1
99,9	....	CONQUEST OF JAPAN
49,9	....	CONQUISTA LA CORONA
49,9	....	COOL CROC TWINS
79,9	....	COOL SPOT
49,9	....	COOL WORLD
59,9	....	CREATURES
....	79,9	CREEPERS
....	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	....	DENNIS
79,9	....	DENNIS Amiga 1200
69,9	89,9	DICK TRACY
89,9	....	DIGGERS Ami 1200
....	89,9	DISCOVERIES OF THE DEEP
....	99,9	DISCOVERING AMERICA
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 LONDON
....	49,9	EMPIRE DELUXE SCENARIOS
69,9	....	EPIC
....	99,9	ESS MEGA European Station Sim.
....	79,9	EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE
79,9	....	EXODUS 3010 The First Chapter
....	69,9	EXTASY
....	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
....	109,9	FALCON 3.0 F/A18 HORNET
....	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
....	59,9	FIGHTER COMMAND
....	79,9	FIRE & ICE
....	109,9	FLASHBACK
....	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
69,9	79,9	GOAL! (Kick Off 3)
....	79,9	GOBLIINS 2
99,9	109,9	GOBLINS 3
79,9	109,9	GRAND PRIX
29,9	39,9	GRAND PRIX CIRCUIT
....	109,9	GRAND SLAM BRIDGE II WINDOWS
....	99,9	GREAT NAVAL BATTLES
....	59,9	GREAT NAVAL BATTLES SUPERSHIPS
....	99,9	GREG LEMOND'S BICYCLE ADVENT.
39,9	39,9	GUNSHIP
99,9	....	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
....	99,9	HARRIER SUPER-VGA
....	49,9	HAWAIIAN ODYSSEY SCENERY 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.
39,9	....	I PLAY 3D SOCCER
....	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
69,9	69,9	INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMP.
....	69,9	INTERNATIONAL SPORTS CHALL.
....	99,9	ISLE OF THE DEAD
....	69,9	JEOPARDY!
....	89,9	JETFIGHTER II
....	69,9	JETFIGHTER II MISSION DISK
....	59,9	JEWELER'S DILEMMA
....	79,9	JIMMY WHITE'S SNOOKER
59,9	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
99,9	99,9	KINGMAKER
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 OF PHOBOS!
....	109,9	LEGEND OF KYRANDIA 2
....	59,9	LEGEND OF MYRA
109,9	109,9	LEGENDS OF VALOUR The Dawning
79,9	99,9	LEMMINGS 2 The Tribes
....	49,9	LETHAL WEAPON
....	49,9	LHX ATTACK CHOPPER
49,9	49,9	LINKS
....	129,9	LINKS 386 PRO
....	59,9	LINKS COURSE THE BELFRY
....	59,9	LINKS FIRESTONE
....	59,9	LINKS MAUNA KEA
....	69,9	LINKS PEBBLE BEACH
....	89,9	LITIL DIVIL
29,9	....	LORDS OF CHAOS
49,9	....	LORDS OF TIME
....	129,9	LOST IN TIME Parte 1 e 2
....	109,9	LOST SECRET OF THE RAINFOREST
....	79,9	LOST TREASURES OF INFOCOM
....	49,9	LOST TREASURES OF INFOCOM II
59,9	....	LOTUS TRILOGY
....	119,9	LUCKY'S CASINO' ADVENTURE
....	79,9	LURE OF THE TEMPTRESS
39,9	39,9	M1 TANK PLATOON
....	109,9	MAELSTROM
59,9	59,9	MAGIC BOY
....	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
....	119,9	MERCHANT PRINCE
....	29,9	MERLIN CHALLENGE
....	89,9	METAL & LACE
....	10,9	METAL & LACE UPGRADE
89,9	....	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.
59,9	....	MORPH
69,9	....	MORTAL KOMBAT
....	79,9	MOSCOW NIGHTS
49,9	....	MOTORHEAD
....	89,9	NANO TANK
79,9	79,9	NAPOLEONICS
....	89,9	NEW YORK SCENERY 5.0
....	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
59,9	....	NO SECOND PRIZE
49,9	....	OH NO! MORE LEMMINGS
....	79,9	OMAR SHARIF ON BRIDGE
....	89,9	OMAR SHARIF ON BRIDGE Windows
....	49,9	ONE STEP BEYOND
....	49,9	OPERATION COMBAT II
49,9	....	ORK
....	69,9	OSCAR Trolls 2
59,9	....	OSCAR Trolls 2 x Amiga 1200
....	99,9	OXYD MAGNUM
....	129,9	PACIFIC WAR
99,9	99,9	PALADIN II
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
....	89,9	PINBALL DREAMS
....	139,9	PIRATES! GOLD
....	79,9	PLAN 9 FROM OUTER SPACE
....	129,9	POLICE QUEST 4 Open Season
....	89,9	POOL ARCHER MACLEAN'S
....	109,9	POPULOUS 2
29,9	....	POPULOUS 2 CHALLENGE
49,9	....	POPULOUS WORLD EDITOR
....	79,9	POSITRONIC BRIDGE BASIC
....	49,9	POWERMONGER
69,9	89,9	PREMIER MANAGER 2
59,9	....	PRIME MOVER
....	119,9	PRINCE OF PERSIA 2
....	139,9	PRIVATEER
....	69,9	PRIVATEER Speech Pack
39,9	....	PROJECT-X
....	89,9	PROPHECY OF THE SHADOW
....	99,9	RAGS TO RICHES
....	59,9	RAILROAD TYCOON CLASSIC
....	129,9	RAILROAD TYCOON DELUXE
....	89,9	RALLY
....	24,9	RBI BASEBALL 2
89,9	99,9	REACH FOR THE SKIES
....	59,9	REACH FOR THE STARS 3rd Edit.
....	79,9	REAL WEATHER PILOT 4/5.0
69,9	....	RED ZONE
59,9	....	RETEE 2!
....	109,9	RETURN OF THE PHANTOM
....	109,9	RINGWORLD
....	39,9	ROBIN HOOD
....	89,9	ROBOCOD James Pond 2
79,9	....	ROBOCOD James Pond 2 x Ami1200
....	109,9	RULES OF ENGAGEMENT 2
....	79,9	RYDER CUP JOHNNIE WALKER
69,9	....	RYDER CUP JOHNNIE WALKER A1200
....	119,9	SAM & MAX
....	89,9	SAN FRANCISCO SCENERY 5.0
....	89,9	SAN FRANCISCO SCENERY 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
....	79,9	SENSIBLE SOCCER 1992/3
....	29,9	SERVE & VOLLEY
....	119,9	SEVEN CITIES OF GOLD
....	99,9	SEXY TV SHOW
....	79,9	SFIDE INVERNALI
....	139,9	SHADOW CASTER
39,9	....	SHADOW DANCER
69,9	....	SHADOW OF THE BEAST III
....	69,9	SHADOWORLDS
....	119,9	SHADOWS OF DARKNESS
....	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
99,9	....	SIMON THE SORCERER Amiga 1200
39,9	49,9	SLEEPWALKER
49,9	....	SLEEPWALKER x Amiga 1200
....	89,9	SMOKIN' GUNS
59,9	....	SOCCER KID Amiga 1200
....	89,9	SOFT KARAOKE
....	99,9	SOLITAIRE'S JOURNEY
....	49,9	SOUND,GRAPHICS & AIRCRAFT UPG.
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
....	109,9	STAR TREK II : JUDGMENT RITES
....	89,9	STEEL EMPIRE
....	39,9	STEEL THUNDER
....	79,9	STREET FIGHTER II
....	129,9	STRIKE COMMANDER
....	89,9	STRIKE COMMANDER SPEECH PACK
....	69,9	STRIKE COMMANDER Tactical Op.
....	39,9	STRIKE FLEET
....	109,9	STRIKE SQUAD
....	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	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
....	69,9	THE BIG 100
....	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
....	119,9	THE GREAT WAR
....	39,9	THE HUMANS Insult to Injury
....	69,9	THE KEYS TO MARAMON
....	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
....	109,9	THE RED CRYSTAL
....	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
79,9	....	TOM LANDRY FOOTBALL DeLuxe
....	39,9	TONY LARUSSA BASEBALL 1992
....	129,9	TONY LARUSSA BASEBALL II
....	39,9	TONY LARUSSA DDISK
89,9	99,9	TORNADO
49,9	....	TRODDLERS
69,9	....	TUBE WARRIORS Amiga 1200
69,9	....	TURRICAN 3
....	139,9	ULTIMA SECOND TRILOGY IV-V-VI
....	139,9	ULTIMA UNDERWORLD
....	139,9	ULTIMA UNDERWORLD II
....	59,9	ULTIMA UNDERWORLD Promozione
....	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
....	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
....	99,9	WAYNE GRETZKY HOCKEY 3
....	69,9	WAYNE'S WORLD
....	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
89,9	49,9	WING COMMANDER
....	99,9	WING COMMANDER ACADEMY
....	119,9	WING COMMANDER II
....	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
....	109,9	WORLD WAR II South Pacific
69,9	69,9	WORLDS OF LEGEND Son of Empire
49,9	....	WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE TOUR
....	99,9	X WING
....	129,9	X WING + B-WING
....	79,9	X WING B-WING
....	79,9	X WING IMPERIAL PURSUIT
39,9	39,9	XENON 2
....	69,9	YO!JOE!
59,9	....	ZOOL 2
....	59,9	ZYCONIX

PERGIOCO

in arrivo da PERGIOCO

CDPC GIOCHI

10 YEARS ANTHOLOGY	149.900
CASINO' COLLECTION	39.900
CD CHALLENGE PACK	49.900
CHAOS CONTINUUM	199.900
DAEMONSGATE	89.900
DARE BLUFF OR DIE	89.900
DRAGONS LAIR REELMAGIC	139.900
F-15 STRIKE EAGLE III Econ.	69.900
GABRIEL KNIGHT	159.900
HOUSE OF GAMES II	39.900
IRON HELIX	99.900
JACK THE RIPPER	119.900
LARRY VI	119.900
PLUMBERS DONTWEARTIES	39.900
QUANTUM GATE	149.900
QUEST & FUN	99.900
SAM & MAX	139.900
STRIKE COMMANDER + TACT	149.900
TETRIS GOLD	99.900
TFX	119.900
THE LAWNMOWER MAN	109.900
THE PATRICIAN	109.900
WINTER SUPER SPORTS	69.900

UTILITY

COREL CD POWER PACK	229.900

CURIOSITAECULTURA

ANGLO-SAXONS	99.900
ART OF ANCIENT EGYPT	159.900
CLASSIC CLIPS TRAILERS	79.900
IN THE COMPANY OF WHALES	109.900
INTROD. CLASSICAL MUSIC	109.900
MODBLASTER MUSICFILES	49.900
MOTHER ALL CLIP ART	39.900
SMALL BLUE PLANET	129.900
VISIONS SATURN VOL. 1	69.900

SHAREWARE

A.S.P. SHAREWARE	39.900
COMPLETE WINDOWS SET	69.900
NIGHT OWL'S WINDOWS	69.900
OS/2 BOX VER.1 SHAREW.	129.900
TECH ARSENAL	49.900
WAY COOL WINDOWS	29.900
WINDOW MASTER	49.900
WORLD OF SOFTWARE	109.900
ZILLION SOUNDS	59.900

dischetti PC

3D OFFICE	139.900
ACES OF THE DEEP	129.900
ATP FLIGHT ASSIGN. Ita	129.000
BEETHOVEN	89.900
BICYCLE BRIDGE	89.900
BICYCLE LIMITED EDITION	129.900
BICYCLE POKER	89.900
BICYCLE SOLITAIRE	89.900
BLACKJACK	99.900
CARRIERS AT WAR II	129.900
DAEMONSGATE	99.900
GETTYSBURG	79.900
INNOCENT	109.900
JACK THE RIPPER	119.900
KINGS TABLE	69.900
MORTAL KOMBAT	79.900
POOL SHARK	59.900
SAM & MAX Italiano	139.900
SAM & MAX Upgrade Ita	19.900
SIM CITY 2000	129.900
SPECTRE VR	109.900
STAR TREK II Judgement Rights	109.900
SYNDICATE DATA DISK	59.900
ULTIMA VIII	in attesa
ULTIMA VIII Speech pack	in attesa
UNNECESSARY ROUGHNESS	109.900

dischetti AMIGA

INNOCENT	IN ATTESA
JACK THE RIPPER	119.900
KRONOLOG	119.900
THE BLUE & THE GRAY	99.900
WINTER OLYMPICS	89.900

mese?!?!), il fatto che vi occupiate anche di PC ed il numero inconcepibile di "distrazioni" che vi lasciate scappare. Vorreste sapere cosa vorrei in più da voi?
- Una posta, anzi un Mailbag, più ampio e più "intelligente".
- Una rassegna, di tanto in tanto, di tutti i voti messi in passato ai giochi per console.
- L'eliminazione totale di tutti i vari gadget che comprendete molto spesso in regalo.
- Lo sterminio dell'angolo sui giochi da tavolo.
Ecco infine alcune domande:
1) Quale è il migliore tra Populous 1 e 2, Powermonger, Megalomania, Sim City?
2) Vorrei sapere da voi quale è il miglior RPG, Shoot'em up, Tie-in per questi tre sistemi: Snes, Megadrive e PC Engine Duo.
3) Una rapida preferenza tra il 3DO ed il Jaguar mi sarebbe d'aiuto anche se mi rendo conto che le due macchine si basano su tecnologie completamente opposte.
4) Quanto guadagna un recensore e che ritmo di vita conduce?
Giovanni Franzì (Lamezia Terme (CZ))

Beh, Giovanni, alla fine ce l'hai fatta, eh? Devi comunque sapere che, con tutta la posta che riceviamo è sempre molto difficile selezionare le lettere da pubblicare e può capitare che, per vari motivi, alcune missive molto interessanti rimangano accantonate per un po' di tempo e vengano pubblicate con un leggero ritardo. Ad esempio, abbiamo rintracciato una tua lettera precedente a questa, che è arrivata tassata perché ti eri "dimenticato" di metterci il francobollo. Probabilmente poi il postino non se n'era accorto, altrimenti la tua lettera non sarebbe mai nemmeno arrivata in redazione (ragazzi, non scherziamo: se dovessimo anche pagare le vostre multe poi non rimarrebbero più soldini per i nostri stipendi! ndMaurizio)! Dopo questa breve introduzione passiamo ai vari argomenti esposti nella tua lettera: come probabilmente avrai già notato nel numero scorso la Mailbag ha subito una piccola "rivoluzione" con un netto aumento delle missive pubblicate a scapito dei vari angoli (se non siete d'accordo fatemelo sapere), anche se non riesco proprio a capire cosa intendi con posta più "intelligente". Per quanto riguarda l'eliminazione dei PC (o forse di tutti i computer, da quanto ho intuito dalle tue lettere precedenti) devo ricordarti che CVG vuole essere l'unica rivista multiformato in Italia, che affronta cioè tutti gli aspetti del mondo videoludico, e che quindi, anche in futuro, continuerà a parlare tanto di computer quanto di console (con una solo "l"); mi sembra inoltre che le recensioni, le news e le anteprime per console siano sempre numerose e tempestive, cosa vuoi di più? Concordo con te sulla presenza di troppi errori ortografici (comunque ci stiamo attrezzando per risolvere il problema) (io non volevo dirlo, ma è tutta colpa di Maurizio... scherzo, ma potremmo indire un nuovo concorso! Vediamo chi trova più errori in questo numero di CVG? ndFabio), mentre continuo a non capire l'odio e il disinteresse di molti videogiocatori nei confronti dei Board Games (a proposito scrivetemi cosa ne pensate di questa sezione). Per quanto riguarda i gadget non so quanti lettori possano concordare con te... e per la rassegna dei voti non è escluso che prima o poi facciamo ancora un annuario...
Passiamo ora alle risposte:
1) Se dovessi acquistare un gioco tra tutti quelli da te citati penso che comprerei Sim City.
2) Rispettivamente per Snes: Zelda, Parodius e The Empire Strikes Back. Per Megadrive: Landsalker, Ex-Ranza (Thunderforce 4 rallenta troppo per i miei gusti) e Alien 3. Per PC Engine se conosci il giapponese Far East Of Eden 2, altrimenti Dragon Slayer, Lords Of Thunder, mentre non esistono grandi conversioni da film. Se ti può consolare però è disponibile tutta una serie di giochi tratti dai Manga. I miei preferiti sono: Spriggan 1 e 2 (shoot'em up) Macross (shoot'em up e RPG) e Yamato (avventura strategica)
3)Per questa risposta lascio la tastiera a Fabio. Ok, salve

gente, come va? Eeeh? Non ve ne frega niente e volete solo che risponda? Scusate, volevo solo partecipare, comunque avete ragione. Dunque, la questione è un po' complessa: infatti se sul 3DO si hanno molti dati, quelli sul Jaguar sono un po' scarsini nel senso che non si sa nulla di certo. Ci sono voci (anche abbastanza insistenti) che affermano che la macchina Atari sia in realtà un 16 bit (cosa che peraltro risulta anche da alcune rivista americane) e che l'unica componente a 64 sia il bus video. Inoltre si è scoperto da poco che il Jaguar per effettuare la decompressione dei dati in tempo reale delle sue cartucce impiega circa il 50% della sua potenza di calcolo e la cosa non è molto "carina". Finora, dal punto di vista grafico e sonoro il 3DO si è dimostrato più potente del "64" bit Atari (Cybermorph e Chequered Flag sono buoni giochi, ma con la grafica di Crash'n'Burn non c'è molto da fare!), comunque il futuro è ancora incerto e molto dipenderà da quante case supporteranno le due macchine e da quanto saranno sfruttate. Personalmente ritengo che la migliore tra le due sia il 3DO, che non solo tecnicamente parlando è una macchina semplicemente strepitosa, ma è anche dotata di solide "basi" alle sue spalle. Sono stato abbastanza chiaro?
4) Lo stipendio dei redattori è coperto da segreto militare quindi non posso rivelarti nulla; il ritmo di vita (almeno il mio) è quello di un ragazzo normale che studia e lavora.

GEOMETRIA LINEARE?

Yo boys, how are you? E' una nuvolosa serata di ottobre qui a Bologna; i miei non sono in casa così, mentre i R.E.M strimpellano qualcosa dentro il mio stereo, ho pensato di tirare fuori carta e penna (sorry, ho la stampante rotta e la macchina da scrivere è ormai da tempo persa nei meandri polverosi dell'armadio di mio padre) per scrivervi qualcosa. Ho sedici anni e seguo l'universo dei videogiochi da quando ne avevo cinque (il mitico periodo pre-MSX) ma non ho mai avuto il tempo (e la voglia) per scrivere a una rivista del settore. Quindi per non farvi perdere tempo, passo subito agli argomenti salienti della mia missiva:

- Innanzitutto complimenti per la rivista: colorata, simpatica ed intelligente come da tempo non se ne vedevano. Due piccoli appunti però: la qualità delle foto in alcune recensioni può essere migliorata, inoltre la posta da qualche numero a questa parte sta diventando un banale "question & answer"; cercate di ravvivare l'interesse del lettore con missive un po' più interessanti (oppure proponete voi stessi un argomento da discutere). I disegni sono mitici.

- Vorrei rispondere a Eber dal Zotto (n. 24 marzo 1993) e a D.A: (n. 23) che sparano a zero sulle console tirando in ballo argomenti (la cui validità è molto discutibile) quali: l'esagerato costo del software che secondo loro porterebbe alla pirateria, la martellante pubblicità in TV, il fatto che tutti i giochi per console possano essere convertiti per computer e non viceversa, ecc ecc. Allora, riguardo al prezzo dei giochi non mi sto a dilungare troppo: se uno si compra uno Snes (come me) sa benissimo a che genere di prezzi va incontro (certo che le cartucce per Neo Geo costano una fortuna, ma è anche vero che chi decide di comprarsi la suddetta macchina di solito non piange miseria). Pirateria? Ah, ah, ah, ah, ah! Ma prima di parlare verificate che il cervello sia collegato! Avete mai visto una console che viene rovinata dalla pirateria? Tutti i miei amici possessori di Amiga o PC non hanno neanche mezzo dischetto originale... meditate gente, meditate. Inoltre è vero che su Megadrive non vedremo mai Ultima 7 o Falcon 3.0...'mbe? Come cavolo si fa a paragonare una console da 200 carte con una macchina professionale da più di 4 milioni? Per quanto riguarda la classifica dei più bei giochi di tutti i tempi... Appello a tutti i lettori: ma siete nati tutti dopo il 1985? Che cosa ci fa Mortal Kombat (per me era un cesso ambulante persino in sala giochi) (concordo ndMarco)? E Street Fighter 2? Che fine hanno fatto Turrican (c-64), Pac Man, Defender, Mario Bros e Space Invaders? Non

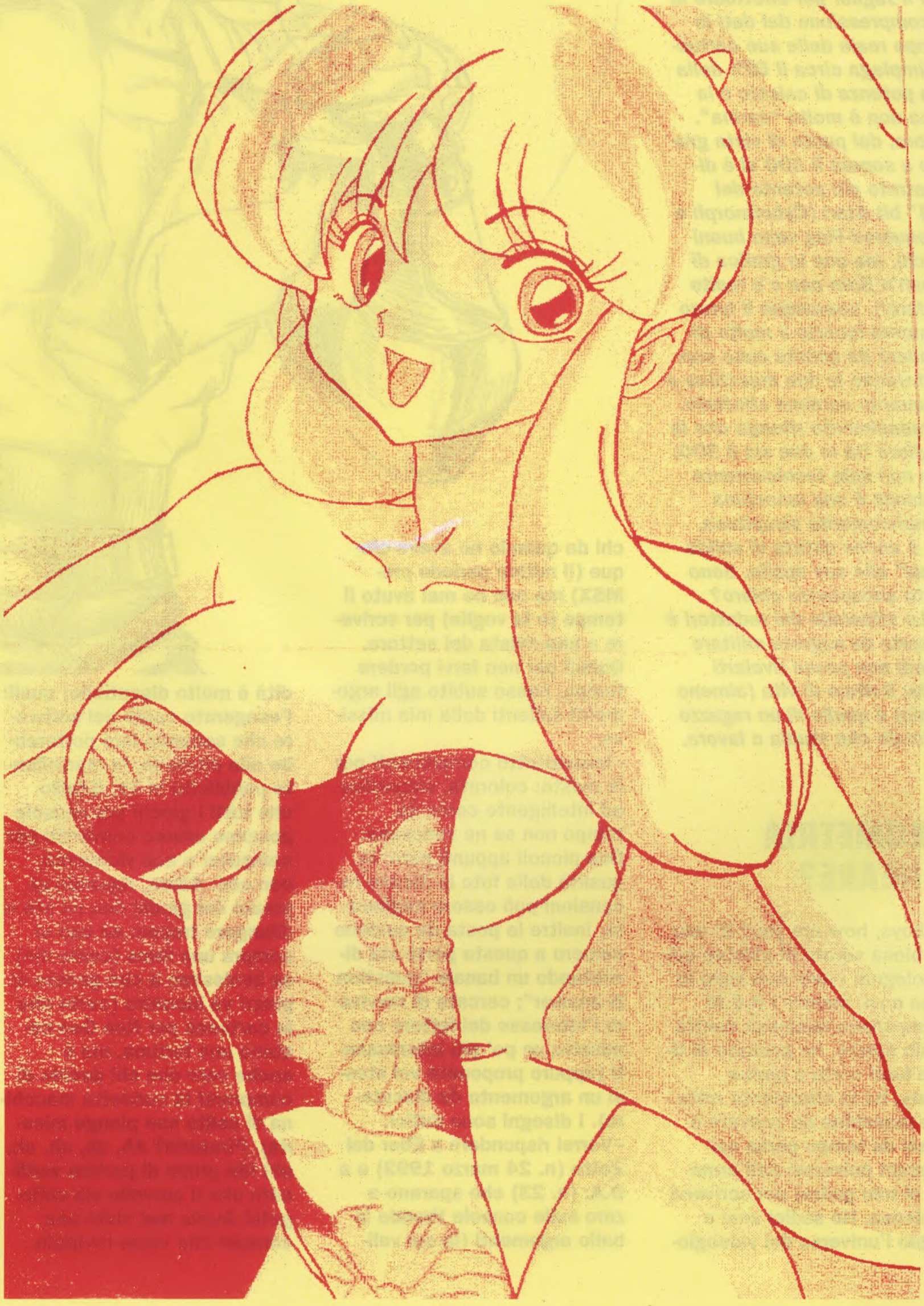
posso credere che ve li siate già dimenticati! Ok, ora basta, ho finito di delirare.
Ciao
Andrea "Shew" Giusti (Bologna)

Caro Andrea, sono pienamente d'accordo con te sul fatto che non si possano paragonare i computer (soprattutto i PC) e le console, sia per la notevole differenza di prezzo sia perché si indirizzano a due diverse categorie di videogiocatori. Da un lato abbiamo infatti gli amanti delle simulazioni, dei giochi strategici e degli RPG, mentre dall'altro abbiamo fanatici di shoot'em up, beat'em up, sport e platform games. Vorrei far notare, inoltre, a tutti i possessori di computer che affermano che il prezzo dei giochi per console è troppo elevato che oramai un buon game per PC costa come minimo 90 carte. Il discorso dell'immensa differenza di prezzi quindi non regge molto a meno che uno non sia un buon vecchio Barbanera (ci siamo capiti?). Comunque, credo che questa polemica sia inutile: la macchina migliore è sempre quella che ha i giochi che vi piacciono di più! Vivi e lascia vivere fratello!

UNA PICCOLA SPRUZZATA DA' SOLLIEVO ALLA GIORNATA!

Ultramitica redazione di CVG, complimenti per la vostra rivista che diventa migliore ogni mese. Vi scrivo perché posseggo un Megadrive europeo e vorrei farvi alcune domande:
1) Quale picchiaduro è più massiccio, Street Fighter 2 CE o Mortal Kombat, naturalmente per Megadrive?
2) Lo so che la recensione di Street Fighter 2 non è ancora uscita ma se lo avete visto come vi è parso?
3) Sono un appassionato di giochi di ruolo, mi sapete consigliare i migliori per Megadrive?
4) Un mio amico ha un gioco per PC che si chiama Civilization, vorrei sapere se è stato convertito per Megadrive e se sì, quanto ha preso?
5) Ho visto su una rivista l'immagine di un gioco che mi era piaciuto molto nella versione coin-op, non mi ricordo il nome, mi sembra Cadash, ma non ne sono sicuro. So che ci sono cinque o sei personaggi che si possono scegliere tra i quali un mago e un guerriero. Vorrei sapere se è stato convertito per Megadrive e quanto si è beccato.
6) Che differenza c'è tra il Megadrive 1 e 2?
7) Quale sarà il prezzo del Megadrive 2 ?
8) E quello del Mega CD 2?
9) Verrà convertito Day of the Tentacle per Megadrive?
Mi raccomando, non scordatevi di rispondere a questa domanda: vi piacciono i Guns'n'Roses? Spero proprio che rispondiate alle mie domande perché mi rendereste felice. Grazie!
Gabriele "79" Sestini (Campi Bisenzio (FI))

Caro Gabriele, grazie per i complimenti (fanno sempre piacere); passo subito a rispondere alle tue domande.
1) Personalmente preferisco nettamente Street Fighter 2 (Concordo. ndGuile), anche perché devo dire che Mortal Kombat non mi è mai piaciuto molto (anzi, lo ritengo un gioco molto sopravvalutato).
2) Penso che tu abbia già letto la recensione sul numero di Novembre; ti ricordo comunque che Street Fighter CE su Megadrive ha preso un bel 96%.
3) A parte la serie di Phantasy Star, Landstalker, Lunar (che però esiste solo per Mega CD) e Shining in Darkness (che ricorda molto Dungeon Master) non sono disponibili purtroppo, almeno in Europa e in America altri giochi di ruolo di qualità. Discorso diverso invece meri-



VENDITA PER CORRISPONDENZA - SPEDIZIONI A DOMICILIO

BATMAN Returns

Combatti contro il malvagio pinguino e l'imprevedibile catwoman.

Manuale Italiano

L.129.000

Super Double Dragon

INuove fantastiche missioni aspettano i nostri tre eroi in questo picchiadu

Manuale Italiano

L.139.000

Super Off Road

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

Manuale Italiano

L.129.000

Super Strike Gunner

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

Manuale Italiano

L.139.000

The Magical Quest

Il primo Fantastico gioco interamente in italiano.

Manuale Italiano

L.159.000

M.Kombat L.149.000

ALIEN 3 L.139.000

Final Fight L.139.000

E.F. Champ L.119.000

Bubsy L.129.000

WWF L.149.000

Castelvania 4 L.139.000

S.Star Wars L.139.000

Turtless 4 L.139.000

Prince of P. L.149.000

Mario all Stars L.149.000

TOM & Jerry L.139.000

Star Wing L.139.000

James Pond L.139.000

Fatal Fury L.159.000

Mario Kart L.119.000

Super Aleste L.139.000

7 SAGA L.119.000

Road Runner L.149.000

Mystic Quest

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

Manuale Italiano.

L.75.000

Robotector L.139.000

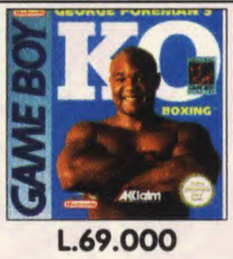
L.59.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000



L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.59.000

L.59.000

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

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

Super Nintendo + Super Mario 4 + Joypad

L.319.000 IVA INCLUSA.

GameBoy Console

L.99.000 IVA INCLUSA.

GameBoy Console +

Tetris + cuffie + Batterie

L.125.000 IVA INCLUSA.

Garnzia 12 Mesi.

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

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

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

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

ta il Giappone, dove questo genere è senza dubbio uno dei più amati e l'uscita di nuovi prodotti è continua; peccato solo per il problema della lingua!
4) Devo darti una brutta notizia: Civilization non è stato ancora convertito per Megadrive e non ci sono giunte voci riguardo una futura conversione.
5) Il gioco di cui parli è proprio Cadash ed è stato convertito per Megadrive circa un annetto fa; non lo abbiamo recensito, ma devo dirti che comunque non è un gioco molto bello, anzi...
6) Come ho già sottolineato nella posta del numero scorso ci sono solo piccole differenze estetiche.
7-8) Teoricamente il prezzo del Megadrive 2 e del Mega CD 2 dovrebbero essere leggermente più bassi di quelli dei vecchi modelli.
9) Mi dispiace deluderti, ma una conversione di Day of the Tentacle per Megadrive è abbastanza improbabile, anche se non bisogna mai dire mai (in fondo si vive solo 2 volte. ndFabio).
Per quanto riguarda l'ultima domanda devo dirti che personalmente non amo la musica dei Guns'n'Roses come non amo la maggior parte della musica heavy metal (Ehi Marco, ma perché non lo dici chiaro e tondo che per te esistono solo i Queen ed Elton John? ndFabio).

BOTTA E RISPOSTA

Mitica redazione di CVG, vi scrivo per poter essere utile al continuo miglioramento della vostra/nostra rivista. Passo subito a esporre le mie idee: per prima cosa vorrei rispondere alla lettera di Sergio "Ray" Porcellini pubblicata sul numero di novembre, anche se Simon gli ha già risposto con chiarezza. Il ragazzo in questione si lamentava del fatto che Simon sul numero di settembre aveva affermato che nella posta di CVG non dovevano essere trattati esclusivamente argomenti riguardanti i videogiochi (per forza, CVG è una rivista dedicata ai videogiochi), ma io mi chiedo: caro Porcellini perché vorresti che su CVG si pubblicassero lettere "dementi" (sarebbe meglio dire demenziali ndMarco) e non del tipo "quando uscirà Final Fight 33..." (Aaargh! Basta, non ne posso più! Mi volete proprio far venire un colpo! ndFabio). In fondo uno che compra una rivista di videogiochi vuole sapere la ultime novità riguardo i suoi games preferiti e non i tuoi fatti personali (ad esempio la misura della tua nuova giacca o altro), dunque per favore non scrivere più cretinate... chiuso l'argomento? Adesso vorrei chiedervi per quale motivo sprecate delle pagine con i board games, che non c'entrano nulla con i videogames; personalmente non ho nulla contro i giochi da tavolo, ma penso che esistano riviste dedicate ai suddetti, dunque vi chiedo se potete usare quelle pagine per affrontare argomenti riguardanti appunto videogames. Questo è solo un consiglio personale mio e dei miei amici, passo e chiudo.
Daniele Piana (Napoli)

Cara redazione di CVG come va? Sono un ragazzo di sedici anni che vi segue dal leggendario numero 1 (sigh, bei tempi quelli, ricordo ancora

IMPARA L'ARTE E METTILA DA PARTE

Male, veramente male, miei cari lettori. Questo mese non è arrivato nessun, e sottolineo nessun, disegno. Per non lasciare quindi la posta vuota e spoglia ho deciso di cercare nel nostro archivio vecchi disegni inediti.
Gli autori dei lavori pubblicati questo mese: Fabio Costantin (ormai una presenza costante in questo angolo), Luca Loschi (già citato il mese scorso), Davide Manzi, Matteo Zelli, Daniele Ferragina, Andrea Giusti e Federico Grisolia.
Prima di concludere un piccolo appello: non mandate solo disegni di Ken il guerriero o di Street Fighter 2: esistono centinaia di soggetti inerenti al mondo dei videogiochi (che ne so: Maurizio in topless... ndFabio); usate un po' di fantasia!
Thanks e arrivederci al mese prossimo.

STATE OF THE ART

Anche questo mese siamo stati letteralmente invasi dalle vostre classifiche che, tanto per cambiare, vedono al primo posto quasi sempre Street Fighter 2, sul quale preferisco evitare ogni commento. Bisogna inoltre sottolineare poche variazioni, anzi sarebbe meglio dire nessuna nelle prime quattro posizioni, mentre la parte bassa dalla classifica è stata totalmente rivoluzionata dai vostri voti. Arrivano, e sarebbe il caso di dire finalmente, grandi classici quali Elite, il mitico Tetris e, per la gioia di Maurizio, Defender. Da sottolineare infine (purtroppo) il ritorno di Mortal Kombat e la permanenza ormai da un paio di mesi di Lemming e di Impossible Mission (gagliardo! ndFabio).

1) STREET FIGHTER 2	COIN-OP,SNES,MD,PC ENGINE	(1)
2) FORMULA 1 GRAND PRIX	AMIGA,PC	(2)
3) VIRTUA RACING	COIN-OP	(3)
4) FATAL FURY 2	NEO GEO	(4)
5) DEFENDER	COIN-OP	(NEW)
6) LEMMING	AMIGA,PC,SNES	(5)
7) MORTAL KOMBAT	COIN-OP,AMIGA,SNES,MD	(NEW)
8) ELITE	TUTTI I FORMATI	(NEW)
9) TETRIS	GAMEBOY,COIN-OP,SNES	(NEW)
10) IMPOSSIBLE MISSION	COMMODORE 64	(10)

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

DISPONIBILE PER TUTTI I FORMATI

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

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

quando in tutto il suo splendore lo vidi spiccare nel grigiore delle altre riviste ed io mi avvicinai, ma questo non c'entra) e con immenso piacere ho potuto notare un netto miglioramento; negli ultimi numeri poi siete diventati veramente incredibili. Eh già, lo scopo di questa lettera era di comunicarvi che siete MITICI, tuttavia aggiungerò qualche annotazione. Sto leggendo la posta del numero 31 e devo dire che sono molto daccordo (o d'accordo boh?) con Sergio Porcellini. Secondo me nella posta bisognerebbe trattare un po' di tutto, senza esagerare ovviamente, (voglio dire, non tutte lettere che non riguardino i videogiochi, ma una inerente e una no). Proseguendo la lettura mi è tornata in mente la rubrica "Nippomania" radiata dalla rivista: be', devo dire che mi è molto dispiaciuto dato che sono un nipponfanatico totale e comunque mi sembrava che fosse molta la connessione con i videogiochi e, a questo proposito, vorrei fare alcune domande:

1) Esiste o verrà mai prodotto un gioco di "Video Girl Ai"?

2) Ho sentito parlare di Fist of the North Star 7 per SF. Sarà una ciofeca come il 6 oppure un capolavoro?

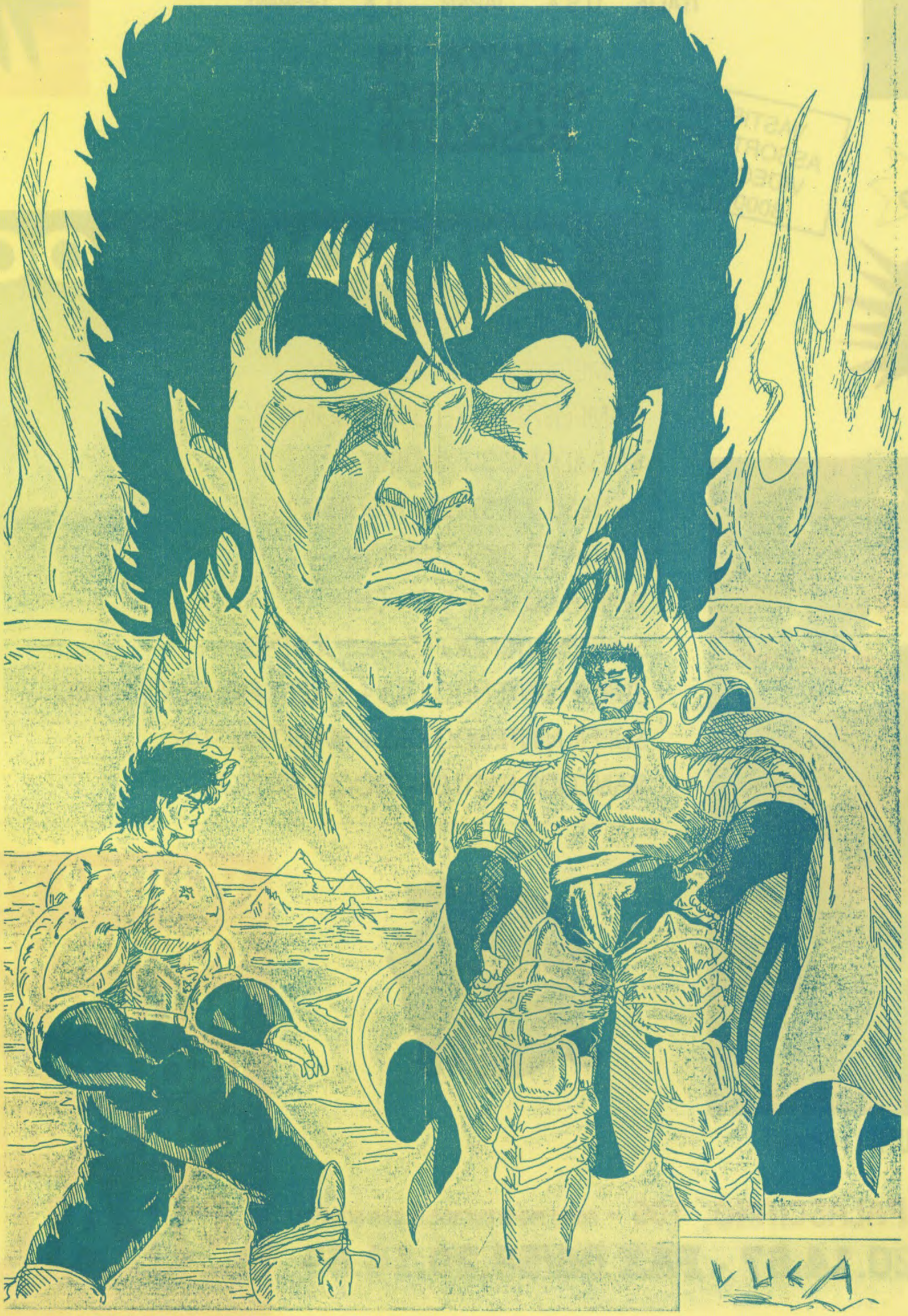
3) Vari mesi or sono avevo letto su un'altra rivista che in Giappone esisteva un gioco di Nadia per Sharp 68000 e che doveva esser convertito per PC; ne sai qualcosa? [...]

Concludo con un breve appunto riguardante la top 10: perché non ti piace Street Fighter 2? E' un capolavoro e al tempo stesso è molto innovativo 8 personaggi da scegliere, mosse segrete a iosa, fluidità incredibile...) (e queste tu le chiami innovazioni?!?! ndFabio) (se non la smetti ti spezzo le gambucci!nd Maurizio) (ehi, ma questo lo dico sempre io! nd Fabio). Per il resto concordo con te: dove sono finiti i mitici Pac Land, Maniac Mansion, Zak, Space Invaders ecc ecc? [...] Ciao a tutti e continuate così.

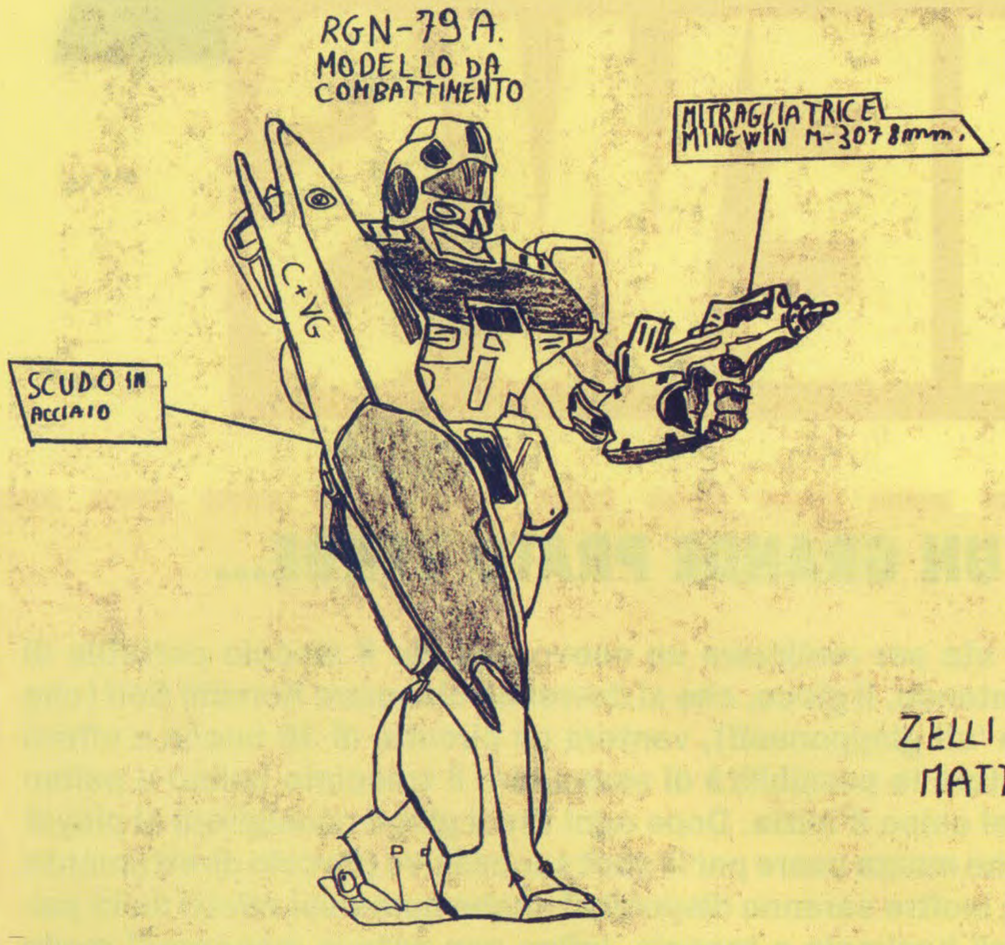
Tommaso Teruzzi (Cusano Milanino (MI))

L'ANGOLO DEI CLUB

E' nato, solo per i lettori di CVG, il "Fatality Club" per le console Super Nintendo e PC Engine. Siamo solo 14 iscritti, ma speriamo di ingrandirci. Si effettua lo scambio di cartucce/CD games senza fini di lucro. Per iscriversi, telefonare ogni giorno (escluso il lunedì) allo 0968/436546 solo nel pomeriggio e chiedere di Giovanni. Solo per zona Lamezia Terme o anche provincia di Catanzaro.



La lettera di Sergio "Ray" Porcellini ha scatenato un dibattito abbastanza acceso e ha diviso i lettori in due categorie rappresentate dalle lettere appena pubblicate. Personalmente non sono contrario (anzi!) alla pubblicazione di lettere demenziali o che esulino dal mondo videoludico, soprattutto per rendere l'angolo della posta un po' più vario e divertente (sarete d'accordo con me nel pensare che leggere cinque pagine di domande e risposte possa risultare leggermente noioso e comunque per questo ci sono anche le News, altrimenti mio fratello che ci sta qui a fare?) (sto qui a mettere ndFabio, capito?! ndFabio). Mi rendo conto che essendo CVG una rivista di videogiochi, deve essere questo l'argomento principale da trattare, ma ritengo che questi due generi di lettere, se saggiamente miscelati (e vai di shake fratello! ndFabio), possano coesistere in maniera pacifica all'interno della Mailbag (nel caso che le missive interessanti siano molte si possono sempre aggiungere altre pagine a questo angolo della rivista). Per questi motivi ho intenzione di pubblicare nei prossimi mesi ogni tipo di lettera, che sia di critica, piena di domande, comica, demenziale, seria, profetica, apologetica



o altro. Se proprio non siete d'accordo o volete semplicemente interloquire con me sull'argomento non avete altro da fare che scrivermi. In fondo siete voi che dovreste essere i protagonisti della Mail Bag e credo che solo con le vostre lettere potremo riuscire a migliorare quest'angolo e a renderlo più adatto alle vostre esigenze! Per concludere rispondo rapidamente alle domande di Tommaso:
1) Purtroppo non esiste ancora un videogioco dedicato al fumetto più bello del mondo; se mai ne uscirà uno sarai il primo a saperlo.
2) Il nuovo gioco dedicato a Ken il guerriero non è ancora uscito e si sa solo che dovrebbe avere la stessa struttura del suo predecessore. Preparatevi a una futura recensione.
3) Il gioco di Nadia è disponibile solo per Sharp 68000 e per PC...Engine. Purtroppo una conversione per PC non è molto probabile. Passo e, per il momento, chiudo.

Vendocomproscambio...

E te pareva! Come avrete sicuramente notato nella scheda del numero scorso c'era il solito maligno refuso, ma non penso sia questa la cosa importante: la scheda potete anche ricopiarla o fare una fotocopia, così non rovinate la rivista. Nonostante il numero scorso sia appena uscito in edicola quando sto scrivendo, sono già arrivati due annunci che pubblichiamo al volo.
Ricordatevi infine di indicare nelle note se volete che venga indicato solo l'indirizzo, solo il telefono o entrambi (anche se nel tagliando dove inserire tutti i dati richiesti) e di spedire i vostri annunci a

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

ZIBALDONE LUDICO

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

Testo dell'annuncio _____

Scrivere a: Nome _____
Indirizzo _____
Telefono _____ **Orari** _____
Note _____

CONSOLE

• SCAMBIO

Scambio Super NES italiano con 5 giochi, trasformatore e tutto il resto con un Game Gear con 3 o 4 giochi (solo zona Lombardia)
Scrivere a:
Via de Sanctis 11, Milano
Telefono: 02/8436529
Orari: dalle 19.00 alle 20.30

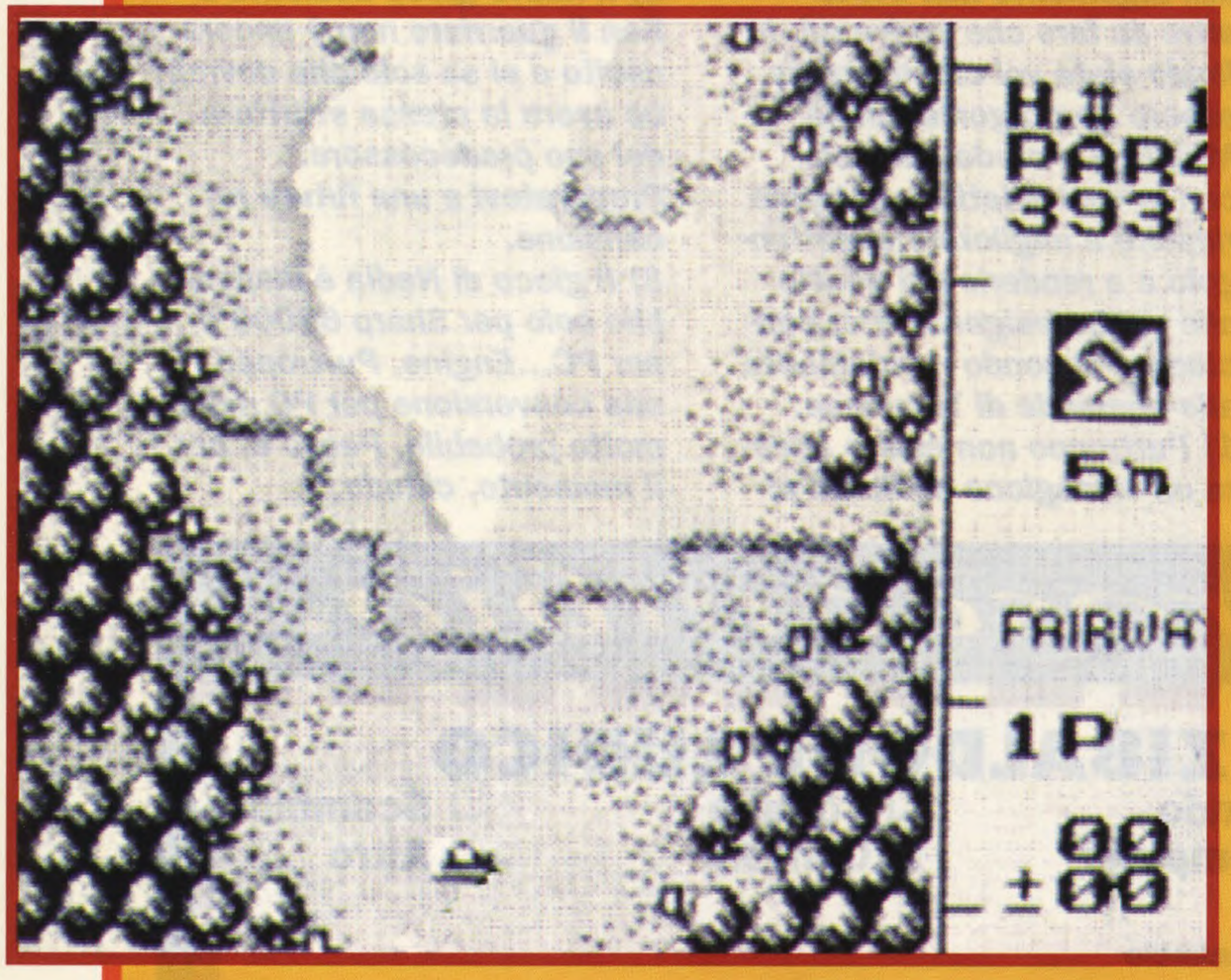
• VENDO

Vendo Sega Master System con due joypad, Light Phaser (pistola), cavo TV, cavo scart, con ben 25 giochi, il tutto a lire 575.000.
Scrivere a: Alessandro Caprioli
via Pergine 3, 20148 Milano
Telefono: 02/33002590
Orari: 15-20

NEWS

C'E' UN GRANDE PRATO VERDE...

Konami sta per realizzare un nuovo golf per il piccolo portatile di casa Nintendo. Il gioco, che si dovrebbe chiamare Konami Golf (che fantasia 'sti giapponesi!), vanterà un circuito di 36 buche e offrirà al giocatore la possibilità di esaminare il tracciato palmo a palmo prima del colpo d'inizio. Dopo ogni tiro il gioco consiglierà al player anche che mazza usare per lo shot successivo (farcelo direttamente lui no?); inoltre saranno disponibili anche numerosi effetti della pallina, quali backspin e topspin. Infine non poteva mancare il modo a 2 giocatori per una sana competizione con un amico. Chissà se non sarà il caso di chiamare un falciaerbe?



VIRTUAL COIN-OP: SOGNO O REALTA'?

La Division, una tra le compagnie leader nel mondo per la produzione di tecnologie VR, ha recentemente firmato un accordo con una grossa industria costruttrice di hardware ludico (leggi coin-op). I prodotti di questo "incontro" dovrebbero esser disponibili nelle sale giochi di tutto il mondo entro la fine di quest'anno e c'è già chi è pronto a giurare che il nostro modo di giocare sta per cambiare radicalmente. La Virtual Reality Games Ltd (questo è il nome della compagnia dei nostri sogni) sembra infatti essere all'avanguardia nel campo di macchine VR, senza contare che la società può già vantare alle sue spalle una notevole esperienza nella produzione di giochi "classici". "La nostra idea" ci hanno detto "è quella di realizzare tutta una serie di game VR nei quali siano presenti tutti quegli elementi tradizionali (bonus, power up, boss di fine livello, stanze segrete ecc ecc) che finora sono stati assolutamente assenti in questo genere di giochi". Grazie principalmente all'avanzato grado di sviluppo tecnico della Division, la Virtual Reality Games sarà in grado di produrre una serie di macchine altamente complesse senza doversi preoccupare delle limitazioni hardware. Sono già in programmazione infatti cabinati in grado di gestire fino a 16 giocatori contemporaneamente in uno stesso ambiente.

Inoltre sono stati fatti progetti per la produzione di cockpit semoventi, il che vuol dire che prima o poi ci troveremo a sfrecciare con altri 4 amici a testa sottosopra contro orde di caccia imperiali o forse, più semplicemente, al comando di una macchina di formula 1, ma con accelerazioni, frenate e sbandate. Run, run, run to me...

OGNI 32 BIT E' BELLO A MAMMA SUA!

Ci sono ancora pochi dettagli ma sembra ormai quasi certa che la nuova console a 32 bit della Sony verrà lanciata in Giappone verso la fine del '94. La macchina sarà, molto probabilmente, basata su di un processore a 32 bit RISC e sarà in grado di far girare software su CD. A detta dei suoi costruttori la loro macchina sarà in grado di creare effetti grafici semplicemente incredibili e non solo spazzerà via ogni altra macchina presente sul mercato ma sarà anche più potente del 3DO e delle nuove console Sega e Nintendo. Che strano, questa storia mi sembra proprio di averla già sentita da qualche altra parte...

IL CD-I NEL MIRINO DELLA VIRGIN

E' stato appena annunciato che la Virgin Interactive Entertainment ha dato il via alla produzione di una serie di titoli per il CD Interactive di casa Philips. Attualmente i dettagli a nostra disposizone sono abbastanza scarsi, ma da quello che abbiamo potuto sapere i giochi in questione, 3 per la precisione, dovrebbero essere conversioni di game già apparsi su PC CD-ROM. Non siamo sicurissimi su quali sia caduta la scelta dei programmatori di casa Virgin. Comunque sia sappiamo tutti, o quasi, quali siano i giochi che la software house può vantare nei suoi listini, quindi crediamo che i maggiori indiziati possano essere: Demolition Man, The Terminator, Dune e 7th Guest 2. Mi sto proprio chiedendo come faremo a dormire la notte ora che abbiamo questo atroce dilemma.

NEWS

MORTAL KOMBAT IN SPAGNA!

Chi l'avrebbe mai immaginato che tra tutti i paesi del mondo il più sensibile fosse la Spagna? In questa caliente terra infatti i dirigenti "indigeni" della Sega hanno fermato l'importazione di Mortal Kombat per il suo alto contenuto di violenza. Non possiamo che inchinarci di fronte a un così alto livello di civiltà da parte di un paese che non ha mai propugnato gli atti di violenza (neanche per sport) e che si è sempre battuto in questo senso per tutte le battaglie. Chissà perché in una terra così tranquilla la mortalità dei tori e il numero di incidenti loro connessi è così alto?

CVG ALL'ECTS!!!!!!!!!

Ragazzi, questa è la vostra grande occasione: i lettori di CVG sono stati scelti per rappresentare l'Italia nella designazione del miglior videogioco del 1993 all'ECTS, la grande fiera di settore che si svolgerà a Londra nel prossimo Aprile. Cosa aspettate? Muovetevi, avete solo questo mese a vostra disposizione! Compilate il tagliando, attaccatelo su una cartolina postale o inseritelo in una busta e indirizzatelo a:

CVG - GIOCO DELL'ANNO ECTS - via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo MI

CVG – GIOCO DELL'ANNO ECTS

IL MIO VIDEOGIOCO PREFERITO NEL 1993 E':.....

MARCA .....SISTEMA .....

NOTE .....

.....

I MIEI DATI PERSONALI SONO:

COGNOME .....NOME.....

CITTA' .....PROV .....

NOTE .....

.....

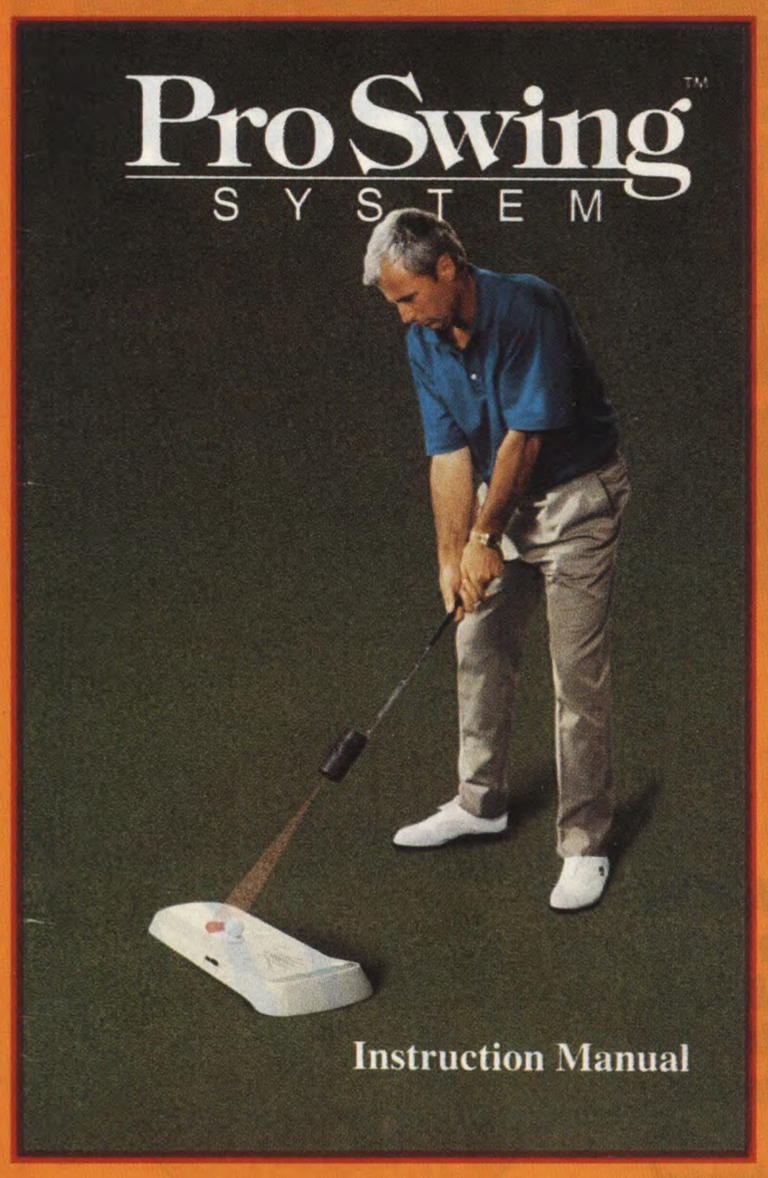
NEWS

FORZA ITALIA!

No, cosa avete capito: non si tratta di una pubblicità a sfondo politico o sportivo. E' solo la notizia della nascita di una nuova software house italiana, con sede a Savona. Il suo nome sarà Action Team Software e ha come principale, e ambizioso, obiettivo il rilancio del videogame made in Italy; il primo titolo, disponibile in primavera nella versione PC (cui farà seguito quella per Amiga 1200), sarà Rico Player Tennis, una simulazione manageriale del miliardario mondo del tennis. Per ulteriori sviluppi rimanete sintonizzati su CVG!

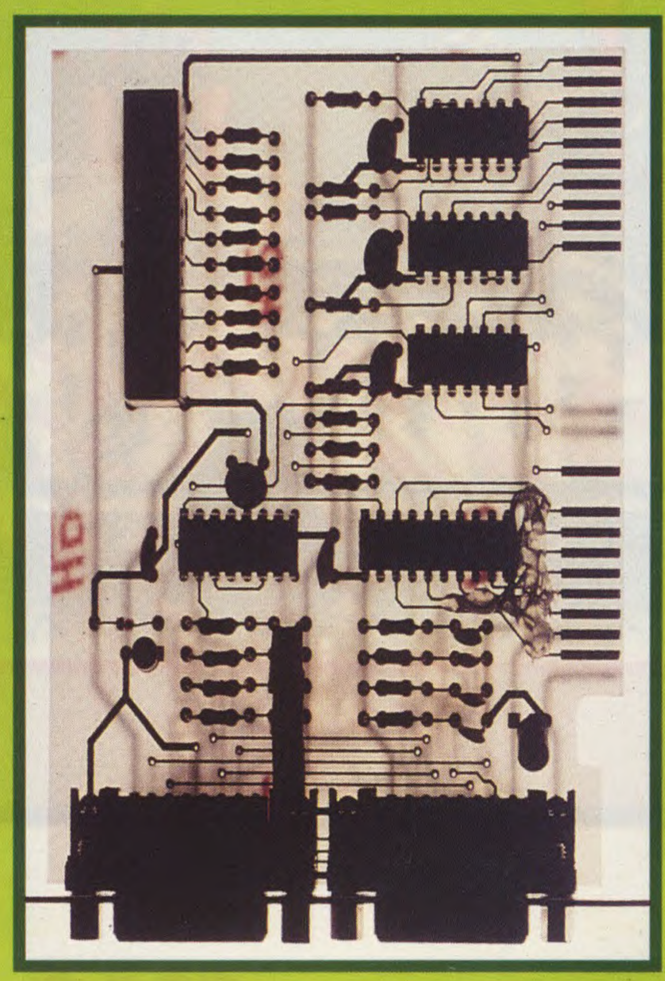
CHE BEL GOLF... E' NUOVO?

Siete stati colti da un improvviso raptus per lo sport più "verde" del mondo? Avete una voglia pazza di fare una partita a golf, ma il campo più vicino è a 300 Km oppure l'erba che avevate in soggiorno si è seccata perché la mamma si è dimenticata di annaffiarla, oppure siete semplicemente stanchi di spendere i milioni in soprammobili e specchi? Se la risposta è un secco "SI'!", allora abbiamo quello che fa per voi! E' appena arrivato in Italia, grazie a Computer Land di Cassano Magnago, il Pro Swing System, un "giocattolo" altamente rivoluzionario. Il prodotto, il cui prezzo si aggira intorno alle 800.000 lire, è composto da una piccola "tavoletta" con una pallina, sensori e una serie di display più, naturalmente una bella mazza "all'infrarosso". Giocare è semplicissimo: vi basterà accendere il tutto, collocare la pallina nel punto apposito, accendere la mazza, prendere posizione e... via con lo swing! Il computer contenuto all'interno della tavoletta calcolerà, tramite le informazioni ricevute dai sensori traiettoria e gittata della vostra "boccia", per darvi poi il suo spietato responso. Completissima la gamma dei colpi che si possono effettuare, alla quale si aggiunge poi la possibilità di poter interfacciare questa nuova "periferica" a un computer PC-IBM compatibile e di poterlo utilizzare come controller per svariate simulazioni golfistiche. Quindi se sentite che nel vostro petto pulsa un cuore da Squalo Bianco, ma non vi sentite Capitan Findus, sapete già cosa fare!



CARD-IAMO TUTTI IN CORO!

Ok, ragazzi: siete stanchi della vostra vecchia scheda joystick che si impianta ogni due per tre? Volete evitare una fine premature a giochi come Wing Commander 2, Strike Commander oppure favolosi incidenti a Indy 500 e a Grand Prix perché il vostro dolce manopolino decide di andare a farsi una bella scampagnata? Se la risposta è sì, allora ecco quello che fa per voi la Spectravideo è infatti uscita con l'ennesima versione della sua scheda, la Logic 3 SpeedCard, che ora assicura la piena efficenza di ogni vostro joystick su ogni computer con clock compreso fra 25 e 66 Mhz. Il simpatico gadget è dotato di 2 porte a 15 pin ed è anche compatibile con tutto il software "4-fire button", il che vuol dire che potrete controllare gli armamenti di tutti i velivoli di questa terra! Che altro dire? Buon volo e... mi raccomando; casco in testa e luci accese, sempre! Anche in cameretta!



A TUTTO VIDEO CON IL CD32

Tra non molto (o almeno così speriamo) dovrebbe esser finalmente disponibile sul mercato la cartuccia Full Motion Video per il CD32. Così come quella prodotta per il CD-I, quella per il 32 bit di casa Commodore sarà conforme alle leggi dettate dallo standard MPEG e questo farà si che presto tutti i possessori del CD32 potranno avere libero accesso alla libreria di film e video che stanno uscendo in questo periodo su CD. Il prezzo dovrebbe aggirarsi intorno alle 199 sterline; peccato però che non sia ancora stata stabilita una data di uscita definitiva.

Virtual Joy

Via 1821 N°69 Alessandria
Tel.\Fax (0131)264639.

Japanese And American Videogames

NOVITA'
SUPER NES
SUPER FAMICOM

Rushing Beat Shura
Doraemon II
Gambare Goemon II
Troll
Alkaest
Cyborg 009
First Of The North Star 7
Gundam V
Super Godzilla
Fatal Fury II
Romancing Saga II
Twin Bee II
Fx Trax
Clayfighter
Ranma 1\ 2 Secret Of Cat
Y's IV
Solstice II
Zool
Super Ninja Warriors
Bastard

NOVITA'
MEGADRIVE
MEGACD

Aladdin
F1 Circus CD
Sengoku Densyo
Virtua Racing
Bare Knuckle III
Lamù MCD
Lunar 2 MCD
Battle Mania 2
Pop'N Land MCD
Super Cotton MCD
Phantasy Star IV
Castelvania N.Generation
Art Of Fighting

NOVITA'
SNK NEO GEO

Fatal Fury Special
Samurai Shodown
Art Of Fighting II
Magician Lord II

NOVITA'
PC ENGINE

Y'S IV
Martial Champion
Puyo Puyo
Yawara II
Chiki Chiki Boys
Emerald Dragon SSC
Super Darius II
River City Ramsom
Armoured Ruga
The Secret Flower Garden

NOVITA'
MS-DOS
CD ROM

Sim City 2000
Mortal Kombat
Megarace CD Rom
Alone In The Dark 2 CD
Dracula undersea
Dragon Knight III (sexy)

NOVITA'
GAME BOY

Ren & Stympy
Armadillo Gaiden
Tetris Flash
Yu Yu Hakusho II
Battletoads VS
Terminator
J.League Supporter
Box

NOVITA'
GAME GEAR

Faceball 2000
Sonic And Tails
Donald's Duck
Dracula
Star Wars
World Cup Soccer
Sensible Soccer

Grande Assortimento di titoli per Game Gear e Game Boy a prezzi incredibili!!!
Vendita di poster, figurine, Manga e Video originali Giapponesi. Telefonare!!

JAGUAR 64 BIT

Crescent Galaxy
Alien VS Predator
Checkered Flag II
Cybermorph
Raiden

3DO PAL VERSION

Monster Manor
Total Eclipse
Road Rash
Ocean Below

Amiga CD32

Mortal Kombat
Legacy
Microcosm
Nigel Mansell
B 17 Flying
L.Act. Hero

Vendita Per Corrispondenza In Tutta Italia

CVG PREVIEW

LETHAL ENFORCERS

L'anno scorso questo gioco si abbattè sulle console Sega come una tempesta; accadrà la stessa cosa per la versione SNES? Per saperlo continuate a leggere.

KONAMI

VERSIONE: SNES

USCITA: MARZO

Voi siete un giovane e inesperto poliziotto che si è appena fatto le ossa e come si addice al vostro caso ora dovrete vedervela con i più pericolosi criminali che infestano la vostra città. I primi ladruncoli contro i quali vi scontrerete e suon di revolverate li incontrerete proprio nel bel mezzo di una rapina in banca, mentre i livelli successivi includono assalti in parcheggi, inseguimenti in macchina fino allo scontro finale in un complesso chimico. La cosa interessante è che gli scontri non saranno sempre a piedi ma ve la dovrete vedere anche con inseguimenti stile vecchio west. Per progredire nel gioco fino a diventare Comandante avrete bisogno di tutta la vostra abilità di pistolero. Il game può esser giocato adeguatamente anche con il pad del SNES ma per qualche soldino in più vi potrete aggiudicare un bel revolver che si rivela senza dubbio essere il metodo di controllo più indicato per questo gioco. Inoltre visto che la Konami si è resa conto che il prezzo del pack contenente sia la cartuccia che la pistola di plastica sarà abbastanza alto ha già messo in programmazione la produzione di titoli che utilizzeranno in futuro quest'ultima, per non farla diventare solo un inutile gadget. Davvero niente male.

SKYBLAZER

CVG PREVIEW

Benché abbia una delle peggiori introduzioni mai viste sul Super Nes, sembra che SkyBlazer possa essere uno dei migliori action game mai apparsi su questa console. In questa avventura mistica voi controllate l'eroe del gioco, SkyBlazer appunto. La sua missione? Semplice, liberare la maga Arianna dalle grinfie del malvagio Ashura. Una particolarità di questo prodotto è che, il nostro eroe, anziché collezionare i power up raccogliendoli lungo il tragitto li può ottenere solo terminando ogni livello. Inizialmente le uniche armi a disposizione sono i pugni, i calci ed un colpo speciale, anche se devo dire che ottenere i vari ammennicoli è una delle attrattive principali di SkyBlazer, dato che alcune di queste sono veramente impressionanti: le più avanzate vi trasformeranno infatti in una fenice o in bolle di fuoco luccicanti. Un altro aspetto che rende SkyBlazer particolarmente massiccio è la varietà di sfide che contiene. Anche se tutti i 21 livelli seguono più o meno lo stesso schema (ovvero distruggere tutto quello che vi capita sotto tiro) vi capiterà di combattere praticamente in ogni condizione e situazione ambientale (in aria, in mare...). Alla fine del gioco inoltre dovrete sfidare non un solo boss, ma tutta una serie, senza neanche un attimo di pausa. SkyBlazer potrebbe quindi essere un ottimo gioco d'azione condito anche da buoni effetti sonori. Aspettatevi la recensione in uno dei prossimi numeri.

SONY IMAGESOFT	
VERSIONE: SUPER NES	USCITA: IMMINENTE

CVG PREVIEW

MICRO-I

Sembra che in questo periodo la MicroProse si stia dando davvero un gran da fare. Ci siamo infatti ritrovati letteralmente sommersi dai loro comunicati di giochi di imminente uscita, per cui, visto che non siamo una pizzeria o una rivista di macchine per l'edilizia ho pensato di pubblicarle tutte. Che ne dite, faccio bene?

IMPOSSIBLE MISSION 2025

Un mito! Uno di quei giochi che mi ha fatto letteralmente impazzire (lo so che non ve ne frega niente, ma io volevo solo partecipare...) sul buon vecchio C64 ora sta per fare la sua comparsa sugli schermi di tutti i Mega Drive e SNES. In questa special edition totalmente rifatta e ampliata dovrete sempre vedervela con l'inossidabile Dr. Elvin Atombender che questa volta ha deciso di sottomettere il mondo ai suoi voleri utilizzando la sua armata di cyborg. Toccherà ancora a voi riuscire a intrufolarvi nel suo grattacielo e fermarlo. In questa versione dovrete vedervela con tutta una serie di nuovi robot e trabocchetti, ognuno dei quali vanterà caratteristiche davvero micidiali, e la vostra ricerca di schede magnetiche e oggetti vari che vi consentiranno di raggiungere i piani più alti della base del perfido dottore avrà luogo attraverso cinque vastissimi livelli. Questa volta saranno 3 i personaggi tra cui potrete scegliere il vostro paladino, senza contare poi che durante il gioco potrete imbattervi in numerosi sub-games quali shoot 'em up, puzzle game e la mitica prova della "tavola musicale". I personaggi saranno sempre animati con le tecniche che hanno reso famoso il gioco fin dai suoi albori e che consentono di ottenere, tramite le digitalizzazioni di veri acrobati, animazioni semplicemente sensazionali. Se poi a tutto ciò aggiungiamo che durante il gioco potrete entrare in possesso di una vasta serie di power-up come elettromagneti, jet pack, fucili mitragliatori, proiettori holografici alla Total Recall, e che il game include anche il gioco originale al quale potrete accedere in un laboratorio segreto sotterraneo, credo proprio che ci troviamo di fronte ad un altro piccolo pezzo di storia di questo fantastico mondo dei video giochi. Che dite? Sto un po' esagerando? Forse, ma è tutto troppo bello!

MICROPROSE	
VERSIONE:	USCITA:
SUPER NES	IMMINENTE
MEGA DRIVE	IMMINENTE

NVASION

CVG PREVIEW

STAR TREK: THE NEXT GENERATION

MICROPROSE

VERSIONE: SUPERNES

USCITA: IMMINENTE

Per tutti i possessori del 16 bit di casa Nintendo che hanno sempre desiderato di prender parte a una avventura a bordo dell'Enterprise finalmente il sogno sta per avverarsi. Grazie alle Spectrum Holobyte potrete infatti prendere il controllo della più mitica delle navi della confederazione terrestre e lanciarvi là, dove nessun uomo è mai giunto prima. Il gioco sarà strutturato come l'avventura comparsa su PC e Amiga (Star Trek: The 25th Anniversary, tanto per capirci). Ci sarà quindi la classica divisione a episodi, ognuno dei quali rappresenta una missione e saranno presenti varie fasi arcade, dove dovrete guerreggiare contro navi pirata o vascelli alieni, anche se il gioco vero e proprio si svolgerà sui pianeti o nelle basi spaziali dove dovrete, grazie alle vostre abilità deduttive, svelare oscuri misteri, salvare vite in pericolo, sventare congiure interplanetarie e chi più ne ha più ne metta. E' tutto; OK maggiore, ci tiri su...

