SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE /50 (TAXE PERCUE) TASSA RISCOSSA MILANO CMP ROSERIO
N. 36
APRILE 1994
L. 5.000
(Frs.5,00)
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

COMPUTER + VIDEOGIOCHI

C+VG

- VOYEUR
- GENGHIS KHAN 2
- METAL MARINES
- BLOODNET
- DARKMERE
- WARIO LAND
- PINK GOES TO HOLLYWOOD
- DSP TENNIS
- KETHER
- CLAYFIGHTER
- MORTAL KOMBAT
- TERMINATOR RAMPAGE
- NHL HOCKEY '94
- UNNECESSARY ROUGHNESS
- BUBBA'N'STIX

© 1992 MORTAL KOMBAT is a trademark of Midway © Manufacturing Company. All Rights Reserved.

KICK OFF 3
IMAGINEER VA ANCORA IN GOL!!!

MORTAL KOMBAT II
TUTTE LE FATALITY!!!

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

Qualificati subito e stupiscili tutti

Oltre 578.000 nostri ex allievi sono entrati a testa alta nel mondo del lavoro.

Ecco
la tua grande occasione

Impara subito, con il metodo più facile, comodo e collaudato, una professione altamente qualificata. Con Scuola Radio Elettra puoi acquisire in breve tempo una seria preparazione specifica studiando direttamente a casa tua.

Metti
subito in pratica quello che impari!

In tutti i corsi tecnico-professionali hai a disposizione materiale d'avanguardia per applicare praticamente ciò che studi e raggiungere facilmente un alto livello professionale.

La tua
preparazione per molte aziende è un'importante referenza

Al termine del corso ti viene rilasciato l'Attestato di Studio, che dimostra la tua conoscenza nella materia che hai scelto e l'alto livello pratico della tua preparazione.





Scegli adesso la tua professione di domani!

Scuola Radio Elettra è:

Rapida, facile, comoda

Perché impari tutto in poco tempo: studiando comodamente a casa tua con un metodo molto accessibile.

Esauriente e conveniente

Perché ti fornisce tutto il materiale necessario e l'assistenza dei docenti più qualificati.

Garantita e affidabile

Perché ha oltre 30 anni di esperienza ed è Leader europeo nell'insegnamento a distanza.

Scuola Radio Elettra ti dà la possibilità di ottenere per i Corsi Scolastici la preparazione necessaria a sostenere gli ESAMI DI STATO presso istituti statali.

Scuola Radio Elettra è associata all'AISCO (Associazione Italiana Scuole di Formazione Aperta e a Distanza) per la tutela dell'Allievo.

578.421 giovani come te si sono qualificati con i corsi di Scuola Radio Elettra.

Dolci Advertising

IMPIANTISTICA

- ELETTROTECNICA, IMPIANTI ELETTRICI E DI ALLARME - Tecnico installatore di impianti elettrici antifurto
- IMPIANTI DI REFRIGERAZIONE, RISCALDAMENTO E CONDIZIONAMENTO Installatore termotecnico di impianti civili e industriali
- IMPIANTI IDRAULICI E SANITARI - Tecnico di impiantistica e di idraulica sanitaria
- IMPIANTI AD ENERGIA SOLARE - Specialista nelle tecniche di captazione e utilizzazione dell'energia solare

FORMAZIONE ARTISTICA

- DISEGNO E PITTURA AD OLIO
- FOTOGRAFIA, TECNICHE DEL BIANCO E NERO E DEL COLORE - Fotografo pubblicitario, di moda e di reportage, tecnico di sviluppo e stampa

ARTI APPLICATE

- ARREDAMENTO
- ESTETISTA E PARRUCCHIERE
- STILISTA DI MODA
- TECNICO E GRAFICO PUBBLICITARIO

INFORMATICA E COMPUTER

- USO DEL PC in ambiente MS-DOS, WORDSTAR, LOTUS 1 2 3, dBASE III PLUS
- USO DEL PC in ambiente WINDOWS, WORDSTAR, LOTUS 1 2 3, dBASE III PLUS
- BASIC AVANZATO (GW BASIC - BASICA) Programmazione su personal computer

MS DOS, GW BASIC e WINDOWS sono marchi MICROSOFT; dBASE III è un marchio Ashon Tate; Lotus 123 è un marchio Lotus; Wordstar è un marchio Micropro; Basica è un marchio IBM.

I corsi di informatica sono composti da manuali e dischetti contenenti programmi didattici. È indispensabile disporre di un PC con sistema operativo MS DOS. Se non lo possiedi già, te lo offriamo noi a condizioni eccezionali.

AMBIENTE *NUOVO CORSO*

- TECNICO DELL'ECOLOGIA E DELL'AMBIENTE

FORMAZIONE AZIENDALE

- LINGUA INGLESE
- SEGRETARIA D'AZIENDA

CORSI SCOLASTICI

- SCUOLA MEDIA
- LICEO SCIENTIFICO
- MAGISTRALE
- GEOMETRA
- RAGIONERIA
- MAESTRA D'ASILO
- INTEGRAZIONE DA DIPLOMA A DIPLOMA

ELETTRONICA

- ELETTRONICA TV COLOR Tecnico in impianti televisivi *NUOVO CORSO*
- TV VIA STELLITE Tecnico installatore *NUOVO CORSO*
- ELETTRONICA DIGITALE E MICROCOMPUTER - Tecnico e programmatore di sistemi a microcomputer
- ELETTRONICA SPERIMENTALE L'elettronica per i giovani *NUOVO CORSO*
- ELETTRAUTO - Tecnico riparatore di impianti elettrici ed elettronici degli autoveicoli

GRATIS una ricca documentazione

Ritaglia questo coupon, compilalo con i tuoi dati e spediscilo oggi stesso in busta chiusa a **Scuola Radio Elettra - Via Stellone, 5 - 10126 Torino.**

SÌ desidero ricevere **GRATIS E SENZA IMPEGNO** tutta la documentazione sul:

☐ Corso di _____

☐ Corso di _____

Cognome _____ Nome _____

Via _____ n° _____

Cap _____ Località _____ Prov. _____

Anno di nascita _____ Telefono _____/_____

Professione _____

Motivo della scelta: ☐ lavoro ☐ hobby

CVN02

Servizio informazioni 24 ore su 24: se hai urgenza telefona allo 011/696.69.10

Scuola Radio Elettra

VIA STELLONE 5, 10126 TORINO

FARE PER SAPERE

PRESA D'ATTO MINISTERO PUBBLICA ISTRUZIONE N. 1391

QUEEN COMPUTER

"Vi augura Buona Pasqua!"

Software & games

"Emozioni Virtuali"

SPEDIZIONI IN 24 ORE CON CORRIERE TRACO TNT

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	PC3	AMIGA
ACES OVER EUROPE	129.900	.....
AIR FORCE COMMANDER	99.900	.....
AIRLINES	89.900	.....
ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)	.....	69.900
ALIEN 3	.....	59.900
ALIEN BREED	99.900	.....
ALIEN BREED 2	.....	79.900
ALONE IN THE DARK 2	129.900	.....
AMBERSTAR	.....	57.000
APOCALYPSE	.....	59.900
ARCHON ULTRA	79.900	.....
ARMAETH	89.900	.....
ARMORED FIST	TEL	.....
ASHES OF EMPIRE	.....	69.900
ASSASSIN SPECIAL EDITION	.....	39.900
AUTOROUTE EXPRESS EUROPA	149.000	.....
AUTOROUTE EXPRESS ITALIA	149.000	.....
AXESS DENIED	TEL	.....
B - WING	79.900	.....
BATTLE ISLE '93	89.900	89.900
BEASTLORD	.....	59.900
BENEATH A STEEL SKY	TEL	TEL
BEST OF THE BEST	TEL	TEL
BLADE OF DESTINY	119.900	119.900
BLASTAR	.....	59.900
BLOODNET	TEL	.....
BLUE FORCE	109.900	.....
BOB'S BAD DAY	.....	59.900
BODY BLOWS	79.900	69.900
BODY BLOWS 2	.....	79.900
BREACH 2 ENHANCED	79.900	49.900
BRIDGE CHAMPION	69.900	.....
BRUTAL FOOTBALL	79.900	69.900
BUBBA 'N' STIX	.....	69.900
BUILD & RACE - MOTOR STARS	TEL	.....
BURNING RUBBER	TEL	69.900





CAMPAIGN 2	99.900	89.900
CANNON FODDER	.....	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '93-94	79.900	69.900
CHAOS ENGINE	.....	59.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
CLASH OF STEEL	119.900	.....
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119.900	.....
COMANCHE MISSION DISK 1	79.900	.....
COMANCHE MISSION DISK 2	79.900	.....
COMBAT AIR PATROL	.....	79.900
COMPANIONS OF XANTH	109.900	.....
CONQUERED KINGDOMS	119.900	.....
COOL SPOT	.....	79.900
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	159.900	.....
CURSE OF ENCHANTIA 2	TEL	TEL
CYBERPUNKS	.....	69.900
CYBERRACE	69.900	.....
DANGEROUS STREETS	.....	59.900
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
DISCOVERIES OF THE DEEP	69.900	.....
DISPOSABLE HERO	.....	69.900
DOGFIGHT (ITA)	119.900	99.900
DONK	.....	59.900
DOOM	TEL	.....
DRACULA	99.900	69.900
DREAMWEB	TEL	.....
DUNE II	99.900	89.900
DUNGEON HACK	129.900	.....
ELFMANIA	.....	TEL





TITOLO	PC3	AMIGA
EUROPEAN CHAMPIONS	.....	59.900
EVASIVE ACTION	TEL	.....
F117 A NIGHTHAWK	.....	109.900
F15 STRIKE EAGLE III	109.900	.....
F17 CHALLENGE	TEL	39.900
FALCON 3.0	109.900	.....
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	.....
FANTASY EMPIRES	119.900	.....
FATMAN	69.900	69.900
FATTY BEAR	TEL	.....
FIELDS OF GLORY	129.900	.....
FIRE & ICE	63.900	.....
FLAG	TEL	TEL
FLASHBACK	109.900	89.900
FLIGHT SIMULATOR 5	99.900	.....
FORMULA 1	99.900	59.900

"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"

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	.....
GEAR WORKS	TEL	39.900
GENESIA	.....	79.900
GLOBAL DOMINATION	109.900	99.900
GLOBAL GLADIATORS	.....	59.900
GLOIDULE	.....	69.900
GOAL (KICK OFF III)	79.900	69.900
GOBLINS III	109.900	89.900
GRANDSLAM CLASSICS	49.900	49.900
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	.....
GUNSHIP 2000	89.900	99.900
HAND OF FATE (KYRANDIA 2)	109.900	.....
HEIRS TO THE THRONE	119.900	.....
HIRED GUNS	89.900	79.900
HOMEY D. CLOWN	79.900	.....
HORNET NAVAL STRIKE FIGHTER	TEL	.....
HOYLES CLASSICS	119.900	.....
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	.....
IN EXTREMIS	109.900	.....
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
ISLE OF THE DEAD	TEL	.....
JACK THE RIPPER	TEL	.....
JET STRIKE	.....	59.900
JOHN MADDEN FOOTBALL (HIT SQUAD)	49.900	.....
JONNY QUEST	79.900	.....
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 (ITA)	109.900	.....
KINGMAKER	99.900	99.900
KINGS RANSOM	TEL	.....
KIT VICIOUS	.....	TEL
KRONOLOG - THE NAZI PARADOX	TEL	.....
KRUSTY'S FUN HOUSE	69.900	59.900
LAMBORGHINI AM CHALLENGE	.....	TEL
LANDS OF LORE	99.900	.....
LARRY 5 (ITA)	99.900	.....
LARRY 6 (ING.)	130.900	.....
LAST ACTION HERO	.....	TEL
LATE NIGHT SEXY TV SHOW	99.900	89.900
LEGACY OF SORASIL	TEL	TEL
LEGEND 2 (SON OF THE EMPIRE)	TEL	.....
LINKWORLDS	79.900	.....
LION HEART	.....	59.900
LITIL DEVIL	89.900	TEL
LIVING PINBALL	TEL	TEL
LOST IN TIME	139.900	.....
LOTUS TRILOGY	.....	59.900
LUCKY'S CASINO	119.900	.....
MAGIC BOY	59.900	59.900
MANCHESTER UNITED PR. L. CH.	TEL	TEL
MASQUE BLACK JACK	79.900	.....
MASQUE VIDEO POKER	79.900	.....
MASTER OF ORION	139.900	.....
MERCHANT PRICE	119.900	.....

TITOLO	PC3	AMIGA
METAL AND LACE: BATLE OF ROBO	TEL	.....
METAMORPHOSIS	.....	TEL
MICROMACHINES	.....	TEL
MONKEY ISLAND 2	119.900	119.900
MORPH	TEL	59.900
MORTAL KOMBAT	79.900	69.900
MOSCOW NIGHTS	79.900	.....
MR NUTZ	.....	TEL
NAPOLEONICS	79.900	79.900
NAUGHTY ONES	.....	69.900
NFL COACHES CLUB FOOTBALL	119.900	.....
NHL HOCKEY	139.900	.....
NICKY 2	.....	TEL
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	89.900	.....
NIGHT SHIFT	79.900	79.900
NIGHTFORCE	69.900	.....

OSCAR (TROLLS 2)	69.900	59.900
OVERDRIVE	.....	69.900
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	.....
PF'S FOOTBALL PRO 93	119.900	.....
PINBALL DREAMS	TEL	.....
PIRATES GOLD	109.900	.....
PLAYBOY ELECTRONIC D. B.	119.900	.....
PLAYROOM	69.900	79.900
POLICE QUEST IV	119.900	.....
PREMIER MANAGER 2	69.900	69.900
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
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	.....
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	.....
SEEK AND DESTROY	.....	59.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	79.900	69.900
SEVENTH SWORD OF MENDOR	TEL	TEL
SHADOW CASTER	139.900	.....
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS	TEL	.....
SILVERBALL	89.900	.....
SILVERSEED (D. DISK DI SERPENT ISLE)	69.900	.....
SIM CITY 2000 (ING.)	99.900	.....
SIM CITY 2000 (ITA)	129.900	.....

TITOLO	PC3	AMIGA
SIM FARM	89.900	.....
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	99.900	89.900
SKATE OR DIE	79.900	.....
SKI OR DIE	59.900	49.900
SKIDMARKS	.....	69.900
SLEEPWALKER	59.900	49.900
SOCCER KID	.....	59.900
SPACE HULK	79.900	99.900
SPACE QUEST V (ITA)	109.900	.....
SPEAR OD DESTINY	TEL	.....
SPEED RACER	139.900	.....
STAR REACH	TEL	.....
STAR TREK 2 - JUDGEMENT RITES	98.000	.....
STAR WAR CHESS	129.900	.....
STARQUEST	.....	TEL
STARLORD	TEL	.....
STARSHIP	TEL	.....
STREET FIGHTER 2	79.900	99.900
STRIKE COMMANDER	149.900	.....
STRIKE COMMANDER T.OP.	69.900	.....
STRIKE SQUAD	99.900	.....
STRIKER 2	.....	TEL
STRONGHOLD	109.900	.....
STUNT ISLAND	129.900	.....
SUBWARS 2050	139.900	.....
SUMMER OLYMPICS	99.900	99.900
SUPER STRIKE COMMANDER	139.900	.....
SUPER VGA HARRIER	99.900	.....
SUPERFROG	TEL	79.900
SURF NINJAS	79.900	59.900
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	.....
TERMINATOR RAMPAGE	TEL	.....
TERROR OF THE DEEP	TEL	.....
TESSARAE (WINDOWS)	70.000	.....
THE AMERICAN ALL STAR	99.900	.....
THE BLUE & THE GRAY	104.900	99.900
THE DIG	TEL	.....
THE ELDER SCROLLS: THE ARENA	TEL	.....
THE LOST VIKINGS	79.900	69.900
THE RED CRYSTAL	119.900	.....
THE SECOND SAMURAI	.....	TEL
THE SETTLERS	TEL	89.900
THE SHADOW OF YSERBIUS	119.900	.....
THEATRE OF DEATH	.....	59.900
TIE FIGHTER	TEL	.....
TIM TOONS	TEL	.....
TORNADO (ITA)	99.900	89.900
TORNADO MISSION DISK	59.900	.....
TOTAL CARNAGE	TEL	TEL
TRADERS	TEL	TEL
TREASURE IN THE SILVERLAKE	TEL	.....
TRODDLERS	79.900	.....
TURNING POINTS	79.900	79.900
TURRICAN 3	.....	69.900
ULTIMA VIII: PAGAN	TEL	.....
UNLIMITED ADVENTURES	TEL	.....
UNNATURAL SELECTION	129.900	.....
URIDIUM 2	.....	69.900
V FOR VICTORY IV	139.900	.....
WACKY FUNSTERS	TEL	.....
WALKER	.....	69.900
WARLORDS II	129.900	.....
WATERWORLD	TEL	TEL
WING COMMANDER	49.900	89.900
WING COMMANDER II	119.900	.....
WINTER CHALLENGE	39.900	.....
WINTER OLYMPICS	99.900	99.900
WIZ 'N' LIZ	.....	69.900





WIZKID	34.000	34.000
WONDER DOG	.....	59.900
WORDS OF LEGENDS	69.990	69.900
WW II: BATTLE OF SOUTH PACIFIC	119.900	.....
X - WING	139.900	.....
XANTH	109.900	.....
XENOBOTS	79.900	.....
YOI JOE!	69.900	69.900
ZOOL	79.900	49.900
ZOOL 2	.....	69.900

IMMAGINE: G. BEZZOLATO

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 E FACILE

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

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO 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

- ☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO I/N 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, Giampaolo Moraschi, 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, Federico Croci, Gary Lord, Marco Mazzocchi, Massimo Torriani, Paul Rand, Rik Skews

PRESIDENTE
Peter Tordoir

AMMINISTRATORE DELEGATO
Luigi Terraneo

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

PUBLISHER AREA CONSUMER
Edoardo Belfanti

COORDINAMENTO OPERATIVO
Antonio Parmendola

PUBBLICITA'
Donato Mazzarelli Tel. (02) 66034246

SEDE LEGALE
Via Gorki, 69
20092 Cinisello B. (MI)
Tel. (02)66034295 - Fax (02)66034238

DIREZIONE E REDAZIONE
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello B. (MI)
Tel. (02)66034295 - Fax (02)66034290

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

UFFICIO ABBONAMENTI
Via Gorki, 69, 20092 Cinisello B.(MI)
Tel. 02/66034401 (ricerca automatica)
Per informazioni sottoscrizione o rinnovo dell'abbonamento.
Non saranno evase richieste di numeri arretrati antecedenti un anno dal numero in corso.
Fax (02) 66034482

Prezzo	L. 5.000
Arretrato	L.10.000
Abbonam.(11num.)	L.44.000
Estero	L.88.000

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

STAMPA
IN.PRINT - Settimo Milanese (MI)

DISTRIBUZIONE
Sodip-Via Bettola, 18
20092 Cinisello B. (MI)
Autorizzazione del tribunale di Milano n°445 del 16/12/1978 - Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

AUTORIZZAZIONE
Aut. TRib. di Milano n.819 del 29-12-1990
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi per l'edizione italiana di Computer and Videogames e The One Amiga sotto licenza EMAP PUBLICATIONS U.K.

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.

Il Gruppo Editoriale Jackson pubblica inoltre le seguenti riviste: Amiga Magazine, Automazione Oggi, Bit, Elettronica Oggi, EO News, Fare Elettronica, Lan e Telecomunicazioni, Meccanica Oggi, PC Floppy, PC Magazine, Strumenti Musicali, Watt.

SOMM

8
MAILBAG
Dovreste vedere la faccia che ha fatto Marco quando, dopo che aveva "ravanato" in tutte le lettere degli ultimi sei mesi per trovare qualche disegno, gli ho spiegato che ne erano appena arrivati una trentina, nuovi e stupendi! Al prossimo numero...

18
NEWS
Non si può andare avanti a questo ritmo: non si fa in tempo a scrivere una news, che è già diventata una preview, una preview una review... e una review che cosa diventa?

20
PREVIEW
Cuccatevi due servizi speciali, su Kick Off 3 e sul connubio tra 3D0 e EA!

FIFA INTERNATIONAL SOCCER	21
HEIMDALL 2	30
HOTEL MARIO	29
ISHAR 3	28
JOHN MADDEN FOOTBALL	20
KICK OFF 3	24
M HOUSE OF FUN	30
MEGARACE	28
PGA TOUR GOLF	22
ROAD RASH	20
SHOCKWAVE	22
SKELETON KREW	32
SUPER METHANE BROS.	31
THEME PARK	21
TWISTED	23



34
SPECIALE CTO
Full-immersion di novità in quel di Bologna!

36
SPECIALE CDI
Una panoramica completa su cosa ci propone il gioiellino della Philips: un futuro a FMV!

97
PLAYMASTER
Ci lasciano! Ci lasciano! I roditori norvegesi hanno finito la loro seconda avventura!

111
I PROFILI DI CVG
Qui scoprirete il colore dei calzini di Fabio e il profumo che usa Gabrio...

112
SPECIALE ATEI
Qualche piccola anticipazione di quello che troverete sul prossimo numero nel servizio sull'Enada di Rimini.



114
KILLED GAMES
Forse sarebbe meglio chiamarlo "KILLED BEAT 'EM UP": cuccatevi tutte le mosse di FFS e MK2! Come dite? I personaggi nascosti? Vi dirò solo che ce ne sono tre e che uno si ottiene dopo 250 combattimenti...

120
PINBALL WIZARD
Non appena è stato riassunto da CVG,

MARIO

APRILE 1994 36

Federico ha abbandonato Bologna e si è ritirato a vita privata a Riccione... forse dobbiamo diminuire gli stipendi?!

122 ZIBALDONE LUDICO
Due pagine zeppe zeppe di ogni ben di Dio!

124 BOARD GAMES
Chi ha spostato la pagina delle anticipazioni?! MASSSIMOOO! Sei il solito "diavolaccio": cosa non faresti per essere l'ultimo! Bravo, rimettila al suo posto!

125 HOT LINE
L'hot line NON E' alle nove di sera! C'è una bella paginozza della rivista per illuminarvi su orario e giorno giusti!

130 NEXT MONTH
Due fiere in 20 giorni non è male...

40 REVIEW
E vai di frusta! Non preoccupatevi se non trovate più qualche nome nel colophon: sarà qualcuno a cui ho dato una recensione da due pagine e me l'ha riportata da quattro... sciack!

AMIGA
DARKMERE 46
SIMON THE SORCERER 50
WINTER OLYMPICS 54

CDI
KETHER 42
VOYEUR 40



GAME BOY
WARIO LAND 56
WINTER OLYMPICS 55

GAME GEAR
BART VS. THE WORLD 60
CJ ELEFANT FUGITIVE 58
ROBOCOP 3 63
X-MEN 61
ZOOL 62

MEGA CD
BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL 79
NHL HOCKEY '94 89

MEGA DRIVE
BARKLEY: SHUT UP AND JAM 78
BUBBA 'N' STIX 93
MUTANT LEAGUE 76
REN AND STIMPY 84

PC
BLOODNET 44



MICRO MACHINES 51
MORTAL KOMBAT 45



TERMINATOR RAMPAGE 48



UNNECESSARY ROUGHNESS 52

SUPER NES
ACCELE BRID 88
CLAYFIGHTER 86
DSP TENNIS 68



GENGHIS KHAN 2 80
HUMANS 92
METAL MARINES 73



PINBALL DREAMS 64
PINK GOES TO HOLLYWOOD 72
SUPER CHASE HQ 66
TURN AND BURN 90
VOTOMS 65

SUPER NES

VIRGIN

BITMAP BROS.

PICCHIADURO

GRAFICA — 70

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.

SONORO — 50

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

GIOCABILITA' — 74

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

LONGEVITA' — 78

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

GLOBALE — 78

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.

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!

GIOCO DELL'ANNO ALL'ECTS
I lettori di CVG hanno votato e hanno sentenziato che i migliori cinque giochi del 1993 sono:
1°) MORTAL KOMBAT
2°) STEET FIGHTER 2 TURBO
3°) SUPER FROG
4°) FIFA INTERNATIONAL SOCCER
5°) CANNON FODDER
Seguono a ruota Frontier, Flashback e Aladdin.

Buon anno! Sì, lo so che siamo già in primavera, ma io mi riferivo all'"Anno del consumatore" lanciato da CTO in occasione del suo decennale. Un anno dedicato a prodotti con una parte italiana sempre più curata e, speriamo, con prezzi sempre più accessibili. Tutti infatti pronosticano un futuro roseo per il mercato CD, con abbattimenti inevitabili di prezzi... staremo a vedere. Tornando a noi, spero vi sia piaciuta la copertina, tratta da un fumetto dedicato al gioco del momento, Mortal Kombat, e spero che vi piaccia la dose massiccia di "mosse speciali"! Per il resto vi lascio sfogliare la rivista da soli, visto che devo riservare la mia fantasia per i prossimi numeri: mi hanno già preannunciato che prossimamente all'editoriale verrà riservato più spazio, e io dovrò raccontarvi la rava e la fava, e anche qualche "spetegules"...

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.

COMUNICATO
Le immagini riprodotte su "CVG" n° 33 alle pagine 114 e 115, relative al gioco Ultima VII, erano state erroneamente tratte da "K" n°5 del 1992. ce ne scusiamo con l'editore, Glenat Italia srl.

ACCA E ILO!

PERGIOCO

prezzi !!!

C'è un PERGIOCO in più a MILANO.
A piazza LIMA, MM1 Lima, angolo via Plinio, in via **Aldrovandi**.
Un grande magazzino seminterrato.
Trova l'insegna, poi scendi la scaletta, ed infine entra nel tuo mondo !
Ti regaliamo sempre il nostro catalogo COMPENDIO GIOCHI NEWS.

prezzi !!!





VIDEOGAMES CD ROM PC



VIDEOGAMES



PERGIOCO
punto vendita
MILANO
via San Prospero 1
MM1 Cordusio

PERGIOCO
punto vendita
MILANO
entrata via Aldrovandi
MM1 Lima, ang. via Plinio

PERGIOCO
punto vendita
ROMA
via Degli Scipioni 109
Metro Ottaviano

PERGIOCO
vendita telefonica
consegne in tutta Italia
tel. 02 / 29.52.42.56

VIDEOGAMES



GIOCHI DI RUOLO

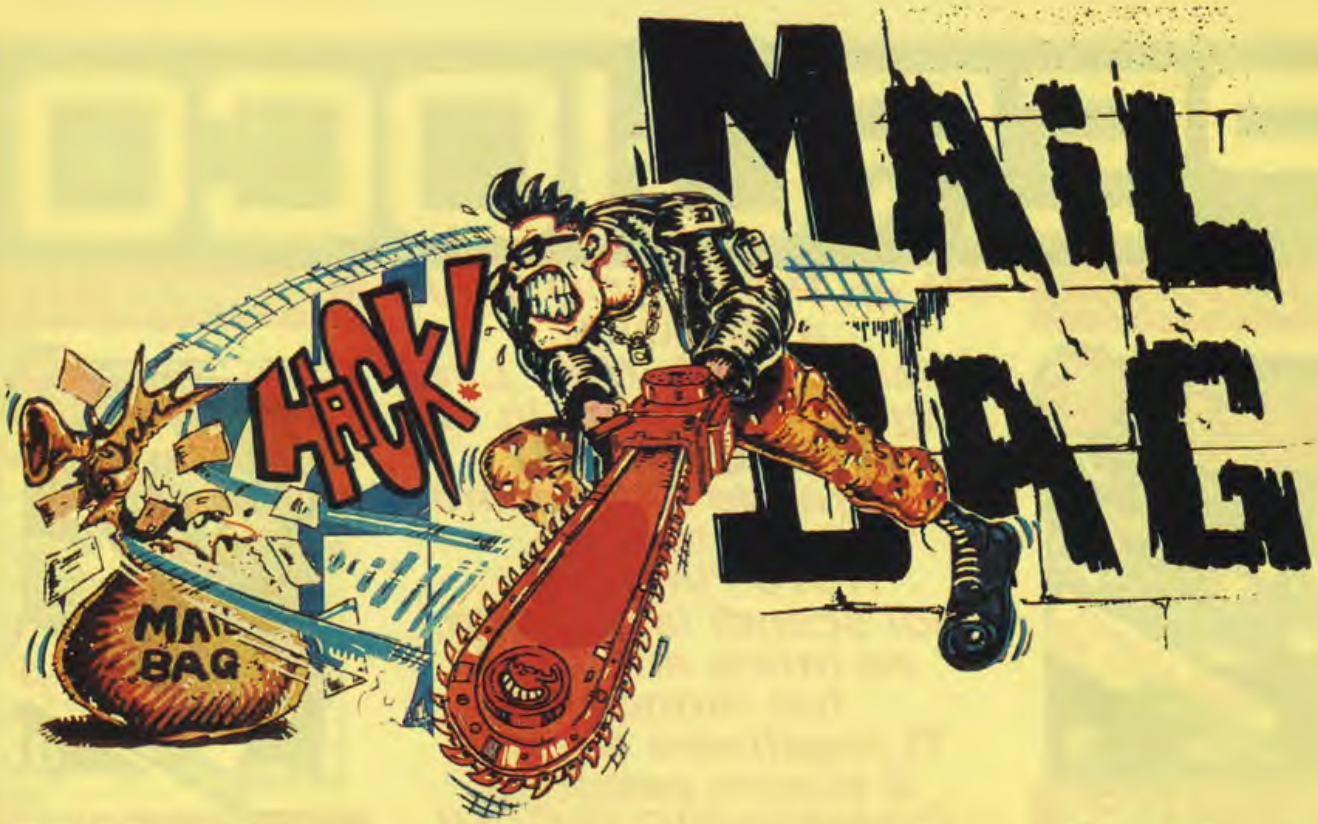


WARGAMES

39.900 PERGIOCO futuRisiKo!

Giochi di società

PERGIOCO 49.900 SALTI MENTE



Odio fare l'introduzione della posta! Si rischia sempre di dire cose banali e noiose e, effettivamente, questo mese non ho grandi idee per cominciare il Mailbag. Vi lascio subito, quindi, alle lettere, ricordandovi di partecipare sempre più numerosi. Come avrete forse già notato nei numeri scorsi (e anche questo mese) ho pubblicato missive di tutti i generi e tipi (critiche, domande, complimenti, riflessioni varie) quindi non fate i timidi: se avete qualcosa da dire prendete carta e penna e date sfogo alla vostra fantasia. Vi ricordo per concludere che l'indirizzo a cui dovrete spedire le vostre lettere (specificando sulla busta a che sezione del Mailbag è indirizzata) è:
CVG Mailbag c/o Gruppo Editoriale Jackson
Via Gorki, 69 - 20092
Cinisello Balsamo (MI)

MARCO

TORRONE CHE PASSIONE

Megagrandiosa redazione di CVG, come si sta tra fiumi di recensioni? Vi ho scrit..., scusate, mi stavo quasi dimenticando di presentarmi (come sono furbo!!): sono un ragazzo quasi tredicenne, possessore di un IBM compatibile 386 (DX 33 mhz 8Mb di Ram). E' da poco tempo che compro la vostra rivista, ma ho capito subito che voi di CVG siete i migliori, gli insuperabili, i grandi nel campo dei videogame e delle recensioni. Perché vi ho scritto? Ehm, me ne stavo quasi dimenticando, vorrei porvi alcune domande:

1) Quale gioco decente di calcio mi consigliate per il mio PC?
2) Si può sperare nell'uscita di Street Fighter 2 Hyper Turbo Fighting o di qualche altro picchiaduro decoroso per PC? Se sì, quale?
3) Perché mettete così poche recensioni per il PC? Idem per i trucchi, come mai?
Vorrei farvi anche i miei complimenti per la rubrica sui giochi di ruolo che a me piacciono tantissimo! Secondo me la rivista ha i margini troppo larghi e diventa scomoda da trasportare. E' la prima volta che vi scrivo e spero nella pubblicazione. Grazie! Un saluto caloroso a tutta la redazione.
PIERLUIGI BRINI
(Barco - RE)

Dunque Pierluigi, grazie per i complimenti, passo subito a rispondere alle tue domande:

1) Il migliore gioco di calcio disponibile per PC è senza dubbio Goal, capolavoro di Dino Dini che, anche se non raggiunge il livello della versione Amiga, rimane comunque un titolo favoloso; l'unica altra alternativa decente disponibile è Sensible Soccer.

2) Di picchiaduro per PC ne usciranno sicuramente in futuro (per quanto riguarda una conversione di SF2 Turbo per ora non ci sono notizie); il problema starà tutto nella loro realizzazione visto che, diciamocelo francamente, il PC non è proprio la macchina ideale per questo genere di giochi. Comunque sia sono convinto che in questo campo esistano ancora notevoli margini di miglioramento.

3) Perché lo spazio è tiranno e con 10 diversi sistemi per cui fare recensioni una rivista si riempie abbastanza in fretta.

FRITTATA IN AGRODOLCE

Incredibile (come Hulk) Marco, se hai seguito i numeri passati di CVG, saprai chi sono: l'assillantissimo Ray, ormai di casa sulle pagine della rivista Jackson. Innanzitutto lasciami scrivere che, pur essendo dispiaciuto per la scomparsa di Simon dal Mailbag, sono contento che tu abbia deciso di pubblicare non solo lettere del tipo: "è meglio il Megadrive o il Supernes?" o missive prettamente tecniche, ma anche altri generi di posta. Altra variazione che ho gradito è stato l'aumento di spazio del Mailbag. Ma il vero motivo che mi ha spinto a riscrivere (ho un bel coraggio a chiedere di essere ancora pubblicato, eh?) è stata la contestazione creata da Simon (e, a quanto pare, tu sei d'accordo) intorno alla top 10 "State of the Art". Prima di tutto, una considerazione: creare un classifica di tutti i migliori videogiochi di tutti i tempi è qualcosa di semplicemente improponibile. Bisognerebbe farne una per ogni genere! I videogames hanno una quantità impressionante di classificazioni: come si fa a dire se è meglio Fatal Fury Special oppure Day of the Tentacle? Sono com-

Se il sole smetterà di splendere...

CONSOLE GENERATION

vi illuminerà

IL DECALOGO DI CONSOLE GENERATION

1 NOI SIAMO CONSOLE GENERATION, NON AVRETE ALTRI NEGOZI DI FRONTE A VOI.

2 NOMINA PIU' VOLTE POSSIBILE CONSOLE GENERATION.

3 NON DITE CHE COMPRATE DA ALTRI NEGOZI..

4 SPENDI BENE LE MANCE DI MAMMA E PAPA' (DA NOI).

5 NON APPROPRIARTI DELLA CONSOLE DI TUO FRATELLO.

6 OGNI SETTIMANA ORGANIZZA UN "CONSOLE PARTY" COI TUOI AMICI.

7 UCCIDI TUTTI I MOSTRI DI FINE LIVELLO.

8 NON ANDARE A LETTO SENZA AVER PRIMA GIOCATO ALLA TUA CONSOLE.

9 DESIDERA UNA CONSOLE... SE CE L'HAI GIA'... DESIDERANE UN'ALTRA MIGLIORE.

10 SE UN AMICO TI OFFRE UNA CONSOLE IN CAMBIO DELLA TUA RAGAZZA... PENSACI.

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

tutto il meglio per:

NEC PC Engine

3DO

SUPER Nintendo SUPER FAMICOM GAME BOY™

SNK NEO GEO

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

JAGUAR ATARI LYNX

CARTONI ANIMATI GIAPPONESI IN LINGUA ITALIANA

MODELLINI DEI PIU' FAMOSI ROBOT GIAPPONESI

LASER ACTIVE

GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI



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



pletamente diversi e, nel loro genere, il meglio che si può trovare. Sono imparagonabili! E poi, c'è un'altra questione. Quale è il coin-op più diffuso in assoluto? Esatto, Street Fighter 2. Sai Marco, ho sempre pensato che la mente umana associ ad ogni videogioco delle sensazioni legate alle circostanze in cui si è usufruito di tale titolo. Esempio: quest'estate, in sala giochi, durante le mie epiche partite ad Art of Fighting, ero circondato dai miei amici che facevano casino, tifavano (per il computer, ovviamente), raccontavano battute imbecilli, io gridavo a squarciagola i nomi dei colpi segreti, macinando punti su punti. Ero esaltatissimo, non tanto per il gioco, quanto per l'atmosfera demenziale, che mi faceva gridare frasi sconnesse e ridere come un pazzo (infatti...) in continuazione. Per questo, anche se riconosco l'effettiva superiorità di Fatal Fury Special, io preferirò sempre Art of Fighting. I ragazzi che ritengono Street Fighter 2 il miglior videogioco di tutti i tempi, evidentemente, si sono trovati nella mia stessa situazione e, vista la capillare distribuzione di tale coin-op, è normale che siano in molti a volerlo al primo posto della top 10 di CVG. Non capisco quindi il tuo stupore nel constatarlo. Poi hai definito Super Mario World "un gioco che merita veramente". Tralasciando i gusti personali (il mio platform preferito è Robocod), ti risulti che SMW si possa trovare in sala giochi (sì, l'ho trovato due estati fa in una sala giochi a Rimini. ndMarco) (e lo trovi tuttora anche a Milano. ndMaurizio)? Come si fa a paragonare un gioco che ti porta a contatto con gli amici con uno che si usa quando ci si annoia a casa? (Veramente io ho un sacco di amici che vengono da me per giocare con SF2, Zombies, Crash'n'Burn, Super Mario ecc ecc e con i quali mi diverto come un matto. ndFabio) Io ho la versione Turbo di SF2 per Megadrive, ma preferisco andare al bar dell'oratorio di Carugate a giocare con la Champion Edition, così posso incontrare alcuni miei amici... ultima cosa: ma le recensioni inglesi dovete proprio tradurle letteralmente? Se i vostri colleghi britannici sono caotici e sgrammaticati, perché non cambiate qualcosa di quello che scrivono in modo di dare una trasposizione dignitosa dalla lingua di Shakespeare a quella di Dante? E poi anche voi! I verbi, la punteggiatura... stateci attenti: ci sono ragazzi che (poveretti) leggono solo riviste di videogiochi, volete che scrivano scorrettamente per colpa vostra? Stavolta ho finito davvero, tolgo il disturbo, non voglio occupare altro spazio...ciriciao (Gupi... Gupi... ndFabio)

SERGIO "RAY" PORCELLINI
(Cernusco sul Naviglio - MI)

P.S. Spreco le ultime righe per esternare le mie considerazioni sulla posta del numero 34 di CVG: un saluto ad Andrea "Shew" Giusti; non lo conosco, ma fa piacere sapere che c'è un altro ammiratore della scuola di Nanto tra i lettori di CVG. Per quanto riguarda Daniele Piana, non credo che abbia capito bene il senso della mia missiva: non chiedevo di eliminare totalmente le lettere di domande, semplicemente di limitarle, esattamente come vorrebbe Tommaso Teruzzi. Tra l'altro mi sembra inutile scrivere chiedendo quando uscirà l'ormai leggendario Street Fighter Megagalactic Edition della Madonn Super Turbo a iniezione con marmitta catalittica: è chiaro che, se i redattori sanno qualcosa sui titoli di prossima uscita, lo scrivono su CVG (Confermo! ndFabio). Spero di aver chiarito la mia posizione. Grazie.

Dunque Ray, devo dire di non essere totalmente d'accordo con quanto hai espresso in questa tua ennesima missiva. Per cominciare non mi sembra di essermi mostrato stupito di vedere Street Fighter 2 in vetta alla "State of the Art": ho principalmente sottolineato la mia

personale disapprovazione per il fatto che, mediamente, 7 lettori su 10 lo ponevano in prima posizione nella loro classifica (anche se in effetti, de gustibus....). Inoltre io (e non so se i lettori concordano con me) non considero la "State of the Art" una classifica dei migliori giochi di tutti i tempi, ma piuttosto dei giochi preferiti da voi (può sembrare quasi la stessa cosa, ma in effetti non è così: personalmente, ad esempio, ritengo sì Fatal Fury 2 uno dei migliori beat 'em up di tutti i tempi, ma non lo metterei mai nella mia top 10 perché non sono un grande appassionato di questo tipo di giochi), soprattutto perché, e in questo sono d'accordo con te, è impossibile paragonare generi totalmente diversi e, molto spesso, all'interno di una stessa categoria è difficile stabilire quale sia il titolo migliore (per esempio Fatal Fury 2 Vs Street Fighter 2). Può essere inoltre vero che le situazioni esterne condizionino il giudizio su un coin-op o su un gioco (il mio gioco da bar preferito è Final Lap 2 proprio perché lo associo a divertentissime sfide con alcuni miei amici), ma ritengo che un altro aspetto importante che non è stato considerato è il fatto che, probabilmente, buona parte dei lettori più giovani che compila la "State of the Art" non ha mai avuto la possibilità di provare i vecchi coin-op o i mitici giochi per il Commodore 64 (Arghhh! Non riesco più a trovare il mio Texas T-99 e poi che fine ha fatto la cassetta di Mission Impossible... ndFabio) ecc... e, potendo provare solo le ultime novità, è evidente che il loro gioco preferito ricada tra queste. Spero di aver chiarito le mie idee a questo proposito e passo al secondo punto della tua lettera, ovvero le recensioni inglesi. Prima di tutto non mi pare che le nostre traduzioni siano sgrammaticate (forse leggermente caotiche soprattutto perché gli articoli inglesi, a differenza dei nostri, sono caratterizzati dalla presenza di tanti piccoli box e questo a causa dell'adattamento che deriva dalla diversa impaginazione delle due testate), e non ho notato grandi errori di punteggiatura o di verbi (sono pienamente d'accordo a metà con te, Marco! ndFabio). Comunque ti assicuro che cercheremo di dedicare maggiore attenzione anche a questo particolare. Ciao e riscrivici.



AL LUPPOLO, AL LUPPOLO...

Cara redazione di CVG, vorrei fare alcune precisazioni riguardo la lettera di Simone "Paul Belot" PG e Simone "Deejay Amiga", che criticavano la rivista. Innanzitutto mi presento: mi chiamo Simon (un altro?!?! ndFabio) e possiedo un fantastico 386, un Megadrive, un Game Gear, un Gameboy e, in passato, un'Amiga. I due Simoni hanno pienamente ragione: le recensioni sono troppo corte, scarne, poco precise e sembrano adatte solo a delle riviste come Topolino (vai a rileggerti la loro lettera e forse noterai che i due Simoni criticavano principalmente l'impostazione a box delle recensioni e non il loro contenuto... ndMarco)!! Ehi dico, ma qualche volta i giochi li descrivete? State lì a buttar giù beotate per riempire quella paginetta scarna e senza didascalie. Le recensioni di altre riviste sono molto più lunghe, e vi giuro che non è vero che sono di meno (e questo chi l'ha mai detto? ndMarco). Prendiamo K per esempio: secondo me è il rivistone totale. Ma avete visto che recensioni: c'è tutto, dalla configurazione hardware (leggibile e dettagliata), a foto stupende, con la didascalia!!! E poi paginoni centrali con consigli sui giochi, e una descrizione del gioco nei minimi dettagli. E voi direte (no, no, no, noi non lo diciamo ndMarco): "bella forza,



A Firenze le videogamemanie si curano da

CALAMAI



Noleggio • Vendita e Ritiro usato

Giochi per NINTENDO E MEGADRIVE da £. 49.000

Ordini per corrispondenza tel. 055/21.94.91 • fax 055/21.46.84

I negozi CALAMAI:

GIOCO SHOP:
Piazza Stazione, 56-57r
Tel. 055/21.46.84

CALAMAI TEKNO
Via dei Cimatori, 17r
Tel. 055/21.94.91

SEGA™ Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™ ATARI LYNX SUPER HIGH TECH GAME NEO·GEO



niente trucchi né news" ed è proprio qui che sta il bello: su K c'è tutto. Invece sembra che per voi il progresso del mondo dei PC non esista, il Project Reality della Nintendo-Silicon Graphics latita, non c'è una BBS, niente angolo del tecnico e tante altre magagne..... Insomma: un disastro. Non parliamo poi dei redattori, una massa di beoti vaganti: ehi, ma credete di essere così fichi (secchi) (l'unico Secco in redazione è Gabrio eh eh eh ndMarco) da poter giudicare tutto il mondo? Anche i lettori hanno dei diritti!!!!! Oltretutto voi i giochi li recensiti 2 o 3 mesi dopo, come Return of Zork e tanti altri titoli. Allora direte voi: "perché leggi la nostra rivista se non ti piace?" (tu l'hai detto? ndMaurizio?) (no, io no! ndFabio) (nemmeno io! ndMarco) (allora è stato il "nuovo"... ndGabrio) (ma guardate che io non lo conosco proprio... ndGiampaolo) (ma, scusa... CHI l'ha detto??? ndTUTTI). Perché sono abbonato alla vostra orrenda rivista, che arriva sempre con due mesi di ritardo (spero che tu non ci voglia incolpare anche di questo ndMarco)!!!! Insomma, spero che abbiate carpito qualcosa da questa mia missiva ma visto che siete così beoti ve lo spiego io: LA RIVISTA E' ORRENDA!!!!!!!!!!! Detto questo vi saluto sperando che un giorno CVG ritorni nell'olimpo delle riviste di videogiochi (ma ormai sembra impossibile).

VOSTRO ODIATO
SIMON "K" CITTATI
(visto, ho anche firmato!) (è inutile che lo sottolinei, mi sembra il minimo! ndMarco).



E' veramente molto bello ricevere dai propri lettori missive di critica così chiaramente motivate ed educate. Scusa questa leggera vena d'ironia, ma tutti gli argomenti da te espressi sono, almeno secondo il mio modesto parere (comunque sai, sono solo un "beota vagante" e potrei anche non aver carpito nulla di quello che volevi dire), poco, se non per nulla, motivati. Partiamo col dire che confrontare CVG con K non è molto logico dato che sono due riviste strutturate in maniera totalmente diversa e che trattano anche argomenti abbastanza differenti (noi parliamo di tutto, dalle console ai computer, loro prettamente di computer, ad esempio) in maniera diversa (dovendo trattare molte macchine CVG non può essere, forzatamente, simile a una rivista "verticale", non ti pare? ndFabio). Premesso questo, vorrei spiegarti perché ritengo le tue accuse poco motivate (il fatto che tu ti sia espresso, soprattutto nei nostri riguardi, in modo poco educato mi sembra abbastanza evidente). Innanzitutto, riguardo alle nostre recensioni parli di "misera paginetta" quando, nel caso non l'avessi notato, CVG non è fatto solo da recensioni di una pagina; se invece ti riferisci alla mancanza di testo il discorso non cambia, dato che mi sembra che, negli ultimi mesi, la parte narrativa e introspettiva nei vari articoli sia notevolmente aumentata. Continui parlando della mancanza nella posta di un angolo del tecnico quando, ma mi sembrava inutile sottolinearlo (eh sai, noi "beoti" lo credevamo abbastanza evidente), niente vieta di pubblicare missive di questo genere (hai bisogno di vedere la scritta "angolo del tecnico" per mandare le tue domande?) (per qualunque curiosità, domanda, dilemma che vi assillassero, scriveteci, noi vi risponderemo. ndFabio) (ragazzi, vi ho già detto che se vi inventate una nuova rubrica vi spezzo le gambucce! Questo sempre se riesco a raggiungervi, visto che le spezzerà prima a me il "signor Jackson", se gli chiedo altre pagine in aggiunta! ndMaurizio). Ci accusi anche di essere spesso in ritardo con le recensioni rispetto alle altre riviste e poi fai un solo esempio, senza prendere in considerazione tutte le review in anteprima e senza valutare poi che, comunque, per la maggior parte dei giochi, le recensioni appaiono sulle varie riviste nello stesso mese. Per le news ti diciamo solo che lo spazio è tiranno e visto che le novità sono sempre molte preferiamo non dedicare pagine e pagine a console o a titoli di cui si sa poco o niente (ciao Marco, ehm... Scusa l'interruzione, sono Fabio, ma dal momento che sono stato chiamato in causa, visto che le news sono di mia competenza, vorrei rispondere. Dunque, per quanto riguarda il progresso del PC posso dirti che attualmente, a livello di innovazioni hardware legate al mondo dei videogiochi, non è che il mercato possa offrirci nulla di particolarmente eclatante, tranne il Pentium forse, e comunque puoi stare tranquillo perché abbiamo intenzione di "recensire" le varie schede "ludiche" che usciranno per questa macchina. Se invece fai riferimento alle produzioni software mi sembra che ci sia una discreta quantità di news riguardanti nuovi prodotti per PC. Naturalmente devi capire che, dovendo trattare 10 macchine diverse, non possiamo certo dare al PC lo stesso spazio di una rivista che si occupa quasi esclusivamente di questo formato. Per quanto riguarda il Project Reality il discorso è un po' diverso. Sinceramente non sono mai stato favorevole alla pubblicazione di voci incontrollate o nel dedicare pagine e pagine su macchine che usciranno fra 2, 3 anni delle quali non si sa nulla e delle quali non esiste nemmeno un singolo chip. Comunque, evidentemente, altri non la pensano come me e così vai, con notizie sempre più eclatanti, non importa quanto possano essere vere, basta che attraggano i lettori. Vedi Simon, questa per me non è informazione. Comunque visto che vuoi a tutti i costi informazioni sul 64 bit Nintendo te ne do un bella fresca. Ti dico che la macchina probabilmente non verrà più prodotta, dato che, a quanto pare, sarebbe saltato l'accordo tra la casa nipponica



Printex srl

VENDITA PER CORRISPONDENZA

tel. 02-29519914 r.a.