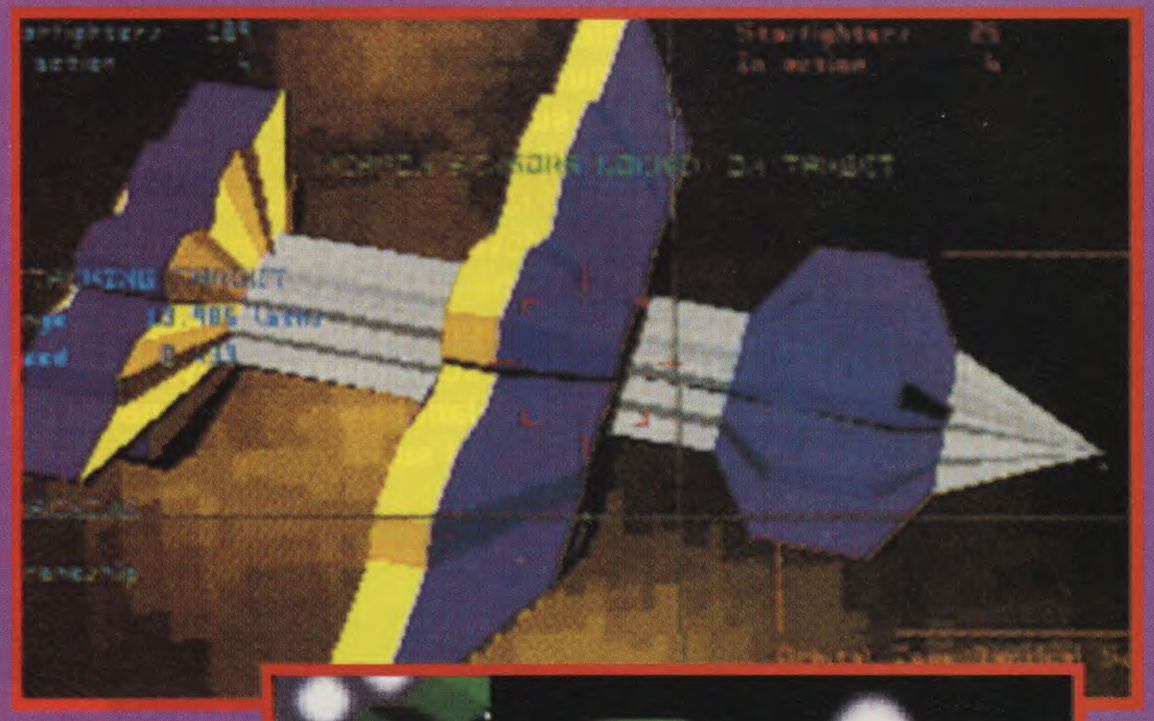
CVG PREVIEW

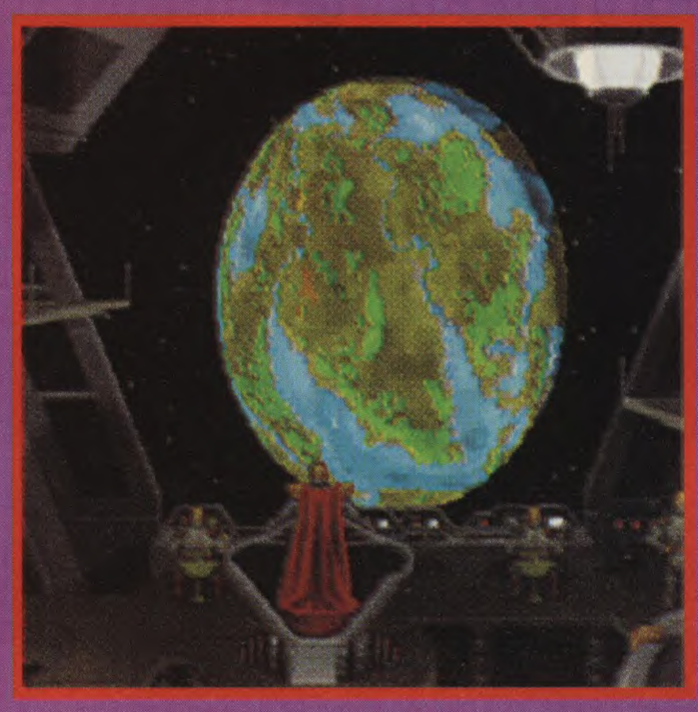
MICROPROSE

VERSIONE:	USCITA:
PC IBM	IMMINENTE
AMIGA	IMMINENTE

STARLORD

Il futuro è sempre incerto. Una sola cosa è sicura: qualcuno dominerà la galassia, e quel qualcuno potrebbe anche essere uno di voi! Star lord è l'ennesimo gioco di simulazione che vi vede impegnati nel tentativo di porre sotto il vostro dominio l'intero universo conosciuto. All'inizio sarete impegnati più che altro in cruente battaglie in 3D al comando della vostra flotta, ma presto vi accorgerete che per arrivare al successo dovrete anche impegnarvi sul fronte diplomatico, su quello strategico e su quello commerciale. Potrete infatti raccogliere notizie sui lord avversari, allearvi con alcuni di loro per poi attaccarli in un momento più favorevole con tutte le vostre forze, ma attenti: i vostri nemici potrebbero avere la stessa idea! Man mano che procederete nella vostra crociata stellare potrete conquistare grosse somme di denaro per potenziare la vostra flotta e il vostro peso politico diverrà sempre più rilevante, anche se così facendo non farete altro che diventare il primo nome nella lista dei "ricercati". Come potete vedere dalle immagini, la grafica non è davvero niente male e anche se le navi sono generate tramite poligoni risultano essere ricche di dettagli e alcune inquadrature sono davvero epiche. Sperando di non ritrovarci di fronte a un altro game "pentium only", vi rimando ai prossimi numeri di CVG per una recensione veramente stellare.





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

CARTONI ANIMATI GIAPPONESI IN LINGUA ITALIANA

3DO

AMIGA CD 32

GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI

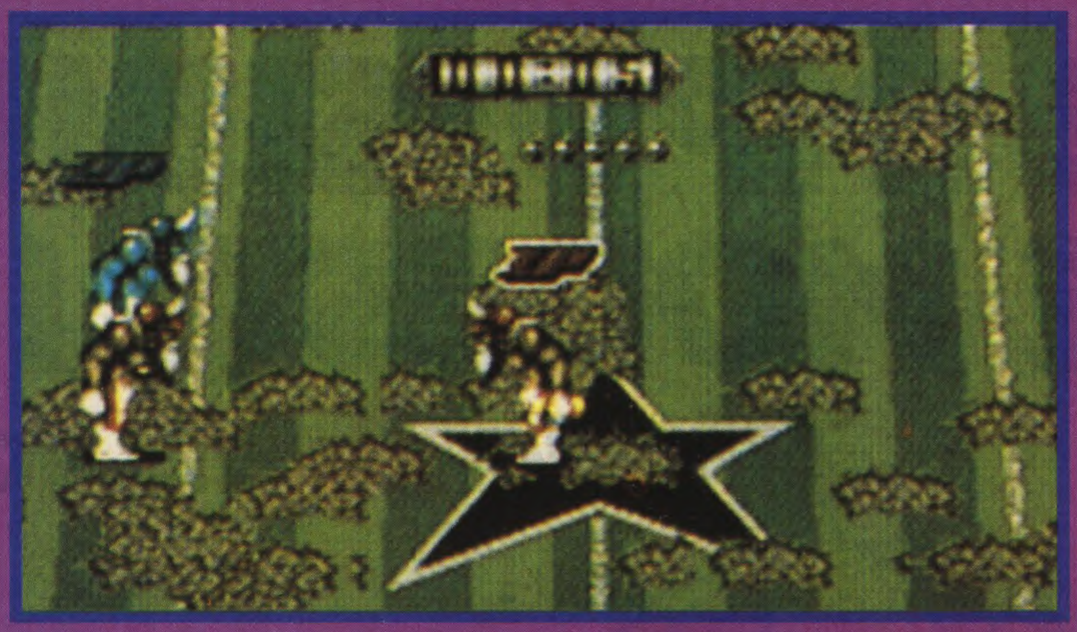
VASTA GAMMA DI GIOCHI, ACCESSORI ED ADATTATORI PER CONSOLE!!!

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



BEASTBALL

Stanchi dei soliti giochi di football? Vorreste che un po' più di sangue e violenza tingesse questo sport? Detto fatto. Sulla scia di Mutant League Football ecco arrivare per i SNES di tutta Italia Beastball, il primo game di una Brutal Sport Series, creata dalla Millenium e che sarà distribuita dalla MicroProse. Le regole del gioco sono sempre le stesse: dovete vincere e questa volta qualunque trucco, anche il più sporco, è lecito. Da quello che abbiamo potuto vedere, graficamente parlando il gioco non è davvero niente male, con sprite grossi discretamente animati e con una vasta gamma di opzioni. Che questo game sia forse destinato a diventare un "must" per tutti i possessori del 16 bit Nintendo? Per saperlo non perdete i prossimi numeri di CVG!

MICROPROSE

VERSIONE: SUPERNES

USCITA: IMMINENTE

THE CHAOS ENGINE

Dopo esser approdato su quasi tutte le macchine esistenti sulla faccia della terra ecco che il game-ideato dai Bitmap Brothers fa la sua comparsa anche sul 16 bit di casa Nintendo. Il game è sempre lo stesso: una macchina creata durante un bizzarro esperimento spazio-temporale dal barone Fortescue decide in un bel momento di prendere baracca e burattini e di conquistare il mondo. Naturalmente toccherà a voi, insieme a un altro compagno, scelti tra 6 mercenari, cercare di sventare la minaccia e di metter anche da parte un piccolo gruzzolo per la vecchiaia. Sinceramente devo dire che il game non mi aveva esaltato più di tanto nelle sue precedenti versioni, anche se vantava i suoi estimatori. Speriamo solamente che non si tratti di una mera conversione e che i cari Bitmap abbiano adattato alle capacità della macchina il loro giochillo.

MICROPROSE

VERSIONE: SUPER NES

USCITA: IMMINENTE

TINHEAD

CVG PREVIEW

E ti pareva; mi sembrava strano che tra tutti questi game non ci fosse anche un platform. Il gioco in questione, intitolato Tinhead, riguarda un piccolo robottino impegnato, come al solito, in una lotta senza tregua con il classico cattivone di turno, il terribile Grim Squidge (ah! ah! ah!... ma guarda tu che razza di nome!). Il gioco si svolge attraverso 4 livelli a labirinto (un po' come Magical Flying Heat Turbo Adventure) ognuno diviso in 5/6 stage più qualche bel settore segreto che non guasta mai, il tutto infestato dalla solita massa di schifidi mostri. Naturalmente il nostro piccoletto avrà a disposizione tutta una serie di trasformazioni per sfuggire ai vari nemici, alcune delle quali abbastanza deliranti, che vanno dallo scooter alla T-Bob (Mask docet!), a una trivella per passare poi a un robo-cottero. La grafica non è niente male, anche se così a prima vista non mi sembra che spingano il SNES e il MD al loro massimo, comunque la animazioni sono buone, il livello di difficoltà sembra ben calibrato e anche le musiche non sono niente male. Vale forse la pena cominciare a risparmiare qualcosina, voi che ne dite?

MICROPROSE	
VERSIONE:	USCITA:
SUPER NES	IMMINENTE
MEGA DRIVE	IMMINENTE

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

CVG PREVIEW

UNO STILE TU

DYNAMIC STYLE

VERSIONE: AMIGA

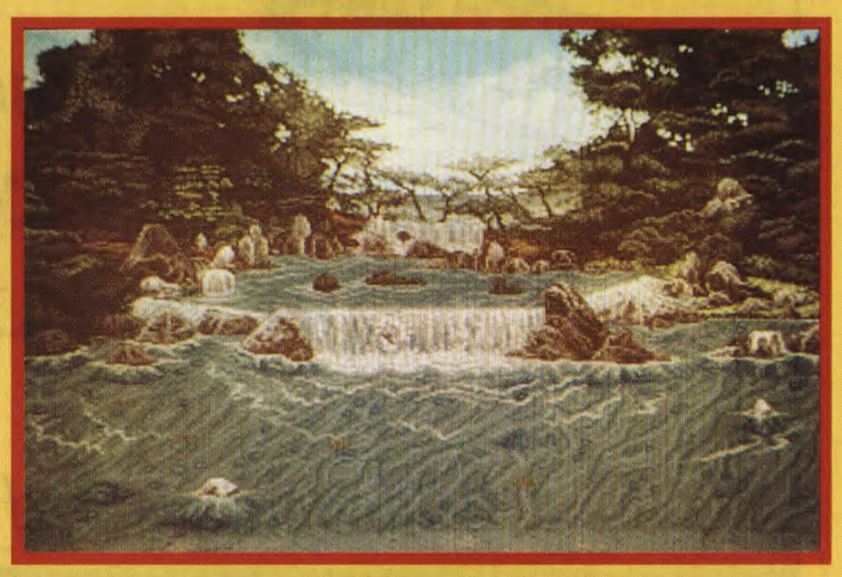
USCITA: SETTEMBRE

Ero appena arrivato in redazione quando subito mi trovo sulla scrivania un pacchetto. Guardo e... ohibò! Una nuova software house italiana! A questo punto apro con un po' di curiosità il corposo involucro di cellofan e mi trovo per le mani un video-tape, una serie di foto e un comunicato stampa. Comincio a leggere sempre più curioso e... voilà, svelato l'arcano! Si tratta della neo nata software house Dynamic Style, con sede a Paternò in provincia di Catania, che sta preparando per il nostro gaudio (o almeno così si spera) un paio di giochilli veramente interessanti per i nostri cari Amiga. Il primo è un classicissimo beat 'em up nell'ancora più classico stile di Street Fighter 2, mentre il secondo è una corsa di macchine con visuale a volo d'uccello che si chiama USA Racing. C'è da dire che anche se i due game sono ancora in una "prima" fase (la loro uscita è prevista attorno a settembre) promettono veramente bene, quindi direi di dargli una occhiata un po' più da vicino.

PERPETUAL CRAZE

OK, abbiamo già detto che si tratta di un picchiaduro: in fondo per Amiga ci sono già abbastanza giochi di questo genere, ma la cosa su cui puntano maggiormente i ragazzi della Dynamic Style è la realizzazione di un gran game dal punto di vista tecnico. Il gioco dovrebbe esser costituito da 9 stage grandi 608x256 pixel (in bassa risoluzione) a 64 colori (i classici 32 più i relativi halfbrite) di cui 16+16 sempre fissi e i restanti 16+16 variabili a seconda del fondale. Anche i 9 personaggi non sembrano esser da meno: le loro dimensioni saranno di 130x80 pixel e potranno effettuare, oltre alle "classiche" tecniche di combattimento, tutta una serie di colpi speciali. Anche le animazioni, da quello che abbiamo potuto vedere sulla video-cassetta, non sembravano davvero niente male, anche se la loro velo

città non era poi così impressionante (e questo sul 1200). Lo scrolling sarà a 50Hz su tutte le macchine mentre l'aggiornamento degli sprite dovrebbe (dico dovrebbe perché abbiamo saputo che i programmatori stanno cercando di portare le 2 versioni allo stesso livello) essere a 25Hz sull'Amiga 500 e a 50Hz sul 1200. La musica è creata tramite una serie di tastiere (Korg 0-1 e Roland E-70 giusto per citarne un paio) e verrà poi digitalizzata a 16 bit per



TO ITALIANO

esser infine ottimizzata a 8. Il sonoro sarà a 3 canali mentre il quarto si occuperà o degli effetti sonori o di un eventuale accompagnamento ritmico ausiliare. La memoria base richiesta sarà l'ormai obbligatorio Mega. A questo punto una precisazione: la prima versione di questo game sarà compatibile con tutti gli Amiga (500, 600, 1200, 2000, 3000 e 4000) e di conseguenza non sarà AGA (così come non lo sono le schermate che vedete in questa pagina). Il programma eseguirà differenti routine a seconda della macchina su cui girerà sfruttando eventuali estensioni o drive esterni. E' stata annunciata anche una versione AGA, ma purtroppo non possiamo fornirvi ulteriori informazioni a riguardo, mentre sembra che saranno prodotti tutta una serie di data disk con nuovi

U.S.A. RACING

Ora diamo un'occhiata al secondo titolo di questa nuova casa. Si tratta di USA Racing, una corsa di macchine per certi versi simile a Nitro della Psygnosis e, perché no, a Trash Rally del caro e buon vecchio Neo Geo. Il gioco dovrebbe essere strutturato in 6 diversi livelli più 3 bonus stage, il tutto in scrolling verticale e con una risoluzione video di 384x256 pixel. I colori su screen saranno 32 e potrete scegliere il vostro pilota tra 5 diversi concorrenti, ognuno dotato di proprie caratteristiche. L'aggiornamento dello schermo sarà ancora a 50Hz e i fondali vanteranno oltre a varie animazioni anche diversi piani di parallasse.

Purtroppo di questo titolo abbiamo potuto vedere solo immagini fisse, per cui non è ancora possibile avere una idea su quale potrebbe essere l'effettiva qualità del prodotto; comunque anche così le cose lasciano ben sperare. Mi raccomando, rimanete sintonizzati per ulteriori sviluppi futuri!

DYNAMIC STYLE

VERSIONE:	USCITA:
AMIGA	SETTEMBRE

CVG PREVIEW

DRAGON

Bruce Lee dedicò la sua vita, anzi addirittura morì nella ricerca della perfezione fisica. Riuscirà la Virgin a rendere vivo di nuovo il suo spirito in questo massiccio gioco da 30 mega?

VIRGIN

VERSIONE: MEGA DRIVE
USCITA: LUGLIO

L'inaspettata morte di Bruce Lee all'età di 32 anni rimane ancora oggi avvolta in un certo alone di mistero. Secondo la sua vedova infatti egli sarebbe stato ucciso in un terribile combattimento da forze soprannaturali (Sì! Massacrato a suon di croccolate nelle gengive da Capitan Findus...) (basta far pubblicità: Fabio, quanti sofficini ti hanno regalato per citare a ripetizione il perfido "avvelenacannibali"? ndMaurizio): una storia molto originale che sembrava proprio essere fatta per un film (ma guarda un po' che combinazione...). Se avete visto la pellicola e ne siete rimasti colpiti allora preparatevi (con un po' di Guru Meditation, of course!) perché, come forse avrete già immaginato, la Virgin sta per realizzare il game ufficiale del film, che porterà Bruce a combattere sugli schermi di tutti i Mega Drive. Naturalmente nel gioco sarete voi a impersonare il nostro amico giallo e dovrete vedervela contro altri 12 lottatori, alcuni dei quali sono stati presi direttamente dal grande schermo, come Phantom per esempio. Comunque ciò che colpisce di più in questo prodotto è che, a differenza della maggior parte dei beat 'em up in circolazione (anzi, quasi tutti), dovrete vedervela contemporaneamente contro 2 avversari (IK+ docet!) e da ciò che abbiamo potuto vedere la cosa sembrerebbe funzionare davvero bene! A vostra disposizione avrete la bellezza di 36 mosse nelle quali potrete allenarvi grazie al vostro tutore Yip Man; inoltre ci è stato anche riferito che con il procedere del gioco la vostra tecnica di combattimento migliorerà automaticamente, consentendovi così di sferrare colpi sempre più veloci, precisi e letali. Graficamente parlando Dragon sembra esser davvero ben realizzato. Le dimensioni degli sprite sono infatti notevoli (vedi la cura dei dettagli quasi maniacale, illustrata dalle foto sotto), per non parlare poi della gran quantità di frame che dovrebbero consentire ai personaggi animazioni fluide e molto realistiche. Anche i fondali non sono da meno (saranno infatti dotati di un effetto di scrolling parallattico), mentre la musica sarà composta da Allister Brinble del Team 17, il che è una ragione in più per essere impazienti di vedere il gioco definitivo.

GROUND ZERO TEXAS

CVG PREVIEW

SONY	
VERSIONE: MEGA CD	USCITA: IMMINENTE

Sta per approdare sul Mega CD uno dei giochi più costosi di tutta la storia: che sia forse giunta l'ora della riscossa?

Ground Zero Texas è un altro di quei film interattivi che però, a dispetto di molti altri suoi "confratelli", verrà realizzato esclusivamente per Mega CD e questo grazie ad un semplice accordo che è costato alla grande S "solo" 3 milioni di dollari. Il game è stato sviluppato dai programmatori della Digital Pictures, la stessa casa che ha prodotto Sewer Shark, mentre il direttore del progetto è Dwight Little, i cui precedenti lavori sono legati al mondo del grande schermo (vi ricordo, giusto per dovere di cronaca, Halloween 4 e Home Alone). Il gioco, "or better the interactive movie", durerà la bellezza di 70 minuti, mentre l'azione sarà stile shoot 'em up. La trama narra di voi, intrepido agente segreto, che mentre stavate investigando su una serie di misteriose sparizioni in una piccola città del Texas venite a conoscenza di un terribile piano di invasione del nostro caro pianeta da parte di una razza aliena. Inutile dire che sarete soli a combattere. La vostra missione sarà articolata in diverse "sequenze" nelle quali dovrete riuscire a raggiungere un determinato scopo (per esempio all'inizio dovrete eliminare il primo plotone di E.T. prima che questi stabiliscano una base sulla terra). La struttura vera e propria del gioco è molto simile a quella di Mad Dog McCree e l'azione sembra essere abbastanza frenetica e concitata. Comunque l'innovazione principale di questo prodotto, a detta dei programmatori, sarà costituita da un codice sorgente "intelligente" che farà si che il giocatore non si trovi mai 2 volte di fronte alla medesima sequenza e, se ciò è vero, questo game potrebbe rappresentare realmente il primo vero film interattivo della storia. Durante la vostra avventura potrete incontrare numerosi personaggi, alcuni dei quali vi forniranno importanti informazioni per il prosieguo del vostro cammino, mentre altri tenteranno di mettervi su una falsa pista. Inizialmente sarete dotati di un semplice revolver, sinceramente non il massimo della vita, contro un'orda di famelici alieni, quindi la vostra prima missione consisterà nello scovare l'arsenale militare dei cari E.T. per raccogliere un po' di "confetti" da restituire poi alla prima occasione propizia. Da quello che abbiamo potuto vedere, Ground Zero sembrerebbe essere un buon titolo e visto che l'uscita è ormai imminente credo proprio che vi converrà rimanere incollati alle pagine di CVG se non volete perdervi una sugosissima recensione!

CVG PREVIEW

HYPER DUNK

Sembra proprio che il basket sarà uno dei game presi più di mira dalle software house quest'anno; speriamo solo che la quantità non vada a discapito della qualità!

KONAMI

VERSIONE: MEGA DRIVE

USCITA: MARZO

Come un lettore assiduo della nostra coloratissima rivista ben saprà, noi non siamo dei grandi esperti di cricket. Fortunatamente (o forse no?) non ci sono in giro molti simulatori di cotale sport, mentre invece ce ne sono di basket e, guarda caso, la Konami sta attualmente lavorando proprio a un gioco del genere. Si tratta di Hyper Dunk, un game che vi offrirà la possibilità di entrare in uno degli sport più amati della folle nazione a stelle e strisce. Avrete a vostra disposizione 16 differenti team, ognuno dei quali consta di 5 giocatori titolari più 7 riserve. Questo vuol dire un totale di 192 giocatori, che non differiscono tra loro solo per l'aspetto o perché uno preferisce la pizza con mostarda e capperi verdi, mentre un altro si imbibina di spaghetti con arachidi e salamella, bensì perché ognuno di essi possiede caratteristiche fisiche e abilità differenti. Da quello che ci è stato rivelato il gioco sarà improntato più sulla simulazione di questo sport piuttosto che su un approccio arcade privilegiando velocità e giocabilità. Infatti non solo saranno incluse tutte le varie regole, ma (cosa ormai abbastanza comune in altri giochi sportivi) i giocatori si affaticheranno durante l'incontro. Questo vuol dire che non potrete semplicemente limitarvi a giocare una partita correndo a destra e a sinistra oppure sparando "bombe" di continuo, ma dovrete anche costruirvi una vostra strategia di gioco per non trovarvi con i giocatori cotti a fine incontro. Non mancheranno inoltre tutta una serie di "mosse" speciali che vi permetteranno di perforare anche le difese più agguerrite. Tecnicamente parlando Hyper Dunk non è nulla di particolare, le animazioni sono buone, gli sprite discretamente definiti e l'azione è abbastanza veloce; tutto starà nel vedere quanto questo nuovo prodotto Konami si rivelerà giocabile e coinvolgente e, in fondo, è questa la cosa che conta di più.

ROAD RASH

CVG PREVIEW

US GOLD	
VERSIONE:	USCITA:
MASTER SYSTEM	MARZO
GAME GEAR	MARZO

I motori sono caldi, i tubi di scappamento fumanti... Finalmente anche su Master System e Game Gear sta per avere inizio la corsa motociclistica più sporca che la storia dei videogame possa ricordare: sta per avere inizio il Road Rash.

gareggiare contro altri 15 concorrenti in una serie di corse senza esclusione di colpi, e questo con l'unico scopo di vincere un bel po' di soldoni da spendere poi nella moto dei nostri sogni. Comunque sia sappiate che per vincere una gara non vi basterà semplicemente malmenare qualche avversario: infatti per accaparrarvi qualche bel premio in denaro, e per poter proseguire la vostra gloriosa "cavalcata", dovrete riuscire a piazzarvi almeno in una delle prime 4 posizioni. In caso contrario dovrete ripetere la corsa, cosa che però potrebbe diventare un po' noiosa alla lunga, visto che le gare più avanzate sono lunghe la bellezza di 22 miglia! Dovrete inoltre stare attenti anche ai cari e vecchi piedipiatti, che vi si inchioderanno spesso alle calcagna, e l'ultima cosa che vogliamo è una multa per eccesso di velocità visto che il maleodorante bigliettino ci farà perdere non solo tempo, ma anche prezioso denaro. Detto questo, Road Rash si presenta come un gioco coinvolgente ed anche abbastanza immediato; speriamo solo che le 2 versioni per MS e GG siano all'altezza di quella del 16 bit Sega e non delle semplici e limitate conversioni.

O.K. ragazzi, ci siamo! Quei pazzi motociclisti che vanno in giro sbattendo fuori pista i loro avversari a suon di randellate e ceffoni stanno per approdare anche sui "piccoli" di casa Sega. Il gioco è rimasto praticamente lo stesso della versione Mega Drive - cosa volevate? In fondo si tratta di una conversione... - e quindi anche qui vi troverete a dover gareggiare contro un marasma di avversari su 5 diversi tracciati che includono la Grass Valley, la Sierra Nevada, il Palm Desert e la foresta di Redwood (Evviva Robin! Evviva Robin! Ah, no... Quella era Sherwood...). Per tutti quelli che non si ricordassero il gioco o per coloro che non l'avessero mai visto, sappiate che l'idea di base è quella di

CVG PREVIEW

SKITCHIN

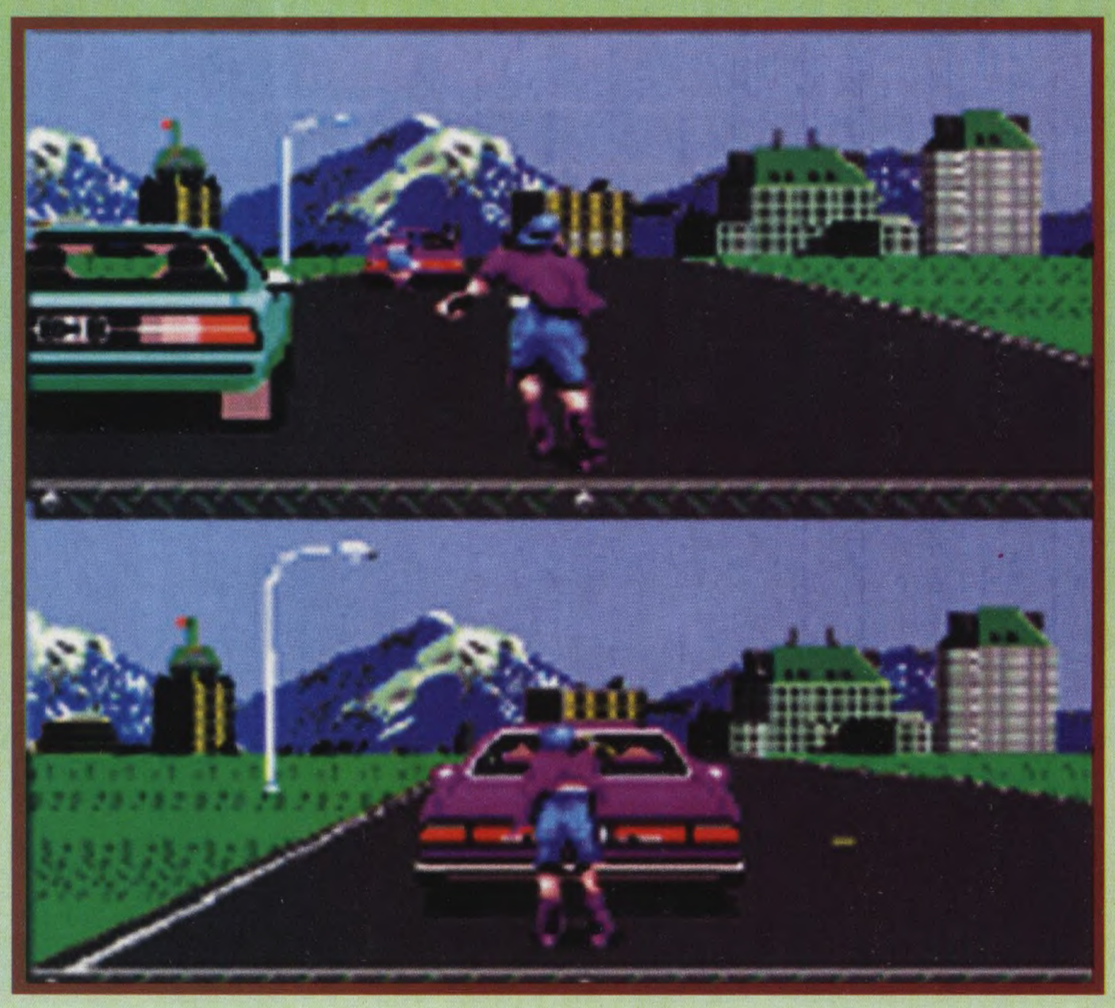
Dagli autori di Road Rash arriva un gioco molto simile. Solo che questa volta anziché moto guiderete dei pattini a rotelle.

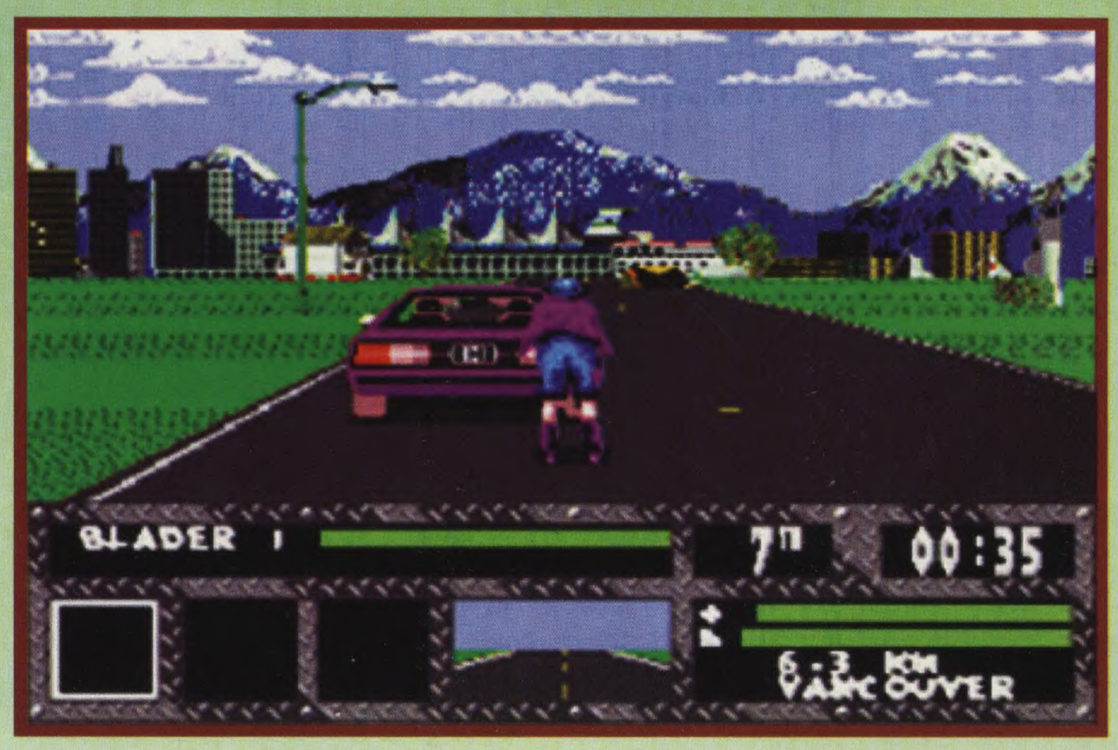
ELECTRONIC ARTS

VERSIONE: MEGA DRIVE

USCITA: MARZO

Ambientato in dodici tra le più grandi e mportanti città degli Stati Uniti, Skitchin è un gioco di corsa su pattini a rotelle e di combattimento, nel quale dovrete sconfiggere le gang rivali e arrivare nelle prime quattro posizioni per accedere alle gare successive. In strada non esistono regole: potrete quindi eliminare i vostri avversari colpendoli con pugni, calci e in qualsiasi altro modo, e dovrete poi agganciarvi alle macchine che passano per aumentare la velocità e superare gli altri concorrenti. Nel gioco sono inoltre presenti nove diverse armi, quali catene, nunchakus, sbarre metalliche ed è inoltre possibile eseguire salti spettacolari e varie evoluzioni per guadagnare soldi, che possono essere spesi per acquistare guanti, nuovi pattini e altri aggeggi. Passando all'aspetto tecnico, bisogna dire che tutti gli sprite in Skitchin sono stati realizzati con la tecnica del "rotoscope" (cioè filmando persone che compiono le varie azioni e poi riportandole su computer) e per questo motivo le animazioni dovrebbero essere abbastanza realistiche (anche se da quello che abbiamo visto sembravano un po' grezze). Skitchin sarà inoltre dotato di una opzione split screen per giocare in due contemporaneamente; speriamo solo che nella versione definitiva il gioco non rallenti come in quella da noi provata. Da segnalare inoltre la presenza di sedici diverse musiche da selezionare. Globalmente questa card da sedici mega sembra essere abbastanza divertente, anche se incredibilmente simile a Road Rash.





PINK GOES TO HOLLYWOOD

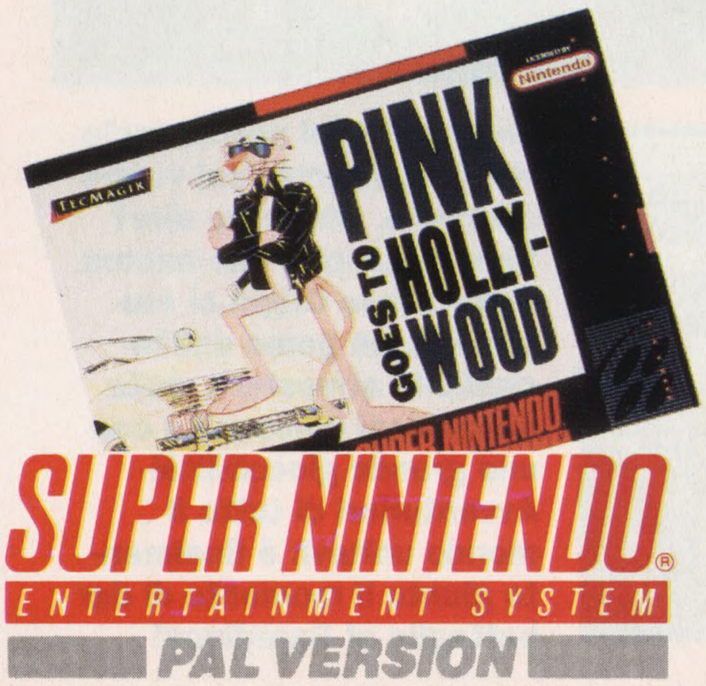
Importato e distribuito da

HALIFAX

LA PANTERA ROSA HA COLPITO ANCORA !!

Protagonista dei divertenti cortometraggi televisivi e grosso successo cinematografico, La Pantera Rosa ha scelto HALIFAX per farti rivivere le sue fantastiche avventure nel tuo videogame. Lo trovi nei migliori negozi di giocattoli e HI FI.
HALIFAX ti garantisce il prodotto originale.

TECMAGIK



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Cynco

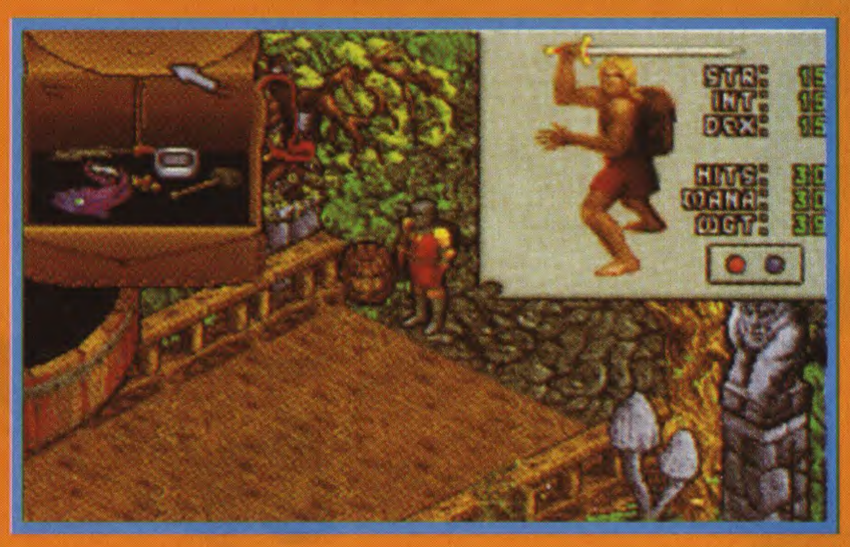
Cynco e' un marchio HALIFAX

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

CVG PREVIEW

ULTIMA VIII: PAGAN

L'Origin Systems ha annunciato la realizzazione del sequel della più famosa saga d'avventure del mondo; signore e signori ecco a voi Ultima 8! Ancora una volta il protagonista sarà l'Avatar, un prode paladino che ha rappresentato costantemente una spina nel fianco del malefico Guardiano e che più di una volta si è opposto con successo ai suoi tentativi di conquistare e governare Britannia. Purtroppo però questa volta la situazione è quasi disperata. Infatti dopo Ultima 7 una serie di tragici avvenimenti ha permesso al Guardiano di sottomettere Britannia e il mondo intero. Inutile dire che ora il terrore e il chaos regnano sul pianeta e l'unica speranza rimane sempre l'Avatar. Purtroppo però anche qui le prospettive non sono rosee: infatti il maligno, memore delle sconfitte che il nostro prode paladino gli ha inflitto nelle precedenti imprese, è riuscito a catturare l'Avatar e a esiliarlo sull'isola Pagan, di cui ha il completo controllo, per sbeffeggiarlo a mo' di idolo di un ideale decaduto e sconfitto. Naturalmente il nostro eroe non si arrende e così ora si ritrova a viaggiare per questa terra desolata e misteriosa in cerca di alleati che lo possano aiutare nella distruzione dei quattro più potenti alleati del Guardiano, gli Elemental Titans!



Storia a parte, dobbiamo dirvi che le innovazioni in questo nuovo episodio della saga di Ultima sono davvero molte, e anche notevoli. Tanto per cominciare la visuale è cambiata e ora vanta un'inquadratura che dà l'impressione di esser molto più "dentro" nell'azione. Una gran quantità di animazioni sono state introdotte per rendere il movimento dei vari personaggi più credibile: ora vantano ben 400 frame ciascuno (1200 per l'Avatar contro i 32 di Ultima 7)! Insomma potrete vedere il vostro eroe correre, saltare, arrampicarsi e perfino sporgersi con precauzione sull'orlo di un crepaccio! Un altro elemento curato in maniera particolare è la colonna sonora, che in questa versione vanterà una incredibile soundtrack in General Midi che renderà l'atmosfera semplicemente incredibile, permettendo di udire più effetti sonori di qualità digitale contemporaneamente, grazie a quattro canali. Inoltre è stato anche annunciato uno "Speech Accessory Pack" (il primo nella storia di questa saga) che metterà letteralmente le parole in bocca ad ogni personaggio che incontrerete sul vostro cammino. Che altro dire? Sembra proprio che ancora una volta la Origin ci stupirà con un game dall'incredibile atmosfera, dalle dimensioni colossali e con una grande giocabilità! Avventurieri di tutto il mondo unitevi: è finalmente giunto il momento di dar battaglia al Guardiano!

ORIGIN	
VERSIONE: PC IBM	USCITA: IMMINENTE

Jaguar 64 bit
Telefona

DISPONIBILI
LE ULTIME NOVITÀ

GAMEGEAR

Nintendo
SUPER famicom

MEGA CD

MEGA DRIVE

MEGA

Importazione
diretta
USA e
JAPAN

GAME BOY™

MORE

R·E·A·L™
3DO™INTERACTIVE MULTIPLAYER™

CONSOLE 3 DO NTSC	1.450.000
CONSOLE 3DO RGB	TEL.
BATTLE CHESS	129.000
CRASH N' BURN	129.000
DRAXON'S	129.000
REVENGE STELLAR 7	109.000
IT'S A BIRD'S LIFE	119.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	119.000
LEMMINGS	99.000
MAD DOG MC CREE	119.000
MEGA RACE	109.000
OUT OF THIS WORLD	109.000
PETER PAN	119.000
PUTT PUTT JOINS THE PARADE	119.000
SAN DIEGO ZOO ANIMALS	99.000
SEWER SHARK	119.000
SHADOW CASTER	119.000
SPACE SHUTTLE	99.000
SUPER WING COMMANDER	119.000
TOTAL ECLIPSE	119.000

AMIGA
CD 32

CONSOLE CD32 COMMODORE	689.000
ALIEN BREED - SPECIAL EDITION	75.000
CHAOS ENGINE	75.000
D/GENERATION	75.000
DEEP CALL	75.000
DEFENDER OF THE CROWN II	75.000
ELITE	75.000
F 17 CHALLENGER	75.000
INFERNO	75.000
INYERNATIONAL OPEN GOLF	75.000
JAMES POND 2	75.000
LEGEND OF SORASIL	75.000
LIBERATION	75.000
LOTUS TURBO TRILOGY	75.000
MICROCOSM	75.000
MORPH	75.000
OVERKILL & LUNARC	75.000
PROJECT X	75.000
SENSIBLE SOCCER	75.000
SURF NINJA	75.000
TOTAL CARNAGE	75.000
UTOPIA 2	75.000
ZOOL	75.000

SNK
NEO GEO

3 COUNT BOT	340.000
ART OF FIGHTING	250.000
ART OF FIGHTING 2	TELEFONA
BASEBALL STAR 2	199.000
BLUE'S JORNEY	139.000
BURNING FIGHT	219.000
CROSSED SWORD	219.000
CYBER LIP	99.000
EIGHTMAN	219.000
FATAL FURY 2	330.000
FATAL FURY SPECIAL	430.000
JOY JOY KID	99.000
KING OF MONSTER 2	229.000
MUTATION NATION	269.000
NINJA COMBAT	99.000
ROBO ARMY	199.000
SAMURAI SHODOWN	449.000
SENGOKU 2	299.000
SOCCER BRAWL	199.000
SUPER SIDE KICK	279.000
WORLD HEROE'S 2	339.000

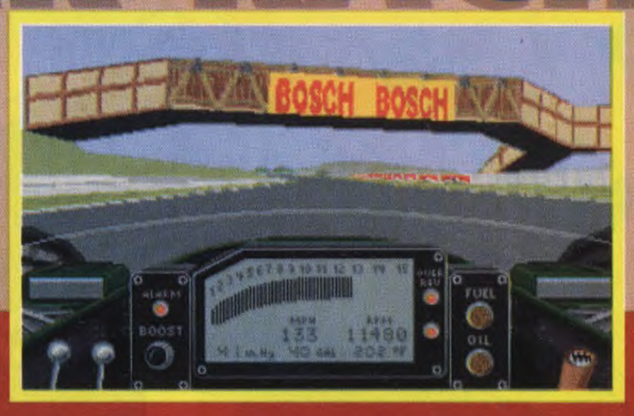
VIA DALMAZIA, 424 - PISTOIA
Tel. 0573/903277
Fax 0573/903955

Spedizioni
velocissime
con corriere
su richiesta
del cliente

TUTTI I NOMI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI

INDYCAR RACING

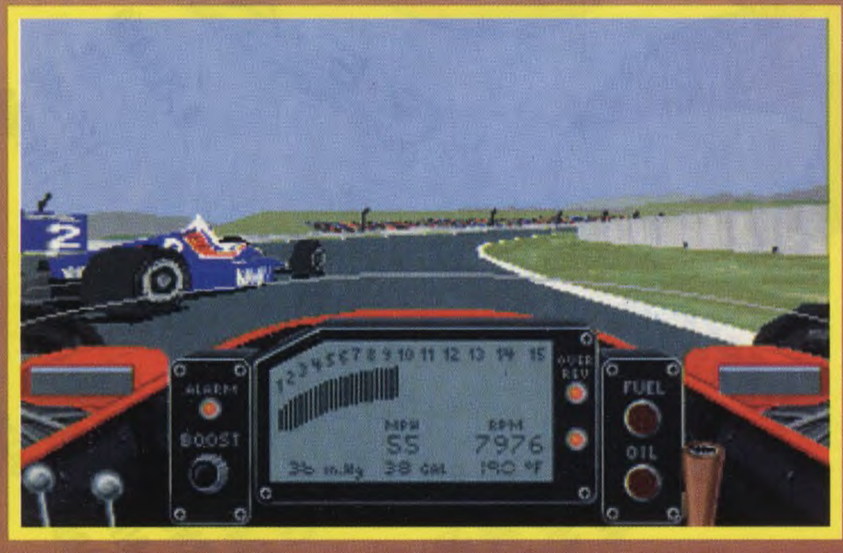
Se avete seguito gli exploit di Nigel Mansell probabilmente saprete tutto su Penske Chevrolets, Newman-Hass, tracciati ovali, rifornimenti durante la gara e altre caratteristiche di una stagione delle Indycar.



CVG HIT

W MARIO ANDRETTI

Ora, dopo una lunga attesa, Papyrus e la Virgin hanno portato tutte le caratteristiche di una corsa Indy su PC. Sì, ora voi potrete guidare la macchina di Nige, competere in gare singole o prendere parte a un campionato. IndyCar Racing analizza ogni aspetto della gara e ha il più accurato sistema di settaggio della macchina in circolazione. E' possibile infatti cambiare la pressione delle gomme, il quantitativo di carburante da caricare e persino le sospensioni. Potrete passare ore cercando di rendere la vostra macchina più aerodinamica possibile. Potrebbe poi succedervi di distruggerla dopo tre minuti di corsa, ma ragazzi, questo è il mondo delle corse.



CONTROMANO E' BELLO!

IndyCar Racing può essere considerato il seguito del vecchio, ma comunque molto valido, Indianapolis 500, un superbo gioco di guida poligonale ricordato anche (se non soprattutto) per i suoi incidenti spettacolari. Sì, anziché la gara o il setup della macchina la cosa migliore era il fatto che si poteva girare la propria monoposto e guidare la propria macchina contromano. Usando la moltitudine di visuali per il replay si potevano vedere macchine che sbattevano contro i muretti laterali, scontrarsi tra di loro o andare in testacoda sull'erba. Mi dispiace dirlo, ma gli incidenti erano molto più divertenti della corsa stessa.

IndyCar Racing non solo batte Formula One Grand Prix, lo domina sotto ogni aspetto. Se avete un computer abbastanza potente (mi dispiace dirvi che serve almeno un 486) IndyCar Racing è assolutamente superbo. Il texture mapping è favoloso e l'atmosfera elettrizzante al punto giusto. Se devo trovargli un difetto direi che è veramente difficile e ci impiegherete un po' a finire una gara, per non parlare dello riuscire a piazzarsi in una posizione decente. Tuttavia è senza dubbio la migliore simulazione di guida esistente.

DENIZ AHMET

INDIANA

Fino ad ora Formula One Grand Prix della Microprose era il migliore gioco di guida disponibile. Ora non più, dato che è uscito IndyCar Racing con le sue macchine realizzate in texture mapping, con le sue numerose visuali e con la possibilità di gareggiare in otto tra i più difficili tracciati d'America, come l'ovale di Michigan oppure la pista cittadina di Monterey. Inoltre IndyCar non è un gioco facile: le macchine avversarie sono molto forti e ce possono essere fino a trentatré che corrono tutte a 150 mhp con una sola idea in testa... VINCERE!.

PC

VIRGIN

SVILUPPATORI: PAPYRUS

GUIDA

Favolosa, senza dubbio la più spettacolare simulazione di guida mai vista.	91 GRAFICA
Adattissimo al gioco, vi sembrerà di trovarvi veramente in un circuito di Indycar.	85 SONORO
E' senza dubbio la migliore simulazione di guida anche se inizialmente potrebbe sembrare un po' troppo difficile.	92 GIOCABILITA'
Proprio a causa della sua difficoltà non vi capiterà certo di finirlo in due giorni.	87 LONGEVITA'
Un gioco favoloso che non dovrebbe mancare a nessun possessore di PC.	90 GLOBALE

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: ND

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: ND

CONFIGURAZIONE MINIMA: ND

INDICAZIONI: ND

NINTENDO GIG REGALA

LA PRIMA COLLEZIONE DI "SUPER MARIO WATCH®"

Ehi ragazzi, avete visto che super orologi? Colori e disegni sono la fine del mondo... e poi sono speciali anche dentro: sono al quarzo, analogici e subacquei fino a tre atmosfere. Entra anche tu nel team Nintendo con i primi esclusivi Super Mario Watch!

A GRANDE RICHIESTA CONTINUA FINO AL 31/3/94

PER AVERE UN SUPER MARIO WATCH BASTANO 3 CASSETTE

Nintendo®

MA SOLO QUELLE CON IL MARCHIO GiG®

nel paese delle meraviglie

LEGGI QUI DIETRO IL REGOLAMENTO

SUPER MARIO WATCH®

SUPER MARIO WATCH® SUPER MARIO WATCH®

REGOLAMENTO

Per ricevere a casa tua uno dei 4 modelli della prima collezione "Super Mario Watch® ":

1) Acquista nel periodo 1/10/1993 - 31/3/1994 tre cassette a tua scelta per videogiochi Nintendo (Action Set, Control Deck, Super Nintendo, Game Boy) distribuite da GIG. Le riconosci perchè sulla scatola c'é il marchio GIG oppure la scritta "Importato da Linea Gig s.p.a."
2) Fai timbrare la garanzia dal negoziante, compilala in ogni sua parte e conservala assieme al relativo **scontrino fiscale** (gli scontrini fiscali con la data non compresa nel periodo 1/10/93 - 31/3/94 non verranno ritenuti validi).
3) Quando avrai raccolto le tre garanzie con gli scontrini compila questa cartolina.
4) Quindi ritaglia questa pagina lungo la linea tratteggiata, unisci le tre garanzie con gli scontrini e spedisci il tutto in busta chiusa e affrancata a:

SUPER MARIO WATCH c/o Simad - cas. post. 159 - 24047 TREVIGLIO (Bergamo).

Spedendo la garanzia per partecipare alla promozione, attivi automaticamente la validità della garanzia stessa. Sono valide anche le garanzie delle cassette gioco incluse nelle confezioni delle consolle (Super Mario World, Super Mario All Stars, Super Mario Bros., Duck Hunt e Tetris).

Le spedizioni non conformi al regolamento non verranno accettate.

O.K. RAGAZZI? E' TUTTO SUPER CHIARO?

Mi raccomando però, affrettatevi, perchè avete tempo solo fino al 31 Marzo 1994! E niente scherzi, ricordate che solo le cassette Nintendo con il marchio GIG vi regalano Super Mario Watch!

nome _____ cognome _____

via _____ n° _____ città _____

provincia _____ cap _____ tel. _____

Tipo di consolle posseduta: data di nascita _____

☐ SUPER NINTENDO Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

☐ NINTENDO 8 bit Mese e anno di acquisto _____ n° cassette possedute _____

☐ GAME BOY Mese e anno di acquisto n° cassette possedute _____

Altre marche

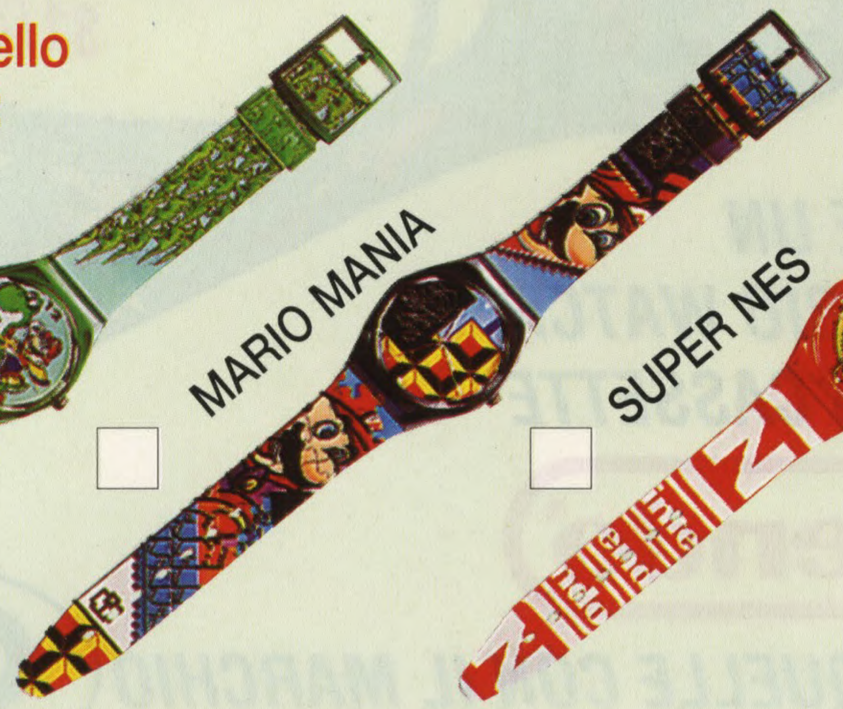
☐ _____ Mese e anno di acquisto n° cassette possedute _____

Possiedi un personal computer ? ☐ Si ☐ No Modello _____

Scegli il modello che preferisci:

☐ YOSHI

☐ MARIO MANIA



☐ SUPER NES

☐ MARIO TIME

COD. 555

Nel caso il modello di orologio prescelto sia esaurito, LINEA GIG si riserva di inviare un altro modello disponibile

Aut. Min. Conc. Scade il 31 - 3 - 94

ARMANDO TESTA SPA

© 1993 LINEA GIG ©1993 NINTENDO MODELLI DEPOSITATI. OGNI CONTRAFFAZIONE VERRÀ PERSEGUITA PENALMENTE

BUBBA'N'STIX

Bubba è un semplice uomo delle consegne, il cui lavoro è portare degli animali allo zoo. All'improvviso un'astronave aliena, in cerca di specie aliene, scende dal cielo e rapisce Bubba con tutto il camion. Ovviamente ai comandi dell'astronave deve esserci un alieno sempliciotto quanto Bubba, visto che subito dopo averlo rapito perde il controllo dell'astronave: la porta si apre e Bubba, insieme a tutti gli altri alieni raccolti, viene sbalzato fuori dall'astronave e atterra su un pianeta che si trovava casualmente da quelle parti.

DALLO SPAZIO PROFONDO

Prima che Bubba possa riprendersi viene colpito in testa da Stix, una creatura simile a un bastoncino atterrata insieme a lui. Ma ora basta con la trama: Bubba'n'Stix è un'avventura con enigmi a scorrimento orizzontale che ruota attorno ai tentativi di Bubba di tornare sulla Terra con l'unico aiuto di Stix. Negli 11 livelli infestati di piattaforme Bubba deve usare Stix in molti modi diversi per riuscire a risolvere gli enigmi. Oltre a colpire i nemici sulla testa con Stix, può anche usare il suo legnoso amico come leva, mazza da biliardo, bilanciere da funambolo, giavellotto, mazza da baseball e come piattaforma per passarci sopra. A parte cercare di tornare sulla Terra, Bubba deve anche cercare di evitare di essere ricatturato da Waldo, l'alieno che l'ha rapito all'inizio dell'avventura. Volete sapere com'è questo gioco? Facile! Andate subito a leggere il commento.

Mi sono sentito esausto dopo aver giocato a questo gioco: è così coinvolgente! Gli enigmi sono perfetti, logici e mai frustranti. Graficamente il gioco ha un meraviglioso aspetto da cartone animato e fondali colorati e fluidi, oltre a nemici pieni di personalità. Anche gli stessi Bubba e Stix sono immediatamente attraenti. Difetti? Come la maggior parte dei giochi Core il suono è un po' scarso e il controllo di Bubba può risultare talvolta difficile, specialmente quando è sott'acqua. Non ci sono grossi difetti, comunque. Questo gioco sarebbe grandioso come platform game, ma aggiungete gli enigmi e diventa un acquisto essenziale.

RIK SKEWS

AMIGA

CORE DESIGN

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA 90 ▲ *Ottima e accattivante, belle le animazioni e la caratterizzazione dei personaggi.*

SONORO 74 ▼ *Come al solito per i giochi Core, non è la cosa migliore. Comunque ci si può accontentare.*

GIOCABILITA' 89 ▲ *Stupendamente giocabile anche come semplice platform...*

LONGEVITA' 87 ▲ *... ma vi coinvolgerà un casino grazie soprattutto agli ottimi enigmi.*

GLOBALE 88 *Un gioco pressoché perfetto. Ottima grafica e giocabilità immediatamente avvincente.*

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

N° DISCHI: N.D.

INSTALLAZIONE SU HD: NO
MEMORIA: N.D.

COMPATIBILITA':

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

INFORMAZIONI:

CVG HIT

SUBWAR 2050

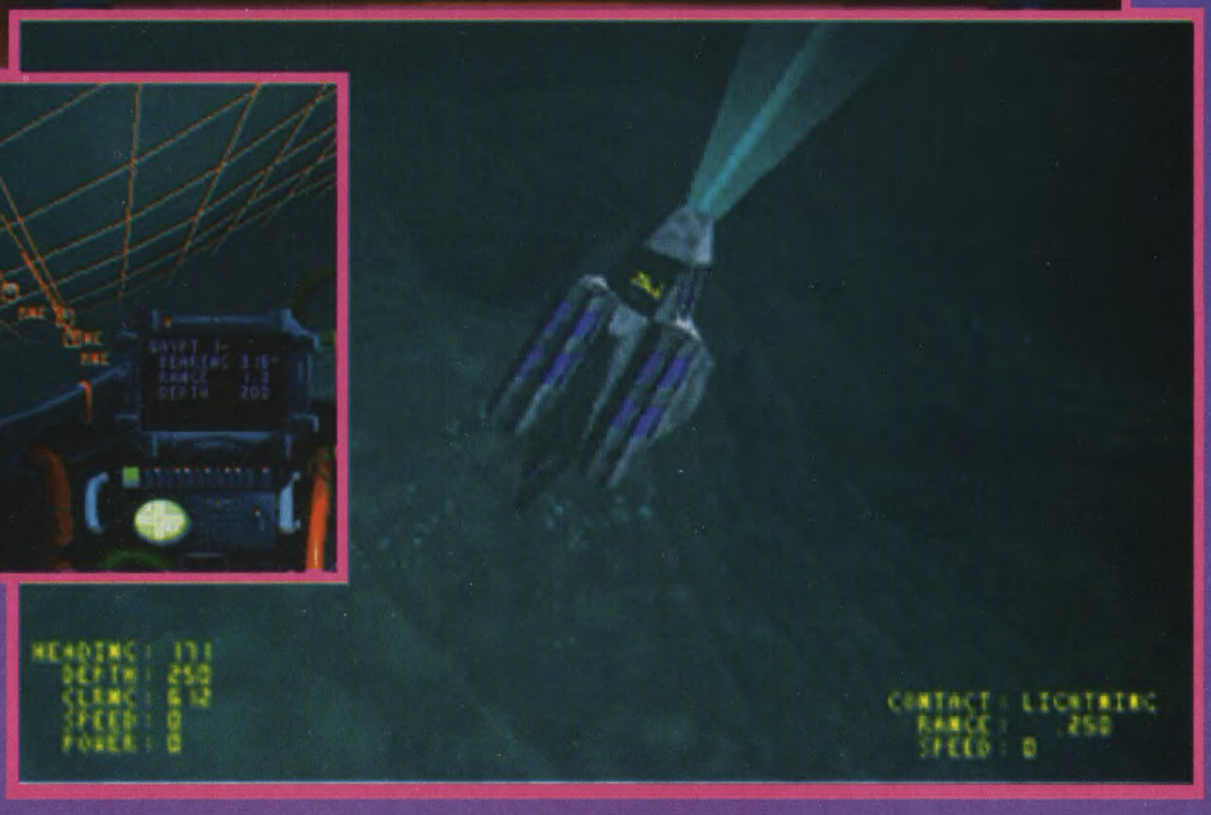
I simulatori di sottomarini non hanno la reputazione di essere i giochi più interessanti al mondo. Molto spesso sono infatti caratterizzati da lunghe attese nei fondali oceanici accompagnate solo dai bip-bip del sonar e dalla complessità delle armi (soprattutto le varie angolazioni delle torpedini). Non è molto emozionante, vero? Ma questo non è il caso di Subwar 2050, ultimo prodotto della Microprose che si presenta emozionante, pieno d'azione e di divertimento.

W IL SONAR!

Ed ora un piccolo suggerimento. Il successo della missione dipende da vari fattori: uno dei principali è il silenzio. Infatti se il vostro sottomarino si muove troppo velocemente i suoi spostamenti vengono facilmente intercettati dai sonar degli avversari. E' quindi meglio cercare di raggiungere l'obbiettivo lentamente, dato che se i nemici riescono a localizzarvi prima che voi li abbiate visti sarete morti in pochissimi minuti e il vostro sottomarino si aggiungerà ai tanti relitti che giacciono nei fondali marini.

20.000 LEGHE SOTTO I MARI

Nell'anno 2050 le risorse minerarie del nostro pianeta sono drasticamente diminuite e, per questo motivo, le varie multinazionali hanno iniziato a cercare le materie prime nei fondali oceanici. Nessuno le può fermare nella loro ricerca e nel caso due corporazioni si incontrino la battaglia tra i fondali oceanici è inevitabile. Qual è il vostro compito? Semplice, voi interpretate un pilota di sottomarini freelance (un modo più fine, in questo caso, per dire mercenario) che compie il lavoro "sporco" per le varie multinazionali. Dovrete, ad esempio, distruggere navi avversarie, contaminare carichi di pesce o salvare scienziati appena rapiti. Infatti Subwar 2050 è quasi come un simulatore di volo ambientato sott'acqua, con una grande varietà di missioni difensive e offensive divise in quattro campagne di difficoltà progressiva.



Finalmente un simulatore di sottomarini che non è noioso! Subwar 2050 ha risvegliato il mio entusiasmo per i conflitti marini. Strano, dato che Subwar è basato su un concept molto semplice: prendete un po' di Wing Commander, un po' dai simulatori di volo e uniteli tutti nell'oceano. Non è un gioco semplice, ma una volta presa la mano con i vari aspetti sarete ricompensati con un'ottima giocabilità. Lo adoro!

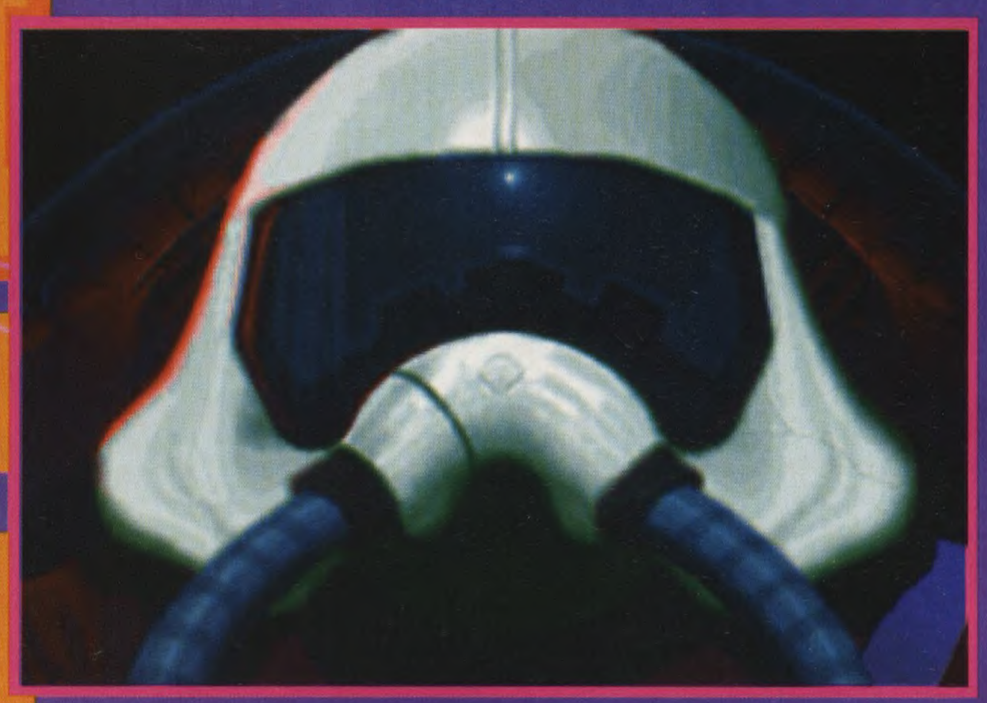
PAUL RAND

Subwar 2050 è impressionante, con texture mapping e favolosa giocabilità. E' un cambiamento molto gradito rispetto a giochi quali Silent Service e i futuri Aces of the Deep e SNN-21, classici e tradizionali simulatori di sottomarini. Subwar 2050 mi ricorda infatti più Wing Commander di qualsiasi altro titolo che abbia mai visto. Purtroppo se non possedete un 486 veloce il programma si trascinerà abbastanza lentamente, ma se avete una macchina veloce preparatevi a una festa per i vostri occhi. Ah, anche la giocabilità non è male, anzi!

RIK SKEWS

IL CAPITANO NEMO

L'aspetto che maggiormente differenzia Subwar 2050 da altri titoli del genere è, senza dubbio, la sua realizzazione tecnica. Le sequenze sottomarine sono ottime, con moltissime visuali esterne e una grafica favolosa con grande utilizzo di texture mapping. Subwar è una boccata d'aria fresca per questo vecchio genere di simulazione, aggiungendo un nuovo elemento di azione/avventura che, proprio per le reali caratteristiche dei sottomarini, non era mai stato inserito in precedenza. Quindi niente più periscopi e lunghe ricerche: Subwar 2050 è molto più simile a un simulatore di volo, e le differenze sono subito evidenti! Finalmente un simulatore di sottomarini abbastanza eccitante e divertente.



TI LANCIO UN SILURO

Le fasce termiche (rappresentate sullo schermo dalla griglia rossa e verde) sono le linee che dividono la superficie marina dalle acqua più profonde; questo non è interessante solo dal punto di vista scientifico, ma ha grande rilevanza anche all'interno del gioco, dato che i sonar non le possono penetrare. Quindi, se riuscite a posizionare una di queste zone tra voi e il vostro nemico, entrambi non potranno conoscere la posizione dell'avversario. Sono inoltre molto utili per eliminare le torpedini: basta infatti entrare in una di queste zone per "confondere" il sonar del missile. Un buon utilizzo di queste zone potrebbe salvarvi la vita molte volte.

PC

MICROPROSE

SVILUPPATORI: INTERNI

SIMULAZIONE

GRAFICA **90** *Texture mapping, sorgenti di luce, c'è proprio tutto.*

SONORO **80** *Adatti al genere...* *...anche se si poteva aggiungere qualche altro effetto.*

GIOCABILITA' **88** *Come in tutti i simulatori ben realizzati la giocabilità è eccellente*

LONGEVITA' **89** *E' abbastanza difficile e diverso da ogni simulatore di sottomarini esistente.*

GLOBALE **90** *Senza dubbio una delle migliori simulazioni disponibili per PC.*

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

N° DISCHI: ND

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: ND ND

CONFIGURAZIONE MINIMA: PC 386 33MHZ

INDICAZIONI:
PROVATO SU PC 486 33 MHZ

AMIGA 1200/600

TEAM 17

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

BODY BLOWS GALACTIC

La Team 17 propone questo gioco come il miglior beat'em-up della storia di Amiga: vediamo di che si tratta... Dopo aver sconfitto Evil Max, Dan e Junior hanno deciso di accettare come avversario l'intero universo e sfidare altri 10 lottatori, ognuno con le sue forze e debolezze, per decidere chi è il più forte della galassia. E' possibile giocare da soli contro il computer o in due (uno contro l'altro), e fino a otto in un torneo. L'azione si svolge in sei pianeti differenti, ognuno rappresentato da due guerrieri che sono stati scelti come i migliori lottatori dei rispettivi pianeti: saranno quindi tutti avversari formidabili.

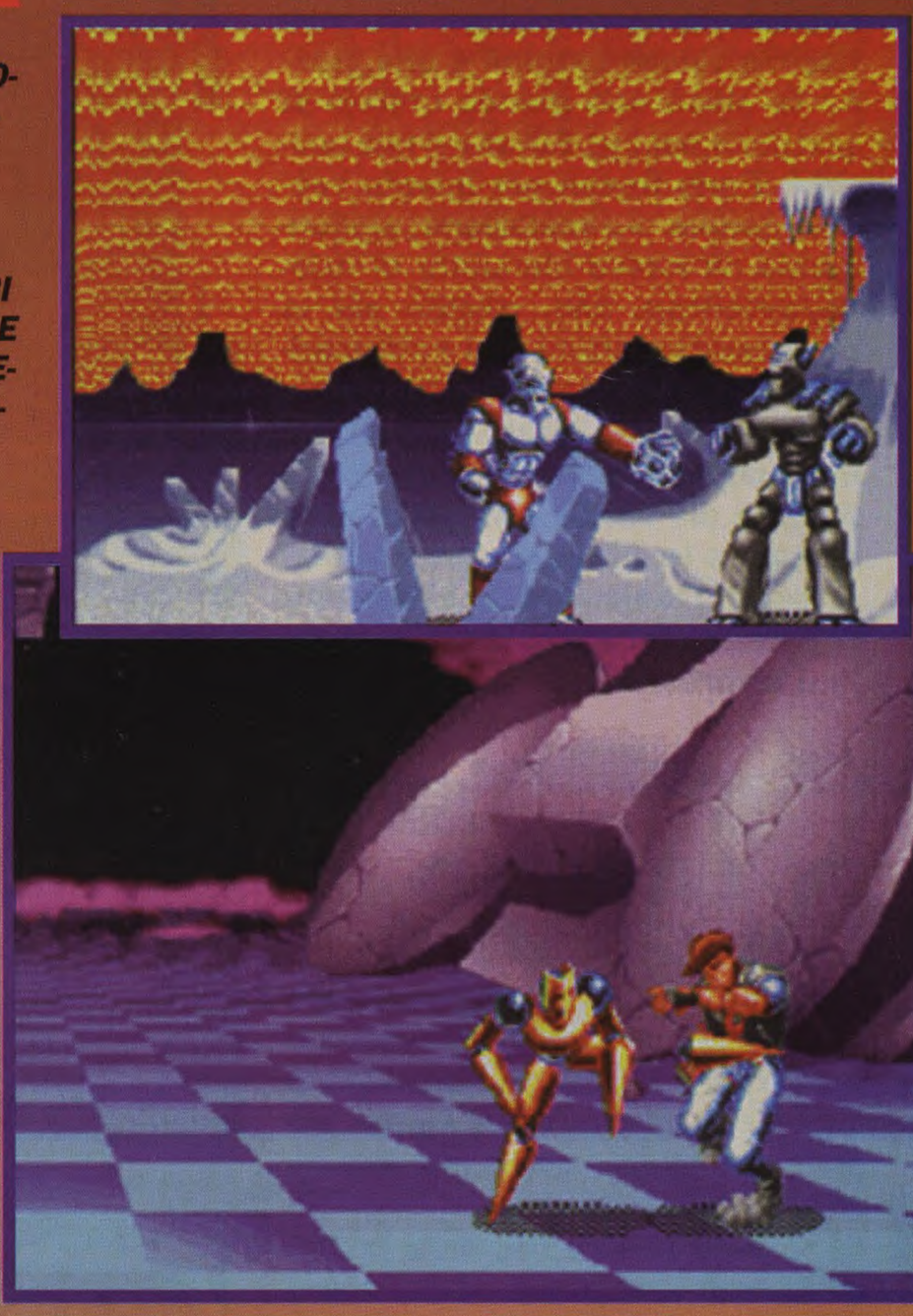
TENETE PREMUTO IL TASTO DI FUOCO DEL JOYSTICK FINCHÉ NON SI RIEMPIE LA BARRA DI ENERGIA PER ATTIVARE LA MOSSA SPECIALE. USATELA CON PARSIMONIA COMUNQUE, PERCHÉ LA BARRA SI ALLUNGA DOPO OGNI USO.

UNO DEI MIGLIORI EFFETTI GRAFICI E IL CIELO INCANDESCENTE CHE TROVERETE SU ECLIPSE.

UN'OPZIONE DI "PIETÀ" DETERMINA SE SI PUO' ESSERE COLPITI MENTRE SI E' A TERRA.

IN RAPPRESENTANZA DI...

Dalla Terra ci sono Dan (simile a Ryu) e Junior, l'esperto di box. Sono sopravvissuti al primo gioco anche se entrambi hanno aumentato la loro abilità. Titanica è un pianeta molto avanzato tecnologicamente e vi troverete Tekno (un robot) e Lazer (che può ovviamente sparare raggi laser). Eclipse è parte caldo e parte freddo ed è rappresentato da Warra (un personaggio simile a Sub-Zero con la capacità di congelare gli avversari) e Inferno (che è incredibilmente caldo).



GRAFICA

SONORO

GIOCABILITA'

LONGEVITA'

GLOBALE

90 *Giocabile anche con joystick con un solo tasto di fuoco. Mosse speciali facili da realizzare e immediata assimilazione del sistema di controllo.*

86 *Moltissimi effetti sonori eccellenti e parlato campionato in stile Street Fighter 2.*

88 *La grafica è su livelli molto alti e i fondali sono assolutamente superbi.*

85 *I giochi come questo vi prendono e non vi lasciano più.*

89 *Sicuramente uno dei migliori beat'em-up della storia di Amiga, dopo IK+...*

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

N° DISCHI: 2

INSTALLAZIONE SU HD: N.D.
MEMORIA: -

COMPATIBILITA':

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

INFORMAZIONI:
E' DISPONIBILE LA VERSIONE AGA SPECIFICA PER A1200 E A4000.

La Team 17 ha mostrato cosa può fare un A1200. La grafica è veramente notevole, piena di fondali meravigliosamente dettagliati e scrolling parallattici multicolore. Ci sono anche un mucchio di brillanti effetti sonori e frasi campionate dei personaggi quando vincono, anche se sono spesso incomprensibili. Body Blows Galactic offre un solido intrattenimento, ma può essere un po' lento e non c'è molta varietà tra le mosse dei personaggi. Comunque, mi piace un casino, e spesso ciò è la cosa più importante.

RIK SKEWS

NELL'ANGOLO OPPOSTO...

Gellom-5 è come la Terra preistorica e due dei suoi abitanti sono Dino e Dragon. Miasma è stato decimato dall'impatto con una cometa, ma molti degli abitanti sopravvissuti sono diventati energia pura. Qui troverete il misterioso Phantom e l'agile Puppet. Infine, c'è Feminion, un pianeta dominato dalle donne dove vivono Azona (una pollastrella sul surf) e Kai-Ti (identica a Chun-Li).

ARCA VIDEOGIOCHI

Game Gear

Winter Olympics
Dracula
Sonic And Tail
Chuck Rock II
La Sirenetta
Hook

MEGA DRIVE

Fifa International Soccer
Street Fighter II Turbo
Aladdin
Sensible Soccer
E. Champion (Mortal Kombat II)
Winter Olympics
Sonic 3

SuperNes

Street Fighter II Turbo
Art of Fighting
Dracula - Fatal Fury 2
Jurassic Park
Aladdin
Super Empire Strike Back
Turtles Tournament Fighters

Game Boy

Zelda
Jurassic Park
SuperMarioLand 2
Turtles
Goals
Snoopy
Ducktales
Alien 3
Racing Fighters

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 386 Dx 40 4 Mb - Hd 130
Monitor Color SVGA
Scheda Video SVGA
Tast - Mouse - Multi I/O
Case Desktop
£. 1.719.000

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

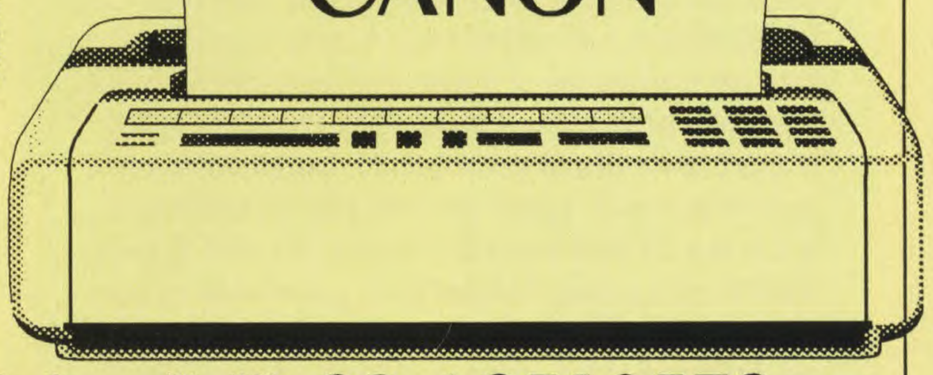
Pc 486 dx2 66 8 Mb Hd 340
Monitor Color SVGA
Scheda Video 1 Mb SVGA
Tast - Mouse - Multi I/O
Tower
£. 3.279.000

Prezzi iva Esclusa

Notebook - Kit Blaster
Giochi Pc - CD Rom

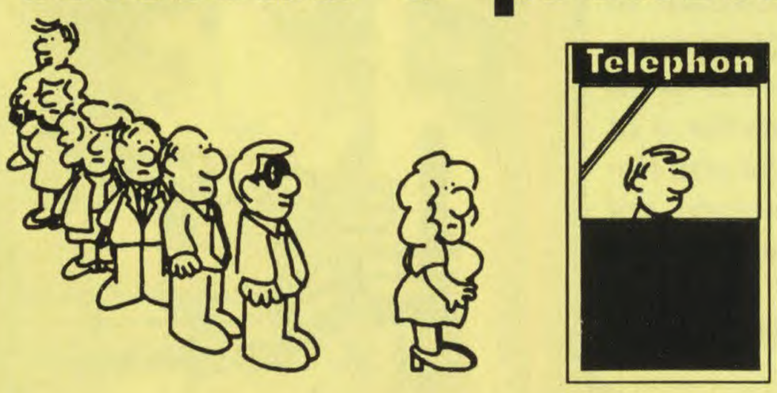
STAMPANTI - PLOTTER

HEWLETT PACKARD
STAR
EPSON
FUJITSU
CANON



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

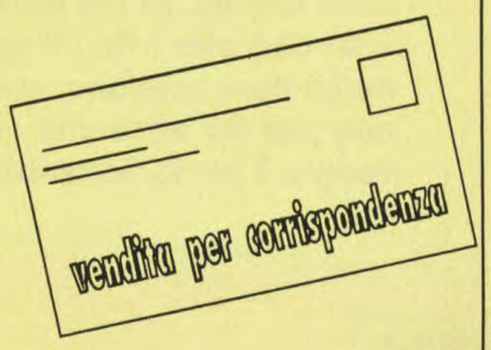
telefona e prenota !!



vasto assortimento di accessori per tutte le tue consolle

L'Idea giusta
per un REGALO

servizio posta e corriere espresso



BENEATH A STEEL SKY

CVG HIT

Avete mai letto una graphic novel? Se nella vostra vita manca una simile esperienza non drammatizzate anche perché ora, grazie alla Revolution, potrete giocare a un game realizzato con il grande artista di comics Dave Gibbons!

Le avventure sembrano tutte rientrare in due categorie distinte. Ci sono i giochi demenziali, con disegni cartoon che sono pieni di puzzle assurdi che coinvolgono nelle loro vicende aspirapolveri, piante carnivore e animali vari, e ci sono le avventure "serie" che solitamente sono strapiene di immagini digitalizzate di attori disoccupati. Ora la Revolution Software cerca di cambiare questo trend ormai abbastanza consolidato, e lo fa producendo un game in collaborazione con il grande Dave Gibbons. Risultato? La prima Interactive Comic Book Adventure del mondo!

CHI SIAMO NOI?

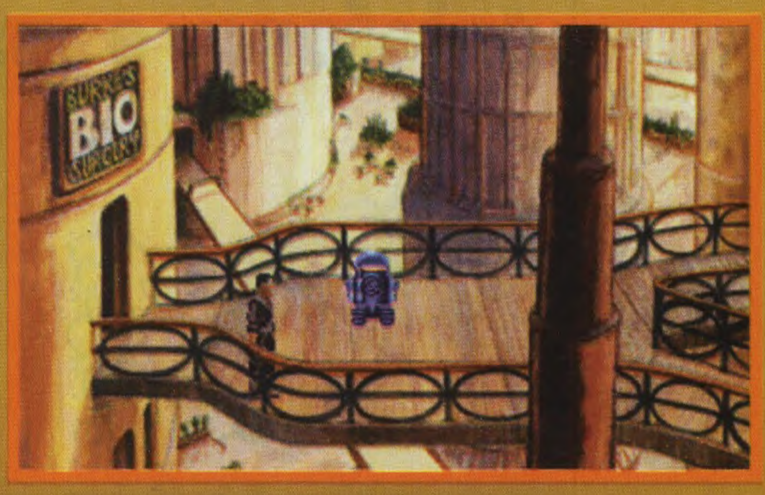
La Revolution non è certo una delle software house più note al mondo, tuttavia voi avreste potuto già imbattervi in un loro precedente prodotto, Lure of Temptress. Dave Gibbons invece ha dato vita a una vasta serie di personaggi tra i quali ricordiamo Watchmen, Rogue Trooper e Give me Liberty. Così come per la stesura dei disegni dei fumetti che accompagnano questo gioco Gibbons è responsabile per la maggior parte della grafica che vedrete in Steel Sky. Il risultato, non c'è che dire, è davvero eccellente: infatti non solo tutte le locazioni sono ricchissime di dettagli e di grande atmosfera, ma anche i vari personaggi sono tutti realizzati in maniera superba e ogni volta che giocherete a BASS scoprirete nuovi particolari che inizialmente non avevate notato.

PERCHE' PROPRIO A ME?

Steel Sky è ambientato in Australia e ha luogo in un futuro non molto lontano. Voi impersonate Robert Foster, un ribelle che viveva in una impervia regione denominata Gap. Un bel giorno un elicottero pieno di militari arrivò nel vostro territorio e senza far troppe domande vi prese per portarvi in città insieme al vostro droide Joey (naturalmente dopo averlo disassemblato!). Inutile dire che, per rendere le cose ancora più interessanti, a causa di una avaria proprio dentro il perimetro cittadino l'elicottero precipitò e così ora vi trovate in una terra sconosciuta come un infiltrato. La città è divisa in vari livelli, collegati fra di loro attraverso marciapiedi sospesi e ascensori. La gente che fa parte dei ceti inferiori vive nei piani più alti dell'agglomerato urbano, mentre i ricchi si trovano ai piani inferiori. Ognuno di essi ha una carta d'accesso, grazie alla quale può accedere alle varie zone consentite dal suo status (più soldi uno ha, in più zone può accèdere). Ciò vuol dire che i ricchi possono andare più o meno dove vogliono, mentre la povera gente non può far altro che vivere tra le nuvole e vedere il suolo terrestre come un miraggio.

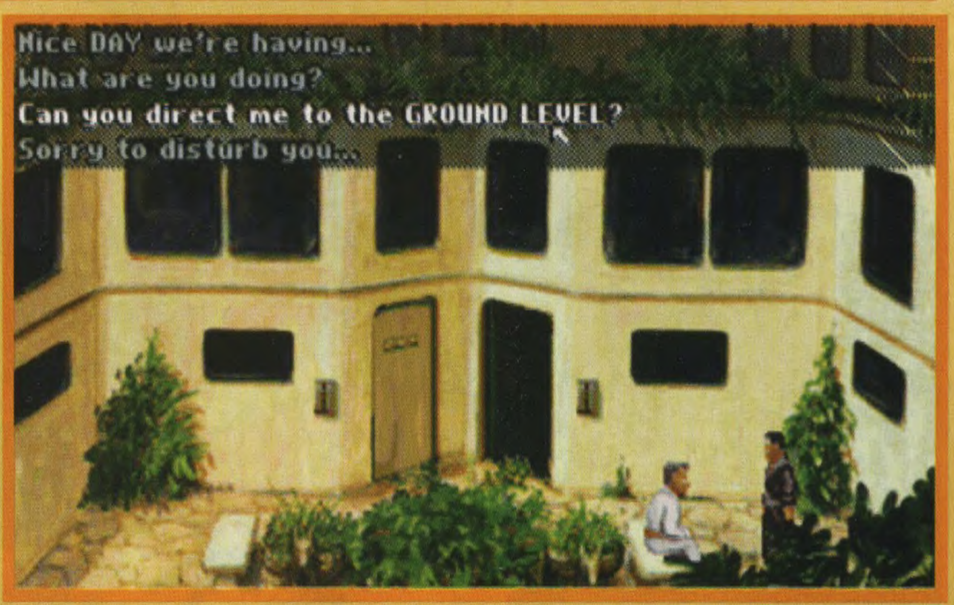
Questa è una delle migliori avventure che abbia mai giocato da un anno a questa parte. La grafica è incredibile: c'è una attenzione quasi maniacale per i dettagli e le tinte "cupe" differenziano questo prodotto da tutte quelle sgargianti produzioni cartoonesche in stile Lucas. Anche l'interfaccia è ottima e ogni volta che voi userete un oggetto l'azione sarà appropriata a quello, evitando così quelle stupidaggini quali il cercare di mangiare una colonna di marmo o di far luce con un melograno. Tutto il game è inoltre permeato di un bel po' si sano e nero umorismo e la trama ha diversi colpi di scena che riescono a coinvolgere l'attenzione del giocatore. Che altro dire? Compratelo!

DENIZ AHMET



LA SOLITA FORTUNA

Come chiunque di voi avrebbe potuto immaginare, Foster finisce con l'atterrare sul più alto di tutti i palazzi della città e non solo trova delle sentinelle a fare la guardia all'ascensore, ma è anche sprovvisto della chiave d'accesso. La vostra prima missione sarà quindi quella di trovare un pass ed un nuovo corpo per la main board del vostro robot. Infatti una volta che costui sarà tornato in vita potrà aiutarvi nel risolvere molti puzzle altrimenti impossibili.



La prima cosa che si nota in Steel Sky è la grafica. Dave Gibbons ha fatto veramente un ottimo lavoro e tutto risulta esser stato realizzato in maniera davvero impeccabile. L'unico difetto risiede nel movimento dei personaggi. Infatti questi sono sprovvisti di animazioni diagonali e spesso ce li ritroveremo a parlare di profilo uno a fianco all'altro a mo' di geroglifici egizi. Comunque sia, questa è solo una piccola pecca, mentre il resto del gioco risulta veramente molto buono, con un sacco di puzzle spacca-cervello e un po' di humour nero che non guasta mai. Davvero un buon lavoro Revolution!

RIK SKEWS

PC

VIRGIN

SVILUPPATORI: REVOLUTION

AVVENTURA

GRAFICA — **95** — *Dave Gibbons ha fatto veramente un gran lavoro: è come se una graphic novel avesse preso vita!*

SONORO — **85** — *La musica è più che discreta e gli effetti sonori sono davvero incredibili.*

GIOCABILITA' — **89** — *L'interfaccia utente è semplice da utilizzare; in più i vari enigmi sono molto intriganti pur rimanendo sempre logici.*

LONGEVITA' — **87** — *Con un centinaio di locazioni credo proprio che vi ci vorrà un bel po' di tempo per finirlo.*

GLOBALE — **90** — *E' un "CVG HIT!"*

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

N° DISCHI: N.D.

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: N.D.

CONFIGURAZIONE MINIMA: N.D.

INDICAZIONI:

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

FURY OF THE FURRIES

AMIGA

MINDSCAPE

SVILUPPATORI: INTERNI

PUZZLE

Sono piccoli, furiosi e abbastanza pelosi: la prima avventura dei Tinies è un puzzle game completamente fuori di testa! Chiunque abbia giocato con i videogiochi per un po' ha trovato probabilmente un gioco realizzato dai nostri cugini d'oltralpe. Potrebbe essere una generalizzazione, ma una cosa che si nota sempre è che i programmatori francesi devono essere completamente pazzi, perché tutti i loro giochi sono a dir poco bizzarri...

SONORO

Una grafica molto carina e piacevole nell'introduzione e molto dettagliata durante il gioco.

83

GRAFICA

Niente di speciale, ma gli effetti sono carini quanto il resto del gioco.

79

GIOCABILITA'

Molto veloce su un A1200, non altrettanto su A500, si gioca molto bene grazie a un controllo fantastico.

85

LONGEVITA'

Moltissimi livelli e una difficoltà subito elevata potrebbero scoraggiare i giocatori più pigri.

88

GLOBALE

Consigliato caldamente a fan del genere. Lemmings 2 era troppo facile per voi? Allora provate Fury of the Furries!

85

AZIONE:

STRATEGIA:

DIFFICOLTA':

N° DISCHI: N.D.

INSTALLAZIONE SU HD:

MEMORIA: N.D.

COMPATIBILITA':

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

INFORMAZIONI:

-

CHE DIRE DI QUESTO?

Anche Fury of the Furries è completamente pazzo. La trama è assolutamente fuori dalla norma, e da quanto siamo riusciti a capire dal manuale e dall'intro, è più o meno questa: un paio di Tinies (piccoli batuffoli di pelo) che viaggiavano nello spazio tornando a casa scoprono che il loro pianeta natale è stato "colonizzato" dal cattivone di turno, che ha usato un raggio per trasformare tutti gli altri Tinies in zombie assassini. La cosa peggiore è che il Re è stato rapito ed è l'unico con i poteri speciali necessari per far tornare normali i suoi sudditi. Indovinate chi deve salvarli? Il gioco è un po' come Lemmings con la velocità di Sonic (su un A1200). Dovete guidare quattro Tinies, ognuno con le proprie differenti abilità, attraverso numerose piattaforme infestate di pericoli mortali, fino all'uscita. Sono presenti tutte le caratteristiche di questo tipo di gioco: blocchi che cadono, punte, buchi, e cose di questo genere. Ma è tutto molto bello, fidatevi.

A essere onesti non sono un grande fan di questo tipo di giochi di azione ed enigmi. L'ultimo nel quale sono riuscito a smuovere la mia materia grigia è stato Lemmings, ma Fury of the Furries mi ha coinvolto in modo simile. E' chiaramente ispirato al classico della Psygnosis, ma invece di limitarsi a essere uno scarso clone è pieno di idee brillanti e originali. Specialmente Greenie è uno dei personaggi più controllabili di tutti i tempi, anche se tutto il gioco si controlla perfettamente. Diventa comunque difficile molto in fretta, siete stati avvertiti - ah, dimenticavo: però si muove molto lentamente su un A500.

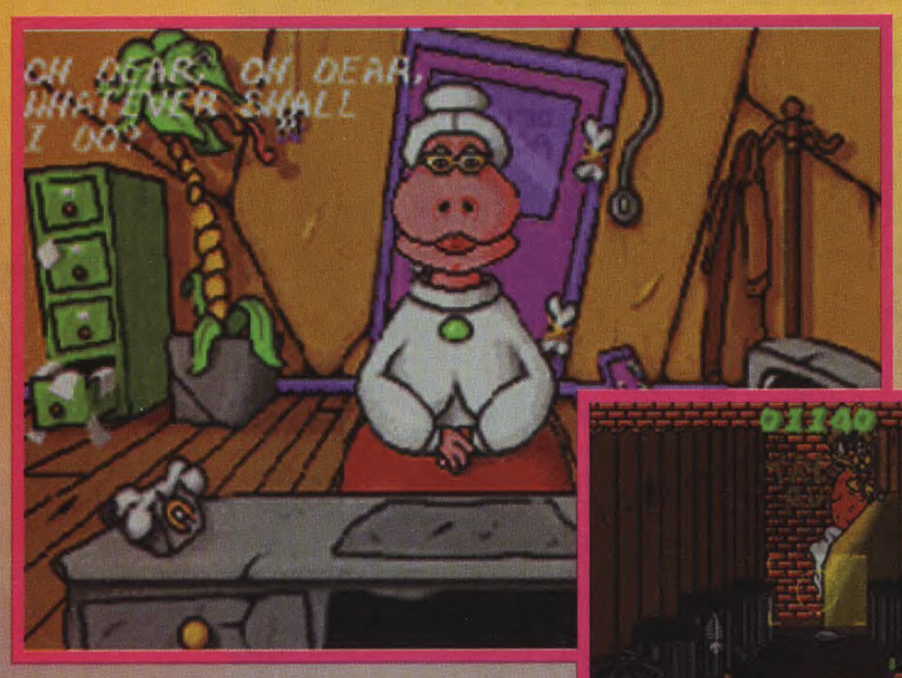
RIK SKEWS

DINOSAUR DETECTIVE AGENCY

Investigazioni jurassiche con un detective alternativo in un platform game: come sarà? OK, ecco il caso: vestite i panni di Sherlock Ness, un investigatore privato preistorico che stava lottando contro il crimine molto prima che il bis-bis-bis-bis-bisnonno dell'altro Sherlock potesse solo immaginare di usare una lente d'ingrandimento.. Non c'è il Dottor Watson, ma con l'aiuto della fedele macchina fotografica di Sherlock, il vostro compito è risolvere quattro casi e diventare una star dei dinosauri.

T-REX... TERESA REX?!

Lo stesso Mr. Ness è un personaggio amabile, nonostante abbia un gusto da cane nell'abbigliamento. Ness è anche un dinosauro che sfida la scienza biologica perché è in grado di scavare e nascondersi sotto terra. La vita di un dinosauro che sfida il crimine non è facile: incontrerete molti malviventi pericolosi che si contrappongono alla lealtà e alla giustizia - tutta una serie di dinosauri, ragni e altre meraviglie preistoriche devono essere paralizzate con il vostro flash. E se non è abbastanza, ci sono anche numerosi enigmi da risolvere.



Non è il miglior platform game di tutti i tempi, ma Dinosaur Detective Agency ha un certo fascino. Sia la grafica che il sonoro hanno un aspetto datato e il gioco potrebbe sembrare di casa più su un C64 che su un Amiga. Vale la pena perseverare, comunque, perché lo schema di gioco monopolizza l'attenzione del giocatore e Sherlock Ness è uno degli eroi più carini che si siano visti da un po' di tempo. E' probabilmente un po' facile e poco eccitante per i giocatori ad alti livelli di adrenalina, ma se siete preoccupati dalla violenza nei videogiochi, questo è un acquisto essenziale per i membri più giovani della famiglia - specialmente per il prezzo.

RIK SKEWS

MARC BOLAN

Per rendere più facili i viaggi, potete prendere punti e vite extra, ma in cima alle vostre priorità dovrebbero esserci le parti essenziali delle prove che devono essere fotografate per catturare poi i capi criminali. Una volta raggiunta la fine di un livello, è il momento di affrontare il boss: questi salterà fuori da dietro vari oggetti e dovrete immortalare la sua faccia per chiudere il caso. Nei livelli successivi, il vostro compito diventa più difficile poiché dovete fotografare due malviventi sulla pellicola nello stesso fotogramma.

AMIGA

ALTERNATIVE SOFTWARE

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

SONORO GRAFICA

67 — *Piuttosto datata, sembrerebbe un gioco del C64. Comunque la grafica non è tutto...*

64 — *Niente di speciale e altrettanto datato quanto la grafica. Comunque il sonoro non è tutto...*

GLOBALE LONGEVITA' GIOCABILITA'

70 — *Nonostante tutto è divertente da giocare e il personaggio principale è veramente molto simpatico.*

75 — *Alla portata di tutti...*

...per cui forse non è molto appetibile per i giocatori professionisti.

70 — *Un acquisto per i più piccini, un gioco non-violento che piacerà anche alle mamme.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: N.D.

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

COMPATIBILITA':

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

INFORMAZIONI:

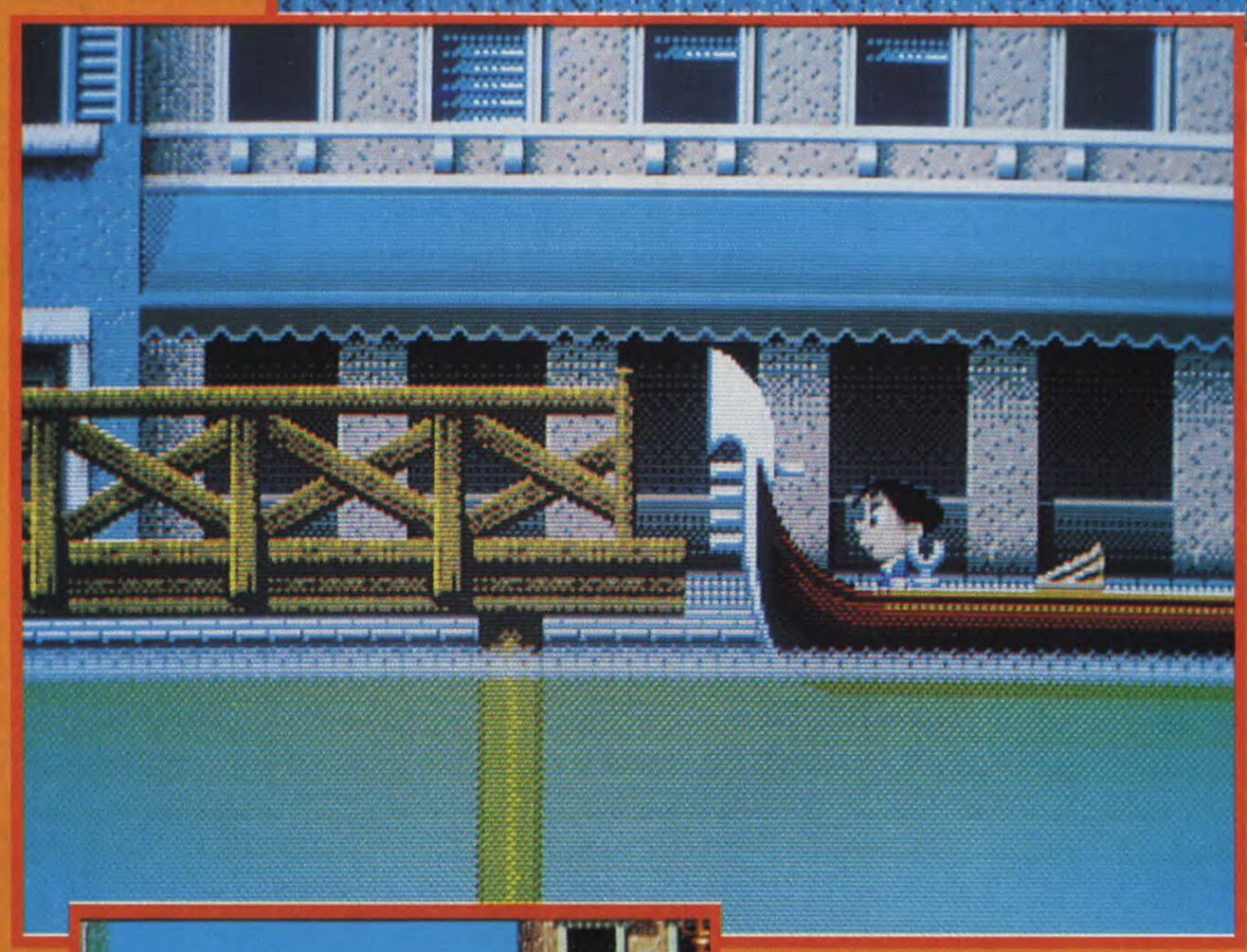
GIG HIT

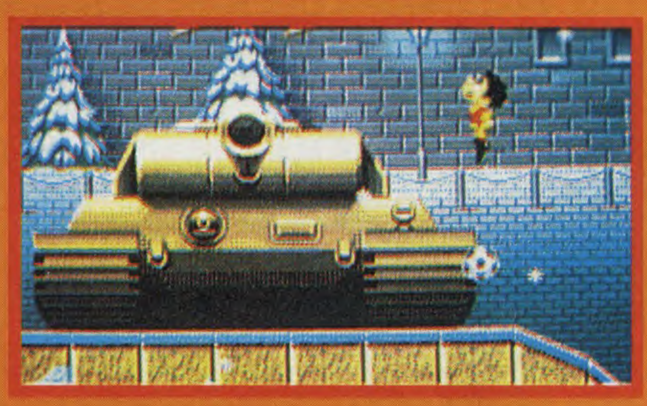
SOCCER KID

Qual è l'evento più atteso di quest'anno? Ovviamente i mondiali di calcio, che come tutti saprete si svolgeranno negli Stati Uniti. Ora provate a immaginare il giorno della finale. L'Italia non è ancora scesa in campo, gli entusiasmi sono alle stelle, lo speaker annuncia le formazioni, io mi arrabbio perché Vialli non gioca, insomma, tutto il mondo è attonito davanti al televisore mentre la mitica coppa del mondo è esposta in bella vista su un tavolino ai bordi del campo. E qui arriva la seconda fantasia (la prima, come avrete già capito, è che l'Italia partecipi alla finale): in un altro punto del cosmo, a milioni di miglia dalla terra, Scab, un bizzarro pirata alieno, decide che la coppa dovrà arricchire la sua stupenda collezione di trofei. Sale allora sulla sua astronave e parte alla velocità della luce. Nello stadio cala un'ombra misteriosa, l'astronave si materializza, la coppa scompare dalla vista della gente incredula. Per la felicità del gioiello appena conquistato Scab commette però un errore di rotta e l'astronave subito dopo il decollo collide con un asteroide e la coppa si frantuma in cinque pezzi che cadono in cinque punti differenti del globo. Ma un ragazzo valoroso di nome Soccer Kid, che come tanti altri ama il calcio più di ogni altra cosa, decide di recuperare i pezzi per ricostruire la coppa e fare così svolgere regolarmente la finale del torneo.

UN PO' DI STRETCHING E POI ...

Il bello di questo gioco sono le cose che potrete fare con la palla. Ma cominciamo dai movimenti tipici in tutti i platform: muovendo il joystick a destra o a sinistra potrete correre in quella direzione. Muovendolo in su potrete saltare in alto. Usando le diagonali salterete verso destra o sinistra. Premendo in giù vi accovaccierete. Se in questa posizione premete il pulsante potrete scendere sotto le piattaforme, portando con voi il pallone, se lo avevate. Usando le diagonali basse mentre correte eseguirete un tackle che vi permetterà di scivolare sotto i punti troppo bassi. Quando siete appesi a una corda, muovendo a destra e sinistra potrete accelerare o rallentare l'oscillazione, per poi sganciarvi premendo il pulsante.





Yo, finalmente un gioco di calcio in cui non si gioca a calcio, o meglio non si fa una partita vera e propria, poiché in Soccer Kid a calcio si gioca e anche bene: i palleggi che potrete fare sono davvero deliziosi, anche se forse alla fine non li utilizzerete poi molto, limitandovi al solito tiro orizzontale e al pallonetto. I mondi sono disegnati benissimo e le musiche sono simpatiche. Molto carina l'idea di poter cambiare il colore della maglietta al vostro personaggio (sarò di parte, ma quella iniziale giallorossa proprio non mi piace) (basta, non se ne può più: non si può andare avanti con una redazione di juventini! ndMaurizio). Se il gioco consistesse solo nel finire le varie scene la difficoltà non sarebbe poi molta, ma ricordatevi che dovrete raccogliere tutte le figurine e raggiungerne alcune vi parrà davvero impossibile. Per fortuna è presente un'opzione che vi permetterà di salvare i vostri progressi nel program disk. Quindi sicuramente ne avrete un bel po' per divertirvi. Per chi ama il calcio l'acquisto è pressoché forzato. Per chi non lo ama questa è una buona occasione per "redimersi".

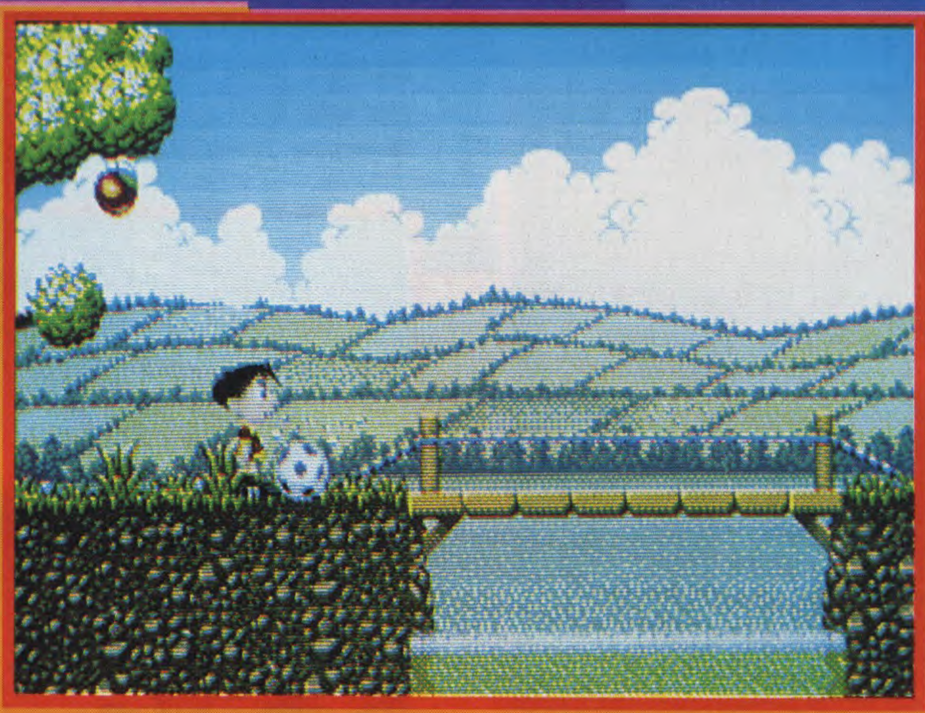
GABRIO SECCO

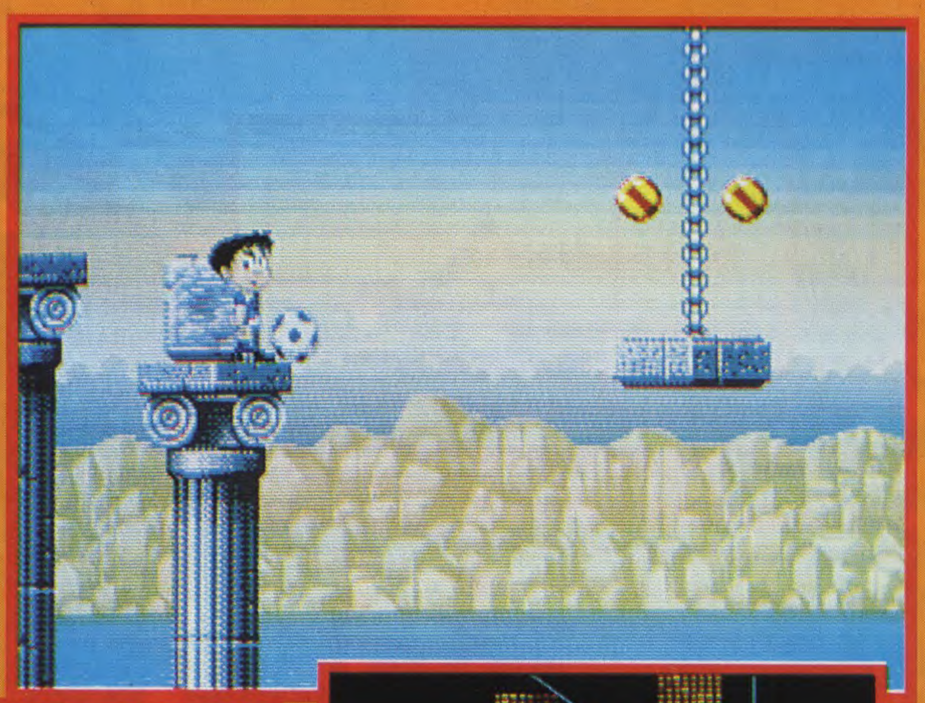
... ROBY BAGGIO IN ERBA

Vediamo ora quello che potete fare con il pallone: saltandoci sopra e premendo in giù, potrete restare in equilibrio su di esso. Da questa posizione tenendo premuto il pulsante e muovendo a destra o sinistra ci camminerete sopra. Premendo in su potrete invece saltare e guidare Soccer Kid quando è in aria muovendo a destra e sinistra, per raggiungere i punti più in alto. Premendo il pulsante con il joystick a destra o sinistra calcierete in quella direzione la palla, che raccoglierà per voi gli oggetti ed eliminerà i nemici, anche se per alcuni occorreranno più colpi. Se correte in una direzione e muovete il joystick nell'altra, premendo subito il pulsante eseguirete un colpo di tacco che potrà salvarvi in situazioni pericolose. Premendo il pulsante comincierete a palleggiare. Mentre palleggiate, muovendo in giù lascerete il pallone con un morbido tocco che vi darà 100 punti per ogni avversario eliminato. Muovendo in su calcerete il pallone a campanile colpendo gli oggetti sopra di voi. Muovendo a destra o sinistra calcerete violentemente il pallone in linea orizzontale. Usando le diagonali alte farete un pallonetto che vi permetterà di far scavalcare al pallone gli ostacoli. Tenendo premuto il pulsante e muovendo a destra e a sinistra cambierete continuamente la direzione del palleggio. Continuando a tenere premuto il pulsante e muovendo in su palleggerete con la testa. Se lanciate la palla a campanile, potrete saltare e muovere a destra o sinistra tenendo premuto il pulsante per eseguire un colpo di testa che vi darà 400 punti se eliminerà qualcuno. Mentre palleggiate di testa, muovendo a destra o sinistra eseguirete una rovesciata che, nell'improbabile ipotesi che riusciate a colpire un avversario, vi elargirà ben 800 punti. Infine se avrete perso il pallone potrete ottenerne un altro semplicemente tenendo premuto il pulsante per circa un secondo.

Soccer Kid è davvero una simpatica reinterpretazione del nostro sport nazionale. Lo definirei un calcio con una marcia in più, è davvero divertente destreggiarsi ai comandi di Soccer Kid, (il giovane talento del calcio protagonista del gioco): tra gli innumerevoli livelli e mondi pieni di nemici da sconfiggere, non è certo la monotonia una delle prerogativa di questo gioco. La prima cosa a cui faccio caso in un gioco è il design dei personaggi e degli sfondi; premesso questo, devo dire che Soccer Kid mi ha impressionato positivamente, grazie al simpatico tratto caricaturale dei personaggi utilizzato per le cose animate (omini, animali ecc..) e agli sfondi davvero ben congeniati in base alle varie situazioni di gioco. Pur essendo un appassionato di giochi quali picchiaduro e shoot-'em-up, credo che Soccer Kid sia uno dei pochi platform ad avermi conquistato. Credetemi, sarà davvero divertente giocare al ritmo di musiche simpatiche che accompagnano l'azione. Beh, che altro dire se non (al suono di un fischietto): KICK OFF!

MARCO MAZZOCCHI





AMIGA 1200

KRISALIS

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA 93 — *Personaggi e sfondi fantastici.*

SONORO 82 — *Musiche non eccezionali, ma carine.*

GIOCABILITA' 93 — *Il controllo di Soccer Kid è totale.*

LONGEVITA' 90 — *Come detto, vi divertirete.*

GLOBALE 92 — *Un bel gioco che vale la pena di acquistare.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 5

INSTALLAZIONE SU HD: NO
MEMORIA: N.D.

COMPATIBILITA':

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

INFORMAZIONI:

QUI COMINCIA L'AVVENTURA...

Ovviamente i pezzi della coppa sono andati a cadere in punti lontanissimi e inoltre ritrovarli sarà molto difficile. Ogni stato da visitare è formato da tre scene che, a eccezione della BATTLESHIP in Russia e del TRAIN in Giappone, si dividono a loro volta in due semilivelli. Una mappa mostra all'inizio il punto in cui vi trovate: il gioco inizia in Inghilterra, nella HOME TOWN. Qui troverete come nemici cani, Simon (non il nostro ex-redattore, ma un ragazzino che corre in bicicletta), Stoo che viaggia con il suo skateboard e Derek, un cantoniere che cercherà di colpirvi con la sua pinza. La scena successiva è la ENGLISH COUNTRYSIDE dove troverete pesci, rane, pecore, serpi e Giles, un grasso pastore. L'ultima scena è LONDON dove potrete vedere sullo sfondo la Houses of Parliament, il Big Ben, il Tower Bridge. Infine farete i conti con Gareth, un massiccio giocatore di rugby.

... DEL SIGNOR BONAVENTURA...

Dopo l'Inghilterra è il turno dell'Italia: nella prima scena, THE RUINS, troverete Roger, un soldato Romano e Ghost, uno spirito di un legionario. Passati alla seconda scena, VENICE, troverete pesci salterelli lungo il Canal Grande e Wicardo, un cameriere che porta una pizza (ma all'estero pensano davvero che noi mangiamo solo pizze?). La terza scena è THE RIVIERA dove, su un vespino, vi verrà incontro un mafioso (è ora di finirla!) e dove potrete ammirare il famoso cantante lirico Pavarelli (naaa!).

... O FORSE ERA...

Eccovi giunti in Russia: nella FREEZING FOREST troverete lupi e bambini con lo slittino. Nella BATTLESHIP incontrerete il marinaio pazzo Red (certo che i programmatori scelgono i nomi casualmente, eh?) e un bellicoso pescespada. Infine nella RED SQUARE ci sarà un simpatico ginnasta assassino.

... IL GIRO DEL MONDO...

In Giappone tutto inizia nella COUNTRYSIDE. Qui troverete uccellini, strani insetti e i soliti pesci. Occorre fare anche particolare attenzione all'acqua troppo profonda. Nella seconda scena, THE TRAIN, potrete farvi un viaggetto su uno dei tanto decantati treni superveloci giapponesi. Occhio però alle talpe minatrici e ai robot. Nella FACTORY i pericoli arriveranno da fiamme, scintille, presse, oltre che da Robby, un piccolo robot, dallo scienziato pazzo e da Sarky, un lottatore di sumo.

... IN 80 GIORNI?!

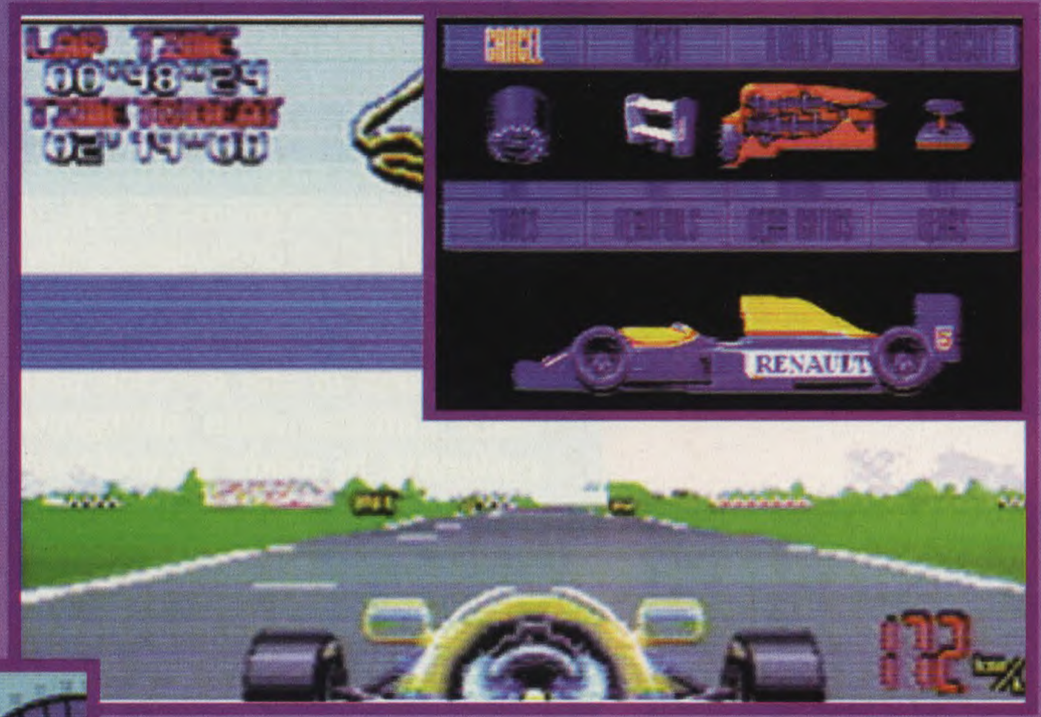
Con un ultimo sforzo però giungerete negli Stati Uniti. Comincerete dal WILD WEST dove ci saranno cespugli rotolanti, porcospini e capi indiani in uno sfondo stupendo del canyon al tramonto. Poi è la volta della BABE-WATCH BEACH (sigh, che voglia di andare al mare!), dove dovrete fare attenzione alle ostriche, a palle da spiaggia e a piccoli alligatori. Per finire THE CITY, dove vi salteranno addosso cani incazzati neri e dove troverete uomini con un martello pneumatico, Ricky, un ragazzino con i pattini e Chuck, un giocatore di football americano. Insomma, trovare i pezzi della coppa non sarà un'impresa molto semplice!

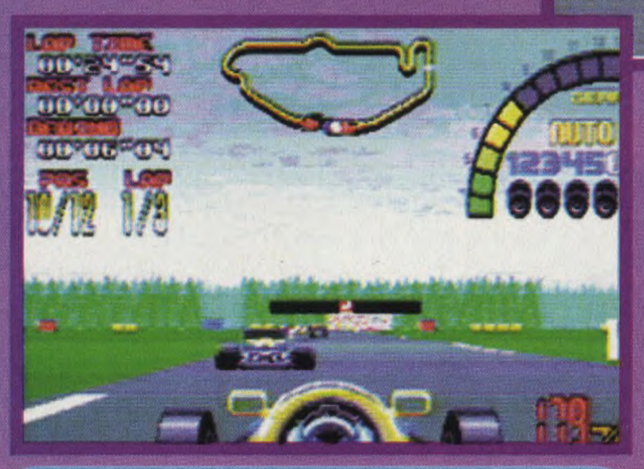
BUSO? MANCA!

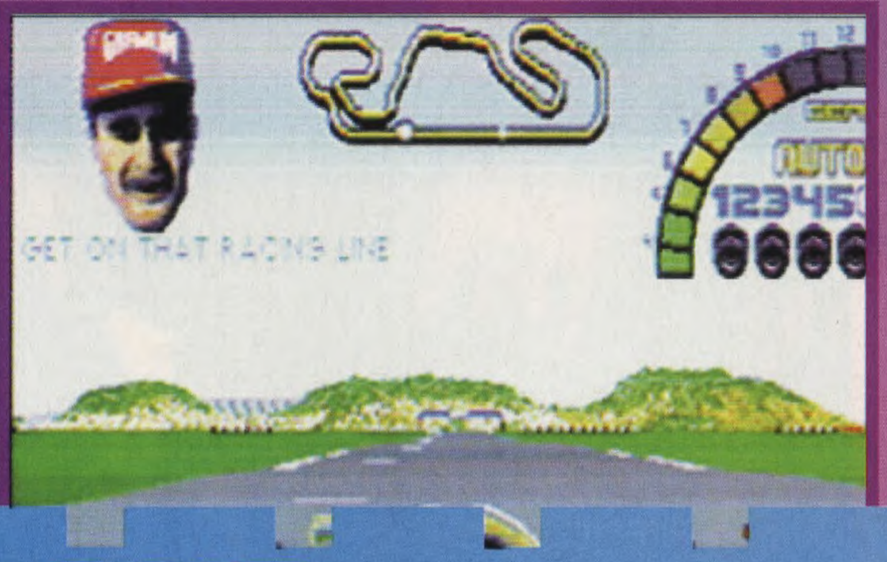
Per trovare un pezzo della coppa dovete prima collezionare tutte le 11 figurine dei calciatori nascoste nelle varie piattaforme e poi arrivare alla conclusione della scena, tutto questo nelle 45 unità di tempo a vostra disposizione. Se ci riuscirete sarete qualificati per il BONUS GAME, dove dovrete raccogliere 50 oggetti, prima di ottenere l'ambito pezzo. Oltre alle figurine potrete trovare qua e là vari oggetti che vi faranno totalizzare punti (a 200.000 vi papperete un omino extra). Le informazioni invece vi diranno i palloni a disposizione e il numero di figurine nascoste in quella scena. L'asta con il pomello vi rifarà cominciare da quel punto persa una vita. Infine nei forzieri, che vanno colpiti due volte con il pallone, troverete 15 unità di tempo extra, un contenitore di energia, un cuoricino, la maglietta con il tuono che vi renderà invincibili, le scarpe che, oltre a rendervi invincibili, vi faranno correre più velocemente e l'omino extra.

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

Meglio tardi che mai: Nigel Mansell arriva finalmente sulla nuova console CD 32 della Commodore. Potrà anche farci morire di noia, ma non ci sono dubbi sulle qualità di Nige quando si tratta di guidare, ed è per questo che la Gremlin ha pensato che avrebbe potuto ispirare un buon tie-in per un gioco di guida. Questo gioco è già apparso sugli Amiga standard, quindi cosa ci sarà di nuovo nella versione CD?







A parte alcune musiche su CD, questa versione è identica a quella su disco, il che è una vergogna poiché quest'ultima non era niente di notevole. Detto questo, il gioco è molto veloce, ma la simulazione è veramente scarsa. Per esempio, se la macchina colpisce qualcosa, rimbalza sul tracciato perdendo solo velocità. La grafica e il sonoro sono abbastanza standard per i giochi di corsa automobilistici, con fondali ed effetti sonori molto semplici. La giocabilità è OK, ma diventa ripetitiva molto presto. In sintesi: continuate a giocare con uno dei giochi della serie Lotus.

RIK SKEWS

DELUSIOOONE

Ehm... non molto in realtà, solo un paio di musiche su CD. Ma di cosa si tratta? Essenzialmente dobbiamo prendere parte all'intera stagione dei Grand Prix, il che significa percorrere i 16 circuiti autentici sparsi per il mondo. A parte prendere parte al Campionato del Mondo di Formula 1 c'è anche la possibilità di gareggiare in un solo circuito, fare pratica e persino farvi aiutare dallo stesso Mansell con consigli nei punti più importanti del tracciato. Una volta deciso di scendere in pista, è il momento dello schermo delle opzioni, dove possono essere modificati i parametri del cambio, i pneumatici e gli alettoni, a seconda delle condizioni di ogni particolare circuito. C'è anche un'opzione per scegliere tra il cambio manuale e quello automatico; quest'ultimo risulta più facile, ma comporta anche un'inferiore velocità in pista. Si può anche partecipare direttamente alla gara, sebbene per ottenere una migliore posizione sulla griglia di partenza sia meglio affrontare i due giri di qualifica. E' possibile entrare nei box, ma l'unica ragione per farlo è cambiare i pneumatici quando variano le condizioni atmosferiche.

AMIGA CD32

GREMLIN

SVILUPPATORI: INTERNI

GUIDA

GLOBALE 69 — *Se proprio siete patiti per i giochi di guida fateci un pensierino, altrimenti... ci sono tanti altri giochi di guida per i quali vale più la pena spendere i propri soldi.*

LONGEVITA' 75 — *Ci sono tutte le 16 gare del Campionato del Mondo... ...ma avrete voglia di giocare così a lungo?*

GIOCABILITA' 72 — *Molto veloce... ...anche se a discapito del realismo della simulazione.*

SONORO 70 — *Anche gli effetti sonori sono molto semplici, anche se ci sono un paio di decenti musiche su CD.*

GRAFICA 69 — *La grafica è standard, niente di spettacolare, mentre i dettagli sono praticamente nulli.*

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

N° DISCHI: 1 (CD)

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: NO

CONFIGURAZIONE MINIMA: CD32

INDICAZIONI:

CIG HIT

ALONE IN THE DARK 2

Edward Carnby ritorna a combattere contro le legioni della morte. In una casa infestata di pirati assassini si troverà ancora una volta... Alone in the dark.

Il primo Alone in the Dark è stato un vero e proprio classico. Influenzato dalle terrificanti storie di Lovercraft sul mito di Cthulhu AITD aveva preso l'originale concezione di avventura grafica e l'aveva messa fuori dalla finestra. Grazie ad grafica poligonale chiara e ben animata, a inquadrature stile TV, a una incredibile colonna sonora e a un'inquietante atmosfera, vi eravate trovati a vagare in un maniero oscuro e abbandonato, infestato da malefiche forze demoniache. Tutto quello che volevate era riuscire a fuggire...

HOME ALONE

In Alone in the Dark 2 Edward Carnby ritorna a fare ciò per cui è maggiormente portato, praticamente picchiare e uccidere (ma non necessariamente in quest'ordine). Siamo nel 1921 e voi avete scoperto un terribile segreto. Un gruppo di pirati ha stipulato un sinistro patto con una sacerdotessa voodoo, alla quale hanno promesso di sacrificare una ragazzina ogni Natale in cambio di un prolungamento della loro vita. Come se ciò non fosse già abbastanza, un vostro amico detective, Ted Striker è scomparso mentre stava investigando sulla misteriosa scomparsa di una giovane fanciulla di nome Grace. Era stato visto l'ultima volta all'ingresso di una tenuta californiana collocata in modo inquietante sul dirupo di una scogliera e tutto questo mentre il cielo era sconvolto da eventi atmosferici di ogni sorta. Naturalmente sarà questo il luogo nel quale dovrete iniziare le vostre ricerche e dove dovrete fare del vostro meglio per eliminare chiunque vi si parerà davanti fino a quando non avrete raggiunto Grace. Facile, vero?

Sinceramente ho amato il primo Alone in the Dark alla follia. Se avessi potuto me lo sarei sposato e quindi ero davvero eccitato all'idea di un suo seguito e vi devo dire che le mie attese non sono andate per niente deluse. La grafica è eccezionale e l'atmosfera impareggiabile; inoltre una delle maggiori critiche che si potevano portare al primo episodio, ovvero la sua eccessiva facilità, è stata brillantemente risolta. Un pirata non è un problema, ma 7? Tutti quanti insieme? WOW!

RIK SKEWS

QUANDO IL GIOCO SI FA DURO...

Sfortunatamente i vari pirati che incontrerete nel vostro girovagare per la tenuta sono incredibilmente forti, cattivi ed anche molto numerosi, senza dimenticare poi che sono tutti armati per bene con fucili mitragliatori, pistole, coltelli, chiavi inglesi e che sono tutti tirati a lucido come dei veri gangster. Tutto quello di cui voi sarete dotati all'inizio è una semplice P38. Siete ancora convinti che l'impresa sia facile? Comunque sia voi siete un eroe guidato da una salda morale e da un forte senso di giustizia (che bella fregatura) e quindi non se ne parla neanche lontanamente di abbandonare quest'incarico. Come il gioco originale, Alone 2 trae la sua atmosfera dalla curatissima grafica poligonale e dalle visuali tramite telecamere che lo resero uno dei giochi più popolari del 1992. La visuale si sposta e cambia angolazione e questo con inquadrature proprie studiate per ogni locazione in cui vi verrete a trovare. Il gioco non è tuttavia un semplice "elimina tutto ciò che si muove", ma è anche ricco di moltissimi puzzle e di particolari situazioni che metteranno davvero a dura prova la vostra materia grigia. Praticamente un capolavoro!

Il preludio a questo gioco è stata una delle migliori avventure 3D mai fatte su un PC. Ora il suo seguito è diventata la miglior avventura mai fatta per questo sistema. Il gioco è più veloce, ci sono più cose che compaiono contemporaneamente sullo schermo e il tutto è molto più difficile. Ci sono inoltre molti elementi in più rispetto al primo Alone in the Dark e i puzzle sono molto più intriganti. Quelle stupende inquadrature stile movie sono rimaste intatte, ma la cosa più importante è che si rivelano esser semplicemente perfette, permettendovi di vedere tutto quello che vi interessa e non lasciandovi mai con angoli ciechi. In conclusione Alone 2 è un gran gioco e se non lo comprerete non dormirete più la notte; parola mia!

DENIZ AHMET

A OGNUNO IL SUO

L'attenzione per i dettagli in Alone 2 è una cosa semplicemente impressionante. Tralasciando le superbe animazioni del vostro personaggio e quelle degli altri pirati e gli stupendi fondali, il gioco risulta essere pieno di ogni sorta di finezze. Bevete del Grog e vedrete Carnby barcollare come un ubriacone con uno scarso controllo dei suoi arti inferiori. Ammirate i pirati caricare i fucili e fare fuoco. Non solo, ascoltate le guardie nel giardino che vi chiamano, oppure i pirati che vi salutano affettuosamente dopo avervi seppellito sotto una montagna di piombo fumante. Tutto questo è classe.

PC

INFOGRAMES

SVILUPPATORI: INTERNI

AVVENTURA

GRAFICA **93**

Incredibile uso di grafica poligonale e inquadrature da Oscar.

SONORO **83**

Accattivanti colonne sonore, il tutto condito con buoni effetti digitalizzati e un po' di sano parlato.

GIOCABILITA' **87**

Camminate, sparate, risolvete puzzle. Una stupenda avventura grafica con un po' di sana violenza.

LONGEVITA' **92**

Veramente difficile. Vi ci vorrà un sacco di tempo solo per riuscire a trovare la strada attraverso quel maledetto labirinto.

GLOBALE **94**

Un capolavoro! Se siete fan di questo genere di giochi allora non potete assolutamente farvelo scappare.

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

N° DISCHI: 9

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: H.D.

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386 33MHZ CON 4 MEGA DI RAM

INDICAZIONI:

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

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

Allacciate le cinture di sicurezza e preparatevi a guidare la vostra macchina dei sogni, la Lamborghini Diablo, in questo gioco di guida attraverso l'America contro altri 18 piloti, o un amico - se pensate sia all'altezza. Diversi terreni forniscono lo sfondo perfetto per un inseguimento sulle autostrade mentre prendete parte a una serie di circuiti dalla East alla West Coast.

SOLDI, SOLDI, SOLDI

Far correre una bellezza come la Lamborghini non costa poco, quindi i soldi sono importanti come il consumo dei pneumatici. Se non ci sono soldi non c'è storia, mi dispiace dirlo. Quindi quale modo migliore di una piccola scommessa illegale per incrementare i vostri fondi? Sapete chi è il pilota migliore, quindi non ci sono problemi a sfidare i vostri rivali e alzare le scommesse. Ci sono anche dei premi in denaro da vincere, dai pochi spiccioli nelle gare locali ai grossi premi nel circuito professionistico. Ricordate di tenere un po' di soldi da parte, perché ogni gara richiede un tot di spesa per l'iscrizione.

SELEZIONE MISTA

Le competizioni sono miste e gli avversari variano dai classici autisti della domenica ai professionisti esperti. Voi dovete assolutamente vincere perché i costi sono alti e le modifiche vitali alla macchina, come l'aggiunta del turbo e dei pneumatici a maggiore aderenza, fanno veramente la differenza tra successo e fallimento. Fate attenzione alla polizia stradale, perché non vedono di buon occhio i piloti di Lamborghini. Ricordate di tenere gli occhi sulla strada, perché ci sono già troppe macchine che danneggiano gli ostacoli ai lati della strada sbattendoci contro.

Lamborghini American Challenge sul Super Nintendo era un gioco di guida abbastanza decente (identico a Crazy Cars III, ma con una presentazione grafica differente). Sfortunatamente qualcosa sembra essere andato male nella conversione, perché la grafica e il suono sono solo una pallida imitazione. Lo schema di gioco è abbastanza piacevole e almeno questo gioco ha il prezzo dimezzato rispetto alla versione su cartuccia per Super Nintendo. Comunque, se volete il miglior gioco di guida per Amiga, pensate a Formula One Grand Prix della MicroProse o un gioco della trilogia Lotus della Gremlin, poiché offrono molta più profondità e varietà nello schema di gioco.

RIK SKEWS

AMIGA

TITUS

SVILUPPATORI: INTERNI

GUIDA

GRAFICA 70 — *Standard per i giochi di guida; buoni gli sfondi e gli effetti meteorologici.*

SONORO 68 — *Adeguato a un gioco di questo tipo, ma niente di memorabile.*

GIOCABILITA' 75 — *Discretamente giocabile come Crazy Cars II.* / *Irritante l'attivazione del turbo con la barra spaziatrice.*

LONGEVITA' 80 — *Buon livello di sfida.*

GLOBALE 72 — *Peccato, poteva essere meglio di Crazy Cars III, invece dovrete cercare altrove.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: N.D.

INSTALLAZIONE SU HD: NO
MEMORIA: N.D.

COMPATIBILITA':

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

INFORMAZIONI:

Computer *Land*

SEDE : Via IV Novembre , 46 Cassano Magnago (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

Rockman X
Twin Bee Raimbow II
Tetris
Super Godzilla
Ardy Light Foot
FX Trax
Jungle Book
Sky Blazers
Legend
Ispector Gadget
Final Fantasy VI
Bugs Bunny
Alfred Kitchen
Young Merlyn
Fireemblem
Bastard
Jenny Tennista
Cyborg 009
Zool
Monster Maker 3
Zoku
Pinball Dream
Soccer Kid
Bonk's Adventure
T-Rex
Silvester & Tweety
Adventure Island II
S.Ninja Warriors
.....

NOVITA' Amiga IBM CD

Lawnmowerman CD
Sabre Team CD
Aladdin Lamp CD
Mortal Kombat
Jack The Ripper
Metal & Lace (sexy)
Dragon Knight III(sexy)
VASTA SCELTA
CD IBM V.M..18

NOVITA' Sega Megadrive Genesis

Goofy
Beethoven
Castelvania : Bloodlines
Desert Demolition
Virtual Racing
Steven Seagal
Incredible Hulk
Jungle Book
Time Dominator
Bare Knukle III
Phantasy Star IV
Shining Force II
Out Runners
After Armageddon
Art Of Fighting
.....

NOVITA' SEGA CD

Rebel Assault
Battletech
Microcosm
S.Cotton
Mad Dog McGree II
Ax 101
Dune
Sengoku Densho
Pop'n Land
Dungeon Master II
Lamu'
F1 Circus CD

NOVITA' Game Gear

Puyo Puyo II
Street Fighter II
Hook
Road Rush
Last Action Hero
Winter Olymp.
Donald Duck II
.....

NOVITA' PC Engine

Fatal Fury II **AC**
Martal Champion
F.Soccer On J League
Strider **AC**
Emerald Dragon **AC**
Sol Moonarge
Sexy Idol VM18
World Heroes II **AC**
Art of Fighting **AC**
Chicky Chicky Boys
Puyo Puyo On CD

NOVITA' NEO GEO

Top Hunter
Magician Lord II
Art Of Fighting II
3D Soccer

NOVITA' Game Boy

Galaxy Gaivan
Tetris 2
Indiana Jones
T.M.N.T. 3
Battletoads-D.Dragon
Undercover Cops
Spiderman & X-Men
Mickey Mouse 5
.....

NOVITA' Lynx

Ninja Nerd
S.Off Road
Cabal
Desert Strike
Eye Of The Beholder
Monkey Island

Golf Virtuale

UN VERO SISTEMA DI INTRATTENIMENTO VIRTUALE PER IL TUO PC COMPATIBILE

MARTY 32 BIT

AMIGA 32 BIT

B 17 Flying Fort.
Mortal Kombat
Legacy
Microcosm
Jurassic Park
Last Action Hero
Inferno
Super Rally

3DO BIT 32

Total Eclipse
PGA Golf
ShockWave
Road Rush
Jhon Madden
Monster Manor
Mega Race
Jurassic Park

ATARI JAGUAR BIT 64

Crescent Galaxy
Tiny Toons
Checkered Flag 2
Raiden

HI TECH CONSOLE Computer Land

BLACK RAGE

UTILIZZA SCHEDE DA SALAGIOCHI

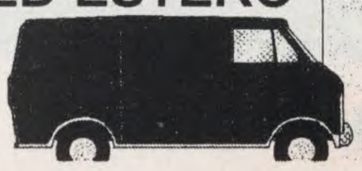
prodotto e distribuito da Computer Land Italia

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



PC

TEAM 17

SVILUPPATORI: INTERNI

FLIPPER

GRAFICA

Grafica un po' strampalata...
...ma comunque adatta al gioco nei limiti della decenza.

70

SONORO

Molto orecchiabile.

85

GIOCABILITA'

Abbastanza divertente

77

LONGEVITA'

Ai limiti dell'indecenza.

60

GLOBALE

In giro non c'è molto di meglio come flipper.

71

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: N.D.

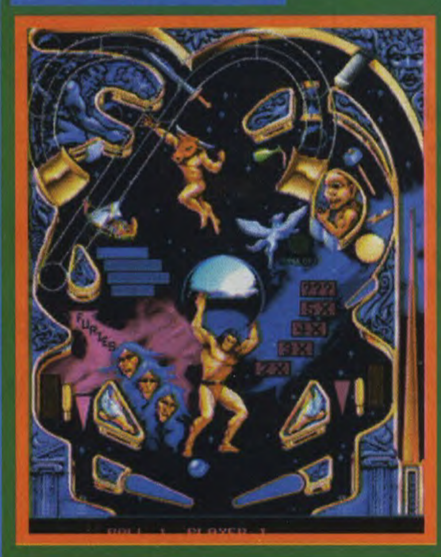
MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: N.D.

CONFIGURAZIONE MINIMA: N.D.

INDICAZIONI:
PROVATO SU:PC 386SX 20 MHZ

SILVERBALL

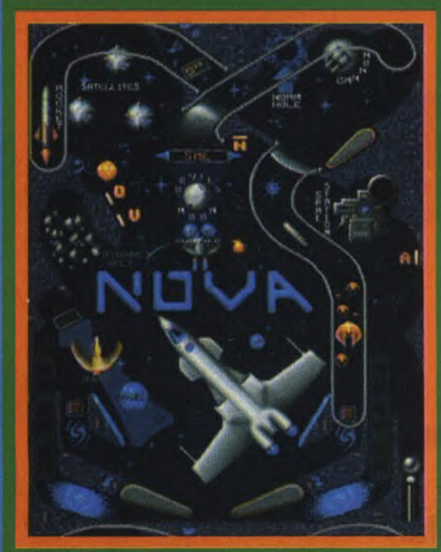
Non c'è niente di meglio di un bel flipper per mettere alla prova i vostri riflessi, senza dover spendere ingenti somme di denaro, stando tranquillamente davanti al vostro PC. Non so voi, ma io entrando in una qualsiasi sala giochi mi getto subito (sempre che ci siano) sui flipper, pregustando in anticipo tutti i loro suoni e le loro lucette.

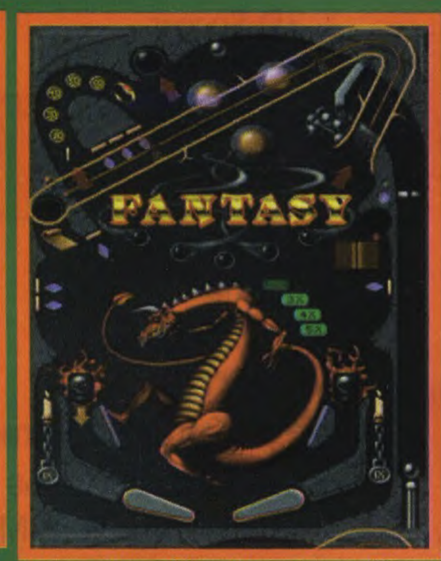


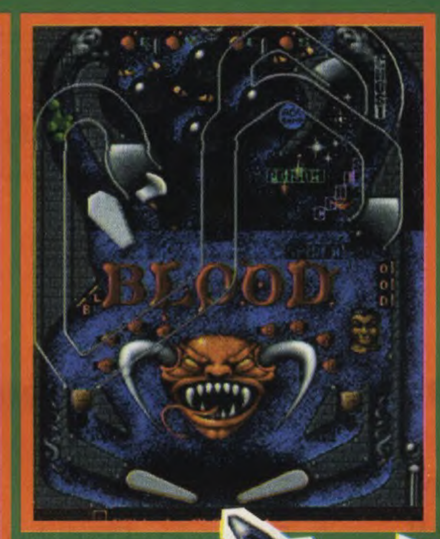
IL FLIPPER

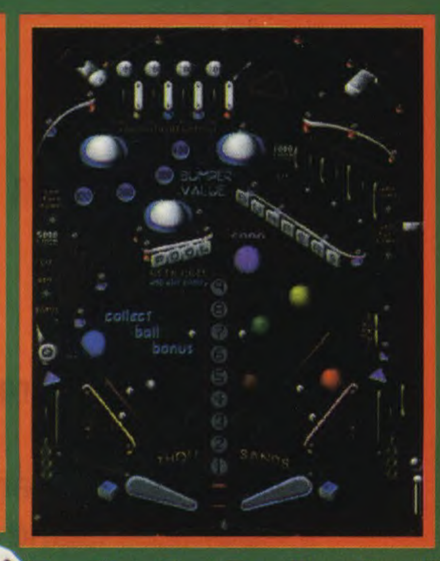
Una cosa voglio mettere subito in chiaro (PER I PIU' ESIGENTI): il flipper giocato su PC non è mai la stessa cosa. Negli ultimi tempi molti programmatori hanno tentato di rendere il più realistico possibile un flipper, ma senza raggiungere risultati utili. E' il 1994 a proporci (grazie al TEAM 17) un decente pinball per PC. Silverball (come avrete capito, il flipper in questione) vi offre la possibilità di spaziare in 5 stage differenti in maniera più che accettabile anche con la configurazione minima (386SX a 20Mhz). I controlli sono molto semplici: premendo la barra spaziatrice spariamo, mentre per muovere i flipper si utilizzano i due shift. Tutte le varie situazioni in cui verremo a trovarci durante il gioco sono rese, nei limiti della decenza, in modo abbastanza realistico, come ad esempio l'alto numero di palline che si possono perdere in una partita, oppure ancora la mitica multiball.

ATTRAVERSO CINQUE DIFFERENTI STAGES, CON TRAPPOLE DI OGNI GENERE PER LE PALLINE, BERSAGLI DA COLPIRE E MULTIBALL, POTRETE DIVENTARE DEI VERI CAMPIONI.









Silverball è una buona simulazione, ma avete forse bisogno di un altro flipper per PC? Negli ultimi mesi ho già visto quattro flipper per "PC" (Pinball Dreams rimane il migliore), ma anche questo non offre niente di nuovo. Si presenta abbastanza bene, sebbene i colori siano piuttosto cupi, e gli effetti sonori e la musica sono alquanto realistici. Ma perché comprarlo, quando Epic Megagames ha realizzati una versione shareware (stesso gioco, anche se con diversi piani di gioco) che costa molto meno? Questa è davvero una vergogna perché Silverball è uno dei migliori flipper in giro.

PAUL RAND

LA MITICA MULTIBALL!

Essa vi permette (come del resto accade nei veri flipper) di allungare, se così si può dire, la vostra partita, mettendo a vostra disposizione una scelta di gioco che spazia dall'uso di tre o cinque palline. In Silverball ritroviamo i soliti temi ricorrenti nei flipper, come ad esempio rampe, bersagli e insidiose trappole per le palline, tutte disposte in ogni stage (IN MOLTI FLIPPER PER COMPUTER QUESTI ELEMENTI VENGONO A MANCARE). La multiball vi permette di giocare in modo più frenetico dell'usuale.

DYNABYTE presenta:

Vera Cyntex
presents the

LATE NIGHT

SEXY TV SHOW

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

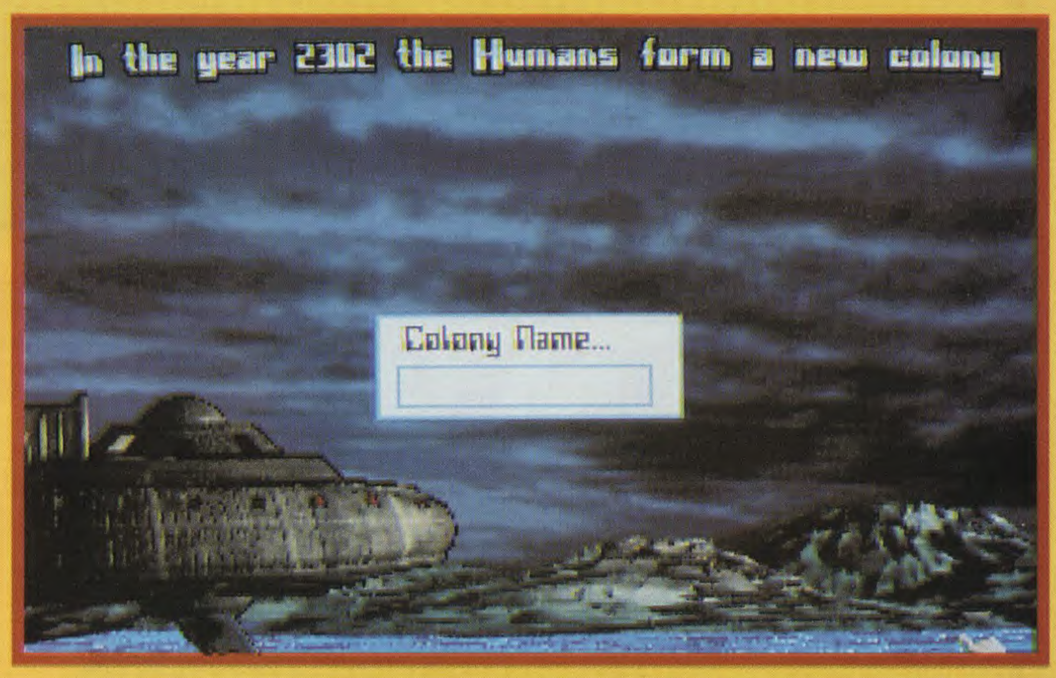
Vera Cyntex Vi invita al suo inquietante show della tarda notte

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

MASTER OF ORION

Eravamo riusciti a far raggiungere Alfa Centauri da uno sparuto gruppo di uomini ed avevamo coronato il sogno della civiltà del ventesimo secolo: colonizzare una stella al di fuori del nostro sistema solare. Così terminava la grande sfida propostaci da Civilization, così inizia all`alba del 23esimo secolo, una nuova sfida più immane e megalomane della precedente, Master of Orion. Se vi eravate vantati con gli amici di saper virtualmente conquistare la Terra, ora dovete dimostrare a voi stessi di riuscire a dominare la nostra galassia. La mappa, che occupa la maggior parte della schermata principale, non vi è gentilmente offerta dal Touring Club per uno dei soliti viaggi di piacere, ma costituisce la scena di una ennesima corsa a nuove tecnologie, occasione di commercio, tentativi di migliorare le condizioni di vita negli angusti sistemi stellari presenti e, soprattutto, campo di battaglia per nuove e quanto mai spietate guerre interstellari.



CI SONO TANTE RAZZE NEL MONDO...

Se gli umani, peraltro presenti anche loro nella corsa al potere, non vi sono mai piaciuti come antagonisti, presto comincerete a diffidare di questi nuovi ma quanto mai "ingordi" vicini:

ALKARI: Specie che discende da bianchi pennuti e che da essi ha ereditato una innata capacità nel volare, ed in particolare, visto che siamo nel 23esimo secolo, ne è derivata una straordinaria abilità nel pilotare navi spaziali di piccola e media grandezza. Sfruttano quindi al massimo la manovrabilità dei loro mezzi per ridurre notevolmente i danni che gli avversari cercano di infliggergli.

BULRATHI: Enormi creature con la faccia da orso, possiedono una devastante forza fisica che gli permette di ottenere eccezionali risultati nel combattimento corpo a corpo. Cominciate a preoccuparvi se vedete un loro cargo da trasporto-coloni che è diretto su una delle vostre colonie e cercate al più presto di correre ai ripari!

SAKKRA: Non potevano certo mancare in questo bestiario fantascientifico i rettili. Sono squamosi, a sangue freddo e hanno una incredibile capacità di riprodursi: lasciateli espandere troppo e vi ridurranno in moscerini, il loro pasto preferito.

PSILONS: Sono le menti supreme della galassia, la loro ferrea logica e la dedizione alla ricerca della massima conoscenza li portano a scoprire tecnologie sempre più avanzate degli altri contendenti. Quando vogliono sanno essere spietati ed hanno i mezzi per annientarvi.

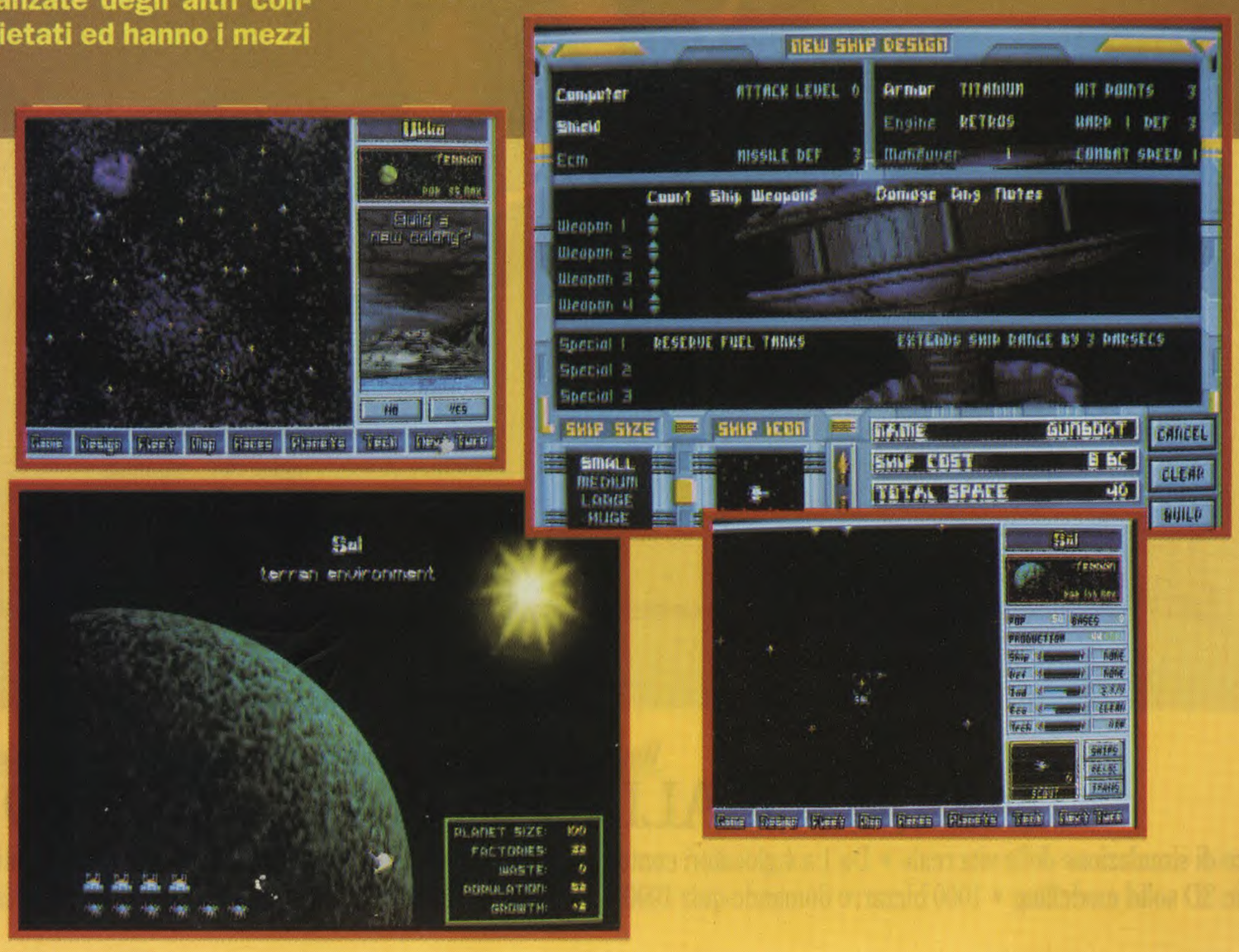
KLACKONS: Sono una razza che si è organizzata in una società molto efficiente, dove ciascun membro svolge delle mansioni specifiche e delineate così da monopolizzare al massimo le proprie capacità produttive. Se gli lasciate costruire una piccola colonia ai vostri confini, dopo pochi anni la ritroverete trasformata in una fortezza

SILICOIDS: Sono degli esseri quanto mai indescrivibili, che ricordano vagamente dei vermi! I Silicoids sono immuni alle diverse forme di inquinamento presenti sui pianeti, così ottengono un netto vantaggio soprattutto all'inizio del gioco nel creare dovunque vogliono nuove colonie.