MEGA DRIVE

Alladin (ITA) L. 118.000
Another world (ITA) L. 85.000
Batman Returns (ITA) L. 75.000
Bob (ITA) L. 80.000
Bussy (ITA) L. 80.000
Dracula (ITA) L. 119.000
Dr. Robotink's (ITA) L. 115.000
General Chaos (ITA) L. 105.000
Global Gladiators (ITA) L. 80.000
Haunting (ITA) L. 110.000
James Pond III (ITA) L. 130.000
Jurassic Park (ITA) L. 119.000
Lotus II (ITA) L. 110.000
Mortal Kombat (ITA) L. 115.000
Panic on funktron (ITA) L. 130.000
Power Challange (ITA) L. 90.000
Pelé Soccer (ITA) L. 100.000
Sensible Soccer (ITA) L. 109.000
Sonic Pinball (ITA) L. 120.000
Spiderman (JAP) L. 50.000
Superman (USA) L. 60.000
Road Rush II (ITA) L. 80.000
Tale Spin (ITA) L. 70.000
Taz Mania (ITA) L. 70.000
World of Illusion (ITA) L. 80.000
Roylal Rumble (ITA) L. 150.000
Turtle Turnament Figthing (ITA) L. 135.000
Zool (ITA) L. 115.000
Zombies (ITA) L. 110.000
Tyrans (USA) L. 80.000
Back to the Future III (USA) L. 80.000
Fatal Fury L. 55.000
Virtual Racing (disponibile/tel.)
Clifhanger L. 79.000
Hook L. 100.000
Poosy L. 85.000
Sensible Soccer L. 99.000

SEGA™ GAME GEAR™

Cool Spot L. 78.000
Spiderman L. 55.000
Land of Illusion L. 75.000
La Sirenetta L. 60.000
Predator 2 L. 60.000
Prince of Persia L. 60.000
Sonic II L. 60.000
George Foreman's boxing L. 55.000
Krusty's fun House L. 55.000
Superman L. 49.000
Global Gladiator L. 46.000
Robocod (James Pond) L. 49.000
Taz Mania L. 49.000
Mortal Kombat L. 71.000
Dracula L. 49.000
Hook L. 55.000
Sensible Soccer L. 55.000

SEGA™ Master System™

L. 50.000
Alien
Aleinstorm
Back to the future II
Crash Dummies (Gli Socconiati)
Dragon Crystal
George Foreman's Boxing
Moon Walker
Master of Darkness
Pacmania
Shinobi
Wimbledon
Tennis Ace
Shadow Dancer
Batman Return
Wimbledon 2

CONSOLLE E ACCESSORI

Joypad **Megadrive** "rock fire" L. 30.000
Joypad **Megadrive** "speed pad" L. 30.000
Joypad **Megadrive** "turbo touch" L. 55.000
Joypad **Megadrive** x Street Fighter (6 pulsanti) L. 50.000

mega cd

Microcosm
Puggsy
Batman Return L. 130.000
Ecco the Dolphin L. 120.000
Silpheed L. 130.000
Thunderhawk L. 120.000
Lethal Enforce L. 140.000
Sonic L. 120.000

Consolle **Game Gear** + Tu Turner + Sonic + alimentatore rete L. 390.000
Consolle **Megadrive II** + 2 joypad L. 235.000
Cassetta **Megadrive** Nba Jam - joy pad L. 140.000

Consegne in tutta Italia per corriere e/o posta

Novità in anteprima

Vastissimo assortimento di giochi, consolle e accessori

Prezzi concorrenziali

Tutti i prodotti sono originali

Tutti i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari

Printex srl

VENDITA PER CORRISPONDENZA



tel. 02-29519914 r.a.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM USA

L. 75.000
Addam's Family
Caccia a ottobre rosso
Chuk rock
Duel test drive
Air defence force
Harley's homongus
Ka.blooy ooey
King of monster
Lethal weapon III
Mystical ninja
Musya
Ninja boy
Out lander
Road riot
Strike gun
Sküljagger
Spanky quest
Superspace mega force
Street combat
Wink's II
Warp speed
Addam's family II
Chester cheeta
Goof troap
Mickey's magical quest
Street fighter II
L. 65.000
Final fight
Final fantasy quest
F-zero
Gun force
Home alone
Hole in one golf
Push over
Ridden trad
Super blazeon
Smart ball
Soccer world league
Cool world
Prince of Persia
L. 55.000
D-force
Gradius III
Iper zone
Paper boy II
Roketeer
RPM racing
Wabderers op ys III

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

Alladin (ITA) L. 138.000
Aereo the crobat (ITA) L. 150.000
Asterix (ITA) L. 115.000
Dracula (ITA) L. 125.000
First samuray (ITA) L. 105.000
GP1 (ITA) L. 120.000
International tour (ITA) L. 120.000
Jurassic park (ITA) L. 140.000
Last action hero (ITA) L. 125.000
Incredible crush dummies (ITA) L. 90.000
James Bond (ITA) L. 130.000
Magical adv. Topolino (ITA) L. 115.000
Mortal kombat (ITA) L. 140.000
Road runner (ITA) L. 90.000
Street fighter II (ITA) L. 100.000
Superstar wars (ITA) L. 120.000
Troddlers (ITA) L. 120.000
We're back dinosaur's story (ITA) L. 135.000
Winter olympic '94 (ITA) L. 160.000
SuperMario kart (ITA) L. 120.000
Putty (ITA) L. 120.000
Wing commander (ITA) L. 90.000
Taz Mania (ITA) L. 130.000
Euro football champ. (ITA) L. 105.000
Spiderman x man (ITA) L. 90.000
Bob (ITA) L. 90.000
World league basket (ITA) L. 100.000
Superbomber man (ITA) L. 140.000
Addam's family II (ITA) L. 90.000
Best of the best (ITA) L. 90.000
Super kick off (ITA) L. 99.000
Dracula L. 90.000
Sensible soccer L. 115.000
S. Bomberman L. 95.000

GAME BOY

Bionic Commando L. 35.000
Alien II L. 50.000
Snoopy L. 38.000
Batman L. 38.000
Prince of Persia L. 38.000
Addam's family L. 50.000
Alleway L. 38.000
Burai figther L. 38.000
Boxxle L. 38.000
The hunt for red october L. 38.000
Dr Mario L. 45.000
Crush Dummies L. 50.000
Double Dragon L. 38.000
Dynablaster L. 38.000
Fighting simulator L. 48.000
Krusty (Simpson) L. 48.000
Looney tunes L. 50.000
Magnetic soccer L. 48.000
Navy seal L. 38.000
Ninja turtles 2 L. 49.000
Othello L. 38.000
Quix L. 38.000
Radar Mission L. 38.000
R-Type L. 38.000
Simpson 2 L. 48.000
Track meet (Olimpiadi) L. 48.000
Yoshi Cookie L. 48.000
Asterix L. 60.000
Indiana Jones L. 62.000
Jurassic park L. 62.000
Last action hero L. 62.000
Batman animate L. 70.000
Dennis L. 68.000
Hook L. 38.000
SuperMarioland 1 L. 49.000
SuperMarioland 2 L. 59.000
SuperMarioland 3 L. 65.000
Super Rc Proam L. 38.000
Pinball dream L. 38.000
Spiderman L. 45.000
Wizard and Warriors L. 38.000
Skate or Die L. 38.000
Chase HQ L. 38.000
Nemesis L. 38.000
Clifhanger L. 40.000
Dracula L. 40.000
Pang L. 45.000
Felix the cat L. 40.000
Adventure island 2 L. 45.000

Nintendo 8-BIT PAL

L. 55.000
Addam's family
Adventure of Link
Batman
Bugs Bunny
Castelmania III
Capitan Planet
Dooble dragon II
Donkey kong
Ghostbuster's II
Goal
Highspeed (flipper)
Legend of Zelda
Mega man II
Punch out
Robocop I
Red october
Super Mario bros I
Skie or Die
The Flintstones
Tale spin
World cup soccer

CONSOLLE E ACCESSORI

Game Boy: Illuminator (luce notturna) L. 16.000
Amplifer L. 11.000
Handy Boy (lente, luce, joystick, casse stereo)
Super Nes: Converter universale (USA, Japan, Ita)
Super converter
Borsa porta cassette L. 12.000
Borsa porta consolle L. 39.000
Joypad infrarossi (2) L. 120.000
Super turbo joystick L.
Joypad **Supernintendo** "speed pad" L. 35.000
Joypad **Supernintendo** "rock fire" L. 35.000
Set 2 joypad raggi infrarossi L. 85.000

Consolle **Game Boy** base (blister) + cassette Jetsons L. 100.000

Consolle **Game Boy** base (blister) + cassetta Supermario Land 1 L. 105.000

Consolle **Game Boy** + Tretris + auricolare + cavo L. 139.000

Consolle **Super Nes** + cassetta Euro Football Champ L. 250.000

Consolle **Supernintendo** PAL L. 199.000

e la Sylicon Graphics e questo per qualche piccola divergenza riguardo il compenso degli sviluppatori della macchina. Non male, vero? Voglio proprio vedere cosa diranno adesso tutti quei giornali che avevano già dato addirittura le specifiche della macchina! ndFabio). Insomma, mi sembra tanto che la tua critica non voglia essere molto obbiettiva (e neanche costruttiva), ma sia solo atta a insultare e contestare ogni parte della rivista. Inoltre, per favore, evita di far dire a noi (o ad altre persone) frasi mai dette solo per cercare di avvalorare le tue tesi. Concludo esortandoti a riscriverci, motivando maggiormente le tue osservazioni, dato che, secondo me, le lettere di critica, se ben articolate e argomentate, sono certamente molto utili per il miglioramento della rivista. Ciao.

MODULAZIONE DI FREQUENZA

Ciao, come prima cosa il cognome è Stramandino e non Stramondino (chiedo perdono ndMarco) come avete pubblicato nella posta di gennaio. Comunque siamo ancora noi: Simone "Paul Belot" e Simone "Deejay Amiga" (Perugia), quelli che vi hanno reso la vita difficile ("è bello essere apprezzati" nel numero 33). Onestamente ci aspettavamo una reazione leggermente più violenta alla nostra lettera, ma ciò dimostra che (finalmente) vi è arrivata una ventata di professionalità. In più, in quello stesso numero, ci siamo accorti che nei nomi dei redattori non c'è più quello di Simone Crosignani; lo avete ceduto? Se sì complimenti, dato che lo abbiamo sempre odiato come redattore (ma che cattivi! ndMarco), al contrario dei fratelli Ravetto (Fabio e Marco) due ottimi redattori secondo noi. Vorremmo ritornare un attimo alla lettera precedente, vi consigliamo di tenere in considerazione quanto detto, in particolar modo il problema delle recensioni (eliminate i box, per favore!). Siamo sicuri che con un po' di professionalità e, soprattutto, se riuscite a tenere i piedi per terra (cosa che non sempre riesce) potrete migliorare. In questa nostra lettera vorremmo sapere cosa diavolo erano quei Switchstix (o come cavolo si scrive). Apriamo CVG trovandoci quel coso e, esaltati, lo attacchiamo al joypad del Snes con tanto di cartuccia Street Fighter 2 Turbo inserito, prendo Ryu appena inizia il round, faccio una fireball e... Trach! Mi si stacca lasciando una sostanza appiccicosa nel pad (esigo il risarcimento danni), ora volevo sapere a che cosa serviva quel robo! In compenso ci siamo rifatti con la spilla del dinosauro, una vera sciccheria. Va beh! Cavolate a parte potete e dovete migliorare, il motivo principale di questa lettera è quello di esortarvi a migliorare dato che nel numero di gennaio già si è visto un leggero miglioramento. Tifiamo per voi soprattutto se ci pubblicate. Ciao.

SIMONE "PAUL BELOT" E SIMONE "DEEJAY AMIGA" STRAMANDINO
(PERUGIA)

P.S. Cosa ne pensate della musica dance?



Dunque cari Simoni, prima di passare all'argomento principale della vostra missiva (il mitico Switchstix) vorrei chiarire che, secondo me, l'impostazione a box della rivista non è poi così brutta anche perché ritengo che il problema principale di questo tipo di impaginazione sia il fatto che, a volte, ci siano troppi box (piccoli) sparsi lungo le varie pagine della recensione e per questo motivo la lettura risulti poco chiara (sinceramente certe volte è un vero papocchio. ndFabio). Come forse avrete già notato in questo numero abbiamo cercato di aumentare il testo nell'introduzione (fornendo così più informazioni sul gioco oltre che a raccontarne la trama) e di diminuire il numero dei box, rendendo quelli presenti più grandi. Tutto questo per tentare di rendere le recensioni più chiare e leggibili (evitando cioè tutti quei salti da un box all'altro) e cercando di dare alle nostre "scatolette" la funzione di descrivere le peculiarità e gli aspetti fondamentali di un gioco. Fatemi sapere cosa pensate di questa mia idea (ehi! Ma è anche mia! ndFabio) (devo stare attento: in questa redazione c'è una massa di ladri... ndMaurizio) e scrivetemi per farvi sapere cosa non vi piace dell'impostazione di CVG e cosa invece gradite, o gradireste vedere. Lo Switchstix non era altro che una mini manopola che doveva trasformare il joypad il una sorta di joystick; personalmente non l'ho mai usato (secondo me è più comodo il pad), quindi non so cosa possa essere accaduto (comunque provate a vedere il lato positivo della vicenda; ora avete uno stupendo pad moschicida per le calde giornate estive. ndFabio) (provate a leggere sul vocabolario alla voce "delicatezza": non è mica un joystick di metallo! ndMaurizio) e probabilmente questo gadget non era adatto a giochi del genere Street Fighter 2. Per concludere vi dico che la musica dance non mi piace molto, vi ringrazio per i complimenti e vi esorto a scriverci ancora.

STATE OF THE ART

Come era abbastanza prevedibile questo mese Street Fighter 2 è tornato, abbastanza agevolmente, in vetta alla "State of the Art" (il picchiaduro Capcom ha ricevuto una quantità impressionante di voti!). Per il resto si segnalano pochissime novità con l'entrata in classifica di Frontier (si prospetta forse una lotta in famiglia con Elite?) e qualche piccolo movimento soprattutto nelle zone di rincalzo. Mi raccomando ragazzi, continuate a votare!

1) STREET FIGHTER 2	COIN-OP/SNES/DUO/MD	(2)
2) VIRTUA RACING	COIN-OP	(1)
3) FATAL FURY 2	NEO GEO	(3)
4) FORMULA 1 GRAND PRIX	AMIGA/PC	(4)
5) ELITE	TUTTI I FORMATI	(6)
6) LEMMINGS	AMIGA/PC/SNES	(5)
7) MORTAL KOMBAT	COIN-OP/SNES/MD/AMIGA	(7)
8) TETRIS	TUTTI I FORMATI	(9)
9) FRONTIER	AMIGA/PC	(NEW)
10) SENSIBLE SOCCER	AMIGA/SNES/MD/PC	(10)



tere tutte le mosse segrete dei nuovi combattenti di Super Street Fighter?

VOSTRO CARISSIMO AMICO.
ALIOSKA SCUNGIO
(Cassino - FR)

Dunque Alioska, grazie per i complimenti (e per i disegni che dovrebbero essere sparsi da qualche parte in queste pagine), passo subito a rispondere alle tue domande.
1) No, ha "solo" 16 bit (infatti, in questo caso, alla faccia della matematica 16 bit + 16 bit = 16 bit. Chissà cosa direbbe la mia docente di analisi? ndFabio).

IMPARA L'ARTE E METTILA DA PARTE

Vedo con piacere che avete risposto numerosi ai miei appelli apparsi sui numeri scorsi e che avete anche seguito il mio consiglio (cioè non mandare solo disegni di Ken il guerriero o Street Fighter 2). I vostri disegni arrivano sempre più numerosi e selezionare quelli da pubblicare è un'impresa quanto mai ostica (e, come direbbe Sacchi, anche agnostica), ma si sa, quello del recensore è un lavoro duro, ma l'ho scelto io. Evito di scrivere altre cavolate e passo subito a citare gli autori dei lavori sparsi lungo queste pagine. Guile e la rivisitazione in chiava moderna del coin-op di Dragon's Lair sono opera del mitico, incredibile e impermeabile Marco "Sacurambo & Moroboshi" Mazzocchi, Alioska Scungio ha invece realizzato il disegno di Balrog (che a me sembra "leggermente" ricalcato da qualche parte, complimenti comunque) e ultimo, ma non per questo meno importante, Alex Tacchi (auguri, anche se un po' in ritardo), che ci ha spedito tutta una serie di disegni che pubblico volentieri. Un saluto e un grazie anche al mitico Fabio Costantin (vai così fratello! ndFabio) che ormai è diventato una presenza fissa sulle pagine di CVG con i suoi disegni ispirati al mondo dei grandi manga giapponesi.

SOLLEONE

Carissima redazione di CVG, vi ricordate di me? Probabilmente no, perché non vi ho mai scritto. La vostra rivista è fantasmagoricamente stupenda, e credo che molti altri condividano il mio parere. Avrei delle domande molto importanti da farvi (ah!ah!).
1) Il Mega Cd ha veramente 32 bit come dicono nei programmi che lo sponsorizzano?
2) Il Mega CD 2 si può collegare al vecchio Mega CD?
3) Non vi pare che la SNK dovrebbe dedicarsi ai giochi da bar e concedere ad altre software house la licenza per programmare quelli per Neo GEO?
4) Perché molti giochi hanno crediti infiniti? Vedi Magician Lord... si sa, la carne è debole...
5) Perché Super Side Kicks è così caro?
6) Secondo voi è meglio California Games, American Gladiators oppure Super Formation Soccer 2 per Super Famicom?
7) A proposito del Master System, in un prossimo futuro potremmo vedere giochi come Street Fighter 2, Fatal Fury 2 ecc?
8) Mi potreste consigliare dei giochi difficili come Lemmings per Megadrive e Super Famicom.
9) Ancora un'ultimissima richiesta, nella sezione "Killed Games" (cioè giochi da bar) potreste met-



2) Sì; il Mega CD 2 può essere collegato con il vecchio modello di Megadrive.
3) Probabilmente sarebbe meglio per i videogiocatori, che avrebbero una maggiore scelta (non so però quante software house sarebbero disposte a produrre software per Neo Geo). Evidentemente la SNK non la pensa così... (... anche se pare si stia muovendo qualcosa, visti i due "esperimenti" della Data East ndMaurizio)...
4) Non lo so, comunque basta non usarli.
5) Perché quei maledetti chip che contiene sono più costosi di un sorbetto al tamarindo venduto nel bel mezzo del Sahara!
6) Tra i 3 titoli da te citati il migliore (se così si può dire) è senza dubbio Super Formation Soccer 2. Comunque devo dirti che si tratta di giochi di qualità abbastanza scadente e, personalmente, non te ne consiglierei nessuno dei tre.
7) Mi dispiace deluderti, ma devo dirti che una conversione dei titoli da te citati per Master System è abbastanza improbabile (se non impossibile).
8) Se per giochi "difficili" intendi puzzle game allora ti consiglio: Push Over e Lost Vikings. Se invece ti interessano anche giochi stile Tetris allora puoi optare per Columns e Mean Beam Machine.
9) Passeremo la tua richiesta a Maurizio (sei il primo che ce le chiede: tutti vogliono sapere quelle di MK2, FFS e AoF2! ndMaurizio).
Grazie per la lettera e riscrivici.

NEWS

L'AMSTRAD SPOSA IL CD-I

Il sistema CD-I della Philips sta per ricevere una notevole iniezione d'energia quest'anno, il che avverrà quando l'Amstrad metterà in commercio la sua versione della macchina. Niente è ancora stato confermato dalle due parti, ma noi di CVG siamo riusciti a sapere che l'Amstrad parrebbe essere notevolmente interessata alla possibilità di un inserimento nel mercato del CD interattivo. Piuttosto che sviluppare una propria tecnologia totalmente nuova, cosa che richiede notevoli quantità di tempo e di denaro, pare che l'Amstrad abbia intenzione di diventare una licenziataria della tecnologia Philips immettendo così sul mercato una macchina che porterà il suo nome. David Hennel, direttore internazionale dei piani marketing Amstrad, ha detto ai nostri microfoni: "Noi siamo una compagnia che crede molto nell'idea di una macchina multimediale capace di far girare giochi, video, musica eccetera eccetera. E' un mercato che ci interessa molto e ci sono molte strade che potremmo intraprendere (3DO, CD32, CD-i sono tutti ottimi sistemi). Inoltre bisogna considerare che, attualmente, non è proprio una grande idea cercare di produrre un sistema multimediale basato su un proprio standard. E' una cosa molto costosa e che non può essere fatta rapidamente, dato che bisogna riuscire a ottenere il supporto di parecchie software house per poter avere una base di programmi adeguati. Sinceramente credo che potremo crearci un mercato, probabilmente in Europa e in Australia, e questo grazie alla reputazione che l'Amstrad è riuscita a conquistarsi con i suoi precedenti prodotti." L'idea di base di questo nuovo accordo sarebbe quella di riuscire a produrre una nuova macchina a un prezzo molto inferiore (diciamo attorno alle 299 sterline), il che potrebbe rendere la tecnologia CD-i appetibile a un pubblico molto vasto. Tuttavia bisogna ancora vedere quando e come questo "accordo" verrà ufficialmente stipulato.

3DO SEMPRE MENO CARA

La versione Sanyo della 3DO sarà immessa sul mercato Giapponese verso aprile al prezzo di circa 400 sterline. Ciò vuol dire che la console sarà sensibilmente meno cara del modello Panasonic, mentre, sfortunatamente, non ci sono ancora informazioni riguarda a un lancio ufficiale in Europa (del quale, tra l'altro, se ne dovrebbe occupare la AT&T). Pare inoltre che la Panasonic stia studiando alcune espansioni (che dovrebbero essere incluse nel modello FZ-2) in grado di diminuire il tempo di accesso del CD e di aumentare le capacità, già di per sé notevoli delle macchina (pare che si tratti di una scheda con all'interno un set di chip simili a quelli impiegati nel coin-op Ridge Racer della Namco). Non ci resta che attendere ulteriori informazioni.

STEREO SU PC

Logitech ha presentato, in aggiunta allla già nota SoundMan 16, una nuova scheda audio progettata appositamente per i neofiti, ma con caratteristiche adatte anche ai più; esigenti fruitori di giochi su computer: si tratta di SoundMan Games, che viene indicata come completamente compatibile con Sound Blaster, Sound Blaster Pro e AD Lib. Se volete saperne di più leggetevi la recensione sul prossimo numero di CVG!

CVG AL CAMPIONATO...

Se leggete attentamente TUTTE le pagine di CVG, avrete già notato che ad aprile inizierà un Campionato a Fifa International Soccer, singolo e a coppie. La competizione si svolgerà il sabato, il 9, il 16, il 23 e il 30 aprile presso la birreria Uno di viale Paubio 14 a Milano. La finale invece si svolgerà il 7 maggio presso il Palazzo delle Stelline di corso Magenta 62, sempre a Milano. Venite a trovarci: ci saremo anche noi di CVG!

MR. WONDERFUL

Il Wondermega, la console Mega Drive compatibile della JVC, ha fatto un passo avanti verso un suo possibile lancio in Europa, visto che la macchina sarà immessa sul mercato americano entro la fine di aprile (ed è da rimarcare il fatto che sia la prima volta che la macchina viene venduta all'esterno del Giappone). Come era già accaduto in passato la console è stato ribattezzata e ora il suo nome è X'Eye, cosa che accade spesso alle macchine quando vengono lanciate in differenti parti del mondo (per esempio il caro e vecchio Mega Drive negli USA è conosciuto come Genesis). Il suo prezzo di vendita dovrebbe attestarsi sui 499 dollari e la macchina sarà in grado di utilizzare CD, CD+G Karaoke, Electronic Book, CD-ROM, Mega-CD e una vasta gamma di titoli Mega Drive. Sfortunatamente non è ancora stato annunciato se e quando la macchina effettuerà il suo sbarco in Europa, il che sarebbe un chiaro sintomo di come la JVC abbia intenzione di fare le cose in grande, anche perché, vista l'enorme mole d'affari del nostro mercato, ignorarlo sembra ormai una cosa difficile se non folle!



PROGETTO ABACUS

Una volta il punto di riferimento per l'entertainment in generale era il SIM, grande "contenitore" nel quale c'era spazio per tutti, e che vide addirittura la prima (e unica) finale italiana dei coin-op, nel 1985. Da qualche tempo invece si sta facendo sempre più avanti ABACUS, che quest'anno giunge alla quinta edizione. Quindi se volete fare il pieno di informatica consumer fate un salto al Padiglione 42 della Fiera di Milano (ingresso da Porta Meccanica), dal 5 al 9 maggio: naturalmente ci saremo anche noi di CVG! Venite a trovarci!

NEWS



SENSIBLE VIRGIN?

Indiscussi campioni per quanto riguarda la produzione di simulatori calcistici, la Sensible Software ha recentemente firmato un accordo che la porterà a vestire i colori della casacca di casa Virgin per un lungo, lungo periodo. La Sensible ha infatti firmato un accordo a lungo termine e il risultato più eclatante è stato l'annuncio dell'uscita, entro la fine dell'anno, di un nuovo simulatore di Golf per Amiga e PC; per quanto riguarda le console, la Virgin ha annunciato che Cannon Fodder, attualmente disponibile solo su Amiga, farà la sua comparsa in versione SNes e Mega Drive entro la fine dell'anno. Davvero una bella storia.

TROLL ARMY

La Gametek cambia totalmente genere dopo l'incredibile successo ottenuto con Frontier. La sua prossima release sarà infatti Trolls per SNes, un game che trae ispirazione da una serie



di pupazzetti capelloni che infestarono il mercato qualche anno fa. Il gioco sarà ovviamente un platform nel quale però si intrecceranno vari elementi puzzle, mentre la trama vi vedrà al comando di questa tribù di esserini pseudo '68, ognuno dotato di diversi poteri. Naturalmente sono in programmazione anche altre versioni delle quali vi daremo informazioni non appena possibile. Bye, bye!

L'AMSTRAD ALL'ATTACCO DEL MERCATO PC

Parrebbe proprio che il fallimento del Mega-PC non abbia messo fuori gioco l'Amstrad dal mercato dei personal computer. Infatti la casa inglese, per tener fede alla sua produzione di macchine a basso costo, sta per mettere sul mer-



cato una nuova linea di 486 economici, completamente espandibili e in grado (a loro detta) di far girare tutti gli ultimi game che richiedono una notevole potenza di elaborazione. La serie PC9486 includerà infatti macchine che partiranno dai processori SX fino a giungere ai più moderni DX2 a 66Mhz. La configurazione comprenderà una scheda SVGA acceleratrice per Windows, 4Mb di Ram, un HD (da 130, 214 o 340Mb) e un monitor a colori. Inoltre, nonostante queste specifiche siano già di per sé notevoli, l'Amstrad ha anche affermato che i suoi computer saranno totalmente compatibili con i nuovi processori Intel della serie Pentium 586, il che non è una cosa da sottovalutare. Il pacco base sarà venduto in Inghilterra a 849 sterline (tasse escluse) mentre la versione con lettore CD (che tra l'altro conterrà anche una enciclopedia multimediale e Rebel Assault) costerà 1.249 sterline.

SATURN: INDIETRO TUTTA!

Sfortunatamente ci sono giunte voci che la nuova super console della Sega, il Saturn non sarà disponibile ufficialmente in Europa almeno fino a Natale del prossimo anno. Tuttavia abbiamo anche sentito che la Sega si sta preparando a un lancio simultaneo della macchina nei due più importanti mercati mondiali (stiamo ovviamente parlando del Giappone e degli Stati Uniti), cosa che dovrebbe avvenire nei primi mesi del '95. Un'altra voce che ci è giunta, ma della quale non siamo riusciti ad avere conferma, è che la Sega stia lavorando a una versione portatile del suo 32 bit, il cui nome dovrebbe essere Jupiter e che dovrebbe apparire 6-12 mesi dopo l'arrivo sul mercato del suo fratello "casalingo". Interessante, davvero molto interessante!

CVG PREVIEW

ELECTRONIC ARTS

L'Electronic Arts è una delle più grosse compagnie nel mercato internazionale del software, così chi meglio di loro potrebbe essere in grado di supportare il REAL 3DO Interactive Multiplayer? Naturalmente noi di CVG siamo riusciti a dare un'occhiata molto da vicino ad alcune meraviglie a 32 bit, da John Madden a Theme Park, e questo è quello che possiamo dirvi.

JOHN MADDEN FOOTBALL

Probabilmente questo game sarà uno dei migliori titoli sportivi disponibili per 3DO quest'anno. Infatti questa nuova versione non solo trarrà beneficio da una incredibile grafica digitalizzata e da animazioni mozzafiato, ma includerà anche molte altre migliorie. Tanto per cominciare il game include vari effetti per le differenti condizioni atmosferiche, che andranno naturalmente a influenzare lo svolgimento del gioco. Inoltre è stata dedicata una notevole attenzione anche per i vari dettagli di "contorno", come per esempio il cambiamento del colore del cielo all'avvicinarsi di una perturbazione, il che rende il prodotto, dal punto di vista puramente grafico, molto spettacolare. Durante il Replay potrete finalmente prendere il controllo delle telecamera e zoomare, e quindi bloccare l'inquadratura su un singolo giocatore in modo da seguire l'evoluzione della tattica di gioco. Ci saranno la bellezza di oltre 100 giochi (leggi tattiche) tra i quali scegliere e più di 1.300 giocatori con le loro relative statistiche. Inoltre il game vanta anche la bellezza di più di 100 video clip presi dalle 36 squadre della NFL, il che farà la felicità degli amanti di questo sport. Inoltre, mentre disputerete un incontro, udrete a mo' di telecronaca anche un utilissimo commento parlato da parte del grande John che descriverà, nei minimi particolari, le azioni che avvengono sul campo. A questo punto non ci resta che aspettare per vedere quale sarà l'effettiva giocabilità del game che, se rispecchierà gli standard del resto di questo gioco, potrà venir tranquillamente considerato come un vero e proprio capolavoro!





"Offrire la realtà tramite una console." Questo è lo slogan con il quale la EA introduce il 3DO, la grande macchina nel cui progetto i dirigenti di una delle più grandi casa di software del mondo hanno impegnato molto tempo e denaro. Tutto cominciò quando Trip Hawkins formò la 3DO Company nel 1990; nel mettere insieme vari giganti del mercato dei media e dell'industria elettronica, Hawkins aveva intenzione di stabilire una piattaforma hardware semplicemente universale, cercando così di emulare il successo di uno dei suoi partner, la Matsushita, che in tempi remoti aveva prodotto lo standard VHS per l'industria cinematografica.

ROAD RASH



Praticamente identico come concept al game comparso sulle console dei cuginetti della Sega, la versione di Road Rash per 3DO è stata completamente rifatta in modo da includere fondali in texture mapping e personaggi digitalizzati. I vari tracciati sono ora forniti di dolci colline e di ripide discese per cui la sensazione di velocità è eccellente. Un'altra novità di questa versione, rispetto alle altre, è data dalla possibilità di cambiare l'arma in vostro possesso mentre state correndo, senza contare poi che potrete anche assentarvi momentaneamente dalla competizione per "intrattenervi" un po' con i vari passanti. In sostanza sembrerebbe quindi che ci siano molte più cose da fare e, soprattutto, da evitare. Non è ancora chiaro, tuttavia, se potrete disporre di più armi, oltre alle solite mazze e catene, mentre l'Electronic Arts sta considerando la possibilità di eliminare il pannello di controllo posto nella parte bassa dello schermo. Un'altra nota positiva è data dal fatto che adesso l'azione è molto più veloce e anche la competizione risulta essere molto più coinvolgente. L'EA ha inoltre firmato un accordo con la A&M per la possibilità di usare in questo suo gioco varie musiche tratte da sei famosi gruppi, i cui video saranno inclusi nel disco senza alcun aumento di prezzo. Great!

S A TUTTO 3DO!

CVG PREVIEW

THEME PARK

Ok gente, entrate nel Theme Park e prendete il controllo della sua gestione e della sua crescita in questo nuovo gioco strategico. In questo game vi troverete a competere contro i 40 parchi giochi più grandi di tutto il mondo che cercheranno, per tutta la durata del gioco, di ridurvi sul lastrico e questo, soprattutto, quando le cose vi staranno andando bene; solo voi potrete fermarli potenziando le vostre strutture, creando così il più grande parco di divertimenti di tutto il pianeta. In ogni fase del gioco vi troverete a dover prendere importanti decisioni, quali stabilire i tipi di negozi da inserire nel vostro parco, cosa per niente trascurabile. Per esempio se mettete una tavola calda, che sforna hot-dog fumanti, proprio vicino alle montagne russe la gente mangerà primi di farsi una bella scorrazzata sul vostro trenino cosa che, vi assicuro, non è affatto salutare, il che potrebbe compromettere notevolmente la vostra immagine pubblica, capito? Inoltre un vantaggio di questa versione del gioco per 3DO è che, a differenza degli altri formati, qui non solo potrete costruire le varie attrazioni, ma potrete anche provarle! Così potrete sbizzarrirvi nel costruire le montagne russe più lunghe e alte del mondo esclusivamente per il vostro divertimento. Di tutti i giochi che abbiamo visto per 3DO questo era sicuramente uno dei più interessanti e "longevi". Aspettatevi una recensione al più presto!



VIDEO GAMES

Quattro anni sono passati da quel fatidico giorno e ora, finalmente, tutto quel silicio e quei chip hanno assunto una forma, quella del 3DO, e sono planati qui, sulla nostra scrivania. Tuttavia, come sempre, è il software che, in fin dei conti, decreta il successo di una macchina, e così a questo punto non ci resta che chiederci: "Dove sono finiti i dischi?" Be, al momento non è che ce ne siano molti in commercio, ma i comunicati a riguardo lasciano ben sperare. Attualmente ci sono in fase di sviluppo la bellezza di 219 titoli mentre gli sviluppatori ufficiali 3DO sono arrivati, in tutto il mondo, a quota 500 unità. Tutto ciò può solo significare una maggiore competizione tra le varie case e ciò, di solito, porta i game a crescere di qualità. In questo ampio panorama di possibilità molta gente sta guardando con interesse verso l'EA, che grazie ai suoi 10 anni di esperienza alle spalle, si presenta come una delle case principi per la produzione di software per il 32 bit Panasonic. Come ha detto David Wilson, direttore manager del marke-

ASTIGAMES

Corso Alfieri, 26 - Tel. e Fax 0141/436853 - 14100 Asti

COMMODORE POINT SOFT CENTER

Importazione diretta Consolle e Computer

SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE • GAME BOY • GAME GEAR • AMIGA • IBM

Consolle:

• SUPER NINTENDO • SEGA MEGA DRIVE • GAME BOY

• **PRO FIGHTER Q/24 M. £ 650.000**

PC: COMPAQ OLIDATA E COMPATIBILI

SCONTI PER RIVENDITORI

SPECIALISTI NELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA • SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Queste sono le immagini di una versione ancora in fase iniziale (ma molto iniziale) di produzione, così iniziale che utilizza ancora, come omini, degli sprite sul modello della versione Mega Drive e non le immagini digitalizzate dei giocatori che verranno implementate alla fine. La giocabilità sembrerebbe essere la stessa della versione del 16 bit



Sega, tuttavia nella versione 3DO prenderete il controllo anche della telecamera. Ciò significa che potrete giocare una partita vedendo lo schermo da una qualsiasi inquadratura, ma non solo, potrete anche zoomare e scegliere l'altezza dell'immagine e ciò significa che potrete giocare una partita anche posizionandovi alle spalle dei vostri giocatori. Teoricamente sarete in grado di seguire il vostro omino lanciato a rete, il che vi consentirà, una volta trovata la migliore visuale, di non doverla cambiare ogni volta. Grazie a ciò il game riesce a generare una notevole sensazione di "profondità di campo" e in alcuni casi vi sembrerà di vedere una partita in TV o come se foste a fianco all'arbitro. Un altro tocco di classe è dato dall'aggiunta delle ombre ai giocatori, che non solo saranno animate, ma cambieranno forma e posizione a seconda di dove sia il vostro punto di vista. Incredibilmente realistico e con le migliori ombreggiature mai viste in un qualunque gioco sportivo questa versione di FIFA potrebbe diventare il più bel gioco sportivo che la storia abbia mai visto, o almeno fino all'uscita di John Madden '95...

ting della EA in Europa: " Attualmente ci sono ancora molte persone poco informate sul 3DO. Certamente non c'è dubbio che tutto ciò possa essere stato generato dal fatto che l'Interactive Multiplayer non è una semplice console, ma una vera e propria macchina multimediale; comunque sia adesso è giunto il momento di tirar fuori qualche gioco vero." Durante quest'anno la EA ci ha comunicato che, da sola (beh, mettiamoci dentro anche le sue case consociate), ha intenzione di lanciare la bellezza di 35 titoli per il 3DO! Ciò vuol dire che, con un po' di fortuna, ben presto saremo quindi in grado di vedere ottimi giochi

PGA TOUR GOLF

Anche questo gioco si preannuncia essere come una delle migliori versioni di golf mai apparsi su qualunque altro formato. La grafica FMV è stata utilizzata per creare giocatori con animazioni rea-



listiche e molto dettagliate. Aspettatevi poi una migliore interfaccia utente, così come una maggiore varietà di colpi. I 4 percorsi inclusi nel programma sono stati completamente digitalizzati con grafica a 24 bit e sono tutti caratterizzati da ombre e varie sorgenti di luce. Avrete la possibilità di gareggiare contro altri 60 golfisti, tutti rigorosamente digitalizzati, ma la cosa migliore di tutto il game è che, finalmente, la pallina sembra e si comporta come una vera e propria boccia da golf e non come quei quadrettini pixellosi che colpivate con violenza disumana nelle altre versioni.

SHOCKWAVE: INVASION EARTH 2019



Questo è il primo prodotto della EA che unisce sequenze tipiche degli interactive movie (per le quali è stato speso un vero e proprio capitale) con parti arcade. Il gioco è in sostanza una storia fantascientifica che ha luogo nell'anno 2019, quando una razza di schifidi alieni scende sulla terra decisa a conquistarla. Naturalmente toccherà a voi, a bordo di un caccia supertecnologico, fermare l'invasione e far capire una volta per tutte a quei cari E.T. chi è che comanda su questo pianeta. La gran varietà di missioni con le quali dovrete fare i conti comprendono attacchi aria-aria e aria-terra contro le truppe di invasione. Il programma è pieno di impressionanti sequenze realizzate tramite il sistema CinePack, grazie alle quali sarete sempre informati sull'andamento del conflitto. La versione che abbiamo potuto provare aveva un solo livello ultimato (il primo) e permetteva solamente un'azione in stile shoot 'em up. Tuttavia abbiamo potuto notare che è stato fatto un grande uso del texture mapping che è stato applicato su tutte le superfici e che è stato utilizzato per rendere graduali i vari cambiamenti del terreno. Vedrete finire dolcemente il mare e cominciare la terra che, dopo una breve pianura, lascerà spazio a un ammasso roccioso, per non parlare poi delle varie città, tutte incredibilmente dettagliate e piene di case, strade e monumenti! Naturalmente, come in tutti i game di questo genere che si rispettino, la vostra navicella sarà dotata di una sacco di armi semplicemente devastanti che vi faranno assaporare il piacere di blastare qualche bell'alieno prima di una sana e nutriente colazione.

TWISTED

Ancora una volta sembrerebbe che i tentativi della EA di produrre una sorta di commedia interattiva risulti niente male. Twisted è, in sostanza, una sorta di gioco televisivo dove potranno partecipare contemporaneamente fino a quattro esseri umani e che avrà luogo lungo una ripidissima scala a chiocciola dove ogni gradino può rappresentare o un puzzle o una terribile insidia. Naturalmente, come in ogni show che si rispetti, vi troverete di fronte ad un folle presentatore che, comunque, non



è niente se paragonato con gli 8 avversari computerizzati contro i quali ve la dovrete vedere. Bisogna inoltre sottolineare che le varie prove in cui vi dovrete cimentare verranno scelte, volta per volta, dai vostri avversari, ma non preoccupatevi perché potrete rendergli la pariglia quando toccherà a loro. I vari puzzle sono abbastanza semplici e, solitamente, consistono nel combinare insieme varie figure oppure nel ricostruire immagini fatte a pezzettini, il che non implica certo un grosso impegno di materia grigia. Grazie a un attento lavora di programmazione, Twisted vanta una stupefacente grafica in FMV e un sonoro semplicemente delirante e, a quanto c'è stato detto, il game dovrebbe vantare anche vari effetti speciali tipo morphing, sorgenti di luce mobili, effetti di trasparenza e dissolvenza. Speriamo solo che il gioco non sia la solita versione di Super Flash adatta a bambini dell'asilo!

girare su questa macchina, il che è essenziale soprattutto adesso, visto che il mercato si popolerà, tra breve, di nuovi e agguerritissimi avversari, quali il Saturn e la Playstation della Sony. Inoltre il ritardo del lancio del Jaguar in Inghilterra ha portato la macchina di Trip a guadagnare una buona fetta di mercato. Guardandosi un po' attorno David ci ha inoltre spiegato i vantaggi del sistema 3DO rispetto alle altre console: "Se tutto andrà bene, entro la fine dell'anno sul mercato saranno presenti la bellezza di 4 differenti modelli di 3DO, diversi l'uno dall'altro per look, mercato, esigenze e prezzi, ma (cosa fondamentale) tutti rigorosamente compatibili fra di loro".

CVG PREVIEW

...E QUESTO E' SOLO L'INIZIO

L'accordo tra l'Electronic Arts e la 3DO non è una cosa da sottovalutare, soprattutto perché quando si è una casa di successo come la EA le altre aziende sul mercato tendono a prenderti seriamente. Il 3DO non è affatto morto, anzi, e con le voci che circolano in giro riguardo a un accordo tra il buon vecchio Trip e la Capcom, più l'annuncio di un'imminente diminuzione del prezzo della macchina non vediamo proprio come una simile previsione potrebbe avverarsi.



LUCI, MOTORE, AZIONE!

Questa nuova generazione di video games corre il rischio di vantare i budget di produzione più alti che siano mai stai spesi per un gioco. Molti dei titoli ai quali la EA sta lavorando fanno infatti ampio utilizzo di costose tecniche utilizzate, fino a ora, esclusivamente in produzioni televisive: la compagnia sta investendo molti fondi in quest'area. Per Road Rash, per esempio, la EA ha assunto uno stunt director per rendere il più realistici possibile i vari incidenti, che dopo essere stati girati su pellicola con l'ausilio di veri piloti, verranno digitalizzati e poi inseriti nel gioco. Altra tecnica è stata invece utilizzata per Shockwave, dove gli attori sono stati filmati con alle spalle un fondo scuro, scannerizzati e poi inseriti nel programma. Questo ha permesso ai programmatori di ottenere sequenze in FMV semplicemente fantastiche; l'unico problema è che questo genere di cose non è affatto economico, anzi!

GAME MAGE

FRANTUMA TUTTI I RECORD

GROSSO ERRORE LASCIARLO AGLI ALTRI!!

Hai problemi per risolvere un gioco?
Ti prende troppo tempo passare di livello?
Ora hai trovato la soluzione!!!!
Salta più in alto... cambia livello...
incrementa la tua forza...
cambia armi... aumenta l'energia.
GAME MAGE include
una libreria di 300 codici
per i più famosi giochi.
Gestisce fino a 8 differenti codici per lo stesso
gioco, allo stesso tempo.
Ram-card addizionali,
con centinaia di nuovi codici.



ricerca & sviluppo
Via B. Buozzi, 6 - 40057 Cadriano di Granarolo (Bologna) - Tel. 051-765563 - Fax. 051-765568

CVG PREVIEW

KICK OFF 3

Sono passati ormai 3 anni da quando Kick Off fece la sua prima apparizione sugli schermi dei computer di mezzo mondo e ora la Anco si prepara a lanciare il terzo episodio di questo grande game! Non vediamo l'ora!

ANCO/IMAGINEER

VERSIONE: SNES, MEGA DRIVE, AMIGA, PC, JAGUAR

USCITA: MAGGIO

Sensible Soccer, Fifa Soccer, Super Soccer, Virtua Soccer. Tutti quanti conoscono i nomi di questi buoni giochi di calcio. Ma ce n'è ancora un altro che sicuramente quelli tra voi che hanno giocato e amato questo genere di game conoscono e che non ha la parola Soccer nel titolo. Il suo nome è Kick Off. Realizzato nel 1988 da una piccola software house di nome Anco, che fino ad allora aveva prodotto esclusivamente giochi sullo stile di Strip Poker, Kick Off diventò rapidamente, grazie a una quantità impressionante di pezzi venduti, uno dei titoli su dischetto più famosi di tutti i tempi. Ormai era tutto chiaro; era nato un mito, al quale succedettero tutta una serie di nuove versioni e upgrade - l'Anco pubblicò un gioco manageriale (Player Manager) creato attorno a Kick Off, seguito da Kick Off 2, oltre a una vasta serie di dischi di espansione. Per molto tempo la Anco aveva dormito sonni tranquilli concedendo a grosse case giapponesi, (Imagineer che realizzò Kick Off su Snes, Nes e Game Boy) e non (U.S. Gold che convertì il titolo per Mega Drive, Game Gear e Master System) i diritti per convertire il loro titolo sulle macchine più disparate. Ora, dopo il grande successo ottenuto con la sua versione Snes di Kevin Keegan's Player Manager, la Anco si sta preparando per il lancio di uno dei giochi che si preannuncia essere uno dei titoli più caldi di questo periodo: stiamo naturalmente parlando di Kick Off 3.









KICK OFF!

Per poter essere disponibile sulla maggior parte dei formati quasi contemporaneamente, Kick Off 3 è stato in fase di lavorazione intensiva per ben 12 mesi e, in questo periodo, è anche stato al centro di molto voci. Molta gente aveva infatti detto che il gioco non sarebbe mai potuto apparire dopo il passaggio di Dino Dini dalla Anco alla Virgin, ma evidentemente si sbagliavano! Da quanto abbiamo visto il prodotto finito non sembrerebbe avere nessun legame o relazione con una qualunque delle precedenti produzioni calcistiche di Dini, compreso Goal!, il seguito, non ufficiale, di Kick Off. Come potrete vedere da queste schermate, che sono state prese dalla beta version del game che i nostri colleghi d'oltremanica avevano in esclusiva, e che anche noi abbiamo potuto verificare poco prima della chiusura del numero, KO3 ha subito grosse modifiche rispetto ai suoi predecessori (e guardate che non ci stiamo riferendo solo a cambiamenti meramente estetici). Tanto per cominciare il gioco originale era dotato di uno scrolling verticale con una visuale a volo d'uccello mentre KO3 vanta ora uno scrolling orizzontale e una visuale pseudo 3D che lo rendono molto simile a Manchester United, un gioco di calcio uscito una paccata di tempo fa. Questa, tuttavia, è l'unico elemento comune tra i due giochi, tanto è vero che Kick Off 3 si preannuncia essere un gran titolo, che darà sicuramente del filo da torcere ai suoi concorrenti.

BAGGIO GOL

Prodotto da Steve Screech, che era stato già molto coinvolto nei precedenti giochi calcistici della Anco, Kick Off 3 dovrebbe fare la sua comparsa nei negozi prima della finale del campionato del mondo di calcio che si terrà quest'anno in luglio, e, a quanto ci è stato detto il gioco dovrebbe vantare al suo interno, tra le tante competizioni possibili, anche la Coppa del Mondo con le vere squadre che quest'anno prenderanno parte alla competizione. Per ovviare al problema di molti altri game calcistici con inquadratura laterale, che solitamente non danno una grossa sensazione di realismo, Screech ha messo a punto un sistema che permetterebbe al computer di giocare e generare azioni molto simili a quelle che si vedono quando si incontrano due vere squadre di calcio. Tanto per dirne una, nei vari team sono stati inseriti i registi e ciò rende il prodotto profondamente differente da tutti quei titoli dove basta prendere la palla in difesa, galoppare per tutto il campo e tirare in porta per segnare.























FUGA PER LA VITTORIA? NO, PER SUSANNA!

Quando un regista prende possesso del pallone, non vuole semplicemente passarlo all'omino che gli sta più vicino; quello che fa è guardare davanti a sé per cercare qualche compagno smarcato in modo da dargli la palla, dando così, al giocatore che la riceve, la possibilità di andare in gol. Non solo questo concetto è, gia di per sé, rivoluzionario ma dovete anche sapere che ognuno di questi giocatori occupa nella realtà una particolare posizione in campo (che varia a seconda delle sue caratteristiche, ma soprattutto della squadra che "simula") e anche questo aspetto è stato inserito in Kick Off 3. Se, per esempio, l'Inghilterra ha Gascoigne che controlla il gioco e detta i passaggi nella zona centrale del campo, allora voi, nella vostra versione di Kick Off 3 troverete che il regista dell'Inghilterra giocherà in una posizione di campo simile a quella di Gazza! Comunque è strano; non mi sembra che l'inghilterra c'entri molto con questi mondiali. Sarà il solito giochetto degli inglesi... La Germania, invece sarà dotata di 2 centrocampisti-registi, che svilupperanno il gioco passando la palla alle ali piuttosto che cercare la perforazione della difesa centralmente. Addirittura il Brasile potrà contare sull'appoggio di 3 registi mentre la povera Corea del Sud, che fa del suo meglio per tentare di emulare un gioco simile a quello dei Sudamericani non avrà neanche uno di questi grandi giocatori. Le solite ingiustizie della vita. Ditelo subito che non volete che la Corea vinca i mondiali!





ZICO ZACO

Tra tutte le versioni che abbiamo avuto modo di vedere, la più completa era quella per Snes. Il gioco era praticamente ultimato tanto è vero che, le uniche cose che mancavano erano, il sonoro e qualche altro piccolo particolare estetico come, per esempio, la folla animata, il tabellone dei punteggi eccetera, eccetera. Abbiamo intenzione di fornirvi una recensione completa del gioco non appena questo sarà pronto (anche perché da quello che abbiamo potuto vedere sembrerebbe davvero un titolone) il che non dovrebbe avvenire tra molto visto che ci è stato assicurato che l'uscita dovrebbe addirittura precedere quella di un altro grande gioco di calcio per Snes; stiamo naturalmente parlando di Fifa International Soccer. Sul fronte del Mega Drive invece le cose si stanno muovendo un pochino più lentamente; la parte grafica è praticamente completa, così come la struttura di gioco, tuttavia sono ancora presenti nel programma una serie di fastidiosi bug che, di tanto in tanto, fanno la loro comparsa in campo e che quindi devono essere eliminati (magari con una bella entrata sulle gengive!). La versione su dischetto di Kick Off 3 è ancora in un primo stadio di programmazione mentre la versione più interessante è senz'altro quella per il Jaguar. Grazie all'utilizzo di un sistema similare a quello delle precedenti versioni il game, sulla console Atari, dovrebbe poter vantare calciatori digitalizzati e una vasta gamma di effetti sonori di qualità CD (questa l'ho già sentita) senza contare poi che, grazie alle tecniche di compressione della macchina, il gioco dovrebbe includere molti più particolari rispetto alle altre versioni. Non ci resta che attendere fiduciosi il fischio d'inizio!

LANCIO DEL DISCO

La versione su dischetto di Kick Off 3 si trova ancora in una fase di sviluppo un po' primitiva quindi, sfortunatamente, non ci sono immagini che possiamo mostrarvi. Tuttavia, per non farvi sentire soli ecco qui sotto una bella foto di Kevin Keegan's Player Manager (lo so, non ve ne frega niente, ma altrimento cosa mettevo in 'sto box?). Convertito dal Super Nes quest'ottimo gioco di calcio pseudo manageriale, sponsorizzato da Keegan, ha già riscosso un discreto successo nella versione su cartuccia e, a questo punto, non vediamo il perché non dovrebbe avvenire lo stesso con la versione su disco. Se tutto andrà come previsto dovremmo riuscire a fornirvi una bella recensione di KKPMF il mese prossimo, quindi occhio! Non perdete CVG o questa volta potreste davvero pentirvene!













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

Nuove 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



Robotector L.139.000

Mystic Quest

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



Manuale Italiano.

L.75.000

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION



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

Super Nintendo + Super Mario 4 + Joypad

L.319.000 IVA INCLUSA.



OFFERTA GAMEBOY

GameBoy Console

L.99.000 IVA INCLUSA.

GameBoy Console +

Tetris + cuffie + Batterie

L.125.000 IVA INCLUSA.

Garnzia 12 Mesi.



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

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

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

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

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

CVG PREVIEW

ISHAR 3

Labirinti, draghi, e un malvagio mago di nome Shandar. Ecco quali sono gli elementi che compongono la terza parte della saga di Ishar!

SILMARILS

VERSIONE: PC, AMIGA, ST

USCITA: IMMINENTE

Non sembra male, vero? Stiamo parlando di Ishar 3, che dovrebbe riuscire a fare la sua comparsa sui nostri monitor entro questa primavera e che, a quanto pare, promette di "catturarci" attraverso duelli in selvaggie foreste, scontri con maghi e paladini, tutti realizzati in perfetto stile Ultima Underworld. Apparentemente la storia è il seguito di Ishar 2 la quale, come senz'altro voi ricorderete, raggiungeva il suo epilogo con l'eliminazione di Shandar, un malefico mago che aveva creato non pochi problemi agli abitanti del pianeta Ishar. Bene, ora (per tutti quelli che credevano di aver concluso le loro fatiche preparatevi: è in arrivo una brutta notizia!) Shandar è tornato, o almeno il suo spirirto, e sta cercando un nuovo corpo di cui potersi impossessare per poter così ridare il via al suo tentativo di conquista del pianeta. Ma ciò non è tutto: infatti un altro problema è dato dal fatto che il malefico ha deciso di reincarnarsi nel corpo di Wohratax, l'ultimo superstite della razza dei Black Dragon così come gli era stato raccomandato dalle forze del Chaos (ahhh, ecco come si spiega





anche il perchè della sua scelta). Fortunatamente c'è ancora tempo per riuscire a impedire a Shandar di acquistare le sembianze del drago, tuttavia l'unico modo per farlo è quello di attraversare un'infinità di luoghi infestati da mostri ed esseri vari, e questo alla ricerca di un portale spazio-temporale che riporterà voi e la vostra mistica combriccola indietro nel tempo al fine di uccidere Wohratax per stroncare sul nascere questa farsa. Tecnicamente parlando Ishar 3 è un gioco veramente ricco. Potrete scegliere i personaggi che compongono il vostro gruppo da una selezione di più di cento esseri (umani e non), ognuno dei quali sarà dotato di abilità e personalità differenti. Il gioco utilizza una finestra di gioco in 3D (con il "movimento" a scatto alla Eye of the Beholder e non a scrolling) per mostrare le varie locazioni dell'avventura e, così come in Ishar 2, ci saranno diverse rese grafiche a seconda che stiate agendo di giorno o di notte. Inoltre il game vanterà intermezzi animati stile film e combattimenti in tempo reale, che sono certamente preferibili ai vecchi sistemi di combattimento a turni. Non male davvero, tuttavia con così tanti RPG in circolazione, alcuni dei quali veramente molto validi, non sappiamo dirvi se le caratteristiche sopra elencate saranno sufficienti per strapparci a quel capolavoro che è Underworld. L'uscita dovrebbe essere imminente e speriamo di poterlo recensire al più presto, magari già il prossimo mese!





MEGA

Non sembra anche a voi che questo gioco sia Crash'n'Burn? Invece non è così, ma nonostante ciò dalle immagini e anche dalle nostre informazioni sembrerebbe essere assolutamente galattico! Ma vieni!

Finalmente si direbbe proprio che la Mindscape si stia preparando a lanciare il più impressionante gioco su CD che la storia dei PC abbia mai visto! Lontano anni luce dai prodotti educativi commercializzati in precedenza da questa software house, Mega Race sarà essenzialmente un gioco di corsa che vi



vedrà impegnati nell'eliminazione di bande di teppisti in diretta televisiva. Il vostro obbiettivo sarà quello di totalizzare il maggior numero possibile di punti e questo guidando il più velocemente possibile attraverso la bellezza di 14 diversi tracciati realizzati in ray-trace e ambientati in 4 diverse città. La storia vi vedrà vestire i panni di un concorrente impegnato in una dura battaglia con un sacco di bande di ragazzotti i quali dovranno essere "accompagnati" con dolcezza materna contro pali e muri e "persuasi" a lasciarvi strada a suon di laserate. Lungo i vari tracciati vi imbatterete in una vasta serie di icone, che praticamente compongono i power-up e i power-down del gioco. Carino, soprattutto contando il fatto che mentre alcuni vi potenzieranno all'inverosimile altri vi faranno esplodere! Alla fine di ogni quadro ve la dovrete vedere con il capo della banda (leggi boss di fine stage) e, nel caso riusciate a sconfiggerlo, potrete prendere le sue



RACE

MINDSCAPE

VERSIONE: PC CD-ROM

USCITA: IMMINENTE

armi e il suo veicolo per affrontare il livello successivo. Per la fine del gioco sarete riusciti ad ammassare la bellezza di 8 macchine e questo includendo le 3 con le quali partirete. L'ultima versione da noi visionata vantava un'impressionante sequenza introduttiva in FMV interpretata dal presentatore Lance Boyle, senza contare poi i restanti 20 minuti di intermezzi sparsi qua e





là nel programma. I tracciati sembravano veramente ben realizzati e, a giudicare dalla varietà dei dettagli, direi che la Mindscape sia riuscita a sfruttare bene anche le capacità di immagazzinamento dati del CD. Speriamo solo di poterlo recensire al più presto!

HOTEL MARIO

Il CD-I si getta nella mischia con un gioco ispirato a uno dei mostri sacri del mercato dei videogames. Potrà mai la Philips far meglio del creatore dei due idraulici più famosi del mondo?

PHILIPS

VERSIONE: CD-I

USCITA: MAGGIO



Non credo proprio che sia il caso di dirvi che questo gioco per il CD-I è destinato a diventare un platform game (in fondo è per questo che Mario è famoso!). Tuttavia questo prodotto non sarà il classico gioco di piattaforme, infatti Mario Hotel avrà come idea di base una sorta di puzzle. Sembrerebbe proprio che questa volta Bowser sia riuscito a prendere il controllo di tutti gli hotel del regno di Mushroom e, come se ciò non fosse già abbastanza, a rapire anche Yoshi. Impersonando Mario (e ti pareva!) voi dovrete correre in tutti gli alberghi del vostro allegro e ridente mondo e ivi riuscire a sigillare tutte le porte. Per rendere le cose un pochino più impegnative vi verrà dato un tempo limite per ogni stage e ciò significa che oltre alle varie creature, che usciranno dalle loro camere per vedere cosa diavolo stia succedendo, ve la dovrete vedere anche con il caro e vecchio Kronos. Naturalmente l'elemento principale del gioco sarà la velocità. Alcuni nemici si muoveranno rapidamente, altri lentamente, mentre altri se ne andranno in giro riaprendo le porte che voi avevate sigillato con tanta fatica; quindi il gioco vi vedrà anche impegnati nel tentativo di trovare un percorso ottimale attraverso ogni piano. Naturalmente Mario sarà in grado di liberarsi dei suoi avversari saltandoci sopra e questo è una cosa cruciale per potersi aprire la strada verso certe porte. Inoltre quando salterete dovrete prestare anche molta attenzione ai nemici che stanno sopra o altrimenti potreste rischiare di entrare in collisione, evento abbastanza sconsigliato visto che causerà il decesso del nostro caro idraulico. Naturalmente, mentre correrete come pazzi attraverso gli 85 schermi che compongono questo gioco, potrete raccogliere numerose icone che vi potranno fornire sia punti extra che vari gadget i quali renderanno il vostro viaggio un pochino più semplice. Un'altra notizia risiede nel fatto che il gioco avrà bisogno della cartuccia FMV per poter visualizzare le sequenze animate e per poter riprodurre, durante il gioco, le varie musiche e gli effetti sonori. Nonostante la sua semplicità Hotel Mario sembrerebbe davvero essere un game dannatamente intrippante, anche se forse potrebbe risultare alla lunga, per la sua ripetitività, un po' noioso. Che altro dire: non ci resta che attendere la versione finale e la conseguente recensione; su CVG, naturalmente.







CVG PREVIEW

HEIMDALL 2 INTO THE HALL OF WORLDS

Bene gente, sembrerebbe ormai in dirittura d'arrivo anche il seguito di una avventura isometrica che, con il suo primo episodio, aveva già riscosso un notevole successo. Stiamo parlando di Heimdall, ma ora che ne direste di dare una occhiata a cosa ci aspetta in questa nuova avventura?

CORE

VERSIONE: AMIGA, PC

USCITA: IMMINENTE

Dopo l'entusiastico benvenuto dal primo Heimdall da parte dei giornalisti e di molti giocatori un seguito di questo game era ormai solo una questione di tempo. Bene, ora, per la gioia di tutti i fan delle avventure grafiche della Core, sta per arrivare Heimdall 2 che, da quanto abbiamo visto, sembrerebbe ancora più grosso e impegnativo del titolo originale. La trama è la seguente: il malefico Loki è tornato e ancora una volta è sulla cattiva strada. Dopo il suo primo incontro con Heimdall il malefico spiritaccio si è messo a vagare per la terra, reclutando esseri immondi per formare una potente e feroce armata.





Fortunatamente gli dei sono a conoscenza dell'esistenza di uno speciale amuleto, abbastanza potente da poter intrappolare il malvagio Loki. Purtroppo però (ma guarda un po' che sorpresa!) il magico talismano è stato separato in 6 parti e ora giace sparso per tutto il globo terraqueo. A questo punto entra in gioco Heimdall che dovrà ritrovare e unire i 6 pezzi dell'amuleto e catturare Loki, e tutto questo evitando trappole di vario tipo, eliminando mostri e trovando anche il tempo per prendersi cura della propria igiene personale e di fare merenda! Non male come storia, vero? Dunque, Così come il suo predecessore, Heimdall è sostanzialmente una avventura in 3D isometrico, ma quello che rende questo game sostanzialmente diverso dal suo predecessore sono i fondali animati e l'area di gioco più ristretta. Tuttavia nonostante ci siano meno locazioni, in Heimdall 2 ci saranno molti più puzzle, così non correrete il rischio di girare per la vostra amata terra senza niente da fare (il che era stato causa di critiche alla prima puntata di questa avventura). Il game è caratterizzato dalla presenza di una caterva di animazioni dei vari fondali, mentre, qua e là per il gioco, sono state sparse un sacco di trovate grafiche, rotondine e carine, il che contribuisce a rendere lo style di questo prodotto molto simile a quello di un cartoon. Anche i combattimenti, cosa che forse non farà piacere a tutti gli amanti degli RPG puri, avranno un ruolo importante in questa avventura. Bene gente, questo è tutto, ora non ci resta che attendere la versione definitiva del game che dovrebbe essere pronta fra



M HOUS

Per i nostalgici, ecco un titolo basato su un vecchio gioco comparso tempo fa su Amiga. Il game in questione è Harlequin, un prodotto all'epoca molto giocabile e ben realizzato; speriamo solo di non trovarci di fronte a una semplice e mera conversione!



Si gente, avete proprio visto bene, questo gioco è basato sui Nutty Boys (e chi sono? ndr), un gruppo noto all'incirca nell'84, ricordato per successi (beh, adesso non esageriamo! ndr) quali: House of Fun, Baggy Trousers, It Must Be Love, Night Boat to Cairo e One Step Beyond. A questo punto, visto che la banda di cui sopra ha firmato un accordo per la produzione di questo game, non ci resta altro che sperare che lo stesso non vada a tenere compagnia a molti altri

GREMLIN

VERSIONE: MEGA DRIVE

USCITA: MAGGIO/GIUGNO

prodotti della Gremlin in qualche polverosa e maleodorante discarica. Il personaggio principale del gioco è Mr. Smash (che è basato su un membro del gruppo di nome Carl), mentre il gioco è praticamente un altro platform game che, come elemento fonda-



E OF FUN



mentale, vanta una gran quantità di muschette e accompagnamenti vari. I livelli del gioco sono 14, ognuno dei quali sarà caratterizzato dal suo set di mostri, puzzle, power-up, stanze nascoste, il tutto "immerso" in una vasta serie di fondali abbastanza ben realizzati (almeno da quello che abbiamo potuto vedere!). Inoltre nel gioco è stato inserito un sistema di indizi che dovrebbe



salvare anche i più giovani videoplayer da sindromi schizzoidi dovute al blocco del nostro personaggio in qualche oscuro meandro di un livello. Naturalmente molti di voi avranno notato che questo game è basato su un vecchio platform per Amiga di nome Harlequin; nonostante fosse un buon game, quel prodotto purtroppo non vendette molto, e così ora ce lo ritroviamo in questa nuova versione con nuovi sprite e qualche ritocco grafico. Aspettatevi di vederlo nei negozi verso la metà dell'anno e ricordatevi di leggere CVG per una bella recensione. See you later!



SUPER METHANE BROS

CVG PREVIEW

No way gente! Siamo finalmente tornati ai giorni di quei game ispirati alla frenetica azione dei coin-op e tutto grazie al primo titolo della Thalion per CD32! E vai così!

Con l'ormai imminente introduzione del sistema di classificazione dei games molte case di software stanno cercando di mitigare gli aspetti violenti di molti loro prodotti in modo da poter avere, sul loro game,

THALION	
VERSIONE: CD32	**USCITA:** PRIMAVERA



l'imprimatur e la benedizione di questa fantomatica lega di folli censori. E quale modo migliore per conformarsi a queste direttive se non creare un bel giochillo sullo stile di Bubble Bobble e Parasol Star? Super Methane Bros della Thalion, la stessa casa che ha prodotto l'eccellente No Second Prize e Lionheart (senza dimenticare poi il mitico



Chambers of Shaolin!) - che dovrebbero apparire entrambi ad Aprile sul CD32 per una somma a dir poco irrisoria - potrebbe quindi sembrare un prodotto banale e abbastanza comune, ma le cose potrebbero anche non essere così. I due personaggi principali, Puff e Blow (Davvero dei bei nomi; complimentoni! ndr) sono vere e proprie star quando si tratta di bombardare con puzzolenti nubi di gas, emanate dai loro fidati cannoni, i vari avversari che gli si parano davanti. L'idea di base del game è quella di centrare i vostri avversari con alcune belle nuvolette di composti volatili per poi prenderli per il nasone e spiaccicarli contro un muro! A questo punti i malefici esseri scompariranno lasciando cadere dei succulenti premi che voi vi appropinquerete immantinentemente per raccoglierli, e questo attraverso una serie di vari livelli ognuno diviso in un certo numero di stage. Bubble Bobble e Parasol Star sono stati entrambi dei gran giochi e questo fa ben sperare anche per questo prodotto della Thalion (che trae molta ispirazione da questi due game), inoltre sembrerebbe che, ora come ora, stiano uscendo molti più giochi di qualità per il CD32, il che significa che i programmatori stanno finalmente cominciando a sfruttare la macchina. Certo, questo non sarà sicuramente il tipo di gioco che potrà spremere al massimo la console di casa Commodore, ma, in fondo, l'importante con questo genere di game è che siano divertenti e intrippanti, e questo lo potrete sapere molto presto se continuerete a seguire CVG.



CVG PREVIEW

SKELETON KREW

Se siete alla ricerca di uno shoot 'em up con il quale trascorrere i lunghi pomeriggi estivi allora credo proprio che questo game faccia per voi! Fermatevi un momento e leggete quanto segue per scoprire cosa ci stanno preparando i genietti della Core.

CORE	
VERSIONE: MEGA DRIVE, AMIGA 1200,CD32	USCITA: GIUGNO

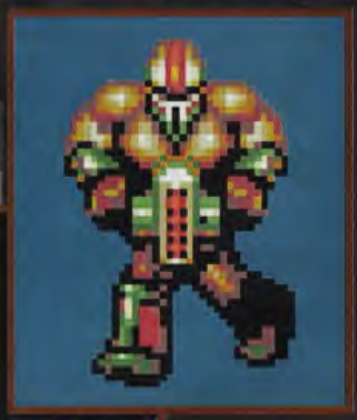
State forse cercando un bel gioco blastoso con il quale placare la vostra sete di sangue e di distruzione? Si? Bene, allora sappiate che non dovrete far altro che attendere fino a giugno, quando la Core metterà in commercio Skeleton Krew, un gioco che, almeno visivamente, appare già come uno dei migliori shoot 'em up che console o computer terrestre abbiano mai visto fino a ora! Come prima cosa la trama. E' l'anno 2070 e Moribund Kadaver, capo incontrastato della DEAD Inc, sta creando un vero e proprio esercito di mutanti criogeni al fine di potersi impadronire di Monstro City. I militari per difendere la città hanno creato una squadra di agenti-non morti, la Skeleton Krew per l'appunto, che dovrà opporsi ai piani di Kadaver ed eliminare una volta per tutte la malefica organizzazione. Quello in cui praticamente consiste il gioco è uno shoot 'em up isometrico diviso in 18 zone come ormai non se ne erano più visti dai tempi della conversione, da parte della Domark, di Escape From The Planet Of The Robot Monster per Amiga. Il giocatore potrà naturalmente selezionare il suo personaggio dal trio di esseri che compongono la Skeleton Krew: Rib, Joint e Spine. Naturalmente ogni personaggio sarà dotato di un'arma diversa e di alcune caratteristiche particolari. Spine avrà in dotazione un Pulverax Plasma Beam, Rib invece avrà un Tri-Blaster Trasher, mentre Joint potrà contare su di un Krash 'n' Burn Blaster.

PLAY THE GAME

Da soli o in compagnia di un amico, i membri della Skeleton, dovranno aprirsi la strada attraverso 5 differenti livelli, divisi a loro volta in un numero variabile di zone. Il vostro personaggio avrà la possibilità di ruotare il proprio busto indipendentemente dalle altre azioni, il che vuol dire che avrete la possibilità di camminare e, contemporaneamente, sparare in 8 direzioni differenti. Naturalmente anche qui le cose varieranno a seconda del personaggio da voi scelto: ad esempio, Joint è più robot che uomo, il che significa che ha il busto totalmente scollegato dalle gambe e così potrà ruotare su se stesso per la bellezza di 360 gradi (giro, giro tondo...), mentre gli altri due personaggi saranno limitati dalle loro spine dorsali, per non dimenticare poi la sciatalgia di Rib e l'ernia di Spine!

COME TI AMMAZZO IL TEMPO!

Quando i nostri uomini non saranno impegnati a massacrare qualche bel esserino surgelato si troveranno a bordo di moto a cuscino d'aria o con di sci-jet, che li porteranno a scorrazzare per i vari livelli alla ricerca di accessi a nuove zone e a nuovi livelli, il che avverrà attraverso un terribile dedalo di rampe, muri, mine e oggetti vari, ideali per stimolare l'appetito prima di un picnic. Da quello che potete vedere dalle schermate, Skeleton Krew sembrerebbe davvero un game niente male, con un sacco di sprite grossi e molto ben definiti e fondali ultra dettagliati e, credetemi, se la versione finale avrà lo stesso feeling di quella che abbiamo avuto modo di provare allora credo proprio che vostro madre dovrà detonarvi la console per farvi smettere di giocare! Naturalmente c'è ancora un po' di lavoro che i programmatori devono svolgere: i livelli finali devono essere ancora assemblati e l'intelligenza artificiale dei nemici necessitano di un'ultima messa a punto; comunque fidatevi, se tutto andrà come ci aspettiamo Skeleton Krew sarà quasi sicuramente uno dei titoli più caldi di quest'estate!









MEGABOY

Noleggio e Vendita Video Giochi
Console - Accessori



IMPORTAZIONE DIRETTA GIORNALIERA

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



NOVITA' IN ANTEPRIMA ASSOLUTA

VASTISSIMO ASSORTIMENTO VIDEO GIOCHI 3000 TITOLI

3DO

SPECIALIZZATO NEL SETTORE CONSOLE CON LE MIGLIORI MARCHE

... CONSOLIAMOCI:

MEGADRIVE II -EUROPEO- + 2 JOYPAD	L. 239.900
MEGADRIVE II -EUROPEO- + COSMIC SPACE HEAD	L. 248.000
GAMEBOY + GIOCO	L. 119.900
GAMEBOY + SUPERMARIOLAND II	L. 129.900
GAMEBOY + SUPERMARIOLAND III	L. 159.900
SUPER NINTENDO "GIG" PAL	L. 249.900
SUPER NINTENDO "GIG" PAL + SUPERMARIOWORLD	L. 289.900
SUPER NINTENDO "GIG" PAL + STARWING FX	L. 295.000
SUPER NINTENDO "GIG" PAL + SUPERMARIO ALL-STAR	L. 315.000
SUPER NINTENDO "GIG" PAL + STREET FIGHTER II	L. 319.900
BARCODE BATTLER + 32 SCHEDE	L. 39.900
AMIGA CD 32 + 4 GIOCHI	L. 630.000
ADATTATORE PER MAEGADRIVE "MEGAKEY" (UNIVERSALE) (PER GIOCHI PROTETTI E PER TUTTE LE CONSOLE MD)	L. 38.000
ADATTATORE MEGAKEY 2 PER GIOCHI USA PROTETTI	L. 29.900
CASCO REALTA' VIRTUALE (DISPONIBILE PER MD-SNES)	L. 439.900
JOYPAD PER MAGADRIVE: 6 TASTI + LEVETTA + AUTO	L. 34.000
JOYPAD PER MEGADRIVE: 3 TASTI + LEVETTA + AUTO	L. 24.000
ADATTATORE PER SUPERNINTENDO UNIVERSALE (PER GIOCHI PROTETTI E PER TUTTE LE CONSOLE SNINTENDO)	L. 35.000
JOYPAD SUPERNINTENDO "GIG" ORIGINALE PAL	L. 34.000
JOYPAD SUPERNINTENDO CON AUTO, ECC...	L. 24.000
MOUSE PER SUPERNES	L. 59.000

GIOCHI A PARTIRE DA 28.000 PER TUTTE LE CONSOLE

* ATTENZIONE TUTTI I GIOCHI SONO ORIGINALI!!! *



DISPONIBILE PER TUTTI I FORMATI



ALCUNE NOSTRE OFFERTE:

NBA JAM (MEGADRIVE)	... SOLO 119.900
NBA JAM (SUPERNINTENDO)	... SOLO 128.000
NBA JAM (GAME GEAR)	... SOLO 75.000
F1 DOMARK (MEGADRIVE)	... SOLO 89.900
F1 DOMARK (GAME GEAR)	... SOLO 69.900
FANTASTIC DIZZY (MEGADRIVE)	... SOLO 59.900
COSMIC SPACE HEAD (MEGADRIVE)	... SOLO 39.900
YOUNG MERLIN (SUPERNINTENDO)	... SOLO 129.900
PLAYER MANAGER (SUPERNINTENDO)	... SOLO 89.9000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER (MEGADRIVE)	... SOLO 109.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER (SUPERNINTENDO)	... SOLO 139.900
SENSIBLE SOCCER (MEGADRIVE)	... SOLO 99.900
SENSIBLE SOCCER (SUPERNINTENDO)	... SOLO 109.900
SENSIBLE SOCCER (GAME GEAR)	... SOLO 59.900
STAR TREK - NEXT GENERATION (MEGADRIVE)	... SOLO 128.000
STAR TREK - NEXT GENERATION (SUPERNINTENDO)	... SOLO 145.000
CASTELVANIA (MEGADRIVE)	... SOLO 119.900
SONIC III (MEGADRIVE)	... SOLO 125.000
SPACE ACE (SUPERNINTENDO)	... SOLO 145.000

ATTENZIONE: TUTTI I PREZZI SONO SPEDIZIONE COMPRESA!!!*

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

TEL. 06/58.20.14.57 - FAX 06/58.20.14.65

CTO: 10 ANNI, E

Nella fastosa Villa Zarri si è svolta la festa per la celebrazione del primo decennale dell'ambiziosa ditta bolognese...

Una volta qualcuno disse che non sopportava le persone che parlavano continuamente del loro passato perché erano come le patate: la parte "sostanziosa" si trovava solo sottoterra... di questo avviso probabilmente è anche Marco Madrigale, factotum della CTO, anima di questa piccola-grande ditta di Zola Predosa, in quel di Bologna: nel suo saluto agli invitati - circa 200 persone! - alla celebrazione dei primi dieci di attività ha infatti preferito fare solo un breve accenno al presente, per poi dilungarsi sul futuro, della CTO e del mercato in generale. "Non vogliamo commemorare ciò che abbiamo fatto: vogliamo guardare al futuro, a ciò che ci prospetta questo 11º anno. Il mercato sta cambiando, stiamo uscendo da un momento di confusione e finalmente la legge sulla tutela del software comincia a dare i suoi frutti." - ha puntualizzato il "boss" - "In autunno quotidiani e periodici hanno enfatizzato un crack del nostro mercato, ma non mi pare che si possano fornire dati così precisi (fatturato calato da 300 a 30 miliardi!) e comunque in realtà il nostro è un mercato in controtendenza, con una larga e rapida espansione, grazie soprattutto al settore CD-ROM."





Concludendo la sua rapida "introduzione" (una dozzina di minuti), Marco Madrigali ha toccato tre argomenti che gli stavano particolarmente a cuore. Il primo riguarda le software house distribuite dalla CTO: dopo l'ultima acquisizione - eclatante: Maxis, con Sim City 2000! - dovrebbe esserci un periodo di stasi, di maturazione, che permetta di oliare perfettamente tutti i "meccanismi"... in particolare di proporre tutti i nuovi prodotti in versione completamente in italiano! Questo è il secondo punto toccato da Madrigali, secondo cui questa è la maniera di combattere e vincere la concorrenza "parallela". Tutto ciò si inserisce in un discorso più generale che viene meglio definito con il lancio di una campagna denominata "1994/95: ANNO DEL CONSUMATORE". Le premesse sono ottime, vediamo ora cosa ci prospettano per il futuro le varie software house...



ELECTRONIC ARTS

Il giovane e simpaticissimo David Gardner rappresentava la software house californiana. Dapprima ha fatto una veloce cronistoria dello sviluppo della società, dalla fondazione - avvenuta nel 1982 - allo "sbarco" in Europa - datato 1987 - fino alla situazione attuale con circa 120 dipendenti in Europa e più di 1000 in tutto il mondo. Poi, dopo aver suscitato l'ilarità generale affermando che circa il 50% dei dipendenti è impegnato nello sviluppo dei prodotti, mentre l'altra metà si dedica alla contabilità (dicendolo come se fossero tutti impegnati a "raccattare" le montagne di soldi incassati con le vendite), ha confermato che è ferma intenzione della EA impegnarsi nelle traduzioni nelle lingue locali, tanto che i loro esperti stanno studiando una strutturazione del codice dei loro programmi futuri tale da permettere una più semplice sostituzione dei "file sonori". Infine ci siamo gustati un bel "video", con una rapida carrellata su prodotti del passato, del presente (come Ultima VIII, Bioforge, Theme Park e Wings of Glory) e del futuro (Shock Wave, Road Rash e John Madden Football per 3DO). Se volete saperne di più andate a leggervi lo special apposito.



INFOGRAMES

Anche Thomas Schmider era particolarmente contento dei 5 anni di partnership con CTO, da lui definita "più dedita alla produzione e al marketing, piuttosto che a una mera distribu-



NON SENTIRLI!

DI MAURIZIO MICCOLI

zione". Inevitabile ricordare Alone in The Dark, e il suo seguito di prossima uscita. Oltre ai Puffi, disponibili prossimamente per GB e SNES, e in autunno per le console Sega, e a un flipper per Amiga e PC (Ultimate Pinball Quest), sono stati presentati alcuni prodotti su CD-ROM particolarmente interessanti. Di prossima uscita AITD2, Marco Polo (palesemente dedicato al mercato italiano) e Shadow of the Comet ("un gioco come questo c'è solo ogni 76 anni!"); per settembre è previsto Chaos Control. Quest'ultimo dovrebbe vantare 30 minuti di sequenze 3D in full motion video, 10 personaggi e altre "cosette", grazie all'utilizzo di un Silicon Graphics... le sequenze che abbiamo visto erano veramente impressionanti: altro che coin-op... (ma cosa sto dicendo, sono impazzito?!)





COCKTEL VISION

Fred Dartney ha puntualizzato la politica della sua società: pochi titoli per i giochi (tre su CD-ROM all'anno), ma di qualità, da una parte, e software educativo dall'altra. Per il 1994 sono previsti: Velton, gioco d'azione e d'avventura, per ottobre, Woodruff and the Schnibble of Azimuth, storia avventurosa a cartoni animati, a dicembre e Lost 2, una specie di thriller in FMV, un mese prima. Per finire ecco sbucare il concetto di "talking book": Uncle Fulbert, previsto per settembre, è in pratica un libro animato, in cui si può vivere una simpaticissima avventura in una casa popolata da mostri resi reali da una strampalata formula chimica dello zio, Fulbert naturalmente.



LUCAS ARTS

Lisa Star in realtà non ha voluto sbilanciarsi più di tanto sui progetti della casa californiana: dopo aver ricordato titoli come Day of the Tentacle, Rebel Assault e Sam & Max, si è lasciata sfuggire soltanto che "probabilmente" ci sarà un bel "Guerre Stellari" completamente in italiano.



PSYGNOSIS

Diane Lefley e Mark Blewitt, dopo aver rammentato titoli come Shadow of the Beast, Lemmings e Microcosm, ci hanno offerto alcune immagini di Scavenger 4 su CD-ROM: le sequenze nei tunnel non mi hanno impressionato più di tanto, ma i mostri sono veramente fantastici! Non male pure Ideal, basato su un mercenario robotizzato, armato fino ai denti, alla Rambo. Infine il MISTERO: una quindici di secondi di una sequenza mozzafiato con un caccia interstellare... ma oltre a non dirci niente del gioco ci hanno detto solo che non sarà su Sega, né su Nintendo, né su 3DO... MAH!!!

MAXIS

E' ora il turno dell'ultima software house acquisita da CTO: Maxis, rappresentata da Chris Knight. Questi, dopo aver ricordato che SIM CITY 2000 nella prima settimana di vendita in Inghilterra aveva già raggiunto il primo posto in classifica, ha presentato Unnaturally Selection, una specie di "vita artificiale", in cui possiamo creare mostri e creature diverse, che si possono poi contrapporre a un altro esercito.



CONCLUSIONI

Gli ultimi tre interventi erano più che altro "complementari", per cui ve li sintetizzo. CH Products ha ricordato l'altissima affidabilità dei suoi joystick e periferiche varie, affermando che chi spende 2-3 milioni per un computer ha bisogno di ottimo "materiale di contorno". Audiosonic ha rammentato i suoi joystick preprogrammabili e ha confessato che confida molto nella crescita del mercato multimediale. E il motivo per cui quest'ultimo avvenimento è inevitabile ce l'ha spiegato Gerd Queisser della Media Vision: un CD corrisponde a ben 445 floppy! In ultimo ci ha presenta un gioiellino: ReNo, il primo CD-ROM player per personal che legge anche CD, ed è anche compatibile con il formato Kodak Photo CD. Il tutto è stato seguito da un ricco buffet, un ottimo pranzo in un ambiente d'altri tempi, da una lunga premiazione e da una breve tavola rotonda, nella quale si sono dichiarati tutti convinti che sia indispensabile una riduzione dei prezzi dei giochi su CD. E' stato tutto molto bello: GRAZIE CTO!!!

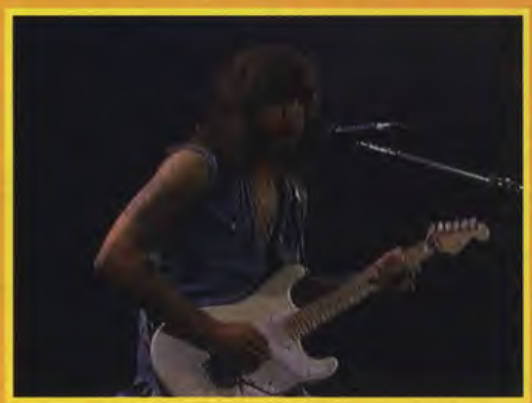


CD-I & MPEG: LO SP

Dopo aver approfittato delle notizie inviateci dai nostri cugini inglesi per realizzare la succosa anteprima presentata sul numero di gennaio, ecco giunta finalmente in redazione l'attesissima Digital Video Cartridge, che permette al CD-I di avventurarsi in spazi là dove nessun computer si era mai avventurato prima....

Se siete una di quelle persone che dopo aver letto le anticipazioni del numero di gennaio sono subito corse dal loro negoziante per sapere quando poter mettere le mani sulla Digital Video Cartdridge, beh è ora che vi rallegriate e cominciate a esultare. Infatti, quando leggerete queste pagine, quella piccola mirabilia di add-on dovrebbe essere già in distribuzione almeno nei negozi più forniti. "Per quanti si fossero messi in ascolto solo in questo momento", ricordiamo che questa cartuccella permette ai CD-I di leggere da un singolo disco fino a 72 minuti di immagini video in movimento a pieno schermo, accompagnate da un audio di qualità CD. Tanto per darvi un'idea della forza di impatto di questo prodotto, durante i tre giorni di redazione di



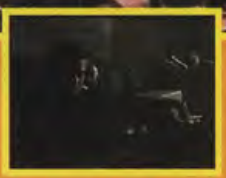














MPEG: CHE ROBA E'?

L'MPEG altro non è che uno standard, cioè un insieme di "regole tecniche" che le più grandi industrie hardware e le più grandi compagnie cinematografiche hanno stabilito comunemente, in base alle quali poter far girare su video immagini a pieno schermo, con movimento e sonoro di alta qualità. Lo standard MPEG permette quindi a macchine differenti (CD-I, 3DO, CD32, eccetera), ma sempre dotate di un lettore laser, di poter usufruire del Full Motion Video per film, giochi, video musicali, documentari e chi più ne ha più ne metta. L'attuale versione consente di visualizzare solo il formato Digital Video (un formato di cui è proprietaria la casa di Hannover). Una futura versione, prevista per l'anno prossimo, permetterà di visualizzare anche il formato Video-CD (il formato cui hanno aderito tutte le case produttrici).

GIOCHI & MPEG: GRANDI PROMESSE

Tutti i più grandi nomi del divertimento elettronico stanno febbrilmente lavorando a espansioni MPEG per i loro sistemi. Ad oggi, pare che solo la Nintendo non abbia l'intenzione di sfornarne una a breve termine (visto l'improvviso stop dato al progetto di laser-disc per Super Nintendo). La 3DO ha annunciato che un'espansione MPEG verrà presentata per la fine dell'anno. La Commodore assicura che al massimo tra due mesi la propria espansione per CD32 sarà in tutti i negozi. Per PC vari moduli sono in via di realizzazione, ma le date di uscita restano ancora incerte, come incerta resta l'eventuale data di presentazione per l'MPEG destinato al Mega CD. Indubbiamente Philips ha battuto tutti sul tempo e solo la Commodore sembra capace di risponderle a tempi brevi.

Una curiosità: lo standard MPEG ha appena fatto capolino nel mercato, e già si sentono voci su fantasmagoriche espansioni in standard MPEG-2! Mah, chi vivrà vedrà...

PLENDORE DIGITALE

DI TUTTO UN PO'....

Facendo un discorso più generale, il software per CD-I si sta sviluppando in molte differenti direzioni, coprendo aree di interesse anche molto diverse tra loro. Tra le cose più interessanti abbiamo trovato una serie di dischetti dedicati al Karaoke, che, con suoni molto belli e continuamente aggiornati nelle novità, contengono una decina di brani ciascuno. Non mancano nemmeno i racconti di fiabe destinate ai più piccini, tra le quali spicca per qualità "La Bella e la Bestia", interamente doppiata in italiano (attenzione, non si tratta della versione Walt Disney). Vi sono anche dei giochi di società: tra questi il più demenziale è senza ombra di dubbio "Quizmania", un gioco di domande e risposte con commenti troppo idioti per non essere stati fatti apposta. Agli appassionati d'arte e pittura sono poi destinate diverse serie di programmi: in essi sono riprodotte le opere più famose appartenenti a musei, città o a periodi storici ben precisi. Gli amanti del bel canto non dovrebbero poi lasciarsi sfuggire una compilation di brani d'opera e non, cantati da un Luciano Pavarotti sempre più paciarotto!



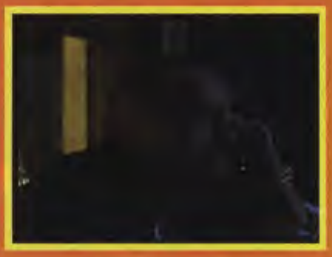
CD-I : IL FUTURO

Il futuro di questo sistema pare promettente: in Italia la Philips sta spingendo energicamente il CD-I, con grosse campagne pubblicitarie e con la sollecita introduzione di tutte le novità hardware e software disponibili. Sono stati poi già presentati l'estate scorsa i primi prototipi di CD-I portatili. Dotati di un ottimo schermo a cristalli liquidi e di un mini-joypad incorporato, hanno destato un'ottima impressione in quanti hanno avuto la fortuna di provarli.

In Inghilterra poi (le cose importanti succedono sempre lì...), l'Amstrad ha annunciato che produrrà una propria versione di CD-I, naturalmente venduta a prezzi scontatissimi, che a loro parere farà assumere al mercato inglese del CD interattivo dimensioni tali da invogliare tutte le software house a produrre giochi in questo formato (se volete saperne di più date un'occhiata alle news). Fiducia nel sistema Philips ne ha anche la Virgin, che ha confermato ufficialmente le voci che la vedevano impegnata in prima persona nella produzione giochi per CD-I.

I titoli entro la fine dell'anno saranno tre: 7th Guest, Terminator e Dune.

quest'articolo (con il CD-I pompato a manetta con su Bon Jovi e Top Gun), praticamente tutti i colleghi del nostro piano qui alla Jackson (sapete, in fondo siamo un'unica grande famiglia) hanno voluto dargli un'occhiata. Una processione di curiosi che francamente non mi aspettavo e che mi ha dato



MA QUALI FILM POSSO VEDERE?

Philips ha stretto numerosi accordi con le major cinematografiche e grosse case di distribuzione.

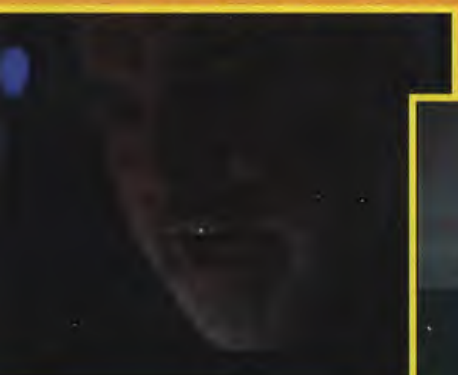
La Paramount ha promesso per esempio di cominciare a produrre film in Digital Video con un ritmo di 3 titoli al mese. I primi film già in circolazione in Inghilterra sono: "Top Gun", "Star Trek VI", "Caccia ad Ottobre Rosso", "Black Rain", "Giochi di Potere", "Il Testimone".

La CIC-Video si occuperà di molte versioni destinate al mercato italiano tra cui "Una pallottola spuntata 2 1/2" e "Proposta indecente".

Sul lato dei video musicali, la Polygram (che fa parte del gruppo Philips) ha assicurato l'imminente uscita di dischi di Bon Jovi, Sting e degli INXS. Voci insistenti preannunciano anche l'uscita di dischi di Elton John, U2, Peter Gabriel e Paul Mc Cartney, che in prima mondiale dovrebbe presentare proprio nel mese di aprile il primo disco espressamente pensato per il Video CD. Una nota positiva dovrebbe venire anche dal fronte dei prezzi, che in Inghilterra si attestano ad un livello sorprendentemente basso: solo 16 sterline, quando le videocassette più costose vengono vendute a 15. Proprio niente male.

di che riflettere. Con questo prodotto la Philips si trova in mano una carta che va giocata con attenzione, viste le sue enormi potenzialità multimediali e la (per ora) assoluta mancanza di concorrenti in questo campo. Speriamo solo che il colosso olandese sappia trarre vantaggio dalla tempestività con cui è riuscita a produrre questo accessorio dalle caratteristiche a dir poco esplosive.











GAME STORY

Ecco una veloce carrellata su alcuni dei programmi che nel bene o nel male hanno fatto la storia del "lato ludico" del CD-I. Si tratta di giochi di varia anzianità: si parte dal mitico Defender of the Crown, fino ad arrivare a The 7th Guest (di cui finora abbiamo ricevuto solo una versione demo). Non si tratta naturalmente di recensioni vere e proprie, ma di qualche indicazione data per meglio permettervi di comprendere lo sviluppo che questo sistema ha avuto nel campo che più interessa i lettori di CVG.

DEFENDER OF THE CROWN

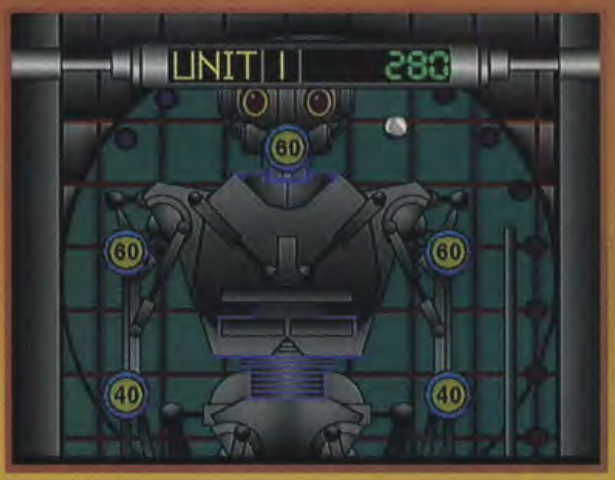
Una pietra miliare nella storia dei videogiochi. La Philips comincia subito col piede giusto, convertendo il maggior successo della Cinemaware e sperando di ottenere grazie a questo gioco lo stesso boom di macchine vendute, ottenuto qualche anno prima dalla Commodore con l'Amiga. Nei panni di un feudatario inglese al tempo della difficile convivenza tra



Sassoni e Normanni, dovrete acquistare truppe, combattere, partecipare a tornei e salvare belle madamigelle in pericolo. Buona come grafica, questa versione stupì per la qualità del sonoro. Un gioco ancora molto divertente, anche se risente un poco dell'anzianità di ideazione.

PINBALL

Si tratta di uno dei giochi peggio realizzati per questo sistema: una pessima giocabilità, unita a una grafica alquanto scialba rovinano quel po' di buono che gli effetti sonori facevano. Un passo falso che proprio non ci voleva.



CYBER CITY

La Philips tenta di riscattarsi proponendo questa sorta di gioco laser dalle indubbie qualità grafiche. Nei panni di un giovanissimo Capitan Harlock dobbiamo sfuggire alla caccia di malvagi esseri robotizzati che infestano la nostra città. Si trattava di un buon gioco, dotato anche di un'ottima colonna sonora, ma era eccessivamente difficile dal momento che il te-



lecomando non offre la necessaria risposta e precisione nei comandi. Le cose andavano molto meglio utilizzando la trackball, ma allora era un accessorio di difficile reperibilità e di alto prezzo.

INTERNATIONAL TENNIS OPEN

Dopo un tentativo di gioco del golf riuscito così così, per CD-I esce un tennis prodotto dalla francese Infogrames. Vengono così ribadite le peculiarità di questo sistema: bellissima presentazione, sequenze digitalizzate di grande effetto, suono ec-



cezionale, e scarsa giocabilità. Decisamente il telecomando sembra essere un serio ostacolo per poter ottenere una buona resa nei giochi in cui l'azione svolge un ruolo preponderante.

ZELDA



Philips si allea con il colosso giapponese Nintendo per la produzione in formato CD interattivo della fortunata serie che vede Zelda come protagonista. Il gioco, a cui sono state aggiunte sequenze animate ed un sonoro campionato, viene presentato nel 1993 e si evidenzia come una realizzazione di buon livello. Peccato che le versioni per altri formati (paradossalmente per l'economicissimo Game Boy!) siano più divertenti.

LINK

Per Link possiamo fare lo stesso discorso di Zelda: tecnicamente si tratta di un buon gioco, ma non crea quell'effetto di traino che i vertici della casa olandese speravano.



STRIP POKER LIVE

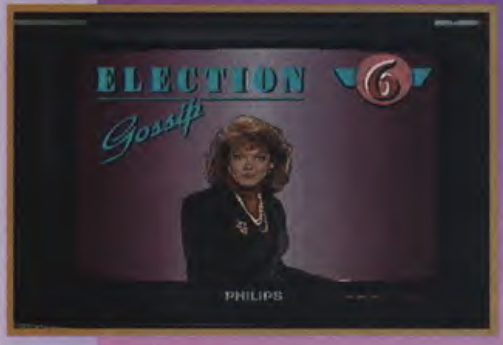
Ecco che arriva l'immancabile versione di strip poker volta a far felici i seguaci di Onan. Le varie sequenze di spogliarello sono, naturalmente, digitalizzate e le ragazze contro cui giochiamo sono persino carine. L'atmosfera generale del gioco è



però un poco squallida (alla Colpo Grosso per intenderci) e il gioco (forse volutamente) è troppo facile: in meno di tre ore si riescono a far spogliare tutte le ragazze. Adatto ad essere giocato con gli amici per farsi quattro risate, ma niente di più. Una curiosità: tra le persone da spogliare è presente anche un rappresentante di sesso maschile (ehm).

VOYEUR

Eccoci ai giorni nostri. Su questo stesso numero troverete la recensione approfondita di questo gioco. Vi consiglio di leggerla con attenzione, perché in Voyeur sono contenute le linee-guida per il software di successo su CD-I. La grafica è splendida, con ottime animazioni. La colonna sonora poi è sontuosa, e degna di un prodotto per il grande schermo. Un vero film interattivo. Peccato che sia godibile solo da chi conosce piuttosto bene la lingua inglese. Ma chissà, forse la Philips italiana vorrà porci rimedio...



SPACE ACE

L'uscita di questo gioco è prevista tra pochi giorni. Si tratta di uno dei migliori giochi laser mai prodotti dal mitico Don Bluth, il più famoso creatore di laser game del mondo. Copia indistinguibile dell'originale versione da bar, Space Ace ci vede



nei panni di un baldo giovanotto che deve salvare l'umanità e la sua bella fidanzata dalla minaccia di Borf, il perfido cattivo che in questo tipo di giochi non manca mai. Dai demo inviatici, la grafica ed il suono promettono di essere pressoché perfetti, e se il gioco non sarà penalizzato da comandi troppo difficili, secondo me diventerà un successo.