DARLOKS: Se subite il fascino di spie e sabotatori, questa è la razza che fa per voi: la loro grande maestria nel trasformarsi li rende ottimi in queste due attività determinanti in una corsa al potere.

MEKLARS: Prodotto di un'avanzata tecnologia cybernetica, sono dei perfetti droidi capaci di sviluppare al meglio l'industria ed il suo enorme potenziale. Possono permettersi il lusso di non espandersi troppo ma rappresentano comunque un avversario pericoloso.

MRRSHAN: Il loro nome pressoché impronunciabile nasconde un`indole aggressiva, tipica dei felini. Sono i migliori artiglieri della galassia e le armi che utilizzano sono sempre maledettamente "pesanti".



La ricchezza dei particolari presenti, i diversi aspetti del gioco che devono essere contemporaneamente sviluppati e la sufficiente difficoltà nel completare l`impresa fanno di questo prodotto un "must" per gli amanti del genere ed un interessante sfida anche per i meno "esperti". Non così benigni sono i commenti per quanto riguarda il sonoro, un po' trascurato, e la mancanza di novità rilevanti, sia nelle tecniche da utilizzare per vincere sia per la storia che fa da contorno.

GABRIELE BONELLI

DIMMI CHE FLOTTA HAI E TI DIRO` CHI SEI

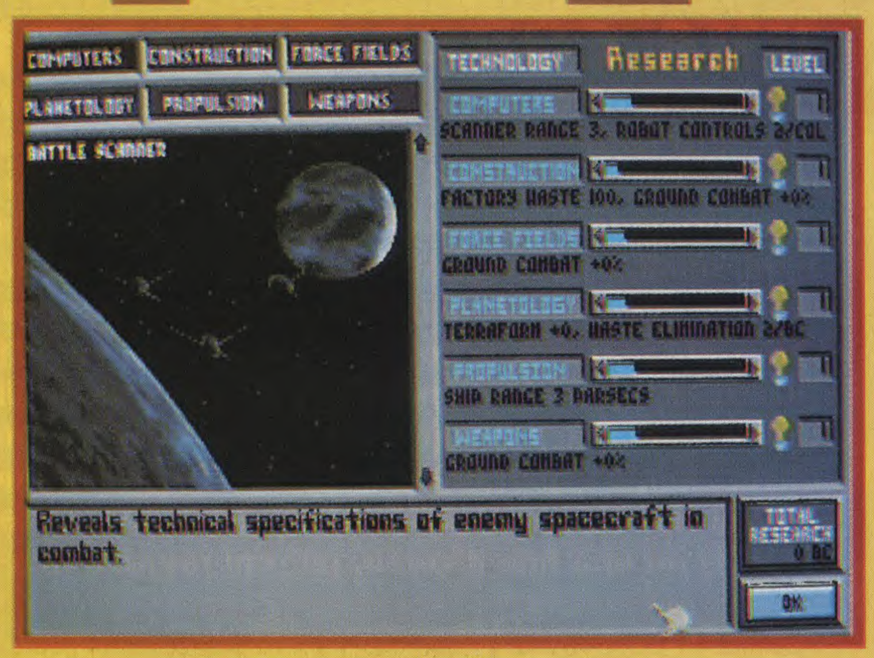
Uno degli aspetti più interessanti del gioco è la possibilità di poter crearsi la propia flotta. Avete a disposizione quattro categorie principali, determinate dalle dimensioni del veivolo, che possono usufruire man mano di tutte le scoperte tecnologiche che voi sarete riusciti a sviluppare. Tuttavia bisogna cercare di creare non solo navi il più possenti possibile, anche perchè i costi di produzione risultano enormi, ma anche di progettare modelli di minor stazza che riescano a possedere spiccate capacità in un singolo settore specifico. Specifiche che sono chiaramente illustrate nella schermata relativa, e che possono essere: la manovrabilità, la capacità di assorbire i colpi inferti dai nemici, il grado di sofisticazione del computer che controlla i missili, la parte propulsiva, le armi e le opzioni speciali.
Un consiglio anche per quanto riguarda la fase arcade del combattimento spaziale: se non volete letteralmente invecchiare prima di risolvere un duello stellare, mossa dopo mossa, usufruire della funzione auto che renderà il tutto più dinamico.

Non c'è che dire, questo nuovo gioco strategico di casa Microprose, anche se abbastanza classico, è varamente ben fatto. La trama è sempre la stessa, ma in questo caso ci troviamo di fronte ad una realizzazione tecnica veramente buona. Il sistema di controllo è agile e ben pensato e ciò vi permette di tenere sotto controllo tutti vari aspetti di questo prodotto. Le varie scoperte a vostra disposizione, così come i pianeti da esplorare e le razze con cui venire in contatto sono davvero molte. Buona anche l'idea di inserire una parte politica, mentre la grafica e il sonoro svolgono il loro lavoro in maniera dignitosa. Dovendo fare un appunto, direi che il gioco è un po' troppo classico e che non è riscontrabile la presenza di alcun elemento innovativo. Comunque sia Orion è un buon gioco che piacerà quasi sicuramente a tutti gli amanti di questo genere. OK ragazzi andiamo, l'alloro imperiale ci attende!

FABIO RAVETTO

NON ACCETTATE MAI UN CONSIGLIO!

L' ultimo baluardo costituzionale del futuro è l'"Alto Consiglio" che elegge, o almeno tenta di farlo, il padrone della galassia. Vi sono rappresentate tutte le razze che partecipano alla corsa per il dominio del sistema stellare, e i protagonisti principali sono i due rappresentanti delle specie in quel dato momento più potenti. Il numero di voti che ogni razza ha a disposizione dipende dalle centinaia di milioni di persone che sono poste sotto il suo controllo. Per venire nominati bisogna raggiungere i 2/3 del totale dei voti, ma non bisogna dimenticare che sussiste la possibilità di astenersi, quindi se non siete tra i due rappresentanti più potenti ed il vostro apporto di voti risulta essere decisivo nella scelta del vincitore, potete trasformarvi in un perfetto ed opportunista "franco tiratore". Quando il consiglio elegge il padrone della galassia voi siete liberi di opporvi alla decisione ma questo vi trascinerà in una guerra all'ultimo sangue con l'impero costituitosi, e spesso le forze che vi contrastano sono così immani da rendere la vostra lotta pura utopia (sta a voi scegliere tra un'onorevole morte sul campo, od una diplomatica e codarda resa).



PC

MICROPROS

SVILUPPATORI: INTERNI

STRATEGICO

GRAFICA **80** — *Sufficentemente chiara e di immediata comprensione.*

SONORO **65** — *L'accompagnamento musicale è ridotto al minimo indispensabile.*

GIOCABILITA' **86** — *Tempi di sviluppo del gioco rapidi anche nei momenti più intensi.*

LONGEVITA' **88** — *Ottima grazie alla possibilita` di variare i parametri relativi ai concorrenti, alle dimensioni della galassia, ai livelli di difficolta`.*

GLOBALE **83** — *Il gioco ha quasi tutti gli ingredienti giusti per appassionarvi.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 4

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: PC 386 25 MHZ 2MB RAM

CONFIGURAZIONE MINIMA: 286 2MB RAM

INDICAZIONI:

PROVATO SU UN 386 33MHZ CON PROCESSORE MATEMATICO, 4 MB DI RAM, SOUND BLASTER

OVERDRIVE

AMIGA

TEAM 17

SVILUPPATORI: INTERNI

GUIDA

GRAFICA

Grafica passabile con molte inquadrature diverse. **80**

SONORO

Sonoro ben definito e pulito. **83**

GIOCABILITA'

Automobili molto maneggevoli. **85**

LONGEVITA'

Buona varietà di tracciati. **84**

GLOBALE

Divertimento assicurato, a meno che non vogliate giocare in due a tutti i costi. **85**

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: N.D.

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

COMPATIBILITA':

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

INFORMAZIONI:

Siete pronti a partire a partire con la vostra fuoristrada? Bene! Allora partenza! In OVERDRIVE avrete la possibilità di scegliere tra quattro diversi tipi di automobili, che potrete guidare su cinque terreni differenti. A dare vita alle vostre corse saranno automobili come: 4x4 (eccellenti come fuori strada, ma con velocità massima non troppo elevata), una buggy (automobilina molto veloce e fantastica nell'affrontare curve a gomito), la classica automobile da grand prix (molto veloce sui percorsi, per cui attenti a non uscire fuori strada) e una vera e propria supercar (in grado di garantirvi prestazioni degne di una vera e propria automobile da gran premio, con un'unica pecca: non tiene molto in curva, starà a voi cercare di mantenerla in strada).

Niente di nuovo qui, ma Overdrive è il miglior gioco di corse automobilistiche con vista dall'alto che si possa trovare in giro, a parte Micro Machines, sebbene nel modo a un giocatore sia indubbiamente meglio. Come al solito TEAM 17 ha prodotto una grafica vivace e un suono pulito. Tuttavia i controlli rimangono l'aspetto migliore: le macchine sono maneggevoli e i numerosi tracciati mettono a dura prova l'abilità dei giocatori. E' una cosa inusuale per TEAM 17: Overdrive risulta essere troppo facile, tanto che sono riuscito a finirlo al mio terzo via. Buono per un giocatore, ma per giocare in due comprate Micro Machines.

RIK SKEWS

UNA CORSA PIENA DI DIFFICOLTA'

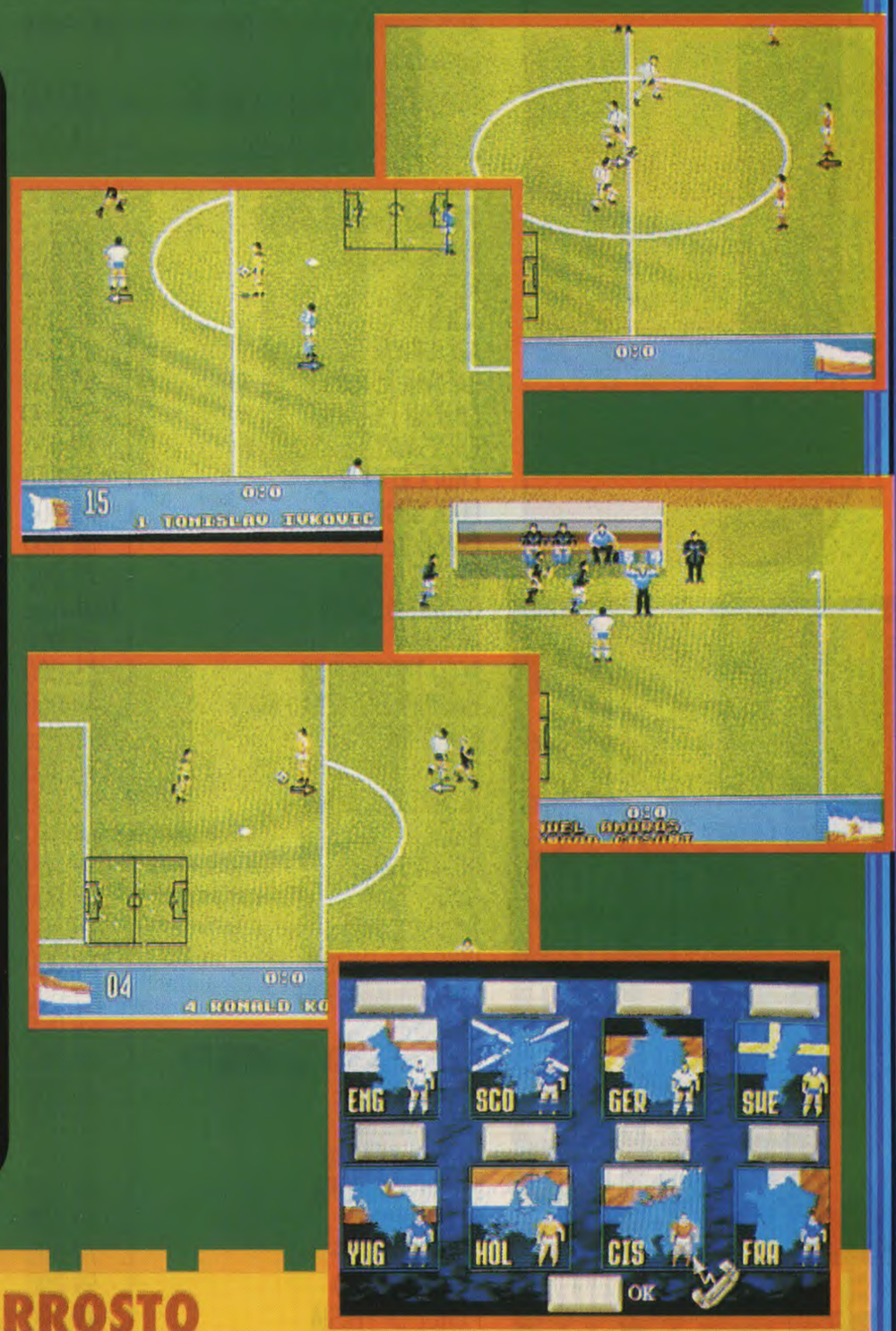
I cinque percorsi che OVERDRIVE vi mette a disposizione sono resi difficoltosi grazie ad elementi come: ghiaccio, percorsi cittadini, arene e vere e proprie condizioni da gran premio; inoltre ciascuna di queste circostanze avrà, di volta in volta, effetti diversi a seconda dell'automobile che avrete scelto in precedenza. Poi abbiamo a disposizione le solite opzioni, quali il punteggio, il modo a uno o due giocatori (collegandovi con un altro Amiga), il modo allenamento e il "trials" con cui potrete cercare di battere il record di uno dei 20 giri. Ogni percorso è cosparso di preziosi oggetti da raccogliere: tra questi potrete (ANZI DOVRETE!) prendere anche dei bei dollaroni e gli indispensabili copertoni, essenziali a portare a buon fine il gioco. Completate tutte le corse e sarete pronti per affrontare il "demon driver" lungo i "percorsi demoniaci" (e già il nome la dice lunga sulla sua difficoltà); ci sono diversi tipi di questi percorsi, e ognuno vi porterà (AMMESSO CHE RIUSCIATE AD ARRIVARCI) ad una fine diversa, per cui ragazzi, ben saldi al volante e occhio alle curve!

JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL

Figlio del vicecomandante dell'esercito giamaicano e di una produttrice della televisione giamaicana. Una delle due sorelle è una tennista professionista, l'altra è avvocato. Ha frequentato la Marylebone Grammar School. In lui si distingue una grande abilità nel nuoto, nell'atletica, nel cricket, nel tennis e nello squash, ma il suo sport è il calcio, per il quale milita nelle fila del Liverpooll e della nazionale inglese. Naturalmente stiamo parlando di John Barnes, uno dei giocatori più famosi d'Inghilterra al quale è dedicata questa simulazione calcistica.

Mamma mia, com'è brutto `sto gioco. La grafica è orrenda se consideriamo le potenzialità di una macchina a 32 bit. Il sonoro poi è spaventoso: i cori e le trombe sono troppo ripetitivi, e la loro posizione stereofonica, benché sia sicuramente interessante differenziare le urla delle due curve, è troppo marcata. Ciò implica che se, come me, avete l'abitudine di giocare con le cuffie, per non disturbare i vicini durante le sedute notturne, rimarrete sicuramente storditi. Ma la nota più dolente ancora è la giocabilità: già vi ho illustrato le punizioni, con le quali si rischia davvero di fare notte, ma c'è di peggio! Per esempio, in una partita il computer stava battendo contro di me un calcio di rigore: la palla era già sistemata sul dischetto, il giocatore aveva già preso la rincorsa, quando l'arbitro ha interrotto il gioco e ha mandato le squadre negli spogliatoi poiché il tempo era finito. Ma siamo pazzi? Infine il controllo dei giocatori è pressoché inesistente e di azioni spettacolari ne vedrete ben poche...

GABRIO SECCO



TANTO FUMO E POCO ARROSTO

Tralasciando le opzioni, per le quali vi rimandiamo al manuale e di cui vogliamo ricordare solo quella per eliminare i festeggiamenti quando viene segnata una rete se non volete perdere tempo (tutti i giochi di calcio dovrebbero averla!), passiamo a una rapida descrizione delle particolarità di JBEF. Se per le rimesse laterali dovrete semplicemente spostare il mirino nella zona desiderata e premere, la cosa è molto più elaborata nel caso di un calcio di punizione nei pressi dell'area: occorre per prima cosa spostare ogni giocatore nella zona desiderata con il mirino, poi "dirgli" che cosa deve fare. Le scelte possibili sono: WALL PLAYER per fare il muro, INACTIVE PLAYER per fare correre il giocatore nel punto indicato senza fare niente, ACTIVE PLAYER per scegliere cosa fare una volta in possesso della palla: in entrambi i casi sceglierete il percorso con una linea gialla. In più se il giocatore è attivo, sceglierete la forza e la direzione del tiro che effettuerà se riuscirà ad intercettare il pallone con una linea nera. La prima squadra ad operare le scelte sarà quella che attacca, e solo quando avrà confermato lo schema toccherà a quella che difende. Quando anche quest'ultima avrà terminato, l'attacco avrà un'ulteriore possibilità di spostare i giocatori, di scegliere il giocatore che tirerà, la direzione, la potenza e il tipo della punizione, segliendo tra calcio basso (su), corto e tagliato (giù), deviazione (sinistra o destra) o una combinazione (usando le diagonali). Ora capite perché l'opzione degli schemi può essere annullata? La tipologia dei passaggi dipende invece dal pulsante e dal tempo in cui esso viene premuto. Inoltre per certi passaggi dovrete premere due volte velocemente, proprio come un doppio click del mouse. Con gli altri tasti potrete abbandonare la partita, mettere il gioco in pausa, sostituire i giocatori, posizionare il radar o guardare il replay. Sono infine previsti calci di rigore, ammonizioni ed espulsioni.

CD32

KRISALIS

SVILUPPATORI: INTERNI

CALCIO

SONORO **50** — *Non sfrutta per niente la macchina.*

GRAFICA **58** — *Per un CD è davvero poco.*

GIOCABILITA' **40** — *In confronto l'Eccellenza è calcio spettacolo.*

LONGEVITA' **40** — *Non vedo proprio perché bisognerebbe giocarci.*

GLOBALE **45** — *Forse il peggior gioco che potete comprare per questa console.*

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

N° DISCHI: 1 (CD)

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: NO

CONFIGURAZIONE MINIMA: CD32

INDICAZIONI:

-

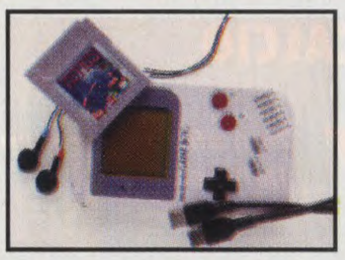
NEWEL® srl

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.)



GAME BOY PREZZO PAZZO !

OFFERTA L. 10.000

GRATIS CON L' ACQUISTO DI 2 GIOCHI

GAME BOY - "TOP 25"

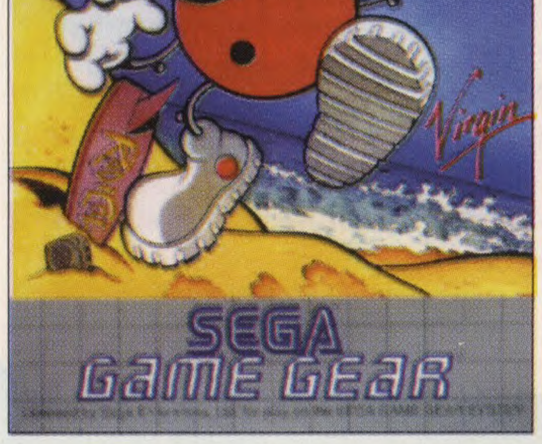
1)	POLE POSITION F.1	L. 65.000
2)	ALIENS 3	L. 55.000
3)	INDIANA JONES	L. 65.000
4)	JURASSIC PARK	L. 68.000
5)	SUPER MARIO LAND 2	L. 58.000
6)	MORTAL KOMBAT	L. 59.000
7)	SUPER KICK OFF	L. 39.000
8)	STAR WARS	L. 59.000
9)	MUHAMMED ALI' BOX.	L. 58.000
10)	TURTLES	L. 49.000
11)	Mich.JORDAN BASKET	L. 29.000
12)	SNOOPY'S	L. 39.000
13)	TOP RANK TENNIS	L. 45.000
14)	BIONIC COMMANDO	L. 38.000
15)	BATMAN	L. 39.000
16)	PRINCE OF PERSIA	L. 39.000
17)	CAESAR PAL. CASINO	L. 48.000
18)	NINJA BOY 2	L. 48.000
19)	MARBLE MADNESS	L. 39.000
20)	Q - BERT	L. 29.000
21)	MAC DONALD LAND	L. 39.000
22)	PIPE DREAM	L. 29.000
23)	AVENGIN SPIRIT	L. 29.000
24)	EMPIRE STRIKE BACK	L. 59.000
25)	HUNCH BACK	L. 39.000

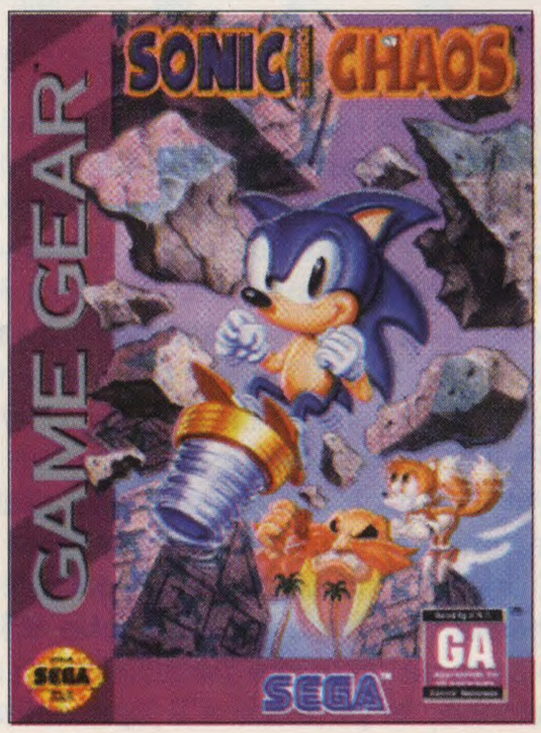
GAME GEAR

CONSOLE SEGA GAME GEAR	TEL.

ACCESSORI PER GAME GEAR	
Alimentatore AC/DC 220V originale	L. 25.000
Big Windows II (super lente)	L. 29.000
Oltre ad ingrandire lo schermo ne consente l'utilizzo al sole grazie alle pareti laterali che proteggono dalla luce.	
Power Pack battery pack per GG	L. 68.000
Game Gear Action Replay	L. 88.000

TITOLI GAME GEAR	
AERIAL ASSAULT	L. 29.000
ALESTE II	L. 39.000
ALIEN 3	L. 49.000
ARCH RIVAL BASKET	L. 65.000
BATMAN RETURNS	L. 55.000
CHAKAN FIGHTING	L. 58.000
CHESSMASTER - SCACCHI	L. 49.000
CHUCK ROCK II	L. 78.000
COOL SPOT	L. 75.000
CRASH DUMMIES	L. 68.000
DESERT STRIKE	L. 78.000
DOUBLE DRAGON	Telefonare
DRACULA	L. 69.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 75.000
EVANDER HOLYFIELD BOXE	L. 48.000
FANTASTIC DAZZY	Telefonare
GEORGE FOREMAN BOXE	L. 48.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 45.000
HOOK	L. 68.000
INDIANA JONES	L. 48.000
JAMES POND II	L. 68.000
JURASSIC PARK	L. 65.000
LAND OF ILLUSION	L. 69.000
LEADERBOARD GOLF	L. 49.000
LEMMINGS	L. 65.000
LITTLE MERMAID - LA SIRENETTA	L. 48.000
MICKEY MOUSE	L. 48.000
MICROMACHINE	L. 68.000
MORTAL KOMBAT	L. 75.000
OUT RUN EUROPA	L. 49.000
PAPER BOY 2	L. 59.000
PGA TOUR GOLF	L. 78.000
PREDATOR TWO	L. 59.000
PRINCE OF PERSIA	L. 49.000
SHINOBY 2	L. 49.000
SONIC 3	Telefonare
SONIC I	L. 39.000
SONIC II	L. 49.000
SMASH TV	L. 29.000
SPACE HARRIER	L. 38.000
SPACE INVADERS	L. 39.000
SPIDERMAN	L. 48.000
STAR WARS	L. 75.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE	L. 55.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE II	L. 65.000
STRIDER II	L. 75.000
SUPERMAN	L. 48.000
SUPER MONACO GP II -SENNA-	L. 38.000
SUPER SMASH TV	L. 29.000
TALE SPIN	L. 55.000
TERMINATOR 2	L. 75.000
THE OTTIFANTS	L. 68.000
TOM AND JERRY	L. 65.000
ULTIMATE SOCCER	L. 68.000
W.C. SOCCER	L. 59.000
WIMBLEDON TENNIS	L. 38.000
WINTER OLIMPICS	L. 78.000
WWF WRESTLER MANIA 2	L. 75.000





DISPONIBILI SENSIBLE SOCCER E DONALD DUCK PAPERINO!

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.

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"

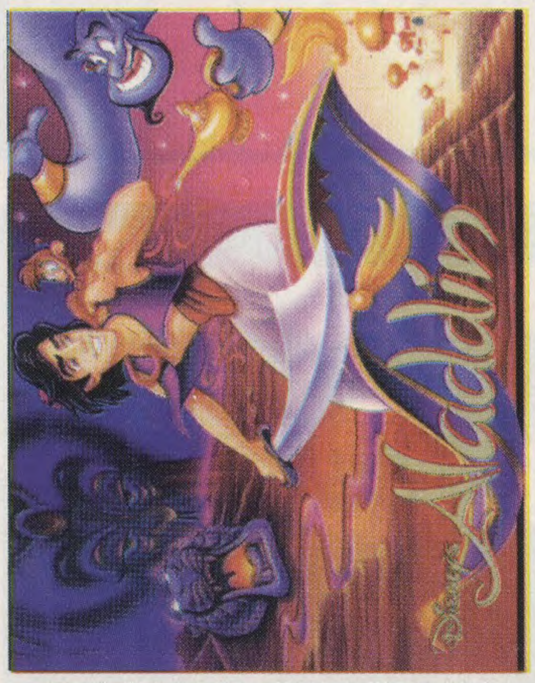
FIFA INT. SOCCER	TELEF.
SENSIBLE SOCCER	TELEF.
STREETFIGHTER II	TELEF.
ALADDIN	TELEF.
WIMBLEDON TENNIS	L. 99.000
GOLDEN AXE III	L. 69.000
FATAL FURY	L. 79.000
SUPER KICK OFF	L. 75.000
BATMAN RETURNS	L. 79.000
STRIDER II	L. 69.000
MAC DONALD LAND	L. 69.000
HUMANS	L. 59.000
SONIC PINBALL	L. 99.000
JURASSIC PARK	L. 109.000
DRACULA	L. 105.000
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
ALADIN	L. 119.000
ALIEN III	L. 69.000
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
AWESOME POSSUM	L. 139.000
BAD O MAN	L. 39.000
BALL JACK	L. 39.000
BARBIE	TELEFONARE
BARNEYS	L. 119.000
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
BOXING LEGEND OF THE RING	L. 119.000
BUBSY	L. 99.000
BULL'S vs BLAZER	L. 89.000
CASTLE OF ILLUSION	L. 59.000
CHAMPIONSHIP BOWLING	L. 95.000
CHIKI CHIKI BOYS	L. 39.000
CHUCK ROCK 2	L. 119.000
CLIFFHANGER	TELEFONARE
COLUMNS 3	L. 99.000
COSMIC SPACE HEAD	L. 109.000
CRACK DOWN	L. 29.000
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
DRAGON REVENGE	L. 109.000
DRAXUS	L. 39.000
DR. ROBOTICS	L. 109.000
EA ROCKEY	L. 39.000
EA SOCCER	TELEFONARE
ECCO THE DOLPHIN	L. 69.000
ELEMENTAL MASTER	L. 49.000
ETERNAL CHAMP. FIGHT. 24 Mb	TELEFONARE
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	L. 49.000
F-15 STRIKE EAGLE	L. 129.000
F-22 INTERCEPTOR	L. 59.000
F-117 NIGHT STORM	TELEFONARE
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
FUN'N'GAMES	L. 119.000
GADGET TWINS	L. 89.000
GALLAHAD	L. 79.000
GAUNTLET 4	L. 109.000
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
HOME ALONE 2	L. 190.000
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 BASKET	L. 49.000
JUNGLE STRIKE	L. 105.000
KICK BOXING	L. 59.000
KICK OFF	L. 69.000
KID CHAMELEON	L. 49.000
KING COLOSSUS	L. 29.000
KING SALMON	L. 99.000
LA BELLA E LA BESTIA - azione -	L. 119.000
LANDSTALKER	L. 139.000
LEMMINGS	L. 59.000
LHX ATTAC CHOPPER	L. 69.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L. 69.000
LOTUS TURBO	L. 69.000
LOTUS 2	L. 119.000
MUHAMMED ALI' BOXING '93	L. 89.000
MAZINGA ROBOT	L. 89.000
MICROMACHINE	L. 89.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L. 49.000
MIG-29 FULCRUM	L. 109.000
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
OTTIFANT	L. 99.000

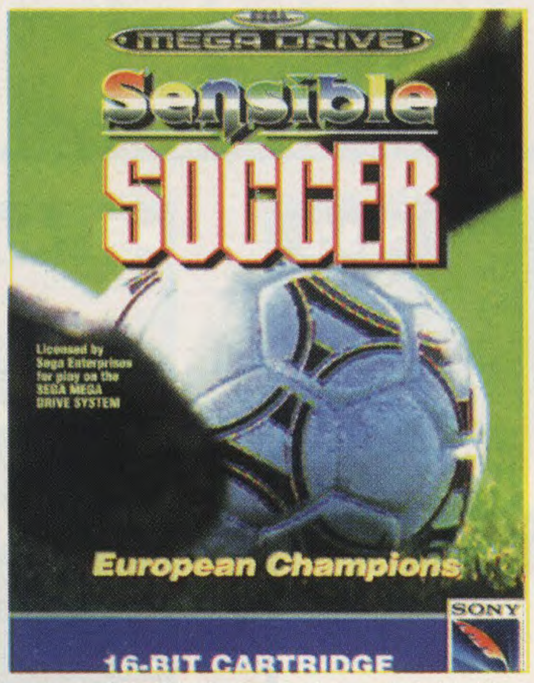
SONIC 3
DISPONIBILE
DAL 2 FEBBRAIO

OTTIFANT CARTOON	L. 109.000
OUT OF THIS WORLD	L. 89.000
PELÈ SOCCER	TELEFONARE
PINK PANTER	L. 119.000
PIRATES GOLD	L. 129.000
POWER MONGER	L. 59.000
PRO STRIKER - SOCCER	L. 119.000
PUGGYS	L. 99.000
RACE DRIVING	L. 109.000
RBI '93 BASEBALL	L. 99.000
REN & STIMPY	L. 119.000
RISKY WOOD	L. 49.000
ROAD RUSH II	L. 69.000
ROAD RUSH	L. 49.000
ROBOCOP 3	TELEFONARE
ROBOCOP vs TERMINATOR	TELEFONARE
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	L. 99.000
SENNA-SUPER MONACO GP II	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 109.000
SIMPSON SPACE MUTANTS	L. 69.000
SHADOW DANCER	L. 59.000
SHADOW THE BEAST II	L. 69.000
SIDE POCKET	L. 59.000
SIMPSON	L. 89.000
SOCKET	L. 109.000
SOLDIER OF FORTUNE - CHAOS ENG.	L. 149.000
SONIC	L. 39.000
SONIC II	L. 59.000
SONIC PINBALL	L. 89.000
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
STREETFIGHTER CHAMP. EDITION	TELEFONARE
STREET OF RAGE 2	L. 79.000
STRIDER	L. 39.000
SUB ATTACK	L. 79.000
SUMMER CHALLENGER	L. 69.000
SUPER HIGH IMPACT	L. 29.000
SUPER SHINOBI II	L. 89.000
SUPER THUNDER BLADE	L. 49.000
SUPER VOLLEYBALL	L. 69.000
SUPER WRESTLING MANIA	L. 59.000
TAKE THE A-TRAIN	L. 29.000
TALE SPIN	L. 69.000
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
TNMT TOURN.-TARTARUGHE FIGHT.	TELEFONARE
TOE JAM & EARL	L. 109.000
TURTLES	L. 109.000
TWIN HAWK	L. 59.000
TYRANTS	L. 69.000
VIRTUAL SPINBALL	L. 109.000
WHIP RUSH	L. 39.000
WINTER OLIMPICS '94	L. 119.000
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
ZOOL	TELEFONARE

OFFERTISSIMA
INTERFACCIA 4 JOYPAD PER
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
L. 69.000



OFFERTA SPECIALE

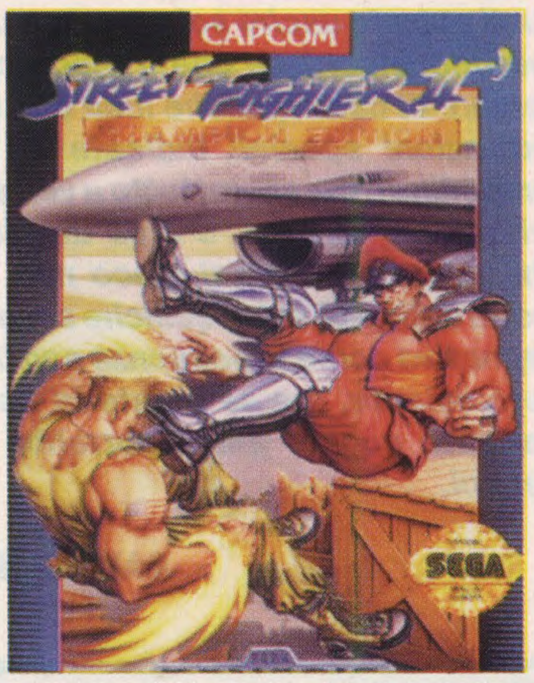


DISPONIBILE ORA !

DISPONIBILE PISTOLA
"LIGHTING ENFORCE"
PER MEGADRIVE

Pelè Soccer
Versione Italiana
L. 78.000

DISPONIBILE ORA !



OFFERTA SPECIALE

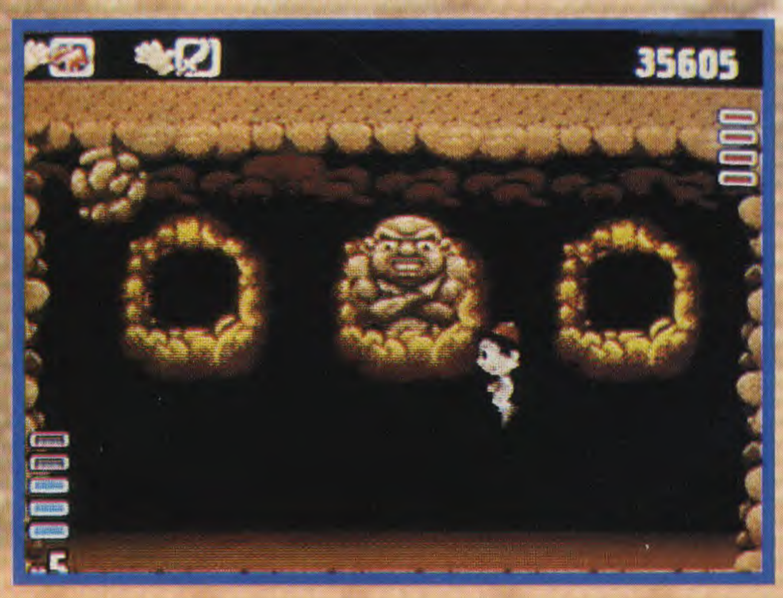
TUTTI I NOMI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

ARABIAN NIGHTS

L'apprendista giardiniere Simbad Junior è segretamente innamorato della principessa Leila, la figlia del Califfo, che ogni giorno si affaccia al suo balcone. Un brutto giorno però, mentre Simbad era dedito ad ammirare la sua beneamata, ecco che il cielo si fa grigio e un malvagio demone, mandato dal perfido Vizir, agguanta la ragazza con le sue unghiacce e, malgrado gli sforzi dell'eroe per liberarla dalle sue grinfie, scompare in cielo. Subito Simbad viene arrestato dalle guardie del califfo e accusato di stregoneria. Occorre dunque cercare di fare qualcosa, sia per liberare la principessa, sia per salvarsi da una sicura decapitazione.

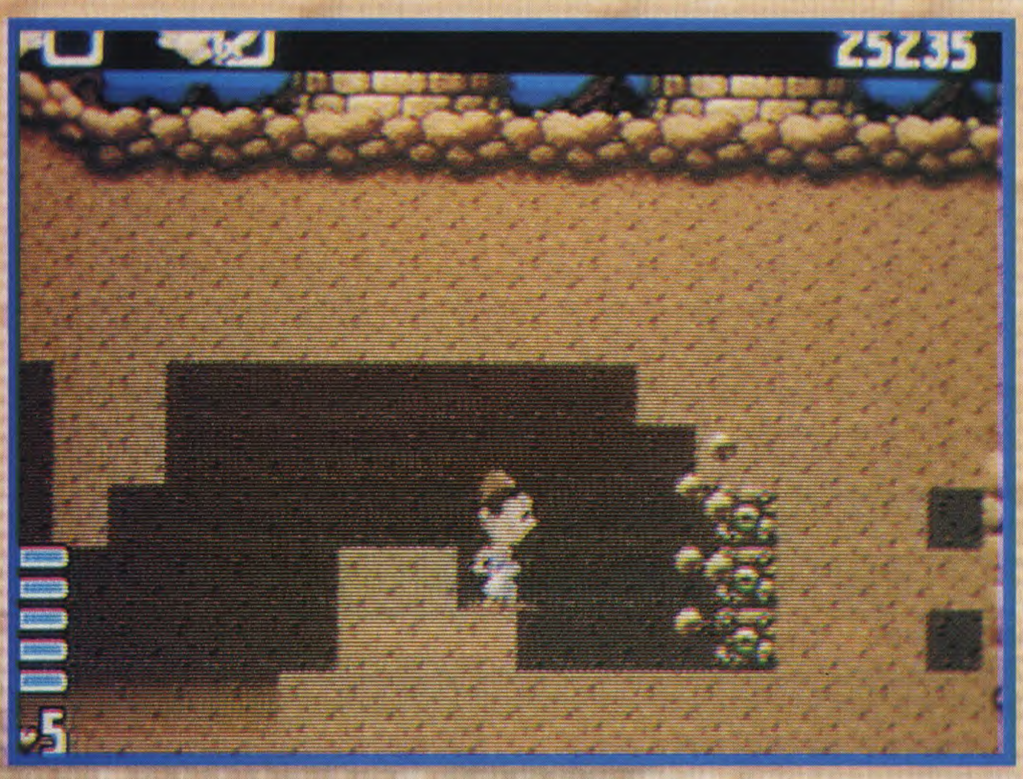
MILLE E UNA NOTTE

L'avventura comincia nelle prigioni del palazzo. Troverete subito la chiave che aprirà le porte e occorrerà fare attenzione al fuoco, utilizzando le piattaforme. Le guardie non vi creeranno particolari problemi. Incontrerete un prigioniero che, se liberato vi aiuterà a uscire e un incantatore di serpenti che, una volta pagato adeguatamente vi regalerà un serpente. Dopo aver superato il labirinto con l'aiuto di un genio, arriverete in una foresta dove una vecchia vi tesserà un tappeto volante. Prima però dovrete pagare una tartaruga e aiutare un povero orso vittima di un incantesimo. Gli unici nemici saranno dei gufi che vi salteranno addosso e dei ponti pericolanti. Alla fine affronterete un gigante di fango che vi lancerà dei macigni. La sezione col tappeto volante è una sorta di shoot 'em up in cui dovrete colpire o evitare aerei, bombe e vascelli volanti.
La missione seguente è di trovare il cuoco, nascosto nella stiva di un veliero, evitando spuntoni, bombe animate, cannoni e polipi. Se riuscirete a portargli cinque pesci da cucinare, egli vi aiuterà dandovi la possibilità di respirare sott'acqua. Raggiunta l'uscita vi aspetterà una sezione in cui dovrete nuotare, cercando l'ingresso delle miniere, evitando teschi, murene, meduse e catene ruotanti. Cercate a tutti i costi di trovare gli scarponi da sommozzatore e l'amuleto. Non voglio più rovinarvi la sorpresa, descrivendovi i livelli che seguono. Come dite? Non ci credete? E va bene, lo ammetto, non sono riuscito ad andare avanti; però ho avuto pochissimo tempo per giocarci (è così che ti guadagni i dane', disgrasia'? ndMaurizio).



Adoro questi giochi!! I picchiaduro saranno divertenti, gli shoot 'em up impegnativi, le simulazioni sportive coinvolgenti, ma la mia passione rimane il platform. Altra mia grande passione è il gioco d'avventura, in cui dovrete scervellarvi per risolvere i vari rompicapi, con oggetti da raccogliere e da inserire nel vostro inventario, stanze segrete il cui accesso viene scoperto casualmente, punti in cui non sembra possibile trovare alcuna soluzione. Bene, questo gioco riunisce tutte queste belle cose. I vari livelli sono fatti molto bene e tutto risulta terribilmente divertente. L'unica grossa pecca è che l'assenza di "continue" vi obbligherà a ricominciare ogni volta, anche se è possibile selezionare inizialmente cinque vite che, aggiungendo quelle che troverete nell'esplorazione dei livelli, vi basteranno per un bel po'. In ogni partita fatta successivamente dovreste potere contenere le perdite e quindi, in teoria, scoprire sempre qualcosa di nuovo. Questo finché non incapperete nei classici punti morti dai quali potrete uscire solo grazie a un'intuizione (ricordate che il gioco cerca sempre di darvi qualche idea con delle indicazioni speciali indicate da una lampadina), ma soprattutto a veri e propri colpi di fortuna. C'è da dire infine che come platform il gioco non offre molta difficoltà salvo qualche scena impegnativa come la sequenza con il tappeto volante, ma se amate la ricerca paziente questo gioco potrebbe fare per voi.

GABRIO SECCO



L'avventura a cui darete vita giocando ad ARABIAN NIGHTS è seconda soltanto alla famosissima fiaba delle mille e una notte. Essendo un appassionato di disegno, non ho potuto fare a meno di notare i simpatici tratti di personaggi come guerrieri arabi armati di vistose scimitarre, fachiri, vecchiette intente a cucire tappeti volanti, ecc... Pur essendo un appassionato di shoot-'em-up, ho trovato simpatica l'idea di alternare a stage di tipo platform a quelli tipo sparatutto da giocare a ritmi incalzanti su sfondi che reputo molto suggestivi (sapete, tramonti, cieli stellati, ecc.. mi acchiappano molto). E' davvero divertente destreggiarsi nei vari stage ai comandi del simpatico Simbad, anche perché quest'ultimo è facile da controllare: basti pensare che una volta fatto un salto è possibile orientarlo in volo. Eh si, devo proprio dirlo, avrete bisogno di un po' di pazienza prima di poter arrivare alla fine dell'avventura, ma se le musiche divertenti che fanno da sottofondo al gioco vi coinvolgeranno come hanno coinvolto me, vi ritroverete in un baleno alla fine di ogni stage. Provatelo, le sue magiche atmosfere vi conquisteranno.

MARCO MAZZOCCHI

VEDIAMO CHE COSA HO

Con l'apposito pulsante in ogni momento potrete dare un'occhiata al vostro inventario. Potrete disporre di moltissimi oggetti, ma quelli che potrete portare sono solo due più le monete, quindi se volete usare un oggetto che non state portando occorre selezionarlo per farlo comparire nel box con 'scritto' CARRYNG. Essi li troverete in alcune casse: una volta toccate, comparirà una palla infuocata che rappresenta l'oggetto. Quando la raccoglierete una scritta vi informerà di quello che avrete trovato. Otterrete così chiavi con le quali aprirete le porte, pentole di energia che vi riempiranno una, due o tre barre, amuleti magici che vi daranno ulteriori barre, spade che sparano proiettili o vite extra. Altri oggetti li otterrete comprandoli o aiutando alcune persone, come segno della loro riconoscenza. Terminato ogni livello la dogana vi requisirà degli oggetti, dandovi in cambio punti, ma non preoccupatevi: quelli necessari per il livello successivo vi verranno lasciati.

CD32

KRISALIS

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA 79 ▲▼ *Alcuni livelli sono fantastici. Da altri (tappeto volante ecc.) ci si aspettava qualcosa in più.*

SONORO 69 ▼ *Per niente esaltante.*

GIOCABILITA' 90 ▲ *Il controllo è semplicemente perfetto.*

LONGEVITA' 92 ▲ *Ne avrete per un po'.*

GLOBALE 82 *Bello ma non eccezionale.*

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

N° DISCHI: 1 (CD)

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: NO

CONFIGURAZIONE MINIMA: CD32

INDICAZIONI:

WINDOWS ENTERTAINMENT PACK 4

Vi ricordate quei due giochini (per la cronaca Solitario e Otello) che accompagnavano la prima release di Windows? Forse no, comunque ora quei due giochini si sono moltiplicati, proprio come i Gremlins, e Microsoft ha contribuito in tal senso con i package denominati Windows Entertainment Pack. Il quarto volume che abbiamo il piacere di recensire, pur non essendo una novità assoluta (in Italia è arrivato in versione inglese più di un anno or sono), include sette piccole meraviglie che hanno messo a dura prova le nostre capacità di giocatori incalliti e che meritano una rivisitazione editoriale. Questi giochi, come tutti quelli per Windows che si rispettino, sono "plug and play", ovvero non bisogna leggere pagine e pagine di manuale per incominciare a totalizzare punteggi decenti: basta leggere qualche riga di help in linea o godersi un demo per comprendere in modo veramente immediato le regole e anche la strategia del gioco. Sì, avete capito bene, strategia: i giochi per Windows non richiedono, come ci si potrebbe aspettare, solo destrezza e dinamicità nei movimenti, ma anche strategia senza la quale, ve lo garantisco, ne uscireste perdenti.

JEZZBALL

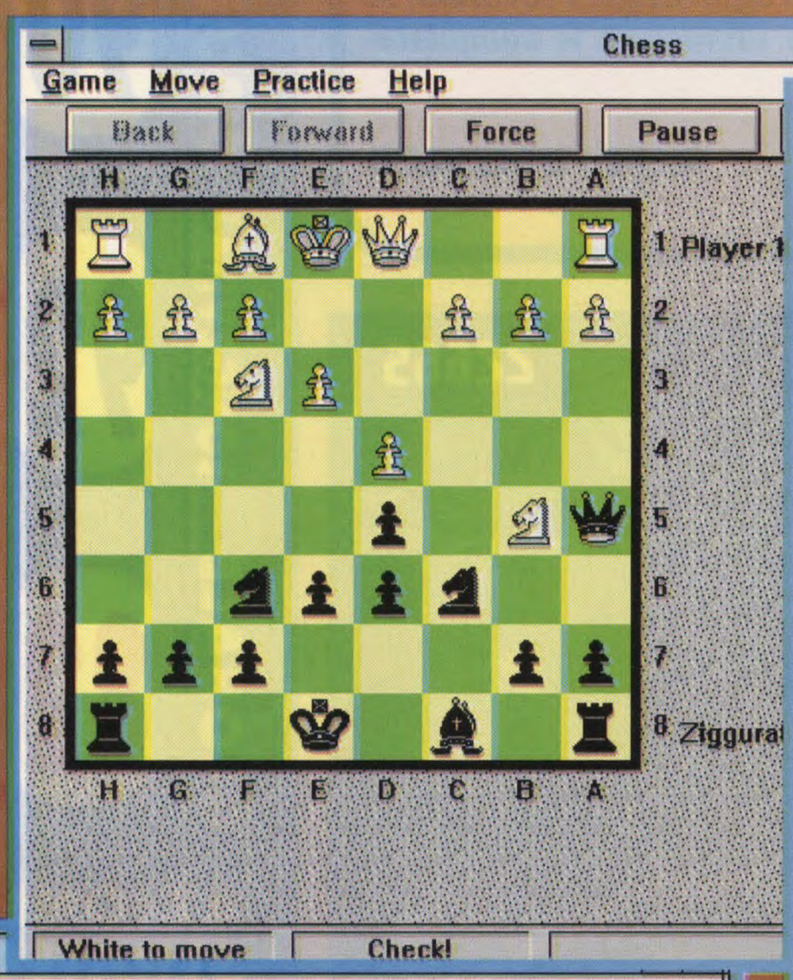
Facciamo subito un esempio: JezzBall, divertente gioco in stile arcade, è una vera e propria corsa contro il tempo per liberare quanto più spazio possibile (maggiore del 75% per superare lo schema) disegnando delle linee sullo schermo mentre un numero via via più alto di atomi cercheranno di fermarvi nell'intento. Qui i primi livelli si superano brillantemente sfoderando la propria capacità reattiva, ma è solo con la tecnica, frutto ovviamente di una strategia, che si possono ottenere risultati degni di un high score. Nel caso specifico di JezzBall quando le cose si complicano, ovvero il numero degli atomi è tale da impedirci di muoverci, è sufficiente sacrificare una vita per realizzare una semplice linea non troppo distante dal bordo della tavola e far così cadere in trappola tutte le palline, una o due alla volta.

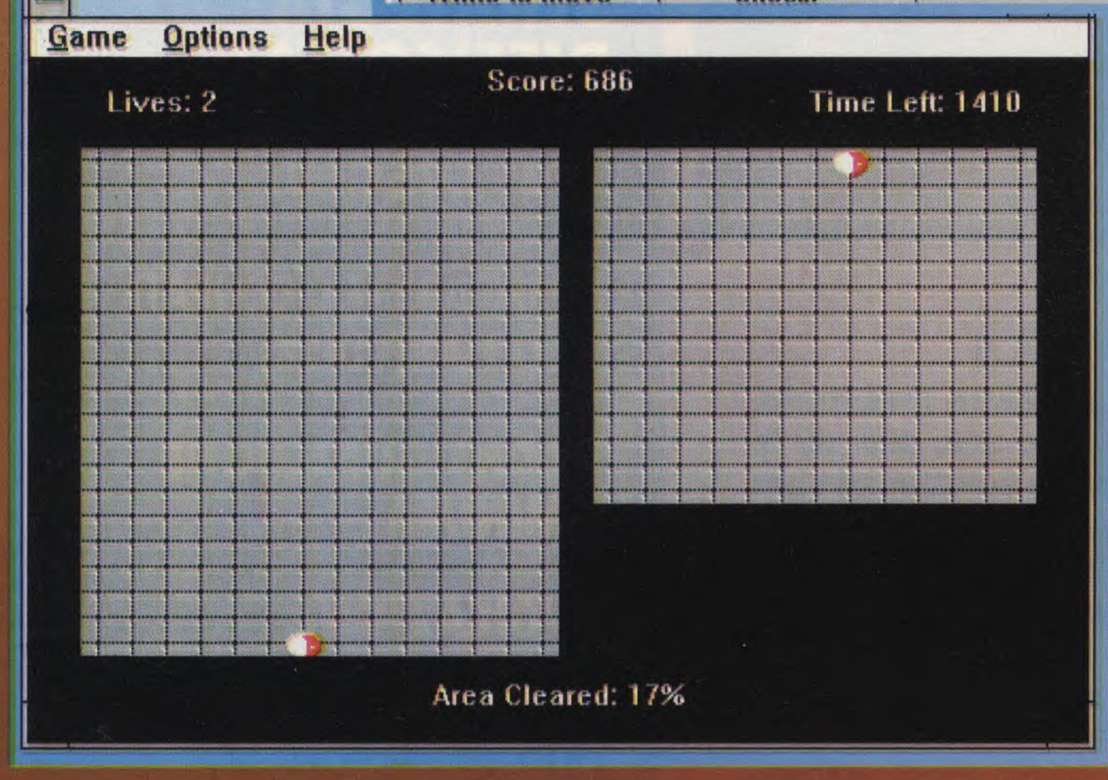
CHESS

Un gioco solo di strategia è invece Chess, ovvero gli scacchi per Windows. Per tutti gli amanti di questo genere diciamo subito che il gioco è completo in ogni sua parte: vanta cinque livelli di difficoltà, permette di giocare a tempo mostrando due orologi affiancati, consente di impostare la tastiera pezzo per pezzo ed è in grado di suggerire una mossa efficace; purtroppo non gode ancora della componente tridimensionale, fattore estetico molto gradito dai giocatori di scacchi su computer. Per i novizi esiste inoltre la possibilità di imparare e fare pratica con le regole del gioco in linea. In Chess da un punto di vista tecnico si può apprezzare la bontà dell'ambiente operativo: la tecnica del "drag & drop", utilizzata in tutti i word processor evoluti, viene qui ampiamente sfruttata con la conseguenza che ora muovere i pezzi sulla scacchiera è proprio un gioco da ragazzi, mouse permettendo.

CHIP'S CHALLENGE

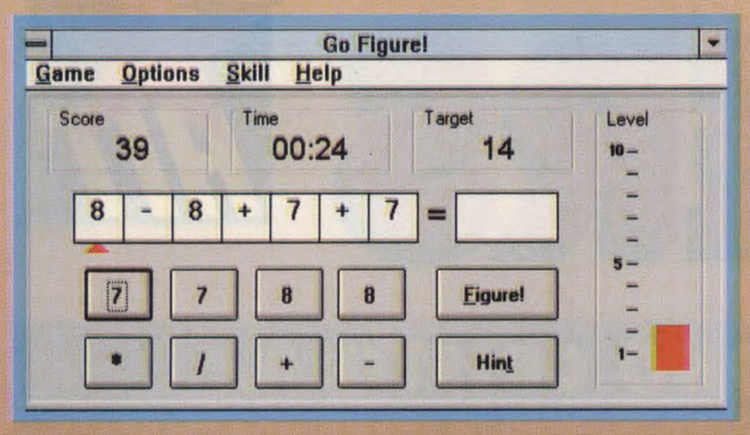
Chip's Challenge è altresì un gioco per collezionisti di circuiti integrati. Come? Nessuno di voi colleziona circuiti integrati? Neanche noi lo facevamo prima, ma ora non riusciamo più a farne a meno. Qui si tratta di risolvere di volta in volta degli enigmi per recuperare tutti i chips sul percorso. Ciascun livello è associato a una password, così si evita brillantemente la scocciatura di ricominciare ogni volta da zero.





GO FIGURE!

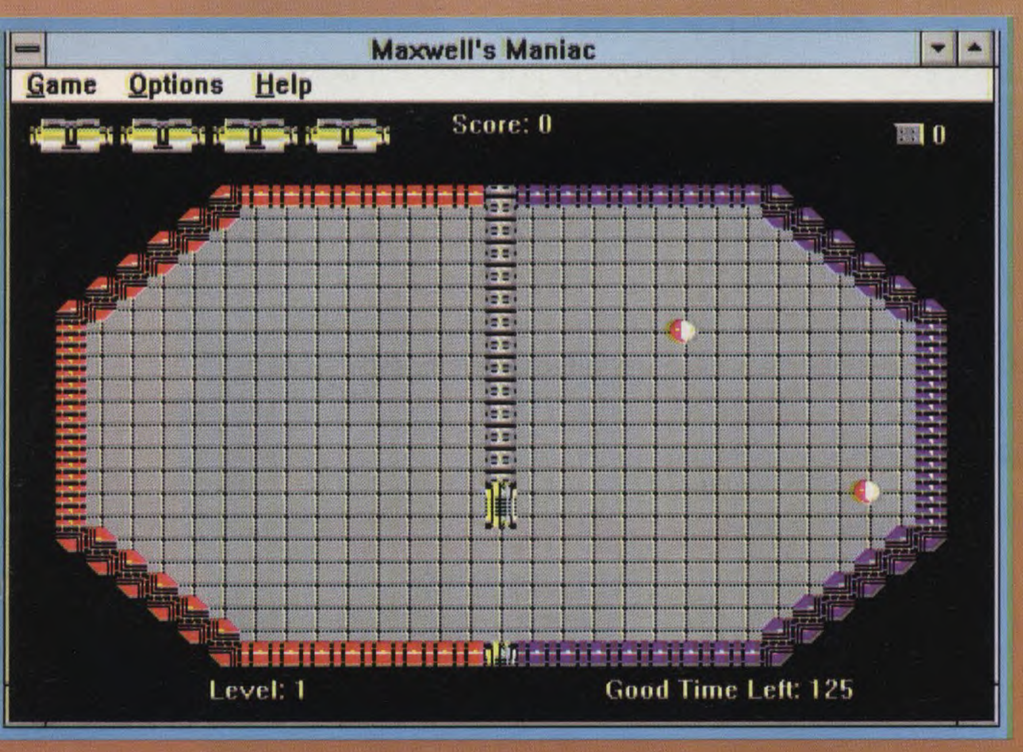
Per i professori di matematica e i secchioni in genere Microsoft ha incluso Go Figure!, autentico strizzacervelli algebrico: non bisogna avere una laurea in ingegneria per giocare, ma non lo consiglio di certo a quelli di voi che usano sempre la calcolatrice. L'icona del programma è a dir poco eloquente: 1, 2, 3... ma non è un foglio elettronico per Windows, è piutto-



sto il rifacimento informatico di un gioco tipo il "Paroliamo" che andava di moda qualche tempo fa su una televisione francese.

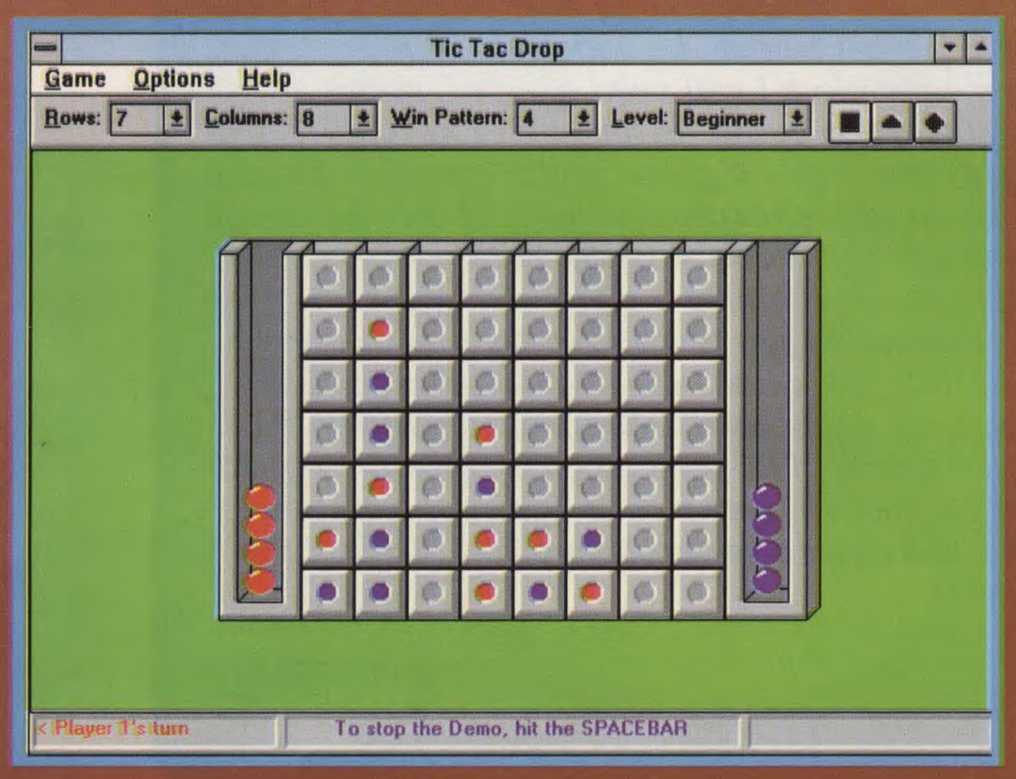
MAXWELL'S MANIAC

Un gioco per certi versi simile a JezzBall è Maxwell's Maniac: qui lo schermo è diviso in due aree di colore blu e rosso con atomi di entrambi i colori che rimbalzano alla rinfusa: lo scopo è quello di far confluire gli atomi nelle rispettive aree manovrando dei muri divisori e posizionandone dei blocchi: estremamente facile e intuitivo all'inizio, il gioco richiede successivamente una dose di opportunismo e, perché no, di fortuna.



TIC TAC... JACK

Per quanto riguarda gli ultimi due programmi di questa collezione si tratta di due "remake" di giochi che hanno riscosso già un discreto successo prima ancora che fossero inventati i computer: stiamo parlando di Tic Tac Drop rifacimento di un vecchio gioco inglese denomino tic-tac-toe dove lo scopo era mettere in sequenza orizzontale, verticale o diagonale quattro pezzi dello stesso colore facendoli scivolare dall'alto. Qui però il computer offre la possibilità di modificare l'impostazione del gioco, cambiando il numero di righe e colonne per un massimo di 150 possibili configurazioni. L'altro è invece un classico gioco da casinò: Dr. Black Jack va benissimo per testare la propria fortuna ma anche per diventare degli scommettitori accaniti: lo consigliamo a tutti gli aficionados e a tutti coloro che desiderano sapere se è la serata buona per andare al casinò.



Come molti di voi sapranno Microsoft è la primadonna tra le software house per personal computer: il successo lo deve sicuramente al famosissimo sistema operativo MS-DOS, ai sistemi di sviluppo, all'ambiente grafico Windows e a tutte quelle applicazioni per office automation che lo circondano (Excel, Word, PowerPoint, eccetera). L'avvento di Windows ha portato il colosso americano a confrontarsi con altre realtà non esclusivamente professionali come per esempio quella didattica e quella dell'intrattenimento. Non è infatti una novità che Microsoft da qualche tempo a questa parte abbia cominciato a pubblicare vere e proprie opere multimediali, basate prettamente su CD-ROM, con l'intento di diffondere la cultura non solo informatica intorno al focolare domestico. La società fondata da Bill Gates (l'uomo più ricco degli States, per intenderci) ha intrapreso anche la strada del mondo ludico, dapprima con giochi molto intuitivi per Windows (come lo è del resto l'interfaccia) poi con Flight Simulator (del quale ha acquisito i diritti per realizzare la versione 5). Noi di CVG siamo intenzionati a tenervi aggiornati su quelle che sono le novità presentate sia in campo multimediale che di intrattenimento puro da parte di Microsoft tenendo presente che comunque si tratta per il momento di prodotti orientati al mondo PC.

FRANCO METTA

PC-WINDOWS

MICROSOFT

SVILUPPATORI: VARI

STRATEGIA/AZIONE

GRAFICA — **78** — *I giochi sfruttano le capacità grafiche di Windows. Ben realizzato per esempio il movimento disordinato degli atomi nei giochi*

SONORO — **75** — *Solo per i fortunati possessori di scheda audio sono previsti graziosi effetti sonori (22 file in formato Wave).*

GIOCABILITA' — **88** — *L'aspetto più importante di questi giochi è proprio l'immediatezza e la facilità d'uso.*

LONGEVITA' — **85** — *Una partita tira l'altra e va a finire che non si smette più!*
Per i palati fini alla lunga questi giochi per Windows potrebbero risultare noiosi.

GLOBALE — **82** — *Un buon insieme di programmi passatempo e di svago: nel complesso divertenti, soprattutto per la competizione che si instaura tra più giocatori alla caccia dell' high score.*

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

N° DISCHI: 2 HD

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 1,7

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386 SX CON 2 MB DI RAM

INDICAZIONI:
PROVATO SU UN 486 DX2 50 MHZ CON 8 MB DI RAM E SOUND BLASTER

FLASH HIVERS

CVG HIT

Sicuramente il PC-Engine è la macchina degli shoot 'em up ma in quanto a picchiaduro siamo un po' scarsini. Bene, ora la Right Stuff cerca di cambiare le cose con questa sua ultima fatica. Vediamo insieme come sono andate le cose.

Flash Hivers è il classico beat 'em up, ma così classico che più classico non si può. La storia non c'è, o meglio ci sarebbe, ma purtroppo le istruzioni sono tutte in giapponese e la mia conoscenza della lingua del Sol Levante si è un po' arrugginita ultimamente, quindi meglio evitare figuracce. Dunque vediamo di essere produttivi: nel gioco avrete a disposizione la bellezza di 9 personaggi, ciascuno con le sue caratteristiche di forza, velocità, resistenza, difesa e naturalmente ognuno dotato di una bella serie di colpi speciali. Le varie opzioni di gioco vi consentiranno di combattere uno contro uno (sia con un amico che contro il computer), un modo "Advanced" bello tosto e uno "Scenario" nel quale si svolgerà la vostra storia tra incontri amichevoli, e non, all'insegna dei ristoranti e delle località più belle di questo nostro vecchio e pazzo mondo. I vari combattimenti si svolgono in maniera frenetica e il computer si rivela esser davvero un buon avversario; da segnalare due possibilità molto interessanti offerte dal programma: la prima è quella data dall'opportunità di modificare le caratteristiche dei vari lottatori tramite una tabella di parametri e la seconda riguarda un'opzione che rende il combattimento simulato e che calcola il risultato in base alle caratteristiche dei 2 contendenti. Niente male!

IO SONO CRISTINA...

Ecco ora per la gioia di tutte le vostre papille gustative una sugosissima descrizione dei vari lottatori presenti in questo game con i loro colpi speciali. Chissà mai che tra di loro non troviate il picchiatore dei vostri sogni?

OTTOH

ATTACCO 59
DIFESA 60
VELOCITA' 51

MOSSE SPECIALI

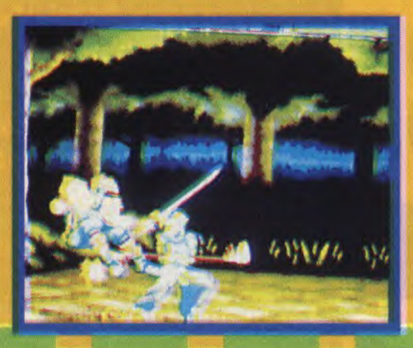
SFERA D'ENERGIA BASSA: BASSO poi DIAGONALE-BASSA-DESTRA poi DESTRA e TASTO 1
SFERA D'ENERGIA ALTA: BASSO poi DIAGONALE-BASSA DESTRA poi DESTRA e TASTO 2
PUGNO PNEUMATICO: BASSO poi DIAGONALE-BASSA-SINISTRA poi SINISTRA e TASTO 1 o 2
DOPPIO CALCIO: DESTRA poi DIAGONALE-BASSA-DESTRA poi DIAGONALE-BASSA-SINISTRA poi SINISTRA e TASTO 1

SPENOZA

ATTACCO 52
DIFESA 58
VELOCITA' 53

MOSSE SPECIALI

PUGNO D'ENERGIA ALTO: SINISTRA poi DESTRA e TASTO 1
PUGNO D'ENERGIA BASSO: SINISTRA poi DESTRA e TASTO 2
DOPPIO ATTACCO: DESTRA poi BASSO poi DESTRA e TASTO 2
PLASMA BEAM: DESTRA poi BASSO poi SINISTRA e TASTO 1

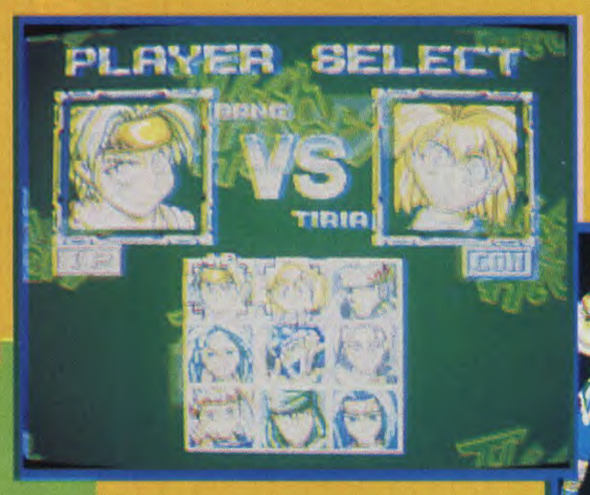


BANG

ATTACCO 65
DIFESA 50
VELOCITA' 56

MOSSE SPECIALI

CALCIO ROTANTE: DIAGONALE-BASSA-SINISTRA poi DESTRA e TASTO 1
DOPPIO CALCIO ROTANTE: DESTRA poi BASSO poi DESTRA e TASTO 1
BREAK DANCE: BASSO poi DIAGONALE-BASSA-SINISTRA poi SINISTRA e TASTO 1
CALCIO PERFORANTE: SINISTRA poi DIAGONALE-BASSA-SINISTRA poi BASSO poi DIAGONALE-BASSA DESTRA poi DESTRA e TASTO 1
COLPO DELLE TIGRE: DESTRA poi DIAGONALE-BASSA-DESTRA poi DIAGONALE-BASSA-SINISTRA poi SINISTRA e TASTO 2



TIRIA

ATTACCO 56
DIFESA 54
VELOCITA' 55

MOSSE SPECIALI

TUFFO CON BASTONE: BASSO poi DIAGONALE-BASSA-SINISTRA poi SINISTRA e TASTO 1CALCIO D'ENERGIA: SINISTRA poi DESTRA e TASTO 2
PROIETTILE DI FUOCO: BASSO poi DIAGONALE-BASSA-SINISTRA poi SINISTRA e TASTO 2
BARRIERA DI FUOCO: SINISTRA poi DIAGONALE-BASSA-SINISTRA poi BASSO poi DIAGONALE-BASSA-DESTRA e TASTO 1

Non c'è niente da dire: Flash Hivers è un gran bel picchiaduro. Certo, non raggiunge i livelli di eccellenza di Street Fighter 2, ma se escludiamo quest'ultimo è sicuramente il miglior beat 'em up esistente per l'8 bit di casa Nec. Gli sprite sono ben definiti e discretamente animati con personaggi molto "carini" e bei fondali. La varietà di mosse a vostra disposizione è notevole e i vari colpi speciali, anche se abbastanza comuni, sono curati fin nei minimi dettagli; ma la cosa più importante è che il game risulta veramente molto giocabile. I personaggi sfrecciano sullo schermo scambiandosi colpi micidiali senza che si possa notare il benché minimo rallentamento o sfarfallio e con il computer che si rivela essere, finalmente, un buon avversario (accidenti se para il maledetto!). Se a tutto ciò aggiungiamo poi la gran quantità di opzioni, la possibilità di variare i parametri dei diversi lottatori e quella di dar vita a combattimenti "simulati" dal computer nel vero senso della parola ci troviamo veramente di fronte a un piccolo capolavoro. Bella lì Right Stuff; continuate così!

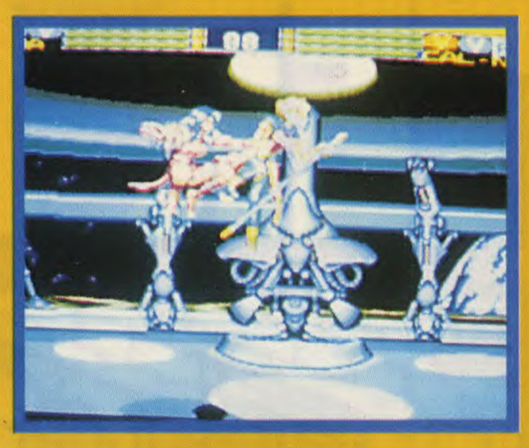
FABIO RAVETTO

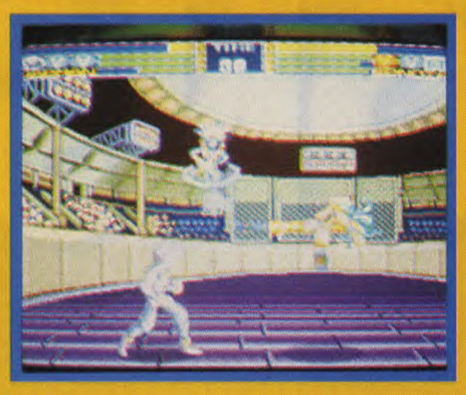
HOROW

ATTACCO 51
DIFESA 55
VELOCITA' 63

MOSSE SPECIALI

ATTACCO LAMPO: BASSO poi DIAGONALE-BASSA-DESTRA poi DESTRA e TASTO 2
BRACCIO ROTANTE: BASSO poi DIAGONALE-BASSA-SINISTRA poi SINISTRA e TASTO 2
ATTACCO MULTIPLO: SINISTRA poi BASSO poi DIAGONALE-BASSA DESTRA poi DESTRA e TASTO 1
FIAMMATA LASER: DESTRA poi DIAGONALE-BASSA-DESTRA poi BASSO poi SINISTRA e TASTO 1





HARMAN

ATTACCO 56
DIFESA 52
VELOCITA' 62

MOSSE SPECIALI

CALCIO ROTANTE: SINISTRA poi DESTRA e TASTO 1
SONIC KICK: BASSO poi ALTO e TASTO 1
TROTTOLA DELLA MORTE: DESTRA poi BASSO poi DIAGONALE-BASSA-DESTRA poi DESTRA e TASTO 2
BALZO DELLA TIGRE: DESTRA poi BASSO poi SINISTRA e TASTO 1

CALNARSA

ATTACCO 52
DIFESA 59
VELOCITA' 58

MOSSE SPECIALI

PSICO ENERGIA: BASSO poi SINISTRA e TASTO 2
COLPO DI TAGLIO: DESTRA poi BASSO poi DIAGONALE-BASSA-DESTRA poi DESTRA e TASTO 1
BASTONE ALTO: BASSO poi DESTRA poi DIAGONALE-BASSA-DESTRA e TASTO 1
PIROETTA DELLA MORTE: SINISTRA poi DIAGONALE-BASSA-SINISTRA poi DIAGONALE-BASSA-DESTRA poi DESTRA e TASTO 2

SEENA

ATTACCO 58
DIFESA 48
VELOCITA' 64

MOSSE SPECIALI

TORNADO LATERALE: DIAGONALE-BASSA-SINISTRA poi DESTRA e TASTO 2
TORNADO ASCENSIONALE: DESTRA poi BASSO poi DIAGONALE-BASSA-DESTRA e TASTO 2
PROIETTILE DI GHIACCIO: SINISTRA poi BASSO poi DIAGONALE-BASSA-DESTRA e TASTO

Finalmente! Era ora che i giapponesi, dopo l'uscita di Street Fighter 2, producessero un altro picchiaduro a incontri di qualità per il PC Engine, console che fino ad ora era abbastanza carente in questo genere di giochi. Flash Hivers è infatti, se escludiamo il sopracitato capolavoro della Capcom il migliore beat' em up disponibile per la meraviglia di casa Nec. La grafica è eccellente, le animazioni più che discrete, il sonoro, trattandosi di un CD, è di ottima qualità, la giocabilità si attesta su buoni livelli e anche la longevità è garantita da tre diverse possibilità di gioco. In definitiva ci troviamo di fronte ad un buonissimo gioco che merita senza dubbio di essere acquistato dai fan del genere.