THE 7TH GUEST

Atteso con spasmodica frenesia, questo gioco è già uscito per PC in versione CD-ROM, facendo gridare al miracolo per la perfezione grafica e per il sonoro eccezionale. Il gioco consiste nell'aggirarci all'interno di una casa stregata, nel tentativo di rompere la maledizione che lega differenti fantasmi ad ogni stanza. Dovremo quindi risolvere diversi enigmi e problemi di logica per riuscire nel nostro intento. Per quanto abbiamo potuto vedere, grazie all'espansione FMV, si tratta di una versione ancora migliore di quella per PC, sia per fluidità di movimento della grafica, sia per superiore qualità sonora. Senza dubbio è questo il genere di giochi che meglio rende giustizia alle doti del CD-I, e speriamo che anche le software house prendano coscienza di questo fatto.



GIAMPAOLO MORASCHI

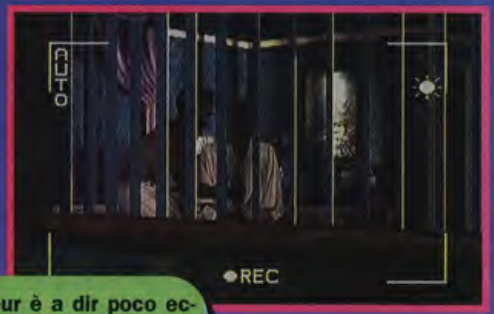
UN RINGRAZIAMENTO ALLA PHILIPS, CHE CON GRANDE DISPONIBILITÀ HA FATTO ARRIVARE DIRETTAMENTE DALL'OLANDA IL MODULO DIGITAL VIDEO. SI SONO FATTI IN QUATTRO PER FORNIRCELO IN TEMPO UTILE PER L'USCITA SU QUESTO NUMERO DELLA RIVISTA: GRAZIE DAVVERO.

CVG HIT

VOYEUR

Finalmente! Era ora che qualcuno si decidesse a realizzare un gioco per CD-I che sfruttasse realmente le potenzialità del sistema prodotto dalla Philips. Il gioco della Propaganda Films è davvero molto bello, con un'intrigante atmosfera da film. Interattivo, naturalmente.





Beh, devo dire che aspettavo con trepidazione questo titolo e non sono rimasto deluso, anzi. La storia e l'ambientazione (una volta tanto) sono veramente originali, con un'attenzione al dettaglio degno dei migliori prodotti Cinemaware: siamo ai giorni nostri, e la storia ci vede nei panni di un detective privato ingaggiato per ficcare il naso negli affari privati di Reed Hawke, un multimiliardario che ha deciso di darsi alla politica presentandosi alla corsa per la Casa Bianca. Costui è in realtà un tipo senza scrupoli, che nasconde un oscuro segreto sotto una falsa parvenza di specchiata onestà.

Cominciamo...

Il gioco comincia con Hawke che riunisce tutti i membri della sua famiglia per il week-end, al fine di prepararli per l'annuncio della sua candidatura che si terrà il lunedì successivo. Il fatto è che costui non si è accorto che proprio uno dei suoi parenti più stretti non vuole assolutamente che lui diventi presidente degli Stati Uniti, ed è pronto persino a rivelare l'oscuro segreto di famiglia pur di distruggere la sua immagine politica. Essendo Hawke un tipo che non va tanto per il sottile, sarà disposto a tutto (anche all'omicidio) pur di essere sicuro del silenzio della sua famiglia. Ed ecco che interveniamo noi: da un appartamento preso in affitto di fronte a Villa Hawke, siamo pronti a filmare con una telecamera tutto ciò che vi accadrà di compromettente. Il tempo gioca un ruolo molto importante, dal momento che abbiamo solo il breve spazio di un week-end per portare a termine la nostra missione. Dovremo infatti raccogliere su nastro abbastanza prove da incastrare Reed Hawke prima della conferenza stampa del lunedì mattina.





La grafica di Voyeur è a dir poco eccezionale. Il Full Motion Video è brillante, iperdefinito, e senza il minimo accenno di scatto. I fondali ed il taglio delle inquadrature mostrano un sapiente uso della tecnica cinematografica. Il sonoro, inoltre, è assolutamente spaziale, con dialoghi campionati di altissima qualità, un sincrono col movimento delle labbra a dir poco perfetto, e una colonna sonora di grandissimo coinvolgimento: proprio come un film. Gli attori utilizzati per le riprese poi, sono professionisti famosi (Robert Culp che interpreta Reed Hawke ad esempio, lo abbiamo già visto in TV, come protagonista nella serie "Ralph Supermaxieroe"), e le ragazze (ammettiamolo, è una cosa che ci interessa...) sono proprio carine.

La giocabilità è poi estremamente alta: se vi piacciono le detective-story, questo è un titolo da non lasciarsi scappare assolutamente. Si tratta insomma di uno dei migliori film interattivi in circolazione, e certamente è il miglior gioco per CD-I prodotto fino ad ora. Peccato solo che i dialoghi siano in inglese: nonostante il linguaggio sia chiaro e preciso, questo fatto limiterà sicuramente la diffusione del programma.

Ah dimenticavo, Philips etichetta il gioco come vietato ai minori di 18 anni: francamente ritengo la cosa un poco esagerata, comunque, se pensate di avere dei genitori contrari ad un tipo di acquisto del genere, tenetene conto.

GIAMPAOLO MORASCHI

TECNICAMENTE PARLANDO...

Voyeur è senza dubbio impressionante. L'introduzione, lunga e bellissima, non ha una sbavatura e ci "risucchia" all'interno della storia con un coinvolgimento degno della migliore tradizione Cinemaware. Se si guarda la TV poi, ci troveremo davanti a sequenze facilmente confondibili con quelle del TG1!

Il parlato è ai massimi livelli, chiaro e intellegibile come pochi altri giochi. Peccato per la mancanza di una versione in lingua italiana. Ma ragazzi, questo è un ottimo modo per imparare l'inglese.

La cosa che più mi ha stupito è che, nonostante le ottime animazioni video, non sia richiesta la presenza della cartuccia FMV. Decisamente non ci sono scuse per i possessori di CD-I: non acquistare Voyeur è un atto decisamente masochistico.

DAVID RIORDAN COLPISCE ANCORA...

Ragazzi, tutti sull'attenti. E' arrivato Voyeur, il primo gioco per CD-I prodotto da quel geniaccio di David Riordan. Come chi è? Ma se è stato una delle colonne della mitica Cinemaware. In particolare è stato il papà dell'ancor più mitico "It Came From the Desert", che quando uscì per Amiga sbalordì mezzo mondo sia per la bellezza della storia che per le soluzioni tecniche adottate (cribbio, che bei tempi quelli... NdGiampy). Una delle particolarità di questa software house era di sfornare prodotti che ricreavano efficacemente l'atmosfera di alcuni generi filmici quali la fantascienza anni '50 (con ICFD, appunto), il periodo medievale inglese (Defender of the Crown) o l'epopea aerea della prima guerra mondiale (Wings). Ecco perché non dovrete stupirvi se questo gioco vi ricorderà tantissimo un famoso film di Hitchcock, "La finestra sul cortile", rivisitato in chiave moderna.



Facciamo la spia

Sta quindi a noi provare che è proprio lui l'autore dell'omicidio di uno dei suoi familiari, telefonando alla polizia. O se siamo particolarmente bravi, addirittura salvare la persona in pericolo, mandandole una busta con dentro la videocassetta con le prove, in modo che possa fuggire ed informare i poliziotti. Bisogna però fare attenzione che le prove raccolte siano in numero sufficiente, altrimenti la polizia non sarà felice che noi gli abbiamo fatto perdere del tempo. Addirittura, se avremo mandato la cassetta ad un membro della famiglia che è in combutta con Hawke, presto riceveremo la visita dell'affascinante e pericolosa Chantal, che ci ricompenserà del lavoro svolto con un bel buco in fronte!

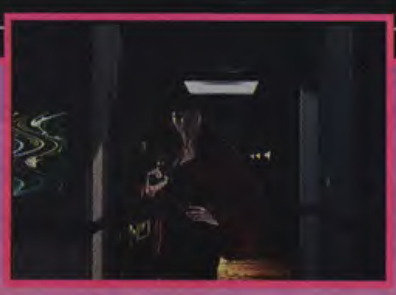














CD-I

PHILIPS

SVILUPPATORI: PROPAGANDA FILMS

AVVENTURA

GRAFICA 93 — *Grafica perfetta con fondali strepitosi.*

SONORO 97 — *Sono senza parole: attaccate il tutto allo stereo e alzate la manetta al massimo!*

GIOCABILITA' 88 — *Buona giocabilità. Sistema di controllo molto intelligente.*

LONGEVITA' 85 — *Prima di vedere tutti i finali passerà un bel po' di tempo. Presto o tardi le scene cominceranno a ripetersi.*

GLOBALE 90 — *Il miglior CD-I mai prodotto! Possibile neo il fatto di essere un gioco vietato ai minori.*

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

KETHER

In quest'ultimo periodo la Philips è stata particolarmente attiva nello spingere le software house a produrre nuovi giochi per il suo sistema. L'uscita di Kether, prodotto dalla francese Infogrames, dimostra come il CD-I non abbia bisogno necessariamente della scheda FMV per supportare un buon gioco di azione...





La storia è sempre la stessa: nei panni del classico eroe buono, bello, alto, biondo e pieno di donne, siamo l'ultima speranza per la libertà del genere umano. Dovremo quindi completare cinque missioni di difficoltà crescente, all'interno di cinque differenti templi spaziali, per prendere a calci nel didietro la solita masnada di alieni cattivi e computer impazziti.





Il gioco

La struttura del gioco ricorda da vicino quella di INCA: sequenze di volo, enigmi e giochi di logica da risolvere, qualche combattimento, grafica e suoni a tonnellate. La parte di volo è quella che esemplifica al meglio le caratteristiche di Kether: la grafica è molto bella, con fondali evocativi e costruzioni dalle forme indubbiamente affascinanti. Lo scrolling del video non risente minimamente di scatti e la colonna sonora è di alto livello. L'aspetto negativo sta nella mancanza di una vera e propria interazione con ciò che è presente sullo schermo, per cui la frenesia dell'azione che permette all'adrenalina di compiere il proprio dovere, qui è quasi del tutto assente. Infatti, non possiamo sparare agli avversari, ma tutto quello che ci è consentito fare è solo volare, evitando asteroidi ed oggetti vari, cercando poi di prendere dei serbatoi verdi che ci riforniscono di energia.



I templi

Mancanza d'azione a parte, un aspetto che mi è molto piaciuto è la possibilità di visitare i templi nella sequenza che preferiamo, in modo da non dover ripetere, soprattutto nelle prime partite, sempre le stesse fasi di gioco. Senza infamia















CD-I

PHILIPS

SVILUPPATORI: INFOGRAMES

AZIONE

GRAFICA **85** — *Grafica bella e fluida...* / *...ma poco interagibile.*

SONORO **91** — *Sonoro bello e d'atmosfera: di qualità CD.*

GIOCABILITA' **55** — *L'azione è troppo poca.*

LONGEVITA' **75** — *Non lo finirete velocemente.*

GLOBALE **78** — *Un gioco che fa intravedere le potenzialità del CD-I, ma che ancora non le sfrutta a fondo.*

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

Kether dimostra di essere un buon passo avanti nei giochi per CD-I. Indubbiamente di progressi ne sono stati fatti, anche se rimane ancora da percorrere un buon tratto di strada. Di azione vera e propria ce n'è pochina, ma in compenso la grafica è molto ricca, fluida e affascinante. Il suono poi è a dir poco sontuoso, di qualità eguagliabile su PC solo da schede sonore dal prezzo stratosferico. L'intro di presentazione poi è da 5 stelle e sembra non finire mai. Insomma, un gioco che fa intravedere le grandi potenzialità del sistema di mamma Philips, ma che ne sfrutta meno del cinquanta percento.

GIAMPAOLO MORASCHI



e senza lode i giochi di logica, che non saranno un ostacolo difficile, se non per i giocatori alle prime armi. Proseguendo nel gioco, arriveremo al labirinto posto nei sotterranei del tempio. Qui dovremo sbrigarci a raccogliere i cinque stone symbol, evitando e/o uccidendo i guardiani posti a loro difesa. Non ci resta ora che trovare l'uscita per ricevere un messaggio riguardo a Kether, che ci potrà essere utile nel prosieguo del gioco. Ora non ci rimane che esplorare gli altri quattro templi, ed il gioco è fatto.

BLOODNET

CVG HIT

PC

MICROPROSE

SVILUPPATORI: INTERNI

AVVENTURA

GRAFICA 90
Niente da dire, la grafica è bellissima.

SONORO 89
Sonoro di altissimo livello e di grande atmosfera.

GIOCABILITA' 93
Mitico! Entrare nel cyberspazio è un divertimento unico.

LONGEVITA' 89
Difficile il giusto...
...anche se qualche enigma è un po' troppo cervellotico.

GLOBALE 90
Un gioco imperdibile per chi ama il genere Cyber e la fantascienza in generale. Anche se non siete degli appassionati, dategli un'occhiata: ne vale la pena.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

Il futuro è ormai un incubo. La New York che conosciamo ora, non esiste più: la società ha subito un'involuzione e la legge e l'ordine sono ormai soltanto un ricordo. Bande di teppisti spadroneggiano nelle strade, mentre l'abuso di droga e la pirateria informatica hanno raggiunto livelli allucinanti. Nel bel mezzo di questo incubo urbano, troviamo la figura di Ransom Stark, un pirata informatico con una strana malattia mentale dovuta al troppo tempo passato vivendo nella realtà virtuale. Ora sta a noi impersonarlo e toglierlo dalla marea di guai in cui si trova.





VAMPIRI

La strana malattia di cui soffre Stark, altro non è che una rara forma di vampirismo. Grazie all'aiuto di uno speciale implanto mentale egli può vivere una vita normale; il fatto è che il dottor Van Helsing, un famoso cacciatore di vampiri, è sulle sue tracce, il che non promette nulla di buono. Questa è la situazione in cui ci troviamo cominciando il gioco, ed è nostro compito guidare Stark per la città, alla ricerca di un modo per curare la malattia. Sebbene BloodNet a prima vista sembri un'avventura grafica, in realtà è più simile a un RPG. All'inizio potremo solo visitare un numero limitato di luoghi, mentre col proseguire del gioco, mettendo assieme gli indizi di questa storia veramente complessa, scopriremo nuove locazioni in cui condurre la nostra ricerca. Non ci limiteremo a setacciare Manhattan in lungo e in largo, ma ci collegheremo spesso anche col Cyberspazio, un complesso mondo di realtà virtuale che simula il mondo reale. In entrambe le realtà non potremo sottrarci ai numerosi combattimenti necessari alla nostra sopravvivenza, visto che in questa società del futuro, regna sovrana la legge del più forte. Naturalmente, in una storia così di atmosfera non mancano né enigmi né colpi di scena.

ALLORA HO CAPITO: E' COME BLADE RUNNER?

No, non è come Blade Runner, ma se avete visto il film avrete un'idea del tipo di ambientazione: estremo degrado urbano e civile, piogge acide, architettura multilivello e forte miscela razziale. In BloodNet si estende davanti a noi un mondo brutale, oscuro, inquietante e senza dubbio criticabile, ma estremamente affascinante e pronto ad essere esplorato. Da qualche parte di questa immensa mega-metropoli si trova la cura per il vampirismo di Stark. E non sarà facile trovarla.



BloodNet è un gioco brutale, ma anche estremamente affascinante per chi, come me, è un appassionato del genere cyberpunk. Con la sua atmosfera tetra ed opprimente, con le scene di combattimento, gli enigmi e le sequenze di viaggio nel cyberspazio, è davvero un gioco avvincente. BloodNet però non è un gioco che piacerà a tutti: anzitutto è molto difficile (a volte si perdono diverse serate per capire esattamente cosa bisogna fare). Poi (secondo me) si tratta più di un role-playing game che di una vera e propria avventura grafica. Infine non è consigliata a chi è facilmente impressionabile, visto che a volte dovrete succhiare il sangue a qualcuno (bleah!), o sorbirvi scene dall'indubbio cattivo gusto. Se queste cose non sono un problema per voi, allora uscite e andate a comprarvi BloodNet. E' un gioco semplicemente superbo.

PAUL RAND

IL GENERE CYBER

BloodNet trae la propria ispirazione dal genere cyberpunk. Capostipite di questo genere letterario è William Gibson, che con la sua novella "Neuromancer" ha in pratica dettato i canoni di quello che pare uno dei filoni più promettenti della fantascienza. L'ambientazione è tetra e pessimista: il caos, la povertà e le malattie regnano sovrane, con enormi multinazionali (le cosiddette Mega-Corporazioni) sempre in lotta fra loro, che tengono le fila del potere economico e politico a livello planetario. Tutte le informazioni e tutti gli affari sono eseguiti elettronicamente attraverso una rete di telecomunicazione mondiale creata in modo da assomigliare ad un mondo di realtà virtuale. Il suo nome è "Cyberspazio" e pirati informatici utilizzano sofisticati equipaggiamenti per penetrare in essa ed eseguire crimini di ogni genere.





MORTAL KOMBAT

PC

VIRGIN

SVILUPPATORI: INTERNI

BEAT 'EM UP

Considerando la pochezza tecnica dei picchiaduro prodotti finora su piattaforme PC, quando ho trovato la scatola di Mortal Kombat sulla mia scrivania ho pensato di dover recensire l'ennesima penosa conversione. E invece no! Quest'ultimo gioco prodotto dalla Virgin mi fa addirittura ricredere sulla mia convinzione che i personal non siano adatti al genere beat-'em-up! Questa versione su PC infatti, è perfetta sotto tutti gli aspetti: i nemici sono veloci come nel coin-op, e nessuna censura è stata applicata nelle scene più truculente. Inoltre, gli avversari ora sono dotati di una migliore intelligenza durante i combattimenti, così che non potremo vincere usando sempre una sola mossa.





MA E' VERO CHE E' UN GIOCO LENTO?

No, per niente. Graficamente (per essere un gioco su PC), Mortal Kombat è un gioco eccellente. Alcune riviste concorrenti hanno espresso delle riserve sul gioco, a causa della sua lentezza utilizzando determinate schede grafiche. Posso tranquillamente affermare che questo non è per niente vero, a patto di utilizzare la versione definitiva del gioco (quelle recensioni sono state fatte - probabilmente - su copie di pre-produzione, o nella migliore delle ipotesi, utilizzando schede video non adatte). La versione definitiva, infatti, è veloce quanto il coin-op, spazzando via in un sol colpo tutte le conversioni ora disponibili su console.

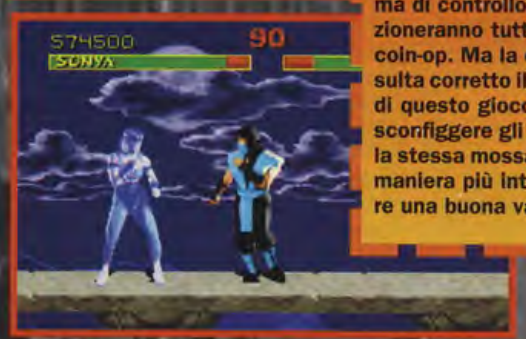




La versione di Street Fighter II su PC mi aveva fatto dubitare seriamente delle capacità di questo tipo di macchine di supportare giochi dall'azione intensa e spettacolare. Nel caso di Mortal Kombat, invece, ci troviamo di fronte ad un gioco più veloce della già buona versione per Snes; grazie a una scheda grafica Local Bus, addirittura a livello del coin-op. A differenza delle altre conversioni, il livello di difficoltà qui è nettamente maggiore e difficilmente riuscirete ad andare avanti usando sempre la stessa mossa. Ammetto che per alcuni colpi l'uso della tastiera non è la scelta migliore, con momenti in cui il controllo del nostro personaggio non è perfetto, ma un buon joystick analogico può risolvere ogni problema. A mio parere si tratta della migliore conversione sul mercato. E basta.

DENIZ AHMET





UNA CONVERSIONE MIRACOLOSA...

Mortal Kombat, se viene fatto girare su un PC 486, risulta essere una conversione davvero superba: praticamente nulla dell'originale versione arcade è stato tralasciato, ivi comprese le scene sanguinolente e le fatalities. Anche il sistema di controllo è stato riprodotto fedelmente, così che funzioneranno tutte le tattiche che normalmente utilizzate sul coin-op. Ma la cosa migliore di questa versione PC è che risulta corretto il problema comune a tutte le altre conversioni di questo gioco (Snes compreso), e cioè che era possibile sconfiggere gli altri personaggi ripetendo all'infinito sempre la stessa mossa. Ora invece i nostri avversari combattono in maniera più intelligente, così dovremo industriarci a sferrare una buona varietà di colpi con il passare degli incontri.

GRAFICA **90** — *Grafica perfetta e fluidissima. Ottima trasposizione dall'originale.*

SONORO **82** — *Sonoro buono e talvolta ottimo... ...anche se forse si poteva fare di più*

GIOCABILITA' **87** — *Di ottimo livello: personalmente preferisco usare il joystick.*

LONGEVITA' **84** — *Difficile il giusto. Garantisce ore e ore di divertimento.*

GLOBALE **87** — *Senza dubbio la miglior conversione di un picchiaduro mai prodotta su PC.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

DARKMERE

*Ok ragazzi, prendete spada e scudo, date una lustratina all'armatura e fatemi un'espressione "mas-siccia e inca***ta!". Perfetto, siete pronti per Darkmere, il nuovo arcade-adventure della Core!*



Si tratta di una avventura arcade in 3D con vista isometrica, mista ad aspetti propri degli RPG. E indovinate un po' quale è l'ambientazione... Un'avventura a sfondo ecologico? Naaaah! Qualcosa che ha attinenza col grave problema della disoccupazione giovanile? Naaah! No, siete proprio fuori strada. Si tratta di una cosa molto più originale: dotati di strani nomi nordici, dovrete combattere contro malvagi demoni per liberare... come? Ne avete già sentito parlare? Uhmm... molto strano.





LA STORIA

L'introduzione del gioco racconta con dovizia di particolari la storia di Darkmere, una landa in cui gli esseri dell'oscurità spadroneggiavano, fino al momento in cui Gildorn sconfisse Enywas, il drago malvagio. Prosegue poi descrivendo come l'oscurità riapparve con la vecchiaia di Gildorn. Ora spetta a suo figlio Ebryn liberare il regno dal male rinascente. Forse che ci sia Enywas dietro a questa nuova invasione del male? Toccherà a voi scoprirlo...

EBRYN, FIGLIO DI GILDORN

In Darkmere impersoneremo Ebryn, figlio di Gildorn, re degli Elfi. Per molti anni gli abitanti umani di Darkmere sono stati perseguitati da un fato peggiore di un CD di Nino d'Angelo in ripetizione continua, e precisamente dalle terrorizzanti scorrerie di un drago malvagio, chiamato Enywas. Nonostante il parere contrario di Gildorn, il concilio degli Elfi si rifiutò di aiutare i Darkmeriani. Alla fine Gildorn non poteva più stare a guardare senza intervenire e dopo una breve chiacchierata col suo consigliere Malthar il mago, ricevette da lui una possente lama incantata.

MALTHAR, IL MAGO

Poi, per farla breve, Gildorn fece il drago a pezzettini, ma venne bandito dalla sua stessa razza per aver interferito col destino della razza umana. Gli anni passano (e le madri imbiancano) e Gildorn è ormai canuto e stanco, ma ha insegnato (insomma, è proprio recidivo!) a proprio figlio Ebryn a combattere in favore della razza umana, donandogli la possente lama incantata. Appena in tempo, visto che con Gildorn ormai in pensione, non c'è più nessuno che tenga d'occhio le creature del male. Toccherà quindi a Ebryn ripulire Darkmere dai malvagi cattivoni di turno...

EPIFANIO, IL GRANDE GUERRIERO

Per fare ciò, Epif... cioè, Ebryn dovrà avventurarsi per un mondo a vista isometrica, interagendo con tutte le persone e gli oggetti che via via incontrerà. L'interfaccia, la componente che valorizza o rovina questo tipo di giochi, è facile e abbastanza intuitiva, visto che basta puntare sull'area in cui volgiamo spostarci e cliccare. Il combattimento si svolge muovendoci vicino ad un nemico, premendo il





La presentazione di Darkmere è ottima e simile per stile a quella, eccellente, di Heimdall. La colonna sonora, inoltre, aggiunge quel pizzico di atmosfera e coinvolgimento che non guasta, rendendo il tutto estremamente godibile. Anche il sistema di controllo, pur con qualche pecca, è buono, e troverete un sacco di case, stanze e locazioni da esplorare. Il livello di difficoltà è ben studiato con enigmi quasi mai frustranti. Difetti? Il sistema di controllo del combattimento non mi ha del tutto convinto e di idee innovative non ne ho proprio trovate. In ogni caso un buon gioco.

RIK SKEWS





pulsante di fuoco e muovendo il joystick (differenti combinazioni joystick-pulsante determinano differenti tipi di attacco).

BUON PESCE, TUTTO FORZA E NIENTE SPINE!

La grafica è molto buona, così come la colonna sonora veramente d'atmosfera. Alcuni effetti sonori sono carini (il cinguettio degli uccelli, ad esempio), mentre altri lasciano un po' a desiderare. Il gioco ricorda molto da vicino Heimdall, e questo è già un bel complimento. I livelli da esplorare sono tre, ciascuno dei quali dotato di oltre 150 locazioni da visitare. Il sistema di controllo è più che buono, ma potrebbe essere migliore nell'interazione con gli oggetti e nelle sequenze di combattimento, in cui risulta difficile allinearsi col nemico per potergli assestare dei bei colpi di spada.

Sarei un bugiardo se dicessi che amo alla follia le avventure arcade. Devo ammettere però che Darkmere ha buone frecce al suo arco. Dal punto di vista grafico si tratta di un ottimo prodotto, e mi ricorda moltissimo un altro gioco della Core Design, Heimdall. Solo la tonalità dei colori alcune volte mi pare un po' troppo smorta, ma è un'impressione del tutto personale. L'attenzione per il dettaglio posta nei fondali crea un'intensa atmosfera, cui contribuisce anche l'ottima colonna sonora. Solo gli effetti mi hanno un po' deluso: senza dubbio potevano essere fatti meglio. In questo gioco non vi annoierete di sicuro, visto che ci sono moltissime cose da fare, posti da visitare e persone da interrogare. Pur con qualche pecca, Darkmere sembra essere un buon gioco, da consigliare senza riserve a quanti avevano già trovato Heimdall un gioco appassionante.

PAUL RAND

FRENCO, E STOP!

Aaal quatordigesimo del primo teeeembo, la truppa zemaniana... ehm, no, Ebryn potrà esaminare oggetti e parlare con i vari personaggi con grande semplicità: si dovrà solo cliccare sull'oggetto o sulla persona



desiderata ed una serie di opzioni saranno a nostra disposizione. Esaminare, parlare, mangiare, e così via. Una cosa che mi ha irritato non poco è che, cliccando, appaiono sullo schermo tutte le cose con cui possiamo interagire, e non solo quella desiderata. Se questa è un'ottima cosa le prime volte che si gioca, diventa una cosa noiosa dover scorrere una lunga lista di oggetti, quando già si sa che cosa si sta cercando.









AMIGA

CORE DESIGN

SVILUPPATORI: INTERNI

AVVENTURA ARCADE

GRAFICA **89** — *Disegni ottimi. Ricorda da vicino Heimdall.*

SONORO **82** — *Musiche d'atmosfera... ...ma gli effetti sonori mancano di realismo.*

GIOCABILITA' **84** — *Facile venire coinvolti dalla storia. Buon sistema di controllo. Qualche difficoltà durante il combattimento*

LONGEVITA' **80** — *Un sacco di luoghi da esplorare... ...ma forse un pelo facile da finire.*

GLOBALE **82** — *Un' ottima scelta per gli appassionati di arcade adventure.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

TERMIN
RAMP

Dopo l'enorme successo di Doom, anche la Bethesda Software ha voluto produrre il proprio sparatutto con vista in prima persona e scrolling fluido in 3D. Gli ingredienti sono sempre gli stessi: armi in gran quantità, violenza, esplosioni ed adrenalina al 110 %...



Terminator Rampage è il sequel del vecchio sparatutto Terminator 2029, ed il suo background è complesso ed intorcinato esattamente come il film da cui trae spunto. Ambientato dopo gli eventi di Terminator 2, i ribelli guidati dall'inossidabile John Connor hanno ormai vinto la guerra contro le macchine assassine, avendo distrutto la piattaforma orbitale Skynet. Tuttavia, proprio un istante prima dell'esplosione, Skynet in un sussulto disperato di autopreservazione, ha lanciato indietro nel tempo (precisamente nel 1984) un Terminator modificato, chiamato Meta-Node, con lo scopo di introdursi nei Laboratori della Cyberdyne e di alterare ancora una volta la struttura del tempo ed evitare così la propria distruzione.

Una vita, una missione

Tocca così a noi di essere spediti indietro nel tempo sulle tracce del Meta-Node, per impedirgli di interfacciarsi con i computer della Cyberdyne, e quindi di salvare (ma no!) l'intera umanità. Capito tutto? Bene, armiamoci e partiamo. Lo scopo del gioco è il seguente: esplorare a fondo i corridoi della Cyberdyne per trovare i sedici pezzi necessari a costruire l'arma finale: l'enorme Ultra-Cannon che ci permetterà di fare a pezzettini piccoli piccoli il Meta-Node.



Fucili, mitra & pistole

Per fare ciò ci serviremo di una grande varietà di armi differenti, che vanno dall'onnipresente fucile a pompa, ad un fucile M-16, ad una mitraglietta Uzi (che ricorda tanto Terminator 2 in versione arcade), fino ad arrivare ad un cannoncino a barre rotanti dall'impressionante cadenza di fuoco. In fondo si tratta di fare solo tre cose: esplorare, sparare, e prendere i pezzi dell'Ultra-Cannon. Ma lo si fa alla grande. I corridoi sono estremamente dettagliati e con poca illuminazione. Non si sa mai cosa può succedere da un momento all'altro: i robot assassini sbucano fuori all'improvviso, facendoci fare dei salti sulla sedia. Il suono poi è di gran classe, con effetti capaci di far accapponare la pelle: veramente una grande atmosfera.



Terminator Rampage è un gioco dall'atmosfera davvero coinvolgente: la grafica 3D ed il sonoro sono veramente buoni. Sfortunatamente il meccanismo di gioco non farà esercitare particolarmente i neuroni del vostro cervello, visto che tutto quello che bisogna fare è uccidere, uccidere ed ancora uccidere. Doom secondo me è migliore, anche perché le munizioni non sono abbastanza disseminate attraverso i livelli, e talvolta ci si trova davanti a grossi problemi di approvvigionamento. Inoltre ci sono dei momenti di pausa che allentano troppo la tensione. Nonostante questi difetti TR mi è molto piaciuto. Si tratta senza dubbio di un ottimo acquisto.

GARY LORD

TERMINATOR DAY

Se avete già giocato a Doom, Wolfestein 3D o anche Ultima Underworld avrete già un'idea precisa di come si presenta Terminator Rampage: grafica dallo scorrimento vellutato e suono stupefacente capace di un grande impatto emotivo. I corridoi sono vuoti in maniera inquietante, riempiendosi all'improvviso di nemici che non pensano altro che a farci a pezzi. E poi la musica originale di Terminator 2 fa da sottofondo a tutta l'azione. Se Doom vi è sembrato eccessivamente sanguinolento, o se siete dei fan di Terminator, allora questo è il gioco che fa per voi.

ATOR AGE

PC

US GOLD

SVILUPPATORI: BETHESDA SOFTWARE

SHOOT 'EM UP

GRAFICA **89** *Le routine grafiche svolgono un lavoro egregio... ...anche se quelle di Doom rimangono le migliori.*

SONORO **85** *Buona atmosfera: tra spari, urla ed esplosioni, il tema di Terminator pompa a più non posso.*

GIOCABILITA' **85** *L'azione è molto coinvolgente. Talvolta i nemici incontrati sono troppo pochi.*

LONGEVITA' **85** *Difficoltà ben calibrata. Non tutti i livelli sono azzeccatissimi.*

GLOBALE **86** *Un ottimo gioco d'azione che non mancherà di entusiasmare i fan di Terminator. Molto adatto per quanti considerano Doom eccessivamente sanguinolento.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

UZI E GETTONI

Siete dei veri fan di Terminator? Volete salvare l'umanità e sconfiggere orde di robot indistruttibili con poco più di un fucile ad aria compressa?
Se avete risposto di si ad entrambe le domande, ecco una novità calda calda: oltre a Terminator Rampage recensito in questo articolo ed alle versioni di Terminator 2029 presenti nei vari formati per console e computer, sta per giungere sugli scaffali dei negozi quello che la Virgin promette essere un hit del 1994. Si tratta di T2, la fedele conversione del coin-op che ha tutto della versione arcade tranne (ahimè!) le mitragliette Uzi montate sul cabinet. Probabilmente si tratterà di un gioco ripetitivo a lungo andare, ma vi assicuro che l'opzione di gioco a due è davvero divertente.



Se Doom è il miglior gioco che abbia mai giocato su PC, forse Terminator Rampage viene per secondo. Va bene, lo ammetto, sono un fan sfegatato di Terminator, ma ho tre buoni motivi per sostenere ciò. Primo: anche se Doom è senza dubbio ineguagliabile dal punto di vista tecnico, le routine tridimensionali di TR sono di ottimo livello. Una lieve maggior scattosità, ma niente di più. Secondo: il sonoro, anche se non sontuoso e magnificente come Doom, fa la sua parte. E poi lì che pompa, c'è il motivo originale di Terminator, il che non è poco. Terzo ma più importante: l'ambientazione in TR non è eccessiva ed inquietante come in Doom. Qui non siamo all'inferno con pezzi anatomici umani sgocciolanti sangue dal soffitto, e soprattutto non vediamo disintegrare in una poltiglia stomachevole e sanguinolenta tutto ciò che colpiamo. Rispetto a Doom qui abbiamo un'ambientazione molto più tranquilla, oserei dire quasi solare (sempre riferendoci però ad un gioco in cui lo scopo principale è quello di sbriciolare a pistolettate tutto ciò che ci troviamo davanti). Certo per ottenere il meglio da TR dobbiamo avere un 486, ma se volete il vero coinvolgimento non avrete che da spegnere la luce e giocare col volume della cuffia al massimo. Secondo me, Terminator Rampage non riesce a battere Doom, ma rimane ugualmente un prodotto di cui consigliare l'acquisto, visto che garantisce ore e ore di divertimento ininterrotto.

GIAMPAOLO MORASCHI







SIMON THE SORCERER

AMIGA

ADVENTURE SOFT

SVILUPPATORI: INTERNI

AVVENTURA

GRAFICA **90** — *Splendidi fondali ed ottimi disegni.*

SONORO **76** — *Suoni e musiche di buona fattura... ...però ci si poteva sprecare un tantino di più.*

GIOCABILITA' **85** — *Ottima. Nulla da ridire.*

LONGEVITA' **80** — *Enigmi difficili... ...e talvolta troppo frustranti*

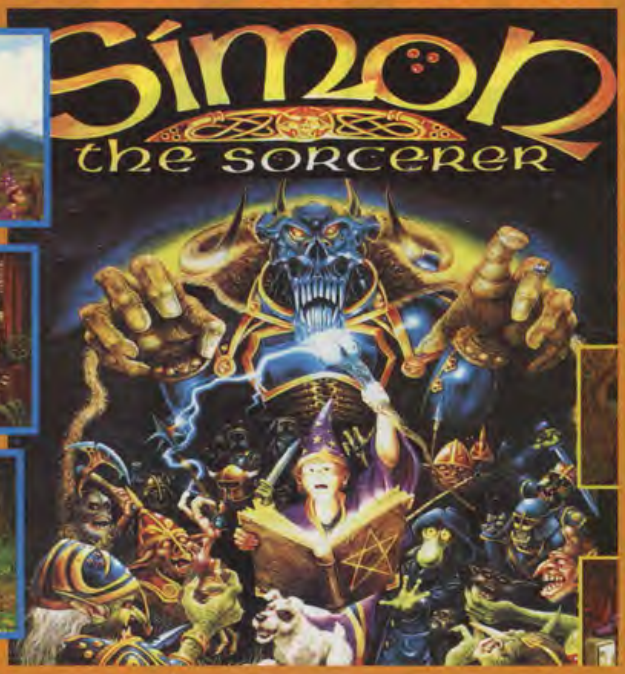
GLOBALE **86** — *Un ottimo gioco impregnato di umorismo.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':









Una nuova software house si affaccia sul mercato delle avventure grafiche: si tratta della Adventure Soft, una società inglese che si presenta producendo Simon the Sorcerer, un biglietto da visita niente male. La prima cosa che colpisce del gioco è la vena umoristica che pervade tutta la storia. L'ambientazione ed il background non sono particolarmente originali: un ragazzino dei giorni nostri viene risucchiato in una strana epoca in cui la magia la fa da padrone, il suo compito sarà di sconfiggere il cattivone di turno, salvare il reame dalla rovine, eccetera, eccetera. Insomma, il solito genere di cose.



DIVERTIMENTO ASSICURATO

L'atmosfera che pervade l'intero gioco è davvero buffa, con allusioni e giochi di parole davvero divertenti. Peccato solo che per gustare tutto questo si debba conoscere in maniera abbastanza approfondita la lingua inglese. I vari personaggi sono tratteggiati con dovizia di particolari, in modo da sottolinearne i tic e le manie. Un esempio tra tutti è il proprietario del negozio del paese: niente di particolarmente strano che si tratti di un essere a due teste, ciò che fa scattare la risata è che sia ossessionato dal fatto che queste litighino senza sosta tra di loro...

BADA A COME PARLI!

Simon the Sorcerer è un gioco di avventura dotato della classica interfaccia punta e clicca, con l'elenco dei comandi disponibili posti sul lato inferiore dello schermo. Ad esempio, noi potremo parlare (TALK TO) con i personaggi presenti sullo schermo o mangiare (CONSUME) qualcosa. Quando parleremo con i personaggi ci verrà inoltre proposto un elenco di frasi tra cui scegliere, che vanno da un pungente sarcasmo, ad un servilismo dei più vili. Sfortunatamente, sarà difficile resistere alla tentazione di rispondere in maniera sarcastica, per cui vi preannuncio che incontrerete un sacco di guai, visto che pur essendo in una landa di magia, i personaggi non sono particolarmente dotati di senso dell'umorismo.





"Accidenti" - ho pensato quando, aprendo la scatola, vi ho trovato dentro ben nove dischetti - "mi sa che sarà un gioco ingiocabile". E invece mi sbagliavo: Simon the Sorcerer è stato prodotto, realizzato e rifinito con molta cura, ragion per cui il cambio di disco è stato contenuto entro limiti del tutto ragionevoli. Infatti, è stata posta molta attenzione nel memorizzare scene vicine possibilmente sullo stesso disco. La grafica è ottima, persino sugli Amiga in configurazione base, mentre il suono si attesta su valori normali. La giocabilità è di alto livello, con una storia divertentissima ed enigmi che non si risolvono in cinque minuti. Buonissimo anche il sistema di controllo, che non ha nulla da invidiare ai prodotti di case ben più blasonate. Un ottimo gioco che vi farà ridere e sorridere parecchio.

RIK SKEWS

MICRO MACHINES

Un grande gioco di corsa oppure un'altra insipida conversione per PC? Un vero mistero che potrete svelare se continuerete a leggere quanto segue.

Dopo aver passato circa 6 mesi ai box per la messa a punto, Micro Machines ha fatto finalmente la sua comparsa anche su PC.

VROOOOM

Nel modo a un giocatore potrete scegliere se gareggiare contro un singolo avversario oppure dar vita a una lega nella quale vi troverete, volta per volta, a dover affrontare tutti i tracciati e i concorrenti del gioco. Inizialmente dovrete scegliere il vostro asso, dopo di che potrete selezionare i primi 3 avversari (in totale alle gare parteciperanno sempre e solo 4 concorrenti) i quali man mano verranno eliminati - e questo a seconda dei risultati ottenuti dopo 3 gare - saranno rimpiazzati da altri. Un consiglio: almeno inizialmente scegliete avversari forti perché le prime gare sono abbastanza semplici e quindi le potrete utilizzare per cacciar fuori gara i piloti più temibili, altrimenti quando li dovrete affrontare lungo le ultime piste vi faranno vedere i sorci verdi!



Nel caso non abbiate mai giocato prima d'ora a questo game sappiate che si tratta di una corsa di macchine che trae spunto da quei piccoli automodelli di auto, camion, carri armati eccetera eccetera con i quali tutti noi giocavamo quando eravamo ancora dei dolci frugoletti in fasce. Sia da soli che con un amico il vostro compito sarà quello di gareggiare attraverso un certo numero di differenti e bizzarri circuiti, tra i quali si segnalano tavoli da biliardo, scrivanie e vasche piene zeppe d'acqua. Naturalmente, ancora una volta, vincere è l'unica cosa che conta (anche se per passare il turno potrete arrivare anche secondi, ma non ditelo a nessuno!)... peccato che così la pensino anche i vostri avversari.

VROOOOM VROOOOM

Nel modo a 2 giocatori possiamo notare che il gioco va veramente forte. Invece di optare per lo split-screen l'azione di gioco si svolge a tutto schermo. In questo caso ogni giocatore è dotato alla partenza di 4 punti che potranno essere incrementati o diminuiti a seconda che si riesca a spingere l'avversario o si finisca fuori dallo screen. Il gioco è vinto quando un pilota ha acquisito i 4 punti del suo rivale oppure da chi, alla fine di tre giri ha più punti. Nel caso ci sia un pareggio allora il programma andrà in "sudden death", il che vuol dire che il primo che conquisterà un punto si aggiudicherà la vittoria!



Amavo Micro Machines sull'Amiga e, sinceramente, devo dire che è un vero peccato che la versione PC non possa competere con quella per il 16 bit Commodore. E' vero, ci ho giocato parecchio, tuttavia devo dirvi che, in questa conversione, abbiamo uno scrolling abbastanza impreciso (anche su macchine abbastanza potenti), un sonoro che, anche utilizzando una scheda audio, non è un gran che e un aggiornamento dello schermo in parecchie piste molto, molto lente - il che è perdonabile sul tracciato della cucina, molto ricco di dettagli, ma non negli altri. Se siete dei fan di Micro Machines temo che rimarrete un po' delusi da questa versione soprattutto se consideriamo anche il fatto che, in questo caso, il PC non si rivela essere una buona macchina per 2 giocatori. Davvero un peccato!

GARY LORD

PC

CODEMASTERS

INTERNI

CORSA

GRAFICA 75 — *Molto simile alla versione Amiga. Sfortunatamente lo scrolling non è un gran che.*

SONORO 70 — *I "rumori" delle precedenti versioni ci sono tutti... ...peccato che non siano ugualmente ben realizzati.*

GIOCABILITA' 80 — *In fondo è sempre Micro Machines!*

LONGEVITA' 79 — *Dovrete correre per un po' prima di completare il gioco.*

GLOBALE 70 — *Probabilmente in sé e per sé il gioco avrebbe meritato un punteggio maggiore, tuttavia dopo aver visto le altre versioni questa lascia un po' l'amaro in bocca.*

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

N° DISCHI: 1

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 0.8

CONFIGURAZIONE MINIMA: 286 CON MEGA DI RAM.

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

UNNECESSARY ROUGHNESS

PC

ACCOLADE

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA **93**
Veramente molto bella, anche se per apprezzarla al meglio dovrete possedere un computer dannatamente potente!

SONORO **86**
Buono il commento parlato e anche i vari effetti sonori.

GIOCABILITA' **71**
Molto giocabile e divertente; peccato per quel difetto dei passaggi lunghi.

LONGEVITA' **75**
Vi durerà abbastanza a lungo. Tuttavia i veterani di questo sport potrebbero trovarlo un po' troppo semplice.

GLOBALE **74**
Un discreto gioco di football che punta molto sulla sua ottima qualità grafica.

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

N° DISCHI: 3

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 8

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386 DX CON 4 MEGA DI RAM E HARD DISK

INDICAZIONI: PROVATO SU:PC 486 33 MHZ

42, 29, 38, HUT, HUT, HUT. Ancora una volta uno degli sport favorivo dagli abitanti del paese a stelle e strisce fa la sua comparse nel vecchio continente! Sarà un primo down oppure un clamoroso incompleto? Per saperlo continuate a leggere.

INQUADRA TU CHE INQUADRO ANCH'IO

Come molti giochi di Football usciti in questo periodo, Unnecessary Roughness (che trae il suo nome da un fallo di questo gioco) vanta una serie veramente impressionante di varie inquadrature. Premendo i tasti dall'uno al nove potrete guardare il vostro team da una gran varietà di punti di vista, che vanno dalla comune visuale da dietro la squadra, a una visuale dal Quarterback fino a una sorta di ripresa simil-dirigibile Goodyear. Queste immagini risultano particolarmente ben realizzate soprattutto in SVGA (specialmente quelle più aperte) anche se diventano leggermente "blocchettose" quando vi avvicinate un po'. Naturalmente potrete anche ruotare le varie immagini a 360 gradi, per non dimenticare poi i vari spostamenti laterali.

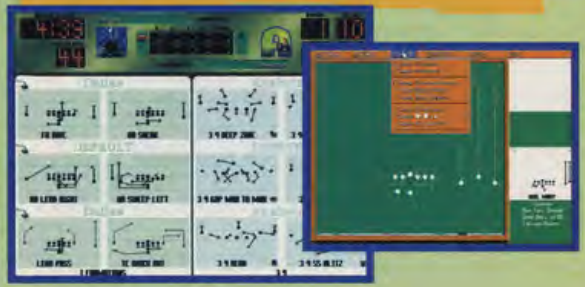


Oh, poveri Buffalo Bills! Se avete avuto la possibilità di vedere il Super Bowl sarete stati testimoni dell'ennesima tragedia. Il caro e buon Thurman Thomas alla fine della partita avrebbe voluto nascondersi in una buca così profonda che neanche una trivella di un pozzo petrolifero avrebbe potuto scavare. Perché direte voi? Semplice, perché non solo è la quarta volta che i Bills arrivano al Super Bowl, ma è anche la quarta volto che lo perdono sempre per colpa dello stesso giocatore. E indovinate un po' di chi stiamo parlando? Comunque sia, che cosa c'entra questo con la suddetta recensione? Beh, sinceramente nulla, se escludiamo che il gioco di cui stiamo parlando (sarebbe meglio dire parleremo) è un gioco di football americano. Accolade Unnecessary Roughness segue praticamente a Coaches Club Football della MicroProse. Grazie a una grafica in SVGA, potrete entrare a far parte del vostro team preferito, disegnare i vostri giochi di corsa o di lancio, per non parlare poi dei vari Blitz con i quali fracassare il Quarterback avversario. Tuttavia, ciò che rende questo gioco differente rispetto ad altri titoli in circolazione è, principalmente, la grafica e il sonoro digitalizzato, grazie ai quali potrete godervi una esperienza semplicemente sensazionale.



TU VUO' FA' L'ALLENATORE...

Così come accadeva in Coaches Club e Pro Football, Unnecessary Roughness vanta una vasta serie di giochi e un editor di tattiche grazie al quale potrete anche fare le veci dell'allenatore del team. Sfortunatamente per poter creare giochi efficaci avrete bisogno di molto lavoro ed esperienza, quindi, per molti di voi, questa opzione si rivelerà abbastanza "inutile".



Sinceramente devo dire che ci sono alcuni elementi abbastanza contrastanti tra loro in questo game. Dal punto di vista grafico UR è veramente ben realizzato, con una grafica SVGA molto bella, ma, sfortunatamente, il gioco si rivela essere anche dannatamente facile. Un po' come era accaduto in passato anche a Mike Ditka, questo prodotto vanta una serie di azioni "lunghe" con le quali potrete guadagnare regolarmente fino a 40-50 yard, il che non è affatto bello! Al contrario ciò non accade in NFL Coaches Club, con il quale io sto ancora giocando, e che, secondo me, rimane tuttora la miglior simulazione di Football americano esistente su PC.

PAUL RAND

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

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

Mega Drive NTSC + Game	L. 249.000
Mega Drive 2 NTSC/Pal + Sonic 2	L. 279.000
Mega Drive 2 Ita + Game	L. 299.000
Mega Key	L. 35.000
Joy Pad 6 Button Sega	L. 59.000
Joy Pad 6 Button Honest	L. 49.000
Joy Stick 6 Button Fighting	L. 99.000

LE NOVITÀ

Addams Family	L. 119.000
Art of Fighting	L. 139.000
Beauty e Beast	L. 119.000
Dr. Robotnick	L. 115.000
Ethernal Champion	L. 139.000
Fifa International Soccer	L. 119.000
Hook	L. 119.000
Jim Power	L. 124.000
Joe e Mac	L. 119.000
Lethal Enforce	L. 139.000
Mutant League Football	L. 115.000
NBA Jam	L. 115.000
Nigel Mansel Racing	L. 119.000
Robocop 3	L. 119.000
Robocop VS Terminator	L. 124.000
Sensible Soccer	L. 115.000
Sonic 3	L. 129.000
Tom Jam e Earl 2	L. 124.000
Virtual Racing	L. Tel.