MARCO RAVETTO

REBLEHALT

ATTACCO 54
DIFESA 61
VELOCITA' 53

MOSSE SPECIALI

ATTACCO DELLE CENTO SPADE: BASSO poi DIAGONALE-BASSA-SINISTRA poi SINISTRA e TASTO 1
VOLO DELLO SPADONE: DESTRA poi BASSO poi DESTRA e TASTO 1
AFFONDO DEL FULMINE: SINISTRA poi DESTRA e TASTO 2
ATTACCO DELLA TIGRE: SINISTRA poi BASSO poi DIAGONALE-BASSA DESTRA poi DESTRA e TASTO 2

PC-ENGINE

US GOLD

SVIL.: NEW WORLD COMPUTING

PICCHIADURO

GRAFICA 90 — *Sprite grandi e ben animati. Buoni anche i fondali.*

SONORO 89 — *Ci sono un sacco di musiche e tutte quante si adattano perfettamente al gioco. Buoni gli effetti sonori.*

GIOCABILITA' 92 — *I controlli sono semplici e immediati e l'azione di gioco si svolge a un buon ritmo.*

LONGEVITA' 93 — *Il computer è davvero un buon avversario; in più c'è anche l'opzione a 2 giocatori e il modo "Simulation": che altro volete di più?*

GLOBALE 90 — *UN ottimo beat 'em up che farà contenti anche i più esigenti fan di questo genere possessori del grande PC-Engine!*

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

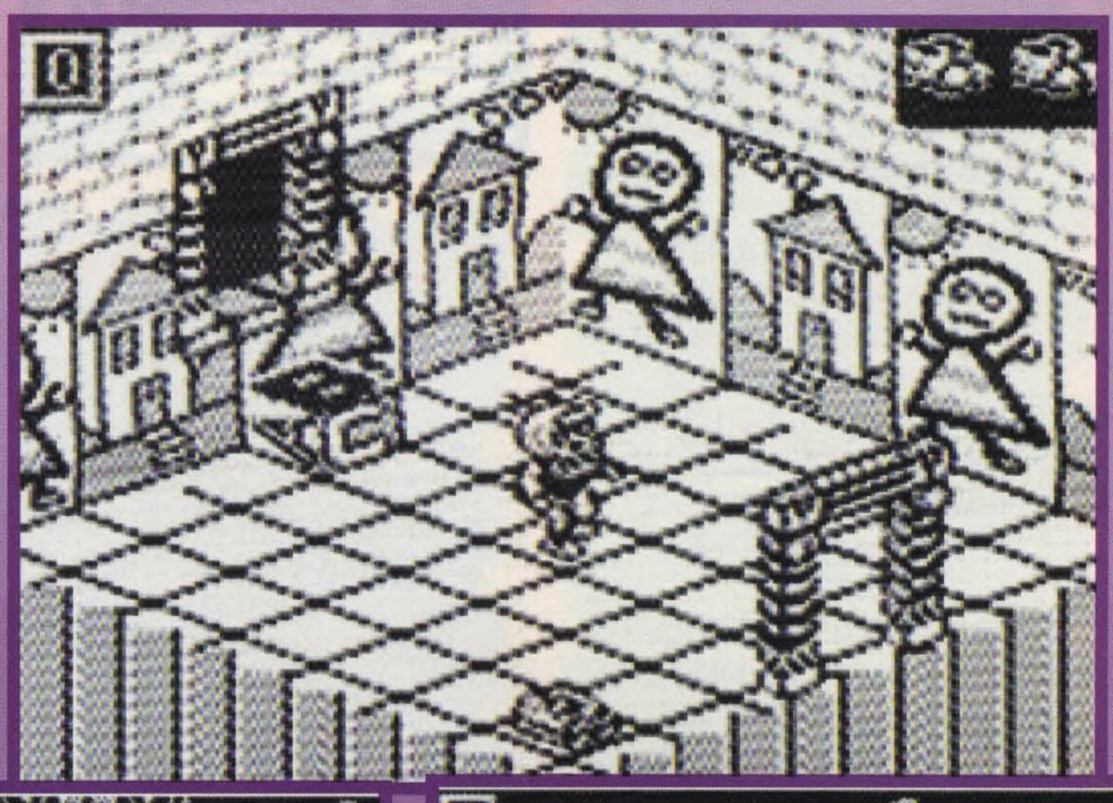
MEGABIT: CD
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1-2
CONTINUE: SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1
CD: GIAPPONESE
INDICAZIONI:

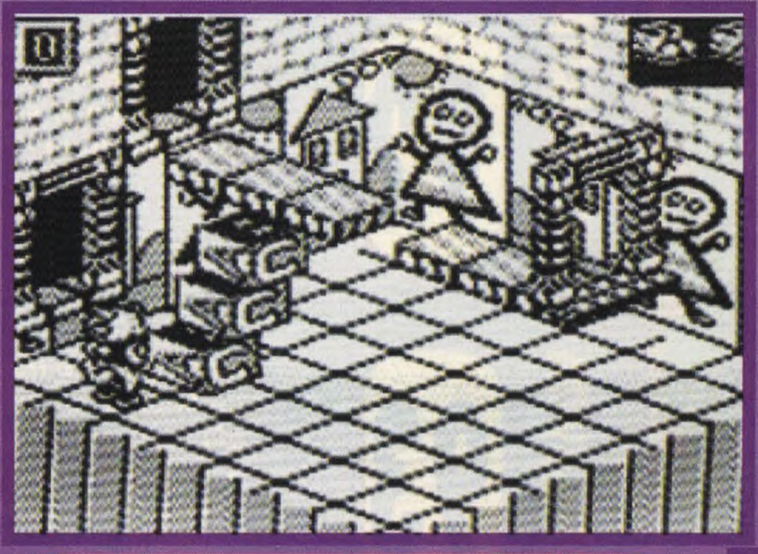
SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO.

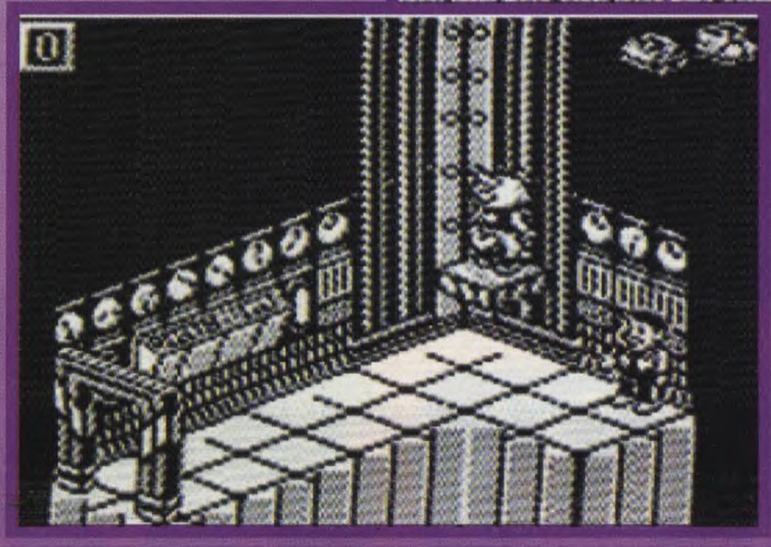
MONSTER MAX

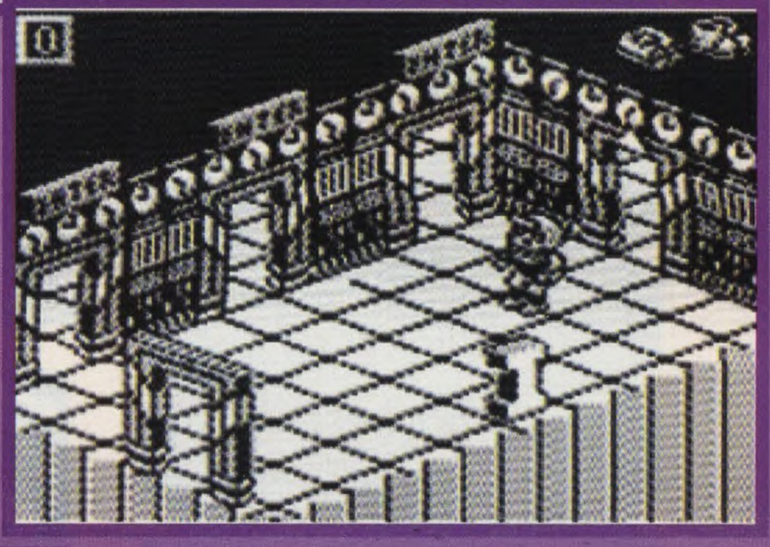
Se pensavate che il Game Boy non fosse adatto al giochi in 3D isometrico ora vi toccherà ricredervi: è arrivato Monster Max!

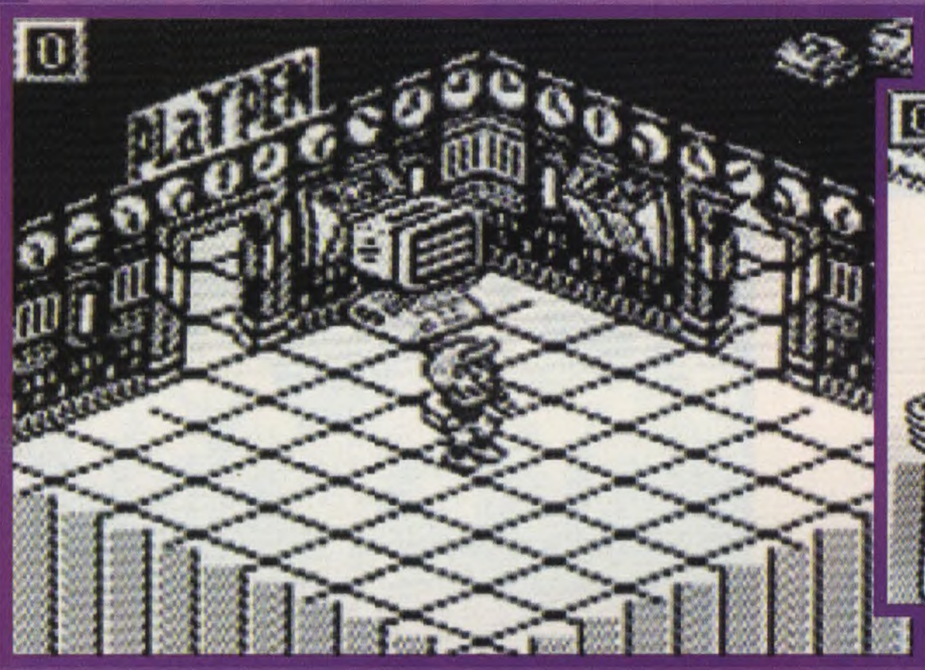
Questo è uno dei giochi più "maturi" esistenti per Game Boy che sia mai apparso sul mercato. Praticamente la trama del gioco vi vede impegnati in una spietata avventura contro un malvagio essere che ha cancellato la musica dal vostro mondo e naturalmente voi dovrete riuscire a cambiare questa situazione risolvendo tutta una serie di intricatissimi puzzle. All'inizio del gioco avrete a disposizione un'area nella quale potrete familiarizzare con i puzzle che incontrerete nel prosieguo del gioco. Non male anche se in fondo questa "opzione" si rivela essere una sorta di perdita di tempo. Lo scopo di ogni livello è quello di racimolare denaro sufficiente (che otterrete risolvendo i vari puzzle) per poter comperare una card, denominata "lift pass" che vi consentirà l'accesso alla sessione successiva.

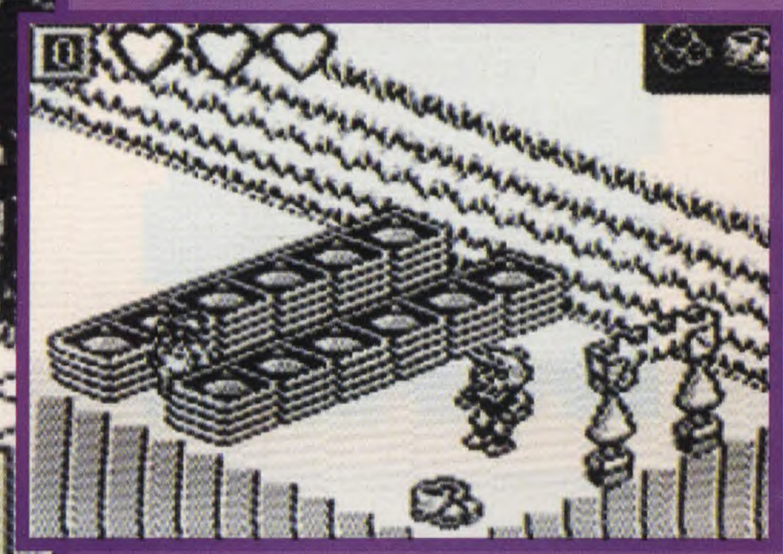












La visuale isometrica è una prospettiva difficile da gestire sul Game Boy ma in questo caso devo dire che funziona veramente bene. Lo schermo è pieno di dettagli e i vari puzzle da risolvere sono abbastanza vari e difficili. La presentazione è carina, mentre il sistema di controllo è agile e funzionale. Come gioco "di cervello" potrà anche non piacere a tutti, ma se siete dei fan di questo genere non potete davvero farvelo scappare.

DENIZ AHMET

PUZZLE/ADVENTURE

GAME BOY

GIOCABILITA'	GRAFICA	GLOBALE
82	89	85
LONGEVITA'	SONORO	
83	68	

TITUS

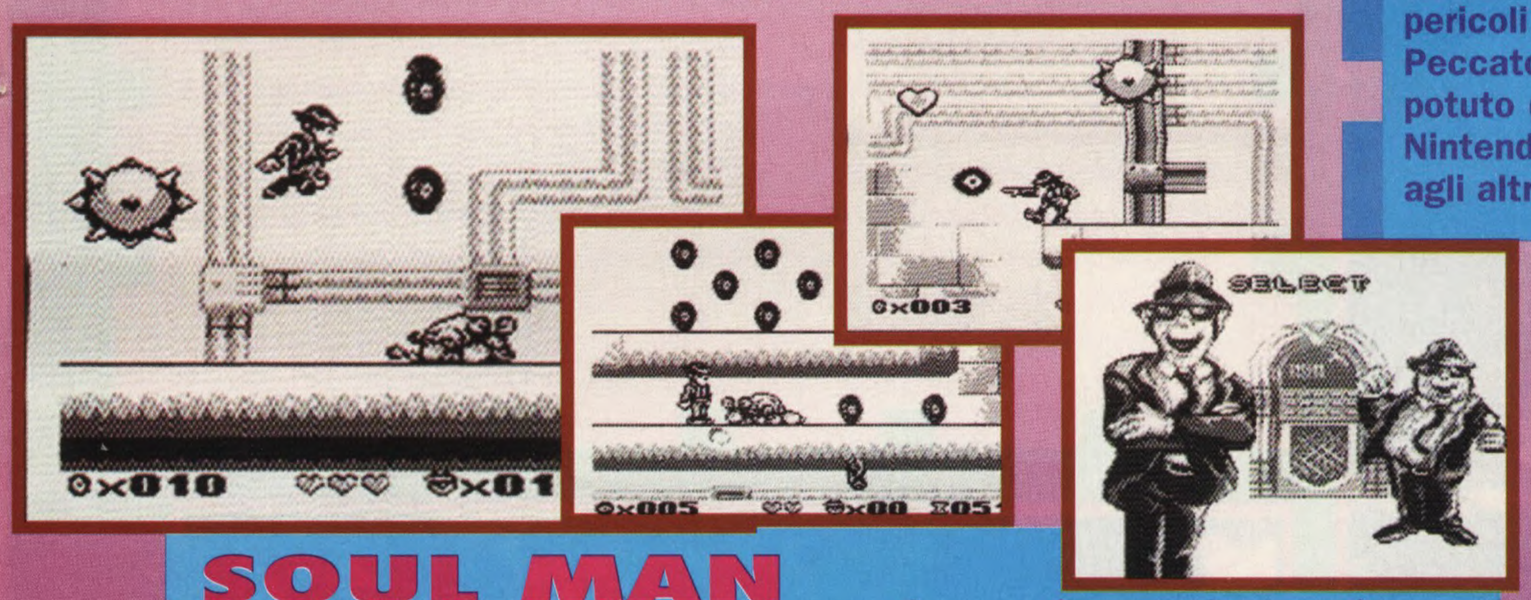
ABANDON PLACES

In alcuni punti in ogni piano potrete trovare alcune stanze che vi inviteranno all'ingresso. All'interno di queste potrete trovare una serie di terminali che vi indicheranno le varie missioni che vi attenderanno nelle stanze successive. La maggior parte del gioco si svolge ovviamente attraverso le varie stanze; inizialmente i vari enigmi saranno molto semplici, cose del tipo impilare una serie di blocchi per raggiungere l'uscita, mentre con il prosieguo del gioco arriverete a dover risolvere fino a 5 differenti enigmi in un'unica stanza. E' per questo motivo che nel gioco è presente una gran quantità di oggetti che devono essere trovati visto che alcuni di questi dovranno esser utilizzati per poter completare alcuni stage successivi. Il vostro personaggio potrà portare con sé fino a 2 oggetti contemporaneamente e questi sono rappresentati dai 2 tasti del Game Boy. Un vasta serie di opzioni sarà disponibile tramite la pressione del tasto SELECT, mentre con il tasto START potrete visualizzare una comodissima mappa.

DIVERTIMENTO PORTATILE ON!

SUPER BLUES BROTHERS

I Blues Brothers ritornano in un altro platform game caratterizzato dalla presenza di dischi da raccogliere e di numerosi juke-box. Quelli che hanno già giocato il primo titolo dedicato ai 2 fratelli del blues noteranno subito la grande somiglianza tra i due giochi. Ai novizi dico solo che il vostro compito è quello di trovare dischi volanti (non nel senso di UFO, ma di LP), che possono essere usati come armi, e di cercare lungo i vari livelli una nota musicale, che deve essere infilata nel juke-box al fine di terminare lo stage.



SOUL MAN

Potrete scegliere quale dei due fratelli utilizzare (Jake o Elwood, per chi non lo sapesse); entrambi sono ben controllabili, ma differiscono tra di loro per quanto riguarda l'abilità nel salto. Una cosa che mi ha lasciato un po' perplesso è che i nemici sono relativamente pochi e risultano pure relativamente semplici da eliminare. Questo fa sì che il gioco risulti abbastanza prevedibile ed anche un po' troppo facile.

LOOK AROUND

Inizialmente tutto quanto è abbastanza tranquillo, poi con il progredire del gioco il ritmo comincia ad aumentare e anche la grafica migliora progressivamente, così come il sonoro. Tutto si adatta abbastanza bene al Gameboy, ma purtroppo questo titolo risente di una certa carenza di nemici e, soprattutto, i pericoli che vi troverete ad affrontare sono abbastanza scarsi. Peccato, perché con un po' più di adrenalina il game sarebbe potuto diventare un discreto prodotto per il portatile di casa Nintendo; così com'è non è abbastanza coinvolgente rispetto agli altri platform disponibili per questo sistema. Sorry!

GAME BOY

PLATFORM

80	52
GIOCABILITA'	GRAFICA
LONGEVITA'	SONORO
61	53

GLOBALE 75

TITUS

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

CIG HIT

ACTRAISER 2

ActRaiser 2 è il sequel di una cartuccia giapponese molto popolare che combinava classiche fasi di combattimento con sezioni strategiche. Questo seguito ha eliminato la parte strategica ed è diventato un puro gioco d'azione.

EQUINOX

Come in Equinox della Sony, il gioco si sviluppa attraverso una mappa molto vasta che vi permette di scegliere tra diverse destinazioni. Una volta che ne avrete completate un certo numero avrete la possibilità di selezionarne altre, e così per tutto il gioco. Mentre i livelli non offrono niente di spettacolare per quanto riguarda il fattore originalità, sono presenti alcuni fondali con effetti speciali e, in alcune fasi, mostri di metà e fine livello. Lo stesso ActRaiser è cambiato, dato che ora è dotato di ali e può quindi volare e, mentre è in aria, il suo attacco con la spada diventa parte di un tuffo mortale. Inoltre volare ricopre una parte importante dell'avventura poiché permette di raggiungere alcune parti dei livelli evitando le numerose insidie e i nemici che si trovano sulla terra.

ActRaiser 2 ha eliminato l'elemento strategico dell'originale per diventare un puro arcade-game e, fortunatamente, tutto funziona abbastanza bene. E' un gioco molto ampio e potete selezionare l'ordine dei livelli per creare la vostra strada mentre ammirate l'ottima grafica e il "drammatico" sonoro. E' inoltre presente un buon miscuglio di stage di combattimento e di piattaforme che ne aumenta la varietà, mentre non credo che i boss di fine e mezzo livello (abbastanza semplici da sconfiggere) aggiungano qualcosa ad ActRaiser. Rimane comunque un ottimo gioco.

PAUL RAND

FUOCO E FIAMME

Avanzando nei livelli del gioco l'azione si svolge sempre più sulla terra e, per questo motivo, ActRaiser deve utilizzare, per sopravvivere, i suoi poteri divini. Tutti queste armi impiegano circa due secondi a ricaricarsi e quindi, in questi momenti, il nostro eroe è vulnerabile. Il potere che verrà utilizzato dipende dalla direzione in cui si preme il joypad: fiamme se si preme a destra o sinistra, un colpo di spada potentissimo in alto, uno scudo di energia in basso e, infine, una scarica elettrica se si preme in basso.

LA FORZA E' CON TE

ActRaiser, oltre alla sua capacità di volare, è dotato di quattro poteri speciali. Questi devono essere caricati ogni volta tenendo premuti il tasto di salto e di attacco per alcuni secondi, e hanno diversi effetti che dipendono dalla direzione in cui si preme il pad. Ecco cosa vi aspetta...

Muovendo a destra o sinistra.

Muovendo in basso.

In volo

Muovendo in alto.

ActRaiser 2 compie un buon lavoro nel cercare di imitare un coin-op. L'azione decisamente coinvolgente e la stupenda grafica rendono questa sfida avvincente. Anche se l'aggiunta del volo può sembrare insignificante, diventa subito uno degli aspetti fondamentali del gioco, rendendolo più vario. Sfortunatamente i poteri magici non sono molto utili dato che dovrete ricaricarli ogni volta. Ogni tanto è presente qualche rallentamento, ma questo non influisce in maniera drammatica sulla giocabilità. I fan dell'originale potrebbero non gradire la mancanza dell'elemento strategico, ma devo dire che, almeno personalmente, questa mancanza non mi è dispiaciuta molto.

DENIZ AHMET

USA I POTERI SPECIALI

In alcuni livelli i poteri speciali risultano più utili che in altri e questo fatto aumenta la varietà del gioco. Infatti alcuni stage, come il campo di battaglia ad esempio, sono fondamentalmente basati sull'azione mentre altri assomigliano più a degli assalti. Questo fatto può anche far sembrare ActRaiser 2 un po' frammentario, ma è comunque presente l'elemento sorpresa che caratterizza ogni arcade-game.

SUPER NES

ENIX

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE

GRAFICA **91** *Veramente ben animata, ricca di dettagli e realizzata con un eccellente uso dei colori.*

SONORO **83** *Gli effetti sonori sono davvero potenti, in più le varie musichette sono "drammaticamente" carine.*

GIOCABILITA' **84** *Molto buona soprattutto grazie al sapiente mix di azione ed elementi platform.*

LONGEVITA' **82** *Non male, anche se il livello di difficoltà non è poi elevatissimo.*

GLOBALE **86** *Un buon gioco che farà felici tutti i fan di questo genere.*

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

MEGABIT: N.D.

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1

CONTINUE: SI

LIVELLI DI DIFFICOLTA': N.D.

CARTUCCIA: AMERICANA

INDICAZIONI:

YOUNG MERLIN

Dagli autori di Legend of Kirandya (la Virgin) ecco Young Merlin che, come suggerisce il nome, parla delle avventure e degli exploit del giovane mago che cerca di incrementare le sue conoscenze magiche e di imparare nuovi incantesimi. Oltre a questo è presente anche una trama più "profonda" che pone Merlino in una terra appena distrutta da un re malvagio che desidera conquistare il potere. Per questo voi dovrete compiere una serie di azioni che vi permetteranno di progredire verso la dimora del re per la sfida finale. Il nostro caro Merlino deve trovare gemme e altri oggetti magici che funzionano solo se usati al punto giusto e al momento giusto per sconfiggere gli incantesimi del nemico. Il gioco è diviso in 10 livelli con scrolling multidirezionale che si ferma quando si deve risolvere un puzzle. In questo modo siete forzati a risolvere i vari problemi prima di poter compiere una esplorazione più accurata.

I suggerimenti in questa avventura sono un po' troppi, almeno inizialmente. Tuttavia questo si rivela subito un action game con puzzle che fanno da barriera tra i vari terreni e, dato che potete progredire solo risolvendo i vari puzzle, YM diventa un'avventura. Young Merlin è molto giocabile e, dati i 16 mega della cartuccia, è pieno di ottima grafica e di un sonoro che riesce a catturare l'attenzione del giocatore e a premiarne gli sforzi; questo è il suo punto di forza e, malgrado la sua mancanza di humour, risulta lo stesso interessante.

DENIZ AHMET

IT'S MAGIC

Questi sono i primi puzzle che troverete nel gioco. Inizialmente Merlino sarà aiutato da alcune bolle che gli suggeriranno l'azione da compiere. Queste spariranno quando lo scrolling rivelerà problemi più complessi.

UN GIOCO DA RAGAZZI

I puzzle che incontrerete lungo il gioco hanno una curva di difficoltà abbastanza strana, dato che all'inizio appaiono sullo schermo delle bolle per suggerire a Merlino l'azione da compiere, ma, dopo pochi livelli, queste scompaiono lasciandovi da soli a compiere una serie di esperimenti. La maggior parte dei puzzle sono logici, fatto positivo poiché ci sono pochi suggerimenti. Inoltre, al contrario di altre avventure, non si può interagire con altri personaggi e non sono presenti le icone per parlare, usare e prendere, e per questo motivo dovrete provare tutti gli oggetti del vostro inventario. Sarete comunque in grado di risolvere i problemi abbastanza logicamente. Young Merlin è chiaramente una avventura per principianti; per fortuna è abbastanza ampia da avere una buona longevità e varietà.

La grafica di Young Merlin è impressionante per un Nintendo e così pure il sonoro e il parlato. Manca un po' la giocabilità, dato che Merlino cerca di adattarsi a tutti i videogiocatori, ma finisce per non accontentarne nessuno. I più esperti troveranno infatti i suoi enigmi troppo semplici, mentre i più giovani saranno annoiati per la mancanza di azione. Non è male, per carità, e se perseverate vi troverete di fronte ad una lunga avventura, ma considerando il pedigree della Westwood (Legend of Kyrandia su PC) Young Merlin è un po' una delusione.

RIK SKEWS

SUPER NES

VIRGIN

SVILUPPATORI: INTERNI

AVVENTURA

GRAFICA **91** *Fondali dettagliati e scrolling molto fluido; buoni anche gli sprite.*

SONORO **80** *Sonoro adeguato al genere, con buone musiche e ottimi effetti sonori.*

GIOCABILITA' **75** *Niente male...* *...anche se può risultare troppo semplice.*

LONGEVITA' **81** *E' abbastanza ampia...* *...anche se potrebbe risultare facile per gli avventurieri più esperti.*

GLOBALE **82** *Una discreta avventura adatta soprattutto ai più giovani amanti di questo genere.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 16

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1

CONTINUE: H.D.

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1

CARTUCCIA: AMERICANA

INDICAZIONI:

CASTLEVANIA

Elizabeth Bartley è un nome innocente, nessuno lo associerebbe con i vampiri. Tuttavia anche lei appartiene a questa razza e ha intenzione di riportare in vita il malvagio conte Dracula, una minaccia per il collo di ogni persona. Questa è in breve la trama che nella versione per Super Nes ha riscontrato un grossissimo successo. Riuscirà il "colpaccio" anche alla versione per Megadrive?

GLI AMMAZZAVAMPIRI

Per prevenire la rinascita di Dracula, puoi giocare sia con Johnny Morris che con Eric Lecarde, entrambi discendenti di una famiglia di cacciatori di vampiri, i Belmont. Ognuno di loro dispone di diverse armi: la lancia di Eric è di gran lunga più distruttiva della frusta di Johnny, che però è molto grande e in più ha il vantaggio di sistemare i nemici prima che possano avvicinarsi troppo. Johnny tuttavia si trova nell'infelice posizione di non poter portare attacchi in diagonale, il che lo costringe a saltare molto.

COMINCIA LA CACCIA...

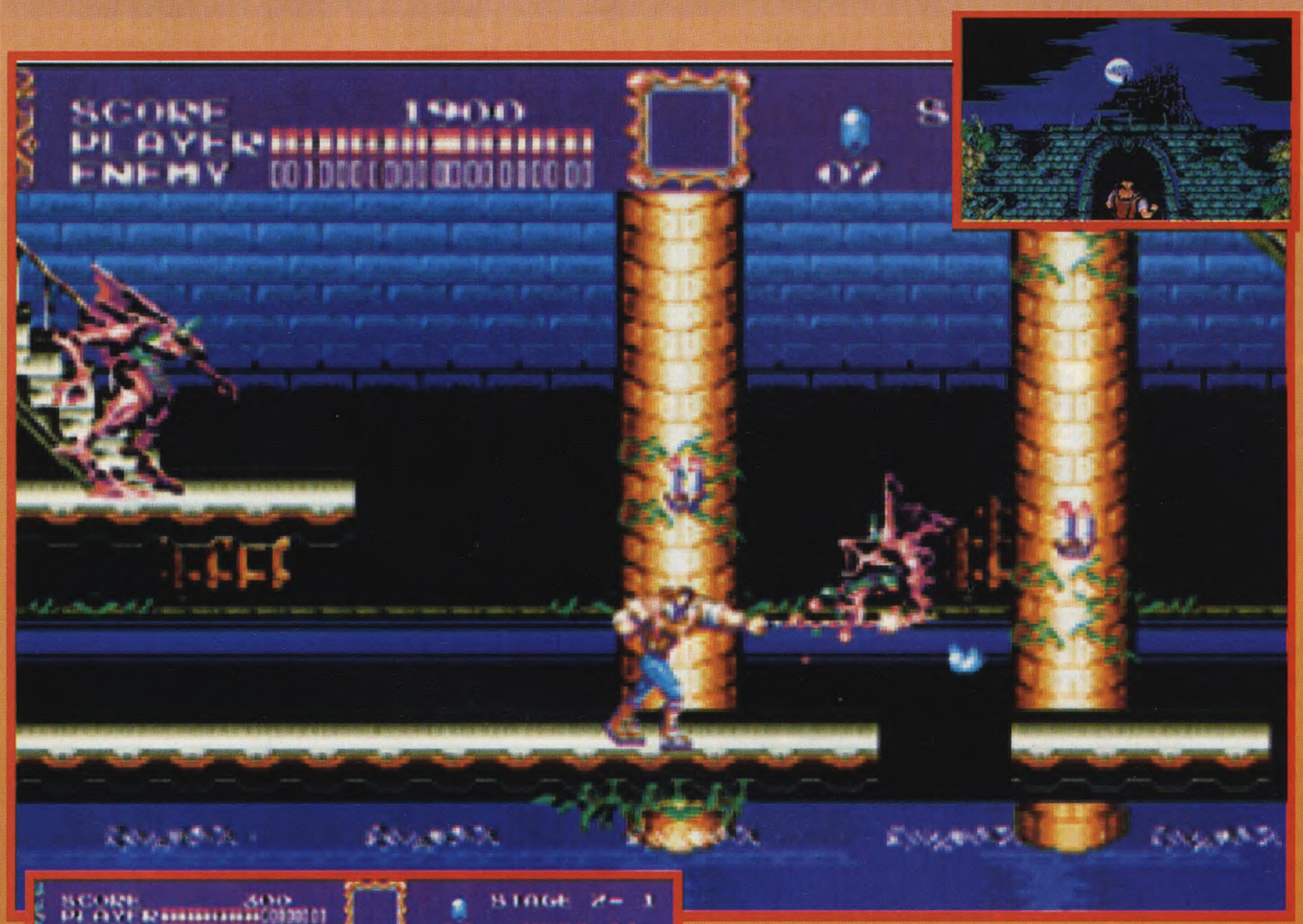
La ricerca si estende per sei livelli, tra vari paesi in cui potrai riconoscere monumenti caratteristici come la torre di Pisa. Durante il viaggio troverai alcuni ornamenti attaccati al muro che spesso celano qualcosa di più che punti extra. Normalmente contengono armi addizionali che vi potranno essere utili, anche se potrete usarle solo per un periodo limitato: possono essere qualunque cosa, da poderose asce a bottiglie di acquasanta.

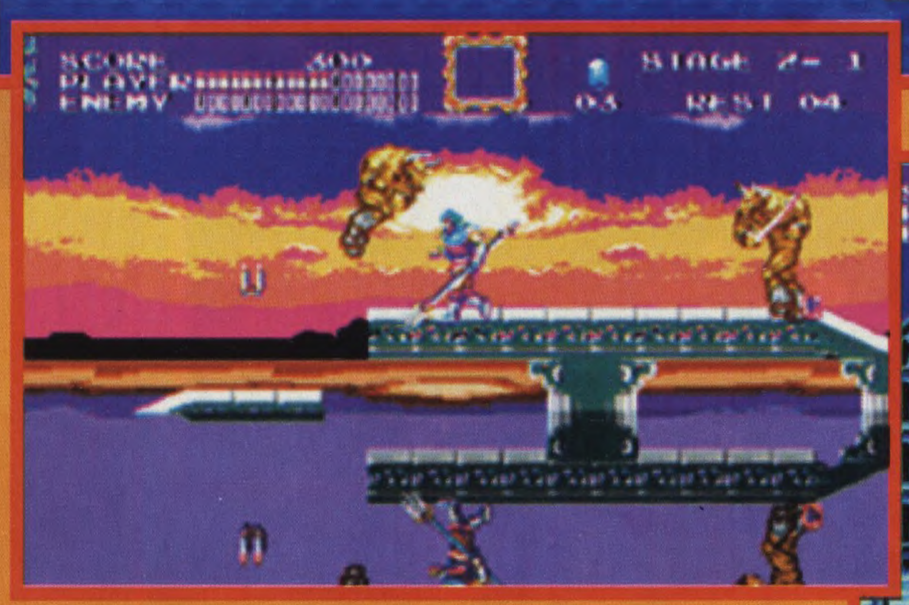
Come fan del gioco per SNES, ho trovato questa conversione inferiore, sia dal punto di vista della grafica sia da quello della manovrabilità in attacco. Ciò che molti giocatori riscontreranno è un'eccessiva facilità. Tuttavia alcuni effetti sono carini, specialmente la rotazione degli sprite, cosa difficile da fare per un Megadrive. Potrete inoltre incontrare alcuni boss divertenti da affrontare, come lo spettacolare orologio del quarto livello. Un gioco quindi che manca di qualcosa, ma divertente finché dura.

DENIZ AHMET

MALEDETTO SUCCHIASANGUE!

Man mano che andrete avanti gli avversari diventeranno più aggressivi, così vi sarà necessario cambiare costantemente le strategie di attacco. Alcuni nemici incominceranno a darvi la caccia mentre altri si camufferanno per saltare fuori inaspettatamente alle vostre spalle. Ma la maggior parte di essi si possono uccidere piuttosto facilmente. Inoltre andando avanti le piattaforme e altre parti di scenario incominceranno a crollare, ruotare o scivolare sotto i vostri piedi, cosa che causerà alcuni problemi poiché, mentre sarete costretti a tornare indietro, il tempo continuerà a scorrere impietoso. Altre sorpresine extra rendono Castlevania un platform diverso da tanti altri.





Castlevania è un platform giocabile e pieno d'atmosfera, con il quale giocherete per un po' semplicemente perché offre continuamente strane visuali e scenari di scorrimento pieni di suspense. Tra i due personaggi Eric é molto meglio per cui è facile che lo sceglia te frequentemente. Il gioco è ben disegnato, ma sfortunatamente è facile da completare e manca dell'opzione per due giocatori: dopo averlo finito non lo rigiocherete spesso.

PAUL RAND

MEGA DRIVE

KONAMI

SVILUPPATORI: INTERNI

AVVENTURA

GRAFICA **76**

Alcuni stage appaiono buoni..
..altri orribili. Gli effetti speciali sono quasi decenti.

SONORO **85**

Carini i toni d'atmosfera. Gli effetti sonori non sono da meno.

GIOCABILITA' **81**

Un sacco di azioni istintive in una pura avventura arcade.

LONGEVITA' **79**

C'è molto da vedere e da combattere.
Ma forse non è ancora abbastanza per i vostri soldi, visto che comunque il gioco è fin troppo facile.

GLOBALE **83**

Giocabile e pieno d'atmosfera, con una gran quantità di sorprese con cui sollazzarsi.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

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

MACROSS

L'animazione giapponese è scioccante e raccapricciante, quale modo migliore c'è per utilizzarla se non uno sparatutto spaziale con super-scrolling? Può Macross diventare lo shoot-'em-up del 1994?

Con l'enorme successo delle videocassette di anime (cartoni animati giapponesi) derivanti da manga (fumetti giapponesi), non è una sorpresa vedere l'influenza degli stessi nel mercato dei videogiochi. Uno dei maggiori successi anime degli ultimi tempi, Akira, ha già trovato il suo posto d'onore nel fantastico coin-op Virtua Fighter della Sega. Quindi, mentre tutti aspettiamo un gioco di Akira ufficiale per Super Nintendo, un'altra famosissima serie giapponese ha fornito le basi per questo meraviglioso shoot-'em-up.

TRE NON E' UNA FOLLA

Macross permette di scegliere fra tre degli eroi dell'anime. Ognuno dispone di un'astronave che può trasformarsi in tre differenti configurazioni di attacco in volo, ognuna delle quali ha tre tipi di power-up. Siete confusi? Beh, non ce n'è veramente motivo, fidatevi...

ANIME

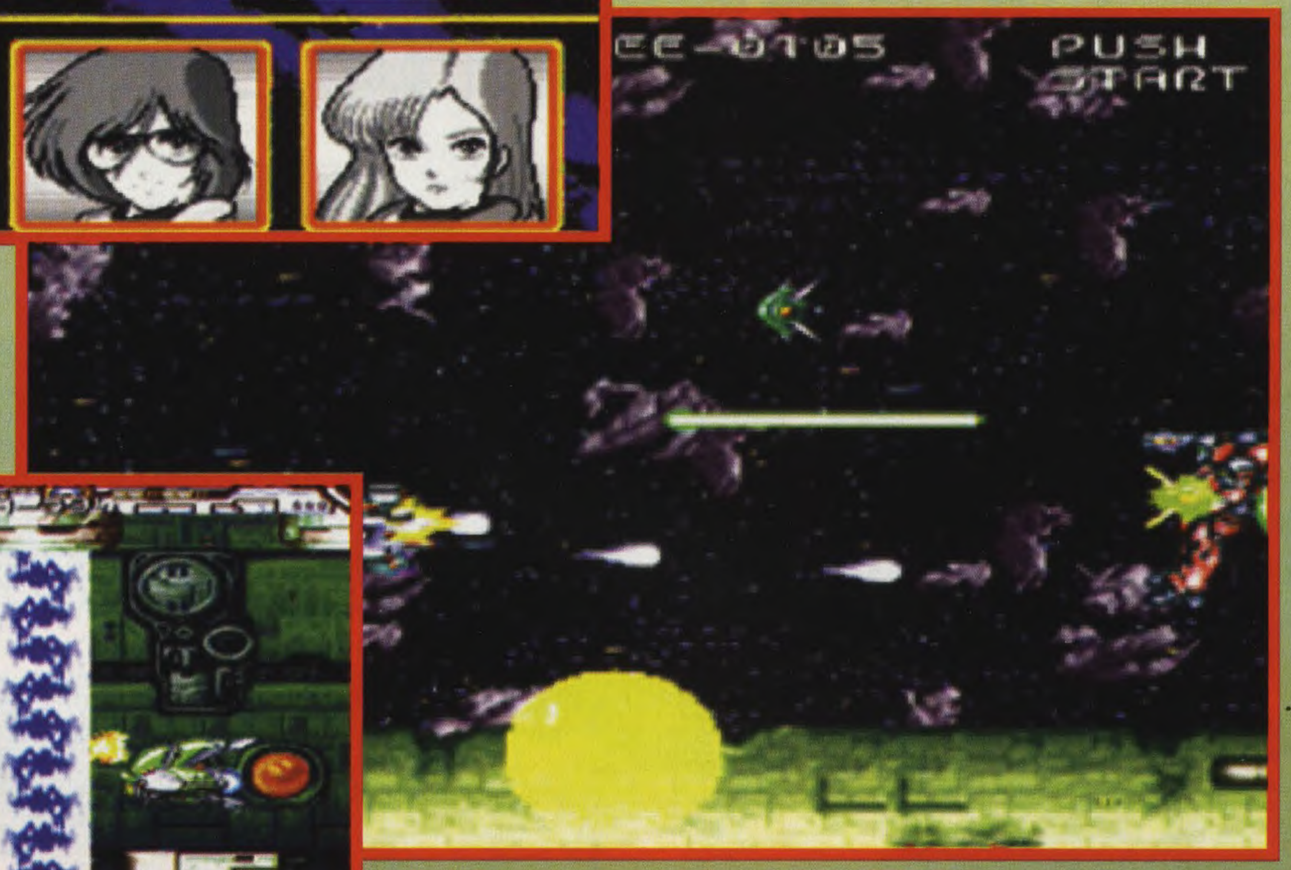
Macross non è niente di nuovo per quanto riguarda lo schema di gioco, ma non c'è niente di male, perché tutto quello che offre è di alta qualità. Questa incarnazione del classico tipo di gioco che nel passato ci ha dato giochi come Nemesis, è un passo indietro ai vecchi elementi tradizionali del genere, pompando al massimo i livelli di scrolling parallattico, con orde fitte di nemici, gigantesche astronavi madri e ovviamente power-up oltremodo esagerati. Quando mettete tutto questo insieme e sincronizzate ottimi effetti sonori metallici, musiche ben ritmate e un'infinità di parlato sintetizzato, quello che ottenete è qualcosa di piuttosto massiccio e assolutamente accattivante.

Non c'è niente che mi piaccia di più di uno shoot-'em-up decente, e c'è stata una notevole mancanza di giochi di questo tipo per Super Nintendo negli ultimi tempi. Fino all'apparizione di Macross, comunque, con la splendida grafica, le spettacolari esplosioni e i meravigliosi personaggi tratti dall'anime - per me è semplicemente il numero uno. E' tutto della qualità che ci si aspetta da uno shoot-'em-up nel 1994. La giocabilità c'è, le astronavi nemiche sono imprevedibili e i guardiani di fine livello hanno la loro quota di effetti speciali in Modo 7, anche se in realtà tutto Macross è pieno di effetti Modo 7; l'unica cosa negativa sono alcune armi un po' scarse. A parte questo, Macross rimane un gioco di altissima qualità.

GARY LORD

LAMPEGGIATE E MANCHERETE QUALCOSA

Ma non finisce qui. Macross è stato realizzato con professionismo, non rallenta mai, indipendentemente da quello che c'è sullo schermo, e batte su questo piano qualunque altro spara-e-fuggi nella storia del Super Nintendo (eccetto Super Aleste). Un'altra cosa impressionante sono gli atmosferici effetti in Modo 7, che danno le sensazioni da cartone animato (o anime, se preferite), il migliore dei quali è l'effetto buco nero che risucchia lo schermo al suo interno. Sono i piccoli tocchi come questo che danno una ragione in più per acquistare un altro sparatutto.



PIU' DURO DI TUO MARITO

Con tutta quella roba che si muove potreste aspettarvi che Macross sia uno shoot-'em-up di quelli "tosti", e in parte è così, ma dipende veramente sulla scelta dell'astronave con la quale entrate nel combattimento. Le tre astronavi non hanno caratteristiche di efficacia molto ben bilanciate, e una di queste appare decisamente più potente delle altre. Macross è forse lo sparatutto più coinvolgente mai apparso sul Super Nintendo. Il bilanciamento della difficoltà è perfetto e si riescono a recuperare i power-up molto velocemente. Cos'altro potreste desiderare?

Sebbene Macross sia un misto dei precedenti giochi di questo tipo, ha un approccio individuale per quanto riguarda lo schema di gioco. Qualcuno ha fatto un passo indietro, ha guardato agli altri shoot-'em-up e ne ha realizzato uno che è veloce, avvincente, con un buon livello di sfida e che non rallenta mai. Il risultato è qualcosa che si avvicina molto allo sparatutto perfetto. C'è tutto, dalla selezione delle astronavi con la quale cimentarsi nell'impresa alle astronavi madri esageratamente grosse. Un sacco di effetti visuali che creano un'atmosfera che non si trova in nessun altro sparatutto recente. L'unico difetto, secondo me, è la mancanza dell'opzione per due giocatori.

DENIZ AHMET

SUPER NES

ZAMUSE

SVILUPPATORI: INTERNI

SHOOT 'EM UP

GRAFICA **88**
Grafica definita e bellissimi effetti speciali in Modo 7.

SONORO **90**
Musiche pompate, soddisfacenti e atmosferiche, oltre a splendidi effetti sonori e sample robotici.

GIOCABILITA' **91**
Non ci sono rallentamenti, e la quantità di azione lo rendono un sogno da giocare.

LONGEVITA' **84**
E' costoso, ma è un gran gioco: ha tutto quello che potreste aspettarvi da uno spara-e-fuggi come si deve.

GLOBALE **89**
Imperdibile, anche se non siete un appassionato del genere, perché questo è il numero uno.

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

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

ETERNAL CHAMPIONS

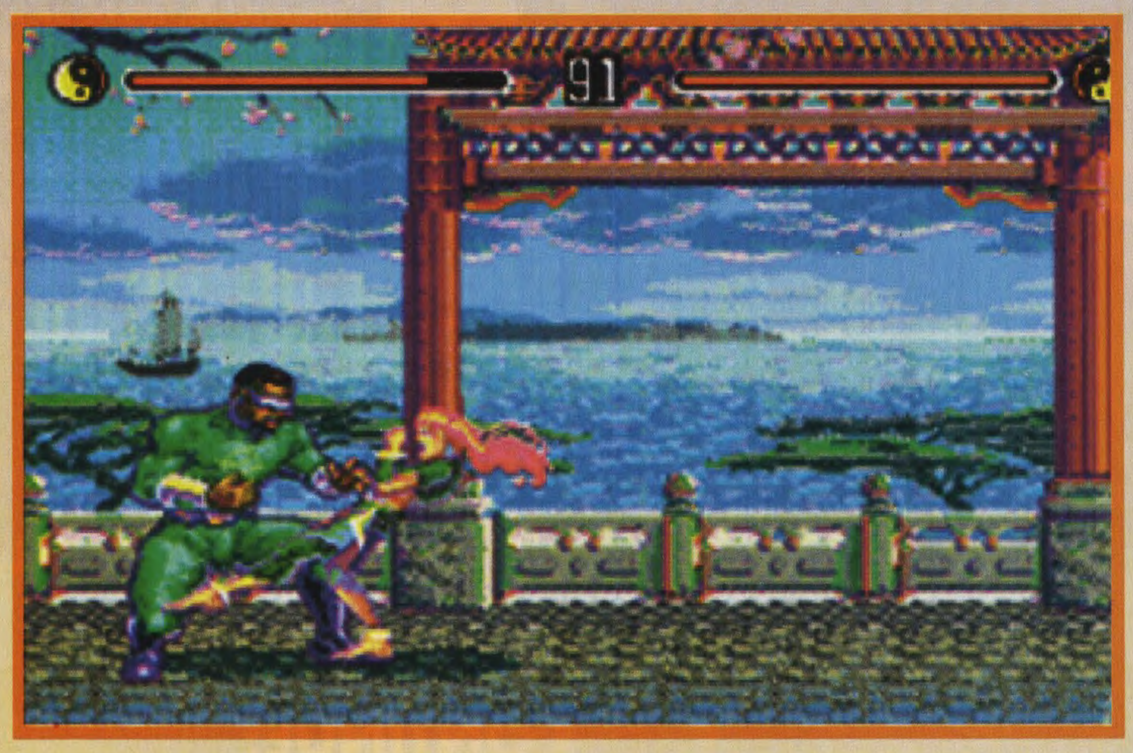
CIG HIT

OK ragazzi, ecco il gioco che potrebbe farvi dimenticare Street Fighter 2. Ma sarà poi vero? Per saperlo continuate a leggere!

L'equilibrio tra il bene e il male è sempre stato precario, e con il numero dei politici sempre in costante aumento, i demoni stanno salendo le scale del successo col favore di Satana. Per secoli l'Eternal Champion, un vecchio saggio con la forza di tutti i guerrieri mai esistiti, aveva sempre tenuto la situazione sotto il suo controllo, ma ora le cose sono precipitate. L'unica possibilità che rimane è quella di trovare un nuovo campione tra i 9 guerrieri più potenti. L'unica cosa che questi esseri hanno in comune è il fatto di esser stati tragicamente uccisi in momenti cruciali della loro vita.

RESURRECTION

Ora l'Eternal Champion li ha resuscitati per farli combattere fra di loro al fine di poter trovare un suo degno successore. Come in Street Fighter 2, potrete scegliere una gran quantità di lottatori ognuno dei quali vanta le proprie caratteristiche particolari. Con l'ausilio di un pad a 3 o 6 tasti dovrete confrontarvi con ognuno degli altri campioni fino allo scontro finale, che vi vedrà opposti al gran maestro. Comunque ragazzi prima di buttarvi nella mischia vi converrà fare un po' di allenamento nelle Practice Rooms. La Training Sphere vi consentirà di prendere la mano con i comandi ed è dotata di vari livelli di difficoltà, mentre nella Dexterity Sphere ve la dovrete vedere con delle boccie di metallo che vi cadranno addosso dal soffitto con varie velocità e angolazioni. L'ultima stanza è data dalla Holographic Room, nella quale potrete misurarvi con uno qualunque dei vostri avversari e scoprire così le tecniche di combattimento migliori per ogni scontro.



THE CAST

Come ogni altro gioco di questo genere che si rispetti, anche Eternal Champions vanta tutta una serie di guerrieri, ognuno dotato di proprie caratteristiche e di una particolare tipo di mossa, che potrete trovare nell'elenco seguente. Attenzione, però, perché oltre a queste sono presenti anche alcune mosse segrete che tuttavia non sono menzionate in questo box (altrimenti Gabrio che ci sta a fare?).

MIDKNIGHT

Questo lottatore altri non è che Mitchell Knight, un Bio-scienziato che a seguito di un suo esperimento venne trasformato in un vampiro. Poiché si rifiutava di cibarsi di sangue umano si indebolì fino a morire.

MOSSE SPECIALI:

LIFE DRAIN: Con questo attacco Midknight azzanna la testa del proprio avversario drenandogli il 17% della sua energia.
MIST ATTACK: Dopo essersi trasformato in una nube gassosa il nostro Draculino attacca il suo nemico alle spalle.

SLASH

Slash fu un uomo di Neanderthal dalle incredibili capacità intellettive e la cosa generò notevole invidia tra i suoi stessi simili. La Goccia che fece traboccare il vaso e che portò gli altri uomini primitivi a eliminarlo fu la sua proposta di inventare la ruota.

MOSSE SPECIALI:

BATTER-UP CLUB SWING: Un potente uppercut sferrato con la mazza.
SPINAL CRUSH: Con questo colpo Slash si porta alle spalle dei suoi avversari grazie alla sua clava per poi colpirli con vigore sulla spina dorsale.

SHADOW

Questa giovane fanciulla un tempo fu un ninja, ma ben presto, disgustata da quella vita, decise di ritirarsi in un monastero. Inutile dire che il gran maestro della sua setta non tollerò questo tradimento e così la fece uccidere con l'ausilio di un centinaio di vedove nere.

MOSSE SPECIALI:

SHADOW MODE: Premendo X, Y e Z trasformerete Shadow in un'ombra. In questa condizione la nostra lottatrice sarà invulnerabile per la bellezza di 5 preziosissimi secondi.
TWIRLING FAN ATTACK: Questo colpo si apre con un potente calcio alto per poi concludersi con un pugno all'altezza della mascella. Ugh!

RAX

Ex Kickboxer, Rax fece sostituire alcune parti del suo corpo con arti meccanici per poter aver ancora accesso al ring. Sfortunatamente il suo manager decise di fare a meno della sua "collaborazione" proprio quando il nostro lottatore stava per diventare campione mondiale.

MOSSE SPECIALI:

JET KNEE SMASH: Grazie ai suoi potentissimi jet Rax si scaglia contro il suo avversario come un missile per stamparlo poi contro il bordo dello schermo.
OVERLOAD: Concentrando tutta la sua energia in un pugno o in un calcio Rax è in grado di liberare un potentissimo colpo carico d'energia.

BLADE

Blade era un bounty hunter che venne mandato a trattare con uno scienziato che aveva inventato un virus in grado di cancellare rapidamente ogni forma di vita esistente sulla terra. Sfortunatamente però la fiala che conteneva il composto si ruppe e così Blade venne contagiato dalla terribile piaga.

MOSSE SPECIALI:

TRACKING BLADE: Con questo colpo Blade lancia una lama radiocontrollata che va a infilarsi nelle carni del proprio avversario, per poi esplodere con un botto fragoroso.
POWER DRAIN: Blade lancia il suo Power Probe che ha al polso proprio in mezzo agli occhi del suo nemico. Mossa simpatica, ma poco efficace.

LARCEN TYLER

Tyler era un "topo d'appartamento" che venne usato, a sua insaputa, da un boss malavitoso che cercò di eliminare il capo della polizia della sua città con una valigetta-bomba. Quando il nostro amico se ne accorse cercò di impedire l'attentato e per questo ci rimise la pelle.

MOSSE SPECIALI:

CEILING DROP: Grazie alla sua abilità nei salti e alla sua agilità, con questa mossa Larcen sale fino alla sommità dello schermo per poi lanciarsi contro il suo avversario.
SWINGING HAMMER FISTS: Questo è uno dei colpi più potenti di tutti: non solo intontisce l'avversario, ma infligge anche una notevole quantità di danni.

TRIDENT

Creato dal popolo di Atlantide al fine di combattere contro i Romani per il dominio sulle terre emerse, Trident fu un essere metà uomo e metà pesce. Sfortunatamente i Romani riuscirono a eliminarlo facendogli cadere addosso un enorme pilastro; così la guerra fu persa e la città sommersa scomparve per sempre.

MOSSE SPECIALI:

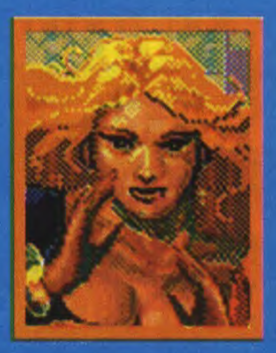
PLASMA BOLT: A sua disposizione Trident ha una vasta serie di mosse che gli permettono di rallentare i movimenti del suo nemico o di difendersi in maniera quasi impenetrabile. Combinando queste mosse il nostro squamoso amico è anche in grado di lanciare una bolla di energia molto simile a quella di Ken o Ryu.
LIQUID MODE: Grazie a questa tecnica Trident può sfuggire agli attacchi del proprio avversario trasformandosi in un'onda d'acqua.

XAVIER

Mentre era impegnato nei segreti della ricerca dell'alchimia Xawier scoprì il modo di produrre un'illimitata quantità d'energia. Sfortunatamente quando i suoi concittadini lo vennero a sapere lo credettero uno stregone e così venne bruciato sul rogo.

MOSSE SPECIALI:

DRAGON TRAP: Con questa mossa Xavier utilizza il suo bastone magico per bloccate i propri avversari e impedir loro ogni sorta di attacco.
IDENTITY CHANGE: Xavier può cambiare le sue sembianze e generare così confusione nel lottatore avversario.



JETTA MAXX

Una ribelle acrobata Russa. Jetta fu uccisa da un gruppo di terroristi che avevano come obbiettivo quello di eliminare l'Imperatore della Cina.

MOSSE SPECIALI:

FLYING CHOKE HOLD: Utilizzando i suoi braccialetti radio controllati, Jetta è in grado prendere il suo nemico alla gola anche da lunga distanza.
PHASE: Alterando la sua struttura muscolare la nostra acrobata riesce a muoversi al doppio della sua velocità per un breve periodo di tempo.

MEGA DRIVE

SEGA

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

GRAFICA

Sprite grossi, ben animati e definiti. Le varie ambientazioni sono davvero galattiche.

91

SONORO

Buone sia le musiche che gli effetti sonori anche se, forse, in questo campo si sarebbe potuto fare di più.

81

GIOCABILITA'

Il metodo di controllo è da favola; inoltre ci sono un sacco di mosse speciali.

92

LONGEVITA'

Duro come la roccia, mentre la varie opzioni ve lo faranno giocare anche dopo che lo avrete finito.

92

GLOBALE

Se cominciavate a stufarvi di Street Fighter 2 adesso sapete cosa dovete comprare.

92

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 24

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1-2

CONTINUE: SI

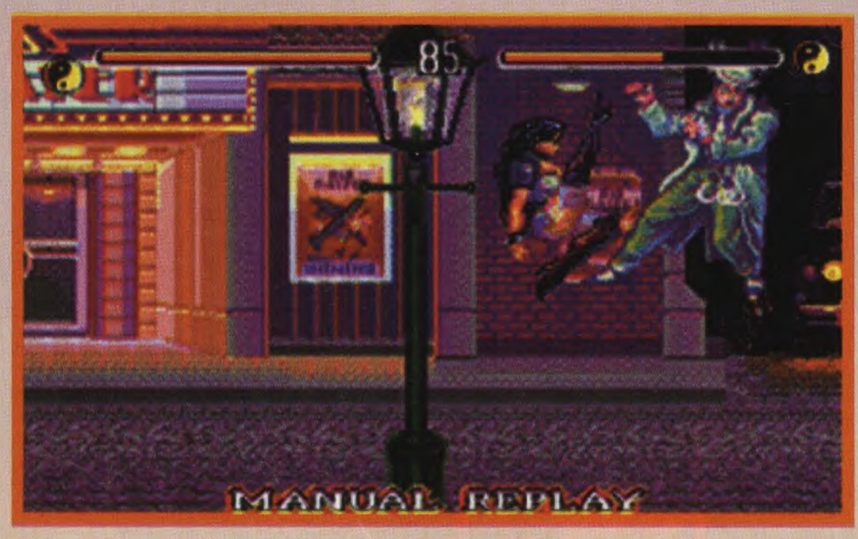
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 4

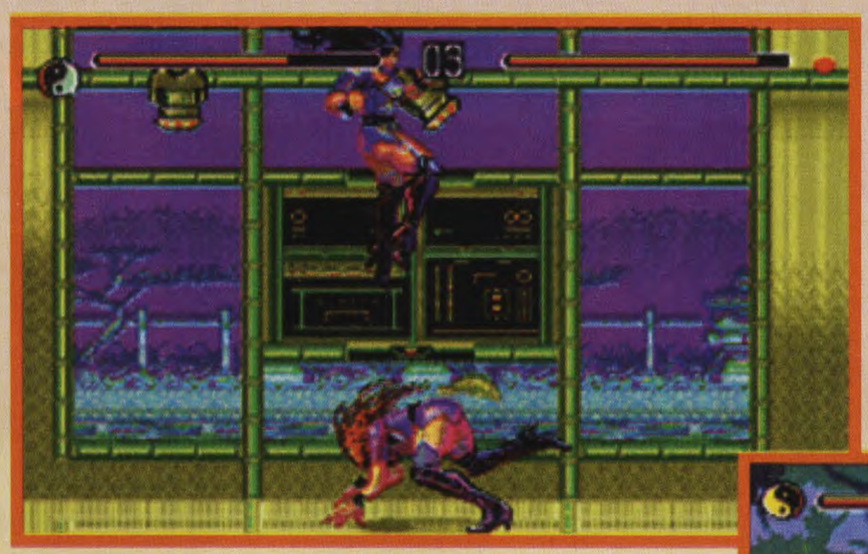
CARTUCCIA: N.D.

INDICAZIONI:

BATTLE FIELD

La Battle Room è un simpatico diversivo che molti altri giochi di questo genere dovrebbero avere. Quando vi entrerete infatti non solo vi verrà chiesto di selezionare il vostro avversario, ma anche uno tra i cinque diversi tipi di ostacoli, che vanno da mine a lame volanti. In questo modo dovrete vedervela sia con il vostro nemico che con tutta una serie di ostacoli extra. Niente male davvero!





Sinceramente devo dirvi che sono un po' stufo di cloni di Street Fighter 2, ma Eternal Champions è un'eccezione: infatti questo gioco è dannatamente ben fatto. Tutti i vari elementi sono stati realizzati con estrema cura e sia la grafica che il sonoro sono a un livello semplicemente incredibile; ma la cosa che mi ha più impressionato è il ritmo dell'azione. Per poter battere i vostri avversari non vi basterà premere i tasti a caso, ma dovrete conoscere tutte le varie mosse a disposizione. Anche le varie super mosse sono veramente ben realizzate; comunque sia ritengo che il migliore beat 'em up (anche se di poco) rimanga sempre Street Fighter 2.

PAUL RAND

E così eccomi qua! Che pazzo sono stato a pensare che dopo Street Fighter 2 non ci potesse essere niente di più galattico sul MD! Eternal Champions è un vero sogno, un gioco da sballo. Tutto è perfetto e i 24 mega della cartuccia sono stati usati dai programmatori in un modo davvero egregio. Attento SF2, Eternal Champions potrebbe diventare presto re!

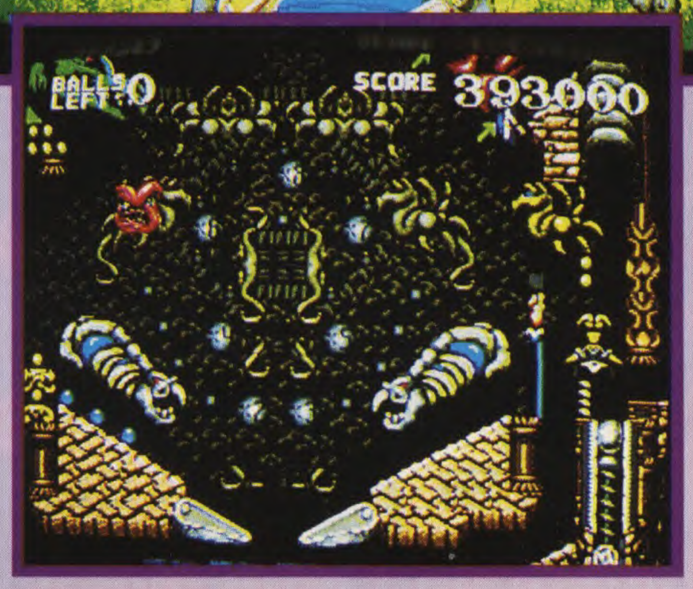
RIK SKEWS

DRAGON'S REVENGE

C'era una volta, tanto tempo fa, tra le mistiche montagne di Keraggedor, un tranquillo villaggio chiamato Kalfin's Keep. Tranquillo solo all'apparenza, dato che per mantenere la pace gli abitanti dovevano sacrificare, ogni dieci anni, una persona pura di spirito. Un anno però, non fu necessario selezionare la vittima tramite complessi riti astrali (per sorteggio) dato che una ragazza di nome Dazrel si offrì volontaria. Questa, una volta giunta al cospetto del drago riuscì a stringere un patto d'alleanza e gli suggerì di accettare come vittima solo la giovane più bella del villaggio. Per riuscire a salvare la popolazione da questa situazione e a sconfiggere i due cattivoni giunsero da ogni parte del globo numerosi eroi, tra i quali se ne distinsero tre per il loro valore: Rina, Kragor e Flaeva. Questi vennero però imprigionati dalla perfida Dazrel che nel corso degli anni aveva sviluppato incredibili capacità magiche, ma tramite l'aiuto della "mistica biglia d'argento" riuscirono a liberarsi e, dopo aver distrutto orde di mostri, a giungere sino alla porta del castello del drago. Qui la trama si ferma, cosa succederà ora? Nel caso che qualcuno, dopo aver letto questa storia, si aspetti un'avventura o un gioco d'azione a sfondo fantasy rimarrà molto deluso dato che Dragon's Revenge non è altro che un flipper nel quale controllate la "mistica" biglia. Guardate un po' che trame si vanno a inventare i programmatori...

BONUS STAGE

La struttura di gioco di Dragon's Revenge è praticamente identica a quella di un altro prodotto uscito per Megadrive (e prima ancora per PC Engine) circa due anni fa: Devil Crash. Il vostro compito è quello di sconfiggere la malvagia Dazrel (e il drago gigante) distruggendo gli otto sottolivelli. Inizialmente potrete affrontare solamente i primi tre che sono incentrati sugli eroi del gioco (Rina, Kragor e Flaeva) che devono essere liberati dalla loro prigione di cristallo. Dopo essere stati liberati questi vi apriranno la strada per i cinque successivi bonus stage e cercheranno di aiutarvi sotto varie forme (per esempio fornendovi due biglie contemporaneamente). Eliminati questi cinque avrete vinto e liberato la vostra terra. Il destino e la vita della gente del villaggio dipende da voi.



Dragon's Revenge è un ottimo gioco che è caratterizzato dall'incredibile somiglianza strutturale (anzi, potremmo dire che è identico) con Devil Crash. Infatti, se escludiamo l'impostazione grafico/sonora e il layout dei livelli l'idea generale del gioco, ovvero la sfida contro le forze del male in un flipper e la presenza di bonus stage da completare per finire il gioco è praticamente identica. A parte questo, Dragon's Revenge rimane un prodotto ben realizzato tecnicamente sia dal punto di vista grafico (anche se devo dire che personalmente preferisco l'atmosfera di Devil Crash, decisamente più cupa e tenebrosa) che sonoro e estremamente giocabile, tanto che mi sento di consigliarlo ai fan del genere che non hanno ancora DC. Se lo avete già dovreste, se potete, dargli un'occhiata prima dell'acquisto.

MARCO RAVETTO

MEGA DRIVE

TENGEN

SVILUPPATORI: INTERNI

FLIPPER

GRAFICA	85	*Adatta al gioco, molto belli in particolare alcuni bonus stage.*
SONORO	80	*Il rumore della pallina che sbatte contro i nemici e le esplosioni sono realizzate in maniera convincente.*
GIOCABILITA'	83	*E' un flipper, se vi piace il genere è divertentissimo. E' troppo simile a Devil Crash.*
LONGEVITA'	82	*La sfida non è impossibile, comunque lo rigiocherete anche una volta terminato.*
GLOBALE	82	*Un buon flipper che perde qualche punto per la troppa somiglianza con Devil Crash.*

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

MEGABIT:	8
DISTRIBUZIONE:	IMPORT
N° GIOCATORI:	1-2
CONTINUE:	PASSWORD
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	1
CARTUCCIA:	AMERICANA

INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO.

GREATEST HEAVYWEIGHTS

Greatest Heavyweights è praticamente identico a Evander Holyfield "Real Deal" Boxing. La differenza fondamentale tra i due giochi è la capacità della cartuccia: 16 mega, il doppio dell'originale, che ha portato a un incremento della velocità e all'inserimento di alcuni dei migliori pugili di tutti i tempi, tra cui Muhammad Ali, Rocky Marciano e Evander Holyfield, solo per citarne qualcuno.

TI SPIEZZO IN DUE

Greatest Heavyweights utilizza lo stesso sistema di controllo di "Real Deal". Con il tasto A si colpisce di sinistro, con il C di destro, mentre con il tasto B si alza la guardia. Inoltre, a seconda della direzione in cui si preme la croce del joypad, si possono eseguire diversi colpi: tenendo premuto in alto si tira un jab, a destra un gancio, mentre in basso un violentissimo colpo al corpo; da sottolineare il fatto che il gioco è compatibile con il nuovo joypad a sei tasti. Sono infine presenti, al termine di ogni round, varie statistiche e, nel caso l'incontro si protragga fino all'ultima ripresa, il verdetto sarà deciso dal cartellino dei tre giudici.

Devo dirlo, Greatest Haevyweights è senza dubbio un gran passo in avanti rispetto a "Real Deal". La nuova versione di questo gioco beneficia dei sedici mega, che si fanno notare soprattutto nella maggiore velocità, nel sonoro, veramente ben realizzati con ottimi samples, e nella presenza di veri campioni dei pesi massimi tra cui scegliere il proprio lottatore. Purtroppo non è ancora presente la sensazione di "essere sul ring", che è una delle caratteristiche migliori di Muhammad Ali Heavyweight Boxing, il quale rimane ancora il titolo che mi sento di consigliarvi se desiderate una buona simulazione di boxe.

PAUL RAND

1 2 3....10, YOU'RE OUT!

In Greatest Heavyweights sono presenti tre diversi stili di gioco: è possibile infatti sfidare uno qualunque degli avversari in un incontro di esibizione, partecipare al Greatest Haevyweights Tournament (sfidando uno alla volta gli altri sette campioni) o creare il proprio pugile variandone i parametri di velocità, potenza e stamina. Dopo ogni combattimento ci si può allenare in previsione della battaglia successiva scegliendo tra otto diversi stili di allenamento, cercando di incrementare le proprie caratteristiche, dato che gli avversari diventano sempre più forti.

MEGA DRIVE

SEGA

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA

Sprite ben realizzati e discretamente animati.

79

SONORO

Probabilmente l'aspetto migliore del gioco, con una musica discreta e buoni effetti.

83

GIOCABILITA'

Abbastanza divertente e vario...

...anche se non raggiunge i livelli di Muhammad Ali.

77

LONGEVITA'

I 3 tornei vi terranno impegnati a lungo.

75

GLOBALE

Una buona simulazione boxistica che potrebbe interessare i patiti del genere.

78

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 16

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1-2

CONTINUE: SI

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1

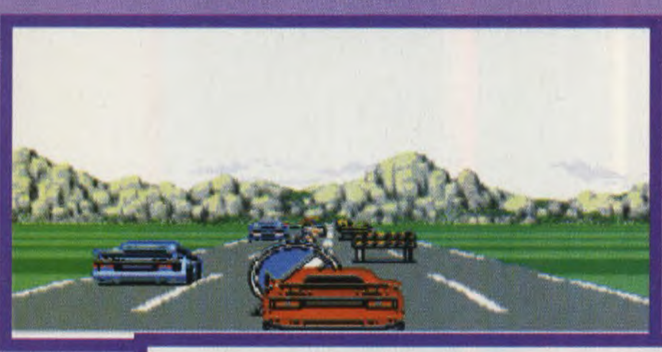
CARTUCCIA: AMERICANA

INDICAZIONI:

LOTUS II: RECS

Non può essere vero! Un gioco Mega Drive scarso dalla Electronic Arts?! Ci deve essere sicuramente qualche sbaglio!

Non immaginereste mai quanto sia difficile scrivere questa parte della recensione (cioè quella che introduce il gioco) quando si tratta di giochi di guida o di calcio. Un gioco di guida è un gioco di guida e tutti hanno più o meno le stesse caratteristiche, vero? Normalmente sì, ma Lotus II: RECS è leggermente differente rispetto agli altri, come vedremo in seguito.



MERAVIGLIA DELLA TECNICA

Il gioco principale offre tutte le caratteristiche standard che ci si aspetta di vedere nei giochi di guida. C'è il modo per uno o due giocatori con la seconda possibilità realizzata grazie a uno split-screen. Potete scegliere se giocare ai 13 livelli con difficoltà progressiva nel modo a tempo, dove ce n'è una certa quantità per completare ogni livello, oppure nel modo championship dove la gara si svolge in stile Out Run con i checkpoint. I punti vengono attribuiti a seconda della posizione di arrivo e chi ottiene più punti alla fine del campionato vince (che sorpresa!).

PICCOLO PILOTA

Mentre giocate nel modo championship tenete sott'occhio il consumo di carburante. Ogni tanto è necessario riempire il serbatoio guardando i cartelli PIT sul lato della pista. Fermatevi semplicemente e il rifornimento avrà luogo in modo automatico. Questo è tutto. L'avete già visto prima? Sfortunatamente sì, e anche meglio.

Lotus II: RECS viaggia a una velocità notevole, ma non è sorprendente considerando la scarsità di oggetti sui lati della strada, i pochi ostacoli sulla strada e le macchine avversarie che sono di un solo colore. Sappiamo che una clausola della licenza Lotus imponeva di non poter subire nessun danno alla macchina, comunque questo comporta uno scarso livello di realismo e strani stili di guida con la macchina che rimbalza da una parte all'altra della strada. Il RECS (il costruttore di percorsi) è una grande idea, ma contrariamente a quanto si possa pensare, la maggior parte dei percorsi che ho creato sono molto simili. Lasciatelo nel negozio e date un'occhiata a F1 della Domark.

RIK SKEWS

RECS

Il costruttore di percorsi (RECS) permette la modifica dei percorsi spostando questi slider. Ognuno controlla parametri come il numero di colline e quanto sono ripide le strade. Più è rossa la barra più è stato selezionato quel particolare parametro. Ci sono tantissime possibilità che possono essere memorizzate grazie a un utile sistema di password.

MEGA DRIVE

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: INTERNI

GUIDA

SONORO	68	*Assolutamente nello standard. Alcuni effetti "meteorologici" decenti e poco più.*
GRAFICA	70	*Alcune musiche durante il gioco senza capo né coda e i soliti effetti sonori. Il rumore del motore della Lotus è però ridicolo.*
GIOCABILITA'	67	*Discreto il modo a due giocatori* *Il realismo non abita in questo gioco: se sbattete a destra e a sinistra tutto quello che perdete è un po' di velocità.*
LONGEVITA'	65	*Pochi percorsi e gli ultimi troppo difficili da completare.* *Il RECS è una mezza "bufala", ma è buono il sistema di password.*
GLOBALE	68	*Lasciatelo dov'è e comprate qualche altro gioco di guida migliore.*

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

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

CVG HIT

SPACE ACE

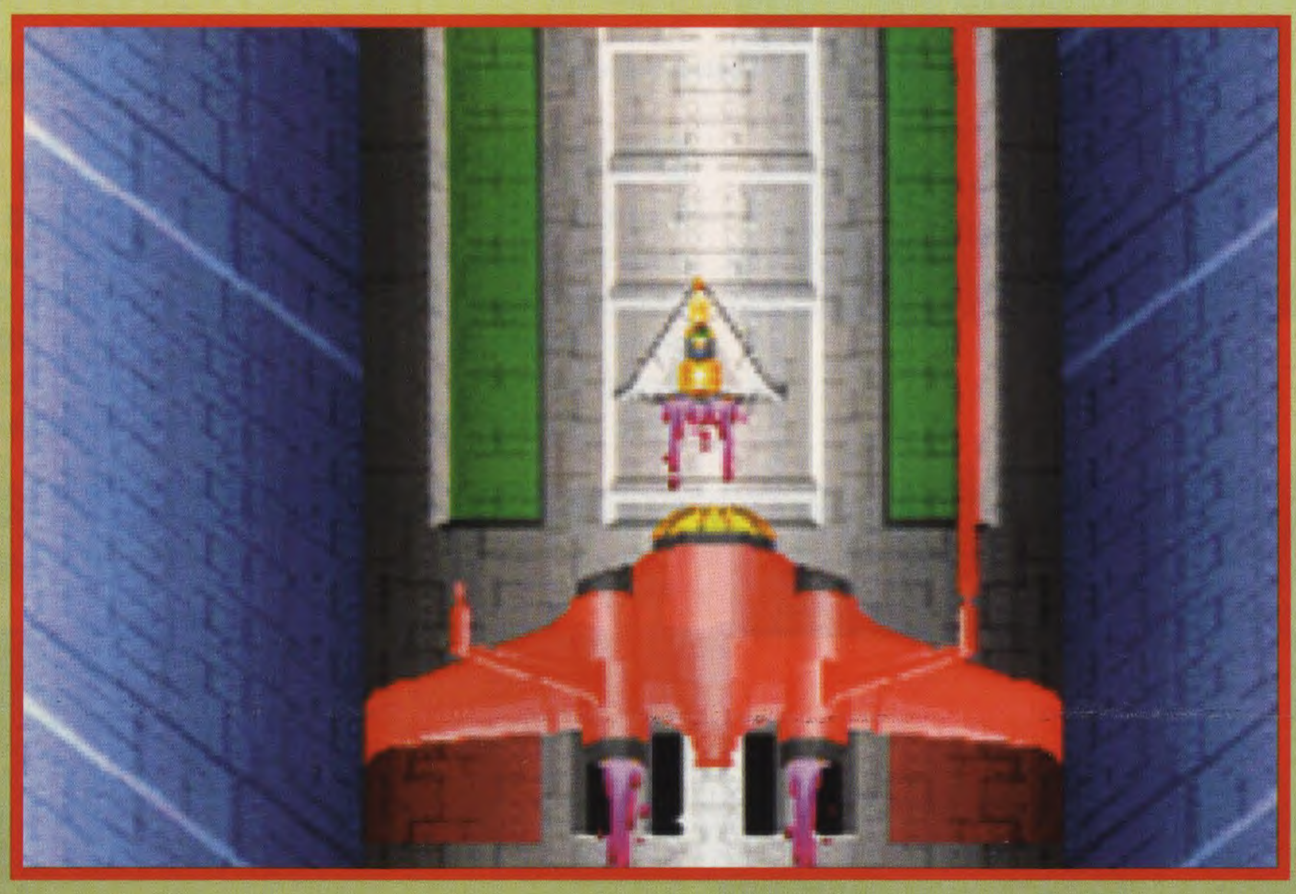
Può la grafica essere l'attrazione principale? Beh, Space Ace vi mostra come la grafica possa rendere più realistiche ed avvincenti le vostre avventure. E' ora disponibile per Super Nintendo la mitica avventura dell'asso dello spazio (Space Ace, per l'appunto), versione che prende direttamente spunto dal coin-op per sala giochi. Diversamente dalla versione per sala giochi (che richiede movimenti precisi del joystick o dei pulsanti in ben determinati istanti segnalati, a volte, attraverso l'impiego di flash luminosi), la versione per SNES offre un'interattività maggiore. In Space Ace è la voglia di scoprire a farla da padrone: è infatti enorme il numero di livelli e mondi (ben 25) a cui potrete accedere di volta in volta. Senza contare poi i classici stage "spara-più-che-puoi" (meglio conosciuti con il nome di shoot-'em-up), corse in motocicletta, battaglie sott'acqua ed un insolito labirinto che dovrete percorrere in pattini a rotelle.

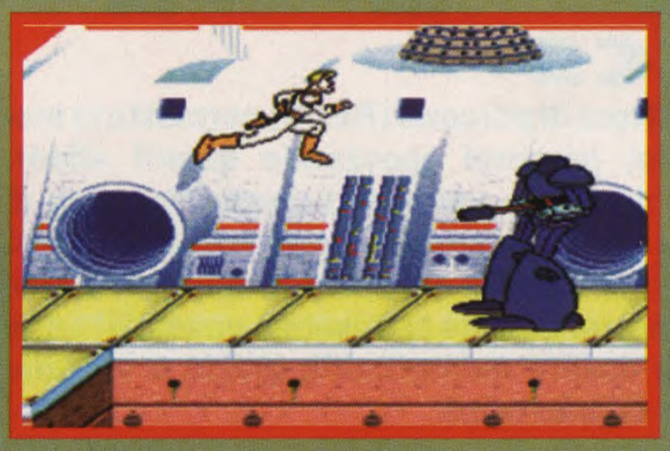
IL LABIRINTO SPAZIALE

E' grazie all'esistenza di un labirinto spaziale, che potrete procedere nel gioco seguendo rotte differenti; questo fa sì che il gioco non debba essere necessariamente predeterminato. Saranno infatti le vostre scelte a rendere più o meno difficoltosa la vostra avventura. E' proprio in virtù dell'elevata difficoltà di gioco che Space Ace vi mette a disposizione un alto numero di vite. Combinate la difficoltà alla mancanza di password (che potrebbero aiutarvi), e avrete Space Ace, un gioco che vi farà sudare, prima di vederne la fine.

QUASI UN CARTONE ANIMATO!

La grafica prodigiosa e i dettagli, degni del miglior film d'animazione, rendono il surrealismo in Space Ace davvero notevole. Basti pensare all'elevato numero di sprite animati presenti nel gioco, i quali hanno la cattiva abitudine di pararsi davanti a Dexter, l'eroe del gioco (che ha per antagonista il cattivo Borf, un alieno dalla pelle blu che grazie ad un malefico raggio della gioventù, appunto l'infanto ray, riduce Dexter da prode ragazzotto dello spazio a piccolo ragazzino frignante), quando meno se lo aspetta; starà quindi a voi cercare di evitare brutte sorprese. Avrete inoltre la possibilità di terminare ciascun livello in due modi differenti: infatti prendendo i dischi d'energia potrete munire Dexter di una potente pistola. Una volta presa l'energia il gioco si fa più difficoltoso: infatti in ogni momento può apparire un mostro enorme in grado di eliminarvi in un batter d'occhio. Tenete comunque presente che questo orrendo mostro attacca per prima la parte centrale dello schermo: regolatevi di conseguenza se volete evitare una fine indecorosa.



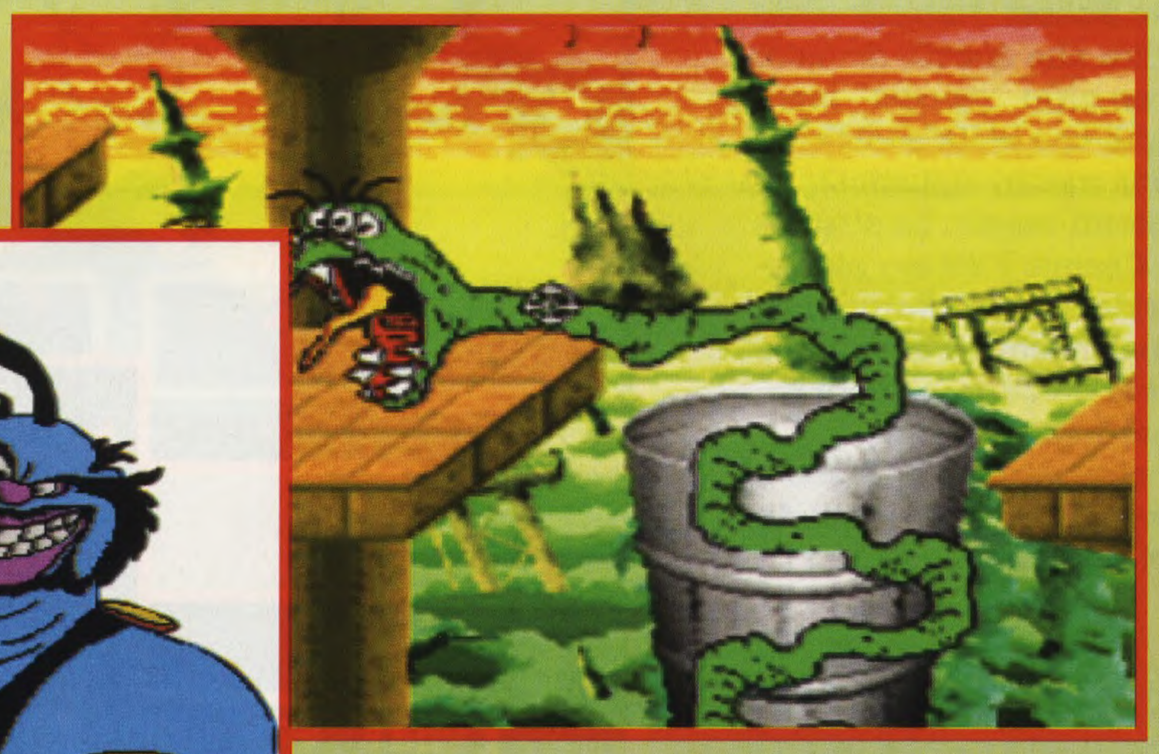


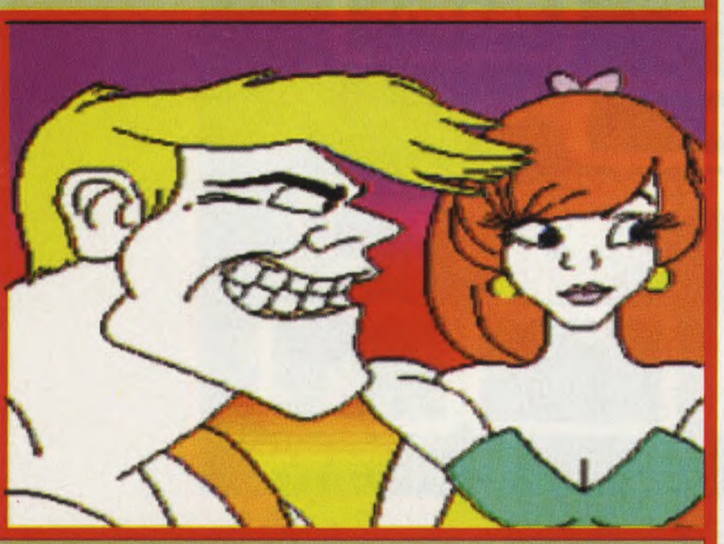
Space Ace mette in risalto i colori di cui dispone il Super Nintendo meglio di ogni altro gioco e ha anche una collezione di sprite giganti. Fortunatamente la giocabilità non è stata sacrificata per la grafica: c'è infatti una larga varietà di stili di gioco. Inizialmente il gioco risulterà essere abbastanza difficile e vi ci vorrà un po' di tempo per prendere la mano col sistema di rilevamento della collisione, ma, a parte questo, sarà l'azione a tenervi incollati al video. Sarebbe stato bello se il gioco avesse avuto un po' più azioni da sparatoria sui platform stage; nonostante ciò Space Ace è comunque un prodotto brillante.

PAUL RAND.

DIAMO UN'OCCHIATA ALL'ALBUM DI FAMIGLIA....

Space Ace è stato creato da ODE (lo stesso team che ha prodotto giochi come Team Yankee e Pacific Islands) in collaborazione con gli Studio Sullivan. Gli Studio Sullivan Bluth hanno tra le loro fila 14 ex-animatori della Disney, che lasciarono quest'ultima nel 1979 ritenendo migliore il tipo di lavoro alla Sullivan company. Nel 1984 la società si afferma nell'industria, realizza inoltre con Steven Spielberg "UNA STORIA AMERICANA". Che raggiunse ottimi risultati per essere la prima realizzazione della compagnia. In seguito la Sullivan company produce classici come "LA TERRA PRIMA DEL TEMPO" e "ANCHE I CANI VANNO IN PARADISO", fino ad arrivare a "ROCK-A-DOODLE" (l'ultimo film). Non a tutti i giochi è dato avere un simile pedigree: a questo punto non vi resta che dare un'occhiata a questo gioco!.





Avrete bisogno di molta pazienza con Space Ace, perché potreste perdere vite incredibilmente spesso; ma una volta presa la mano riuscirete ad andare avanti con una giusta progressione. Questo game è incentrato su serie di attacchi, sebbene ci siano abbastanza livelli e varietà per quanto riguarda gli stili di gioco. Ciascun livello scrolla in modo continuato, obbligandovi a ragionare rapidamente se non volete morire. Ciò può diventare frustrante; ma in compenso potrete gustarvi una grafica superba nei dettagli e nei colori. E' una sorta di videogioco prodigio: altri tentano di esserlo, ma senza riuscirci.

DENIZ AHMET

SUPER NES

EMPIRE

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM-SHOOT 'EM UP

GRAFICA **93** *Molto impressionante l'uso dei colori, esaltati anche grazie alla presenza di grossi sprite.*

SONORO **88** *Musica simpatica che rende più acceso il match.*

GIOCABILITA' **80** *Molta varietà di gioco, ma alcuni stage sono davvero difficili.*

LONGEVITA' **90** *Un ritmo di gioco così elevato è secondo soltanto a un coin-op.*

GLOBALE **90** *La varietà di stage e gli stili di gioco differenti (platform e shoot-'em-up) rendono Space Ace un ottimo prodotto.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: N.D.

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1

CONTINUE: N.D.

LIVELLI DI DIFFICOLTA': N.D.

CARTUCCIA: N.D.

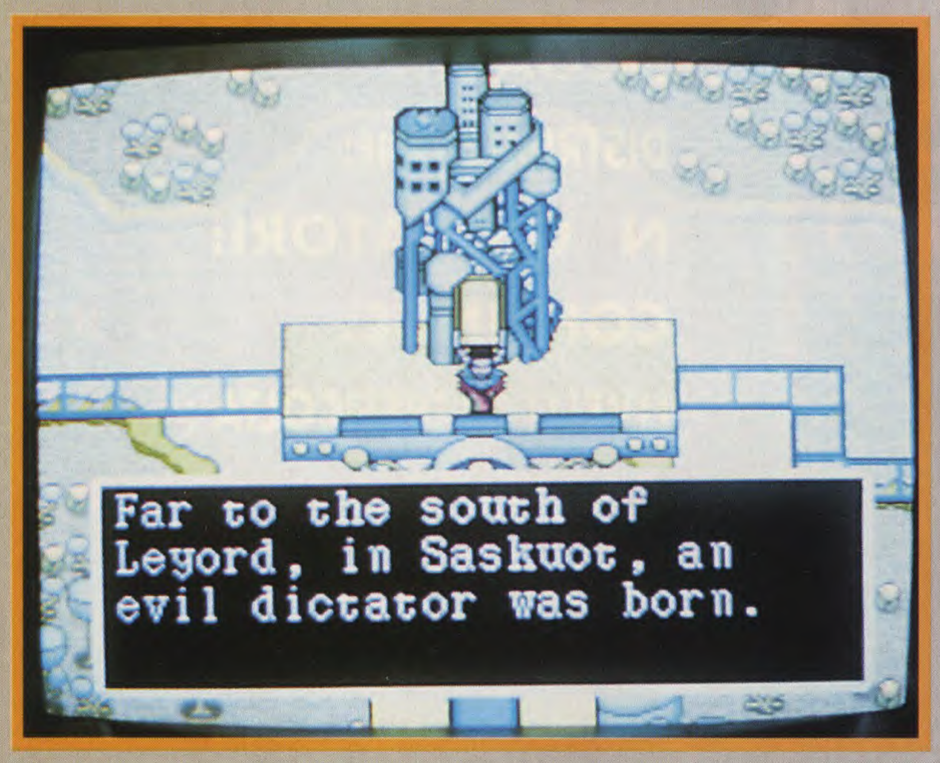
INDICAZIONI:

PALADIN'S QUEST

C'era una volta, tanto tempo fa, una civiltà di nome Reiyold che scomparve nella notte dei tempi. Sulle sue rovine venne edificata in seguito una scuola di magia dove grandi maghi cercavano di svelare i segreti di questi antichi predecessori. In questa scuola studiava anche un giovane ragazzo di nome Chezni, molto dotato nel campo delle arti mistiche, che ben presto scoprì che avere un dono così speciale non avrebbe sempre portato grandi vantaggi. Nel frattempo nel lontano continente di Lennus un perfido dittatore di nome Zaygos aveva finalmente completato il suo piano per sottomettere la Magic School. Naturalmente toccherà a voi nei panni di Chezni impedire che questo accada, anche se prima dovrete fare i conti con un altro "piccolo" problema. Il gioco in questione altri non è che una bella e intricata avventura; ve la dovrete quindi vedere con mostri squamosi, fanciulle da salvare, forze demoniache e potenti magie. La struttura di gioco si avvicina più a quella di un Cosmic Fantasy piuttosto che a quella del mitico Legend of Zelda. L'inquadratura infatti è più "aperta" ed il metodo di combattimento è quello tipico degli RPG con uomini e nemici dotati di un certo numero di punti ferita che si attacano durante il loro turno di gioco. Questo è un aspetto importante da sottolineare perché toglie al game quella impostazione arcade che aveva Zelda per renderlo più aderente al genere degli RPG. Quindi occhio!

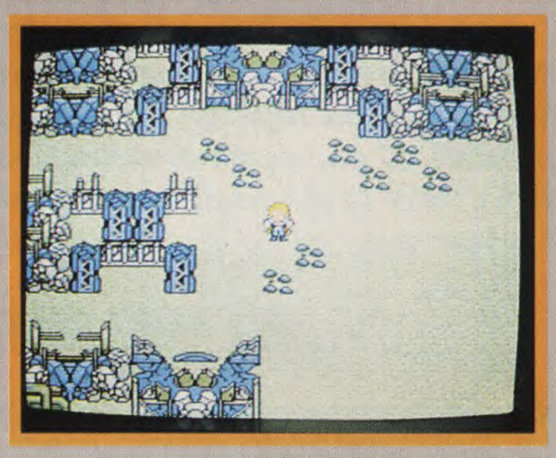
CHI NON RISICA NON ROSICA

Il metodo di controllo durante le battaglie in Paladin's Quest è abbastanza particolare. Infatti, ogni volta che incontrerete un nemico apparirà uno schermo nel quale sono indicate quattro diverse possibilità (spell, defend, run e weapon), una per ogni direzione in cui potete premene il tasto direzionale sul joypad. Se scegliete spell potrete utilizzare le magie a disposizione del personaggio, con run il nostro eroe può tentare la fuga, defend invece aumenta la possibilità che gli avversari manchino il colpo e, nel caso che questo vada lo stesso a segno, ne diminuisce l'entità mentre l'ultima opzione, weapon, vi permette di usare tutti i gadget (armi normali, pozioni rivitalizzanti ecc.) contro i nemici. Anche se inizialmente questo metodo di gestire i combattimenti può sembrare un po' macchinoso e scomodo possiamo assicurarvi che già dopo un paio di scontri le varie selezioni diventeranno praticamente automatiche.



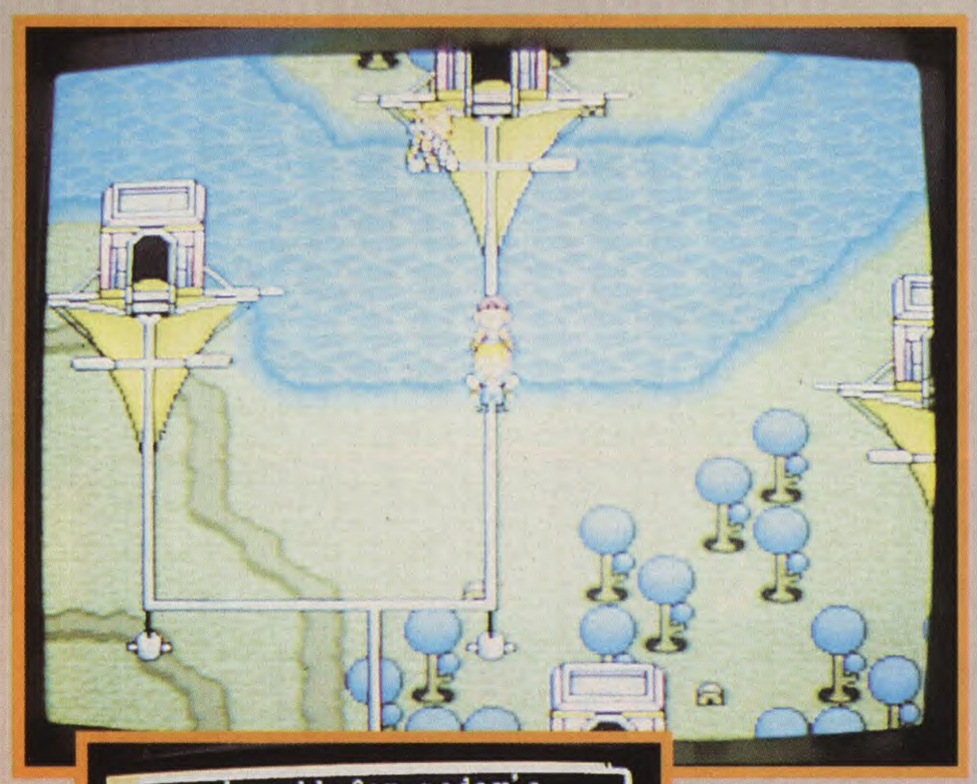
Devo ammettere di non essere un grande amante di questo genere di giochi (l'unico che mi è piaciuto veramente è Zelda) e, malgrado ciò, ho trovato Paladin's Quest un RPG realizzato in maniera discreta, divertente, longevo e con una trama abbastanza varia e coinvolgente. Personalmente reputo però eccessiva la presenza dei nemici (che si vedono solo una volta che ci si è andati contro) e dei successivi combattimenti e ritengo che questo fatto spezzi un po' troppo lo scorrimento della trama, ma, come ho già detto, sono forse troppo legato all'impostazione di Zelda. Per concludere, Paladin's Quest rimane senza dubbio un buon gioco e non mi resta che consigliarlo a tutti i fan dei giochi di ruolo.

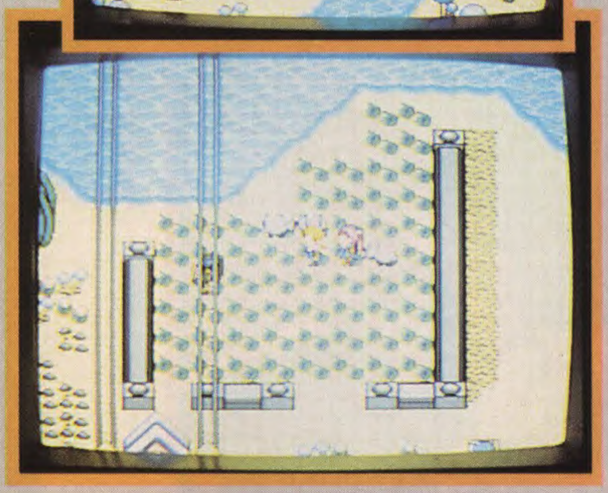
MARCO RAVETTO

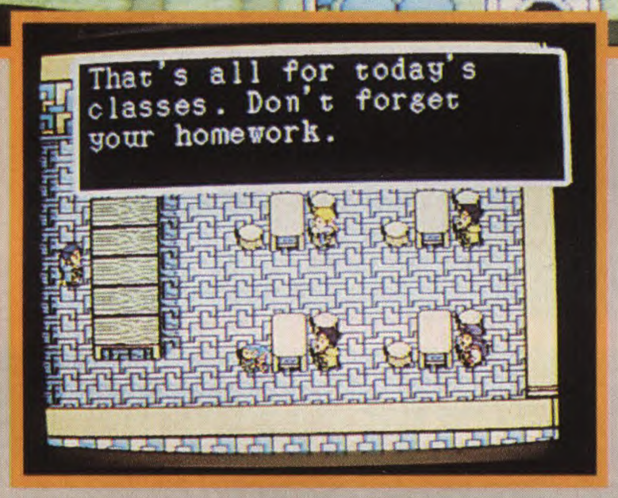


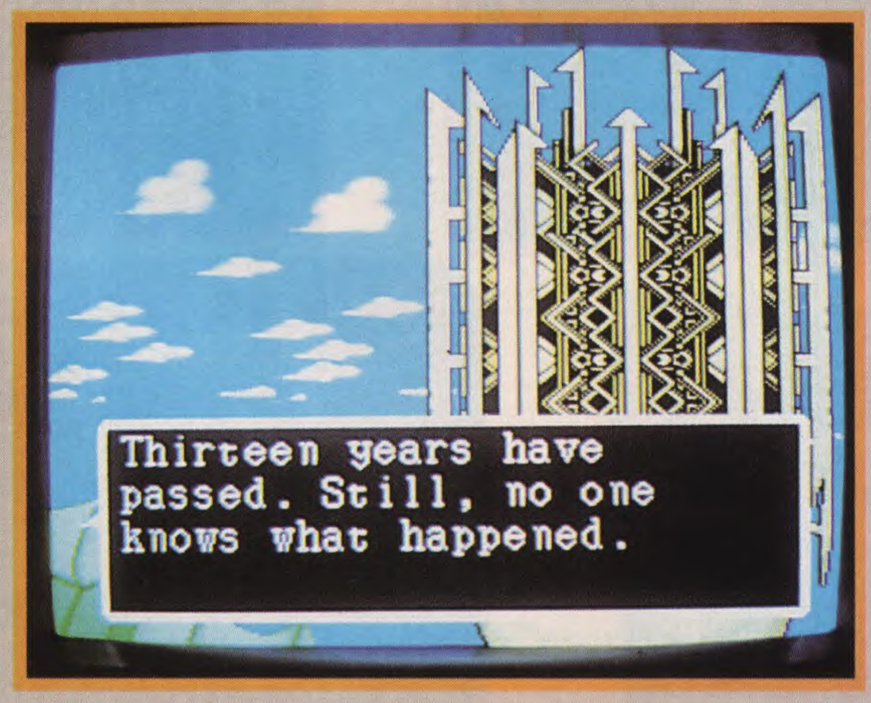
LET'S HAVE A PARTY

Anche se inizialmente il nostro eroe è solo, nella sua avventura può essere aiutato da diversi personaggi. La sua prima missione infatti consiste nel salvare Midia che, una volta libera si unirà al vostro party. Inoltre, lungo il vostro cammino, sarà possibile incontrare nelle città molti altri personaggi che vi aiuteranno solo per un breve periodo di tempo (quello necessario perché voi compiate una certa missione) oppure dei mercenari che vi seguiranno solo per soldi. Il party può essere composto al massimo da quattro elementi, dei quali non più di due devono essere mercenari; in certi frangenti del gioco però Midia dovrà tornare nella sua città natale per curare i suoi genitori e solo in questo caso potrete cercare un terzo mercenario per rimpiazzarla.









Bene gente ci risiamo, un'altro mondo da salvare; ma ne varrà la pena? Beh, da quello che ho potuto vedere direi proprio di si! Premetto che io sono un amante di questi game con struttura di gioco mista tra avventura e RPG (cosa che invece non si può dire di mio fratello) e ho apprezzato il livello qualitativo di Paladin's Quest. La trama è abbastanza avvincente, il sistema di controllo ben congegnato, gli enigmi sono ben studiati, ma la cosa migliore è che il prodotto si lascia giocare. Certo, la grafica e il sonoro non saranno il massimo per un Super Nintendo o non potranno forse competere con Zelda, ma i giochi sono abbastanza diversi. Se cercate un buon RPG, sullo stile di Cosmic Fantasy, allora avete trovato il gioco che fa per voi, se invece vi apettavate un avventura arcade allora temo che rimarrete delusi, ma ciò non toglie che per gli amanti di questo genere (come me) Paladin's Quest rimanga un acquisto caldamente consigliato.

FABIO RAVETTO

VILLAGE PEOPLE

In ogni villaggio che visiterete potrete imbattervi in quattro diversi tipi di negozi che sono:
Hotel: nell'hotel potrete rimettervi dalle ferite di uno scontro oppure salvare il gioco. Il prezzo da pagare può variare anche abbastanza notevolmente comunque si tratta quasi sempre di soldi spesi bene poiché permette un recupero totale dell'energia.
Tool House: in questi negozi non è possibile scambiare le merci anche se i negozianti sono disposti ad acquistare gli oggetti che portate con voi.
Learning center: questo è uno dei luoghi più importanti da visitare dato che in questi negozi è possibile acquistare i "books of spirits". In ogni negozio ce ne sono due diversi.
Weapon and armor store: come dice il nome stesso in questo negozio si possono vendere le proprie armi per acquistarne di più potenti.

SUPER NES

ENIX

SVILUPPATORI: INTERNI

RPG

GRAFICA 76 — *Adatta al tipo di gioco.* *Niente di eccezionale*

SONORO 79 — *Musiche ed effetti adeguati.* *Anche se alla lunga alcune musiche possono risultare fastidiose.*

GIOCABILITA' 84 — *E' molto divertente e anche abbastanza vario* *Forse troppi combattimenti.*

LONGEVITA' 84 — *Non è certo uno di quei giochi che finirete in due giorni,*

GLOBALE 82 — *Una buona avventura che piacerà sicuramente ai fan del genere.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 8
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1
CONTINUE: OPZIONE SAVE
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1
CARTUCCIA: AMERICANA
INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITOIL GIOCO.

SOCCER KID

Convertito dall'originale su Amiga della Krisalis, questa versione di Soccer Kid della Ocean su Super Nintendo combina due tipi di gioco tra i più popolari - calcio e piattaforme - in una cartuccia decisamente ispirata.

Immaginatevi la scena. E' il 1994 e negli U.S.A. c'è la finale del Campionato del Mondo di calcio. C'è una notevole folla che aspetta l'inizio dell'incontro e milioni (se non miliardi) di spettatori in tutto il mondo stanno guardando la televisione per vedere le due migliori squadre nazionali che si danno battaglia.

GIU' LE MANI DALLA COPPA

Hmm, vi sento tutti pensare. Sarà un altro scarsissimo gioco di calcio o forse un platform stile antico? Beh, state tranquilli, cari lettori, perché nonostante Soccer Kid sia contemporaneamente un platform e un gioco di calcio, è stato implementato superbamente e contiene un sacco di ottime idee, alcune delle quali innovative. La più ovvia è il modo in cui viene controllato Soccer Kid. Niente salti sulle teste dei nemici o spappolamento e distruzione totale con power-up oscenamente grossi, nossignore! Soccer Kid risolve gli enigmi e uccide i cattivi spiaccicandoli con il suo pallone da calcio. Forte, eh? In questo gioco ci sono anche le solite caratteristiche dei platform come i punti dai quali si continua e i power-up che normalmente si trovano nei cesti e possono essere presi colpendolo con il pallone finché non esplode. Dovete trovare undici schede in ogni livello, quindi potete entrare in una stanza bonus dove Soccer Kid deve cercare di ottenere un pezzo della coppa. Assicuratevi soltanto di completare in fretta questo gioco, in modo che l'Italia possa ritirare la coppa che merita, OK?

C'è del calcio dentro quindi deve piacermi per forza? Beh sì, ma Soccer Kid ha tante caratteristiche da riscattarlo e ammorbidire il mio animo indurito e cinico. Bisogna ammettere che la grafica e il sonoro sono stati prelevati dalla versione Amiga, ma lo schema di gioco è quel che rende Soccer Kid speciale. Dover controllare un pallone da calcio lo differenzia dagli infiniti altri platform su console e dopo aver ottenuto la padronanza del sistema di controllo non vorrete più smettere di giocare. Buona questa, Ocean, vediamo la prossima.

PAUL RAND

Adoro il calcio e sono un grande fan dei platform, quindi soltanto l'idea dell'ultimo gioco della Ocean mi aveva già entusiasmato. Fortunatamente il gioco è stato implementato in modo adeguato all'idea, anche se la grafica e il sonoro sono stati chiaramente trasferiti dall'originale per Amiga, il che è alquanto deludente. Dove sono tutti quegli adorabili effetti da console ai quali siamo abituati nei giochi giapponesi? Comunque, questo gioco è stupendo e contiene un sacco di varietà e sfida a lungo termine. Il controllo della palla può essere infido all'inizio, ma una volta ottenuta la padronanza non lo lascerete finché non l'avrete completato.

RIK SKEWS

CHI HA RUBATO LA COPPA?

Dallo spazio profondo l'astronave pirata "Scab" sta analizzando la terra in cerca di un trofeo di grande importanza da aggiungere alla sua già impressionante collezione. Ovviamente la Coppa del Mondo è al primo posto nel suo elenco. L'astronave spara quindi un raggio traente e la porta via. Ma casualmente, probabilmente per provare che il crimine non paga, subito dopo essere tornata nello spazio, l'astronave viene colpita da un asteroide. La coppa sopravvive, ma viene rotta in cinque pezzi, ognuno disperso in una regione differente del globo. Solo una persona è abbastanza determinata da raccogliere e unire i pezzi della Coppa del Mondo. Sorprendentemente, questa persona è Soccer Kid.

SUPER NES

OCEAN

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA	81	*Troppo simile alla versione Amiga. Niente di incredibile, ma complessivamente abbastanza piacevole.*
SONORO	63	*Musica adeguata ed effetti sonori talvolta fuori luogo.*
GIOCABILITA'	86	*Frustrante all'inizio, ma l'interesse a lungo tempo ricompensa di tutto.*
LONGEVITA'	84	*Può intrattenervi a lungo nel corso dell'anno nuovo.*
GLOBALE	87	*Un gioco avvincente e un platform fuori dagli schemi che vi sorprenderà.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

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

WINTER CHALLENGE

MEGA DRIVE

ACCOLADE

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA 77
Grafica datata e talvolta scrolling scattoso.

SONORO 30
Niente di notevole e soprattutto musiche assolutamente fuori luogo.

GIOCABILITA' 79
Ci vuole un po' di tempo per assimilare il sistema di controllo...
...ma dopo le gare sono discretamente divertenti.

LONGEVITA' 84
Otto eventi sono sempre otto eventi...
...peccato che non ci sia nessuna possibilità di sfidare un avversario umano.

GLOBALE 74
Non ha rivali nella sua fascia di prezzo, ma provatelo prima di acquistarlo.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: N.D.
DISTRIBUZIONE: N.D.
N° GIOCATORI: N.D.
CONTINUE: N.D.
LIVELLI DI DIFFICOLTA': N.D.
CARTUCCIA: N.D.
INDICAZIONI:

La Accolade commercializza nuovamente Winter Challenge (un vecchio numero uno delle classifiche di vendita); ma può competere con Winter Olympics della U.S. Gold?

Questo è un vecchio gioco che la Accolade vende come budget per confrontarsi con Winter Olympics della U.S. Gold. Anche se non detiene la licenza ufficiale delle Olimpiadi invernali, questo gioco contiene comunque otto eventi di sport basati sulla neve. Sarebbe una sorpresa se i giochi sportivi non avessero il modo di allenamento, quindi non ci sono sorprese in questo caso. Direi che questo è un elemento cruciale perché questo gioco è un po' complicato dal punto di vista del sistema di controllo. C'è una piccola pausa prima che il vostro personaggio risponda ai movimenti, quindi compensate pensando in anticipo.

ROMPERSI UNA GAMBA

Dopo aver affinato riflessi e tattiche, l'opzione torneo consiste nella sfida vera e propria. Sono necessari 10 contendenti per cominciare un torneo e ciò implica la creazione dei vostri concorrenti, con la possibilità di scelta di nazionalità, energia, velocità, esperienza e così via. Se non ne avete voglia, il computer è in grado di creare casualmente tutti i partecipanti ai giochi al posto vostro, ma, sfortunatamente, tende a creare soltanto esperti, quindi non dite che non vi abbiamo avvertiti.

Ogni evento include una mappa che registra i vostri movimenti, il che è più utile in alcuni eventi che in altri. Nell'evento dello slittino, per esempio, è essenziale perché permette di mettersi in posizione per la curva successiva. Altri piccoli tocchi come il modo di replay e un sistema di password rendono Winter Challenge un gioco decente.

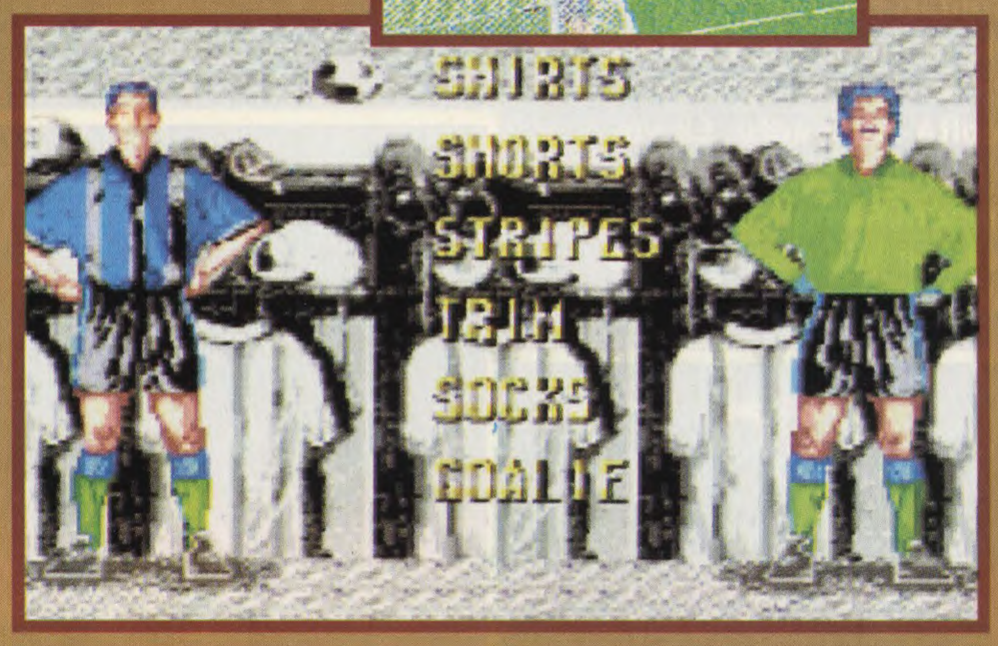
E' un gioco vecchio, e sfortunatamente lo dimostra nella programmazione. La grafica è un po' blanda mentre musica e sonoro sono fuori luogo; inoltre lo scrolling è scattoso in alcuni eventi. Nonostante tutto, è sempre giocabile e non è peggio di Winter Olympics della U.S. Gold per quanto riguarda la giocabilità. Quindi considerando che è un budget, non c'è veramente un'alternativa decente allo stesso prezzo. I problemi principali sono la mancanza del modo per due giocatori e l'area di gioco troppo piccola.

DENIZ AHMET

PELE'

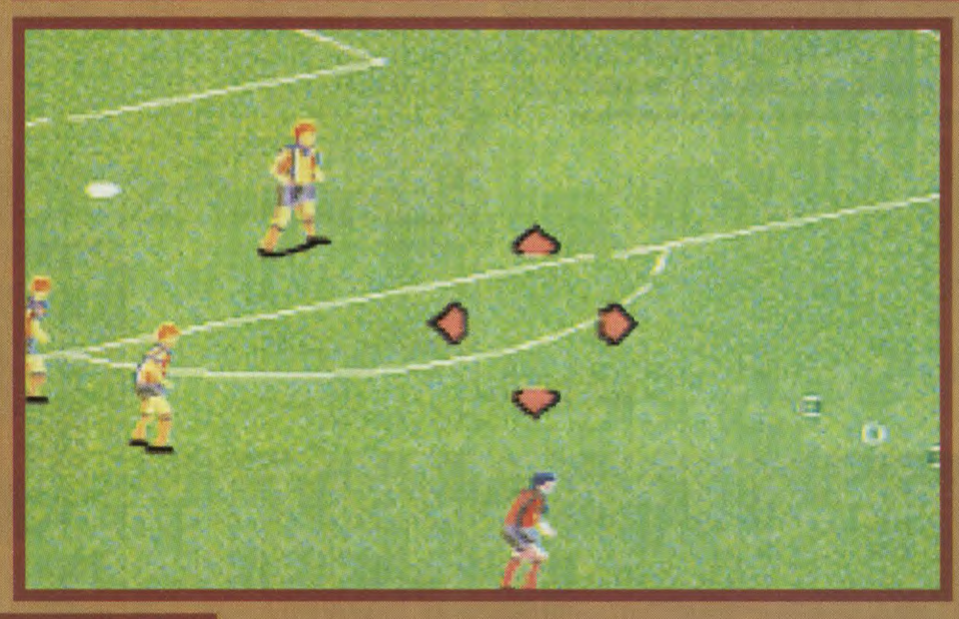
Pelé è stato coinvolto attivamente nella progettazione del SUO videogioco. Ma questo lo rende migliore dello spettacolare FIFA Soccer della Electronic Arts?

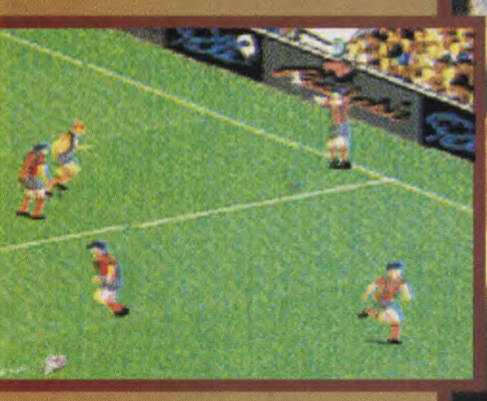
Il trend attuale nei giochi di calcio sembra essere l'utilizzo della strana prospettiva a 35 gradi che abbiamo visto ad esempio in FIFA Soccer della Electronic Arts: Pelé non sfugge a questa "regola", ma non gestisce altrettanto bene la prospettiva. Certo, avete tutte le opzioni che potreste mai immaginare (e anche di più), potete persino cambiare il colore dei calzini dei giocatori! Ma sono necessarie lo opzioni estetiche in un gioco di calcio? Chiaramente in questo gioco viene data poca attenzione alla vera giocabi - lità - i controlli sono imprecisi e danno una sensazione falsata dei movimenti. Anche se avete una buona scelta di mosse, queste sono difficili da attivare e, con la palla attaccata ai vostri piedi, è molto facile evitare i tackle in scivolata.



E' UN GOLASSO!

Per essere un gioco-fedele-alla-realtà, Pelé è un buon gioco, simula molto bene lo sport, con la possibilità di cambiare le condizioni at mosferiche, 40 squadre di campionato, la selezione dei sostituti e i parametri di ener gia e aggressività dei gioca tori.
Il problema, comunque, è chetende a diventare terri bilmente noioso prima di- diventare avvincente, soprat tutto a causa degli assurdi controlli, ma più che altro perché le diverse squadre non hanno alcuna persona lità nel tipo di gioco. Pelé è un classico esempio di un gioco con "qualcosa che manca" ed è un vero pecca to che un nome così mitico del calcio sia stato sciupato in tale maniera.





In un mercato pieno di giochi come Sensible Soccer e FIFA Soccer, non c'è spazio per una scarsa imitazione a prezzo pieno. E' molto bello coinvolgere Pelé nello sviluppo del suo gioco, ma cosa ne sa lui di computer? Le simulazioni sportive si basano su giocabilità realistica. Se non permettono di "sentire" il controllo, vuol dire che c'è qualcosa che non funziona. Pelé è un esempio di gioco sfortunato, la palla sfarfalla terribilmente durante il dribbling e c'è persino una pausa notevole quando passate il controllo della palla da un giocatore a un altro. Non va bene.

DENIZ AHMET

MEGA DRIVE

ACCOLADE

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA — **50** — *La grafica non è niente di speciale e la palla sfarfalla durante i dribbling.*

SONORO — **46** — *Sonoro assolutamente scarso e orribili sample della folla.*

GIOCABILITA' — **50** — *Il controllo è scadente, come tutto il resto.*

LONGEVITA' — **48** — *Finireste col giocarci solo perché non avete mai provato gli altri giochi di calcio.*

GLOBALE — **40** — *Scegliete tra FIFA Soccer o Sensible Soccer, lasciate perdere questo. Ci dispiace per Pelé (il giocatore)...*

AZIONE:	●●●●●
STRATEGIA:	●●●●●
DIFFICOLTA':	●●●●●
MEGABIT:	N.D.
DISTRIBUZIONE:	N.D.
N° GIOCATORI:	N.D.
CONTINUE:	N.D.
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	N.D.
CARTUCCIA:	N.D.
INDICAZIONI:	

CVG HIT

CHOPLIFTER 3

Uno tra i più classici shoot 'em up fa finalmente la sua comparsa sul 16 bit di casa Nintendo ed è subito guerra!

La guerra è male. Le persone muoiono, i danni sono incalcolabili e qualcuno viene sempre lasciato indietro. Questa è, a grandi linee la trama che sta dietro a Choplifter 3, una nuova versione aggiornata e potenziata per SNES di un classico spara e fuggi comparso sul Commodore 64 e sull'Atari 800 circa 10 anni fa per merito della software house americana Broderbund. Voi siete il pilota di un elicottero di salvataggio e il vostro compito è quello di infiltrarvi oltre le linee nemiche per riuscire a salvare i soldati feriti (POWs). Sembrerebbe proprio una missione per Rambo: peccato però che i vostri nemici in questo caso siano più che altro delle belle installazioni fisse. I vostri uomini sono controllati a vista da un folto gruppo di soldati molto ben addestrati, coadiuvati anche da tutta una serie di mezzi "leggermente" pesanti. La zona di guerra è costituita da 4 aree, ognuna delle quali è costituita da 4 stage a difficoltà crescente. La vostra missione finale quindi sarà quella di riuscire a portare i vostri uomini fuori dalla zona di guerra e condurli sani e salvi a bordo del vostro elicottero alla più vicina base alleata dove i poverini potranno esser depositati sani e salvi. Non male, vero?

CHOPPER SQUAD

All'inizio di ogni livello vi verrà dato un numero di soldati che dovranno esser recuperati; se riuscirete a salvarne più di quanti ve ne sono stati richiesti allora dovrete riportarli indietro. No, stavo scherzando: otterrete invece un bel gruzzoletto di punti bonus. Sulla vostra strada incontrerete un gran numero di mezzi pesanti e di truppe nemiche, che solitamente sono collocate nei punti nevralgici dello schermo e che molto spesso formano una specie di barriera intorno ai vostri uomini. Inoltre in alcuni quadri il numero di soldati da recuperare sarà uguale a quello degli uomini presenti sullo schermo e ciò vuol dire che se voi o qualcun'altro ne uccide anche solo uno con un scarica di proiettili allora non potrete più completare la missione e dovrete ripetere tutta da capo.

BIG GUN!

SPRAY: Grazie a quest'arma potrete "spruzzare" una piccola area ci gioco con qualche bella fiammata.

SMARTA BOMB: Ottime per ripulire zone del terreno da truppe a piedi.

LADDER: Vi permetterà di raccogliere i soldati senza dover atterrare.

BOMB: Lanciatela su un qualunque obbiettivo per ottenere dei fuochi d'artificio davvero spettacolari.

SHIELD: Ottimo per proteggere la pelle; peccato che la sua durata sia molto limitata.

CHAFF: Rilasciatele quando siete inseguiti da un missile e, naturalmente, dite una bella preghiera.

ROCKET: Un bel missile che parte dritto per la tangente.

HOMING MISSILE: Un missile a ricerca è sempre un missile a ricerca: che altro potreste volere da lui?

CARO ZIO SAM

Non tutti i nemici che incontrerete sono a piedi. Infatti i vari livelli sono pieni di camion blindati, cingolati, postazioni missilistiche, alcune delle quali dotate di sofisticatissimi razzi a ricerca che vi renderanno la vita veramente molto difficile. Il numero di danni subiti dal vostro elicottero è indicato da una barra d'energia: ogni colpo la fa abbassare di una unità, così credo che abbiate già capito cosa dovrete fare per non venire abbattuti. Tuttavia, se vedete che la vostra energia è troppo bassa potrete cercare di trovare la base di riparazione che si trova nascosta in ogni stage; sembra facile invece è molto difficile.

Il 1993 è stato l'anno dei beat 'em up e se il buon giorno si vede dal mattino il 1994 potrebbe esser l'anno degli shoot 'em up. Il game play originale non è cambiato quasi per niente, e questo, a mio giudizio, è un bene, visto che questo gioco è stato uno dei blaster più coinvolgenti di tutti i tempi e ora potrete anche divertirvi con qualche bel power up e con dei simpatici boss di fine livello. All'inizio il gioco sembrerebbe semplice, ma presto le cose cambiano e nel giro di un paio di livelli vi ritroverete letteralmente circondati dal fuoco nemico. Che altro dire; Choplifter è "fresco" oggi come è sempre stato.

PAUL RAND

FUOCO! FUOCO! FUOCO!

Potrebbe anche capitare che in un livello voi riusciate a recuperare tutti gli uomini che vedete in giro, ma, nonostante ciò, non riuscite ugualmente a raggiungere il numero necessario per completare la vostra missione. Che fare? Semplice! Vedete queste capanne che sono poste lungo il livello? Bene, dovete sapere che i vostri soldati sono imprigionatio qui dentro e non aspettano altro che essere salvati. Quindi non vi resta che far fuoco per distruggere le serrature che bloccano le porte.
Dovrete sparare contro le capanne fino a quando queste non esplodono; in questo modo i vostri uomini verranno liberati e cominceranno a dirigersi verso di voi. A questo punto non dovrete far altro che atterrare vicino al luogo del "disastro" facendo però attenzione ad eventuali campi minati e, soprattutto, alle varie divisioni di nemici che potrebbero trovarsi nei paraggi.

Qualcuno una volta disse che non si possono insegnare a un vecchio cane dei nuovi giochi. Bene; con questo gioco la Ocean ha insegnato a un nuovo cane dei vecchi giochi! Potrà anche esser vecchia di 10 anni, ma l'idea che sta alla base di Choplifter è fresca e sempre attuale. Se poi a questo aggiungiamo che nel game sono stati inseriti un sacco di nuovi elementi come armi extra e boss di fine livello non si può certo dire che questo sia un gioco datato. La grafica è piccola ma molto ben definita, mentre la musica e gli effetti sonori si addicono perfettamente alla situazione, creando una atmosfera veramente eccitante. OK ragazzi avete trovato il game che fa per voi: prendetelo senza esitazioni!

DENIZ AHMET

SUPER NES

OCEAN

SVILUPPATORI: INTERNI

SHOOT 'EM UP

GRAFICA **92** *Non particolarmente impressionante ma tutto è ben definito e lo scrolling fluido. I soldati sono davvero ben animati.*

SONORO **81** *Vi basti semplicemente sapere che la musica e i vari effetti sonori sono davvero "esplosivi".*

GIOCABILITA' **86** *Potrà anche esser una vecchia idea, ma Choplifter è sempre dannatamente divertente.*

LONGEVITA' **94** *Ne avrete di gente da massacrare e di soldati da recuperare.*

GLOBALE **92** *Un Must per gli amanti degli shoot 'em up e per tutti gli inguaribili nostalgici.*

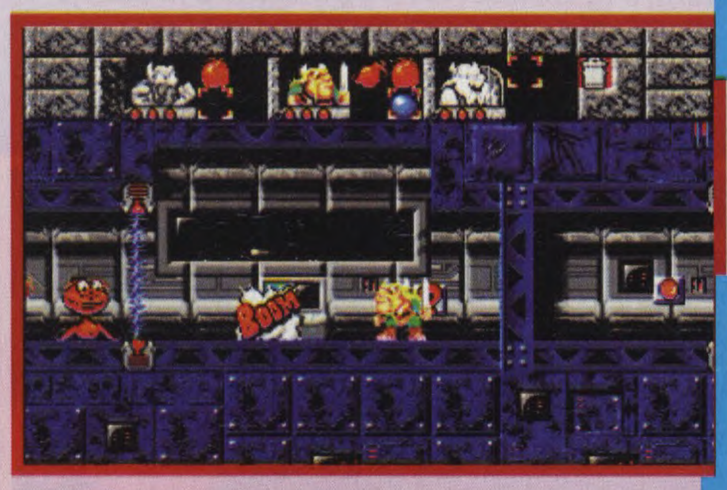
AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

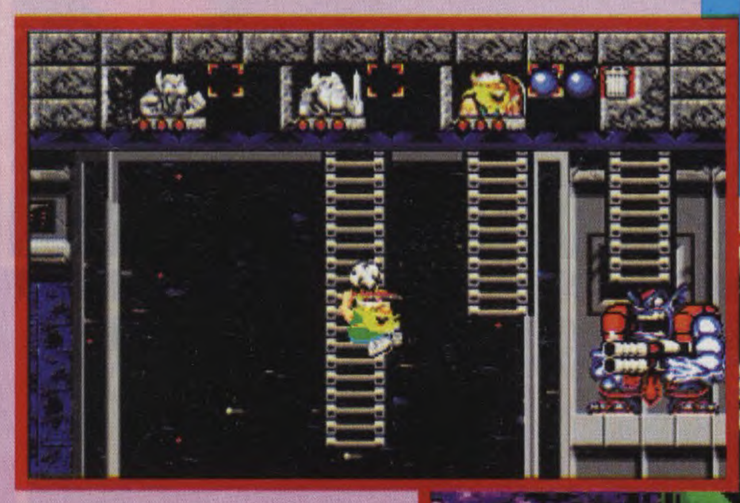
MEGABIT: N.D.
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1
CONTINUE: SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA': N.D.
CARTUCCIA: AMERICANA
INDICAZIONI:

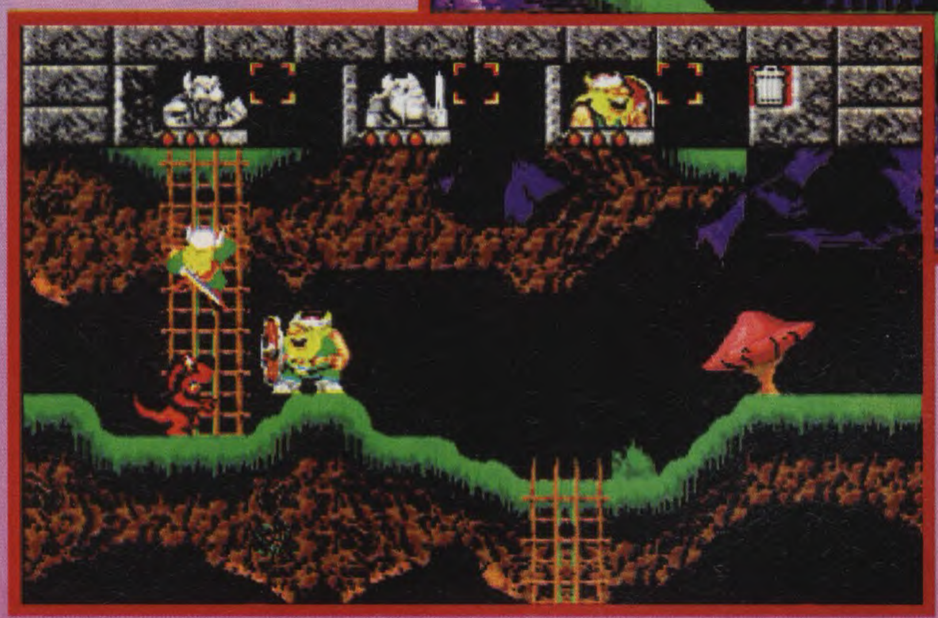
PROVATO SU PC 486 33 MHZ

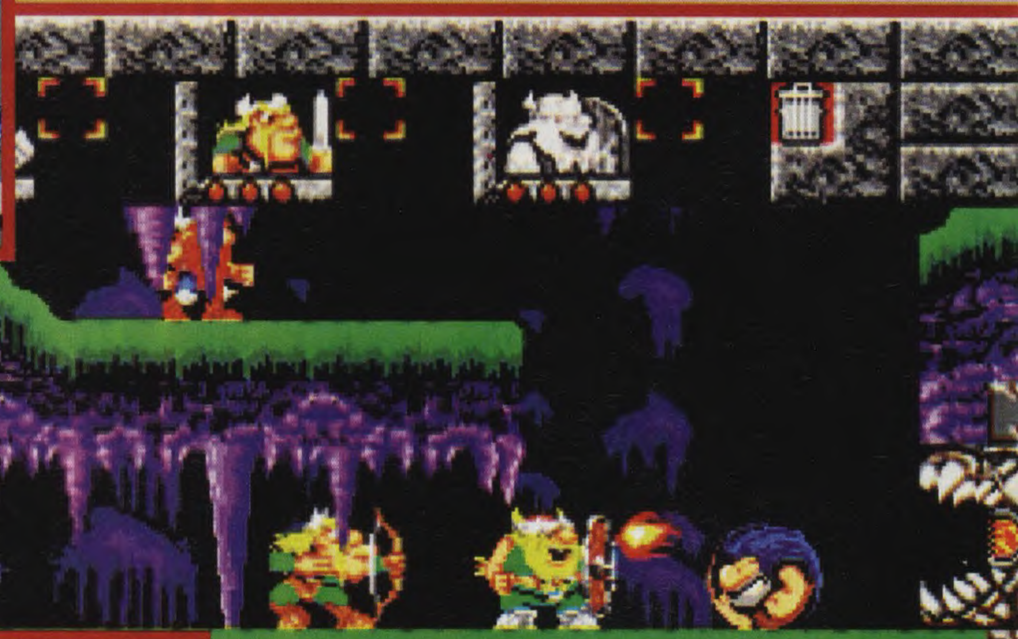
THE LOST VIKINGS

Sono forse più persi della città di Atlantide (ma non altrettanto bagnati): sono i tre sfortunati eroi nordici protagonisti di The Lost Vikings, ispirato al classico Lemmings. Dopo l'apparizione su Amiga e Super Nintendo, la Virgin porta questo puzzle'em-up a piattaforme sul Mega Drive.









NIENTE LANCE QUI

In ogni livello dovete usare i talenti combinati dei tre vichinghi per raggiungere l'uscita. Ci sono diverse trappole ed enigmi per ostacolare la vostra gang (campi di forza, unghie di strani alieni, trappole sul pavimento), ma ogni vichingo ha tre vite per ogni livello più la propria particolare abilità: Erik è molto veloce e può saltare e raggiungere piattaforme inaccessibili, oltre a distruggere muri che bloccano il vostro cammino; lo scudo di Olaf può deviare il fuoco degli alieni e può essere usato come paracadute; Baelog possiede la potenza di fuoco, il suo arco con frecce è dannatamente utile per attivare interruttori inarrivabili ed eliminare alieni indesiderati. The Lost Vikings comincia con un livello di difficoltà molto facile e ci sono utili suggerimenti nei primi livelli. Anche se ci vuole un po' per adattarsi al sistema di controllo si entra subito nell'ottica del metodo per risolvere ogni enigma.

TRIO

I vostri tre vichinghi, Erik the Swift, Olaf the Stout e Baelog the Beserk vivono felicemente con le loro famiglie nella Scandinavia del X secolo quando vengono rapiti da un'astronave spaziale Crutoniana, destinati a essere esibiti in qualche strano zoo spaziale. Il vostro trio decide che la fuga è l'unica possibilità, non immaginando che 36 differenti livelli li separano dal confronto finale con Big C-Tomator.

Se i puzzle-platform sono il vostro pane quotidiano, in questo gioco troverete quanto basta per divertirvi, frustrarvi ed eccitarvi. Il problema dei giochi come The Lost Vikings (Lemmings, Humans) è la mancanza di azione, e il controllo può essere talvolta scomodo: e qui poi non c'è vera azione, sono gli enigmi il centro dello schema di gioco, non l'eliminare gli alieni nemici. Ci sono sei differenti zone di livelli, e i fondali sono adeguati, ma, come gli sprite, non sono niente di speciale. E' comunque qualcosa di differente, e i livelli più critici sono una vera sfida.

GARY LORD

MEGA DRIVE

VIRGIN

SVILUPPATORI: INTERNI

PUZZLE/PLATFORM

GRAFICA

Fondali e sprite adeguati, ma non eccezionali. **79**

SONORO

Niente di notevole, tutto nella norma per un gioco di questo tipo. **80**

GIOCABILITA'

Ci vuole un po' per adattarsi al sistema di controllo, ma dopo è puro divertimento. **80**

LONGEVITA'

Molti livelli da affrontare e un notevole livello di sfida in quelli cruciali. **81**

GLOBALE

Un altro gioco per gli appassionati del genere che non ne hanno mai abbastanza. **81**

AZIONE:	●●●○○
STRATEGIA:	●●●●●
DIFFICOLTA':	●●●●○
MEGABIT:	N.D.
DISTRIBUZIONE:	N.D.
N° GIOCATORI:	N.D.
CONTINUE:	N.D.
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	N.D.
CARTUCCIA:	N.D.
INDICAZIONI:	N.D.

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

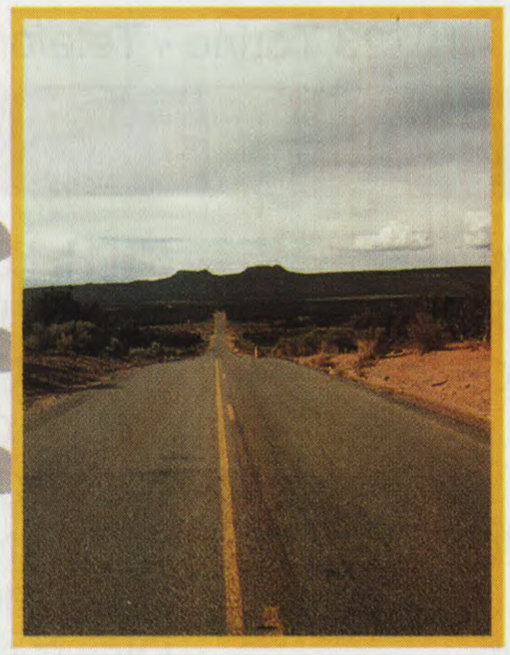
PROGRAMMI E GIOCHI PER MASTER SYSTEM - NINTENDO - PC ENGINE - AMIGA - MS DOS - CD32 - CDROM - CDI - GAME GEAR - GAME BOY - CDTV - NEO GEO - C64 - LYNK - MEGADRIVE - JAGUAR - 3DO - SUPERNINTENDO

SI ESEGUONO MODIFICHE PER SUPERNINTENDO VERSIONE ITALIANA PER TUTTO SCHERMA AUMENTANDO LA VELOCITA' DEL 30% CON PRESA SCART PER £ 95.000

VIVA LAS VEGAS!

di MAURIZIO MICCOLI & FABIO RAVETTO

Bene, bene, bene: eccoci finalmente giunti alla parte probabilmente più interessante di questo numero di CVG. No, non stiamo parlando dello Zibaldone Ludico (alla faccia: siamo già sommersi dalle vostre inserzioni!), bensì dell'unico, grande, incommensurabile servizio su Las Vegas! Come? Non sapete cosa c'è stato a Las Vegas? Ma siamo fuori?! Vabbe', sarò buono: si è svolta LA mostra di computer e video games, proprio una cosina da nulla. A fare gli onori di casa per CVG ci ha pensato il caro Edoardo, il quale bello fresco e sorridente è andato a spassarsela per una settimana in un lussuosissimo albergo a spese dei nostri già miseri salari. E



"Sulla strada di Las Vegas.."

così tra un Night e una Casinò, un Casinò e un Night ha trovato il tempo anche per fare un saltino nel "palazzetto" dove la fiera ha avuto luogo e, incurante dei nostri impegni, con 2 portatori alle spalle, ha fatto il pieno di materiale cartaceo e non, che ora, guarda un po' che caso Fabio e io ci stiamo "smazzando". Già, il numero è in chiusura, noi siamo con l'acqua alla gola, gli esami universitari incombono, il timone è da rifare e... mi sembra che possa bastare, o no? Comunque visto che di roba ce n'è, e anche in abbondanza, direi di chiudere qui e di dare immediatamente il via alle danze. OK, mi concedi questo tango, Fabio?...

ATARI

Lo stand dell'Atari era tutto imperniato sulla loro nuova console a "nonsoquantibit". Di titoli veri e propri non è che ce ne fossero molti, se si eccettua Raiden. Comunque abbiamo potuto vedere alcune cosine abbastanza interessanti che ora vado a raccontarvi:

RAIDEN

Avanti, chi di voi non conosce questo gioco faccia un passo avanti! Nessuno? Bene, quindi evito la storia della solita guerra intergalattica. Dunque, dunque, da quello

che abbiamo potuto vedere la conversione per Jaguar di questo difficilissimo coin-op sembrerebbe esser proprio ben riuscita. La grafica è veramente impressionante, con sprite ben definiti e grafica ultra colorata, per non parlare poi delle meteoriti in texture mapping del livello spaziale. Comunque c'è anche una cosa che non mi ispira molto, ovvero quel maledetto bandone laterale con punteggi, vite e armi, visto che occupa circa un terzo dello schermo di gioco! Che diamine! Ma siamo tornati agli anni '80?

Vabbe', per questa volta passi, ma non fatelo più, capito?

CHECKERED FLAG 2

Anche se il gioco non era ancora completo siamo riusciti a vedere alcuni spezzoni in movimento e ad avere un certo numero di immagini. A dir la verità la nostra prima sensazione non è stata molto positiva: anche se l'animazione è molto fluida e lo scrolling veloce e preciso la grafica del gioco non è poi così impressionante come ci si poteva aspettare dal Jaguar. Insomma chi si immaginava un nugolo di persone esaltate ai bordi della pista, macchine ultra dettagliate, erba che si solleva quando si esce fuori pista, rimarrà un po' deluso; come ripeto abbiamo potuto vedere una versione non definitiva e comunque il gioco sembrava divertente e questa è la cosa che conta di più in fondo. Non appena uscirà la versione definitiva state pur certi che noi di CVG vi propineremo una bella recensione.

ALIEN Vs PREDATOR

OK ragazzi, è il momento di andare a caccia. Vi sentite pronti a vedervela contro schifidi esseri alti 3 metri e pesanti 300 Kg? Bene, allora armatevi a puntino e via! Alien Vs Predator è il "classico" gioco a labirinti con scrolling alla Ultima Underworld; la grafica era veramente impressionante (tranne forse per i personaggi che mancavano un po' di profondità) e l'atmosfera incredibile. Purtroppo anche questo gioco non era in versione definitiva e quindi alcune cose erano ancora da rivedere; comunque la prima impressione è stata veramente buona! Speriamo in bene per la versione definitiva.

SEGA

Non c'è che dire, la grande S d'America questa volta era proprio in forma! Non solo al suo stand erano presenti una valanga di titoli, ma anche le novità sul fronte Hardware non si sono fatte aspettare. Tanto per cominciare è stato presentato il Genesia CDX, che altri non è che un bel Compact Disc portatile con all'interno un Genesis (da cui il nome) e un Mega CD. Il look della macchina è galattico, ma la cosa più massiccia è che ora potrete andarvene in giro con il vostro portatile sparandovi nelle orecchie la musica che più vi piace e poi, una volta a casa, collegarlo al televisore e andare giù pesante con qualche bel game radicale, come Virtua Racing, per esempio! Il prezzo non è ancora stato stabilito, ma sembra comunque sicuro che il package dovrebbe includere oltre al lettore un joypad a 6 tasti, Sonic, Sega classic Arcade collection ed Ecco the Dolphin, tutti rigorosamente in formato CD, naturalmente.

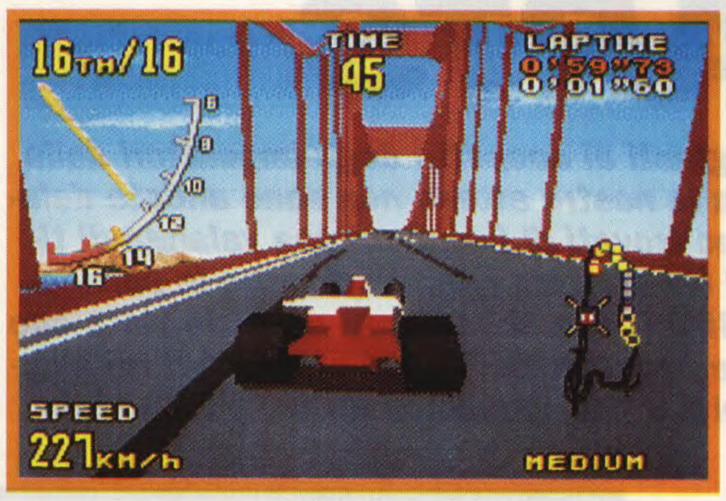
NIENTE TERRA PER IL SATURN!

Per tutti quelli che si aspettavano un lancio (suvvia, non esageriamo, diciamo un lancino, una presentazioncina...) del nuovo Saturn devo dire che le cose non sono andate molto bene. Infatti della nuova console a 32 bit della Sega non c'era nemmeno l'ombra: tutto quello che siamo riusciti a carpire sono alcune informazioni sull'hardware della macchine che, tuttavia, sembrerebbe ancora essere in una fase non definitiva; comunque per questo vi rimando al box apposito.

VR FOREVER

Altro annuncio fatto è stato quello del lancio nel '94 del famigerato sistema VR per il Genesis. Il vice presidente esecutivo della Sega ha detto che questo sarà uno degli avvenimenti più sensazionali di quest'anno. Pare infatti che la Sega abbia passato molto tempo su questo progetto e che ora il risultato ottenuto sia veramente incredibile. Il prezzo di questa nuova "Realtà" dovrebbe esser sotto i 250$ (che siano forse 249$?), e comunque il casco dovrebbe vantare uno schermo full-color e un sistema di controllo dei movimenti, con in più un paio di cuffie in grado di generare un suono stereo con annesso effetto Surround. Incredibile vero? Infatti noi siamo come San Tommaso: non ci crederemo finché non lo vedremo, anzi, finché non lo proveremo!

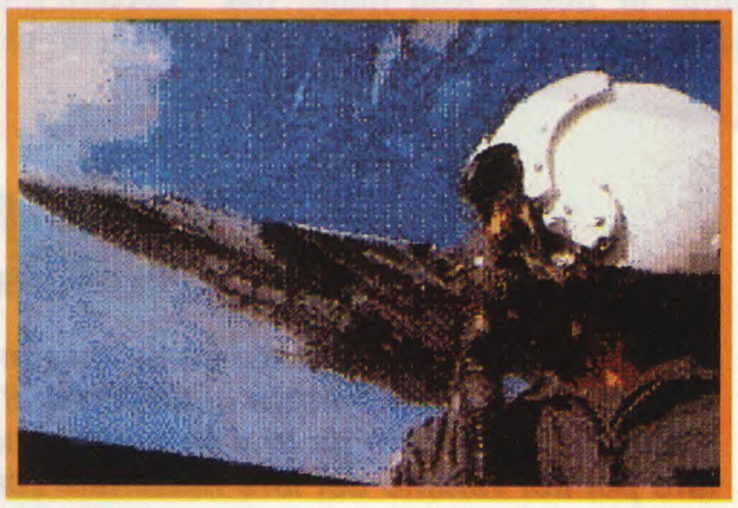
PEPERONI, COZZE E VIDEOGAMES



Anche dal punto di vista dei giochi la Sega non è stata da meno: sono stati infatti presentati un sacco di titoli, tra cui spiccano Sonic 3 e Virtua Racing. Il primo (come potrete vedere dalle foto) riporta sui nostri schermi quel malefico porcospino blu, ma questa volta ci è stato assicurato che il game sarà molto più innovativo e migliorato rispetto ai suoi due predecessori! Tanto per cominciare i livelli del gioco saranno 6 e la cartuccia sarà dotata di una battery back-up per i salvataggi nelle situazioni di emergenza; la grafica è stata notevolmente migliorata e lo split screen per il gioco a due ora sembra funzionare come si deve. Se a tutto ciò aggiungiamo che sono stati inseriti nuovi personaggi e che il bonus game ora è fatto in stile Mode 7 credo proprio che ci convenga aspettarlo con ansia. Un'altra cosa impressionante che abbiamo potuto vedere è stata Virtua Racing. Per tutti coloro che non volevano crederci...beh, ragazzi, non so cosa dirvi...il gioco c'è ed è anche galattico. La grafica ultra dettagliata scorre veloce e in complesso il risultato sembra una versione molto simile a quella del bar! La versione che abbiamo potuto vedere girava su un normalissimo Genesis, anche se è la cartuccia a essere speciale: infatti incorpora il nuovo chip Sega per il calcolo poligonale e da quanto abbiamo visto possiamo dirvi che lavora davvero bene! E' stata annunciata anche una versione per Mega CD, ma di quella non c'era traccia.

VIDEO 2: LA VENDETTA!

Altri novità in ambito ludico riguardavano Tomcat Alley, un simulatore di vole per Mega CD di imminente uscita che dovrebbe rappresentare una delle punte di diamante di questa un po' bistrattata periferica, Sub Terrania, l'ennesimo shoot 'em up ultradistruttivo con tonnellate di mostri ed enormi esplosioni, nel quale sarete ancora una volta impegnati in una strenua difesa di tutto ciò che avete di più caro al mondo; carino, ma dannatamente classico. E' poi la volta del Baseball, che finalmente dovrebbe (il condizionale è d'obbligo) aver trovato una decente incarnazione sulle console Sega. Stiamo parlando di World Series Baseball, un game che grazie alla sua parte "tecnica", unita a una discreta parte giocata, dovrebbe garantire una certa soddisfazione a tutti gli amanti di questo genere. Infine non poteva mancare il Game Gear: tra tutte le conversioni di titoli annunciati, senza dubbio quello più degno di interesse era Aladdin. Il lavoro svolto dai programmatori della Disney sembrerebbe infatti essere davvero buono e se il buon giorno si vede dal mattino credo proprio che ci troveremo di fronte ad un piccolo capolavoro.



un'occhiate alle specifiche che noi di CVG siamo riusciti a carpire a Las Vegas?

SATURN TECH
CPU: 32-Bit Risc
CLOCK: 22 Mhz
COPROCESSORI: 1 Chip per la generazione di poligoni e uno per la gestione dello scrolling multi-direzionale.
MEMORIA PRINCIPALE: 3 Mega
PALETTE: 16 Milioni di colori
POTENZA DI ELABORAZIONE: 24 Milioni di Pixel al secondo
SONORO: 32 Canali PCM e FM Audio
CD-ROM: Lettore a doppia velocità con transfer rate di 300 k\s.