I RICHIESTISSIMI

Aladdin	L. 109.000
Bubsy	L. 99.000
Bulls VS Blazers	L. 99.000
Cuch Rock 2	L. 119.000
Cliffhanger	L. 115.000
Cool spot	L. 109.000
Dashing Desperados	L. 115.000
Dracula	L. 119.000
Ex Ranza	L. 89.000
Fantastic Dizzy	L. 109.000
Fatal Fury	L. 99.000
Flash Back	L. 99.000
Formula 1 Racing	L. 124.000
Gunstar Heroes	L. 119.000
Hauting Starring Poltergeist	L. 99.000
James Bond 3	L. 129.000
Jungle Strike	L. 109.000
Jurassic Park	L. 109.000
Kick Off	L. 109.000
Land Stalker	L. 105.000
Last Action Hero	L. 125.000
Megalo Mania	L. 115.000
Micro Machine	L. 99.000
Mortal Kombat	L. 125.000
NHLPA Hockey 94	L. 115.000
Puggsy	L. 109.000
Road Rash 2	L. 115.000
Rocket Knight Adventure	L. 99.000
Senna GP 2	L. 79.000
Shinobi 2	L. 89.000
Sonic 2	L. 79.000
Sonic Spinball	L. 109.000
Splatter Mause 3	L. 99.000
Street Fighter 2	L. 129.000
Street of Rage 2	L. 99.000
Sunset Riders	L. 109.000
Thunder Force IV	L. 59.000
Tiny Toons	L. 109.000
Turtles Hyper Stone	L. 115.000
Turtles Tournament Fighter	L. 129.000
Ultimate Soccer	L. 109.000
Wimbledon Tennis	L. 115.000
Winter Olimpic Games	L. 129.000
Zool	L. 125.000
Zombie ate my Neighbors	L. 115.000

LE OFFERTE DEL MESE

Another World	L. 79.000
Andre Agassi Tennis	L. 69.000
Batman Returns	L. 59.000
Captain America	L. 65.000
Chiki Chiki Boy	L. 49.000
David Robinson Basketball	L. 69.000
Donald Duck	L. 59.000
E.A. Hockey	L. 59.000
Golden Axe 3	L. 79.000
James Pond 2	L. 75.000
John Madden 92	L. 59.000
Kid Chamaleon	L. 39.000
Magis Saga	L. 65.000
Mistic Defender	L. 59.000
Tale Spin	L. 65.000
Tazmania	L. 59.000
Test Drive 2	L. 59.000
Thunder Force 3	L. 69.000
Thunder Force 4	L. 59.000
World of Illusion	L. 75.000

DISPONIBILI

VIRTUA RACING

E

STREET OF RAGE 3

Super Nes Scart	L. 259.000
Super Famicom Scart	L. 369.000
Super Nintendo Italy + Game	L. 299.000
Joy Pad	L. 36.000
Joy Stick Programmable	L. 119.000

LE NOVITÀ

Barbie Super Model	L. 139.000
Bastard	L. 169.000
Beethoven	L. 129.000
Championiship Pool	L. 129.000
Dragon Ball Z 2	L. 179.000
Empire Strike Back	L. 139.000
Fatal Fury 2	L. 189.000
Flash Back	L. 129.000
Goes to Pink Hollywood	L. 129.000
Young Merlin	L. 135.000
Jim Power	L. 145.000
John Madden Football	L. 129.000
King of Monster 2	L. 189.000
Last Action Hero	L. 115.000
Megaman x	L. 139.000
NBA Jam	L. 129.000
NBA Shodown Basket	L. 139.000
NHL Hockey 94	L. 129.000
Rushing Beat 3	L. 159.000
Secret of Mana	L. 139.000
Sensible Soccer	L. 129.000
Side Pocket	L. 119.000
Super Bomberman	L. 119.000
Tetris 2	L. 169.000
Tony Meola S. Side Kicks	L. 129.000

I RICHIESTISSIMI

Aladdin	L. 139.000
Alien 3	L. 129.000
Another World	L. 145.000
Art of Fighting	L. 179.000
Blues Brothers	L. 139.000
Bubsy	L. 129.000
Castelvania IV	L. 129.000
Clay Fighter	L. 145.000
Daffy Duck	L. 139.000
Dracula	L. 119.000
Dragon Ball Z	L. 139.000
Equinox	L. 129.000
Exausted Heat 2	L. 109.000
Joe e Mac 2	L. 99.000
Jurassic Park	L. 139.000
Kiki Kiki Kay Kay	L. 149.000
Legend of Zelda	L. 109.000
Mario all Star	L. 129.000
Mazinga Z	L. 115.000
Mortal Kombat	L. 139.000
Nigel Mansel	L. 135.000
Parodius	L. 129.000
Ranma 1/2 2	L. 149.000
Star Wing	L. 129.000
Street Fighter Turbo	L. 149.000
Striker	L. 129.000
Super Mario Kart	L. 119.000
Super Volley Ball 2	L. 119.000
Turtles Torunament Fighter	L. 139.000
Wordl Heroes	L. 139.000

LE OFFERTE DEL MESE

Addams Family	L. 79.000
Addams Family 2	L. 79.000
Batman Returns	L. 59.000
Contra Spirit	L. 85.000
Dead Dance	L. 89.000
Final Fight 2	L. 59.000
James Pond 2	L. 85.000
Pop N Twee Bee	L. 89.000
Prince of Persia	L. 89.000
Rushing Beat	L. 69.000
Rushing Beat	L. 89.000
Street Fighter 2	L. 99.000
Tiny Toons	L. 89.000
Usa Ice Hockey	L. 89.000

MEGA CD

Mega CD 2 NTSC	L. 539.000
Mega CD 2 Pall	L. 539.000
CDX	L. 89.000
Batman Returns	L. 99.000
Cliffhanger	L. 129.000
Dracula	L. 139.000
Dragons Lair	L. 139.000
Ecco the Dolphin	L. 99.000
Final Fight	L. 79.000
Jaguar XJ 220	L. 129.000
Jurassic Park	L. 119.000
Lethal Enforce	L. 149.000
Microcosm	L. 129.000
Prize Fighter	L. 109.000
Sewer Shark	L. 109.000
Silpheed	L. 119.000
Sonic CD	L. 119.000
Wonder Dog	L. 79.000

TELEFONA PER I TITOLI E LE NOVITÀ NON IN LISTINO

PER ORDINI TEL. 0573/903277

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

I NOMI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI

WINTER OLYMPICS

AMIGA

US GOLD

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA 80 — Buona e adeguata al genere di gioco.

SONORO 78 — Vale lo stesso discorso fatto per la grafica.

GIOCABILITA' 77 — E' senza dubbio abbastanza divertente... ...anche se alla lunga potrebbe stancarvi.

LONGEVITA' 84 — Tornerete a farci una partita anche dopo molti mesi.

GLOBALE 75 — Un titolo veramente carino che renderà particolarmente felici i nostalgici della mitica Epyx.

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

Hmm. Da un lato questo gioco ricorda molto i vecchi classici della Epyx, e questo fatto renderà certamente felice i nostalgici; d'altro canto non possiamo però dimenticare i mutamenti avvenuti nei videogiochi negli ultimi anni e quindi può essere difficile apprezzare ancora titoli di questo genere. La grafica e il sonoro sono OK, e tutte le prove sono abbastanza giocabili, specialmente il biathlon e il bob, mentre la discesa può risultare monotona e noiosa alla lunga. Non aspettavi un classico, ma è proprio quel genere di gioco che tornerete a provare ogni tanto.

RIK SKEWS

Mentre sto scrivendo queste righe le persone che vedo passare fuori dal nostro palazzo sembrano essere congelate. Dire che in questo periodo fa freddo equivarrebbe a dire che il Papa è credente. Se aggiungete a questa situazione il fatto che le olimpiadi invernali si sono appena concluse in Norvegia, sembra proprio questo il momento più opportuno per recensire il tie-in ufficiale prodotto dalla US GOLD. Winter Olympics vi offre (da soli o in compagnia di un massimo di tre amici nella versione Amiga) la possibilità di competere tra di voi, oppure con alcuni avversari computerizzati (fino a 15) in varie specialità alpine, che vi andiamo gentilmente a descrivere...



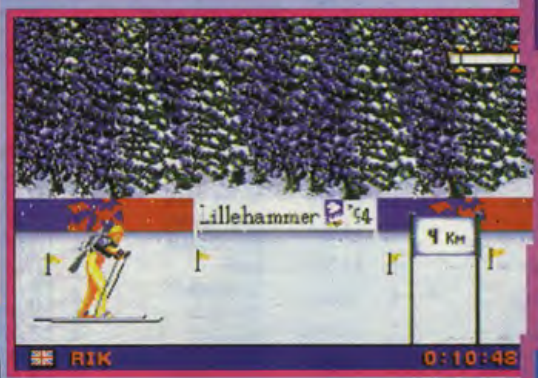






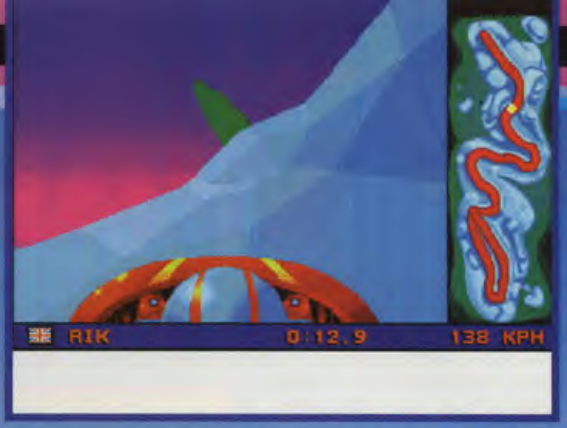
OLIMPIA

La prima data ufficiale in cui si parla di Olimpiadi è il 776 AC anche se molti storici sono convinti del fatto che questa manifestazione esistesse già in precedenza. La rassegna olimpica, che era stata istituita in onore di Zeus, la più importante divinità dell'antica mitologia greca, si svolgeva nella città greca di Olimpia e, nei giorni in cui si svolgevano, cessava ogni tipo di guerra. Come tutte le partite dell'Inghilterra non doveva essere molto interessante dato che la prima edizione consisteva, da quello che sappiamo, solo in un unico evento, una corsa di 183 metri.









CHE FREDDO!

La prima prova da affrontare è il biathlon, uno sport (per chi non lo sapesse) formato dalla combinazione dello sci di fondo e del tiro al bersaglio. Passando alle specialità di sci puro devo dire che ne sono presenti 3: la discesa libera nella quale dovrete affrontare (in una singola manche) uno dei percorsi più difficili di tutto il mondo e cercare di essere più veloce dei vostri avversari, il Super-G (anch'esso in una sola manche), leggermente più lento della discesa, ma ugualmente impegnativo e infine la disciplina più tecnica delle tre, lo slalom gigante (diviso in due manche), nel quale la vittoria viene assegnata al concorrente che ha la somma dei tempi delle due manche minore. Per concludere questa rapida carrellata di tutte le prove con gli sci resta da citare solo lo "Ski Jumping" (salto dal trampolino), nel quale, in due tentativi, dovrete cercare di ottenere il massimo punteggio possibile, con i punti che vengono assegnati per lo stile, per la tecnica di salto e per la distanza raggiunta. E' ora la volta del bob (che, almeno secondo me, è insieme al biathlon l'evento più divertente) nel quale i concorrenti si affrontano in due manche (vince anche qui chi risulta il più veloce sommando i tempi) nella famosa pista di Lillehammer lunga ben 1365 metri. Infine (solo per i possessori di Amiga, mentre è assente nella versione Game Boy) è presente la gara di short track, che consiste praticamente in una corsa sui pattini in un percorso di dimensioni ridotte rispetto a quelle solite. Invece l'ultimo evento per i possessori di Game Boy è il "freestyle moguls", nel quale i concorrenti devono compiere varie evoluzioni su ostiche gobbette di neve per ottenere più punti possibili.

Winter Olympics su Gameboy non è nulla di sorprendente, rimane comunque un titolo discreto. La grafica è OK e sono presenti dei tocchi di classe veramente carini, come la traccia che viene lasciata dagli sci sulla neve (questo ad esempio non è presente nella versione Amiga). Purtroppo alcuni eventi, soprattutto il biathlon, non sono divertenti come sull'Amiga, ma altri, quali il bob e lo short track speed racing beneficiano delle piccole dimensioni del joypad del Gameboy che permettono di raggiungere velocità e prestazioni migliori. E' abbastanza divertente e sono convinto che, anche se come nella versione Amiga la giocabilità è dannatamente classica, tornerete spesso a farci una partita così come capita a me.

PAUL RAND

SPORTIVO

GAME BOY

71	70
GIOCABILITA'	GRAFICA
LONGEVITA'	SONORO
76	57

GLOBALE 70

US GOLD

COME SI SUPERA IL QUINTO LIVELLO?
CHI CONOSCE I TRUCCHI DEL NUOVO PLATFORM?
SEI IL MIGLIORE AL TUO VIDEOGIOCO PREFERITO?

ORA C'E'

tips & tricks

TELEFONANDO ALLO

0056 914 526

OPINIONI, CONSIGLI, TECNICHE E STRATAGEMMI
O... SEMPLICEMENTE CONOSCERAI NUOVI AMICI CHE
LA PENSANO PROPRIO COME TE.

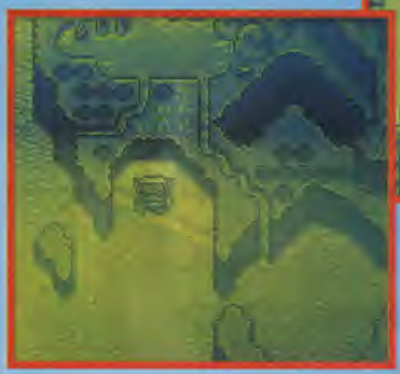
NON È UN TELEFONO EROTICO. TARIFFA INTERNAZIONALE IN VIGORE. LAMPLEIGH LTD. HONG KONG.

WARIO LAND

Super Wario è tornato per salvare, ancora una volta, il mondo... Ehi, un momento, cosa ci fa Wario come protagonista di un videogioco? Semplice, la Nintendo ha deciso di realizzare un platform dedicato al nuovo arcinemico di Mario e alle sue avventure. La trama, abbastanza banale, vede Wario alla ricerca di soldi e tesori che gli servono per realizzare il suo più grande desiderio: comprare (o conquistare) un castello! Ci aveva già tentato una volta, in Super Mario Land 2 (si era impossessato, per quei pochi che non lo sapessero, del castello di Mario), ma era stato battuto dall'idraulico più famoso del mondo. E ora ci riprova cercando di sconfiggere i pirati della Kitchen Island per ottenere i loro tesori e per ritrovare (e restituire in cambio di una lauta ricompensa) la statua dorata che questi avevano sottratto alla principessa Toadstool, prima che questa venga recuperata, gratuitamente, dall'odioso idraulico. Toccherà a voi, ovviamente, aiutare Wario in questa missione. Passando a una descrizione del gioco devo dirvi che Wario Land non è altro che un classico platform game nel quale sono presenti tutte le caratteristiche delle avventure di Mario (è infatti sottotitolato Super Mario Land 3) quali la possibilità di elimi-







SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

Come in ogni titolo con Mario (lo so che l'eroe in questo caso è Wario, e Mario non compare, ma la struttura di gioco è identica a quella di tutti i titoli dell'idraulico e sono convinto che questo sarebbe benissimo potuto essere un gioco con Mario, o meglio Luigi, come protagonista) è senza dubbio la giocabilità, immensa, immediata e coinvolgente, a farla da padrone; questo non vuole però dire che l'aspetto tecnico sia stato trascurato....anzi! Wario Land è infatti curatissimo sia graficamente, con fondali abbastanza vari e sprite di dimensioni, in alcuni casi, veramente notevoli (come quello di Wario stesso, per esempio: un piccolo capolavoro) tutti animati in maniera estremamente fluida e convincente, sia nel sonoro con musichette veramente simpatiche e accattivanti che vi accompagnano lungo la vostra missione. Anche il livello di difficoltà, che a prima vista potrebbe sembrare un po' basso a causa della possibilità di salvare al termine di ogni stage è calibrato ottimamente anche perché, per terminare il gioco completamente, è necessario raccogliere tutti i tesori nascosti nelle stanze segrete, e vi posso assicurare che alcune sono posizionate in punti veramente diabolici. Ho apprezzato infine, l'idea di inserire due diversi e simpatici bonus stage che spezzano piacevolmente il ritmo dell'azione. Per concludere un acquisto obbligatorio per tutti gli appassionati del genere e, probabilmente, insieme ai due titoli di Mario, il migliore esponente di questa categoria disponibile per Game Boy.

MARCO RAVETTO

CUORI, MONETE, STELLE E MOLTO ALTRO...

Distruggendo i vari blocchi che ostruiscono la strada a Wario possono apparire una serie di oggetti utilissimi per il prosieguo della vostra missione. Eccone una rapida descrizione:

1 GOLD COINS: servono a Wario sia per comprare il suo beneamato castello che per ottenere le 10 gold coin.

10 GOLD COIN: ogni volta che avrete raccolto 10 monete potrete utilizzarle tramutandole in una 10 gold coin che può essere usata per eliminare i nemici (semplicemente tirandogliela addosso) oppure può essere inserita nelle apposite zone di salvataggio (che si possono trovare in mezzo o alla fine di ogni stage) a forma di teschio.

STAR: la stella rende Wario invincibile per un breve periodo di tempo.

HEART: Wario può ottenere heart point in due diverse maniere; eliminando i nemici (in questo caso Wario guadagna un solo cuore) oppure raccogliendo i cuori giganti (questi invece ne valgono 10) che possono apparire distruggendo i blocchi. Sono molto utili poiché ogni volta che ne avrete raccolti 100 aggiungerete una vita a quelle in dotazione.

KEY: le chiavi sono, senza dubbio, gli oggetti più difficili e più importanti da trovare; permettono infatti di aprire le porte nelle quali sono nascosti gli scrigni che contengono i tesori che servono a Wario per comprarsi il suo beneamato castello.

BULL WARIO: raccogliendo questo cappello Wario raddoppia la sua forza d'urto e può quindi distruggere i blocchi che ostruiscono la strada con un solo colpo.

DRAGON WARIO: è senza dubbio uno dei gadget più utili disponibili in questo gioco; permette infatti a Wario di sputare fuoco e di eliminare abbastanza agevolmente tutti i nemici.

JET WARIO: questo utilissimo copricapo a reazione permette a Wario di volare e di raggiungere piattaforme altrimenti inaccessibili.

GARLIC: ha la stessa funzione del Bull Wario.











TIRO AL PICCIONE

Alla fine di ogni livello Wario potrà cimentarsi in due diversi Bonus stage contraddistinti da due simboli; un cuore e una moneta. Il primo (che è anche il mio preferito) è una sorta di tiro al bersaglio (dovrete sparare ai nemici che appaiono nel fondo dello schermo) caratterizzato da tre differenti livelli di difficoltà che variano fondamentalmente per la quantità di soldi necessari per affrontarli (dovrete pagare 20 monete per provare il primo, 40 per il secondo e infine 100 per il terzo) per la velocità di passaggio dei nemici e per i premi a disposizione. E' infatti possibile guadagnare da pochi cuori sino a un numero impressionante di vite (oltre 50!). Nel secondo invece dovrete scegliere tra uno dei due secchi che sono appesi per una corda nella parte alta dello schermo e che contengono un sacco di monete oppure un peso da un quintale; ogni volta che troverete i soldi raddoppierete il vostro capitale, in caso contrario, lo dimezzerete. In questo bonus stage avete solo tre tentativi.

nare i nemici saltandogli in testa (oppure potrete prenderli in mano e lanciarli), di distruggere blocchi, di trasformarsi grazie ad alcuni copricapi in tre diversi tipi di Wario e di raccogliere monete, oltre ad una massiccia presenza di avversari e di uscite e passaggi segreti (tutti gli stage rappresentati sulla mappa con due cerchi concentrici hanno due differenti uscite), il tutto condito da una realizzazione tecnica assolutamente impressionante. Da segnalare inoltre la possibilità di salvare la propria posizione in tre diversi slot e la presenza di due bonus stage descritti in un box vacante in queste pagine. Non c'è altro da dire, grazie Nintendo e, a quando un gioco con Luigi protagonista?

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

C.J. ELEPHANT FUGITIVE

Tutto OK nella foresta, ogni cosa sembra procedere come tutti i giorni: mamma leonessa accudisce i suoi piccoli, l'orsetto lavatore va a pesca al ruscello, le zebre pascolano tranquille nelle verdi praterie, quando ad un certo punto uno strano silenzio, che non promette niente di buono, si abbatte sull'intera savana e in meno di un secondo inizia un fuggifuggi generale, e fra le nuvole di polvere che si levano in tutte le direzioni spunta minacciosa una flotta di Jeep. Proprio così: i bracconieri sono tornati ancora una volta alla carica, e questa volta sono davvero intenzionati a portare a casa il maggior numero possibile di trofei e non si tratta certo delle solite foto ricordo di una gita di piacere...

CHE DUMBO SIA CON TE!

E' della CODEMASTERS questo nuovo platform per il portatile della SEGA nel quale dovrete calarvi nei panni di un simpatico elefantino azzurro intento a scappare su e giù dall'Alaska al Perù, da Londra a Parigi, da Roma al Cairo: insomma una fuga affannosa attraverso il mondo per evitare di finire nelle grinfie di un ostinato cacciatore con i baffetti da sparviero, sempre armato di un enorme fucile a canne mozze. Starà a voi schierarvi dalla parte del WWF e quindi far sì che la testa del nostro eroe pachiderma non finisca per essere un ornamento da parete. Durante la vostra avventura (degna del famoso romanzo IL GIRO DEL MONDO IN 80 GIORNI) dovrete vedervela con un elevato numero di nemici comprendente: toponi, uccelli, mummie, mostri di ogni razza e specie, eccetera, eccetera. Per fronteggiare i cattivoni di turno non avrete certo a disposizione missili, bazooka o roba del genere, bensì una proboscide: proprio così, il vostro lungo nasone se ben usato si rivelerà un'arma davvero efficace (che potrete utilizzare come cannoncino, premendo semplicemente il tasto 2 del GAME GEAR),













Ancora una volta il GAME GEAR ci offre un buon platform con il quale potersi divertire: l'avventura di C.J. ELEPHANT FUGITIVE non deluderà certo gli amanti del genere. Elemento fondamentale di questo gioco è senza dubbio la giocabilità, molto buona nelle varie situazioni di gioco, anche perché è possibile orientare in volo l'elefantino azzurro. Ho trovato davvero divertente l'idea di mettere a disposizione del nostro eroe un piccolo ombrellino tricolore (italiano) da usare come paracadute. A valorizzare il gioco è il fatto che si possa giocare in due, al ritmo di musiche non eccezionali ma carine, in stage che utilizzano colori vivaci. Il sottolineare con un effetto sonoro ogni salto compiuto dal nostro eroe non sarebbe stata un brutta idea.

MARCO MAZZOCCHI

PLATFORM

GAME GEAR

80 GIOCABILITA'
78 GRAFICA
75 LONGEVITA'
70 SONORO
75 GLOBALE

CODEMASTERS

COLPISCI E AGGUANTA!

Per i nemici più insidiosi avrete a disposizione un'arma speciale: 10 toponi (come numero base) che potrete utilizzare ponendo il joy-pad in giù; nel caso finiste le munizioni, non preoccupatevi poiché sparse qua e là nei vari stage potrete scovare abbondanti ricariche. Più cattivoni eliminerete più possibilità avrete di trovare cose utili come ad esempio: frutti (atti ad incrementare il vostro punteggio), energie che ricostituiranno di volta in volta i tre cuoricini che il gioco vi mette a disposizione (molte riserve energetiche sono nascoste in passaggi segreti, quindi cercate attraverso i muri); fate però sempre molta attenzione a come vi muovete, perché se un nemico colpendovi vi toglie un solo cuoricino, una lancia, un geyser o un burrone vi ferebbero perdere una delle dieci vite che il gioco inizialmente vi offre.

PLAY GAME SHOP

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

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

3DO

novità

ANOTHER WORL
TOTAL ECLIPSE
DRAGON LAIR
JOHN MADDEN
20th CENTURY
PGA TOUR GOLF
PUTT PUTT
ROAD RUSH
MAC DOG CREE
GHOST MANOR
STELLAR 7
PYRAMID PATROL
STAR TRECK
SCHOK WAVE
WING COMMANDER (APR)
MEGA RACE

JAGUAR

novità

ALIEN PREDATOR
CHECKERED FLAG
CRESCENT GALAXY
DINO DUDES
DINO DUDES
RAIDEN
TEMPEST 2000
TINY TOONS

SUPER NINTENDO

novità

NBA BASKET JAM
SENSIBLE SOCCER
LETHAL ENFORCES
SUPER GOAL 2
STUNT RACE FX
MICKEY ULTIM. CHALL.
ULTIMATE FIGTHER
YOUNG MERLIN
SECRET OF MANA
SUPER BATTLE TANK
DRAGON
BASTARD
CLAY FIGHTER
TURTLES
FATAL FURY II
ROCK ROLL
ALLADIN
STEEL TALON
MEGA MEN X
KENSHIRO 7
JUNGLE BOOK
JIN POWER
LESTER
SPACE ACE
WOLFSTEIN 3D
WINTER CHALLANGE
ACTRAIZER 2
EQUINOX
EYE OF BEHOLDER
TENNIS AGASSI
WIZARD 5
BUGS BUNNY

NEO GEO

novità

SAMURAI SHOWDON
ART OF FIGHTING 2
WORLD HERO 2
FATAL FURY SPECIA

MEGA DRIVE

novità

DRAGON BALL Z
NBA BASKET JAM
NIGELL MANSEL
SONIC 3
JOE e MAC
ART OF FIGHTING
PRINCE OF PERSIA
GOOFY
FIFA INT SOCCER
HAVOC
ZOOL
VIRTUAL RACING
F1
TURTLES III TOUR..
ALLADIN
CASTEL VANIA
ETERNAL CHAMPION
WINTER CHALLANGE
SENSIBLE SOCCER DUNE
CD
DRAGON LAIR CD
JURASSIK CD
SHADOW BEAST CD
CLIFF HANGER CD
LUNAR CD
RACING ACES CD
WING COMMANDER CD
STAR TREK
STREET RANGE 3
WORLD HEROS

MS DOS e CD ROM

novità

DIG
SEAWOLF
FIG FLEET DEF.
AVENGER
JOHNNY GUEST
AEGIS GUARD. FLEET
AGIENCE ADVENTURE
WASHINTON SCENARY
TOWER
CARRIER AT WAR II
KINGS RANSON
THIRD REICH
FORGOTTEN CASTLE
TIE FIGHTER
ULTIMA 8
STONE KEEPER
COMSPIRACY
VICTORY AT SEA
MEGARACE
PACIF STRIKE
REREL ASSAULT CD
ADAM E NUMERI CD
ALONE DARK 2
STAR TRECK
ZORK
REEL MAGIC HARW.
SIM CITY 2000
INDY CAR

PROGRAMMI E GIOCHI PER 3DO • JAGUAR • MEGA CD • CD ROM • GAMEGOY • AMIGA • SUPERNINTENDO • MEGADRIVE • MS DOS • MASTER SYSTEM • GAME GEAR • LYNK • NEO GEO • CDI • C64 • CD 32 • NINTENDO

Nel nostro negozio si eseguono modifiche per tutto schermo con velocità maggiorata del gioco per Super Nintendo, Pal Vision, Mega Drive, 3DO. Inoltre si ritirano giochi usati SuperNes a L. 20.000 - Megadrive L. 15.000.Si scambiano giochi usati 1 in cambio di 2

BART VS THE WORLD

PLATFORM

GAME GEAR

GIOCABILITA'	GRAFICA	GLOBALE
55	60	55
LONGEVITA'	SONORO	
57	61	

ACCLAIM



Cavolo! Bart Simpson ha vinto il concorso d'arte denominato "Krusty the clown art contest" e il premio che ha guadagnato non è davvero niente male: ha infatti vinto un viaggio/caccia al tesoro intorno al mondo con la sua famiglia (anche se devo dire che i familiari di Bart fanno solo delle piccole apparizioni e non hanno un ruolo importante nel gioco). Sembra troppo bello per essere vero, eh? Sfortunatamente sì, dato che la competizione era stata organizzata, sponsorizzata e giudicata da Mr. Montgomery Burns, magnate finanziario nonché proprietario della centrale nucleare di Springfield, al fine di potersi liberare dalla famiglia Simpson una volta per tutte. Burns ha infatti perso svariati milioni di dollari da quando ha assunto il padre di Bart, Homer, nella sua centrale e per questo ha piazzato un membro della sua famiglia in ogni tappa del loro viaggio per poterli eliminare definitivamente. Bart è però veramente deciso a terminare la sua avventura intorno al globo terrestre, anche perché, una volta tornato nella sua città, lo aspetta il premio più importante: un'apparizione come ospite d'onore allo spettacolo più seguito del momento, The Itchy & Scratchy Cartoon Show. Passando ad una descrizione del gioco devo dire che si tratta del tipico esempio di una licenza sfruttata male. La struttura di Bart vs The World è quella classica (sin troppo) del platform con l'inserimento di alcuni sottogiochi che, almeno in teoria, vorrebbero aumentare la varietà. Subito dopo poche partite però si notano notevoli difetti sia dal punto di vista tecnico che da quello della giocabilità e longevità.









Non è molto piacevole quando in un programma i sottogiochi sono migliori del gioco principale, eh? Beh, questo è quello che accade in Bart vs the World. Ci sono alcune sezioni puzzle veramente carine e che richiedono un buon mix di strategia, riflessi a abilità, ma è la struttura principale (cioè le fasi platform) che delude notevolmente risultando essere molto noiosa e banale. Inoltre non sono mai presenti più di due nemici contemporaneamente su schermo e, dato che è possibile raccogliere una grande quantità di vite (solo nel primo livello se ne possono trovare circa 5) il gioco risulta molto facile da completare. Se a tutto ciò aggiungiamo anche una realizzazione tecnica abbastanza scadente, con fondali poveri di particolari e realizzati in maniera abbastanza approssimativa, notevoli flickeril e un sonoro fastidioso non mi sembra proprio che sia il caso di consigliare questo titolo neanche al più accanito fan della serie a cartoni animati.

RIK SKEWS

CACCIA AL TESORO

Le sezioni platform si svolgono in 4 diverse zone del mondo, Cina, Egitto, Hollywood e il Polo Nord. Bart può difendersi dall'attacco dei vari nemici utilizzando delle palle di fuoco e può inoltre raccogliere utili souvenir (faccine a forma di Krusty) che servono per ottenere vite extra. Ogni livello contiene inoltre un oggetto d'arte che, anche se non fondamentale, se raccolto porterà Bart in una sezione speciale una volta terminato il gioco. Oltre a queste fasi ogni livello è caratterizzato dalla presenza di un paio di puzzle game (che possono essere il classico gioco dei 15, una versione di memory con i protagonisti della serie televisiva, il gioco delle tre carte con tre igloo, una sezione in cui dovrete saltare alcuni oggetti lanciati da Moe il barista e raccoglierne altri e infine uno in cui dovrete aprire 3 bare nella giusta sequenza), che servono per raccogliere altri bonus, e da una parte finale nella quale Bart deve affrontare e sconfiggere il membro della famiglia Burns.

X-MEN

Arriva per Game Gear la conversione di un gioco che tanto successo ha riscosso su Mega Drive. Siete pronti a raccogliere il guanto di sfida con Magneto?

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO



I MAGNIFICI SETTE

Gli eroi che potremo controllare nel corso del gioco sono sette, due di base (Ciclope e Wolwerine), più tutti quelli che riusciremo via via a liberare. Ciascuno di essi possiede un potere mutante differente, per cui prima o poi sarà necessario utilizzare uno specifico personaggio per risolvere una particolare fase di gioco.

NOME	POTERE MUTANTE
Ciclope	Raggio ottico
Wolwerine	Artigli di adamantium
Storm	Evoca tempeste
Iceman	Raggio congelante
Rogue	Abilità di volo
Nightcrawler	Teletrasporto
Psylocke	Poteri psionici

SEI LIVELLI MORTALI

Tocca a noi quindi liberare Storm, Iceman, Rogue, Nightcrawler e Psylocke dalle fortezze in cui ciascuno è stato imprigionato. Per liberare Iceman dovremo affrontare Sauron e la tribù di uomini-leopardo di cui è capo viaggiando fino alle terre selvagge. Rogue è invece tenuta prigioniera da Sebastian Shaw, che ha dato ordine ai suoi uomini di tenerla rinchiusa nei sotterranei del suo Hellfire Club. Situazione ancora più disperata per l'affascinante Ororo (in arte Storm), finita nelle grinfie del perfido Callisto e dei suoi uomini-lucertola, i Morlocks. Anche per liberare Nightcrawler le cose non saranno facili, visto che di lui si sta occupando in India Omega Red, il pericoloso killer a capo di un'organizzazione di ninja assassini. Ultimo salvataggio da effettuare è quello di Betsy Braddock, alias Psylocke, tenuta in ostaggio dai Brood, la terrificante razza aliena che tanto assomiglia ad Alien.



Mai un momento di pausa per gli X-Men! Una nuova minaccia mette in pericolo le loro vite e quelle dell'intera umanità (o mamma, ci risiamo...). Un astuto piano di Magneto, leader dei mutanti malvagi, è appena stato messo in pratica: dal momento che Ciclope e Wolwerine sono stati mandati a seguire le false tracce di Juggernaut, gli X-Men, indeboliti dalla mancata presenza del loro capo e di uno dei loro membri più forti, vengono attirati nel bel mezzo di Central Park, e qui sconfitti e rapiti dopo uno scontro cruentissimo. Intanto Ciclope e Wolwerine tornano dalla loro missione ed il Professor X, dopo aver chiesto l'aiuto di Cerebro per localizzare i membri rapiti, li invia immediatamente in loro aiuto.



AVALON - SCONTRO FINALE

Avalon è l'asteroide in cui Magneto ha costruito la sua fortezza: un intricato dedalo di corridoi e passaggi segreti, pattugliato senza sosta da guardie e pericolosi robot. Qui le cose si faranno veramente difficili e sarà necessario utilizzare anche le forze combinate di tutti gli X-Men liberati, per poter riuscire vincitori nello scontro finale col re del magnetismo e salvare così ancora una volta l'umanità dalla schiavitù.

Già questo gioco mi era molto piaciuto nell'originaria versione Mega Drive, e devo ammettere che poco è andato perso nella trasposizione sul portatile di mamma Sega. E' rimasta la possibilità di utilizzare i diversi personaggi man mano che li si salva dalla prigionia, così come è rimasta la non eccessiva difficoltà nei primi livelli. La grafica è più che buona, con fondali dotati di buon dettaglio e colori che si stagliano bene sullo schermo a cristalli liquidi. Le musichette sono accettabili, come pure gli effetti sonori. Anche la giocabilità è buona, ma all'inizio è difficile prendere confidenza con i vari comandi. Le aree di gioco da esplorare sono sei, ampie e disseminate di trappole, nemici e power-up. Vi sono numerose zone segrete, almeno una per livello, che saranno pane per i vostri denti e che non vi faranno abbandonare facilmente il gioco. E poi ci sono gli X-Men, che vi permetteranno di interpretare il vostro eroe preferito. Ma volete mettere comandare Wolwerine e fare a fettine tutti i cattivi che incontriamo?

GIAMPAOLO MORASCHI

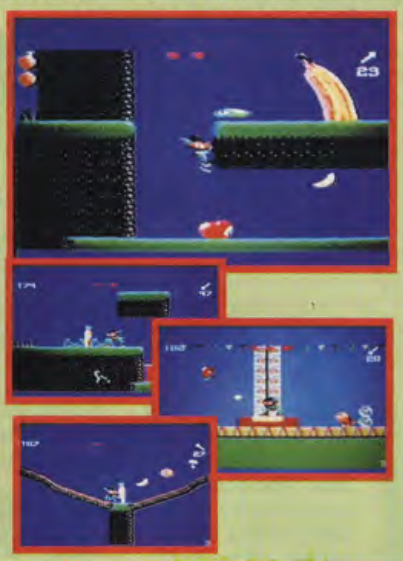


ZOOL

Zool approda finalmente anche sul Game Gear, una delle poche console nella quale non aveva ancora salvato l'universo.

Se cercate nei vari negozi sotto casa vostra probabilmente potreste trovare vari prodotti contrassegnati dal logo di Zool. Questo perché la Gremlin è riuscita a creare una vera e propria superstar dei videogiochi e ha ora deciso di invadere il mondo delle console. La trama è rimasta immutata rispetto a quella degli altri formati, quindi mi sembra abbastanza inutile ripeterla e passo subito a descrivere le caratteristiche di questo titolo. Zool è un classico platform game nel quale dovrete condurre il nostro eroe attraverso 5 diversi mondi (Sweet, Music, Fruit, Toy e Fairground) tutti pieni zeppi di nemici, bonus e mostri di fine livello. Eliminare i nemici non serve a incrementare il punteggio, ma se siete veloci potrete raccogliere i cuoricini energetici che alcuni di questi rilasciano. Ogni livello è a sua volta diviso in varie sottozone che sono fondamentalmente una corsa contro il tempo. Il gioco è inoltre pieno di stanze segrete, bonus e tutti gli aspetti che si trovano in tutti i platform in questo periodo (a parte Mario e Sonic, ovviamente). E ci sono inoltre molti restart point che non vi costringeranno a rifare tutto un livello una volta morti.





A parte un paio di livelli mancanti Zool su Game Gear è proprio quello che vi aspettereste di vedere. In altre parole è un platform game massiccio e difficile condito da una buona veste grafica e da musiche ed effetti sonori favolosamente irritanti. Zool su Amiga è un titolo eccellente, ma sulle console non riesce ugualmente a sconfiggere tutta l'agguerrita concorrenza. Tuttavia in questi ultimi mesi sono usciti pochi platform game decenti sul Game Gear (a parte Cool Spot), quindi, se questo è il vostro genere preferito, Zool potrebbe rivelarsi un ottimo acquisto.

RIK SKEWS

QuickShot
PER SUPER NINTENDO



QS 186 CONQUEROR



QS 184 INVADER



QS 160 SUPERCON 2

VINCI LA SFIDA



QS 182 SUPERCON 2B



QS 190 MAVERICK 2B



QS 197 PYTHON 2B

ricerca & sviluppo
Via B. Buozzi, 6
40057 Cadriano di Granarolo (Bologna)
Tel. 051-765563 - Fax. 051-765568

E' DISPONIBILE ANCHE UNA COMPLETA GAMMA PER AMIGA, MEGADRIVE E PC!!

ROBOCOP 3

Dopo la sua avventura con Teminator nel gioco targato Virgin, Robocop ritorna solitario a combattere il crimine nella sua città in questo nuovo action game della Acclaim.

Bene, è il 1999 e a Detroit si sono formate una serie di gang criminali che vogliono conquistare il predominio nella città. Sembra una buona trama per un gioco con protagonista Robocop, vero? Ora, il nostro eroe deve marciare (non può correre) attraverso 6 missioni raggruppate in 3 fasi che lo porteranno allo scontro finale che avverrà nel quartier generale dell'OCP. La prima cosa che dovete fare appena acceso il Game Gear è andare nello schermo delle opzioni e mettere al massimo il numero delle vite disponibili: ne avrete bisogno dato che Robocop 3 è un gioco veramente difficile.

Il problema principale è che lo sprite principale si muove lentamente, mentre tutti i nemici e i proiettili si muovono molto velocemente: questo può far sì che in determinate situazioni Robocop venga attaccato da 3 diverse direzioni. Questo fatto dovrebbe essere compensato dalla presenza di 4 diversi tipi di armi, ma prima dovrete trovarle e inoltre quelle migliori richiedono un grande quantità di munizioni dato che, ad esempio, la pistola che spara in 3 direzioni utilizza il triplo delle munizioni. Infine bisogna dire che in alcuni casi, quando i nemici sono particolarmente vicini, può capitare che Robocop abbia qualche piccolo problema nell'eliminarli. A tutto questo aggiungiamo anche una completa mancanza di varietà. Provaci ancora Acclaim, sarai più fortunata.





Questo è un semplice gioco con elementi abbastanza classici ma ciò che lo rovina è Robocop stesso. Prima di tutto cammina troppo lentamente e inoltre si muove (soprattutto negli arti inferiori) in maniera niente affatto convincente; tutto questo è dovuto a carenze grafiche e ai pochi frame d'animazione. Calcolando che questa è una conversione dal Megadrive bisogna dire che è stata realizzata abbastanza bene; il problema fondamentale è che anche il gioco originale era abbastanza brutto. Il livello di difficoltà è calibrato in maniera assurdamente alto e non sono presenti neanche gli utilissimi restart point. Lo ammetto, inizialmente potrebbe risultare anche abbastanza divertente, ma ha troppi difetti per risultare veramente giocabile e longevo.

DENIZ AHMET

QuickShot
PER SEGA MEGADRIVE



QS 185 CONQUEROR



QS 173 STARFIGHTER 3 + 3



QS 178 CONQUEROR 3 + 3



QS 175 MAVERICK 3



QS 135 PYTHON



QS 181 STARFIGHTER 3B



QS 183 INVADER

VINCI LA SFIDA

ricerca & sviluppo
Via B. Buozzi, 6
40057 Cadriano di Granarolo (Bologna)
Tel. 051-765563 - Fax. 051-765568

E' DISPONIBILE ANCHE UNA COMPLETA GAMMA PER AMIGA, NINTENDO, SUPER NINTENDO E PC !!

PINBALL DREAMS

SUPER NES

GAMETEK

SVILUPPATORI: INTERNI

FLIPPER

GRAFICA **67**

Nulla di eccezionale, nel complesso sufficiente.

SONORO **77**

I rumori tipici dei flipper sono stati riprodotti abbastanza fedelmente.

GIOCABILITA' **79**

Abbastanza divertente...
...anche se in alcuni momenti il movimento della pallina non è molto convincente.

LONGEVITA' **69**

Non impiegherete certamente mesi per finire i tavoli disponibili.

GLOBALE **70**

Non è certamente il miglior simulatore di flipper disponibile per Super Nes.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

Flipper, eh? Sono quelle cose con cui noi eravamo soliti giocare prima che iniziasse l'epoca dei videogames. Cosa poteva essere più divertente di andare nel bar sotto casa a





latore di pinball disponibile per Snes - Jaki Crush - e devo dire che è veramente bello. Come è Pinball Dreams paragonato a questo? Andate a leggervi il commento per scoprirlo.



PINBALL WIZARD

Pinball Dreams offre la bellezza di quattro tavoli diversi. Il primo, Beat Box, è basato sulle "pop charts" (le classifiche musicali), con la pallina che serve a portarvi in vetta alle classifiche americane e europee. Nightmare è senza dubbio il migliore del quartetto perché presenta varie caratteristiche particolari. Steel Wheels riporta il giocatore indietro nel tempo nel selvaggio west con una giocabilità appena sufficiente e alcuni discreti effetti sonori, mentre l'ultimo, denominato Ignition, è ambientato nello spazio. Una caratteristica che non era presente nelle altre versioni di questo titolo è la presenza dei Munch Bunch, personaggi a forma di frutta che pubblicizzano dello yogurt e che appaiono all'inizio di ogni partita e si trasformano nel flipper. Una sola domanda: perché?

inserire un gettone in quei tavoli colorati da cui usciva ogni tipo di suono per poi accorgersi che erano le 8:45 e che era tardi per andare a scuola? Passando ad una rapida spiegazione delle caratteristiche del gioco vero e proprio, devo dire che Pinball Dreams, convertito dalla versione originale della 21st Century Entertainment per Amiga, vi dà la possibilità di provare quattro diversi tavoli, ognuno con le proprie caratteristiche. Potete giocare da soli oppure con un massimo di 7 amici (ovviamente, se non avete voglia di ricominciare ogni volta che finisce la partita potete sempre selezionare il modo a 8 giocatori e usare voi tutte le 24 palline a disposizione). Molti aspetti presenti nei flipper da sala, come palline bonus e jackpots sono presenti in PD: questi sono veramente utili quando si cerca di battere il record che, dopo tutto, è lo scopo principale di chi gioca a flipper. Esiste solamente un altro simu-







La prima differenza che si nota tra il mitico Jaki Crush e Pinball Dreams è il fatto che, mentre il primo si basa sulla qualità il secondo invece punta maggiormente sulla quantità e, mi dispiace dirlo, tutto questo non va molto bene. I tavoli sono un po' poveri e la pallina, a volte, si muove in maniera non totalmente convincente. Se siete fan dei flipper e non riuscite a trovare in giro Jaki Crush allora PD potrebbe tenervi occupati per un po' di tempo, ma vi avviso che questo gioco poteva risultare decisamente migliore se i programmatori non si fossero basati così tanto sulla versione originale disponibile per Amiga. E comunque bisognerebbe picchiare chi ha deciso di inserire The Munch Bunch all'interno di questo titolo!

PAUL RAND

VOTOMS

Un nugolo di truppe armate si sta preparando a fare il suo ingresso nell'arena dei game basati sul Mode 7. Riusciranno i nostri eroi a resistere all'attacco della concorrenza o periranno nonostante il supporto di un chip DSP? Per saperlo continuate a leggere!





Il Mode 7 del Super Nes è davvero un bell'effetto: infatti permette di mettere un sacco di colori su una superficie mobile e poi di ruotarla e di "zoomarla" a piacimento. Sicuramente (a meno che non abbiate preso lo SNES ieri) avrete già visto questa tecnica impiegata in molti altri giochi, il che avviene specialmente nella realizzazione dei boss di fine livello. Tuttavia, quando quest'effetto viene usato come parte principale della struttura di un game, può dar vita a prodotti semplicemente incredibili, tra i quali Mario Kart, F-Zero e Pilot Wings sono senza ombra di dubbio i migliori; sfortunatamente però Votoms non rientra in questa categoria. Tanto per cominciare il gioco incorpora un chip DSP, il quale, almeno in teoria, dovrebbe rendere il Mode 7 più fluido e più veloce, ma ciò non accade e l'unico risultato che riesce ad ottenere è quello di far aumentare il prezzo della cartuccia. Comunque questo non è tutto, visto che il problema fondamentale di questo prodotto è dato dalla sua scarsa giocabilità. Dopo avervi inscatolato all'interno di una unità corazzata, Votoms, vi scaraventa, attraverso un paesaggio generato tramite il Mode 7, in una sorta di



arena dove dovrete riuscire a eliminare tutti i vostri avversari. L'azione si svolge in maniera pressoché identica in ogni livello, mentre i vostri avversari diventano via via sempre più intelligenti e aggressivi (senza contare poi le varie mine mimetiche che cominceranno a fare, minacciose, la loro comparsa). Occasionalmente (il che avviene di solito alla fine di un livello) vi troverete a dover fronteggiare un boss molto grosso, il che, comunque, non è molto preoccupante.

SEI UN RANDA

Ogni volta che completerete uno stage vi verrà fornita una nuova arma. Sfortunatamente solo tre di queste potranno essere prese con voi (comunque non preoccupatevi: ci sono più di 3 livelli!). Fortunatamente questi gingilli sono tutti abbastanza diversi gli uni dagli altri, il che fornisce al programma una sorta di elemento strategico grazie al quale, con un po' d'esperienza, saremo in grado di poter ottenere l'effetto più devastante possibile contro i vari avversari. Il modo a due giocatori, a dispetto di quello in singolo, è invece molto più divertente, con le opzioni di gioco che vi forniranno la possibilità di scegliere sia le truppe da controllare (sono presenti 5 modelli differenti di robot ai quali potrete poi cambiare colore) e il terreno di gioco.

SUPER NES

CONSOLE CONCEPTS

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE

GRAFICA **79** *Anche se il Mode 7 non è spremuto al massimo l'effetto del terreno è ben reso. Gli sprite dei mech sono davvero brutti.*

SONORO **84** *Non male con un sacco di effetti di detonazione ben realizzati e musichette carine e orecchiabili.*

GIOCABILITA' **70** *Inizialmente risulta abbastanza divertente... ...ma dopo un po' la ripetitività dell'azione di gioco lo rendono dannatamente monotono.*

LONGEVITA' **65** *Ci giocherete ogni tanto con gli amici. Sfortunatamente se siete soli temo che lo riporrete in un cassetto abbastanza rapidamente.*

GLOBALE **65** *Se avete un amico con cui giocarlo, e con cui dividere la spesa per l'acquisto, potreste anche divertirvi, altrimenti...*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

Votoms ha cercato di unire insieme elementi presi da Super Mario Kart e da Cybernator in una sorta di gioco che sta a metà tra un action game e un blast 'em up. Sfortunatamente il risultato finale è un gioco noioso e ripetitivo, ambientato in scenari abbastanza grezzi realizzati con il Mode 7. Inoltre, la velocità e la fluidità della grafica, è ben sotto le capacità dimostrate in passato in questo campo dal Super Nintendo, il che rende ancora più inspiegabile la presenza del chip DSP in questa cartuccia. Tuttavia l'aspetto peggiore del game consiste nel sistema di controllo che utilizza i tasti R e L per far curvare il vostro personaggio, un po' come accadeva nelle sezioni vista dall'alto di Super Contra. Il modo a 2 giocatori è invece abbastanza carino grazie a uno split screen funzionale ed efficace... peccato che, anche qui, gli sprite dei vari mezzi siano veramente brutti!

DENIZ AHMET

SUPER CHASE HQ

SUPER NES

CONSOLE CONCEPTS

SVILUPPATORI: INTERNI

ACTION

GRAFICA **60**
Buona la sensazione di velocità e la visuale bassa dall'interno.
Fondali e macchine realizzate in modo molto spartano; poca varietà nei paesaggi.

SONORO **70**
Buono l'accompagnamento sonoro e discreti gli effetti.

GIOCABILITA' **50**
Il gioco è troppo ripetitivo e non offre alcun elemento che possa spingere un giocatore a provarlo a lungo.

LONGEVITA' **40**
La mancanza di elementi innovativi e l'eccessiva difficoltà dei livelli più avanzati non vi porteranno certo a giocarlo con gusto.

GLOBALE **50**
Uno stanco seguito di un gioco che comincia ormai a risentire pesantemente della sua età.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

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

Ok gente, eccoci di fronte a un altro gioco per Snes con la parola Super davanti. Chissà se anche questa volta sarà solo una questione di titolo?!

La cosa migliore di Chase HQ 2 era data dal fatto che nel coin-op avevate un bel pistolone con il quale dovevate blastare i criminali e, allora, se il gioco era così, come mai in questa versione non c'è il revolver?

FAVORISCA PATENTE E LIBRETTO

Una volta compiuto un arresto non c'è tempo per dormire sugli allori, ma dovrete immediatamente lanciarvi su un tracciato differente contro un altro fetido rifiuto della società che deve essere assicurato alla giustizia. Questo è praticamente quello in cui consiste il gioco. Una cosa positiva è data dal fatto che dovrete gareggiare attraverso un gran numero di percorsi prima di poter scaraventare in galera tutti i malviventi che infestano le strade del vostro paese, il che, ve lo posso assicurare, vi porterà via un bel po' di tempo. Comunque, la cosa più divertente del game consiste nell'andarsi a schiantare con la macchina contro un albero o contro le pareti di un tunnel, e questo solo per vedere l'espressione del vostro "pilota" nello specchietto retrovisore. Non proprio il massimo della vita vero?

Probabilmente perché ora il game vanta una visuale dall'interno dell'abitacolo della vostra vettura e, se da un lato questo fatto fornisce una maggiore sensazione di realismo e un maggior feeling, dall'altro ha portato ad avere una area di gioco molto più ristretta e una grafica esterna povera e poco definita. Ancora una volta la struttura di gioco vi vede impegnati in una caccia, senza esclusione di colpi, contro pericolosissimi criminali lungo le ampie strade americane. All'inizio di ogni livello avrete qualche minuto di "pausa" dove vi troverete a girare in strada senza una meta precisa, poi, all'improvviso, la vostra sirena comincerà a fischiare e allora dovrete lanciarvi all'inseguimento del bolide avversario per scaraventarlo poi fuori strada una volta che l'avrete raggiunto. Normalmente, per raggiungere il delinquente che ha un certo vantaggio su di voi vi ci vorrebbero anni, ma per fortuna avrete in dotazione una limitata quantità di nitro che vi consentirà di ridurre abbastanza rapidamente la distanza dalla macchina nemica. Solitamente i criminali, una volta che sarete vicini, si sporgeranno dalla macchina e cominceranno a spararvi addosso. I danni al vostro parabrezza e al mezzo avversario indicheranno, naturalmente, quanto siete vicini a effettuare un arresto.









Nella sua versione originale Chase HQ 2, aveva ancora alcuni elementi in comune con il suo predecessore, così questo Super Chase HQ dovrebbe proporre (o almeno così si spera) qualcosa di nuovo. Tuttavia, se escludiamo la visuale interna e il fatto che voi siete gli inseguitori di alcuni pazzi che vi sparano addosso, non c'è nessuna differenza tra questo e uno qualunque degli altri giochi. La grafica è veloce e la macchina è abbastanza controllabile, ma tutto il resto mostra ormai la sua età. A tutto ciò bisogna aggiungere poi che il limite di tempo dei livelli più avanzati è troppo breve, il che rende alcune missioni praticamente impossibili da completare. Inoltre, se si escludono i cambiamenti dei fondali, ogni stage è praticamente sempre identico, il che rende il gioco, alla lunga, monotono e dannatamente ripetitivo. Dimenticatelo.

DENIZ AHMET

Super Games

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

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





SEGA MEGA DRIVE + SONIC + 2 CONTROL PAD

A L. 279.000

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

OLTRE 200 GIOCHI DISPONIBILI PER A-CD 32



TITOLI PER GAME BOY

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

TITOLI PER SEGA MEGA DRIVE

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

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI GIAPPONESI DA SOLE L. 39.000



189.000

TITOLI PER SUPER NES

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

STREET FIGHTER 2 TURBO EDIZIONE LIMITATA E NUMERATA

VARI TITOLI GIAPPONESI DA £. 69.000



TITOLI PER GAME GEAR

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

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

GIG HIT

DSP T

VIENE DA LONTANO, NON SI CHIAMA STEFFI, NON SI CHIAMA MONICA E NEMMENO GABRIELA... CHI SARÀ LA NUOVA NUMERO UNO DEL TENNIS MONDIALE?

"Destra, sinistra, sinistra, destra, la folla guarda, ride, protesta, folle la legge del fil di ferro, si stira il collo, si spacca la testa, destra, sinistra, sinistra, destra..." No, non sto dando i numeri, cantavo solo la sigla di uno tra i cartoni animati che più mi ha appassionato (dico così di tutti): "Jenny la tennista". Tutti i lettori che hanno un due come cifra iniziale dell'età ricorderanno sicuramente le vicende della giovane ragazza che, sotto la guida del freddo allenatore Jeremy, scopre di avere un talento enorme. Nel gioco ricoprirete appunto il ruolo di Jenny, conosciuta in Giappone come Hiromi Oka (anche se qualcosa mi dice che è il contrario), che deve prima sbarazzarsi (tennisticamente parlando) delle sue compagne, per poi accedere a un importante torneo mondiale.



JEREMY, JENNY STORIA D'AMORE...

Il menu principale ci mostra quattro opzioni: la prima vi permette di allenarvi. Se la selezionate, lo schermo vi mostrerà altre due scelte: con la prima potrete allenarvi nel servizio. Non ci sarà nessun avversario, dovrete fare i conti solo con la vostra precisione e con l'allenatore che si arrabbierà a ogni minimo errore. E' assolutamente necessario che impariate a servire molto angolato se volete avere qualche possibilità di vittoria. Con la seconda potrete allenarvi con una compagna, non molto forte, ma con la quale potrete iniziare a fare un po' di esperienza con i comandi e con la stupenda visuale offerta dal potente processore DSP. La seconda opzione del menu principale si divide a sua volta in due opzioni: la prima permette di giocare una partita singola contro il computer. Voi ovviamente controllerete Jenny e potrete scegliere il vostro avversario. Sono tutte ragazze tranne uno, Tohdoh, che, guarda caso, è anche il più ostico. E' possibile anche un derby contro una Jenny guidata dal computer, una delle più difficili da battere tra le avversarie femminili. Potrete selezionare anche il numero di set al meglio dei quali si svolgerà l'incontro e infine selezionerete il campo, scegliendo tra Lawn, campo in erba in cui il rimbalzo è basso e irregolare, Clay, il classico campo in terra battuta, Hard, campo indoor sintetico con rimbalzo alto e Wood, anche questo indoor e molto veloce (voglio sperare che non sia davvero in legno!!!). Durante l'incontro potrete premere select per mettere il gioco in pausa: vi verrà inoltre segnalato il punteggio corrente. Alla fine appariranno alcune statistiche di gioco.





... TRA LE RACCHETTE, LE CORSE, IL SUDORE

La seconda scelta della seconda opzione (ma che casino!) vi farà cominciare il gioco vero e proprio. Appariranno due scritte: con la prima potrete inserire una password per cominciare il gioco dalla partita in cui avete perso, mentre la seconda, dopo una breve presentazione, vi farà cominciare l'avventura dall'inizio. Jeremy vi dirà in giapponese di essere indeciso su quali siano le ragazze che porterà al torneo e che, se saprete farvi valere sul campo, vi darà questa opportunità... ah, ah, ci siete cascati vero? Che volete che ne sappia io di giapponese? Comunque la prima fase di gioco si svolge in Giappone.

TENNIS

Comincerete in un campo in terra battuta contro un'avversaria molto lenta, poi passerete in un campo in erba e infine in uno sintetico. Affronterete in sequenza tutte le compagne di Jenny: Middriyama, Nakao, Middrikawa, Otowa (ve la ricordate questa "simpaticona" non molto amica di Jenny?), Hyuga, Houriki e infine Reika Ryuzaki, nota al resto del mondo come Madama Butterfly, la numero uno giapponese. A parte la prima, tutte le partite si svolgeranno al meglio dei tre set. Ovviamente anche qui sarà sempre presente l'allenatore, pronto a elogiarvi o a rimproverarvi (provate un po' a perdere un gioco senza fare neanche un punto!). Come nel vero tennis, quando la somma dei giochi sarà dispari, si cambierà il campo con un bellissimo effetto di rotazione. Se riuscirete a prevalere anche sull'ultima avversaria (la già citata Madama Butterfly), un treno e un aereo, vi porteranno sul luogo in cui si svolge il torneo. Esso si gioca su superficie Wood. Incontrerete avversarie davvero agguerrite: la Young, la Raynolds, la Brown, ma ad attendervi in finale ci sarà sempre Reika, più arrabbiata che mai con voi per la sconfitta precedentemente subita: ma se la batterete nuovamente sarà lei la prima a venirvi a stringere la mano, ammettendo la vostra superiorità.

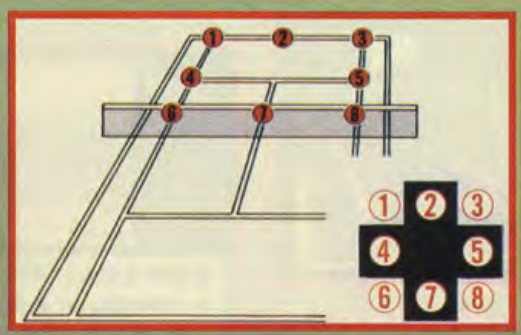
DIRITTO, ROVESCIO E TOP SPIN...

Per aumentare il realismo, avrete a disposizione un gran numero di colpi. Potete usare due diversi servizi: con X darete molto effetto, potendo angolare la palla senza pericolo di buttarla fuori, non dando per contro molta forza al tiro. Con A invece tirerete molto forte, ma se vorrete angolare la palla, muovendo il joypad, dovrete calcolare molto bene il punto in cui impatterete la pallina, poiché altrimenti sarà molto facile sbagliare. Ma veniamo ai colpi: con A colpirete la palla senza particolari effetti, molto forte. E' il colpo che userete normalmente per attaccare, spostando l'avversario o per eseguire un passante se quest'ultimo è a rete. Con B taglierete la palla, colpendola dall'alto verso il basso. Con X potrete liftarla, colpendola dal basso verso l'alto. Con Y farete il lob per tentare di scavalcare l'avversario a rete. Uno qualsiasi dei quattro tasti viene usato, quando siete a rete, per eseguire una voleé o uno smash, a seconda dell'altezza della palla. Inoltre potrete direzionare ogni colpo verso la zona desiderata del campo con il joypad, le cui otto posizioni corrispondono alle otto posizioni principali della metà campo avversaria. Ovviamente la direzione sarà più o meno precisa a seconda della forza del tiro da respingere. Niente più quindi tiri completamente casuali, ma azioni impostate dalla vostra mano!



Questo tennis mi ha fatto tornare in mente un vecchio coin-op del 1985 dedicato al karate, il primo che permetteva di combattere contro un avversario umano nella sua seconda versione: Karate Champ! "Cosa c'entra?" direte voi. C'entra semplicemente perché si trattava del classico videogioco sportivo molto difficile se giocato in maniera "normale", ma nel contempo facilissimo se affrontato con gli "schemi giusti". Il problema è che questi "schemi" richiedevano una velocità, una precisione e un tempismo fuori dal comune... e guarda caso Gabrio giocava all'infinito a Karate Champ! E, per chi conosce quel gioco, non sto parlando degli schemi "usuali" per giocare all'infinito, ma di schemi per ottenere il massimo punteggio nel minor tempo possibile! Con questa premessa potete capire il giudizio espresso da Gabrio, che avrebbe voluto dare un voto molto più basso per la voce "longevità". Personalmente ho provato a giocare con avversarie di diverse difficoltà, e posso garantirvi che se riuscite a mantenere la concentrazione potrete paragonarvi a Ivanisevic, con una quantità impressionante di "ace", ma, come nel tennis reale, la difficoltà consiste proprio nel reggere per tutto l'incontro! Se appena lascerete un po' di spazio all'avversaria, chiunque sia, e giocherete in difesa, "alla Barazzutti", cioè da fondo campo, beh... allora saranno dolori! Nel complesso direi che la difficoltà del gioco è calibrata abbastanza bene per la media dei "players", anche se forse gli ultimi avversari potevano essere resi più ostici e, soprattutto, più intraprendenti. Proprio quest'ultimo fattore ha limitato comunque il voto globale, anche se la giocabilità è veramente eccezionale, anche nel modo a più giocatori, che invero offre una grafica alquanto oscena rispetto al gioco normale. GA-LAT-TI-CO!

MAURIZIO MICCOLI





COME MI GIRA LA TESTA!

Questo gioco è fantastico grazie all'azione del processore DSP. La visuale di gioco, con Jenny di spalle, segue l'azione in modo da avere la pallina sempre al centro dello schermo. Ciò implica che se la vostra avversaria vi farà un pallonetto, dovete essere molto lesti ad arretrare e colpire la palla, prima che essa vi scavalchi. Se ciò avverrà potrete solo stare a guardare dove rimbalzerà. Sognatevi quindi recuperi alla Noah, anche se a volte si può fare qualcosa di simile. Prima di giocarci mi avevano detto che questi continui movimenti dello schermo risultavano piuttosto fastidiosi, ma la cosa non è assolutamente vera. Anzi tutto ciò contribuisce a dare una sensazione di realtà come mai nessun altro gioco di tennis era riuscito a dare. Inoltre basteranno pochissime partite per "ambientarvi" e allora sarà solo divertimento puro.



















Una cosa vorrei mettere subito in chiaro, prima di ogni commento: questo è indubbiamente il più bel gioco di tennis che io abbia mai visto. Tutto è incredibilmente vero, sia per la visuale eccezionale, sia per il controllo della pallina e per la varietà dei colpi a disposizione, anche se, per la verità, alla fine userete sempre e solo il tasto A. Purtroppo però non si può dire altrettanto per il modo a più giocatori. Parlandoci chiaramente, la grafica qui è orrenda e anche i movimenti e i tiri sono stati programmati davvero male. E' vero che comunque vi divertirete parecchio, ma credo che ciò avvenga quasi in tutti i giochi a più giocatori. Ma questo non è il difetto principale del gioco, visto che quel che conta a mio avviso è lo sfruttamento superbo del processore. In realtà ho riscontrato una eccessiva facilità nel finire l'avventura, battendo le tredici avversarie senza troppi problemi. Io stesso ho finito il gioco continuando solo due volte al terzo incontro. Ogni partita è quasi impossibile da vincere rimanendo a fondocampo, ma se imparate il modo di attaccare efficacemente, non darete speranze all'avversario. Come ho già detto, è necessario imparare a battere forte, angolando molto la palla esternamente. Dovrete poi seguire a rete, per chiudere la volée nell'angolo opposto. L'unica difficoltà nell'eseguire correttamente una volée, consiste nel scegliere il tempo del tiro. Se l'avversario userà una palla lenta, capiterà che manchiate spesso l'impatto, abituati a una risposta veloce. Occorre quindi essere prevenuti, dato che a un servizio angolato l'avversario risponderà con una palla lenta. A fronte di un servizio meno insidioso dovrete affrontare una palla veloce (che va colpita immediatamente) o un pallonetto. Per quanto riguarda quest'ultimo colpo, basta poco per imparare ad arretrare e a "smashare". Gli unici tre avversari degni di nota sono, guarda caso, esclusi dal torneo, il che non è molto bello: Oka (Jenny), Ozaki e Tohdoh. Ma anche qui, le prime due sono battibili dopo un po' di pratica e l'unico filo da torcere ve lo darà Tohdoh, anche se basterà fargli un pallonetto quando viene a rete per spiazzarlo completamente. Peccato dunque per questa pecca che, oltre alla scarsità del modo a visuale alta, pesa molto su un gioco che resta tuttavia davvero fantastico.

GABRIO SECCO









MA SI PUO' GIOCARE IN DUE? SI PUO', SI PUO'!

Torniamo alle opzioni del menu principale: con la terza sceglierete il modo a più giocatori. Le scelte saranno due: due o quattro giocatori (con l'apposita interfaccia). Ovviamente potrete scegliere anche qui i personaggi utilizzati, il numero di set e la superficie del campo. Ciò che purtroppo non verrà assolutamente utilizzato qui è il processore DSP, essendo improponibile la visuale soggettiva per una partita a più giocatori (se solo si potessero linkare gli Snes!!!). Quindi la visuale sarà dall'alto, con una leggera prospettiva, come in tutti i vecchi giochi di tennis. In questo modo la grafica è ben diversa da quella a cui eravamo abituati e così pure la giocabilità non è la stessa. Infatti le proporzioni sembrano quasi sfalsate e anche il movimento del personaggio, rispetto a quello della pallina, appare quantomai goffo.





Wow, che mito! DSP Tennis è semplicemente fantastico. La grafica è ultrafluida, con la telecamera che riprende l'azione in perenne movimento. Il sonoro è davvero bello, con i campionamenti dei colpi che danno una grande sensazione di coinvolgimento. La giocabilità poi è da sogno: è possibile indirizzare i colpi non solo nella direzione desiderata, ma (con un pizzico di pratica) addirittura in un punto preciso del campo! E' dai tempi di David Crane's Amazing Tennis che non riuscivo più a fare dei dritti anomali così perfetti! Per quanto riguarda la longevità, sarà che sono un po' lento nell'apprendere i trucchi dei vari giochi sportivi, ma personalmente non ho trovato il gioco così facile come continua a ripetere Gabrio (che secondo me in questo gioco è semplicemente un mostro), per cui io gli darei tranquillamente un buon 85. Sarà che sono sempre stato un accanito fan di questo sport, ma secondo me non acquistare questa cartuccia è un vero delitto…

GIAMPAOLO MORASCHI

SNES

TELENET

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA	95	*Non esistono aggettivi per definire l'azione… … ma ovviamente il voto non tiene conto del modo a più giocatori che fa pietà.*
SONORO	95	*La colonna sonora è favolosa e così gli effetti e le voci.*
GIOCABILITA'	99	*Potete fare di tutto…*
LONGEVITA'	84	*… e quindi potete giocare in qualsiasi modo. Chi possiede una precisione millimetrica può trovare degli schemi per arrivare alla fine senza problemi.*
GLOBALE	92	*Tecnicamente non ha eguali, ma qualche avversario più forte l'avrei apprezzato molto.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 8

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1-4

CONTINUE: PASSWORD

LIVELLI DI DIFFICOLTA': NO

CARTUCCIA: GIAPPONESE

INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

PINK GOES TO HOLLIWOOD

La Pantera Rosa approda sul Super Nes: lo humour c'è ma per quel che riguarda il resto la situazione è davvero rosea?



Sicuramente molti di voi potrebbero pensare che la Pantera Rosa sia un soggetto ideale per la realizzazione di un game, soprattutto



Comunque sia non sono questi gli elementi portanti sui quali si basa la struttura di gioco, che si rivela ancora una volta essere quella di un classico platform condito con i solito mostriciattoli cattivi cattivi. Per eliminare questi esseri il nostro felino potrà avvalersi di una limitata quantità di vernice rosa, con la quale potrà cancellare i nemici presenti nei vari livelli, oppure colpirli dalla distanza con una pellicola cinematografica. Se, nonostante tutto ciò, non riusciste ancora a farcela, sappiate che potrete sempre effettuare un bel balzo da vero felino!

PINKY PANKY

La progressione in questo gioco non avviene come in molti altri prodotti similari e ve ne accorgerete subito, ovvero quando, alla fine del primo livello, troverete varie uscite per gli stage successivi. Naturalmente, nel prosieguo del gioco, vi troverete di fronte a passaggi semplicemente impossibili da raggiungere in condizioni normali, per superare i quali non dovrete far altro che inserire una moneta in una slot-machine. In questo modo attiverete un tappeto magico, un ponte, un ombrello e altri gadget che vi permetteranno di compiere quei passi fondamentali che vi porteranno alla fine del gioco. Fate tutto logicamente e vedrete che l'elevato livello di difficoltà iniziale si abbasserà notevolmente rendendo le cose fin troppo semplici.



contando il fatto che un simile personaggio non ha bisogno di parlare, ma basa tutta la sua "personalità" su situazioni visive. Sotto questo punto di vista PGTH è sicuramente un buon prodotto. I 14 livelli in cui vi dovrete cimentare, oltre a vantare nomi semplicemente assurdi, sono tutti realizzati in modo da rendere il gioco molto simile alla serie televisiva. Visto che il gioco non offre nulla di nuovo sul piano dell'originalità, Pink ha cercato di sopperire a questa carenza cercando di catturare, nel modo più fedele possibile, la personalità del suo personaggio e bisogna dire che ci è riuscita! La prima cosa che noterete in questo gioco è, infatti, la grande e sfavillante Pantera Rosa che sta al centro dello schermo: con tutte le sue espressioni, smorfie e animazioni varie vi darà proprio l'impressione di essere uscita dalla TV.

Una buona struttura di gioco è vitale per un platform game, e un'altra cosa importante è che nel gioco ci sia molto da fare. Sfortunatamente Pink coglie nel segno per quanto riguarda la grafica, ma non per la sostanza. Inoltre, come se questo non fosse già abbastanza, dovrete fare anche i conti con un sistema di rilevamento della collisione degli sprite discutibile e con il fatto che, ogni volta che morrete, dovrete ricominciare il livello da capo. Tuttavia, nonostante ciò, progredire nel gioco è una cosa molto semplice, e questo perché i nemici si trovano sempre nelle medesime posizioni e soprattutto perché mancano totalmente di intelligenza, il che non è una cosa accettabile. L'unico elemento positivo di questo game, se escludiamo la buona realizzazione tecnica, è che il prodotto è abbastanza divertente e simpatico, sfortunatamente i video giocatori non possono vivere di solo humour.

DENIZ AHMET

SUPER NES

TECMAGIK

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA **79**
- ▲ Lo sprite della Pantera Rosa sembra davvero essere uscito da un cartone animato.
- ▼ Alcuni fondali non sono un gran che.

SONORO **84**
- ▲ Ottima la musica che vanta la mitica colonna sonora originale!
- ▼ Gli effetti sonori sono un po' poveri.

GIOCABILITA' **73**
- ▲ Il prodotto è abbastanza divertente e coinvolgente.
- ▼ Peccato che in alcuni casi non ci sia molto da fare.

LONGEVITA' **69**
- ▲ Inizialmente il livello di difficoltà è buono.
- ▼ Tuttavia, una volta presa la mano con il gioco, lo finirete abbastanza rapidamente.

GLOBALE **70**

Un prodotto discreto nel quale è stata però curato maggiormente l'aspetto grafico piuttosto che l'effettiva qualità del gioco.

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

METAL MARINES

Ancora una volta due fazioni si trovano in lotta per il dominio del pianeta Terra. Entrambi i contendenti sono forti e armati fino ai denti e, ancora un volta, sarete voi fare la differenza!

Dopo un piccolo disastro, causato dall'esplosione di tutti i depositi di anti-materia del pianeta, la terra è diventata un po' deserta! In una tale situazione di caos furono i militari a prendere il sopravvento e così ora il globo terraqueo giace sotto il dominio di un perfido dittatore. C'è da dire che, comunque, al disastro era sopravvissuta anche altra gente e questo perché, al momento dell'esplosione, si trovava al calduccio in una bella colonia spaziale. E ora cosa accadrà? I più ottimisti di voi penseranno: "Ora gli abitanti della colonia torneranno sulla terra e insieme ai sopravvissuti ricostruiranno il nostro pianeta"... carino, peccato che invece il comandante supremo abbia avuto un'altra idea e che ora si stia preparando a invadere la colonia spaziale. Ma questa volta ai nostri colleghi "E.T." è girata la luna di traverso, e così hanno preparato una offensiva che avrà come scopo quello di liberare il pianeta dal folle dittatore ed è qui che entrate in scena: infatti toccherà a voi controllare le truppe di invasione e il vostro compito sarà quello di cacciare il cattivone di turno! Bene, questa è la trama, ma ora vediamo di passare ad analizzare la struttura del gioco. Dunque, sotto certi punti di vista Metal Marines ricorda un po' Dune 2; la visuale è in 3D a 45 gradi (come Populous) e il gioco vi vede impegnati inizialmente nella costruzione dei Quartier Generali (occhio perché una volta che li avrete persi tutti il gioco avrà termine) della vostra base con le relative strutture (sistemi anti-missili, lancia missili, radar, zone industriali, torrette di difesa, eccetera, eccetera) il che avviene tramite un comodo sistema di icone grazie al quale non dovrete far altro che selezionare la costruzione da voi desiderata e il luogo dove la volete piazzare, dopo di che non vi rimane che aspettare la fine dei lavori (la costruzione non è infatti istantanea ma richiede un certo tempo). Per poter costruire le varie strutture avrete, naturalmente, bisogno di denaro. Inizialmente avrete a disposizione un War Founds che andrà pian piano aumentando durante la partita e che potrà essere "velocizzato" tramite le costruzione di vere e proprie zecche. Una volta pronti (anche se spesso è il nemico ad attaccare per primo), potrete dare inizio alla fase offensiva. La vostra base e quella avversaria sono collocate su due isole delle quali i due contendenti inizialmente non conoscono nulla. Una buona pratica, in questa fase, è quella di lanciare una serie di missili per fare una ricognizione della zona e scovare così le strutture nemiche, che dovranno essere poi eliminate tramite una serie di bombardamenti a tappeto. Naturalmente la contraerea nemica non starà lì a guardare, senza contare poi le loro basi di attacco! Oltre che con i missili potrete attaccare i nemici anche con degli enormi robot, anche se vi converrà tenerne sempre alcuni a casina vostra, visto che questi mezzi sono anche un efficace sistema di difesa contro le invasioni del vostro avversario. Una volta completata una missione (ce ne sono ben 20 nel gioco) vi verrà fornita una password che vi permetterà di ricominciare dall'ultimo territorio conquistato. Avanti miei prodi: la gloria ci attende!





AMMAZZA CHE TI PASSA

Ecco ora una rapida serie di tutte la armi d'attacco che potrete costruire nella base militare dei vostri sogni:

MISSILI: Quest'arma, oltre ad adempiere al suo usuale compito di distruzione, nella prime fasi di gioco svolge anche quello di "spia" aiutandovi a individuare la collocazione dei nemici sulla loro isola. Particolarmente indicati per aprire la strada ai robot, i missili possono incontrare però una forte opposizione da parte dei sistemi di difesa dotati di radar. Inizialmente ogni base può lanciare un singolo missile ma più avanti possono essere potenziate per lanciare fino a due razzi contemporaneamente.

METAL MARINES: Questi robot rappresentano l'arma "totale". Sono infatti molto efficaci sia in difesa che in attacco, dove possono essere utilizzati per far piazza pulita delle torrette anti-missile.

I.C.B.M.: Questo missile è l'arma di attacco più devastante di tutte! E' molto costoso e, purtroppo, necessita di un certo periodo per essere costruito, ma una volta che colpisce un bersaglio è semplicemente micidiale.



Non male; devo dire che questo Metal Marines non è davvero niente male! La struttura di gioco ricorda un po' quella di Dune 2 e ciò per via del sistema di controllo a icone e per il modo in cui si svolge l'azione durante una partita. Inizialmente il ritmo non è elevatissimo ma, man mano che progredirete nella costruzione della vostra base e inizierete gli scontri con il nemico, il gioco vi prenderà sempre di più. Dovrete infatti riuscire a sfruttare al meglio le vostre risorse e, nel contempo, prestare molta attenzione alla collocazione dei vostri sistemi di difesa e di attacco, e questo perché anche un semplice errore di posizione può rappresentare la fine prematura per molte delle vostre unità. Il sistema di controllo è molto semplice e immediato mentre l'azione sullo schermo viene rappresentata attraverso una grafica funzionale e ben definita. Non male anche l'accompagnamento sonoro, che sottolinea tramite varie musiche le diverse fasi della guerra. A questo punto bisogna dire però che il gioco, nel suo complesso, risulta essere, sotto certi aspetti, un po' troppo semplicistico. Infatti la tecnica e la strategia con cui si affrontano le varie missioni è sempre abbastanza simile e i vari mezzi d'attacco non offrono poi una grossa varietà. Sinceramente ho trovato Metal Marines un gioco molto divertente e coinvolgente nel quale però si sente la mancanza di una certa varietà di elementi e di situazioni. In conclusione credo che MM sia un gioco adatto ai nuovi adepti di questo genere e a tutte quelle persone che vogliano cimentarsi in un game di strategia semplice, immediato e con una buona veste grafica. Se invece il vostro sogno è un mega simulatore strategico, allora credo che sia meglio per voi conservare i vostri risparmi per un'altra cartuccia.

FABIO RAVETTO

DIFENDI TU CHE DIFENDO ANCH'IO

E ora, in passerella, una bella rassegna di sistemi difensivi. Iniziamo con una bella torretta di seta con pizzi e maniche a sbuffo...

A.A. MISSILE: Questo sistema di difesa è fondamentale per la sicurezza della vostra base. Serve infatti per fermare sia i missili che per abbattere le navi di invasione (quelle che portano i robot) del nemico. Peccato che sia poco resistente e che non abbia la benché minima difesa contro le truppe a terra.

GUN POD: Queste torrette corazzate sono l'ideale come ostacolo contro i robot. Molto utili per la difesa dei vostri H.Q. e per i sistemi anti-missili.

LAND MINE: Grazie a queste mine potrete creare intorno alla vostra base una vera e propria cintura difensiva. Utilissime per frenare i mech avversari.

RADAR: I radar incrementano la precisione dei vostri sistemi di difesa. Ottimi come acquisto e anche come bersaglio in caso riusciate a individuarne alcuni sul territorio avversario.

DUMMY BASE: Con queste finte basi potrete distogliere i nemici dai veri H.Q.. Tuttavia state attenti perché i vostri avversari possono fare la stessa cosa.

DUMMY UNIT: Così come per le Dummy Base queste unità possono essere utilizzate per distogliere il fuoco nemico dai veri obbiettivi.















TUTTE LE BASI MINUTO PER MINUTO

Ecco ora i vari impianti che potrete costruire nella vostra base per renderla sempre più massiccia e potente.

SUPPLY H.Q.: Grazie a questa costruzione aumenterete l'efficienza del vostro sistema di finanziamento. Questo vi permette di risparmiare soldi e di far aumentare più rapidamente i vostri fondi.

ENERGY PLANT: Questo impianto produce l'energia necessaria per far muovere le vostre truppe e per alimentare i vostri sistemi di difesa e di offesa.

FACTORY: Con questa fabbrica incrementerete la velocità di produzione delle varie unità. Utilissima per ridurre al minimo i tempi morti durante le costruzioni.

LEVELING: Naturalmente potrete costruire i vostri "gadget" solamente sul terreno "pulito" quindi dovrete spazzare via alberi, case e oggetti vari. Potrete usare quest'icona anche per rimuovere le macerie delle vostre basi distrutte.











Metal Marines non è caratterizzato da un incredibile livello di realismo o dalla presenza di centinaia di opzioni; nonostante ciò ritengo che sia ugualmente un buonissimo titolo, adatto forse più ai novizi del genere. Tecnicamente (ma l'aspetto tecnico in questo genere di giochi non è fondamentale) è curato abbastanza bene, anche se l'ambientazione dei vari livelli è sempre molto simile (cambiano solo le condizioni climatiche), mentre il sonoro risulta discreto. Il divertimento e la longevità sono assicurati da uno schema di gioco abbastanza immediato (proprio grazie alla sua non eccessiva complessità e a un sistema di controllo a icone molto funzionale) e coinvolgente e dalla presenza di 20 missioni differenti di difficoltà progressiva. L'unico difetto (peraltro già sottolineato da Fabio) è il fatto che le tattiche da utilizzare nelle varie missioni si assomiglino abbastanza; mi sento comunque di consigliarlo ai fan più giovani di questo genere.

MARCO RAVETTO

SUPER NES

NAMCO

SVILUPPATORI: INTERNI

STRATEGICO

GRAFICA 75 — *Svolge il suo compito in maniera egregia. Certamente non il massimo per uno SNES.*

SONORO 70 — *Discrete le musiche e anche gli effetti sonori. Qualche detonazione in più sarebbe stata gradita.*

GIOCABILITA' 81 — *Ottimo il sistema di controllo. Anche il resto del gioco non è niente male.*

LONGEVITA' 80 — *20 Missioni non sono poche. Tuttavia dopo un po' potreste trovarlo abbastanza ripetitivo.*

GLOBALE 80 — *Un buon gioco, adatto ai novizi di questo genere e a tutte le persone amanti dei giochi strategici non molto complessi.*

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

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

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO LA CARTUCCIA

MEGA DRIVE

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Ecco finalmente giunto il secondo gioco della serie Mutant League; dopo il Football americano è la volta dell'hockey.

L'hockey è uno sport abbastanza violento, questo è certo. Tuttavia, se paragonato a Mutant League Hockey, nuovo prodotto della Electronic Arts, risulta tanto violento quanto una passeggiata estiva in un bel campo pieno di fiori. Volete sapere le regole? Per essere sinceri non ce ne sono molte, dato che è possibile, per esempio, comprare gli arbitri oppure uccidere i giocatori del team avversario. Come si vince? Beh, ovviamente segnando dei goal oppure eliminando il maggior numero di avversari per far sì che questi non abbiano più giocatori da sostituire e che non possano quindi schierare in campo una squadra completa! Bisogna aggiungere inoltre che la Mutant League Hockey è formata da due diverse leghe, ognuna composta da 10 squadre che variano per le loro caratteristiche. E se a tutto questo aggiungiamo la presenza degli all star team delle due conference e quello dell'intera lega, senza dubbio possiamo dire che abbiamo a disposizione un gran numero di squadre.











PAIN IT'S SO CLOSE TO PLEASURE

Il gioco è fondamentalmente abbastanza simile a Nhl Hockey (in poche parole la struttura è simile a quella del vero sport) ed è caratterizzato dalla presenza dei playoffs, dei rigori e, ovviamente, dei normali match amichevoli. C'è anche l'opzione (come in tutti gli ultimi prodotti della EA) che vi permette, previo l'acquisto del four way adaptor, di giocare con 4 amici, ma ancora più interessante è la possibilità di stabilire il livello di violenza del gioco da "rough" (rude) a "total annihilation" (annientamento totale). Aggiungete a tutto questo una buona varietà di stadi in cui giocare, ognuno dei quali ha le proprie caratteristiche e peculiarità e avrete un quadro abbastanza chiaro di questo titolo veramente divertente.

Anche se Mutant League Hockey è notevolmante influenzato dalla struttura di gioco di Nhl, ha alcune nuove caratteristiche che lo rendono abbastanza particolare. La più importante è senza dubbio la violenza (che nei giochi della serie EA non era presente in grande quantità) che in alcuni casi diventa quasi comicità; è infatti veramente divertente vedere gli avversari cadere a pezzi dopo un cross check oppure vederli sprofondare sotto il ghiaccio. Tecnicamente è ben realizzato, con una buona grafica e un sonoro discreto soprattutto negli effetti. Il principale difetto è che in alcuni casi l'azione di gioco risulta essere un po' confusa e questo fatto rende difficoltoso capire quale giocatore si sta controllando, e di conseguenza anche segnare un goal. Malgrado questo, è ugualmente un buon acquisto dato che è molto divertente, anche se vi consiglio di giocarlo con un amico visto che la tattica delle squadre controllate dal computer è abbastanza difensivistica e quindi noiosa.

RIK SKEWS



GRAFICA — 79

Molto carina e abbastanza varia. Anche se in alcuni casi è un po' confusa.

SONORO — 75

Buonissimi gli effetti veramente azzeccati. Non altrettanto buona la musica.

GIOCABILITA' — 80

Senza dubbio molto divertente e giocabile.

LONGEVITA' — 77

Vincere le varie competizioni non è certo una impresa facile.

GLOBALE — 80

Un buon titolo consigliato a tutti gli amanti di questo sport.

AZIONE:	●●●●○
STRATEGIA:	●●○○○
DIFFICOLTA':	●●●○○
MEGABIT:	N.D.
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCATORI:	1-4
CONTINUE:	SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	N.D.
CARTUCCIA:	AMERICANA
INDICAZIONI:	



2G&P 26223995

PC 386 SX



HD 170 - VGA 512 Kb - 2 Mb ram

1.680.000

PC 486 DX

2.359.000



HD 210 - VGA 1 Mb - 4 Mb ram

JOYSTICK *fun*

VIA LORENTEGGIO 38 - MILANO
TEL. 02/48952821-4322606 - FAX 02/48952819

PC 486 DX



HD 210 - VGA 1 Mb - 4 Mb ram

2.559.000

PC 386 DX



HD 170 - VGA 512 Kb - 2 Mb ram

1.800.000

OGNI CONFIGURAZIONE COMPRENDE
MONITOR, DOS 6.0, WIN. 3.1,
MOUSE E TAPPETINO
TUTTO COMPRESO NEL PREZZO!

PC 486 DX



HD 210 - VGA 1 Mb
ESP. WIN ACC. T. COL.

2.849.000

VESA Local Bus Best Buy





TUTTI I 486 SONO SALVADANAIO PERCHÈ BASTERÀ CAMBIARE SOLO IL PROCESSORE PER AGGIORNARE L TUO PC.

MEGA DRIVE

ACCOLADE

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA **72**

Giocatori ben definiti e gran varietà di "mosse".
Animazioni molto lente e abbastanza discutibili.

SONORO **77**

Buono l'accompagnamento musicale anche se, sinceramente, non vi dà certo l'impressione di trovarvi in mezzo a una partita di basket.

GIOCABILITA' **60**

In sé l'idea del game non è malaccio...
...tuttavia i suoi svariati difetti lo rendono veramente poco appetibile.

LONGEVITA' **66**

Anche se siete dei fan del genere dubito fortemente che lo giocherete a lungo.

GLOBALE **56**

Peccato, si direbbe proprio che la Accolade invece di un canestro abbia fatto un buco nell'acqua! Sorry.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: N.D.

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1-4

CONTINUE: NO

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1

CARTUCCIA: AMERICANA

INDICAZIONI:

BARKLEY
SHUT UP AND JAM

Giocare a basket senza un arbitro tra i piedi potrebbe suonare come una buona idea per un game insolito e divertente, ma siamo veramente sicuri che ciò sia sufficiente a creare un prodotto appetibile?



NBA Jam della Acclaim ha sicuramente stabilito i parametri rispetto ai quali da oggi verranno valutati tutti i futuri giochi di basket. Così eccoci qui pronti a vedere cosa hanno combinato alla Accolade con questo loro ultimo prodotto. Dunque, tanto per cominciare i movimenti dei giocatori sono abbastanza lenti, in più sembra che agli "omini" manchino alcuni frame di animazione quando schiacciano la palla nel canestro. Naturalmente avrete a vostra disposizione la bellezza di 16 giocatori tra cui scegliere il vostro idolo, ognuno dei quali vanta diverse caratteristiche fisiche e un particolare "metodo" di scaraventare la palla nel cesto. Così come in NBA Jam, anche in questo caso avrete a disposizione una barra di energia che vi permetterà di correre più velocemente o di saltare più in alto, e tutto questo allo scopo di dar vita a delle schiacciate veramente devastanti. Ovviamente l'effetto di questo power-up sarà di breve durata, tuttavia potrete ricaricare le vostre pile per un altro super attacco scaraventando nel canestro una bella bomba da 3 punti. Butta la pasta mamma!



4 NON E' UNA FOLLA

Come accade spesso di questi tempi con giochi del genere, anche Barkley vi offre la possibilità di giocare fino in 4 player contemporaneamente (naturalmente previo l'acquisto di un adattatore, di 4 pad e di relativi amici!) il che rende, ovviamente, il gioco molto più divertente e coinvolgente. Tuttavia la caratteristica peculiare di questo prodotto è data dalla totale assenza di un arbitro (dove sei Cupi? ndFabio), con la conseguente mancanza di ogni sorta di regole. Detto in parole povere questo vuol dire che sarà consentita qualunque tipo di tattica atta a sottrarre la palla al vostro avversario: potrete tirare pugni, calci senza dimenticare poi le care vecchie entrate a braccio teso! E vai di plastica!



Se Barkley fosse arrivato prima di NBA Jam allora ci sarebbe potuto essere (e sottolineo il condizionale) anche qualche buon motivo per comperarlo. Tuttavia ciò non è accaduto e, da quello che abbiamo potuto vedere, è lampante che il gioco della Acclaim sia avanti anni luce rispetto a questo prodotto. Tanto per cominciare le animazioni in Barkley sono molto più lente e, in alcuni casi, vi potrebbe capitare di dover aspettare lo scrolling dello schermo per vedere dove è andato a finire il pallone, il che non è affatto divertente. Tuttavia la carenza più grossa è data dal fatto che, la maggior "innovazione" promesso dei programmatori, ovvero la mancanza di regole, che avrebbe dovuto rendere il game ultra coinvolgente non è che funzioni poi molto bene, anzi! E' vero, ci sono molte mosse simili a quelle di NBA Jam, ma è un po' difficile riuscire a utilizzarle, soprattutto quando tutti i giocatori della squadra avversaria vi si scagliano addosso con il solo intento di strapparvi, insieme a un braccio e a un orecchio, anche la palla! Una vera delusione!

DENIZ AHMET

BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL

Poteva il Mega CD sfuggire all'invasione delle nuove versioni di vecchi titoli leggermente ritoccate della Electronic Arts? Certo che no. Ecco quindi, in tutto il suo splendore la recensione di Bill Walsh College Football in versione CD.



Bill Walsh è indubbiamente uno dei più famosi allenatori di football americano e proprio per questo motivo la Electronic Arts lo ha voluto come testimonial di questo nuovo gioco basato sul college football. Gioco che altri non è che la conversione per Mega CD di una cartuccia uscita per Megadrive circa 6/7 mesi fa e che, a sua volta, traeva notevole ispirazione, sia dal punto di vista tecnico che strutturale (senza riuscire comunque ad arrivare ai suoi livelli qualitativi) dalla più prestigiosa serie di simulazioni di football americano (sempre della EA) disponibile per MD, denominata John Madden Football. I problemi presenti nella prima versione di questo titolo (sottolineati nel commento) non sono stati eliminati, dato che in realtà è stata eseguita solo una semplice conversione con l'aggiunta di un sonoro leggermente ritoccato e degli interventi di Bill Walsh con l'aggravante in questo caso dell'utilizzo del CD. Ben venga l'aggiunta di particolari per rendere l'azione più realistica, ma non bisogna dimenticarsi di curarsi prima della struttura del gioco, eliminando i difetti presenti nelle precedenti versioni, altrimenti ci si ritrova con un titolo pieno di piccoli tocchi di classe, ma scadente in quello che, effettivamente, conta di più. Di fatto siamo di fronte a una copia peggiorata, tra l'altro abbastanza costosa visto i prezzi del software per questa periferica, di un titolo eccellente. Speriamo solo che la prossima volta non cambino solo il colore della maglietta di Bill Walsh, oppure i caratteri delle statistiche!



Prendete John Madden Football '94, cambiategli il titolo, il metodo di selezione degli schemi e le squadre disponibili, aggiungete minuti e minuti di parlato (tra l'altro praticamente inutili anche per gli appassionati) sul college e sulle varie strategie da utilizzare, rallentate leggermente l'azione di gioco e avete ottenuto Bill Walsh College Football. Personalmente non riesco proprio a capire perchè la Electronic Arts abbia deciso di lanciare questo nuovo titolo anche su Mega CD soprattutto perché non c'è nessun aspetto di questa versione che giustifichi l'utilizzo del dischetto argentato, considerando anche il fatto che il sonoro, aspetto che teoricamente dovrebbe trarre i maggiori benefici da questo supporto non è affatto di buon livello (OK, ammetto che le musichette delle varie università sono carine, ma il rumore della folla in alcuni momenti è veramente penoso e non c'è traccia di un minimo di telecronaca) ...anzi! La giocabilità infine è discreta, anche se non elevatissima, principalmente per la già citata lentezza d'azione; per tutti questi motivi non mi sentirei di consigliarvi l'acquisto di Bill Walsh College Football considerando anche il fatto che sono disponibili per Megadrive, a prezzi notevolmente inferiori, simulazioni di football americano (tutta la serie di John Madden, preferibilmente il '92 e il '94) eccellenti e indubbiamente migliori (oppure allo stesso livello) di BWCF sia tecnicamente che nel fattore del divertimento puro. Mi dispiace Bill, ma tra te e John, non c'è paragone!

MARCO RAVETTO

MEGA CD

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA 77 — *Praticamente identica a quella di John Madden. Lo scrolling e i movimenti dei giocatori sono un pochino lenti.*

SONORO 63 — *Le musichette saranno anche carine... ....ma il rumore della folla è, in alcuni momenti, semplicemente orrido: un CD può fare molto meglio.*

GIOCABILITA' 69 — *Si lascia giocare... ...anche se non è certo ai livelli di giocabilità di John Madden soprattutto a causa della già citata lentezza.*

LONGEVITA' 74 — *Vi potrebbe anche durare a lungo.... ...se riuscite a resistere ai vari difetti.*

GLOBALE 70 — *Una mezza delusione. Ci sono titoli del genere senza dubbio migliori che non utilizzano neanche il CD.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

TI SENTO...NON TI SENTO...TI SENTO POCO

Le poche differenze che si possono notare tra Bill Walsh College Football e l'altra serie della EA dedicata a questo sport (John Madden, per chi non lo avesse capito) sono:
1) la presenza di Bill Walsh che parla della vita e dell'ambiente del college, delle varie squadre e delle strategie da utilizzare nelle differenti fasi della partita (per esempio la tecnica da usare nel primo quarto, nei minuti finali della partita, eccetera);
2) la possibilità di utilizzare 24 team "storici" del college football oltre ad altri 24 della passata stagione;
3) la presenza di alcuni tipici schemi e di regole del college football, che in certe situazioni si differenziano leggermente da quelle del football professionistico (come la conversione da due punti, il cronometro a 25 secondi e la mancanza del "2 minutes warning");
4) una nuova interfaccia per selezionare le azioni di gioco; adesso gli schemi disponibili sono visualizzati su schermo ed è possibile vederli tutti muovendo il pad in alto o in basso.

GENGHIS KHAN 2

Clan of the Gray Wolf

Se il vostro desiderio è sempre stato quello di diventare dei prodi condottieri e di riuscire ad avere un vero e proprio impero, allora questo gioco della Koei è quello che fa per voi; o forse no?

Non sono molti i game di strategia pura disponibili per Super Nintendo e in questo caso si può dire che questo Genghis Khan 2 non è davvero niente male. Il gioco vi offre la possibilità di cimentarvi in 4 diversi scenari, con il primo che vi vede impegnati nel tentativo di unificazione della Mongolia, mentre negli altri 3 vi toccherà conquistare l'intera Eurasia. Una volta selezionato il Demostration Mode (praticamente una sorta di tutorial) o lo Scenario vi troverete subito di fronte a un atroce dilemma: dovrete infatti scegliere lo stato che controllerete e decidere se visionare o no i combattimenti tra le unità nemiche, dopo di che vi verrà mostrato il menu delle opzioni. Bisogna subito dire che il gioco vanta una notevole quantità di opzioni: potrete dar libero sfogo alle vostre abilità oratorie tramite ambasciate di diplomatici (cercando così di creare stati vassalli o di stringere alleanza e contratti di matrimonio con i paesi limitrofi) oppure cercare di sottomettere i popoli confinanti con le armi senza dimenticare, naturalmente, la politica interna. Questa infatti si rivela essere estremamente importante dato che vi permette di rendere il vostro stato forte e solido, condizione necessaria e indispensabile affinché si possa raggiungere la vittoria, senza contare poi che vi fornisce la possibilità di avere un erede, altro evento importantissimo dato che il gioco non solo ha termine se venite sottomessi da un altro stato ma anche se non riuscite ad avere, al momento della vostra morte, un principe di almeno 10 anni (al quale vi verrà persino chiesto di dare un nome!). La politica interna vi porta di fronte a una gran varietà di problemi: infatti è fondamentale riuscire ad avere una popolazione fedele e produttiva con le cose che si faranno naturalmente via via più difficili quando vi troverete ad avere sotto il vostro controllo etnie differenti. Le fasi di combattimento si dividono in due parti: nella prima abbiamo lo spostamento delle truppe attraverso il territorio nemico, e questo avviene tramite uno schema simile a quello dei giochi da tavolo (con visuale a volo d'uccello), mentre le fasi di combattimento, che possono essere gestite sia dal computer che dal giocatore, hanno una inquadratura laterale con gli attacchi tra le due fazioni che si svolgono a turni. Le varie truppe sono tutte dotate di caratteristiche proprie e ogni popolazione, a seconda della sua provenienza, ha a disposizione delle armate ben precise. Anche tutto il resto del gioco si svolge a turni: ogni comandante all'inizio della sua fase di gioco ha a disposizione un certo numero di punti (Body Points); ogni azione consuma un certo numero di questi punti che variano a seconda dell'abilità politica del vostro condottiero. Naturalmente anche i vari territori sono dotati di caratteristiche fisiche e climatiche particolari, e naturalmente non potevano mancare tutta una serie di disastri quali epidemie, tifoni, rivoluzioni eccetera, eccetera. Non male vero?

COMBAT DISPLAY

Quando le vostre unità entrano in contatto con i soldati nemici compare la seguente schermata:

1: Indica il nome del Comandante che sta giocando.
2: Numero delle Unità.
3: Fa apparire il menu di Combattimento.
4: Indica i punti-movimento rimasti.
5: Indica il numero degli attacchi con armi da getto rimasti.
6: Numeri di turni rimanenti.
7: Unità di difesa.
8: Unità d'attacco.
9: Messaggi.