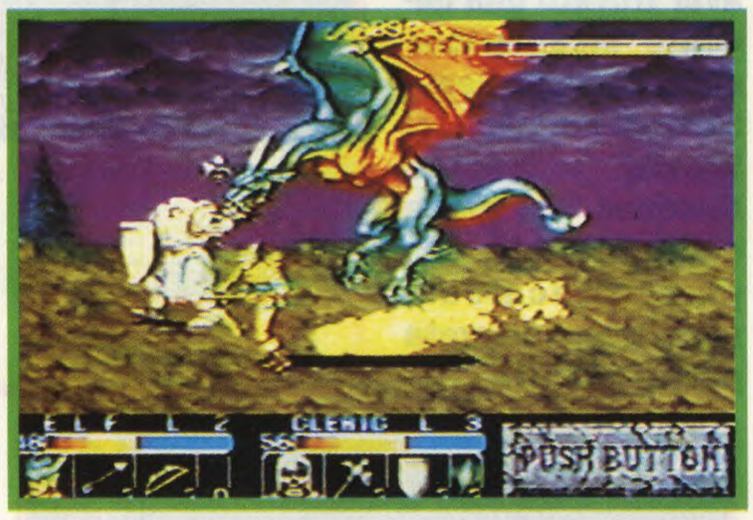
SATURNINO FARANDOLA'...

Bene, sembrerebbe proprio che la Sega sia intenzionata a lanciare il suo Saturn entro la fine del '94. A esser sinceri si sa ancora poco sulle caratteristiche di questa macchina, ma da quello che abbiamo potuto capire il 32 bit non sarà compatibile con i giochi del Genesis, mentre il suo prezzo dovrebbe aggirarsi intorno ai 500$. Non male, ma adesso che ne direste di dare

CAPCOM

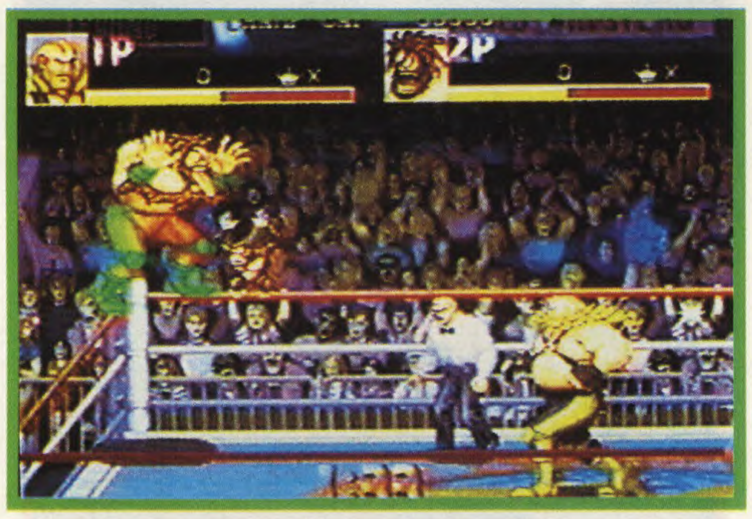
Un'altra casa che si è data un da fare in maniera folle nella produzione di titoli è stata la Capcom: il suo stand era letteralmente sommerso da una valanga di persone, per non parlare poi del volume del loro materiale (che ha sommerso noi!). Tra tutti i prodotti presentati eccovi ora una rapida rassegna dei migliori.

KING OF DRAGONS

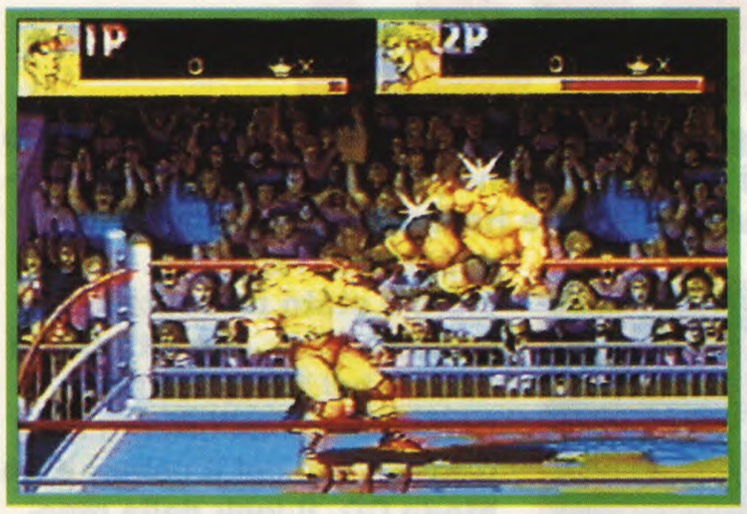


Basato sull'omonimo coin-op, King of Dragons non è altro che un classico gioco taglia&affetta. Nei panni di un prode paladino (scelto tra 5) dovrete vedervela, da soli o con un amico, contro orde di mostri famelici e di esseri insulsi, fino a raggiungere ed eliminare il malefico Dragone di turno. Se fosse per la trama il gioco sarebbe da dimenticare, ma invece dalle varie immagini che ci sono arrivate non sembra affatto male. Se l'azione si rivelerà buona e non ci saranno intoppi di vario genere allora credo che lo potremmo anche inserire nella lista della spesa di uno dei prossimi mesi.

SLAM MASTERS



Bene, ora una cosa nuova: che ne direste di un gioco dove la gente si picchia in un bel ring? Come dite? Non è una cosa nuova. Lo so, ma è il pensiero che conta... Scherzi a parte, quest'ennesima conversione da coin-op vi vede nei panni di un massiccio lottatore impegnato in una serie di scontri contro una decina di avversari per vincere il "Vattelapesca d'oro". Ancora una volta la grafica sembra carina, ma sinceramente i giochi del genere cominciano ad uscirmi dalle orecchie!



MEGA MAN'S SOCCER

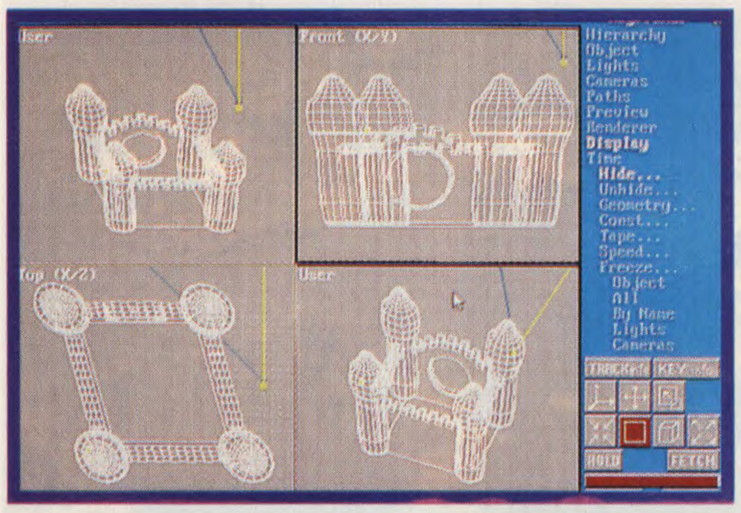
Finalmente un titolo stramassiccio. E' in arrivo per tutti i fan delle simulazioni sportive (beh, adesso non esageriamo!) Mega Man's Soccer. In un cartuccione da 12 Mega troverete infatti tutti i personaggi di questa mitica serie, che invece di prendersi a Laserate sui denti hanno deciso di darsi battaglia su un verde (insomma...) campo di calcio. Il gioco è pieno di animazioni spassosissime e la gran varietà di opzioni, unita alla possibilità di giocare in 2 contemporaneamente, dovrebbe fare di questo titolo uno dei più caldi del momento, anche se l'argomento non è tra i più seguiti nel nostro paese...

ELECTRONIC ARTS

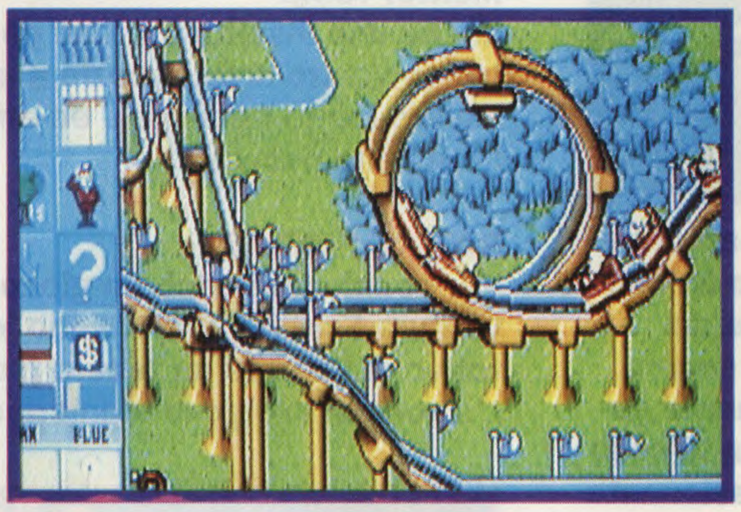
Bene, bene. Eccoci giunti al cospetto degli imperatori della EA. Ancora una volta le nostre attese non sono andate deluse, visto che ci siamo trovati di fronte ad una valanga di titoli un po' per tutti i formati, tra i quali spiccano in particolar modo quelli per 3DO (cosa abbastanza normale visto che l'EA è una delle case "costruttrici" della macchina) ed alcuni sugosissimi giochi per PC. Vediamoli un po' più da vicino...

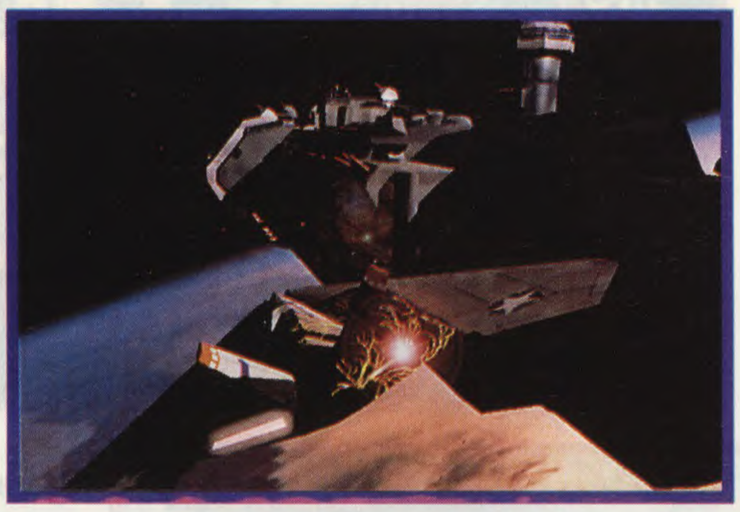
THEME PARK

Finalmente, ci voleva proprio un bel simulatore di luna park! Con questo nuovo prodotto, previsto sia per PC che per 3DO, potrete infatti lanciarvi in un'avventura commerciale come costruttore e gestore di un parco giochi. Dovrete fare di tutto



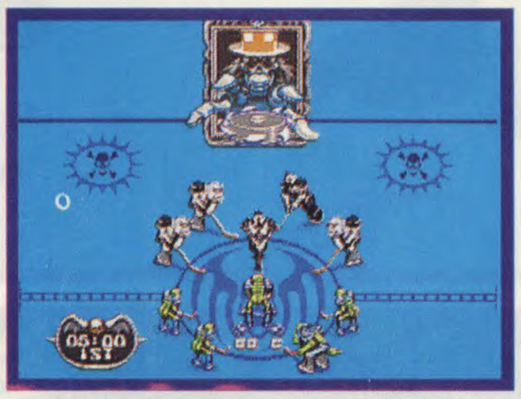
per assicurare il massimo del divertimento alla gente: non tenere i prezzi troppo alti e soprattutto sviluppare sempre e costantemente nuovi marchingegni per intrippare vecchi e piccini. Anche se detto così il gioco potrebbe sembrare abbastanza banale sappiate che i programmatori ci hanno assicurato che nel programma sono stati inclusi una gran quantità di variabili e che tutti i problemi gestionali riguardanti un'impresa del genere (che non sono affatto pochi) sono stati inseriti con successo in questo programma! Sim City 2000 deve forse cominciare a tremare?





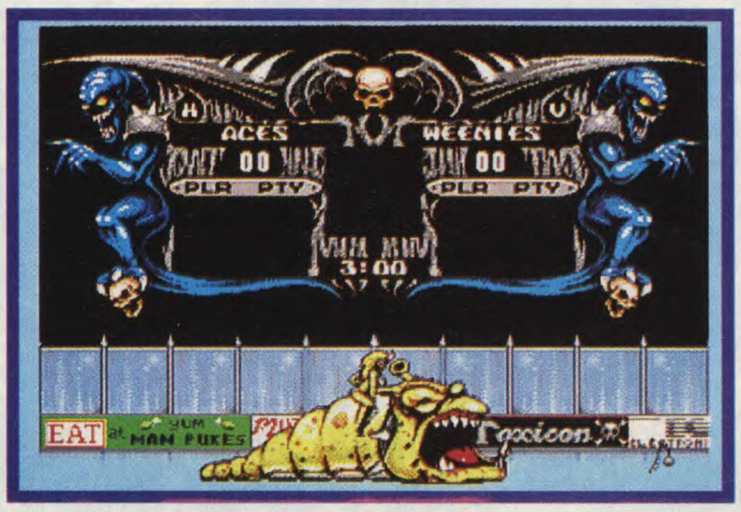
SHOCK WAVE

Ormai in dirittura d'arrivo e pronto per colpire tutti i 32 bit di casa Panasonic era anche Shock Wave. Il gioco, come quasi tutti saprete, non è altro che il classico flight simulator spaziale che vi vede impegnati in una strenua lotta contro gli ennesimi invasori del nostro verde e prospero pianeta. Le sequenze che abbiamo potuto vedere erano semplicemente impressionanti, anche se soffrivano di soventi pause per il fatto di non essere ancora in "multiload". Comunque, per il momento beccatevi la foto; non appena il gioco sarà disponibile ve lo faremo senz'altro sapere, magari con una bella recensione.



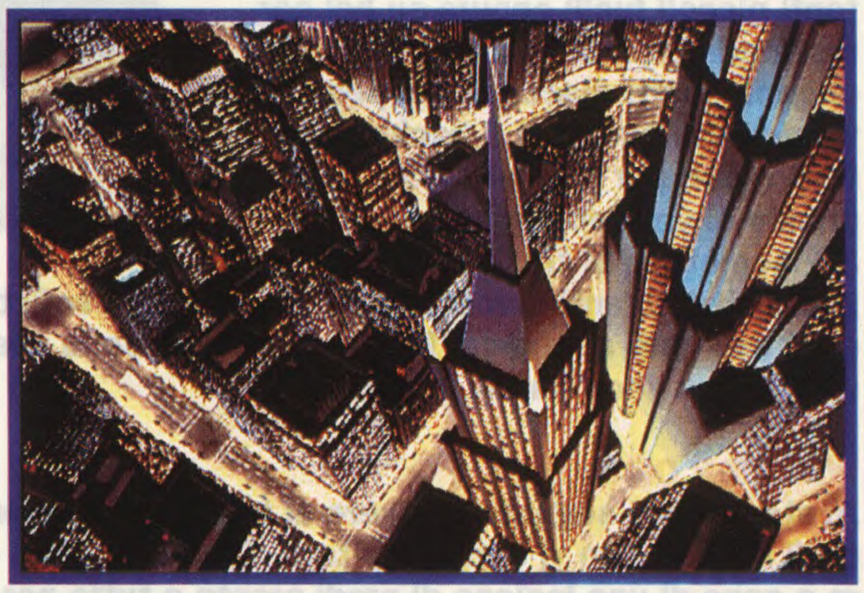
MUTANT LEAGUE HOCKEY

Continua la ormai fortunatissima serie di Mutant League Sport. Questa volta tocca all'hockey, e ancora una volta la violenza regna sovrana sul Mega Drive! Il gioco, come già accaduto per il football, riprende le regole principali dello sport vero e proprio eliminando però tutti quei cavilli, quali falli, entrate sulle gengive, uso di oggetti contundenti, che il vero hockey invece contiene. Il risultato? Un gioco carico di adrenalina, divertentissimo e giocabilissimo; se a tutto ciò aggiungiamo una grafica davvero spettacolare, un gran numero di opzioni di gioco, la possibilità di giocare in 2 (o forse anche in 4; non siamo infatti riusciti a sapere se il gioco supporterà o no il 4Way Play Adaptor) ci troviamo quasi sicuramente davanti a uno di quei game da possedere assolutamente.



NOCTROPOLIS

Infine ecco ora Noctropolis, una nuova avventura per PC che vi vedrà impegnati in una dura lotta all'interno di un fumetto contro una serie di crudeli anti-eroi che stanno cercando il modo di entrare nel mondo reale per poi poterlo conquistare. La grafica del gioco è stata creata tramite apposite tecniche, che hanno permesso ai programmatori della EA di creare immagini altamente definite utilizzando sempre i classici 256 colori tipici della VGA. La bellezza di ben 26 ore di sequenze riprese con telecamere sono state raccolte e condensate in 60 minuti di animazioni dei personaggi per la versione su floppy, mentre quella CD sembra essere ancora più massiccia. Oltre alle normali colonne sonore generate utilizzando le schede più comuni, il programma vante anche una serie di musiche full G-MIDI, create appositamente dal musicista Ron Saltmarsh, mentre i vari dialoghi sono stati ottenuti tramite digitalizzazioni di conversazioni di attori professionisti per aumentare ancor più l'atmosfera del prodotto. L'interfaccia utente sarà del tipo "punta e clicca" e si avvarrà dell'utilizzo di entrambi i bottoni del mouse, mentre i dialoghi saranno gestiti tramite uno schermo a icone. Davvero niente male!



JOHN MADDEN FOOTBALL

Il football americano più famoso di tutti i tempi sta per fare touch-down anche in casa Panasonic... come sarebbe a dire che non ne potete più di titoli per la 3DO?! Io sono qui, alle 3 di notte che vi sto facendo 'sto papocchio di servizio e voi mi trattate così! Vabbe', per questa volta vi perdono, ma non fatelo più, capito? Dunque, stavo dicendo (anzi, scrivendo)... beh, da quel che abbiamo potuto vedere si direbbe proprio che i programmatori della EA abbiano fatto un buon lavoro. La grafica è ben definita e le

varie inquadrature forniscono un'ottima visuale del campo. Il sonoro era veramente galattico, ma la cosa più impressionante era l'intelligenza artificiale del computer. Accidenti ragazzi se picchiava la loro difesa! Comunque visto che una foto vale più di mille parole, e qui ho le battute contate, meglio che vi gustiate gli screen in attesa dell'uscita del gioco che, da quel che abbiamo saputo, non dovrebbe tardare molto.

EXTREME

Un' altra valanga di novità è piovuta dalla Extreme. Infatti questa casa, nonostante sia ancora all'inizio, ci ha fatto trovare pronti o quasi ultimati una quantità di titoli davvero notevoli. Eccovene ora una breve guida...

BATTLETECH

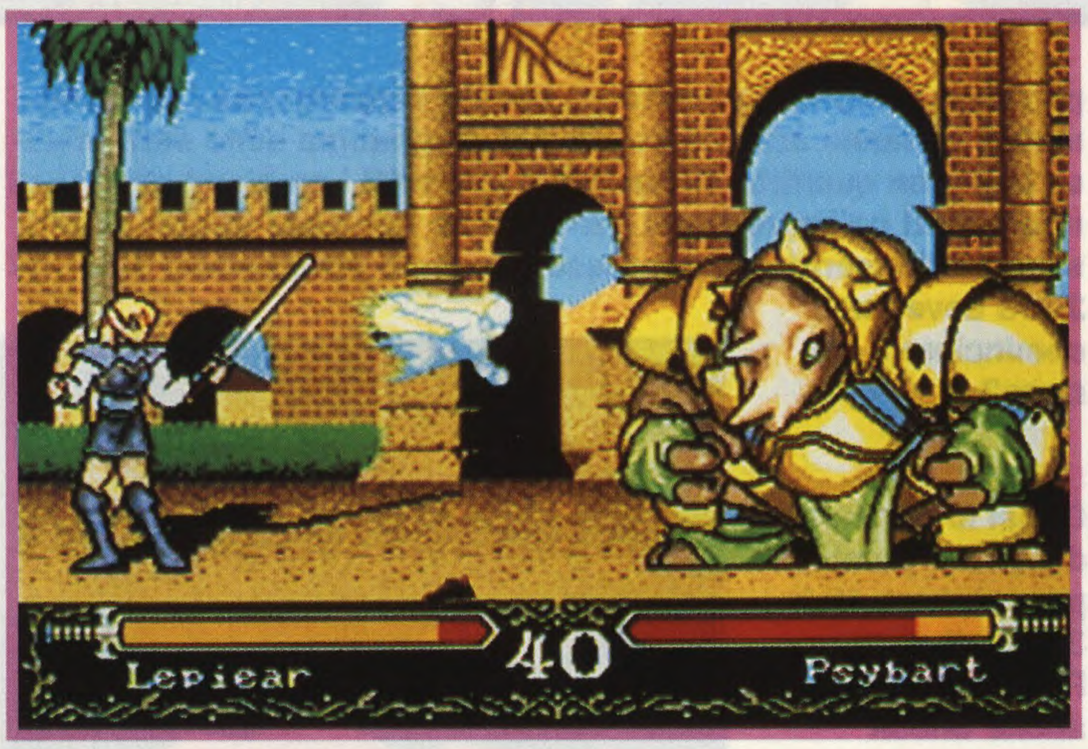
Nel 28esimo secolo la terra è sconvolta da sanguinose battaglie, ma ad affrontarsi non sono i soliti omini con tanti piccoli fucili oppure su bei carroarmatini, ma ci sono scontri con enormi mostri d'acciaio del peso di 40 tonnellate. Questo è il background di Battletech per Genesis, dove al comando di un Mech in uno scenario in 3D isometrico vi troverete a dar battaglia a altri giganti di metallo armati delle più sofisticate armi esistenti al mondo. Non male, anche se la cosa non mi convince fino in fondo.

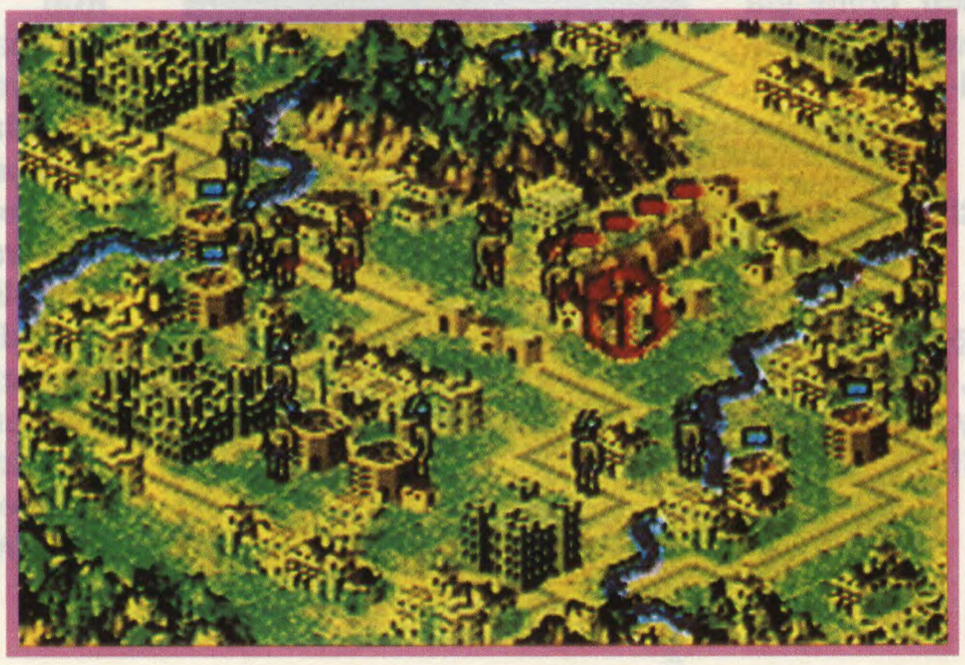
WARRIOR OF ROME 3

Avete sempre sognato di vivere ai tempi dello splendore di Roma? Non vi è mai capitato di desiderare di essere a capo di una legione di prodi pronta a tutto per la gloria del suo imperatore? Se la risposta è affermativa, e possedete il Super Nintendo, allora avete trovato il gioco che fa per voi. In Warrior Of Rome 3 dovrete infatti guidare le vostra legioni attraverso 25 diverse mappe di gioco contro gli eserciti Persiani, Arabi ed Egiziani nel tentativo di garantire a Roma l'egemonia sul mar Mediterraneo. Il gioco, oltre ad un notevole numero di opzioni e alla possibilità di salvataggio in qualsiasi momento, vanta anche una insolita opzione con la quale potrete battagliare contro un vostro amico grazie a uno split screen che sembrerebbe essere molto funzionale ed efficace. Avanti miei prodi, è arrivata l'ora della riscossa!

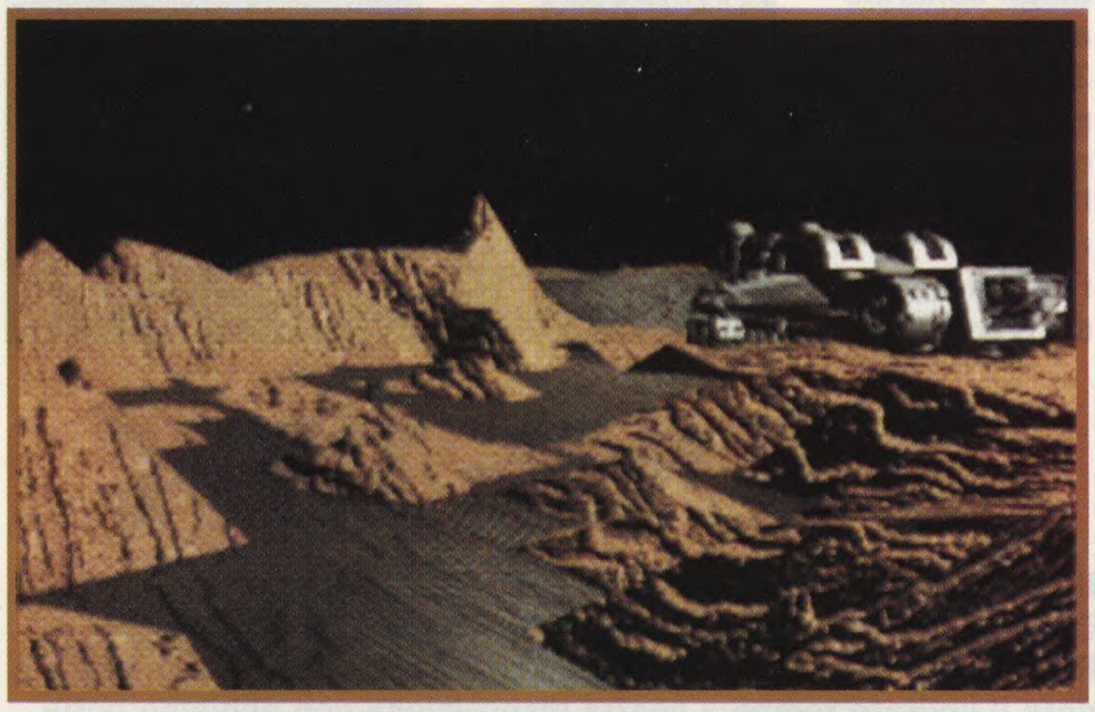
BATTLE FANTASY

Per concludere ecco un gioco per Mega CD. Si tratta di un'avventura Fantasy che vi vede impegnati, come al solito, nel tentativo di liberare un tenero e dolce regno dal cattivone di turno. L'azione si svolge in maniera normale fino a quando non si giunge a un combattimento: infatti in questi casi il gioco si trasforma in un vero e proprio beat 'em up uno contro uno, tant'è vero che i vari personaggi (ne avrete 10 a vostra disposizione) vantano ognuno non solo caratteristiche fisiche particolari, ma anche diverse tecniche di lotta. Da quello che abbiamo potuto vedere la grafica non sembrerebbe nulla di eccezionale, anche se da alcune immagini statiche tutto quello che si può avere sono più che altro delle impressioni. Tutta da verificare anche la possibilità offerta dal game di giocare in 2 contemporaneamente. Altre notizie appena possibile.

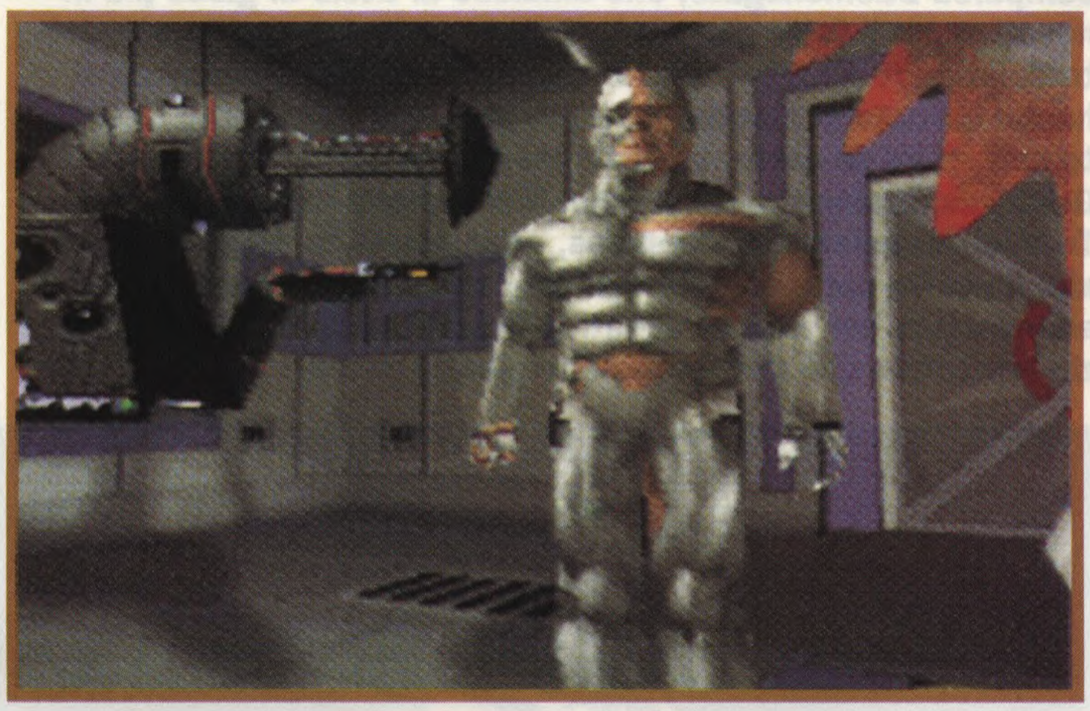




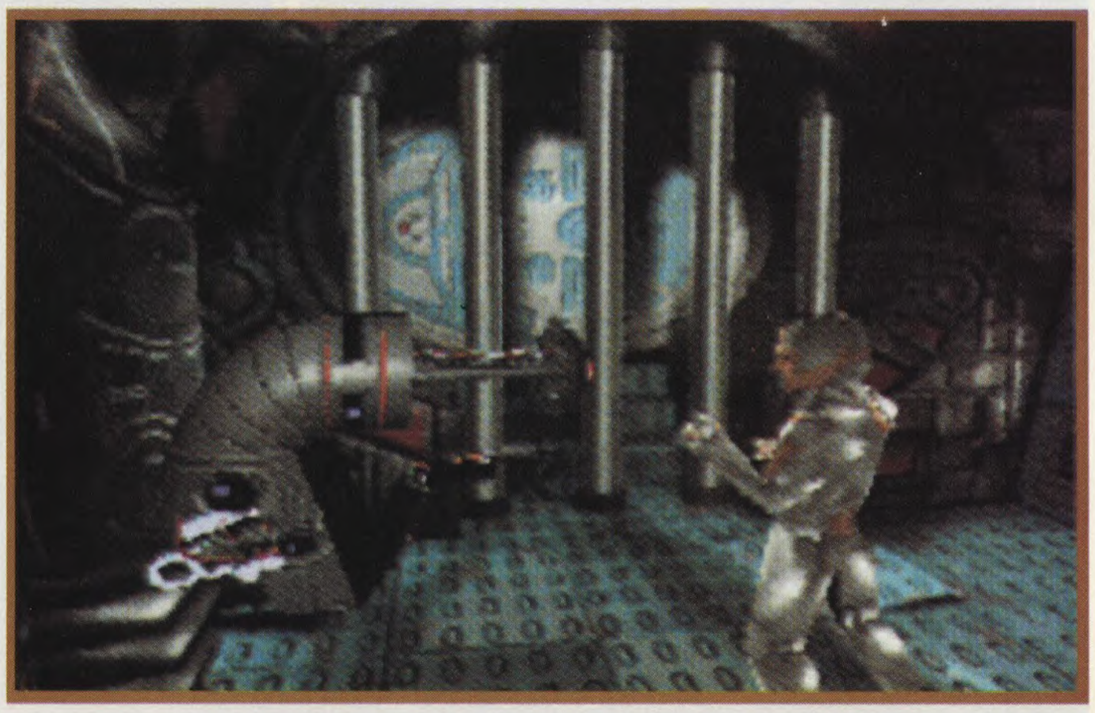
ORIGIN



Anche la Origin si è data un gran da fare per cercare di far rimanere tutti a bocca aperta. Partendo immediatamente direi che l'interesse maggiore lo ha sicuramente destato Ultima 8, forse il game più atteso del momento. Tuttavia oltre all'ennesimo capolavoro di Lord British, del quale potete leggere una preview

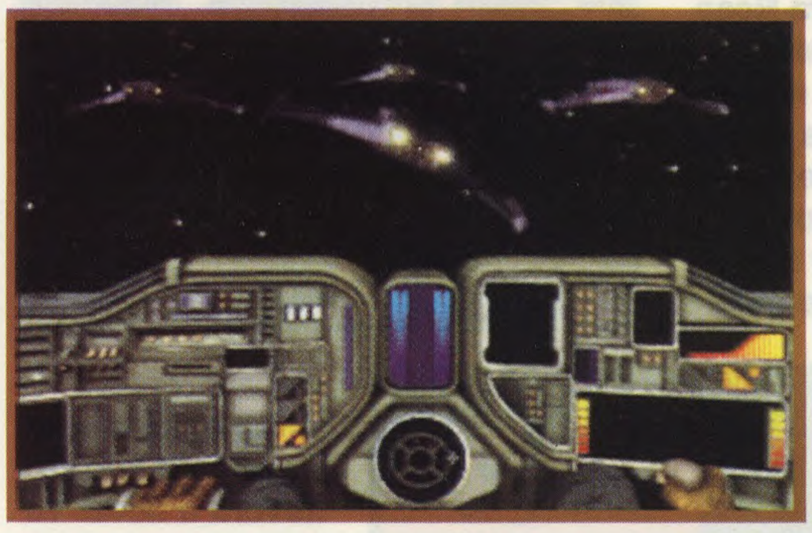


su questo stesso numero di CVG, c'erano anche altre cose veramente degne di attenzione. Prima fra tutte Bio Forge, il primo Interactive Movie di questa casa, nel quale vi troverete a vestire i panni della macchina da morte perfetta, un essere nato dall'unione di una mente e di un corpo umano con parti cyborg derivanti dalle più moderne tecnologie sia terrestri che aliene! La grafica del gioco sembrerebbe essere assolutamente incredibile così come la trama, che si preannuncia ricca di colpi di scena. L'unico punto debole, molto probabilmente, sarà solo la configurazione dell'hardware richiesta visto che, a quanto pare, per poter giocare il game alla perfezione vi ci vorrà un 486 DX2 o, meglio, un Pentium!



SUPER WING COMMANDER

Non contenti di aver già dato battaglia alle galassie dei PC di mezzo mondo ecco che la Origin si è lanciata nella conversione di uno dei suoi titoli più fortunati anche su 3DO. Stiamo parlando naturalmente di Wing Commander, che in questa versione dovrebbe avere finalmente trovato la sua incarnazione definitiva. La storia a grandi linee è sempre la stessa e così vi troverete a combattere nello spazio contro i Kilrathi in altre 72 avvincenti missioni. I programmatori ci hanno assicurato che il gioco farà ampio uso delle capacità della macchina e dalle immagini in nostro possesso non vedo come potremmo dubitarne; inoltre ci è anche stato confermato che la colonna sonora sarà realizzata da una vera e propria orchestra, mentre tutti i dialoghi saranno rigorosamente parlati (e questo anche in battaglia!). L'uscita è prevista per la fine di Febbraio e a questo punto non ci resta che attendere fiduciosi.



WINGS OF GLORY

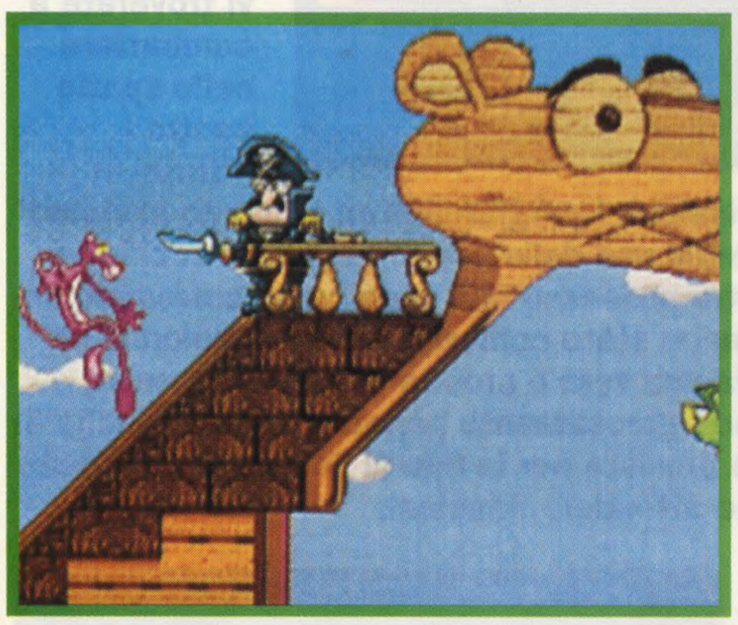
Ha lasciato tutti a bocca aperta: ci stiamo riferendo naturalmente a Wings of Glory per PC, il simulatore di volo al cui confronto Red Baron dovrebbe sembrare semplicemente preistorico. Lo so, la cosa è dura da credere, ma il realismo di questa nuova simulazione targata Origin ha dell'incredibile! Oltre a una grafica ultradettagliata questo game è stato studiato per poter rappresentare la più fedele simulazione della prima guerra mondiale mai apparsa su computer. Il vostro ruolo sarà, naturalmente, quello di un provetto aviatore che volando nell'armata inglese o americana dovrà vedersela contro i velivoli tedeschi in una lotta per il destino del mondo. A quanto pare la Origin si è impegnata molto nella realizzazione di questo prodotto e speriamo sinceramente che il gioco alla fine rispecchi veramente quello che ci è stato detto e che non si dimostri invece un semplice arcade come era in realtà Strike Commander.

TECMAGIK

Allo stand della TecMagik sono stati due i titoli che hanno destato il maggior interesse. Si tratta rispettivamente di Pink goes to Hollywood per SNES e Mega Drive, e Sylvester and Tweety sempre per MD.

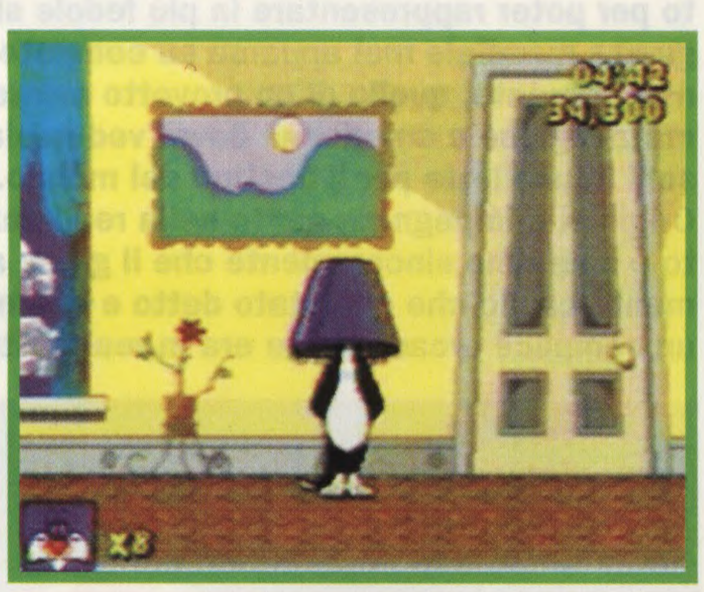
PINK GOES TO HOLLYWOOD

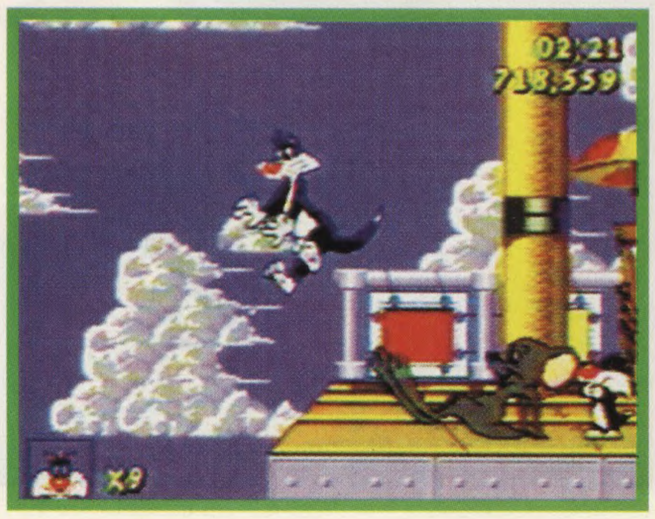
Per la gioia di grandi e piccini la Pantera Rosa rifa la sua comparsa sugli schermi di mezzo mondo. La trama di questo gioco la vede infatti recarsi a Hollywood per un'audizione per un nuovo film, ma le cose non andranno molto bene e così il nostro felino si troverà a dover vagare per la bellezza di 12 studi televisivi nel tentativo di mantenere la pelle attaccata alle ossa. La grafica del game sia su MD che su SNES è stata creata in maniera davvero egregia e spesso abbiamo avuto l'impressione di trovarci di fronte a un vero e proprio cartoon; inoltre la mitica colonna sonora è di Henry Mancini, per non parlare poi di tutti quegli elementi che hanno fatto di questo personaggio uno dei più cari a tutti noi. Figuratevi che vi capiterà anche di incontrare il grande ispettore Clouseau! Dove sei Cheto...

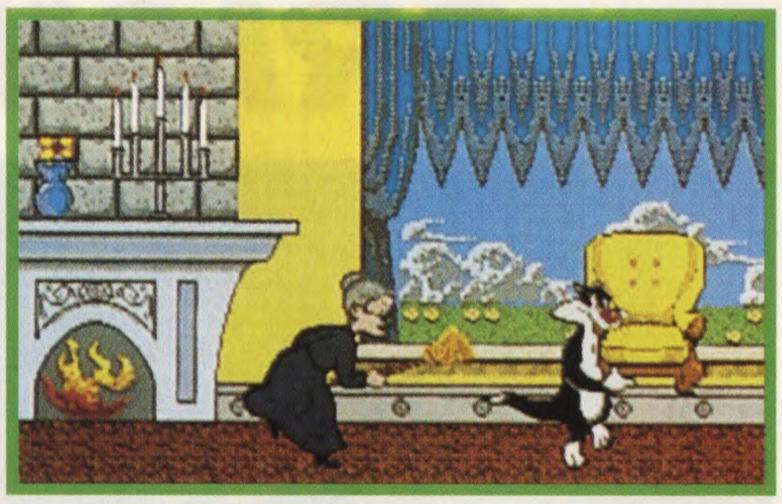


SYLVESTER AND TWEETY

Chi di voi non ha mai sognato di mettere le mani, pardon le unghie, su quel maledetto uccellaccio giallo di nome Tweety? Bene, ora potrete sfogare i vostri istinti più felini grazie a questo nuovo game della TecMagik per MD, nel quale dovrete cercare di condurre il caro e buon vecchio Silvestro al suo agognato banchetto. Il game è composto da 6 livelli e tutto quanto, dai personaggi ai fondali, dalle animazioni (che sono semplicemente fantastiche!) agli effetti sonori è stato preso dalla serie televisiva. E' stato semplicemente fantastico vedere Silvestro correre per il salotto in punta di zampe per non farsi sentire e poi nascondersi con il paralume in testa per non farsi beccare dalla nonnina! Oppure vedere Tweety che proprio mentre sta per essere catturato ingolla un po' di pozione di Mr. Hyde e si trasforma in un mega canarino assassino di 300 Kg. Non ho parole, comunque non vedo l'ora di poterlo recensire: l'uscita è prevista per Marzo.







GAMETEK

Il prodotto di punta presentato dalla Gametek era Daemonsgate, un ambizioso "trasferimento" su PC con CD-ROM di un gioco di ruolo: il titolo sembra stramassiccio, ma dato il limitato tempo a nostra disposizione non abbiamo potuto approntare una recensione; forse in uno dei prossimi numeri...

DAEMONSGATE

Dopo quattro anni investiti nello sviluppo fa finalmente la sua comparsa Daemonsgate, che ambisce al titolo di gioco più innovativo per il fatto che esula dallo standard generale che contraddistingue gli RPG: questo perché i suoi programmatori hanno cercato di mantenere il più possibile l'ambiente descritto nell'opera su carta. In Daemonsgate interpretate il ruolo di Gustavus, eroico Capitano della Milizia nella Città-Stato di Tormis, assediata dai Daemons, provenienti da un'altra galassia: il vostro compito sarà quindi quello di vagare per il mondo sconosciuto per trovare alleati al fine di bloccare la porta spazio-temporale che consente al nemico di passare.

IL GIAPPONE COLPISCE ANCORA!

Dopo questa bella abbuffata di Las Vegas che ne direste di qualche bella news proveniente da una parte del mondo leggermente diversa? Che ne so: il Giappone? Ok, voi mi potreste dire "e che c'entra?". Be', tutto fa brodo e visto che tanto a noi non è che importi più di tanto da dove arrivano i giochi, ma più che altro che siano divertenti e ben fatti... Right or wrong?

FINAL FANTASY VI

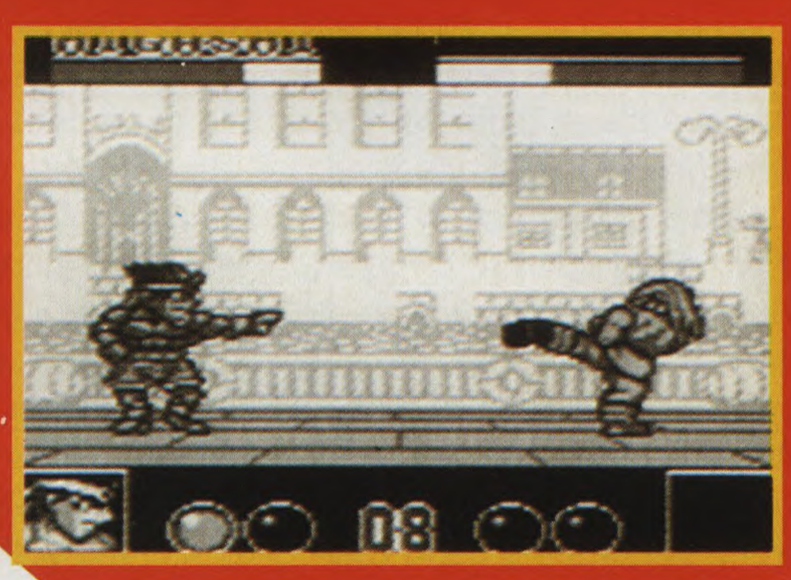
Continua in Giappone la fortunata serie di Final Fantasy ormai giunta alla sua sesta puntata. Il giochillo ha trovato la collocazione definitiva in un bel cartuccione da 24 Mega per Super Famicom. L'avventura ha luogo in un tempo molto lontano, dove la magia è stata sostituita dalla tecnologia e dalla scienza. La trama vi vede impersonare Lock Cole, un giovane "cacciatore di tesori" e il gioco inizia con l'invasione della città del nostro prode giovane da parte di un gruppo di Mech. La grafica del gioco è veramente spettacolare e per di più sembra che l'avventura sia incredibilmente grande e ricca di colpi di scena. L'uscita è prevista per Maggio; speriamo solo che il giapponese non influisca più di tanto!

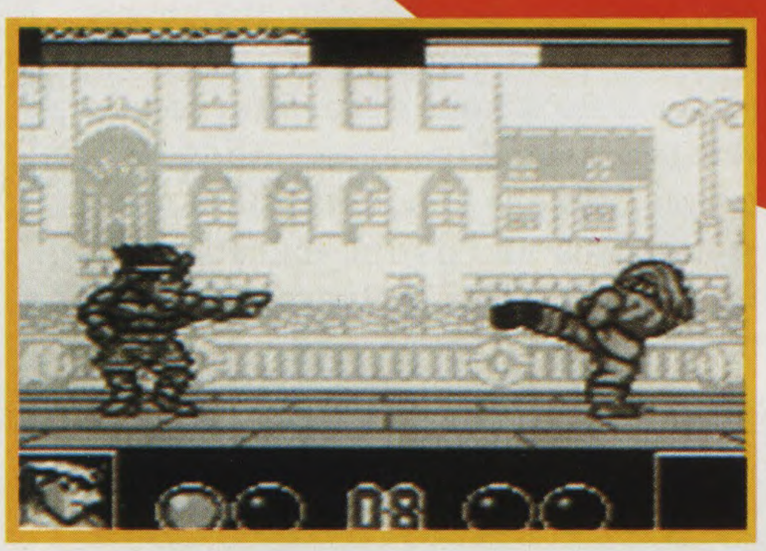
V GUNDAM

Bene gente, scordatevi pure MazinSaga perché dalla Bandai sta per arrivare (a Marzo, of course!) per Super Famicom uno di quei mega giochi ispirato al più grande robottone di tutti i tempi. Si tratta proprio di lui, del mito, del grande, di Gundam! E questa volta non è super deformed! Il game seguirà la trama della serie giapponese, per cui vi troverete a combattere contro orde di Zak in foreste, basi spaziali e perfino sott'acqua. Le armi a vostra disposizione saranno una bella spada d'energia e un classico beam cannon. Assolutamente imperdibile per tutti i fan della serie. Ecco amici miei, sono Peter Ray, comandante del robot...

FATAL FURY 2

Siete invidiosi del Neo Geo del vostro amico perché avete "solo" un Game Boy? Presto fatto! Ecco in arrivo per voi (verso Marzo) un super cartuccione contenete tutti i personaggi del gioco originale con tutte le loro super mosse. L'unica differenza è che in questo caso i vari personaggi sono stati "leggermente" ritoccati e ora il game è un fantastico beat 'em up super deformed. Ok Bogy, fatti sotto che ti spacco la mascella...





URUSEI YATSURA- DEAR MY FRIENDS

Questo è il secondo gioco su CD creato dalla Game Arts sull'ormai mitico personaggio di Rumino Takahashi, Lamù. Il gioco, che consiste praticamente in un interactive movie; vi vedrà protagonisti di incontri con tutti i personaggi della serie a partire da Ataru Moroboshi, Ran, Ten fino a giungere a Shinobu, e persino al vecchio monaco, Cherry. Sembrerebbe che l'atmosfera del manga sia stata catturata in maniera praticamente perfetta! Il gioco sarà disponibile per Mega CD in Giappone nella Primavera del '94 e se i nostri importatori saranno celeri come sempre non ci vorrà molto perché anche noi possiamo entrare a far parte di questa pazza storia. Tesoruccio! Tesoruccio! Dov'è che ti sei cacciato?...

TRUCCHI E SEGRETI

Ehi, ehi, non spingete... ma guarda un po' che maniere!... prima ti dicono: "Questo mese avrai più spazio a tua disposizione" e poi... quell'articolo su Las Vegas si è allargato a dismisura... me lo sento qui nelle costole... ho solo il tempo di scusarmi per l'errore relativo a Ultima VII e di pubblicare la parte conclusiva... vi ricordo solo l'indirizzo... la mia vendetta sarà terribileeeeeee... (finalmente siamo riusciti a legarlo e imbavagliarlo... ehm... scrivete a CVG - Playmaster, Gruppo Editoriale Jackson, via M. Gorki, 69, 20092 Cinisello Balsamo, MI... ndMaurizio)...

a cura di GABRIO SECCO

PC

ULTIMA 7

IL QUEST DI SKARA BRAE

Trent vi chiederà una iron bar per completare il suo operato (che potete trovare al cimitero ai piedi dello steccato di ferro); portateglielo e vi costruirà il cage. Con esso andate alla tower e aspettate mezzanotte. Quindi andate dal well of soul (muro illusionario) e usate il cage su di essa. Con il cage andate davanti al Liche quando dormirà e usate prima il cage e poi la pozione su di lui. Parlate al nuovo Liche e lasciate un membro del party dicendo di aspettare qui. Parlate a Rowena e portatela da Trent. Parlate al Liche e poi a Forsythe e una volta parlato a tutti gli spettri di Skara Brae, compreso il ferryman (il traghettatore), chiedendo "sacrifice", tornate da Forsythe e accompagnatelo al pozzo della well of soul, affinché con il suo sacrificio faccia saltare il pozzo. Riarrotolate il membro e parlate a Caine chiedendo answer. Tornate da Alagner che vi darà la chiave per il suo storeroom. Entrate e, raggiunta la stanza del tavolo, mettete le cassette sul tavolo formando così una scala che vi permetterà di raggiungere la porta (attenzione ai muri illusionari). Preso il notebook, andate dai wisp che vi diranno come trovare il Time Lord; Totnate da Alagner dove troverete una spiacevole sorpresa.

IL TETRAEDON

Andate dal Time Lord usando la orb of moon posta a Nord-Ovest rispetto a voi. Andate da Rudyom, prendete le blackrock e la bacchetta viola. Andate all'isola di Spectran vicino al Serpent's hold, uccidete l'arpia e con la chiave che ha addosso aprite la porta e prendete tutti gli anelli. Recatevi a Moonglow, a Nord troverete una casa con una targa d'oro davanti alla porta; sopra alla targa dovrete appoggiare nell'ordine: martello, lockpick, ring comune, uno spindle of thread e dei soldi (troverete tutto sull'isola). Una volta entrati disponete quattro blackrock nei quattro piedistalli e date l'ethereal ring (che avete trovato a Spectran) a Penumbra. Andate alla Dagger Isle e cercate il dungeon Deceit. Attenzione alle trappole e ai muri illusionari. Cercate un drago accanto al quale troverete la glass sword che, entrati nel Tetraedon con l'anello incantato da Penumbra, potrete usare per sconfiggere il mostro. Usate il cubetto che si trova al centro e, dopo il crollo, sotto i vostri piedi troverete un piccolo prisma.

IL CUBO E LA SFERA

Andate ora dal Time Lord e chiedetegli del cubo. Esso è situato in un dungeon in un'isola fra Serpent's hold e Terfin. Marcate una pietra all'entrata, trovato il cubo andateci incontro; vi ucciderà e vi troverete a Paws, dal guaritore. Cercate una clessidra che si trova in una casa vicino al mulino, quindi usate la orb of moon per andare dal Time Lord che vi parlerà della caddellite. Andate da Brion (osservatorio di Moonglow); portategli un cristal (dopo che gli avete parlato) che potete trovare dal venditore, che sta sempre nella locanda a Moonglow. Tornate da Brion, fatevi costruire l'orrery viewer e poi chiedetegli della caddellite, per degli elmetti. Qui comincia il ridicolo. L'isola si chiama Ambrosia e si trova sotto la rosa dei venti della mappa a schermo. Entrate nel dungeon e prendete tanti pezzi quanti sono i membri del vostro party (dall'idra cliccate due volte sul muro frontale). Recatevi da Zorn che vi farà degli elmetti per il vostro party. Ora potete andare dal cubo e risolvere l'enigma. Dopo il crollo mi raccomando che il prisma sia sotto i vostri piedi. Andate da Nicodemus che vi renderà magica la clessidra; ritornate dal dungeon del tappeto (Despise). Trovata una sfera usate la clessidra, neutralizzando la rossa moongate; risolto l'enigma, raccogliete il prisma sotto di voi.

THE BLACKGATE

Ora andate all'isola dei pirati, alla sede della fellowship, andate fino in fondo alla stanza e cliccate due volte sul muro; facendo attenzione ai muri illusionari, troverete una chiave d'oro e poi dovrete dirigervi all'isola dell'avatar. Con la chiave aprite le porte del tempio e del dungeon che si trova di fianco. Nella stanza che si trova a Nord-Ovest c'è una macchia azzurra: attraversata il muro illusionario che c'è davanti. State attenti ai muri e ai percorsi invisibili (che si possono vedere solo con l'anello dell'invisibilità), arrivate sino al trono dei cambiamenti e sedetevi alcune volte fino a quando in basso non apparirà uno scheletro con indosso una chiave blu. Sedetevi ancora sul trono fino a quando non scorgerete una via a Nord-Est dove troverete il trono delle virtù; sedetevi e poi andate a sedervi sul trono del cambiamento. A Nord-Ovest comparirà un teletrasporto che vi porterà alla Black Gate. Arrivati, usando correttamente i prismi, toglierete il fascio di luce e usando la bacchetta viola di Rudyom sulla Black Gate finirete Ultima VII. WOW!

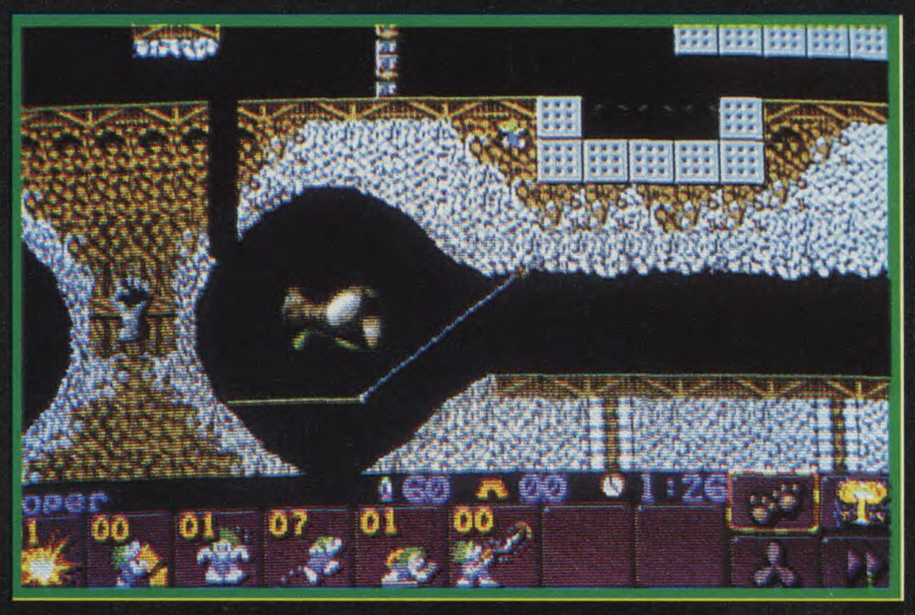
PLAYMASTER

LE SOLUZIONI "GLOBALI" DI CVG

LEMMINGS 2 THE TRIBES - 2ª Parte

D'ACCORDO, D'ACCORDO NON TELEFONATECI PIU': ABBIAMO VISTO ANCHE NOI CHE LE FOTO DEL NUMERO SCORSO ERANO UN PO' "PICCOLINE", RAGION PER CUI QUESTA VOLTA ABBIAMO DECISO DI DEDICARE PIU' SPAZIO A QUESTA OPERA DI "SALVAZIONE" PER RECUPERARE TUTTI I LEMMINGS, TRANNE QUELLI CONSIDERATI DAL GIOCO STESSO VITTIME PREDESTINATE PER LA SOLUZIONE DELLO SCHERMO. IL CHE SIGNIFICA CHE OTTERRETE COMUNQUE LA MEDAGLIA D'ORO! E ORA SPAZIO A GABRIO E ALLA SECONDA PUNTATA DELLE NOSTRE SOLUZIONI "MADE IN ITALY"

Eccoci qui al secondo appuntamento con la soluzione di questo splendido gioco. Cominciamo col parlare di un quadro già affrontato lo scorso numero, All In A Knights Work!!, del medioevo: in modo molto casuale ho scoperto che è possibile salvare anche il lemming destinato a morire. Non credo che salvarlo sia necessario a completare il gioco, ma voglio ugualmente proporre questa soluzione alternativa per curiosità e per tutti coloro cui si stringe il cuore nel vedere ingiustamente sacrificato un povero essere umano. Okay, asciughiamoci le lacrime e partiamo: mandate sulla catapulta un lemming. Quando atterra fatelo saltare a sinistra sul bordo della piattaforma. Appena cade dovete fare un muro e poi farlo saltare a destra. Cosi raggiungerà la piattaforma in basso. Quando cade usate subito uno Stomper, poi un ponte e poi una corda con la quale, se avete fortuna, riuscirete a fare incastrare il lemming attraverso il muro facendolo passare attraverso di esso (vedi foto). Fate poi il ponte e liberate gli altri con lo Stomper. Chiusa questa parentesi riprendiamo da un simpatico livello che vedrà i vostri amici nei panni di incauti campeggiatori.



OUTDOOR

CLIDE LIKE THE WIND

Saltiamo i primi due schemi molto facili. Mandate un ingegnere (vi ricordo che abbiamo chiamato così il lemming che dovrà prodigarsi per salvare gli altri) avanti con il deltaplano, che dovrà fare un ponte sopra la prima rana, scaverà sotto la seconda e con un altro ponte renderà accessibile l'arrivo.

DELIVERANCE ?

L'ingegnere usa la canoa mentre il secondo suona. Quando arriva sulla sponda di destra, lancia una freccia in quella di sinistra. Un lemming costruirà un ponte usando due colle e il suonatore si libererà con una freccia o con un salto.

FRIDAY'S WALK

L'ingegnere guadagna un po' di spazio con alcuni salti e, in cima alla collina più grande, lancia una corda verso la piattaforma in alto mirandone il centro-destra (vedi foto), poi scava il tronco di destra. Con un'ultima corda verso il tronco di sinistra si raggiungerà l'arrivo.

THE MAGIC OF MUSHROOMS

Abbastanza facile, ma se avete problemi aiutatevi con le due foto.

NATURAL SELCTION

Il secondo lemming suona appena tocca terra. Il primo salta per svegliarsi temporaneamente e poi usa due bombe per scavare giù. Visto che quasi sicuramente qualche lemming del gruppo si girerà verso sinistra per l'esplosione, occorre farne saltare uno per fargli costruire un muro (vedi foto), per poi farlo saltare a destra. Il primo farà un muro sul primo cespuglio in cui cade, salterà a sinistra e aprirà la strada "sfondando" la montagna con il Bazooka.

THE LAWS OF TRADITION

Il primo fa tre ponti mentre il secondo suona (vedi foto). Arrivato alla fine della lunga salita, scava con lo Scooper e fa tre ponti di seguito. Appena finisce, gli altri si liberano facendo costruire un ponte all'incantatore. Il

primo intanto rimbalza e costruisce un ponte, poi un altro, infine scava con lo Stomper sopra la parte sinistra del fungo.

22934

L'ingegnere usa la corda e appena rimbalza spara una freccia per attenuare la caduta degli altri lemmings. Poi prosegue e lancia una corda in modo da non far raggiungere la parte in alto a destra agli altri. Lui invece salta e scava con il Club Basher (vedi foto), usa il paracadute e spara un po' di frecce per il solito uso. Intanto gli altri raggiungono la parte alta con un ponte costruito sulla corda. L'ingegnere prosegue, fa un ponte per evitare il buco, poi con quattro ponti a zig-zag raggiunge la parte in alto a sinistra. Infine scava col Basher. L'arrivo si raggiungerà con quattro ponti (vedi foto).

GARDEN OF STONE

Il primo scava subito con lo Stomper. Il primo lemming che cadrà nel buco, formato dal fiore giallo a destra e la prima piattaforma raggiunta con lo scavo, userà la velocità. Giunto all'ultimo fiore in basso a destra, occorre scavare col Fencer e fare un ponte. Quando ha finito, l'ingegnere deve saltare (vedi foto). Mentre tutti si dirigono verso l'arrivo, lui si sposterà verso sinistra ma, dopo aver fatto un altro ponte, rimbalzerà per poi tornare verso la tenda.

SHADOW

NITRAM THE HUGE!

Superato il primo livello, che è molto facile se siete accorti a usare il lanciafiamme, passiamo subito al secondo: usate subito uno Stomper e poi un Digger (non sulla stessa linea per non fare schiantare i lemmings che scendono). Usate poi una bomba e un Twister e con quest'ultimo occorre scavare il muro di sinistra per arrivare fino in fondo. Con un Basher e un Fencer si concluderà lo schermo (vedi foto).

TWIN BLEEPS

Questo è un quadro speculare: con i lemmings di destra o di sinistra usate prima il lanciafiamme, poi il cemento, una o due corde e infine ancora il cemento. Fate poi la stessa cosa con gli altri lemmings.

THE PANCAKE FACTORY

Mandate un lemming dall'altra parte con il Jet Pack (se non ci riuscite aspettate che sia rivolto verso sinistra, così dovrete solo fargli superare il buco in alto e poi ci arriverà da solo camminando quando l'effetto del Jet Pack sarà terminato). Fatelo scavare, usare una colla e ancora scavare. Così il gruppo dovrà solo scavare e usare due o tre colle per passare e coprire l'interruttore della pressa.

SWINGANDING

Mentre muovete con la ventola la catena, l'ingegnere usa lo scalatore. Saltate poi sulla catena e sganciatelo a destra. Fategli scavare, costruire tre ponti e sparare con il laser.

THE SCHOOL GATE

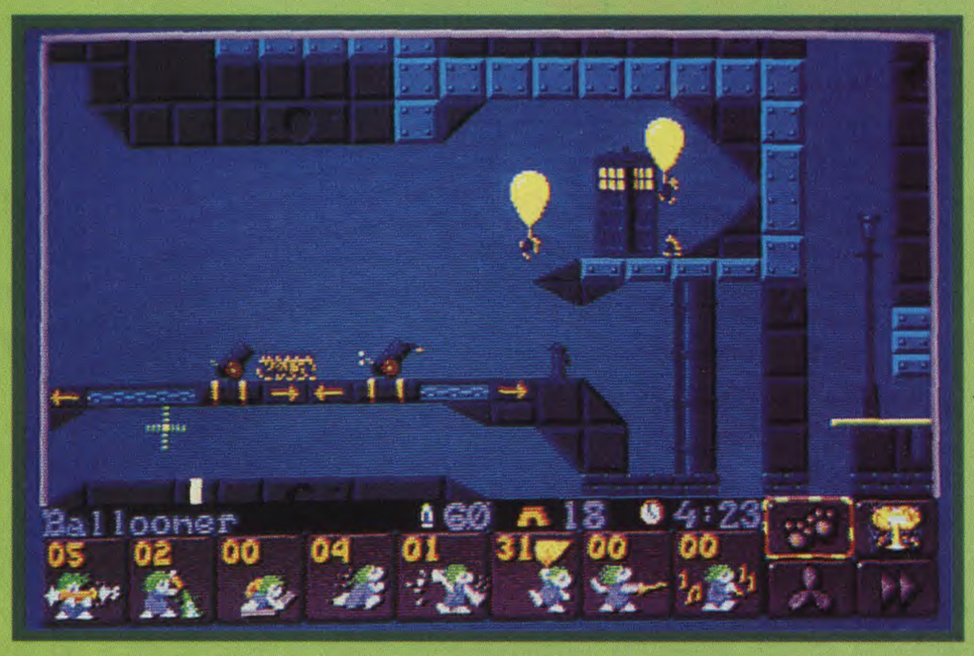
Il primo costruisce un ponte, il secondo suona. Finito il ponte, l'ingegnere tira una corda per raggiungere la casa e poi la scava con il Fencer. Quando sta per terminare, liberate gli altri. L'ingegnere viene poi sparato dal cannone che dovrete spostare adeguatamente, poi usa un cemento e una corda. Occorre infine cercare di smistare tutti gli altri lemmings con i salti a vostra disposizione per fare loro utilizzare il cannone più celermente.

FRIBATTER FULICS!

L'ingegnere usa lo Swimmer e il Rock Climber. Quando ha finito di arrampicarsi, salta, nuota, rimbalza contro il muro e usa lo Scooper per aprire la strada agli altri lemmings (se continua a scavare è opportuno farlo smettere con un salto). Usando infine un Digger si raggiungerà l'arrivo.

GOOSSEN'S INFERNO

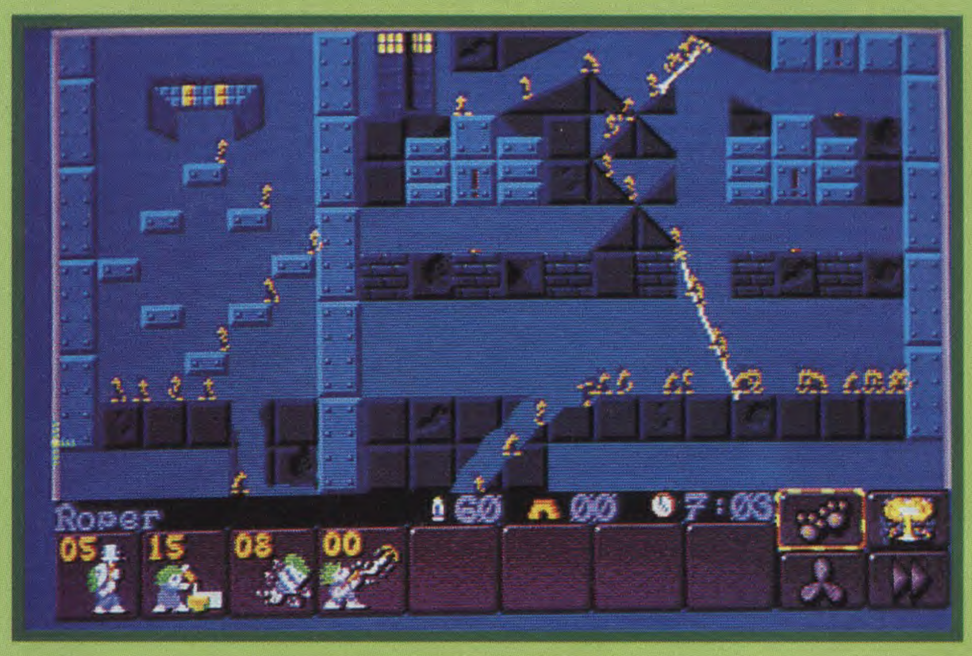
L'ingegnere usa la corsa, scava con il Basher e fa un ponte mentre il secondo suona. Poi scava la casa con il Fencer, usa un cemento e scava ancora con il Basher. Quando



cade giù, scava nuovamente con il Basher a sinistra, poi fa un ponte coprendo con esso sia la pressa che il buco. A questo punto si possono liberare gli altri. L'ingegnere scava ancora due volte con il Basher, fa un cemento e infine un ponte. Indovinate un po' a cosa vi serviranno i quaranta palloni? Dovrete usarli per salvare con essi il maggior numero possibile di lemmings o non ce la farete mai con il poco tempo a vostra disposizione. Ricordate che se fate salire un lemming rivolto verso sinistra, dovrete far scoppiare il pallone quando avrà superato il traguardo in modo che possa rimbalzare contro la parete e tornare indietro (vedi foto).

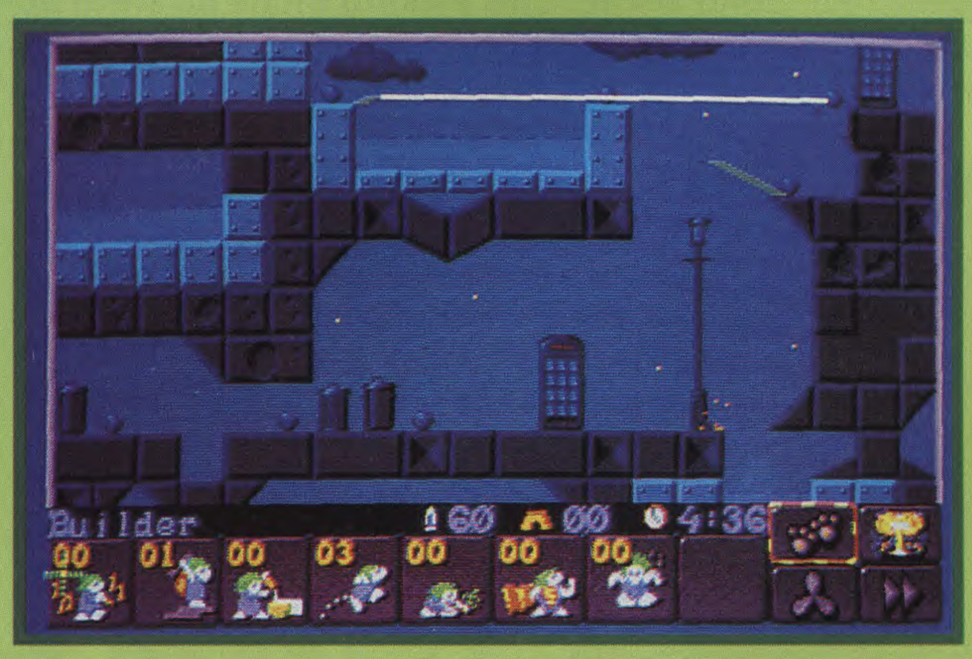
SPINNY THANG

Occorre un po' di abilità per scavare con il Twister. Poi bisogna usare dei laser e le corde (vedi foto).



MOON'S WINGS

Con questo schema facile si conclude il più deludente tra i livelli di Lemmings II. Un po' di difficoltà in più sarebbe stata sicuramente molto apprezzata, ma potrete prenderlo come una boccata d'aria in attesa di livelli che vi faran-



no spremere le meningi (ma perché poi vi dico queste cose se tanto vi leggerete la soluzione?). Comunque il primo lemming usa il Super Lem per arrivare prima della terza pressa. Il secondo fa un ponte in modo da coprire con la prima mattonella l'interruttore della prima pressa. Quando il Super Lem si "risveglia", semina una piantina. A questo punto il primo lemming manovrabile di sinistra fa una colla per coprire la seconda pressa (la colla si dovrà fermare contro la piantina e coprire l'interruttore prima che il lemming che l'ha seminata, tornando indietro, venga schiacciato, vedi foto). Appena il primo lemming della fila cade, un'altro suona. L'ingegnere continua facendo un ponte di un paio di mattonelle per poi usare subito due colle sfruttando le mattonelle stesse per fare espandere la colla. Poi, prima della cabina telefonica, scava con lo Stomper, rimbalza contro la parete e, sul ciglio del precipizio, fa un ponte al termine del quale cadrà giù senza schiantarsi (anche se non ho ancora capito il perché! Vedi foto), infine farà un altro ponte.