Il menu di Combattimento è a sua volta composto da 4 opzioni:
1) MOVE: Vi permette di spostare le vostre unità sullo schermo e questo con la spesa di 2/3 punti movimento. Il raggio di spostamento viene indicato in giallo e, naturalmente, non potrete spostare le vostre truppe su muri, alberi, fiumi eccetera, eccetera.

2) ATTACK: Le sezioni d'attacco si dividono in NEAR (3 punti), FAR (3 punti) e CHARGE (5 punti). Con NEAR attaccherete una unità nemica posta nelle vicinanze, con Far utilizzerete le armi da lancio per colpire i nemici posti a distanza mentre con CHARGE lancerete una carica contro un'unità avversaria.



3) COMMAND: Con quest'opzione potrete impartire particolari tipi di ordini alle vostre unità:

LEAD: Spendendo appena 4 punti movimento, farete si che il Comandante delle legioni diriga direttamente una determinata unità. In questa condizione i vostri soldati diventeranno molto più abili, tuttavia esporrete anche il comandante al fuoco nemico e quindi alla possibilità di venir ferito o, addirittura, ucciso.

REVIVE: Con questo comando (4 punti) potrete cercare di far tornare alla normalità un'unità sbandata; peccato che non sempre funzioni al primo tentativo!

DELEGATE: Con questa opzione delegherete il controllo delle legioni al computer e non lo potrete riottenere fino alla fine del combattimento. Questa azione non consuma punti movimento.

4) INFO: Grazie a questa opzione otterrete le informazioni riguardanti una unità (Unit) o il comandante di una legione (Person). In entrambi i casi il prezzo da pagare è di 2 punti movimento.

DISASTRI NATURALI? NO GRAZIE!

Come purtroppo vi capiterà di scoprire giocando a Genghis Khan 2, i vari disastri naturali capitano a caso e sono tutti dannatamente cattivi. L'unica nota positiva è data dalla possibilità di raccolti abbondanti; gli stati dove è avvenuto uno dei seguenti eventi vengono visualizzati con un colore differente.

EPIDEMIE
Periodo: Primavera, Inverno.
Le epidemie colpiscono gravemente la popolazione abbassando notevolmente la vostra popolarità. Oltre a questo provocano anche la diminuzione del numero delle vostre unità e dei Body Points. Le possibilità che una infezione nasca variano notevolmente a seconda del clima di una regione mentre la loro durata è abbastanza variabile. Le più pericolose sono quelle che nascono in primavera perché possono protrarsi anche fino alla fine dell'estate!

TEMPESTE DI SABBIA
Periodo: Primavera.
Questo tipo di cataclisma può avvenire solamente nelle regioni desertiche ed è in grado di generare gravi problemi all'economia, visto che rende praticamente impossibili il trasporto di merci attraverso le regioni interessate da questo fenomeno.

GLACIAZIONI (O QUASI)
Periodo: Primavera, Inverno.
Neve, vento, ghiaccio, ecco cosa vi aspetta nelle regioni colpite da questo flagello. Questo evento provoca gravi problemi alle coltivazioni e può persino arrivare a bloccare i trasporti fra varie zone del vostro territorio. Inoltre i raccolti vengono solitamente dimezzati da questo tipo di eventi; insomma una vero e proprio cataclisma!

TIFONE
Periodo: Estate, Autunno.
Questo cataclisma è in grado di provocare gravi danni sia alle coltivazioni che a tutte le strutture esistenti sul territorio; inoltre ha la capacità di diminuire notevolmente la fedeltà dei vostri sudditi così come le vostre capacità difensive. Fortunatamente le zone che possono essere colpite da questo evento non sono molte.

SICCITA'
Periodo: Estate.
Naturalmente tra tutti questi disastri non poteva mancare la siccità. Questa riduce la produttività dei campi e spesso influisce fortemente anche sulle produzioni degli anni successivi.

RACCOLTI ABBONDANTI
Periodo: Estate, Autunno.
I raccolti abbondanti sono l'unico evento positivo che può capitare nel gioco e può avvenire, con le medesime possibilità, in un qualsiasi territorio. Solitamente un raccolto ricco è circa il doppio di uno normale.

RIVOLUZIONE
Periodo: Estate, Inverno.
Sinceramente non sapevo che esistesse una stagione anche per le rivoluzioni; è proprio vero che nella vita non si finisce mai di imparare! Comunque queste avvengono in quei paesi dove la popolarità del leader è particolarmente bassa. Una volta che scoppia una rivolta verrete messi di fronte allo schermo di combattimento con le vostre truppe da una parte e i ribelli dall'altra. Se riuscirete a vincere, la sommossa verrà sedata, altrimenti i rivoltosi avranno la meglio dando così vita a una nazione indipendente.



GLACIAZIONI
TEMPESTE DI SABBIA
TIFONI
SICCITA'
TIFONI & SICCITA'

















Genghis Khan 2, l'ultimo prodotto strategico della Koei (gli stessi che hanno realizzato il famosissimo Nobunaga, appena convertito anche per il 16 bit di casa Nintendo) è senza dubbio un gioco più che buono, tra i migliori del genere disponibili per Super Famicom. L'aspetto grafico, comunque non fondamentale in questo tipo di giochi, è stato curato in modo abbastanza adeguato (carine le mappe, niente di speciale le fasi di combattimento), così come risulta gradevole il sonoro che vi accompagna nelle varie azioni e spostamenti. Anche la giocabilità non è niente male, grazie alla possibilità di controllare in maniera abbastanza realistica gran parte delle situazioni che incontrerete con il procedere del gioco (questo soprattutto in ambito politico ed economico), anche se devo concordare con mio fratello nel criticare le sezioni di combattimento, strutturate in una maniera che non mi convince pienamente. Per il resto non mi pare che ci sia altro da dire se non che, se siete appassionati di questo genere e possedete uno Snes l'acquisto di questa cartuccia è caldamente consigliato.

MARCO RAVETTO

L'INVICIBILE ARMATA

In Genghis Khan 2 ci sono la bellezza di 16 diversi tipi di unità da combattimento. Naturalmente potrete reclutare alcune di queste solo in determinati stati e quindi questo implica che prima di poter avere un esercito al gran completo dovrete conquistare un bel po' di territori. Non male vero?

LIGHT INFANTRY
Composta da fanti dotati di armi e armature leggere. Molto agili e ideali per tutti i combattimenti contro truppe standard.

HEAVY INFANTRY
Anche questa armata è composta da uomini a piedi, che in questo caso sono però dotati di armi e corazze più potenti e resistenti. Questo li rende adatti per i combattimenti corpo a corpo con quasi tutti gli avversari anche se bisogna fare un po' i conti con la loro agilità non certo eccelsa.

PIKEMEN
Soldati armati con giavellotti e altre armi da lancio; ideali per il combattimento a distanza ma scarsi nel corpo a corpo.

ARTILLERY
Questi cannoni sono usati esclusivamente dalle truppe cinesi. Inutile dire che la loro potenza è devastante.

SHORTBOWMEN
Fanti leggeri armati con archi a breve gittata, ancora un tipo di truppe ideali per i combattimenti a distanza.

LONGBOWMEN
Queste truppe sono simili alle precedenti, solo che sono molto più agili e dotati di archi in grado di colpire il nemico anche a grande distanza con una precisione impressionante. Utilissimi per sfiancare i vostri avversari prima di un combattimento corpo a corpo.

CROSSBOWMEN
Questa armata è composta da fanti armati di balestre. Con queste truppe sarete in grado di lanciare una vera e propria pioggia di dardi e pietre contro nemici anche molto lontani.

ELEPHANT
Gli elefanti sono un'arma semplicemente micidiale: infatti non solo sono in grado di caricare le truppe nemiche con effetti devastanti ma, grazie agli arcieri posti sul loro dorso, possono anche dar vita ad accesi combattimenti dalla distanza. Che nessuno ha un topo?

CATAPULT
Semplicemente il massimo per gli attacchi a distanza le catapulte si rivelano essere invece semplicemente inutili nei combattimenti ravvicinati. Un consiglio: scortatele sempre con un paio di divisioni di fanteria.

NOMADS
Truppe leggere a cavallo composte prevalentemente da nomadi, ideali per i raid e per le imboscate a piccoli plotoni.

Unit Type \ Cultural Region	Mongolia	Central Asia	India	Japan	Western Europe	Eastern Europe	Islam	China
Light Infantry	●	●	●				●	
Heavy Infantry						●		●
Pikemen					●	●		
Artillery								●
Shortbowmen	●	●	●				●	
Longbowmen					●	●		●
Crossbowmen					●	●		
Elephant			●					
Catapult						●	●	●
Nomads	●	●	●					
Lancers		●						●
Mongols	●							
Horse Archers							●	
Mamelukes							●	
Knights					●	●		
Samurai				●				

LANCERS
Truppe a cavallo armate con lance o alabarde. Particolarmente indicate per vere e proprie stragi di fanti leggeri grazie alla loro velocità e potenza.

MONGOLS
Sicuramente le migliore truppe a cavallo tra tutte quelle disponibili. Grazie alla loro abilità, potenza e velocità sono in grado di raggiungere rapidamente il cuore di molte formazioni nemiche gettandole così nel caos.

HORSE ARCHERS
Ottimi arcieri in grado di spostarsi molto velocemente e di colpire con efficacia qualunque nemico che si trovi a media distanza. Peccato che le loro corazze leggere li rendano poco adatti nei combattimenti ravvicinati.

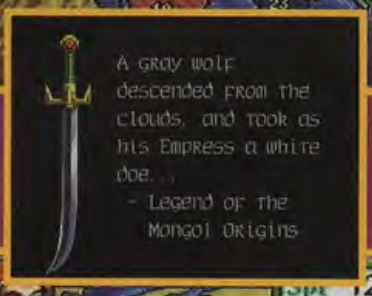
MAMELUKES
Cavalieri della steppa molto abili nel combattimento ravvicinato a cavallo; grazie alle loro armi e alla loro abilità possono essere considerati un avversario veramente temibile.

KNIGHT
Questi uomini a cavallo pesantemente armati sono la forza ideale per contrastare molte delle armate sopra citate; inoltre la loro abilità nell'utilizzare varie armi li rende dei clienti davvero pericolosi.

SAMURAI
Queste truppe sono le più flessibili di tutte: infatti non solo sono molto abili nel combattimento corpo a corpo, ma maneggiano molto bene sia le spade che le armi da lancio. Difficile trovar loro particolari punti deboli.













Ok gente, siamo giunti finalmente al gran momento: qui si decide se il gioco è bello o no; siete desiderosi di avere una risposta, vero? Bene allora, bando agli indugi, vi dirò subito che questo Genghis Khan 2 è sicuramente un buon prodotto. I programmatori della Koei sono infatti riusciti a creare una gioco di strategia che include una gran varietà di opzioni e di situazioni. Molta attenzione è stata dedicata alla gestione della politica interna del nostro stato e di tutte le situazioni esterne al nostro paese. Il sistema di controllo è ben studiato e i vari menu sono abbastanza chiari, anche se vi ci vorrà, evidentemente, un po' di tempo per poter familiarizzare con tutti i comandi disponibili. Personalmente sono rimasto un po' deluso dal fatto che l'azione di gioco sia divisa in turni e avrei preferito che, le varie azioni, si svolgessero contemporaneamente, ma questo è un parere personale. Certo è che, in questo modo, si possono generare situazioni assurde tipo quella di territori invasi, con i vostri soldati che sono nel paese vicino e non possono intervenire perché non "tocca a loro"; comunque lo ripeto, questo è un modo per intendere i giochi di strategia e, in fondo, non funziona affatto male (visto che ci dà la possibilità di giocare in 2 contemporaneamente!). Per quanto riguarda la parte strategica due sono gli appunti che mi sento di fare al programma: il primo riguarda le sezioni di combattimento a mio parere gestite in modo un po' troppo semplicistico (non è infatti richiesto un grande senso tattico) mentre il secondo è dato dall'impossibilità di creare strutture, quali fortezze e castelli, nei propri territori. Discreta la realizzazione della parte grafica, con mappe e icone chiare, anche se una maggiore definizione sarebbe stata cosa gradita, ed anche l'accompagnamento musicale non è male (forse un po' troppo ripetitivo). E' naturalmente presente anche un'opzione save la quale però, vi consentirà di salvare un solo gioco alla volta, quindi fate attenzione! Concludendo credo che questo GK2 sia un buon gioco e che, nonostante qualche pecca, farà la felicità di molti amanti di questo genere.

FABIO RAVETTO

SNES

KOEI

SVILUPPATORI: INTERNI

STRATEGICO

GRAFICA 70

La grafica svolge il suo compito in maniera discreta con mappe e icone chiare. Una maggiore definizione e qualche dettaglio in più sarebbero stati graditi.

SONORO 72

Accompagnamento musicale ben realizzato e di sicura atmosfera. Peccato che alla lunga, data la sua ripetitività, possa risultare un po' fastidioso.

GIOCABILITA' 80

Il sistema di controllo è molto chiaro. Impiegherete un po' di tempo per fare la mano a tutte la varie opzioni.

LONGEVITA' 88

Davvero una impresa degna di nota; anche il grande Khan avrebbe qualche problema nel portala a termine!

GLOBALE 80

Un buon gioco strategico che però risente ancora di qualche ingenuità a livello strutturale. Nonostante questo resta comunque un acquisto consigliato per tutti gli amanti del genere.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT:	N.D.
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCATORI:	1-2
CONTINUE:	OPZIONE SAVE
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	4
CARTUCCIA:	AMERICANA

INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA LA NEWEL PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

REN AND STIMPY

MEGA DRIVE

SEGA

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA **92**

Veramente impressionante con sprite ben definiti, bei fondali e un sacco di animazioni esilaranti!

SONORO **89**

Le varie musiche e gli effetti sonori svolgono il loro compito in maniera ottimale, creando un'atmosfera adattissima al programma.

GIOCABILITA' **76**

Il sistema di controllo dei personaggi è ben studiato.

Ci sono troppo pochi avversari il che può fare risultare il game un po' monotono.

LONGEVITA' **69**

Sfortunatamente il gioco è un po' troppo facile.

GLOBALE **74**

Un discreto prodotto che avrebbe potuto diventare un classico se non fosse stato per un paio di difetti non proprio trascurabili. Una vera disdetta.

AZIONE: ●●●●○

STRATEGIA: ●●○○○

DIFFICOLTA': ●●○○○

MEGABIT: N.D.

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1-2

CONTINUE: PASSWORD

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 3

CARTUCCIA: AMERICANA

INDICAZIONI:

Ren e Stimpy sono alcuni tra i personaggi più strani e pazzi che siano mai apparsi sugli schermi del 16 bit di casa Sega; ma basterà questo per farci divertire? Per saperlo continuate a leggere!

Sicuramente Ren & Stimpy sono gli ultimi aspiranti (ma non per questo i meno meritevoli) al trono dei game-cartoon più assurdi che siano mai apparsi su console. Poco conosciuti in Italia, questi 2 esserini sono invece famosissimi negli States, dove (guarda un po' che caso) è stato realizzato anche il loro video gioco. Sfortunatamente la trama del game non è così fuori di melone e divertente come quella delle puntate televisive: Stimpy (che, per chi non lo sapesse, è il gatto) ha inventato una macchina in grado di trasformare l'immondizia in cibo (hmmm... mi viene l'acquolina in bocca solo a pensarci!). Tuttavia, visto che il nostro ammasso di pelo ha una mente leggermente malata e, soprattutto, uno stomaco grosso come una fornace, ha cercato di far "convertire" alla macchina una quantità di monnezza semplicemente smodata, cosa che, naturalmente, ha provocato l'esplosione dell'aggeggio, i cui pezzi sono ora sparsi per tutta la città. Così adesso Stimpy, insieme con Ren (il Chihuahua), devono vagare per la città, alla ricerca delle parti della macchina distrutta, per riuscire a rimetterla insieme e coronare così il loro sogno di una vita tranquilla e felice, o almeno così credo...



UNO PER TRE E TRE PER UNO PERCHE'...

In Ren & Stimpy potrete giocare sia con un amico che da soli, nel qual caso dovrete controllare entrambi i personaggi, utilizzandone uno come "guida", mentre il secondo verrà impiegato esclusivamente per realizzare le mosse speciali. Bisogna dire che il modo a un giocatore risulta più facile di quello in 2 dato che non dovrete perdere ore nel tentativo di coordinare i movimenti con quelli del vostro amico; tuttavia in questo secondo caso il game risulta senz'altro essere molto più divertente e coinvolgente. Peccato, d'altra parte non si può avere tutto dalla vita!







ALLEGRIA!

A differenza di quanto potrebbe sembrare a una prima occhiata, Ren & Stimpy è un game molto diverso da tutti quei platform con struttura di gioco alla corri-fino-alla-fine-del-livello e questo grazie alla presenza di una gran varietà di situazioni. Infatti, non appena penserete di aver completato un livello, troverete quasi sempre una sorpresa: per esempio in certi momenti, nel livello dello zoo, vi troverete in una sezione di "float 'em up" dove i nostri 2 eroi, dopo essere stati gonfiati con una bella pompa se ne vanno in giro per lo schermo emettendo aria dai loro... (Ehm, credo proprio che abbiate capito che cosa intendevamo dire, vero?). In un altro schema, sarete impegnati in una furiosa corsa in bicicletta con Ren addetto ai "motori" mentre Stimpy si occuperà del controllo del mezzo (per la serie, Barone Rosso non sei nessuno...). Pericolosetto, non c'è che dire, a anche dannatamente spassoso!

Inizialmente giocare a Ren & Stimpy è una esperienza semplicemente incredibile. La grafica è molto dettagliata, lo scrolling vanta ottimi livelli di parallasse e il tutto è completato da un sacco di musichette ed effetti sonori molto ben realizzati. La giocabilità è, almeno inizialmente, molto alta, il che è dovuto principalmente alla presenza di una struttura di gioco tipicamente platform, unita con un sacco di buone idee. Sfortunatamente però, dopo un po', l'entusiasmo iniziale scema. Il gioco è, infatti, troppo semplice e questo perché i nemici, con cui dovrete fare i conti nel gioco, sono troppo pochi (ma veramente pochi!). Un vero peccato perché, con la sua grande quantità di trovate e di idee, Ren & Stimpy aveva tutte le carte in regola per diventare un vero e proprio classico, sigh!

RIK SKEWS

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA
MEGA DRIVE

& Sensible SOCCER



CAMPIONATO ITALIANO SENSIBLE SOCCER (SONY)

La manifestazione è un'iniziativa ***Sony Image Soft e Dream S.r.l.***
Il campionato *Sensible Soccer* é aperto a tutti i giocatori che hanno acquistato un videogioco *Sensible Soccer* in versione *Mega Drive o Super Nes.*
I giocatori che desiderano partecipare al campionato dovranno iscriversi presso i negozi che hanno esposto la locandina del **"Campionato Italiano Sensible Soccer"**

REGOLAMENTO

Il campionato si divide in 3 distinte fasi:

1° Fase eliminatoria: dal 1° APRILE 94 al 23 APRILE 94
Verrà giocata presso i negozi e le videoteche partecipanti al campionato.

2° Fase Regionale: dal 2 MAGGIO 94 al 20 MAGGIO 94
Verrà giocata in ogni capoluogo di regione c/o un rivenditore prescelto o c/o diversa sede (Palazzetto dello Sport - Centro Congressi - ecc.) la sede e gli orari verranno comunicati ai giocatori che avranno passato il turno, tramite lettera e tramite le riviste ***Console Mania e Game Power.***

3° Fase Finale: il 28 + 29 MAGGIO 94
Verrà giocata c/o la Fiera di Milano
Verranno convocati tutti i giocatori che avranno vinto le rispettive fasi regionali (un giocatore per il *Campionato Sensible Soccer* Versione ***Mega Drive***)
(un giocatore per il *Campionato Sensible Soccer* Versione ***Super Nes)***

1) Per tutte e tre le fasi (Eliminatoria - Regionale - Finale), gli abbinamenti dei giocatori avverranno per estrazione a sorte sino ai quarti di finale. Dai quarti di finale sino alla finale gli abbinamenti saranno determinati secondo i criteri tradizionali da ***tabellone.***

2) Ciascun giocatore dovrà presentarsi al Campionato con la propria cassetta *Sensible Soccer* (Mega Drive o Super Nes).

3) Ogni giocatore sceglierà una squadra con cui giocare.

4) Ciascun partecipante potrà giocare con un solo tipo di console.

5) Ogni partita avrà la durata di 5 minuti e si svolgerà in 2 tempi di 2,30" ciascuno.

6) In casi di parità le squadre (i giocatori) dovranno rigiocare una o più partite fino alla vittoria finale di una delle 2 squadre e quindi di un giocatore (che passerà il turno).

PREMI

I vincitori finali del **Campionato Italiano Sensible Soccer** per *Mega Drive e per Super Nes,* nonchè i proprietari dei negozi da cui hanno iniziato la loro **"Splendida Avventura Sportiva",** vinceranno un viaggio premio di giorni **SETTE** negli **Stati Uniti** per assistere ai **Campionati Mondiali di Calcio**.

SONY IMAGESOFT

Distribuito in Italia dalla
Columbia Tristar
Home Video S.p.A.

DREAM®

PER INFORMAZIONI:
TEL. 0331 / 798.969 r.a.
FAX. 0331 / 798.989

CLAYFIGHTER

Che ne dite gente, potrà mai essere preso seriamente questo approccio ridicolo con i beat 'em up?

Sicuramente tutti voi vi ricorderete quei pupazzoni di plastica (orsi, pappagalli, tartarughe, gatti, cani e chi più ne ha più ne metta) che qualche tempo fa avevano invaso le vetrine di molti negozi. Se la vostra risposta è sì allora vi ricorderete anche (oh! Ma dimmi, sei sicuro di stare davvero bene? ndr) che, dopo quella "serie" di peluche, fu la volta di animali modellati su sembianze umane; ma un momento... Perché vi sto dicendo 'sta roba? Ah già, ora ricordo. Sto cercando una introduzione per Clayfighter, non male vero? Dunque, Clayfighter (come non sapete cos'è, dopo il popo di introduzione che vi ho fatto!) è un piacevole diversivo sul genere dei picchiaduro e questo grazie alla vena di ironia attorno al quale il prodotto è stato costruito. Gli otto personaggi, tra i quali potrete selezionare il vostro lottatore, comprendono infatti la gamma di esseri più pazzi e sconclusionati che siano mai apparsi sugli schermi di qualunque computer o console esistenti sul pianeta e, nonostante tutto, mentre lottate, le cose funzionano anche abbastanza bene. Naturalmente ogni personaggio è dotato di una vasta gamma di colpi speciali (il che fornisce al gioco una certa varietà) mentre il sistema di controllo è simile a quello di Street Fighter. Ciò vuol dire che ogni personaggio non eseguirà necessariamente lo stesso movimento con lo stesso tasto: per esempio, un calcio da parte del Blob potrà essere invece un colpo lungo con Mr. Frosty, e questo vi obbliga (almeno in teoria) a un bel po' di allenamento per potervi impadronire delle varie tecniche di combattimento. Sfortunatamente quando si arriva al gioco vero e proprio qualcosa non funziona come dovrebbe. A differenza di Street Fighter, infatti, gli avversari di Clayfighter non sono dotati di una grande intelligenza (anzi, sono proprio dei baluba!) e ciò vuol dire che, alla faccia della moltitudine di mosse a vostra disposizione, vi potrebbe capitare di eliminare tranquillamente i vostri contendenti anche con un solo, semplice, colpo. Al livello di difficoltà più elevato i vostri avversari parano un po' di più, sfortunatamente però il problema sopra indicato è ancora presente. Nel modo a 2 giocatori invece Clayfighter si rivela essere un prodotto veramente valido, con i personaggi che possono essere dotati di punti di handicap per aumentare il livello di sfida. Detto questo è evidente che Clayfighter non possa competere con il beat 'em up di casa Capcom, tuttavia bisogna dire che i programmatori della Interplay hanno cercato di offrirci qualcosa di nuovo, il che non è poco.



Sicuramente uno degli Aspetti di Clayfighter che avevano attratto maggiormente l'attenzione del pubblico videoludico era la sua veste grafica. In effetti i vari fondali sono molto belli, tuttavia sono gli sprite a catturare la vostra attenzione! Non credo infatti di aver mai visto dei personaggi digitalizzati e animati così bene in un video gioco prima d'ora e anche il sonoro non è male con un sacco di musichette e un sacco di frasi campionate. Tuttavia è nella struttura di gioco che il game rivela qualche carenza. Tanto per cominciare le varie mosse sono state letteralmente prese da Street Fighter 2, solo che, questa volta, il rilevamento della collisione dei personaggi non è riuscito molto bene; inoltre, nel modo a un giocatore, il game risulta essere troppo facile. Davvero un peccato; con un po' più d'attenzione Clayfighter sarebbe potuto diventare un capolavoro, così è come una specie d'opera d'arte fatta a metà! Speriamo solo che il suo seguito sia migliore.

RIK SKEWS

IT'S CLAY TIME!

In Clayfighter ci sono la bellezza di 8 personaggi tra i quali potrete scegliere il vostro lottatore. Naturalmente ognuno di essi è dotato di caratteristiche particolari, quindi che ne dite di dargli una bella occhiata?



BAD MR. FROSTY

Non molto agile, in compenso Frosty può lanciare una vasta serie di palle di neve (iniziano con le dimensioni di un chicco di riso fino ad arrivare a una sorta di valanga stile Monte Bianco!) contro il proprio avversario. Molto forte, peccato per il suo raggio d'azione sia limitato.



HELGA

Questa cantante lirica ha un grosso peso nel gioco (sì, nel senso che è una ciccione obesa!) e la sua mossa preferita è quella di balzarvi addosso per poi urlarvi con ferocia nelle orecchie, il che non è certo un'esperienza piacevole. Occasionalmente vi si lancerà anche contro (sarebbe meglio dire: "vi rimbalzerà contro"): in quei casi state attenti a non farvi beccare, altrimenti saranno dolori!



ICKYBOD CLAY

Questo strano essere con una zucca al posto della testa non è altro che una sorta di malefico spiritello. Le sue braccia sono in grado di allungarsi a dismisura, il che gli consente di avere un allungo non indifferente, inoltre è anche molto rapido nei movimenti! Dannatamente forte e cattivo, tuttavia il passato di zucca è uno dei miei piatti preferiti, quindi...

Forse i programmatori di Clayfighter avrebbero voluto impressionarci con questo loro prodotto, tuttavia le cose non sono andate un gran che bene! Tanto per cominciare il sistema di rilevamento della collisione è alquanto discutibile, mentre alcuni sprite "vantano" movimenti un po' sospetti, senza contare poi il disequilibrio esistente tra alcuni lottatori (Tiny nonostante sia un essere amorfo è, senza dubbio, il più forte in assoluto). A livello Easy vi capiterà di finire il gioco in 15 minuti circa e questo senza perdere neanche una vita, mentre il livello Hard è paragonabile al sesto di Street Fighter 2. Fortunatamente, visto che sono presenti più stage che lottatori, vi capiterà di dover affrontare più di una volta lo stesso avversario il che allunga un po' la vita di questo prodotto. In conclusione Clayfighter è un giochino divertente e simpatico, ma senz'altro, non è un capolavoro, anche se probabilmente piacerà ai più giovani fan di questo genere, stanchi dei picchiaduro "convenzionali". Chissà che magari con Clayfighter 2...

DENIZ AHMET



THE BLOB
Il Blob ha la capacità di trasformarsi in uno stivale, un pugno, un martello, senza contare poi la sua possibilità di inglobare gli avversari. Quando poi si arrabbia vi salta contro divorandovi a morsi! Vai così, che sei un mito!



BONKER
Questa specie di clown è un lottatore veramente insolito; infatti, nella più classica tradizione circense, utilizza come armi da lancio delle belle e fresche torte. E' inoltre dotati di 2 bei piedoni con i quali sferra poderosi calci. Discreto anche per quanto riguarda la "tenuta".



TAFFY
Una specie di bastoncino di zucchero che assomiglia tanto a una gomma da scrivere oblunga. Così come Ickybod, Taffy è dotato di un incredibile allungo, in più può letteralmente fiondarsi attraverso lo schermo in modo da sorprendere il proprio avversario alle spalle. Veloce, imprevedibile, peccato per la sua costituzione non proprio robusta!



BLUE SUEDE GOO
No gente, non è tornato Elvis. Infatti ci troviamo di fronte semplicemente ad un suo emulo un poco panzone. Le abilità di questo lottatore (oltre a quella di mangiare 7 Kg. e mezzo di trippa con cozze e cotiche in 35 secondi netti) consistono nel tirare ciuffate e panzate contro qualunque essere gli si pari davanti. Semplicemente troppo fuori di melone, tuttavia non è un avversario da sottovalutare.



TINY
Questo lottatore è molto forte, peccato che i suoi attacchi siano limitati a un poco spettacolare pugno in corsa, a qualche calcio e a un balzo alla wrestling, inoltre è anche dotato di una grossa resistenza, il che lo rende un avversario veramente temibile!



MR. BOSS
Questo lottatore è composto da una serie di sfere grazie alla quali è in grado di allungarsi e di assumere varie forme, peccato che come avversario non sia un gran che. Per eliminarlo vi basterà collocarvi al centro dello schermo e continuare a tirare pugni in rapida sequenza. Sei uno scarso fratello!

SUPER NES

INTERPLAY

SVILUPPATORI: INTERNI

BEAT'EM UP

GRAFICA	92	*Sprite grossi e molto ben animati. Alcune mosse sono semplicemente incredibili.*
SONORO	88	*Musichette carine e in perfetto accordo con il programma. Anche le frasi campionate non sono niente male.*
GIOCABILITA'	77	*Combattimenti spassosi e molto divertenti. Peccato che il sistema di rilevamento della collisione non sempre lavori come dovrebbe.*
LONGEVITA'	74	*Ottimo nel modo a 2 giocatori... ...ma in uno è veramente troppo facile!*
GLOBALE	79	*Un discreto tentativo di creare un prodotto "alternativo" nel campo dei picchiaduro; non male ma con un po' più di attenzione avrebbe potuto essere un vero capolavoro!*

AZIONE:	●●●●●
STRATEGIA:	●●○○○
DIFFICOLTA':	●●○○○
MEGABIT:	N.D.
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCATORI:	1-2
CONTINUE:	INFINITI
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	3
CARTUCCIA:	AMERICANA
INDICAZIONI:	

SUPER NES

CONSOLE CONCEPTS

SVILUPPATORI: INTERNI

SHOOT 'EM UP

GRAFICA **51**
- Animazioni povere e scattose.
- Lo scrolling è troppo lento e poco preciso.

SONORO **80**
- Molte musiche, tutte ben realizzate e di incredibile atmosfera.
- Anche gli FX non sono male.

GIOCABILITA' **30**
- Ma vi paga qualcuno per giocarci?

LONGEVITA' **25**
- Ma fatemi il piacere...

GLOBALE **38**
Un gioco semplicemente ridicolo dal quale dovete assolutamente stare al largo. Videogiocatore avvisato...

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

ACCELE BRID

Che ne dite gente, riusciranno dei personaggi giapponesi stile manga a portare questo shoot 'em up oltre la soglia della decenza? Io ho seri dubbi, e voi?

I giapponesi hanno davvero un chiodo fisso quando si tratta di robot giganti ultra corazzati in grado di trasformarsi in vari velivoli: praticamente questo soggetto è stato utilizzato in migliaia di cartoon. Adesso questa tendenza sta cominciando a prendere piede anche nei videogame e Accele Brid è proprio l'ultimo caso di questo genere di prodotti. Il gioco consiste essenzialmente in un classico shoot 'em up ambientato in un enorme dedalo di tunnel in 3D abbastanza ripetitivi e monotoni, dove non dovrete far altro che blastare tutti gli esseri e i mech che, infischiandosi del codice stradale, vi arriveranno addosso contro mano. Davvero una trovata originale!



VORREI UN PO' DI INSALATA MISTA... MA POCA!

Mentre per quanto riguarda la struttura di gioco bisogna dire che il game non vanta assolutamente niente di innovativo o di eclatante, devo sottolineare che Accele Brid è davvero molto ricco di opzioni. Tanto per cominciare all'inizio dovrete settare il vostro velivolo; per far questo avrete a disposizione un certo numero di punti con i quali potrete acquistare varie armi per il vostro braccio destro e sinistro. Dopo aver fatto ciò dovrete decidere se trasformare il vostra caccia in un fighter offensivo o difensivo, con la differenza che il primo è molto più veloce, mentre il secondo è dannatamente più resistente. A questo punto il gioco può cominciare. Le due armi che avete scelto possono essere caricate in modo da sparare a ripetizione, così, anche se potrete utilizzarle entrambe contemporaneamente, durante il gioco ha molto più senso "swicciare" tra le 2 alternativamente, in modo da avere sempre a disposizione una potenza di fuoco abbastanza costante. Tuttavia in caso rimaniate a secco potrete sempre prende a calci e a pugni i vari nemici che vi si pareranno davanti, senza dimenticare poi la possibilità di mollare, nelle situazioni più congestionate, una bella smart bomb. Naturalmente non mancheranno power up e punti bonus che potranno essere raccolti per rendere un po' più semplice la vostra impresa. Lo scopo del gioco è praticamente quello di sopravvivere fino alla fine di tutti i vari tunnel, ma a questo punto una domanda sorge spontanea: perché mai dovremmo giocarci?!



Lo squallore di questo gioco è una cosa semplicemente scioccante. La grafica è una pallida reminiscenza di quella del mitico C64, i tunnel si muovono lentamente, gli sprite sono poverissimi di frame d'animazione (praticamente non ci sono animazioni... ndr) e il tutto manca completamente di immaginazione. Non solo: il gioco è anche troppo difficile! Infatti in alcuni casi i nemici vi si avvicineranno da dietro... "Ma come" - mi potreste dire voi a questo punto - "ci sono un sacco di giochi dove si viene attaccati alle spalle!" E' vero, rispondo io, sfortunatamente però il nostro mezzo non ci offre la possibilità di muoverci in avanti, il che significa che avremo ben poche chance di riuscire a evitare un qualunque oggetto che ci stia arrivando in coda. Inoltre l'unica cosa che in questi casi ci potrebbe aiutare, ovvero il radar, a causa delle sue ridottissime dimensioni risulta dannatamente difficile da decifrare a una prima occhiata, il che vuol dire che, per capire cosa ci sta per arrivare addosso, dovremo concentrarci per un breve, ma fatale, istante! L'unica nota lieta è data dal sonoro veramente d'atmosfera, ma è davvero troppo poco!

PAUL RAND







CVG HIT

NHL HOCKEY '94

Uno dei migliori giochi disponibili per Mega Drive approda ora anche su Mega CD. Come è venuto? Varrà la pena comprarlo? Per queste e altre risposte non vi resta che leggere la recensione che segue.

La prima versione di NHL (a proposito, per chi non lo sapesse si chiamava EA Hockey ed erano presenti le squadre nazionali e non i vari team americani) è stata prodotta circa due anni e mezzo fa e, visto il suo immenso successo, la Electronic Arts ha deciso di realizzarne una nuova edizione al termine di ogni campionato professionistico. Le varie versioni mostrano tra loro solo alcune piccole differenze, che ultimamente sono diventate soprattutto estetiche (dato che ormai sono già presenti tutte le caratteristiche che mancavano inizialmente, quali rigori, infortuni, la possibilità di controllare il portiere eccetera, eccetera) e con l'aggiunta di tutta una serie di statistiche e di utili (o forse per qualcuno inutili) informazioni sui vari giocatori e sulle squadre. Ora è arrivato il momento anche della conversione per Mega CD e devo dire che (come accade per la maggior parte di questi titoli), il CD non è stato molto sfruttato o comunque non è stato utilizzato per aggiungere innovazioni a livello strutturale. Infatti le uniche novità di rilievo rispetto alla versione su cartuccia sono l'inserimento delle statistiche di tutti i giocatori della NHL con i nomi originali, di una serie di "player cards" nelle quali vengono visualizzate alcuni tra le più spettacolari azioni mai viste in questo sport e nell'aggiunta di numerose musichette da stadio che accompagnano le varie situazioni di gioco; effettivamente non è molto, anzi, ma è difficile migliorare un gioco già praticamente perfetto. Personalmente ritengo che questo prodotto sia indirizzato solamente ai fan di questo sport, possessori di Mega CD e che non hanno già una precedente edizione di questo gioco.







Valutare un gioco delle varie serie della Electronic Arts non è molto semplice soprattutto perché si dovrebbe dividere il voto in due; uno per gli amanti dello sport in questione che non hanno ancora nessun titolo del genere (sempre della EA comunque) e uno per chi ne possiede già uno. Per la prima categoria di persone NHL Hockey '94 su Mega CD è indubbiamente un titolo praticamente imperdibile (a patto che non costi molto di più della versione su cartuccia) anche perché è uno dei titoli più divertenti, soprattutto se giocato con uno o più amici, e meglio realizzati tecnicamente (grazie a una ottima grafica, alle animazioni stupende e a un sonoro da CD con tante musichette veramente carine) disponibili per questa console, mentre non ne consiglierei invece l'acquisto alla seconda categoria da me citata soprattutto perché gran parte delle novità che lo caratterizzano sono puramente estetiche. Questo è tutto!

MARCO RAVETTO

MEGA CD

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA	90	*Ottima con scrolling fluido e animazioni favolose.*
SONORO	90	*Anche questo aspetto del gioco non è stato trascurato; ben realizzate sia le musiche che gli effetti.*
GIOCABILITA'	90	*E' indubbiamente uno dei titoli più divertenti disponibili per Mega CD.*
LONGEVITA'	94	*La possibilità di giocare in quattro aumenta notevolmente la longevità.*
GLOBALE	90	*Un gioco bellissimo. E' però troppo simile ai suoi predecessori. Attenti dato che se avete già un titolo della serie NHL HOCKEY vi trovereste con un doppione.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: CD

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1-4

CONTINUE: OPZIONE SAVE

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1

CD: EUROPEO

INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

MARIO LEMIEUX

In NHL Hockey è possibile sfidare fino a quattro persone (bisogna però possedere l'adattatore per 4 giocatori della EA) in quattro diversi tipi di competizione: la regular season, il playoff, il playoff best of seven e lo shootout. La prima è una semplice partita amichevole mentre la seconda e la terza permettono di giocare i playoff secchi (in una sola gara) o al meglio delle sette partite (vince cioè chi se ne aggiudica prima quattro). Molto carina anche l'ultima competizione, lo shootout, che non è altro che una gara di rigori (cinque per squadra, in caso di parità si continua a oltranza come nel calcio) nella quale i vostri cinque migliori giocatori devono affrontare i cinque migliori avversari. Da sottolineare infine la possibilità di impostare tutta una serie di parametri quali la lunghezza dei periodi di gioco, il controllo manuale o automatico del portiere, la possibilità di annullare tutti i falli (tranne i face-off e gli icing) e il salvataggio dei vari record.

SUPER NES

ABSOLUTE

SVILUPPATORI: INTERNI

ARCADE

GRAFICA **78**
Buon effetto 3D e discreta sensazione di velocità.
I velivoli avversari potevano essere più definiti.

SONORO **73**
Buono il rumore del motore.
Peccato che, per il resto, non ci sia molto.

GIOCABILITA' **55**
Noioso e ripetitivo; non vedo proprio il motivo per cui dovreste giocarlo.

LONGEVITA' **50**
Non vi durerà molto semplicemente perché vi stuferete presto di giocarlo.

GLOBALE **59**
Un prodotto mediocre per il 16 bit di casa Nintendo. Pensateci bene su e provatelo prima di comprarlo.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 16

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1

CONTINUE: 1

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 8

CARTUCCIA: AMERICANA

INDICAZIONI:

TURN AND BURN

Non accade molto spesso che un gioco del Game Boy venga convertito per lo Snes. Chissà qual è stato il risultato di questo insolito tentativo?

Sicuramente questo gioco non può essere definito come un simulatore o, almeno, non nel modo in cui lo intendiamo noi. All'inizio vi darà l'impressione di appartenere a questo genere, e ciò grazie alla presenza dei classici briefing di pre-missione, dei vari display e delle diverse visuali che potrete avere in volo. Tuttavia vi accorgerete che questo game altri non è che un semplice shoot 'em up non appena vi troverete sulla pista di decollo, dove non dovrete far altro che pompare i vostri motori e tirar su i carrelli, cosa che sicuramente non accade sui veri aviogetti. Un altro limite del game è che la vostra scelta di mezzi sarà limitata a un unico velivolo, e la medesima cosa avviene per le armi che saranno sempre le stesse durante tutte le missioni, le quali non brillano certo per lunghezza e varietà. Infatti chi volete che vi lasci scorrazzare per le azzurre praterie del cielo dopo che avete sprecato la bellezza di 10 missili nel tentativo di loccare un singolo aereo nemico?















A questo punto un paragone tra T&B e Super Air Diver è inevitabile. L'azione di gioco è simile in entrambi i prodotti ed è il classico e semplicistico approccio al genere dei duelli aerei con le solite armi e le canoniche missioni notturne e diurne. A differenza di quanto accadeva in SAD, però, l'azione di gioco si svolge all'interno del cockpit, il che conferisce al prodotto un maggiore livello di realismo e rende molto più facile inquadrare e centrare gli obbiettivi avversari. L'orizzonte, realizzato con il Mode 7, fornisce una superba illusione di velocità mentre un'altra chicca è data dalla possibilità di guardare, in qualsiasi momento, fuori dal vostro abitacolo. Tuttavia il gioco alla lunga si rivela essere dannatamente ripetitivo con le varie visuali e trovate grafiche che diventano rapidamente noiose; insomma un po' come accadeva con la versione da bar di G-Loc!

DENIZ AHMET

E VAI DI VOLO ROVESCIATO!

Naturalmente durante lo svolgimento delle vostre missioni vi verrà concessa la possibilità di consultare un radar per poter identificare la posizione dei vostri avversari e per poterli attaccare prima che entrino nel vostro campo visivo (in fondo è per questo che è stato costruito). Una cosa strana è che i caccia nemici hanno la strana abitudine di seguire il vostro aereo standovi sul lato destro, ciò vuol dire che, se cercate di ingaggiarli cabrando a sinistra, non otterrete nient'altro che un simpatico e allegro giro giro tondo. Ripetete questa manovra per un po' di tempo e sarete costretti ad atterrare sulla portaerei per fare rifornimento. Con il progredire delle missioni i piloti avversari diventano via via più intelligenti e aggressivi, il che vuol dire che non appena vi inquadreranno vi scaricheranno contro una caterva di missili a ricerca, senza dimenticare poi gli attacchi su entrambi i lati. In questi casi le vostre possibilità di evitare una fine prematura consisteranno esclusivamente nel lanciare dei flares (non molto efficaci, a dire la verità) o nel gettarvi in folli evoluzioni, nel tentativo di mandare in confusione il sistema di lock-on del missile (dei missili! Di quel marasma di missili!). Naturalmente avrete la possibilità di filmare le vostre manovre più spericolate grazie all'impiego di un'opzione di record mentre, per quanto riguarda il resto del game, non c'è molto altro da dire.



MARPES®

Importazione diretta
Distribuzione nazionale
Vendita solo ai Rivenditori

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

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

SUPER NES

GAMETEK

SVILUPPATORI: INTERNI

PUZZLE

HUMANS

I pazzi cavernicoli sbarcano infine anche sul Super Nintendo!



Lemmings è senza dubbio uno dei giochi più originali e popolari mai prodotti perché riusciva a combinare problemi abbastanza complessi con una meccanica di gioco abbastanza rapida e totalmente coinvolgente. Molte software house hanno cercato di copiare la sua formula e una di queste è stata la Mirage (che ora sta lavorando a un nuovo beat 'em up, Rise of the Robots). Ora i diritti di questo titolo, Humans, realizzato inizialmente su Amiga, sono stati presi dalla Gametek che ha deciso di convertirlo anche per Super Nintendo.







GLI ANTENATI

Il gioco in teoria è abbastanza semplice. Voi controllate una tribù di cavernicoli durante il periodo dell'evoluzione ed il vostro compito è quello di aiutarli a ottenere le più importanti scoperte quali il fuoco, la ruota e molte altre. Potrete fare ciò conducendoli attraverso i vari livelli in stile platform (che sorpresa eh?) Verso le nuove invenzioni che risulteranno poi utilissime negli stage successivi. Per esempio, la lancia non vi servirà solo per eliminare i dinosauri lanciandogliela addosso, ma potrà anche essere utilizzata come un'utilissima asta. Comunque in Humans non bisogna semplicemente spostarsi da una piattaforma all'altra, trovare l'invenzione e terminare così il livello. Inoltre, per alcune strane ragioni i cavernicoli non sono in grado di saltare verso alcune sporgenze poste sopra di loro e, per questo motivo, devono formare una scala umana che permetta ad un uomo primitivo di raggiungere la piattaforma. Aggiungo infine che, dato che il numero di cavernicoli disponibile è limitato, è meglio studiare con attenzione le varie mosse per non utilizzare in maniera inutile un personaggio, visto e considerato che il tempo a disposizione per terminare ogni livello è veramente ristretto.

Quando Humans venne prodotto sull'Amiga molti pensarono che si trattasse di un ottimo gioco, ma effettivamente non offriva nulla che non fosse già stato visto e inventato da Lemmings. Inoltre, anche se risulta abbastanza divertente inizialmente, Humans diventa dopo alcune partite ripetitivo, dato che l'azione consiste fondamentalmente nell'attraversare alcune piattaforme, saltare sulla schiena di altri cavernicoli e infine raccogliere l'invenzione. Se siete fanatici di questo genere allora Humans potrebbe anche piacervi, ma personalmente vi consiglio di acquistare (se non l'avete già fatto) Lemmings che, su Super Nintendo, è senza dubbio il miglior gioco disponibile di questo genere.

PAUL RAND





GRAFICA **68**

Anche se non è nulla di spettacolare, la grafica non è certamente l'aspetto fondamentale in questo genere di gioco.

SONORO **73**

Le varie musichette che accompagnano l'azione sono tutte abbastanza orecchiabili.

GIOCABILITA' **74**

Abbastanza divertente e coinvolgente...
...anche se non raggiunge i livelli di Lemmings.

LONGEVITA' **70**

Humans è un gioco abbastanza lungo e difficile...
...potrebbe però risultare noioso dopo un po' di tempo.

GLOBALE **71**

Un giochino discreto, anche se per prenderlo vi consiglio di farvi cogliere da una crisi di astinenza dopo aver finito Lemmings, che in questa categoria rimane ancora imbattibile.

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

BUBBA'N'STIX

Bubba and Stix premiono il frantasticone e compiono un divertente viaggio nelle terra del Mega Drive.

Di solito si immagina che un fattorino abbia un ritmo di vita abbastanza ordinario e con poche sorprese, giusto? Anch'io la penso così, e probabilmente questo è quasi sempre vero. Ma per il semplice fattorino Bubba le cose stavano cambiando, e la sua vita stava per diventare tutt'altro che ordinaria. In uno di quei giorni in cui Bubba probabilmente avrebbe fatto meglio a rimanere a letto, un'astronave con a bordo alieni che ricercavano diverse razze provenienti da tutti gli angoli dell'universo passò sopra il furgoncino di Bubba proprio mentre stava trasportando degli animali in uno zoo. Inutile dire che il nostro eroe e il suo camion vennero immediatamente rapiti e portati sull'astronave. Tuttavia, dopo alcuni minuti si verificò un guasto imprevisto e Bubba venne eiettato dalla navicella insieme a tutti gli alieni sul pianeta che stavano sorvolando. Appena atterrato Bubba venne colpito da Stix, una creatura a forma di bastone che era caduto con lui e che si rivelerà fondamentale per la sua missione.







BUBBA E SGOBBA!

Il gioco è un classico puzzle a scrolling orizzontale che è basato sui numerosi tentativo compiuta da Bubba, aiutato solamente dal suo nuovo amico Stix, di tornare sulla terra. Oltre a poter essere usato come arma, Stix può anche trasformarsi in una mazza da baseball, in un giavellotto, in una leva, in una stecca da biliardo oppure in un'utilissima piattaforma per attraversare buche e precipizi. Anche se il compito principale di Bubba è quello di tornare a casa, il nostro eroe deve anche cercare di evitare Waldo, il capo degli alieni che è intenzionato a ricatturarlo per continuare le sue ricerche sulle varie razze esistenti nell'universo.





A parte la mancanza di alcuni colori e un peggioramento nelle musiche e negli effetti sonori, questa conversione di Bubba'n'Stix per Mega Drive è perfettamente riuscita. Per essere sincero devo ammettere di non essere un grandissimo fan dei puzzle game, ma questo titolo mi ha veramente conquistato grazie ai suoi problemi logici, al perfetto sistema di controllo e all'ampia quantità di azioni che è possibile far compiere a Stix. Inoltre in questi ultimi mesi il Mega Drive è leggermente carente di giochi che richiedono un certo ragionamento e, anche per questo motivo, Bubba'n'Stix, è certamente un titolo più che consigliato.

RIK SKEWS

MEGA DRIVE

CORE DESIGN

SVILUPPATORI: INTERNI

PUZZLE/PLATFORM

GRAFICA	86	*Molto buona, anche se meno colorata rispetto alla versione Amiga.*
SONORO	70	*Vale lo stesso discorso fatto per la grafica.*
GIOCABILITA'	85	*Uno dei giochi più divertenti usciti per Mega Drive in questi ultimi mesi.*
LONGEVITA'	80	*Non è il gioco più difficile dell'universo, ma è comunque abbastanza lungo e complesso.*
GLOBALE	85	*Un gioco che non dovrebbe mancare a nessun amante dei platform/puzzle game possessore di Mega Drive.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

“CVG A CASA TUA TUTTI I MESI CON IL 20% DI SCONTO”

“E C'È ANCHE UN SIMPATICO OMAGGIO PER TE”

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 simpatico regalo: la T-SHIRT di CVG, in esclusiva per gli abbonati. 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 del 20% sull'abbonamento annuale! Sì, avete capito bene: L. 44.000 anziché L. 55.000 con un risparmio di L. 11.000.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

IL NUMERO UNO NELLE RIVISTE SPECIALIZZATE

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

Sì, desidero abbonarmi a:

❑ **CVG:** 11 numeri a L. 44.000 anziché L. 55.000 + T-SHIRT in omaggio.