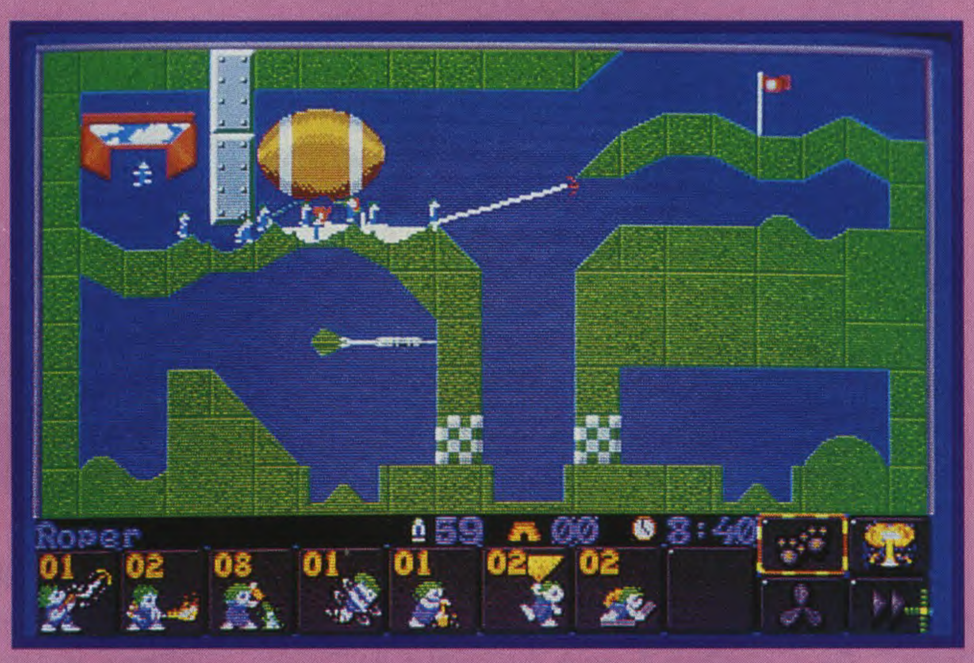
SPORTS

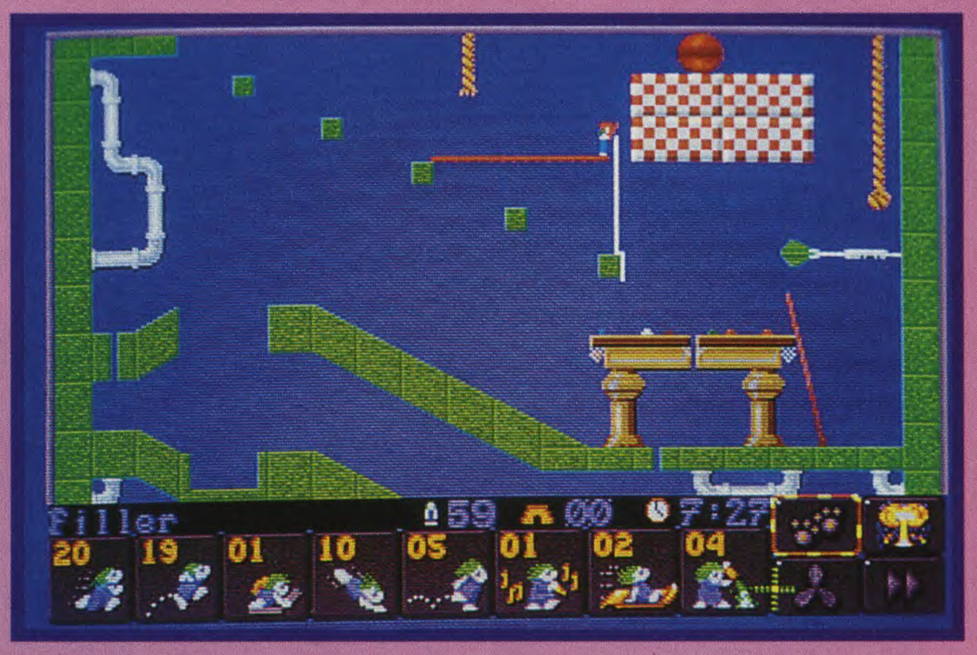
CECI N'EST PAS UNE PIPE

Usate il lanciafiamme, poi la bomba, poi ancora due lanciafiamme. Facile, vero? E invece no! Questo è uno tra i quadri che vi faranno più dannare. Qui infatti i lemmings sembrano morire in quantità industriale. In realtà dosando bene i momenti in cui userete il primo lanciafiamme e la bomba, riuscirete a contenere notevolmente le perdite. Per ottenere la medaglia d'oro basta salvarne 57, ma io, provando una cinquantina di volte e con moltissima fortuna, ne ho salvati ben 59, come potete vedere nella foto del quadro successivo. Se siete così pazzi da voler intraprendere la mia impresa, è meglio che lo facciate subito, senza avventurarvi nei successivi quadri. Vi assicuro che le persone che sono riuscite a portare a termine lo SPORTS perdendo solo un lemming si contano sulle dita della mano di E.T.

SCHOOL SPORTS DAY

Si usano tre lanciafiamme, poi il primo lemming lancia una corda mentre il secondo e il terzo perdono tempo con il cemento (vedi foto).



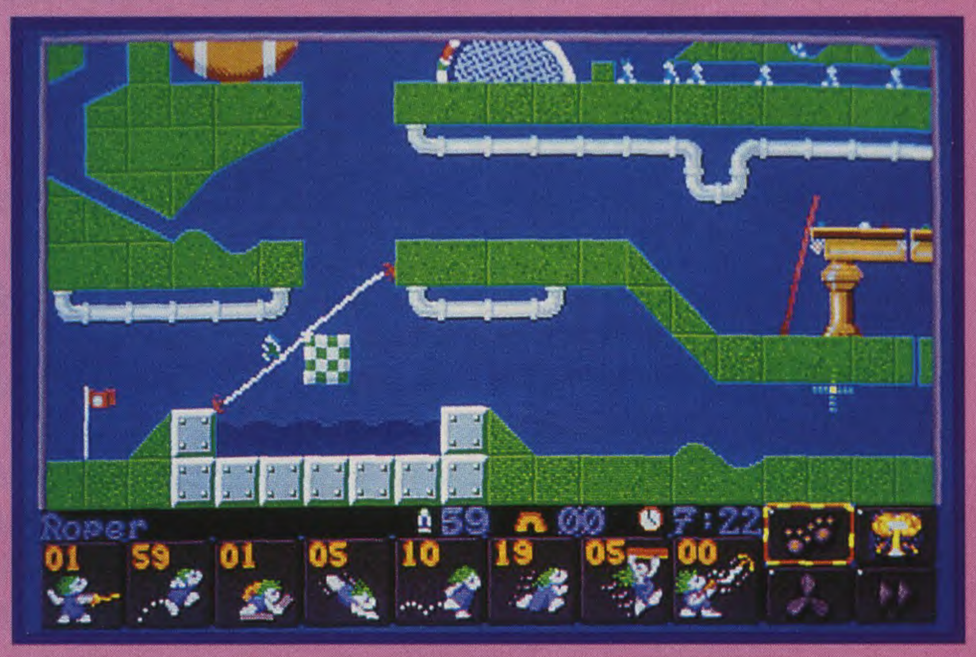


THE OCTATHLON

Il primo va avanti mentre gli altri ballano. Costruisce due ponti verso destra incominciando dalla metà della piattaforma in cui cade, poi ne fa altri due senza però terminare il secondo (per fermarsi usa il cemento, vedi foto). Gli altri intanto si liberano. L'ingegnere cade sul biliardo, scende nei due buchi, poi nel buco a forma di "Y" e infine copre con un ponte il buco sotto la grondaia.

RRRACKETEERZ!

Quando i lemmings arrivano presso la racchetta, l'incia una corda mentre il secondo e il terzo perdono tempo con il cemento (vedi foto).



gegnere salta il quadratino e la sale. Appena cade usa la velocità, infine, quando cade nel quadrato a scacchi, lancia una corda verso destra e subito dopo una a sinistra (dovete essere molto veloci nel cliccarla sull'ingegnere, vedi foto). Gli altri scaveranno il quadratino con un Fencer (anche se il buon Carlo Barone, che ha contribuito alla stesura di questa soluzione, aveva pensato inizialmente di farli saltare, uno ad uno, con i 60 salti a disposizione).

BLOW BACK....

Si scava subito con lo Stomper e si aspetta che tutti siano rimbalzati nel getto d'aria. Poi uno salta sul trampolino e aziona la valvola rossa. Una volta azionata si scava con lo Stomper sotto la palla rossa, si usa un cemento a sinistra e si scava ancora sotto le palle verdi per raggiungere il getto d'aria che vi porterà all'arrivo.

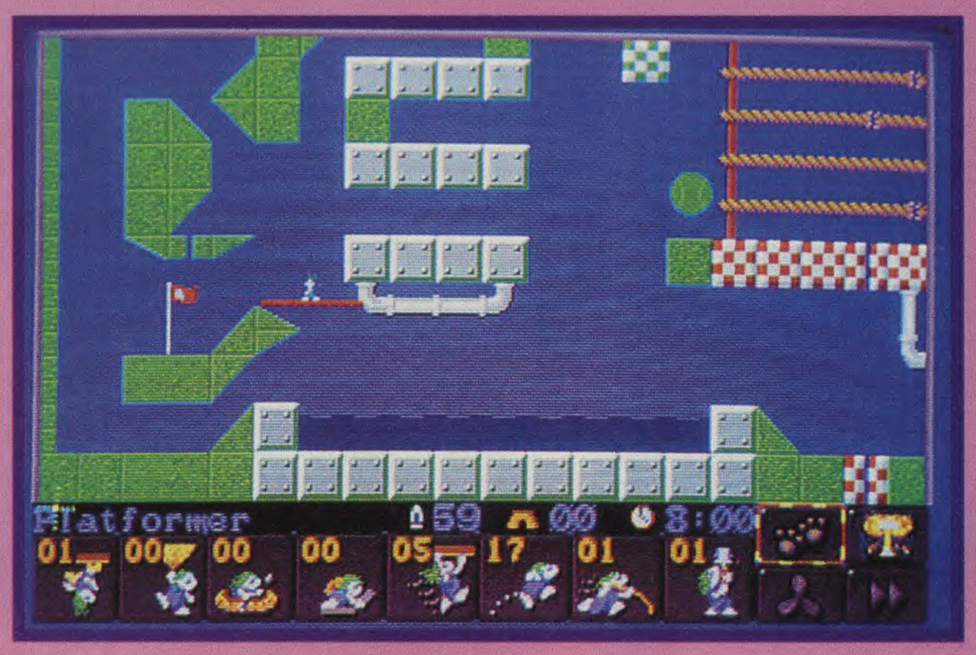
DOUBLE TROUBLE

Avete capito quali sono i due problemi vero? Lanciare la corda e costruire il ponte che conduce all'arrivo senza far cadere alcun lemmings. Per fortuna la soluzione non è poi così difficile (detto col senno di poi, visto che ci

ho messo almeno un quarto d'ora): il primo scava a destra col Fencer. Il secondo tornerà indietro da solo. Per fare tornare indietro il terzo e il quarto, occorre usare due salti. Poi il primo lancia una corda e con tre salti contro il muro si faranno tornare indietro nuovamente il secondo, il terzo e il quarto. Ora un Super Lem va a scavare e a fare un ponte davanti al traguardo mentre un altro fa un ponte a partire dalla corda (vedi foto).

THE SUN SIGN SELECTION

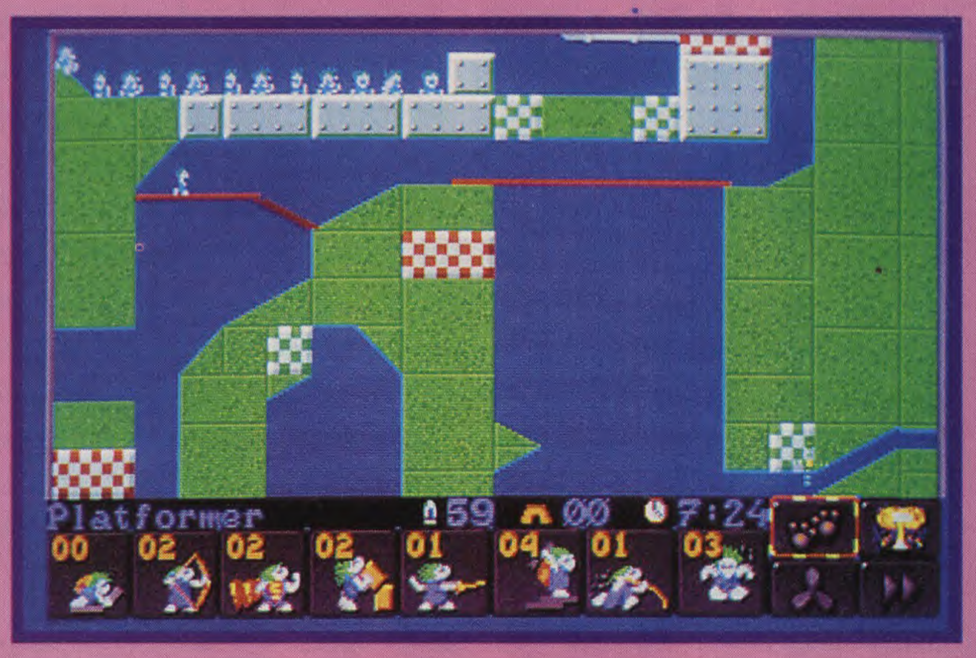
Anche questo è un quadro strano, visto che per prendere la medaglia d'oro può morire un lemming che in realtà si salva piuttosto facilmente. Dunque un ingegnere salta il quadratino, poi salta sul quadrato grigio e, prima di essere arrivato alla sua metà, salta ancora. Se tutto è andato bene, rimbalzerà nel quadrato su cui giace il trampolino e cadrà in acqua. Usate un canotto, poi quando rimbalza contro il muro salite col pallone. Fate il ponte in modo da fare tornare indietro il lemming quando toccherà il tubo (vedi foto). Infine fate

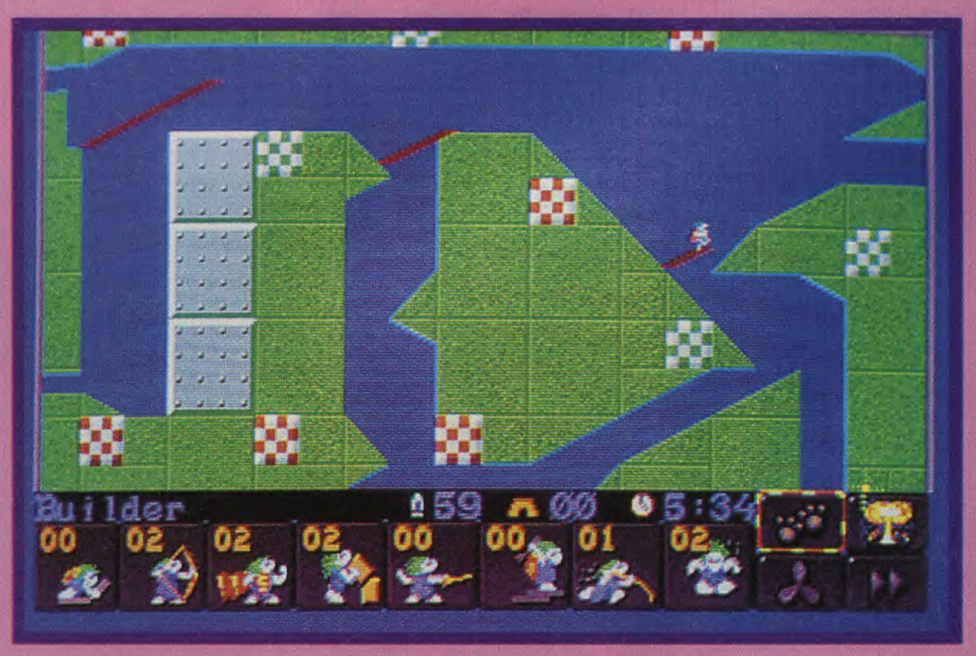


usare a un lemming del gruppo le Magno Boot e poi il laser quando arriverà sotto gli altri.

RUN THE RISK

Alla fine della discesa, il primo lemming usa l'asta, poi fa due ponti orizzontali a sinistra, poi un ponte diagonale seguito da uno orizzontale e torna indietro (vedi foto). Raggiunto il muro di destra, lo scava col Fencer

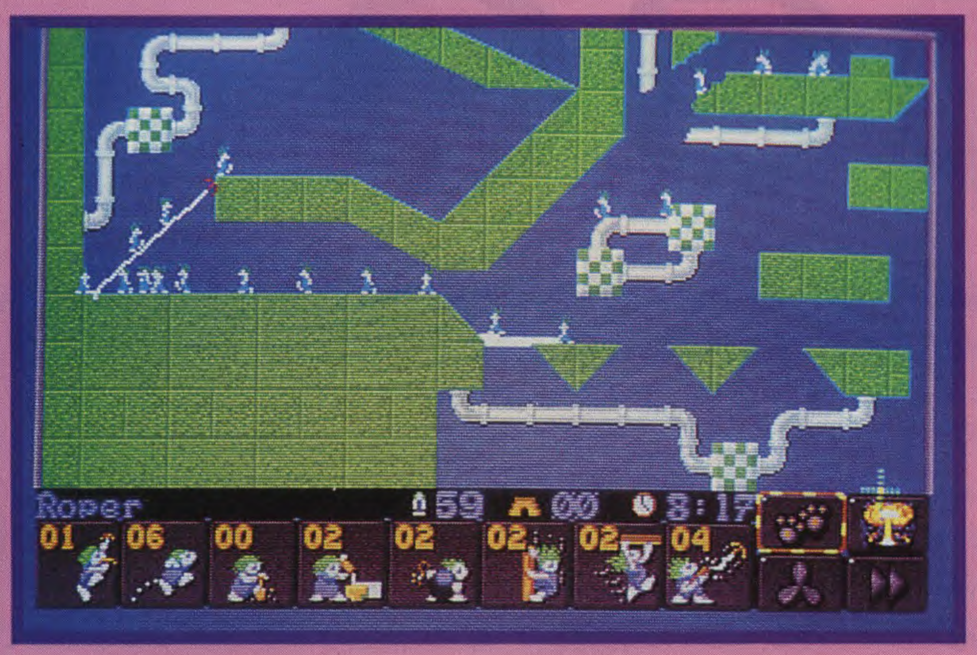




e quando ha finito usa lo Stomper per un po', poi fa due ponti diagonali. Usate ancora due ponti diagonali (vedi foto). Se l'omino torna indietro nel fare l'ultimo ponte, usate il Super Lem. Infine scavate il bordo del precipizio con lo Stomper fino a metà, per attenuare la caduta. Per interrompere lo scavo potete usare una freccia. Gli altri si liberano con uno Stomper.

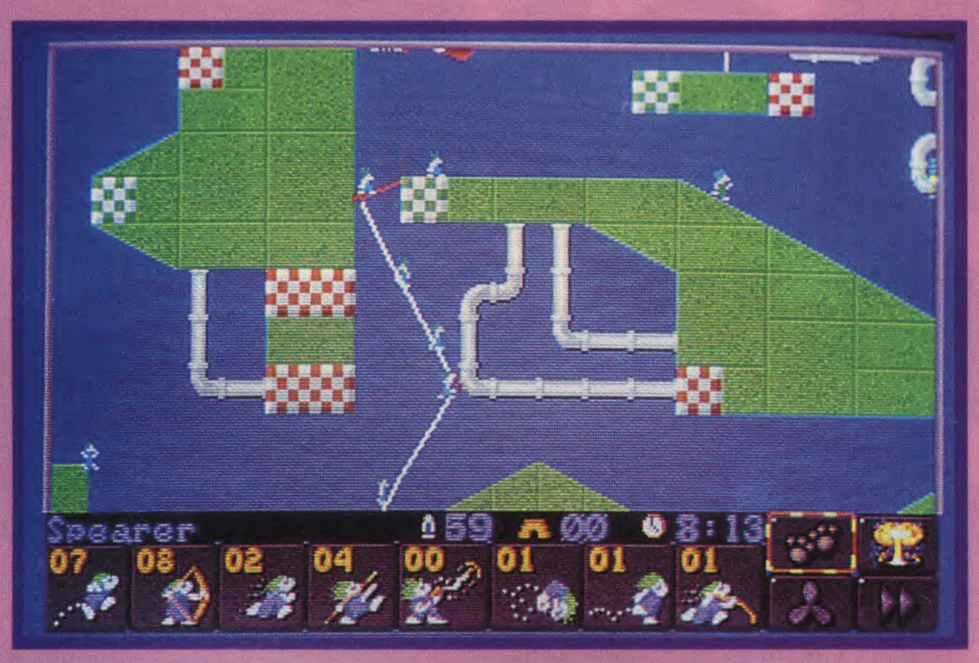
THE NERVOUS NETWORK!

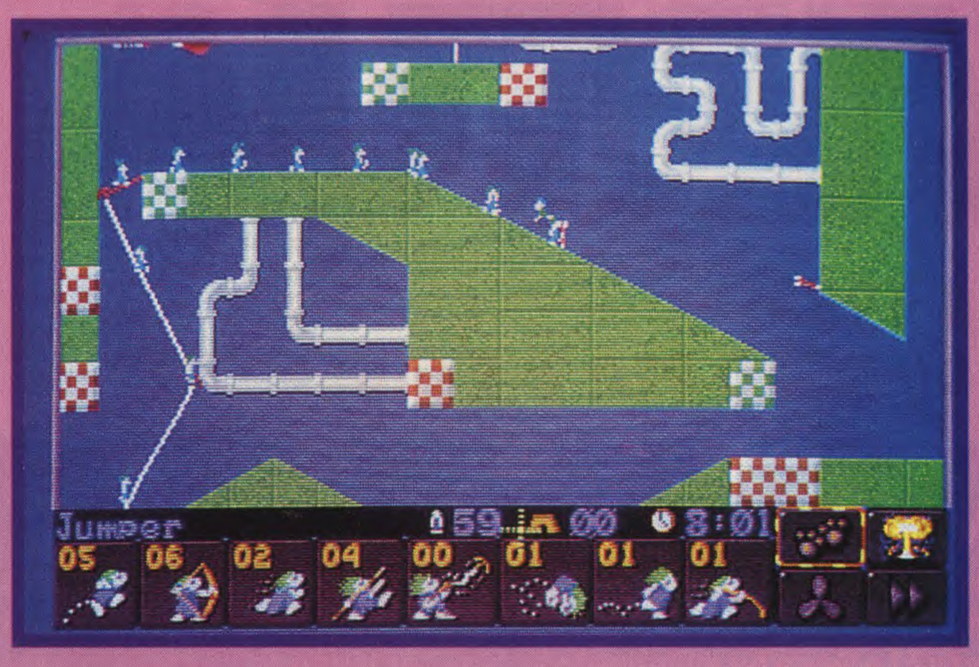
Usate lo Scooper sul muro di sinistra. Quando il lemming ha finito usa la bomba sul tubo (deve essere lo stesso che ha usato lo Scooper). Poi cade e usa la colla. Il primo del gruppo guadagna spazio con dei salti, poi fa una corda (vedi foto). Intanto l'ingegnere salta a destra, scende, tira una corda, salta il buco per non cadere nella piscina, rimbalza contro il tubo, usa lo Slider e poi il Rock Climber. Arrivato in cima usa lo Shimmier, poi apre un varco sopra i lemmings con due bombe. Ora servirà una corda per fare salire i lemmings e una per salvare l'ingegnere che non deve arrivare ad arrampicarsi sul muro di destra (vedi foto). Alla fine si userà una colla.

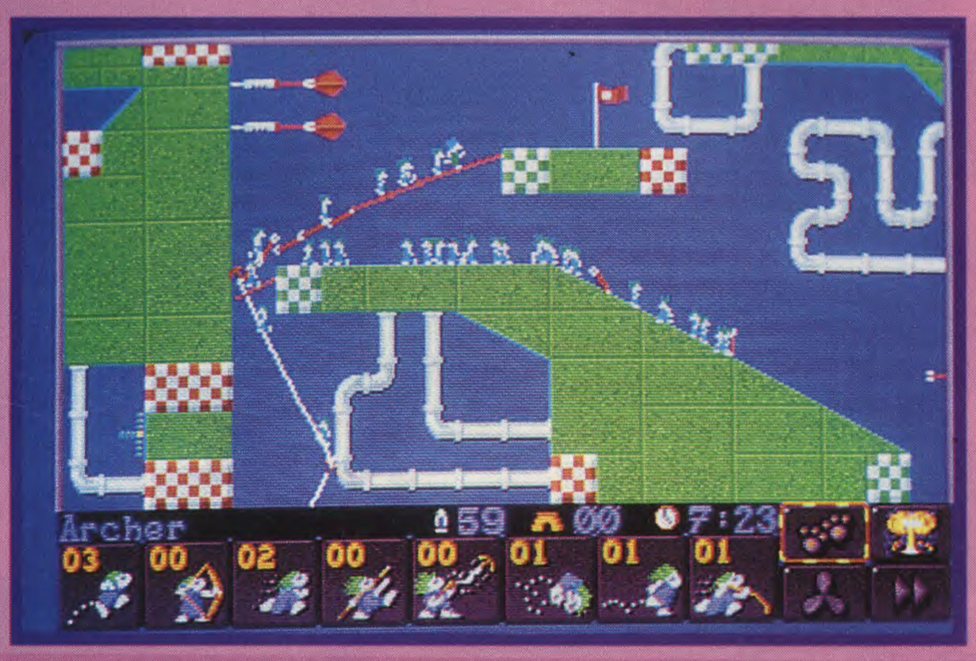


TAKE A UP ARCHERY

Per finire in bellezza un mondo molto difficile ecco qui un quadro quasi impossibile. Il primo corre, poi salta e appena atterra tira due frecce verso sinistra per salvare gli altri. Prosegue, rimbalza, salta sulle due frecce e prosegue ancora a destra. Arrivato sul quadrato a scacchi, tira due corde. Il secondo, quando arriva, tira un giavellotto per fare salire il gruppo (vedi foto). Il lemming che corre prosegue, tira una freccia perpendicolare per fermare gli altri, poi una contro il muro sulla quale salterà per tornare indietro (vedi foto). Infine salterà la freccia perpendicolare e si unirà al gruppo. Ora viene il bello: con i giavellotti e le frecce dovete costruire un ponte per raggiungere l'arrivo (usate prima i giavellotti, poi attaccategli un po' di frecce e saltate sul ponte formato con un lemming che dovrà sparare l'ultimo paio di frecce per terra, vedi foto).







E due! Anche per questa volta è tutto e vi rimando al prossimo numero di CVG per la terza puntata della nostra "soluzione globale"!

KILLED GAMES

UN PASSO AVANTI NELLA STORIA...

Ohiohiohiohi... se Gabrio piange io certo non rido: vi avevo preparato un pacco così di recensioni sulle ultime novità, a cominciare da Mortal Kombat II per finire con Virtua Fighter, passando attraverso uno speciale sui videogiochi sportivi (avete visto quanti ne sono usciti ultimamente?). Purtroppo, o per fortuna, secondo i punti di vista, è arrivato un mare di materiale da Las Vegas, ragion per cui ho dovuto operare una scelta tra i due "galletti" e direi proprio che non ci siano dubbi su chi sia più importante tra i due giochi. Anche se Mortal Kombat II si trova già ai vertici delle classifiche negli States e in Germania, al terzo posto nel Regno Unito e al quinto in Belgio, Virtua Fighter rappresenta qualcosa di storico, ancor più di Virtua Racing: rappresenta la nuova frontiera dei videogiochi! Infatti se Virtua Racing è stato il primo passo verso i videogiochi "reali", VF è la testimonianza che non si tratta di un episodio isolato, ma che si può migliorare questo tipo di tecnologia e applicarla a diversi generi di videogiochi (non solo, cioè, a quelli di guida). Oserei dire che stiamo andando verso un tipo di videogiochi che potremmo definire di "realtà reale", per differenziarli da quelli di "realtà virtuale". E proprio perché non debbono soggiacere a tutti i problemi di gestione di questi ultimi, i vari "Virtua" stanno compiendo passi da gigante, anche se non dobbiamo commettere il medesimo errore compiuto con la realtà virtuale: non dobbiamo, cioè, paragonarli ai videogiochi tradizionali!

MAURIZIO MICCOLI

VIRTUA FIGHTER

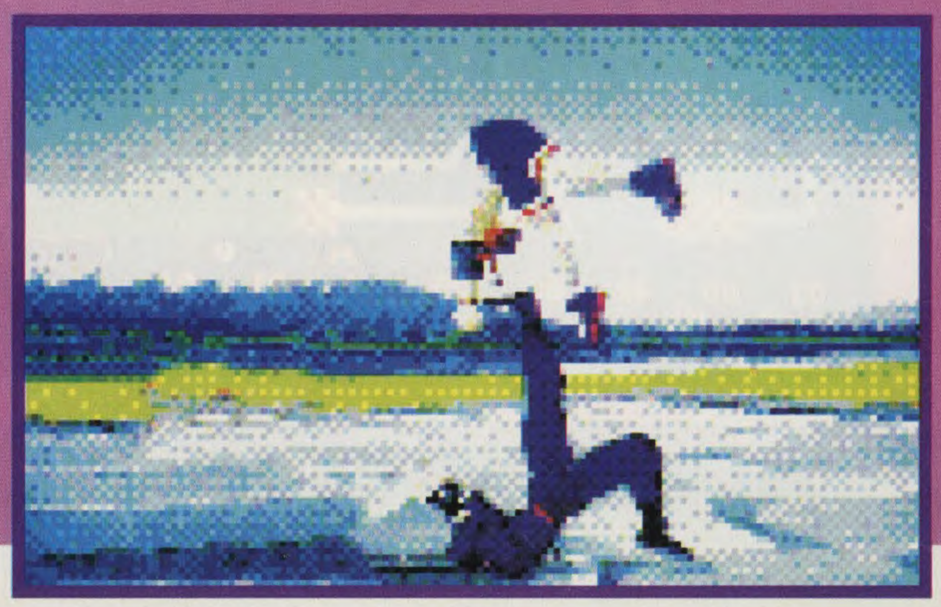
(SEGA 1993)
PICCHIADURO PER 1-2 GIOCATORI

UN PO' DI TECNOLOGIA...

Potrei cominciare così: Virtua Fighter dispone di una grafica tridimensionale che gestisce 180.000 poligoni al secondo! Non vi basta? La Sega ha sviluppato la "CG Technology", che permette una sensazione realistica, come se si dessero i colpi dal vero: incorpora anche un system zoom, che permette al giocatore di muoversi in tutte le direzioni e che segue l'azione nella maniera più opportuno dal punto di vista "televisivo". Nella descrizione che mi ha gentilmente fornito la Tecnoplay di San Marino (che naturalmente ringrazio) si parla addirittura di "Virtualità reale". Non so quale definizione sia più azzeccata, ma l'importante è il succo di Virtua Fighter, che è ben sostanzioso... Attualmente il gioco è disponibile nella tradizionale versione "upright" (cioè in piedi), con un mobile dedicato per due giocatori, che dispone di un joystick speciale, molto morbido, e tre pulsanti per entrambi, ed è fornito di uno speciale monitor da 26 pollici della Nanao giapponese per valorizzare maggiormente la grafica della Sega e garantire un'elevata affidabilità del prodotto. E come capita spesso con i mobili originali, sulla plancia sono descritte le mosse a disposizione dei vari personaggi. Inoltre è stata annunciata anche la versione DeLuxe, che praticamente utilizza il Megalo50, di cui vi ho già parlato tempo addietro: potrete quindi gustarvi Virtua Fighter comodamente seduti e con uno schermo gigante!

IL GIOCO

Virtua Fighter è un picchiaduro, e permette di scegliere il personaggio con cui combattere tra gli otto che potete trovare nella pagina seguente: ognuno è dotato di particolari mosse che si ottengono con opportune combinazioni del joystick con i tre pulsanti (che isolatamente servono per pugni, calci e parate). Ma non bisogna certo fare un parallelo tra VF e gli altri picchiaduro attualmente in circolazione: questi ultimi rappresentano la finzione, la fantasia, e utilizzano colpi possibili solo con un computer! Virtua Fighter invece rappresenta mosse reali: quando portate un colpo osservate in dettaglio la mano che colpisce e il corpo che subisce! La reazione sarà perfettamente aderente alla realtà; certo, ogni tanto c'è qualche piccolo "sbalzo" nella grafica, ma si tratta di lievi imperfezioni del tutto trascurabili Sentendo un po' i commenti dei giocatori, quelli meno convinti erano i fanatici di SF2 e simili: ripeto, non commettete l'errore di fare paragoni. Virtua Fighter è un'altra cosa.



IL VERDETTO?!

Oltre alle innovazioni di carattere tecnico di cui ho già sinteticamente parlato, Virtua Fighter introduce alcuni elementi particolarmente significativi. Il primo è il tempo a nostra disposizione per il combattimento: 30 secondi che scorrono dannatamente in fretta, e che nonostante ciò quasi mai giungono al termine! La velocità del gioco viene rimarcata da un cronometro posto in basso a destra: ho visto gente arrivare al settimo round e totalizzare a malapena tre minuti reali di gioco, ai quali bisogna aggiungere pochi "spiccioli" per gli intermezzi. Per ovviare a questo "inconveniente" ho visto un gestore regolare il gioco al meglio dei cinque round, anziché al meglio dei canonici tre. Secondo elemento devastante: come in Rad Mobile, manca il punteggio! Sinceramente non capisco questa scelta da parte della Sega, perché così facendo si perdono quei giocatori che si accanivano contro il computer per realizzare record pazzeschi... D'accordo che si guadagna di più facendo lavorare un gioco con due giocatori alla volta (e in effetti nei doppi non è che i vari SF2 e compagnia bella durassero molto di più...), ma non si può pensare solo alle persone disposte a sfidarsi: ci sono anche i "single"! Per finire questa sintetica analisi vorrei ricordarvi il Replay, che ci permette di rivedere le azioni più belle, e in particolare i K.O., al rallentatore, in maniera da apprezzare maggiormente la tecnica del gioco. Piccola precisazione: sul gioco si afferma che si può vincere per K.O. o buttando fuori dal particolarissimo ring su cui si combatte il proprio avversario, mentre naturalmente la vittoria arride anche a chi al termine dei 30 secondi possiede più energia dell'avversario. Volete un giudizio finale? Posso dirvi che devo dissentire dal mio collega inglese Rik Skews, che paragona Virtua Fighter a R-360: grande "presenza", grande scena, ma scarsa giocabilità. Probabilmente siamo troppo abituati a fare "bolle" e "pizze", per cui facciamo più fatica a pensare che per colpire un avversario bisogna andare proprio dove si trova lui fisicamente, in un mondo reale e tridimensionale. Quando avremo superato questa barriera psicologica sono convinto VF troverà una nutrita schiera di seguaci... e chissà come sarà Virtua Fighter 2!!!

MAURIZIO MICCOLI

MI DIA IL SUO CODICE FISCALE...

La Sega ha fatto le cose per benino e ha provveduto a dare un'identità già abbastanza definita agli otto personaggi che si contendono il titolo di miglior lottatore del mondo. Nelle due pagine seguenti potete trovare una breve presentazione dei contendenti, ma se avete la pazienza di non iniziare subito a giocare, quando introducete la monetina, potrete saperne qualcosa di più: quando dovete scegliere il vostro personaggio potete conoscere, oltre al suo nome completo, nazionalità, età, sesso (se vi fossero dubbi...), lavoro, gruppo sanguigno (chissà come mai?...) e hobby. Sembrano sciocchezze, ma oltre a creare un certo fascino al gioco, possono rivelarsi anche notizie utili, come il sapere la scuola di provenienza e la specialità in cui eccelle ogni lottatore, che invece potete trovare direttamente sulla plancia! E poi dicono che l'inglese non serve a niente...

KILLED GAMES

KAGE(MARU)

La storia di Kage è molto triste: il padre, che era un Ninja, fu ucciso dal Sindacato, che poi gli rapì anche la madre. Ora la sua vita è diventata una missione: girare il mondo per distruggere tutti i "cattivi"!

SARAH BRYANT

Come il fratello, è un'esperta del Jeet Kune Do, ma mentre stava aiutando Jacky nelle indagini è stata rapita dal Sindacato, che grazie a un ipnotizzatore la vuole indurre in uno dei più orrendi delitti: il fratricidio!

JACKY BRYANT

Il classico "yankee", biondo e muscoloso: sta indagando sulle misteriose cause che l'hanno coinvolto in un pericoloso incidente automobilistico. L'unica speranza di salvare la pelle è data dalla sua conoscenza del Jeet Kune Do.

AKIRA Y

E' lui o non è lui co Akira è l'unic la Hakkyokuken to giapponese) strare che quell ziale!

JEFFRY MCWILD

Un pescatore la cui barca fu distrutta da uno squalo mangia-uomini. la sua unica ragione di vita è combattere per guadagnare abbastanza soldi per comprare una nuova barca e vendicarsi del terrore dei mari!

WOLF HAWKFIELD

Un'autentica forza della natura: discendente diretto degli Indiani d'America (per la precisione del Canada) non è mai stato sconfitto da nessuno prima di entrare sul ring magico di VF. E' dotato di una forza erculea.

Virtua Fighter

虎燕拳

LAU CHAN

Questo baffuto cinese si vanta di essere il miglior cuoco dell'orbe terracqueo, nonché il più grande lottatore: è un fanatico dell'arte marziale cinese "Kenpo", da lui ritenuta la "disciplina definitiva".

八極拳

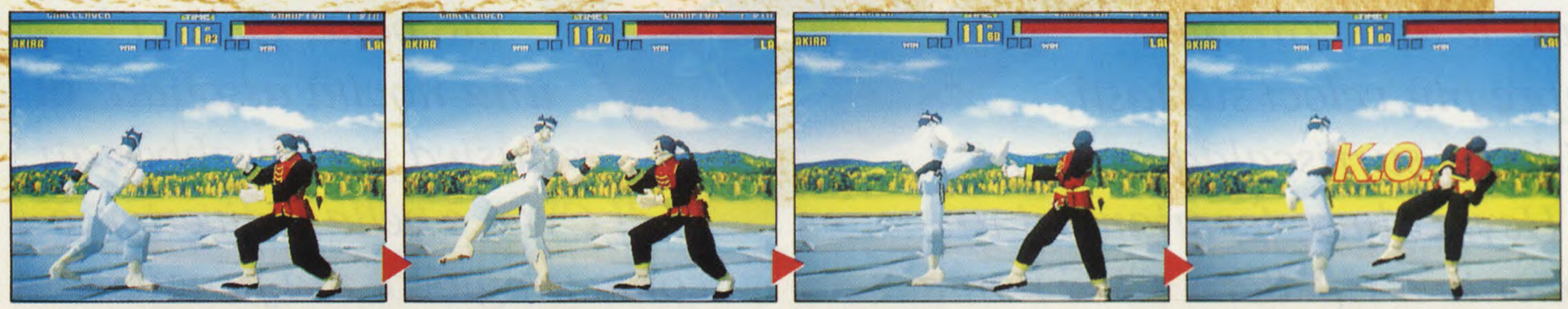
YUKI

? Ceeerto che è lui! Il mitico erede della gloriosa scuola (che fu plagiata dall'esercito ed è intenzionato a dimostrare è l'unica, vera, arte mar-

燕青拳

PAI CHAN

La bella, ma rude, orientale ha ripudiato il padre, tanto che possiede un'altra nazionalità, perché questi ha sacrificato la famiglia per inseguire il raggiungimento dei propri ideali. I duelli tra i due sono i più cruenti!



“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)

ARCADE HIGHSCORES

LE FERIE FANNO BENE...

Ma che succede, ragazzi? Vi siete svegliati tutti in un colpo? In questo periodo c'è stato un incremento mai visto della posta riservata a questo spazio, tanto che mi sono visto costretto ad allargarlo! Cominciamo dai record. Pare che si stia riaprendo l'epoca delle grandi sfide: Vicenza, "patria" di Out Run, non ha gradito i record di Firenze sul "sequel" (Out Runners, per chi non lo sapesse), e così sono crollati già alcuni record. Probabilmente è l'aria palladiana che ispira, visto che anche il sottoscritto ha sfiorato il record sul percorso della Russia, giocando contro Roberto Picelli (chi ha orecchie per intendere, intenda...)! Sono comparsi sulla scena diversi nuovi personaggi, alcuni dei quali con diversi punteggi più che discreti, ma soprattutto c'è stato un ritorno alla grande di tante vecchie conoscenze. A parte Gianni Zanchini, talmente scatenato da mandarci una foto (che pubblichiamo ben volentieri) del suo nuovo record con una raccomandata, c'è Gianluca Panuccio, che ci comunica di aver cambiato sigla, ma non ci spiega il motivo, Leandro Domenicale, che ci racconta "l'incontro" con Mortal Kombat 2 (traditore!), ma chi non vi aspettereste mai di "rileggere" è uno dei personaggi più fantomatici tra quelli apparsi sulle pagine di CVG! Provate a indovinare... vi voglio aiutare: andate a vedere CVG 19 del settembre 1992... già, proprio lui: Ottorino Papini da Anghiari, in provincia di Arezzo! Rompiamo gli indugi e vediamo uno stralcio della lettera: "...Mi dispiace di essermi fatto vivo solamente adesso, ma ho perduto i numeri 18 e 19 di CVG (aaarghh!, già questo è inscusabile!!!)... adesso però posso darti le "famigerate " spiegazioni!!! (sì, aspetta solo un attimo che vado a riprendere il lanciarazzi che avevo riposto quando la tua prima lettera era scivolata nell'oblio...)... molti punteggi sono modesti e ora ti spiego il perché... piccoli paesi...impossibile trovare joystick e tasti in buono stato... i giochi sono settati alla massima difficoltà... rapporto con i gestori veramente terribile!!! (d'accordo, ma non è questo che ci interessa: veniamo al sodo!)... Nel punteggio di King of Boxer, c'è un errore... manca uno zero! (5.120.000? Non ci fai paura: anche così rimane un punteggio scarso!)... I punteggi di Ghosts'n'Goblins e New Zealand Story non hanno bisogno di spiegazioni (infatti non le vogliamo: sono altri i giochi incriminati!)... Il punteggio di Thunder Cross 2 credo sia stato frutto di una modifica nella scheda perché nel 4° livello sono andato addosso a una astronave e ho visto il contatore salire di colpo di 3 milioni! Il bello è che la stessa cosa è successa nel 5° livello!! (dov'è il razzo? dov'è il razzo?...) A Parodius (oooohhhhh!!!!!!!) la cosa è stata ben diversa! Devi sapere che in quasi tutti i giochi Taito esiste un trucco... prova a scrivere la sigla "SEX" nel tabellone dei punteggi: sentirai un tuono, e la sigla si tramuterà in un "H.." (non l'avremmo mai immaginato... senti, ma a parte questo trucchetto che conosce anche mia nonna, mi pare che Parodius non sia della Taito...) Se lo provi in Bubble Bobble... in Rainbow Islands... così usando questo trucco ho eliminato il polipone finale, con la scritta "CONGRATULATIONS: VIPERX2=2.000.000!"... ah, non so se funziona in tutti i modelli perché a me è successo una sola volta!..." Basta, basta, basta: la pazienza ha un limite! Mi rifiuto di pubblicare i record che hai citato successivamente, almeno finché non mi spiegherai DETTAGLIATAMENTE come hai fatto e non mi manderai una decina di foto di punteggi simili! Non si può ritenere veramente valido un record per un "bug" avvenuto (ammesso che sia avvenuto) una tantum, senza spiegazione e comunque senza la possibilità che si ripeta!

Per ultimo vi faccio la solita raccomandazione: sala giochi-gettone-record-(foto)-compilate l'apposita scheda (o una sua fotocopia)-mandatela al solito indirizzo:

ARCADE HIGHSCORES
CVG - Gruppo Edit. JACKSON
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

DI MAURIZIO MICCOLI

WORLD HEROES (BROCKEN)
1.993.300 (ALL PERFECT) Davide Pante (DIO), Lamon (BL)

WORLD HEROES 2 (SHURA)
4.027.300 Gianluca Panuccio (ROY), Reggio Calabria

WORLD RALLY (1 coin)
82.049 Paolo Facchin (FAC), Vicenza

SF2CE

(BALROG)
1.399.500 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
905.100 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
896.500 Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
870.400 Enrico Cestari (ENR), Milano

(BISON)
1.600.300 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.586.200 (ALL PERFECT) Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
1.413.700 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze;
1.299.300 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
935.400 Marco Peschiera (MAC), Casalmaggiore (CR)

(BLANKA)
1.615.700 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.583.300 (ALL PERFECT) Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
1.283.000 Alexander Toth (BB), Milano;
1.237.900 Enrico Cestari (ENR), Milano;
1.192.300 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

BOMBERLORD
2.208.000 Roberto Lovato (WIZ), Vicenza

MARTIAL CHAMPION
238.500 Luca Dani (KEN), Vicenza

MORTAL KOMBAT
23.467.000 Savio Saviano (SAV), Napoli

OUT RUNNERS (EAST BOUND)
JAPAN
3'26"61 Luca Dani (KEN), Vicenza
HONG KONG
3'30"46 Luca Dani (KEN), Vicenza
AUSTRALIA
3'29"37 Luca Dani (KEN), Vicenza

OUT RUNNERS (WEST BOUND)
NORTHERN EUROPE
3'36"13 Luca Dani (KEN), Vicenza
THE ATLANTIC
3'33"38 Luca Dani (KEN), Vicenza
KENYA
3'35"05 Roberto Picelli (IAN), Vicenza

TOP LANDING
816 (ALL) Mauro Cogoni (MAD), Oristano

VIEWPOINT
1.850.390 Gianni Zanchini (Z.G), San Mauro P. (FO)

(CHUN LI)
1.517.400 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.344.600 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

(DHALSIM)
1.412.800 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.183.400 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

(GUILE)
1.301.200 Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
1.251.700 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

(HONDA)
1.411.200 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.396.500 (ALL PERFECT) Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
1.378.800 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

(KEN)
1.613.500 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.579.300 (ALL PERFECT) Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
1.295.400 Fabrizio Bini (FAB), Roma;
1.279.300 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze;
1.259.400 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
1.030.000 Massimiliano Cavaliere (DUX), Treviso;
990.400 Igor Sciolla (MNW), San Benigno (TO)

(RYU)
1.569.200 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.380.200 Alex Cadoni (BAU), Oristano;
1.301.200 Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
1.297.000 Michele Montanari (MIC), Guastalla (RE);
1.293.500 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
1.231.800 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze;
1.110.800 Paolo Giorgi (POL), Pavia

(SAGAT)
1.710.000 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.623.300 (ALL PERFECT) Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
1.207.300 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
1.193.600 Enrico Cestari (ENR), Milano

(VEGA)
1.563.000 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.392.200 Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
1.361.200 Sergio Tellini (ASW), Firenze;
1.195.400 Andrea Giampieri (ZAK), Sirolo (AN);
1.192.100 Stefano Della Riva (DRL), Illasi (VR);
1.170.200 Sabrina Tavazza (SAB), Pavia;
1.150.000 Marco Peschiera (MAC), Casalmaggiore (CR);
1.094.700 Gianluca Panuccio (RKG), Reggio Calabria;
1.070.000 Fabrizio Filippi (), Ostia Lido (RM);
1.012.600 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
963.400 Giuseppe Conti (GGG), Livorno;
920.900 Nicola Cursio (DRU), Vasto (CH);
912.800 Simone Valerio (NSP), Riva presso Chieri (TO)

(ZANGIEF)
1.583.400 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.582.900 (ALL PERFECT) Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
1.416.800 Antonio Landa (RIP), Udine;
1.003.800 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

ARCADE HIGHSCORES

HO REALIZZATO UN RECORD SUL SEGUENTE COIN-OP:
.....
MARCA.....ANNO .....
PUNTEGGIO.....
NOTE.....
.....
I MIEI DATI PERSONALI SONO:
COGNOME.....NOME.....
SIGLA (TRE LETTERE) .....ETA' .....
INDIRIZZO.....
CITTA'.....PROV.....
CAP .....TEL...../ .....
NOTE.....
.....
.....
.....
.....

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

DaS Production
Via Giusti 15 a/b
50121 Firenze

DAS Production

CHICAGO BY NIGHT

La prima, dettagliatissima ambientazione per il gioco di narrazione Vampiri.

GURPS Cyberpunk

Il più "realistico" gioco cyberpunk mai realizzato! Sequestrato dai servizi segreti americani!

I Giochi dei Grandi

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

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

I Giochi dei Grandi

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÁ

di MASSIMO TORRIANI

CI SONO MOMENTI CHE VALGONO UNA VITA E ATTIMI CHE FISSANO NEL TEMPO FIGURE LEGGENDARIE.... NESSUNO PUO' SOTTRARSI AL PROPRIO DESTINO, MA ALCUNI DI NOI SANNO COME PILOTARLO...

IL FUTURO AVANZA, E MENTRE SISTEMI SEMPRE PIU' COMPLESSI CONTROLLANO LE FUNZIONI DI VOLO DI APPARECCHI SEMPRE PIU' SOFISTICATI, I PENSIERI, TALVOLTA, FUGGONO A RITROSO NEL TEMPO EVOCANDO FIGURE MITICHE, CHE AGLI ALBORI DEL VOLO HANNO SCRITTO PAGINE DI STORIA INTRISE DI CORAGGIO.

BLUE MAX

GIOCO DA TAVOLO PER DUE O PIU' GIOCATORI

EDITO IN ITALIANO DA STRATELIBRI

".....Era il Dicembre 1917 quando per la prima volta mi affidarono il mio primo Fokker Dr.I. La mia emozione era alle stelle...Non solo ero stato trasferito alla squadriglia del Barone von Richtofen, ma, addirittura, mi era data l'opportunità di pilotare uno di questi splendidi triplani che avevano fatto grande la Germania....

GERMANIA 8 DICEMBRE 1917
Caro diario

Domattina avrò il mio primo volo di ricognizione nei cieli francesi e precisamente in località Le Chatelet.
Ho ispezionato a fondo il mio velivolo e verificato i meccanismi delle mitragliatrici. Tutto mi è sembrato in ordine e gli hangar sono molto curati. Ogni aereo viene scrupolosamente assistito da uno staff tecnico che verifica gli eventuali danni subiti e procede immediatamente alla riparazione. Spontaneamente mi sono ritrovato a pensare ai nostri nemici. Chissà se anche loro in questo momento stanno sognando il momento in cui, alti nei cieli, ci scontreremo... Chissà se anche loro pensano alla famiglia che a casa li aspetta?...

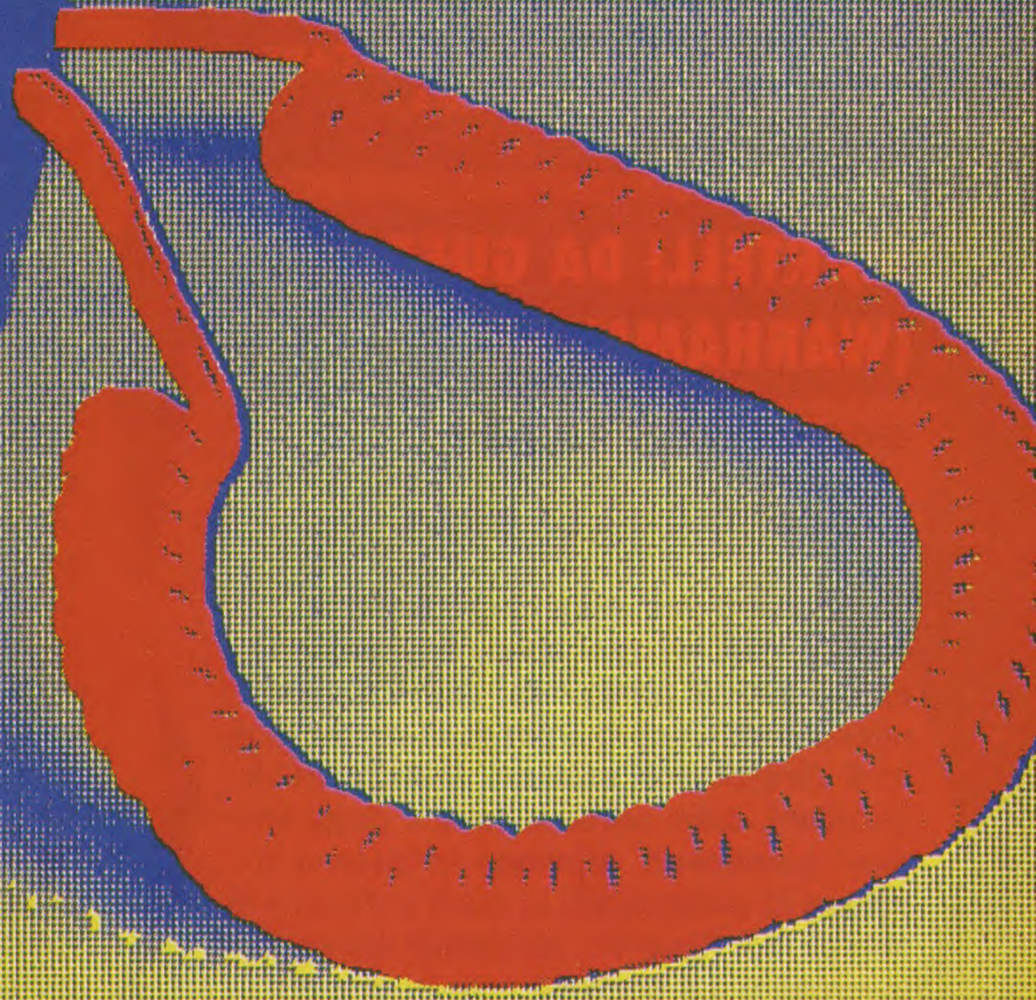
GERMANIA 9 DICEMBRE 1917
Caro diario

Sono VIVO!! Ma quanto orrore! Mai avrei immaginato che la guerra fosse così innaturalmente crudele. Per lungo tempo avevo sognato di scontrarmi in volo con uno Spad, ma, come il tempo avrebbe dovuto insegnarmi, i sogni non rispecchiano quasi mai la realtà... Dopo aver mitragliato a lungo le linee nemiche, uccidendo senza onore decine di uomini rintanati nelle loro trincee, siamo stati intercettati da una squadriglia nemica.

Lo scontro è durato una manciata di splendidi minuti, ma il suo epilogo mi ha dato molto su cui riflettere. Dopo aver volteggiato più volte a bassa quota evitando con una serie di manovre i colpi delle mitragliatrici nemiche, von Richtofen ha inquadrato lo Spad che mi inseguiva e ha a sua volta cominciato a mitragliare il francese. Immediatamente il velivolo, per un ritorno di fiamma sul motore crivellato di colpi, ha preso fuoco perdendo l'assetto di volo e cominciando a precipitare in una spirale irregolare. Ringraziando il cielo, il rumore del mio motore ha coperto le urla del malcapitato pilota; ma il suo corpo straziato dalle fiamme, si agitava in maniera così furiosa che non mi era difficile immaginare il suo tormento...

Non dimenticherò mai questa scena...

TUTTI I GIOVEDI
dalle 15.00 alle 17.00
TEL. 02/66034295



COMPUTER + CVG VIDEOGIOCHI

Tratto da: "Il diario di von MAX il temerario" noto pilota della prima Guerra Mondiale abbattuto nei cieli francesi nell'Aprile 1918.

Allora?!! Cosa ne dite di pilotare un bel triplano?! Vi attira vero?!!
Beh, non perdete allora l'occasione di acquistare questo splendido gioco dalla grafica stupenda che, giunto alla sua seconda edizione, si afferma come uno tra i migliori sistemi di simulazione aerea della prima guerra mondiale. All'interno della confezione troverete schede di volo e schede tecniche relative alle formazioni ed ogni tipo di manovra possibile, nonché una splendida mappa ad acquarello sulla quale si svolgeranno i vostri scontri.
Semplice e veloce, BLUE MAX, è un eccezionale passatempo per una serata in compagnia, grazie alla possibilità di suddividere la squadriglia tra più giocatori affidando a ciascuno il comando di un singolo veicolo.
CONSIGLIATISSIMO.

...E, ANDANDO A RITROSO NEL TEMPO, NON POSSIAMO EVITARE CHE LA NOSTRA MENTE TORNI ALL'INFANZIA, DOVE L'UNICO MODO PER VOLARE, OLTRE ALLA MAGIA, ERA CAVALCARE UNA CREATURA FANTASTICA....

MARTELLI DA GUERRA (WARHAMMER)

GIOCO DI RUOLO FANTASY

EDITO IN ITALIANO DA NEXUS

"...Altdorf è una delle più belle città dell'Impero, ed ogni anno, in occasione della Festa di primavera, gente di ogni paese confluisce qui per godersi tre giorni di divertimenti sfrenati. Moltitudini di Estaliani, dalle barbe incolte e dagli stomaci prominenti, affollano le taverne in attesa di malcapitati ai quali sottrarre le borse; rudi Kisleviti, abbruttiti dai rigori invernali e dai continui scontri con gli avamposti del Caos, divertono le folle grazie alla loro proverbiale abilità a cavallo ed ai loro balli sfrenati; Bretonniani, dagli abiti raffinati e dai modi regali, commerciano stoffe e monili di squisita fattura esaltando la qualità della loro merce: una moltitudine di razze e di costumi che popolano le strade della città colorandole.
Aromi di cibi speziati, profumi esotici e miasmi permeano l'aria con un amalgama dolciastro che intorpidisce i sensi, confondendo la mente. Tornei, sfide, concerti e attrazioni internazionali si susseguono senza posa, creando maree umane che si muovono tra gli stretti vicoli, infrangendosi, come onde, sui tendoni che ospitano la manifestazione d'interesse. In questi giorni di festa è difficile pensare che l'Impero sia così corrotto, e che le forze oscure che tramano nell'ombra si siano, oramai, consolidate al punto tale di infiltrarsi fino alle massime cariche. Ma non tutti sono distratti da questa bolgia. Qualcuno sta vigilando sulla città: Kaleb Dark.
Scrutando nella gemma della Saggezza, tempo addietro, è stato avvertito dell'imminente minaccia, ed ora, vigile, sta aspettando il momento propizio. Nei pressi del tempio di Moor, in vicinanza del cimitero, una serie di ombre furtive, anima il crepuscolo.
In città, stanchi dopo una giornata di svago, ed ignari del pericolo, i popolani fanno ritorno alle abitazioni o alle taverne dove spenderanno la notte.
Il suono dei passi sull'acciottolato tradisce la presenza di un gruppo di ritardatari, ma in breve tempo, anche quest'ultimo segno di vita scompare, perdendosi nei vicoli.
Il gruppo di sacerdoti che poco prima si era radunato nei pressi di un antico sepolcro è da poco penetrato al suo interno quando Kaleb, con la grazia di un felino abbandona il suo nascondiglio. Il cacciatore di demoni è entrato in azione. Anche stanotte la sua spada stregata assaggerà il sangue degli infedeli e una nuova vittoria si sommerà alla lunga serie della sua personale lotta contro il caos.
Una notte di lutto...."

Tratto da " Mille modi per cucinare una strega" scritto da MAX VERONELLI durante la permanenza in un carcere PSICHIATRICO.

Come posso descrivere il gioco di ruolo fantasy da me preferito? Forse la maniera migliore è di spiegarvi il perché della mia scelta. Anzitutto il sistema di generazione del personaggio è molto aperto e non legato a carriere prestabilite, Eciò permette una migliore caratterizzazione attraverso scelte specifiche, che vi consentiranno l'acquisizione di abilità uniche. Saper "parlare in pubblico", talvolta può essere più utile di saper "maneggiare una spada a due mani"....
L'ambientazione, particolarmente ricca e riuscita, basata sul nostro rinascimento, copre ampiamente la necessità di spaziare da atmosfere tipicamente "dungeon" a quelle tipicamente investigative, farcendo il tutto con un pizzico di "gotico" e di fantasy classico. Le razze dei PG sono infatti quelle tipiche della letteratura: ELFI, NANI, UMANI ed HALFLING. Particolare menzione merita l'aspetto grafico che, arricchito di materiale interamente italiano, inquadra questo gioco di ruolo come una seria produzione, e non una semplice traduzione dall'inglese. Il meccanismo di combattimento è a mio giudizio, un giusto compromesso tra difficoltà e realismo, rendendo gli scontri rapidi ma dettagliati (locazione dei colpi,colpi critici etc..). Non parliamo, poi, della magia che suddivisa in varie scuole con incantesimi differenziati per ciascuna classe è, anche grazie alla descrizione degli ingredienti necessari, una tra le più complete. Per i più esigenti è stato inserito anche un capitolo dedicato alle religioni....
Se dite di essere un giocatore di ruolo, dovete comprare
MARTELLI DA GUERRA!

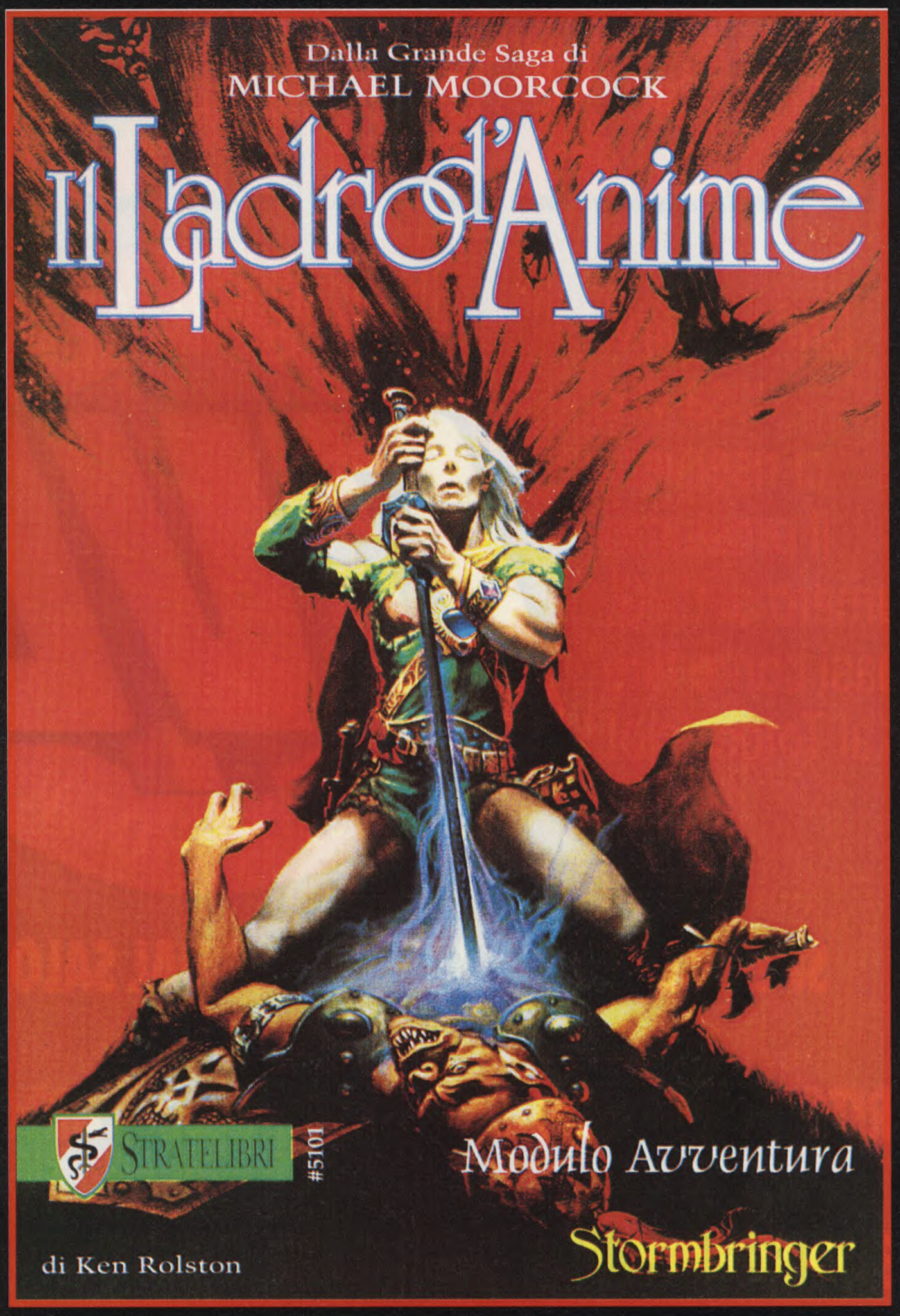
...E PER NON SMENTIRE IL DETTO "LA QUIETE DOPO LA TEMPESTA" ECCO A VOI "GRAN BURRONE", UN LUOGO DI PACE DOVE CURARE LE VOSTRE FERITE E TROVARE LA PACE DELL'ANIMA.

GRAN BURRONE

MODULO GEOGRAFICO PER IL GIOCO DI RUOLO "IL SIGNORE DEGLI ANELLI"

EDITO IN ITALIANO DA STRATELIBRI

Continua la fortunata serie di moduli di espansione, dedicati alla mitica TERRA DI MEZZO, con questa dettagliata descrizione della regione di Rhudaur. Inospitale per eccellenza e dai molteplici aspetti geografici, Gran Burrone è realmente l'ultimo posto accogliente in cui recarsi per sfuggire ai seguaci del Re Stregone. All'interno del modulo, curatissimo, troverete tutte le mappe e le informazioni relative alla casa di Elrond. Protetta da un esercito di elfi, fedelissimi al Bianco Consiglio ed a custodia di Vilya, il più potente dei tre anelli, la valle è sempre stata teatro di avventure. Forze oscure, premono infatti ai suoi confini cercando di conoscere l'esatta locazione di Elrod. Disposte a tutto, pur di squarciare il velo di mistero, le forze del male non disdegnano di allearsi con chiunque sia assetato di potere ma ciò, finora, non è bastato. Riusciranno i nostri eroi a sopravvivere mantenendo il segreto di Gran Burrone?!



....E A PROPOSITO DI ANIME, SIETE CERTI DI POSSEDERNE ANCORA UNA? O QUALCUNO A VOSTRA INSAPUTA SI E'IMPOSSESSATO DELLA VOSTRA ? SCOPRITELO IN:

IL LADRO DI ANIME

MODULO DI AVVENTURE PER IL GIOCO DI RUOLO STORMBRINGER

EDITO IN ITALIANO DA STRATELIBRI

Non poteva mancare un supplemento di avventure dedicate al protagonista delle avventure di Moorcock: ELRIC! E così la Stratelibri ha provveduto a colmare la lacuna con un modulo in due parti dedicato alla ricerca di un fantomatico assassino, conosciuto come "il ladro di anime". In un susseguirsi di colpi di scena si intrecciano le vicende dei nostri eroi, assoldati da un'affascinante ragazza per vendicare la morte del padre, e gli incredibili intrighi orditi da quattro mercanti privi di scrupoli. Basato sul racconto "Elric in negromante", questo modulo ripropone anche il mitico antagonista del nostro beniamino: Theleb K'aarna lo stregone di Pan Tang. Riuscirete nel vostro compito o perirete, vittime della "Spada Nera"? Aspettiamo con ansia il seguito di questo modulo per vedere cosa ci riserva il futuro.

RINGRAZIAMO PER IL MATERIALE MESSO CORTESEMENTE A DISPOSIZIONE: NEXUS, PERGIOCO E STRATELIBRI

NEXT MONTH...

Difficile dirvi cosa vi e ci riserverà il prossimo numero di CVG, quasi come fare 13 al Totocalcio!

COMPUTER + CVG VIDEOGIOCHI

Ma a noi piace giocare (per chi non l'avesse capito), per cui azzardiamo i seguenti argomenti:

SPECIALE FIERA: REPORTAGE DAL SALONE DEL GIOCATTOLO

▼

RITORNA FAR OUT: "MASQUERADE", GIOCO DI RUOLO DAL VIVO!

▼

3DO SEMPRE PIU' SCATENATA: DRAGON'S LAIR O TOTAL ECLYPSE?

▼

RITORNA PINBALL WIZARD: RITORNERA' ANCHE STAR TREK?!

▼

ARCADE GAMES: PER I NOSTALGICI, SU PC-WINDOWS!

▼

LE SOLUZIONI GLOBALI: LA TERZA PARTE DI LEMMINGS 2

▼

COIN-OP: MORTAL KOMBAT 2 & I SUOI SEGRETI!

▼

...VI ASPETTIAMO TRA UN MESE IN EDICOLA!!!

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)	Alien 3	L. 118.000
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
ACTRAZIOR 2	L..138.000
AEREO THE ACROBAT	L. 138.000
AEROBIZ - SIM.VOLO	L. 148.000
ALADDIN	L. 138.000
ALIEN 3	L. 118.000
ALIENS vs PREDATOR (*)	L. 99.000
ART OF FIGHTING	L. 138.000
ASTERIX	L. 148.000
BASEBALL 2020	L. 138.000
BARBIE	L. 138.000
BATTLE CAR	TELEFONARE
BATTLE MASTER (*)	L. 178.000
BATTLESHIP	L. 138.000
BATTLETOADS DOUBLE DRAGON	L. 148.000
BEETHOVEN	L. 138.000
BIZYLAND	L. 98.000
BOXING LEGENDS OF THE RING	L. 138.000
BUBSY	L. 125.000
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
CONGO'S CAPER	L. 98.000
COOL SPOT	L. 119.000
CYBERNATOR	L. 115.000
DAFFY DUCK	L. 128.000
DENNIS THE MENAGE	L. 138.000
DESERT STRIKE (*)	L. 98.000
DIG & SPIKE VOLLEYBALL	L. 128.000
DRACULA	TELEFONARE
DRAGON BALLS (*)	L. 168.000
EMPIRE STRIKEBACK	L. 168.000
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 OF N.STAR KEN 7	TELEFONARE
FIRST SAMURAY	L. 138.000
FUN & GAMES	L. 128.000
GOEMON 2	TELEFONARE
GOOF TROOP - PIPPO	L. 129.000
GP-1 MOTOMONDIALE	L. 139.000
GRADIUS III	L. 78.000
IKARI WARRIOR (*)	L. 118.000
IL TAGLIAERBE	L. 138.000
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	L. 128.000
JAMES POND	L. 128.000
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. 148.000
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'S TIME MACHINE	L. 138.000
MARIO WARRIOR	L. 128.000
MAZINGA Z (*)	L. 118.000
MEGAROBOT GOLF (*)	L. 138.000
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
PLAYER MANAGER	L. 128.000
RIDDING BOWE BOXING	L. 138.000
RIVAL TURF	L. 138.000
ROAD RUNNER (*)	L. 98.000
ROBOCOP vs TERMINATOR	L. 138.000
ROCKY & BULLWINKLE	TELEFONARE
RUN SABER	L. 138.000
RUSHING BEAT 3 - FIGHTING	TELEFONARE
SENGOKU (*)	L. 135.000
SIDEKICK SOCCER	L. 138.000
SIDE POCKET - Biliardo	L. 138.000
SIM - ANT	L. 138.000
SOLDIER OF FORTUNE	L. 158.000
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 AQUATIC GAME	L. 118.000
SUPER BOWLING (*)	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. 88.000
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
TETRIS COMBAT	L. 168.000
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
TIME SLEEP	L. 118.000
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
USA ICE HOCKEY	L. 78.000
UTOPIA	L. 138.000
VEGAS STAKES	L. 118.000
VOLLEYBALL 2	L. 118.000
WE'RE BACK A DINOSAUR'S STORY	L. 138.000
WHEEL OF FORTUNE	L. 38.000
WHERE TIME CARMEN	L. 148.000
WINGS COMMANDER 2	L. 158.000
WINTER OLYMPIC '94	DISPONIBILE
WIZARD OF OZ	L. 138.000
WORLD CHAMPION BOXING (*)	L. 98.000
WORLD HEROES 2 (*)	L. 145.000
YOSHI'S COOKY	L. 118.000
YOSHI'S HUNTER (con bazooka) (*)	L. 68.000
ZELDA	L. 88.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	L. 119.000

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

SERVIZIO VENDITA PER RIVENDITORI QUALIFICATI

OFFERTISSIME
FLASHBACK (ita)
L. 130.000
FLASHBACK +
S.MARIO KART (ita)
L. 199.000

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
SHADOW RUN	L. 49.000
SUPER CONFLICT	L. 49.000
SUPER KICK-OFF	L. 49.000
TOYS	L. 49.000

DISPONIBILE DAL 15/2 SENSIBLE SOCCER

NOVITÀ ASSOLUTA !

NINTENDO
8 BIT - CONVERTER

Finalmente disponibile il convertitore universale per usare tutti i tuoi giochi del Nes sia italiani che americani ! Potrai così usare gli oltre 5000 giochi disponibili, del Nes 8 bit, sul tuo SuperNes !

L. 89.000

ULTIME NOVITÀ E OFFERTISSIME PER 3DO E ATARI JAGUAR DIRETTAMENTE DA LAS VEGAS. TELEFONARE !!!

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.

GET READY!

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

SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2
ALADDIN
ARDY LIGHTFOOT
ART OF FIGHTING
BATTLE CARS
CLAY FIGHTER
DAFFY AND MARVIN THE MARTIAN
DENNIS THE MENACE
EQUINOX
FATAL FURY 2
FLASHBACK
FX TRAX
JUNGLE BOOK
LEGEND
LUFIA AND FORTRESS OF DOOM
MEGAMEN X
MORTAL KOMBAT
MR. NUTZ
NBA SHOWDOWN
OKUTO NO KEN 7
PALADIN QUEST
PITFALL HERRY
ROCK' N ROLL RACING
SECRET OF MANA
SENSIBLE SOCCER
SPACE ACE
STREET FIGHTER 2 TURBO
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP
SUPER EMPIRE STRIKE BACK
SUPER MARIO ALL STAR
TECMO SUPERBOWL
TMNT TOURNAMENT FIGHTER
YOUNGH MERLIN

JAGUAR

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

3DO

BATTLE CHEESS
DRAGONS LAIR
ESCAPE FROM MONSTER MANOR
LEMMINGS
MAD DOG MACREE
NIGHT TRAP
OUT OF THIS WORLD
STELLAR SEVEN
TOTAL ECLIPSE

GAME GEAR

ASTERIX
BART VS. WORLD
CHUCK ROCK 2
COOL SPOT
DONALD DUCK 2
ECCO THE DOLPHIN
FORMULA ONE
HOOK
JUNGLE BOOK
JURASSIC PARK
LAST ACTION HERO
MORTAL KOMBAT
ROAD RASH
ROAD RUNNER
ROBOCOD
ROBOCOP VS. TERMINATOR
SENSIBLE SOCCER
SONIC CHAOS
START WARS
VAMPIRE
WWF WRESTLE MANIA STEEL CAGE
X-MAN
ZOOL

MEGA DRIIVE

ALADDIN
ASTERIX
BEAUTY AND THE BEAST
BLADES VENGEANCE
CLIFFHANGER
DRACULA
DRAGONS REVENGE
DR. ROBOTNIK MEAN MACHINE
ETERNAL CHAMPION
F1 DOMARK
F117 NIGHT STORM
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
LANDSTOLKER
LAST ACTION HERO
LETHAL ENFORCES
MICRO MACHINE
MORTAL KOMBAT
NHL HOKEY 94
OTTIFANT
PELE SOCCER
RANGER - X (EX RANZA)
ROAR OF THE BEAST
ROBOCOP VS. TERMINATOR
ROCKET KNIGHT ADVENTURE
SENSIBLE SOCCER
SONIC SPINBALL
STREET FIGHTER 2 C.E.
TMNT TOURNAMENT FIGHT
VIRTUAL PINBALL
WIMBLEDON TENNIS
ZOOL

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 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 proprietà 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