Nome _____ Cognome _____

Indirizzo _____ CAP _____

Città _____ Provincia _____ Telefono _____

Anno di nascita _____ Titolo di studio: ❑ media inferiore ❑ media superiore ❑ laurea

Possiedo: ❑ Amiga (IPHSM) ❑ PC (IPHSI 1) ❑ Sega (CHS) ❑ Nintendo (CHN)

MODALITÀ DI PAGAMENTO: ❑ Versamento c/c postale N. 18893206 a voi intestato effettuato in data _____

❑ Carta di credito: ❍ American Express ❍ Visa ❍ Diners Club ❍ CartaSì N. |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Data di scadenza della carta di credito _____ Data _____ Firma _____

Campagna abbonamenti 1994 valida fino al 31/8/1994. Gli abbonamenti per l'estero hanno tariffa raddoppiata. Non si accettano spedizioni aeree. Gli abbonamenti decorreranno dal primo numero raggiungibile dal ricevimento della presente cartolina.

PIEGARE

"ABBONATI A CVG E QUESTA FANTASTICA T-SHIRT SARÀ TUA"

PIEGARE



CVG sempre più nuovo, aggiornato, colorato, divertente, tostissimo, fantasmagorico, galattico, oggi oltre allo sconto del 20% sul prezzo di copertina, ti REGALA questa esclusiva T-SHIRT.

LATO DA INCOLLARE

“LA PIÙ COMPLETA RIVISTA PER IL VOSTRO DIVERTIMENTO ELETTRONICO”



LATO DA INCOLLARE

CVG TUTTI I MESI IN EDICOLA CON:

- Review & Preview sui videogiochi per CD 32 - Mega Drive - Mega CD - Jaguar - PC - Game Boy - Coin op - Game Gear - PC Engine - Amiga - Super Nes - 3DO
- Play Master, trucchi e segreti
- Board Games
- Pinball Wizard
- Zibaldone Ludico, il mercatino del compro/vendo
- Mailbag, la vostra posta

NON AFFRANCARE
Affrancatura a carico del destinatario da addebitarsi sul conto di credito n. 5957 presso l'Ufficio Postale di Cinisello B. (Aut. Dir. Prov. PT di Milano n. Z/410789/CP/705 del 19 SETTEMBRE 1992.

COMPUTER + CVG VIDEOGIOCHI

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

UFFICIO ABBONAMENTI
CVG COMPUTER+VIDEOGIOCHI
Via Massimo Gorki, 69
20092 Cinisello B. (MI)

LATO DA PIEGARE

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

In questa puntata, contrariamente al solito, si comincia subito dai ringraziamenti: voglio infatti ringraziare vivamente tutti i lettori che hanno allegato alla lettera anche un francobollo, poiché grazie a loro ho risparmiato notevolmente sugli auguri pasquali. Scherzi a parte non possiamo assolutamente inoltrare risposte personali, per cui è inutile che ci spediate francobolli per spingerci a farlo. Però, se proprio lo volete, perché non ci spedite la serie completa del Papa Buono? Ah, quasi mi dimenticavo: buona Pasqua a tutti.

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

a cura di GABRIO SECCO

AMIGA

MORTAL KOMBAT

Ecco tutte le cruentissime fatality di questo gioco:



RAIDEN
ESPLOSIONE DELLA TESTA: DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, FUOCO.



KANO
ESTRAZONE CUORE: SINISTRA, SINISTRA, FUOCO.

JOHNNY CAGE
DECAPITAZIONE: DESTRA, DESTRA, DESTRA, FUOCO.



SUB-ZERO
ESTRAZIONE SPINA DORSALE: DESTRA, GIU', DESTRA, FUOCO.

LIU KANG
CALCIO ROTANTE: GIU', SINISTRA, SU, DESTRA, GIU'.

SCORPION
SPUTO INFUOCATO: GIU', GIU', FUOCO.

SONYA
BACIO DELLA MORTE: DESTRA, DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, FUOCO.



Per accedere al cheat mode, simile a quello per Mega Drive, basterà digitare CHEAT CHEAT LU LU nella solita schermata delle selezioni.

SUPER NES

MORTAL KOMBAT

Un codice bizzarro per il Game Genie che rende rosso il sudore in modo da farlo sembrare sangue: BDB4-DD07

MEGA DRIVE

GREEN DOG

Per sparare rapidamente i dischi mettete il gioco in pausa, durante la partita, premendo START. Successivamente premete C, A, B, A, SINISTRA, SINISTRA. Se sentite un campanello trillare, tutto è stato eseguito correttamente.

GAME BOY

SPY VS SPY

Agenti segreti di tutto il mondo siete pronti per queste password? Bene eccole:
LEVEL 2: ZKP
LEVEL 3: YPT
LEVEL 4: MMD

GAME BOY

STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY

Diario del capitano: sono state rintracciate tutte le password di questo gioco:
FIRST PLANET: 0523.4
SECOND SYSTEM: 7552.3
SECOND PLANET: 6541.2
THIRD SYSTEM: 5570.1
THIRD PLANET: 4567.0
LAST SYSTEM: 3516.7

MEGA DRIVE

JAMES POND II: CODENAME ROBOCOD

All'inizio del gioco dovete saltare nel tetto della TOY FACTORY e noterete che ci sono quattro oggetti. Prendeteli in questo ordine: torta, martello, mela e rubinetto. Avrete così circa dieci minuti di invincibilità.

AMIGA



ZOOL 2

Qui in redazione le opinioni sono discordanti su questo gioco: chi lo odia, chi lo coccola. Comunque sia non è certo tra i giochi più facili di questo mondo, ragion per cui capita a fagiuolo questo trucchetto: digitate BUMBLEBEE nella schermata delle opzioni e quando giocate basterà usare il RETURN per passare al livello successivo.

MEGA DRIVE

ZOOL

Non riuscite a trovare l'uscita nel mondo della musica? Formiche ninja di tutto il mondo, i vostri guai sono finiti. Basterà premere START, seguito da una delle seguenti combinazioni:
GIU', SU, SINISTRA, SINISTRA, A, DESTRA, GIU': Vite extra
C, DESTRA, A, B, B, A, SINISTRA, SINISTRA, A, GIU': Selezione livelli. Dopo avere scelto il livello, selezionando le due cifre che determinano il mondo e lo schema, premete A, B e C insieme per partire.
DESTRA, A, GIU', A, DESTRA, B, SINISTRA, SU, DESTRA: Vi da 240 punti energia e porta il tempo a 999.



SUPER NES

THE LAWNMOWER MAN

Per accedere al cheat mode bisogna mettere il gioco in pausa, premere B, R, A, SELECT, SELECT, Y, A, B, Y, A e B e togliere la pausa. Per accedere al cheat menu, mettere ancora il gioco in pausa e premere A, L, L. Quando apparirà lo schermo del menu, rimettete in pausa e premete R, A, SELECT e Y per avere vite infinite. Per passare i livelli occorrerà usare la solita pausa seguita da A.



MEGA DRIVE

SHINOBI 3

Se volete un numero infinito di SHURIKENS, basta andare nello schermo delle opzioni e settare il numero a 00. Per essere completamente invincibili, è necessario ascoltare, nel sound test, tutte le musiche nel corretto ordine. La forza della musica...



SUPER NES

SUPER EMPIRE STRIKES BACK



Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana, venne scoperto questo cheat: mentre giocate tenete premuto Y, B, X, A, GIU', e START, per accedere al sound test. Ora premete START per tornare al gioco e rifate tutto da capo. Se tutto è andato bene, noterete che alcune parole nei messaggi sotto il sound test sono cambiate. Inserite Y, Y, Y, Y nello schermo dei titoli e dovreste così poter ruotare il logo del gioco con L e R. Premete, sempre nello schermo dei titoli, X, Y, A, B e X. Infine spegnete e riaccendete lo Snes: avrete così sette crediti.

SUPER NES

WING COMMANDER: THE SECRET MISSIONS

L'originale per PC è diventato ormai leggendario, ma anche questa versione offre spunti di interesse: Premete L, R, SELECT e START nel secondo joypad.
Accederete così a uno schermo segreto di opzioni che vi permetterà di diventare invincibili, scegliere la missione e divertirvi con i suoni.



MEGA CD



SONIC CD

Sonic mi è così simpatico che tutte le notti lo sogno spappolato dalle ruote di una macchina al parco di Monza. Comunque per potere scegliere i livelli dovrete premere, nello schermo dei titoli SU, GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, B e START.

MEGA DRIVE

CHUCK ROCK 2

Per avanzare nei livelli, mettete il gioco in pausa e premete B, A, DESTRA, A, C, SU, GIU' e A.
Ricominciate il gioco, mettete in pausa nuovamente e premete A e DESTRA per avanzare di un livello o A e SU per saltare una zona.



AMIGA

ELITE 2: FRONTIER

Iniziate a commerciare e risparmiate finché potrete affrontare l'acquisto di una cabina passeggeri: fateci salire un po' di persone e andate nella sezione in cui si può comprare e vendere, e date un'occhiata alle navi, nuove e usate, disponibili in quel momento. Continuate a cercare finché troverete una nave con un meno sulla colonna "part exchange". Ora tentate di vendere la vostra nave premendo il tasto BUY. Un messaggio vi informerà che non potrete vendere una nave con gente a bordo, ma vi saranno dati ugualmente i crediti segnati!!! Non vi resta che settare il vostro bottone di fuoco in automatico e, ripetendo la cosa all'infinito, avrete abbastanza denaro per potervi comprare la 3DO con tutti i giochi disponibili.



SUPER NES

TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

Lo sapevate che anche questo gioco è dotato di una opzione turbo? Essa non lo renderà certo meglio di Street Fighter II, ma sicuramente un po' più divertente: nello schermo dei titoli usate il secondo joypad e premete SU, SU, GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, B e A. Dovreste sentire un pianto aggressivo e trovare, nello schermo delle opzioni, una nuova scelta della velovità.



MEGA DRIVE

RANGER-X

Andate nello schermo delle opzioni e premete A, B, C, A, B, C, A, B, e infine C. Scegliete il livello EASY, cominciate il gioco e avrete a disposizione una nuova area.



MEGA DRIVE



GOLDEN AXE 3

Anche in questo gioco potrete scegliere il livello. Dovrete semplicemente andare nello schermo di selezione del personaggio, piazzare il cursore sopra quello scelto e premere A quattro volte, START e C sei volte.

MEGA DRIVE

ROBOCOP VS TERMINATOR

Sicuramente una bella scelta delle armi sarà graditissima. Allora mettete il gioco in pausa e premete B,A,C,C,C,A,B,A,C,C,C,A e B. Se tutto è andato bene dovreste sentire un rumore di mitragliatrice. Togliete la pausa e premete A, B e C. Poi con SU o GIU' potrete cambiare le armi di Terminator.



MEGA DRIVE

MICRO MACHINES

Mentre giocate premete:
SU, GIU', A, B, SINISTRA, DESTRA, C e START per rendere la vostra macchina più veloce.
A, SU, B, GIU', C, SINISTRA, START e DESTRA per incrementare la trazione.
SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, SU, GIU', START e GIU' per rendere gli avversari veramente tenaci.
C, SU, SINISTRA, DESTRA, A, B, A e C per fare più danni quando "truzzate" gli avversari.



Si ringraziano Massimiliano Beardo, Senio Rotondi, Giuliano Faltrone, Ferdinando Dani, Patrizia Bessoni, Monica Tadino, Lorenzo e Carlo Fantini. Ringraziamenti particolari a Carlo Barone per avere fatto tutte le foto di Mortal Kombat, poi miseramente e irrimediabilmente perse nel cestino del Mac (e poi miracolosamente "resuscitate" con un trucco... ndMaurizio), a Federica Longhi che mi deve ancora dare le foto del mare, al salumiere sotto casa mia per la qualità dei suoi prodotti, all'arbitro di Genoa-Juventus che ci ha permesso di avere un punto in piu', a Maradona che mi darà modo di sfottere i milanisti fino al '95.

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

PRESENTA

ORGANIZZAZIONE
A CURA DI
DK8



FIFA®
INTERNATIONAL SOCCER
IL CAMPIONATO

SINGOLO E A COPPIE

Il campionato comincerà sabato 9 aprile 1994, alle ore 14,30, e avrà luogo presso:
Birreria Uno : v.le Pasubio, 14 – Milano – telefono: 02/6592164

La finale avrà luogo presso il Palazzo delle Stelline – Corso Magenta, 62 – Milano

Per informazioni ed iscrizioni:

Birreria Uno (dalle 19.30 alle 24) – v.le Pasubio, 14 – Milano tel. 02/6592164
BIT 84 – via Italia, 4 – Monza (MI) – tel. 039/320813
Avalon – v.le Abruzzi, 62 – Milano – tel. 02/29400410
DK8 media&comunication – tel. 02/2047385

LE ISCRIZIONI RIMARRANNO APERTE FINO AL 30 APRILE

Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari. Organizzazione e progetto grafico: DK8 media&comunication

REGOLAMENTO

Il torneo avrà luogo presso la Birreria Uno, di viale Pasubio 14 (tel.6592164) e si terrà al sabato pomeriggio, dalle 15 alle 19, e lungo tutta la giornata di domenica, dalle 10 alle 12 e dalle 15 alle 19.

ORGANIZZAZIONE DEL CAMPIONATO

Si tratta di un girone all'italiana composto da quattro persone che si sfidano direttamente in sei incontri a punteggio, come nel calcio reale (2 punti per la vittoria, 1 per il pareggio e nessuno per la sconfitta).
I quattro giocatori saranno contrassegnati individualmente da un codice composto da una lettera (A, B, C o D) e da un numero indicante il loro girone. Il primo classificato di ogni girone passa il turno e si qualifica direttamente per la grande finale del 15 maggio.
Ogni sfida dura otto minuti, divisi in due tempi. Ogni girone viene quindi giocato in 48 minuti.
All'atto dell'iscrizione i giocatori riceveranno un biglietto su cui saranno specificati il giorno e l'ora nei quali dovranno presentarsi per giocare, oltre ad un buono valido per una consumazione presso la Birreria Uno.
Nel torneo di doppio ogni squadra sarà contrassegnata da una doppia lettera (AA, BB, CC o DD) seguita dal numero indicante il girone. Tutto il resto rimane invariato.

REGOLE DI GIOCO

1) All'inizio della partita ogni sfidante sceglierà la sua squadra tra quelle disponibili, con l'esclusione di "Electronic Art All Star".
2) Il tipo di campo verrà assegnato casualmente affinché nessuno possa avvantaggiarsi giocando su un terreno favorevole.
3) Durante lo svolgimento del calcio d'angolo è vietato "sgomitare" contro il portiere impegnato nell'azione.
4) Sono vietati durante la rimessa gli interventi sul portiere.
5) Nel momento in cui l'arbitro, all'interno del gioco, decide di prendere provvedimenti contro un giocatore è obbligatorio che questo non cerchi di fuggire per il campo, provocando rallentamenti nello svolgimento della partita.
6) Le sostituzioni si possono effettuare esclusivamente prima del fischio d'inizio e alla fine del primo tempo. Se una squadra viene penalizzata con un espulsione, le è permesso di effettuare immediatamente le sostituzioni per modificare l'assetto della squadra, anche nel corso del secondo tempo.
7) Il gioco viene regolato in modalità SIMULATION, con il portiere in AUTOMATICO. Il tempo di gioco è regolato su CONTINOUS, in modo che i secondi procedano anche quando la palla non è in gioco. Infine viene regolato su FULL il conto dei falli.
8) Si applica la regola del fuorigioco.
9) Chi contravviene alle norme indicate ai punti 5 e 6, incorrerà in una ammonizione (cartellino giallo) da parte del giudice di gara. Con due ammonizioni viene effettuata la squalifica immediata del concorrente. Il concorrente che invece contravverrà alle norme indicate ai punti 3 e 4 verrà punito direttamente con la squalifica (cartellino rosso).
10) Le decisioni sancite dai giudici di gara sono incontestabili ed irrevocabili.

PLAYMASTER

LE SOLUZIONI "GLOBALI" DI CVG

LEMMINGS 2 THE TRIBES - 4ª PARTE

CE L'HA FATTA!
GABRIO SI E' RICORDATO ANCHE GLI ULTIMI QUADRI DELLA MERAVIGLIA DELLA PSYGNOSIS, NONOSTANTE QUI IN REDAZIONE NON CI CREDESSE NESSUNO, E COSI' POSSIAMO SFORNARVI ANCHE L'ULTIMA PARTE DELLA NOSTRA SOLUZIONE "MADE IN ITALY" DEDICATA AL SALVATAGGIO DI TUTTI I LEMMINGS INDISPENSABILI PER OTTENERE LA MEDAGLIA D'ORO!!!



Finalmente siamo giunti all'ultimo appuntamento con i topini più amati-odiati del mondo dei videogiochi. Il primo dei tre mondi trattati è quello del circo, in cui solo un quadro vi darà veramente del filo da torcere. Poi ci spostiamo tra i ghiacci polari in un mondo senza grossi problemi. Ma il brutto verrà quando affronterete il Classic, senza ombra di dubbio il livello più difficile del gioco. Vorrei cogliere l'occasione per ringraziare un'altra volta Carlo Barone, la cui collaborazione si è rivelata ancor più preziosa proprio in questi ultimi quadri. Infine vorrei farvi le nostre scuse per le tre foto in bianco e nero apparse nel numero scorso, anche se nel contempo siamo tutti molto contenti della qualità di tutte le foto, che vi ricordo, dal numero scorso sono "grabbate" via software!

POLAR

ICE ICE LEMY

Il primo quadro è facilissimo: nel secondo non vi sarà difficile mandare avanti un ingegnere dopo aver bloccato gli altri con un muro, per poi scavare, lanciare una palla di neve per poter tornare indietro, usare i pattini e scavare con il laser.

SNOW MORE LEMS



L'ingegnere avanza (usate la corsa solo dopo avere superato il pinguino) e costruisce la strada agli altri con corde e bazooka (vedi foto).

DANGER THIN ICE !



Quando i lemmings sono dentro il fosso, l'ingegnere esce col pallone quando è rivolto a sinistra, costruisce un ponte, un muro e spara col bazooka. Quindi userete i cementi per uscire (vedi foto).

TAKE YOUR BEST SHOT !

Occorre scavare con un Fencer il pino e usare una corda mentre l'ingegnere salta la palla di neve (vedi foto).



Poi prosegue, usa un paio di corde e scava fino all'arrivo usando un po' di tutto (vedi foto). Alla fine si scaverà la palla di neve con un Fencer.



TURN BACK !

Mentre il quarto suona, l'ingegnere lancia un paio di palle



(vedi foto). Quando torna indietro scava la parete con un Club per raggiungere la caverna, poi con uno Stomper e infine costruisce tre ponti.

SLIPPIN & SLIDING

L'ingegnere avanza, salta il buco, usa la corsa, cade, costruisce un ponte e lancia due frecce per attenuare la caduta degli altri (vedi foto) che poi costruiranno un ponte.



SNOWED IN !

Per prima cosa fate saltare a destra un ingegnere nel gruppo di destra. Intanto si userà un Exploder nel gruppo di sinistra (dovete prendere bene le misure). Quando l'ingegnere arriverà presso il pinguino, costruirà un ponte e intanto un secondo Exploder libererà la strada al gruppo di sinistra (vedi foto).



L'ingegnere quindi farà un altro ponte per arrivare al traguardo. Il gruppo di destra userà un Fencer e così pure quello di sinistra, una volta intrappolato vicino al cannone (vedi foto).



ITS ALL UP HILL !

Il primo corre e fa un ponte a sinistra. Il secondo deve usare il Super Lem per arrivare al punto in cui farà un altro ponte (vedi foto).



Arrivato al bordo della salita bisogna tirare una corda a destra per non far tornare indietro gli altri. Con l'altro Super Lem arrivate vicino all'arrivo e scavate a destra con il Miner partendo dall'angolo a sinistra, mentre gli altri raggiungono lo scavo con un ponte. Infine si farà un altro ponte che condurrà all'arrivo.

STAY FROSTY



Mentre il terzo suona, il primo userà i twister per raggiungere il punto in cui userà una colla (quando usate il twister dovete essere girati verso destra. Vedi foto). Infine usate le colle rimanenti sul ciglio del precipizio prima di liberare il suonatore.

CIRCUS

LIGHTLINES....

L'ingegnere salta, usa il cannone spostato tutto a destra, salta ancora, si arrampica con il Climber e usa il Laser. Con una colla si raggiungerà l'arrivo.

LEMMINGS IN THE FAMILY



Il primo lemming, dopo essere rimbalzato sul trampolino, rivolto a sinistra, usa l'asta e fa un ponte sul ciglio del precipizio, mentre il secondo lancia una corda (vedi foto).
Il primo poi deve interrompere il ponte a metà con uno Stomper.

WE'RE COMING HOME

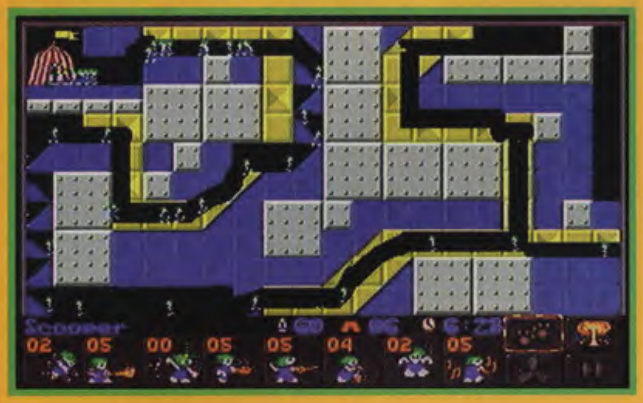
Mentre il primo si dirige verso il precipizio, il secondo con il Twister scava perpendicolarmente per un po'. Intanto il primo costruisce dei ponti fino all'arrivo (vedi foto).



Infine il Twister fa un ultimo scavo in diagonale a destra per permettere a tutti di uscire.

'ROUND THE BLOX!

Qui occorre sapersi destreggiare con tutti gli scavi, specialmente con il Twister (vedi foto).



BIG TOP TIME

Il primo costruisce un muro, il secondo un ponte e così pure il terzo per perdere tempo. Poi il secondo scava con lo Scooper



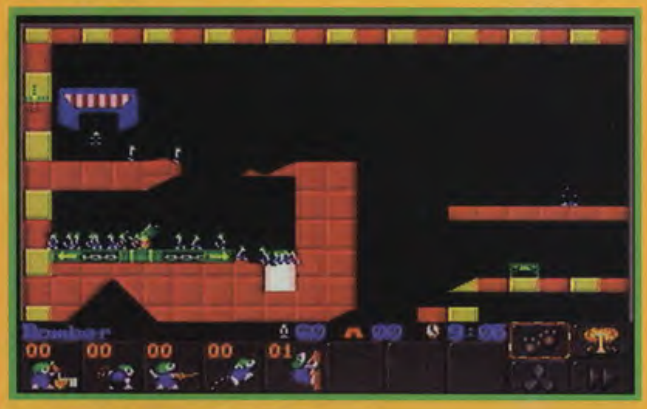
e fa un altro ponte (vedi foto). Infine si dovrà scavare il muro con lo Scooper.

HEADACHE

Il primo salta, usa la bomba per scendere, poi due colle e ancora una bomba sopra il quadrato dopo la freccia, infine usa l'ultima colla (vedi foto).

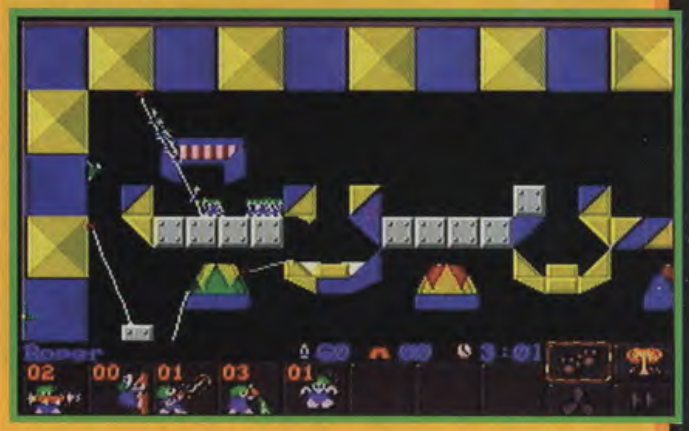


Il gruppo poi userà il Fencer, mentre uno salterà e userà una bomba per allargare il buco sopra il cannone (vedi foto).



CIRCUS OF FEAR

Si deve lanciare una prima corda a sinistra. Poi l'ingegnere si arrampica a destra, usa un cemento, spara con un bazooka (capite a cosa serve la prima corda?), tira una corda verso il trapezio, una alla fine del trapezio verso il basso (dovete essere proprio sul bordo) e una verso la parete, grazie alla quale si arrampicherà (vedi foto).



Quando cadrà dalla parete scaverà con lo Stomper la corda, ne lancerà un'altra e userà il cemento (vedi foto). Infine si liberano gli altri con il bazooka.

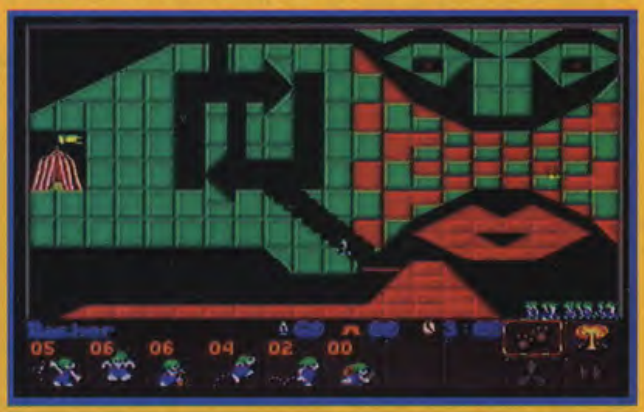


PLAY THAT FUNKY LEMMING

L'ingegnere scava subito (nessuno deve tornare indietro), usa il cannone spostato tutto a destra mentre uno fa un ponte (vedi foto), scava in basso con lo Scooper per raggiungere la



stanzetta col puntino verde, sale le scale, salta il primo quadratino, scava il secondo con il Basher (se continua a scavare occorre fermarlo con un salto), prosegue a sinistra, salta il buco, sale le scale, va a sinistra saltando due volte, scava con lo Stomper sopra la freccia, poi ancora con lo Stomper seguito da uno Scooper, torna indietro e costruisce un ponte mentre gli altri scaveranno con un Basher (vedi foto).



Con due Basher si raggiungerà l'arrivo. Dipenderà dal primo ponte costruito se il tempo vi basterà.

THE CARPET CAPERS....

L'ingegnere salta subito con l'asta mentre il secondo suona, usa il cannone, rimbalza tre volte e con il tappeto volante raggiunge il carro sotto i lemmings (vedi foto).

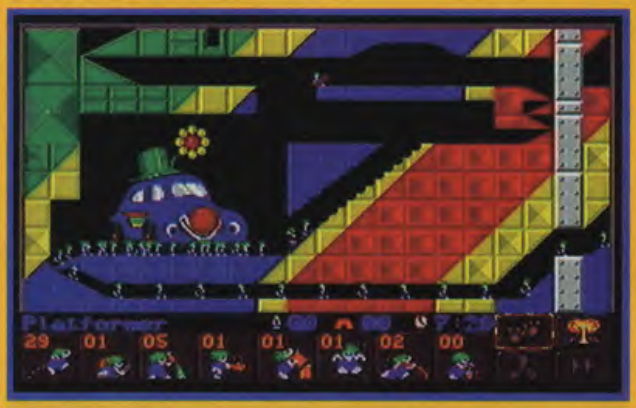


Il laser andrà sparato a sinistra, mentre con l'asta si libererà il suonatore (vedi foto). Ancora un ponte per raggiungere l'arrivo.



SWINGZ AND ROUNDABOUTZ!

Scavare subito con uno Scooper, poi, prima del maggiolino blu, due saltano con l'asta. Il primo però salta rimbalzando per tornare indietro e scavare con lo Scooper mentre l'altro costruisce un ponte (vedi foto).



Il secondo prosegue, utilizza un cemento e poi usa il cannone (vanno spostati tutti a destra), salta il buco, usa un cemento, poi scava con un Basher seguito da un ponte (vedi foto). Gli altri useranno un cemento.



CLASSIC

DO YOU REMEMBER?

Il primo scava con il Digger e il secondo diventa Blocker. Il primo poi scava con il Basher, fa un ponte collegato alla co-



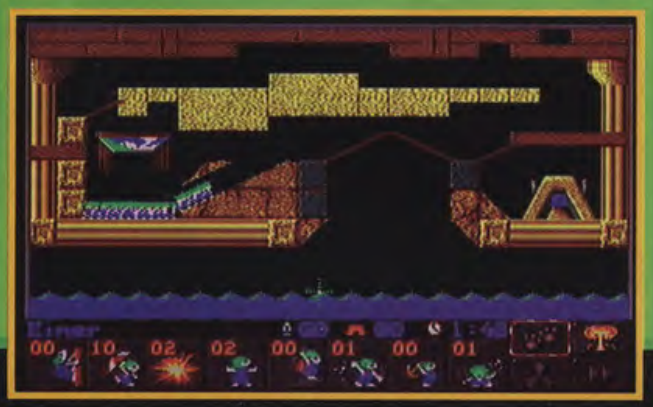
lonna e la scava con il Basher. Appena cade, fa due ponti, mentre gli altri scavano con il Miner sotto il bloccatore salvandolo (vedi foto).

MR. LEMMY LIVES NEXT DOOR

Il primo si arrampica con il Climber, fa due ponti sul precipizio, torna indietro, sale sulla parete di sinistra, fa un ponte e si arrampica ancora (vedi foto).



Poi raggiunge l'altra estremità del precipizio, fa due ponti unendoli ai precedenti, torna indietro, fa un altro ponte per tornare indietro e scavare con un Miner (vedi foto).
Infine si scava il ponte sopra l'arrivo con il Basher. L'ingegnere si salva scavando con il Digger quando si trova sopra l'arrivo.



LEMTRIS

Un bel quadro in cui dovrete scalare e scovare i pezzi di Tetris. Il primo si arrampica e appena cade dal secondo pezzo fa un ponte. A questo punto si arrampica un altro. Il primo, finito il ponte tornerà indietro e scaverà col Miner mentre il secondo rimbalzerà due volte, costruirà un ponte sopra quello fatto precedentemente, poi un altro dal terzo al quarto pezzo scavandolo poi



con il Basher e infine un altro sul quinto pezzo (vedi foto). Ora il mucchio scava con un Basher, mentre l'ingegnere esegue gli ultimi due scavi.

TENSION SHEET, GOOD IDEA

Il primo si arrampica, fa un primo ponte, poi altri due, mentre un altro si arrampicherà. Quando il primo avrà finito i due ponti diventerà Blocker, mentre il secondo rimbalzerà e scaverà col Miner (vedi foto).

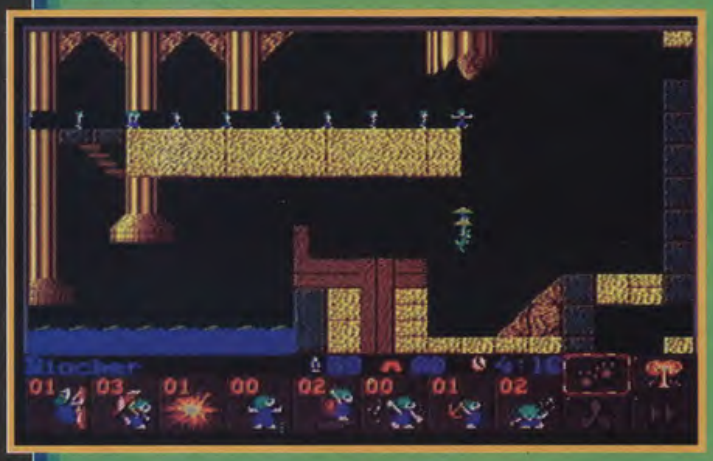


Quando il secondo arriverà presso la scia gialla, scaverà col Basher. Dopo un po' gli altri inizieranno a scavare con il Digger in modo che, incrociandosi gli scavi, alcuni andranno verso destra, altri verso sinistra incontrando il Blocker, che avrete nel frattempo cliccato allo scavatore (vedi foto).
L'ultima mossa sarà quella di scavare sotto il Blocker con un Miner. Ora ammazzate pure il Blocker.

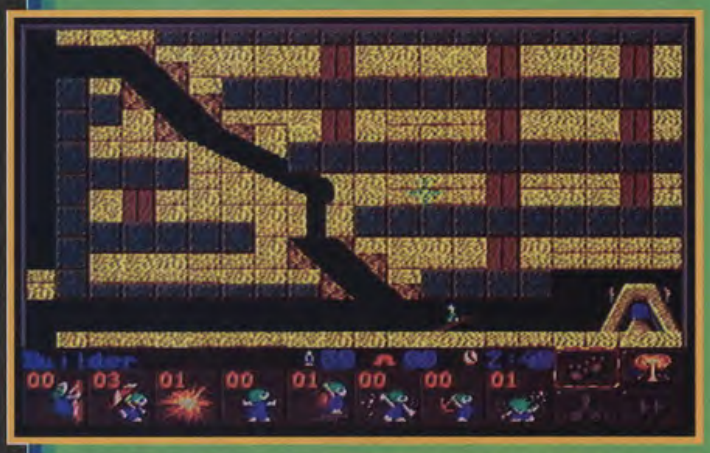


THE MAGNIFICENT SEVERN

Si scava con cinque Basher. Poi il terzo diventa Blocker sul ciglio del precipizio, mentre i primi due si salvano con gli ombrelli (vedi foto).



Uno si arrampica e scava subito col Miner e, dopo aver scavato ancora con un Digger, torna indietro con un ponte (vedi foto).



Infine farà un ultimo ponte sul precipizio tornando indietro. A questo punto il lemming sopra il ponte scava con un Digger mentre il bloccatore esplode (vedi foto).



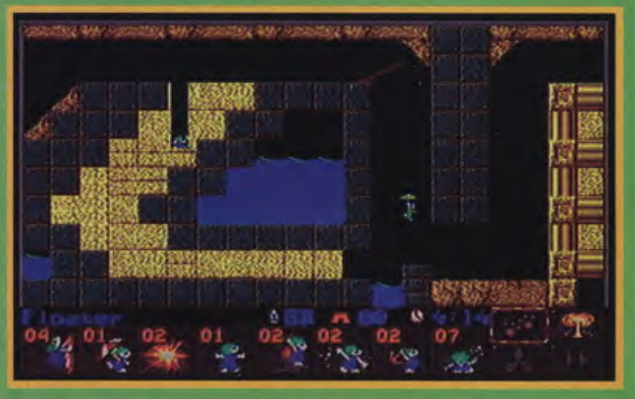
Se, mentre l'Exploder si mette le mani in testa, passerà qualcuno, occorrerà salvarlo con l'ombrello.

THE STARRY THRESHOLD

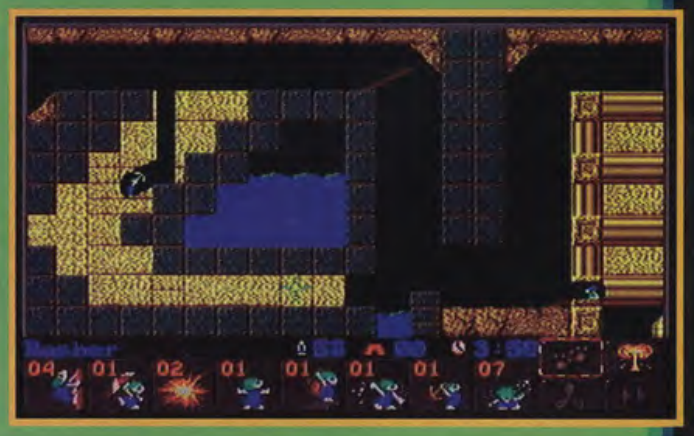
Il terzo usa il Blocker, il secondo scava col Digger sul bordo, il primo scava col Digger appena cade, interrompe lo scavo con un ponte e ne fa un altro verso destra per uscire (vedi foto).



Ora i due lemmings avanzano insieme, a una certa distanza l'uno dall'altro. Il secondo scava il terreno giallo col Digger mentre il primo fa un ponte e si butta giù coll'ombrello (vedi foto).



Quando il primo arriva presso il muro giallo, fa un ponte e scava col Basher, mentre il secondo scava a destra col Miner (vedi foto), col Digger e col Basher. Dopo una "manata", si libera il gruppo con un Miner sotto il Blocker, mentre il secondo fa un ultimo ponte.

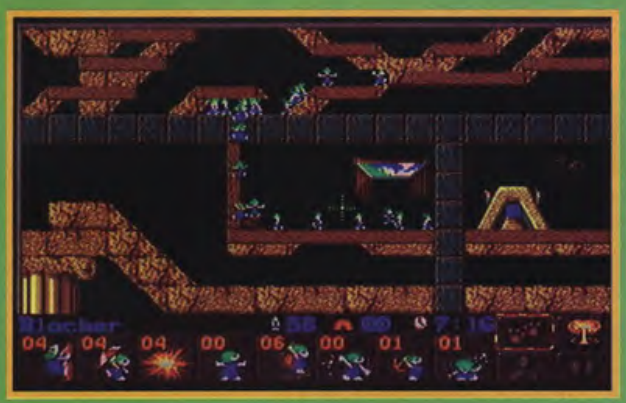


SO CLOSE BUT SO FAR AWAY

Questo è indubbiamente il quadro che ci ha fatto maggiormente dannare, ma con un piccolo espediente è possibile sacrificare solo un lemming. Il primo fa un ponte attaccato al muro di sinistra, poi uno a destra. Alla terza mattonella, usa il Blocker cosicché i lemmings, intrappolati tra il bloccatore e il muro, saliranno su (vedi foto).



Poi si scava con un Basher a destra una volta e mentre uno scaverà ancora a destra, un altro userà nuovamente un Blocker (vedi foto).



Finito di scavare l'ingegnere cadrà, scaverà col Digger rasente il metallo, farà un ponte per smettere e girarsi, poi un altro per raggiungere l'arrivo, mentre col Miner sotto il bloccatore si libereranno gli altri (vedi foto).



THE SECRET OF LEMH

Si mette un bloccatore a sinistra, mentre l'ingegnere con il Climber continua ad arrampicarsi e a scavare col Digger (vedi foto).

Poi l'ingegnere si salva coll'ombrello, mentre gli altri scavano con un Miner. L'ingegnere fa un ponte per raggiungere la salita poi si scava con un Basher, con un Digger e ancora con un Basher



FLYING THE MAD PURSUIT

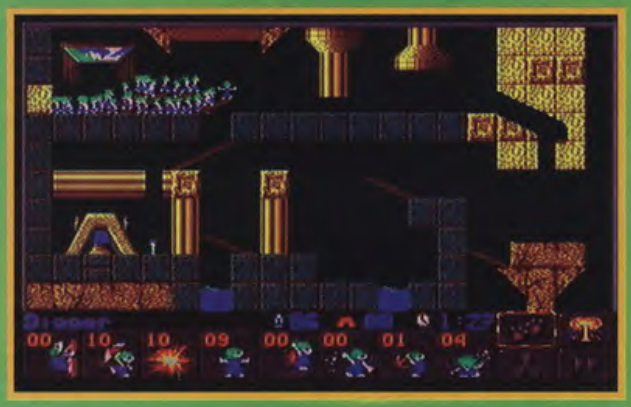
Il primo avanza e fa un ponte sul ciglio del precipizio. Gli altri si rallentano con tre ponti e tre Digger "a vuoto" sul metallo, per poi cliccare il Blocker a quello che sta facendo il ponte appena è passato un lemming (vedi foto).



Il lemming scava col Basher, poi col Miner, torna indietro con un ponte e scava con un Digger. Quando cade scava ancora col Digger sul bordo, poi costruisce un ponte contro il muro di metallo, tornerà indietro una prima volta e poi ancora una seconda (vedi foto).



A questo punto si arrampicherà col Climber, passerà il fiume con un ponte, si arrampicherà sulla colonna e farà un ponte che arrivi esattamente all'altra colonna, per poi arrampicarsi, tornare indietro e costruire due ponti che arrivino esattamente sotto il bloccatore. Tornato indietro, scaverà col Digger sopra l'arrivo (vedi foto). Infine si scaverà col Miner sotto il bloccatore.







WHAT'S IT LIKE UP THERE?

Qui si usa lo stesso trucco usato prima (vedi foto). L'ultimo lemming che scende, scava con un Basher sotto il bloccatore e entrambi si salveranno con due Climber (vedi foto).



Se avrete eseguito tutto ciò che è stato detto, non dovrebbe esservi risultato troppo difficile vedere tutti i quadri del gioco. Però vogliamo essere più buoni: esiste un cheat mode che permette di giocare un qualsiasi livello all'interno del gioco, con 60 lemmings in partenza. Basterà cliccare con la freccia sui quattro angoli dello schermo del menu finché sentirete ogni volta gridare "LET'S GO". Se però state pensando che in questo modo potrete finire il gioco facilmente vi sbagliate. Anche se finirete un mondo non vi verrà assegnato il pezzo di medaglione. Sarebbe davvero ingiusto nei confronti di chi ha passato intere giornate davanti allo schermo giocando onestamente.

LE FANTOMATICHE E INQUIETANTI SCHEDE DEI REDATTORI DI CVG!!!

1ª (E SPERIAMO NON ULTIMA) PARTE

Qualora aveste ancora dei dubbi sul fatto che chi fa parte della redazione di CVG ha dovuto superare un severissimo test psico-attitudinale, eccoci qua per convincervi con la prima serie di schede-personali-fuori-di-melone. Basti dirvi che avevo spiegato a tutti di seguire il medesimo schema con alcune voci predeterminate: se trovate una scheda uguale a un'altra... e come non bastasse si sono anche mischiate tutte le foto: chi di voi è capace di trovare gli accoppiamenti giusti? Attenti, perché potrebbero anche essere i redattori della serie del prossimo mese (a proposito: voglio proprio vedere cosa metteranno alla voce "cosa vorrebbe trovare nell'uovo di Pasqua"...).

NOME: FABIO MASSIMILIANO
COGNOME: RAVETTO
ETA': 21 anni.
SOPRANNOME: GANDALF
GRADO: Generale del primo stormo di caccia intercettori di CVG.
BASE OPERATIVA: Nebulosa di Orione.
ALTEZZA: 1,80 (metro più, metro meno).
PESO: 68.000 volte quello di un millepiedi irlandese a cui è stato asportato il dito mignolo della trentesima zampa.
OCCHI: color Quercia.
CAPELLI: Si.
POTERI SPECIALI: Capacità di generare scuse per qualsiasi situazione nel giro di pochi decimi di secondo.
CARATTERISTICHE PARTICOLARI: Ogni tanto va in "aceto" senza nessuna ragione apparente.
FRASI PREFERITE: "Se non la pianti ti spezzo le gambucce" e "Sì, vabbe'... Adesso non che io sia di parte, ma il 3DO...".
GIOCHI PREFERITI: Spriggan, Bomberman, Impossible Mission, Elite, Sim City 2000, F1 Circus, Falcon 3.0, 2001 Morra Cinese Simulator.
FIORE PREFERITO: Orchidea.
SQUADRA DEL CUORE: Juventus.
COSA DESIDERA TROVARE NELL'UOVO DI PASQUA: Un bel Basso targato Fender.
INFORMAZIONI RISERVATE
Fabio nasce il 17/3/73 in una città in provincia in Milano di nome Rho. Il suo primo, "pesante", contatto con il mondo dei video games lo ha in tenera età grazie a un REEL che gli piomba su un piede; in seguito passa tra le spire del Texas T99, del 64, dell'ST, del PC, dell'Engine eccetera eccetera. Oltre ai video games ama il tennis, lo sci, il nuoto, gli amici, la gente, parlare, la musica (classica, heavy, fusion e pop), i manga, gli OAV, i libri, Macchiavelli. Odia visceralmente l'ipocrisia, la volgarità, le fotocopiatrici della Jackson sempre senza toner, i connettori che non connettono e le interfaccie che non interfacciano. Nell'immediato presente vorrebbe riuscire a finire questa scheda ma, soprattutto, capire perchè cavolo sta scrivendo in terza persona se è lui che la sta facendo. Per quanto riguarda il suo futuro è ancora un po' incerto: infatti, visto che buona parte della rivista è farina del suo sacco, non sa se, una volta finiti gli studi, andare a lavorare come ingegnere nucleare oppure mettersi in proprio come mugnaio. Sogno nel cassetto: non sentirsi dire almeno un giorno da sua madre che è uno "spallinato".







NOME: Marco Alessandro Ravetto
NOME IN CODICE: End
GRADO: redattore
BASE OPERATIVA: la mitica cittadina chiamata Rho oppure la scrivania di Franco.
ALTEZZA:1,76 m circa.
PESO: abbastanza variabile, comunque sappiate che peso meno di Franco.
OCCHI: due, scuri, con lenti a contatto e molto spesso con occhiali da sole.
CAPELLI: castani e preferibilmente corti.
ETA': 19 anni (data di nascita 8 ottobre 1974).
GIOCHI PREFERITI: Tetris, Nhl Hockey, F-Zero, Columns, Player Manager, Bomberman 93, International Soccer, Final Lap 2 e un mare di altri titoli che ora non mi vengono in mente. Più in generale mi piacciono i platform, le simulazioni sportive e i puzzle game.
MI PIACCIONO: i libri di Dean Koontz, Stephen King e Robin Cook i fumetti (il mio preferito è Video Girl Ai) e i cartoni animati giapponesi, giocare a calcio e a tennis, mangiare la frutta (fragole in particolare), guardare in tv Blob e Schegge, gli sport americani, i videogiochi, la pizza con il prosciutto, vestirsi in jeans maglietta e scarpe da tennis, l'estate e la primavera, i giochi da tavolo, andare in giro con gli amici, ascoltare molta musica, la Juventus, i film Horror, Videomusic e MTV.
NON MI PIACCIONO: le schede sui redattori, i simulatori di volo, le discoteche, grabbare le immagini, i giorni troppo freddi, le persone invidiose, presuntuose e arroganti, Franco che legge le mie recensioni mentre le sto battendo sul Mac, il traffico e le telenovelas.
FRASE PREFERITA: "Oggi non posso venire in redazione, c'è sciopero dei mezzi, Fabio non mi può portare fino a Cinisello e sai che non ho ancora la patente...." oppure: "piantala di parlare della 3DO Fabio"
POTERI SPECIALI: è in grado di finire praticamente tutte le simulazioni sportive disponibili per computer o console, e di perdere qualsiasi mezzo pubblico per meno di 20 secondi.
SUONI PREFERITI: tutti i dischi dei Queen e di Elton John.
COSA VORREBBE TROVARE NELL'UOVO DI PASQUA: una Honda Civic blu, un modem decente e un cabinato di Final Lap 2.

ATEI 1994

Traduzione e adattamento di MAURIZIO MICCOLI

Ben 230 espositori a quella che viene considerata la più importante fiera di settore in Europa, ma le novità presentate forse non erano all'altezza degli altri anni...

Ormai è tradizione ritrovarsi all'inizio dell'anno all'Arcade Trade Exhibition International (per gli amici "ATEI") per vedere cosa ci prospetta la nuova stagione nel settore dei coin-op, ma quest'anno pare non ci fossero novità, almeno dal punto di vista concettuale. Dato che di alcuni giochi vi ho già dato un'anticipazione nel numero scorso, e che sul prossimo numero ci sarà un servizio speciale sull'Enada Primavera, non mi dilungherò molto nelle descrizione, lasciando spazio alle immagini: per i commenti vi rimando al mese prossimo!

TUTTI IN PISTA!

Nella sezione mega-cabinati, a parte Air Combat e Cyber Sled, di cui vi ho già parlato nel numero dicembre (e che sembrano disponibili nella versione definitiva), la parte del leone la faceva indubbiamente Ridge Racer della Namco. Tanto per darvi un'idea di cosa si tratti vi dirò che una partita a questo gioco in Inghilterra costa tre - e sottolineo 3! - sterline! In effetti pare che la macchina costi qualcosa come 150.000 sterline... Questo costo veramente spropositato è dovuto al fatto che RR è basato sulla nuova scheda System 22 3D-CG, dotata di una CPU a 32bit e di un motore grafico "custom" della Namco per la texture mapping, il che permette una gestione inaudita dei poligoni, con ombreggiature e profondità spaventose! Se poi a questo si aggiunge che il "Full-Scale system" incorpora una vera Mazda MX-5 e uno schermo curvo-avvolgente di 20 piedi (circa 6 metri!) si capisce come si possa arrivare al costo suddetto!

RIDGE RACER





RIDGE RACER





VIRTUA FORMULA

Ma se pensate che questi siano costi pazzeschi, vi comunico che al Fun Land del Trocadero di Londra potete trovare l'unico modello di Virtua Formula disponibile in Europa: si tratta del seguito di Virtua Racing, con quattro "macchinette" dotate di sistema idraulico, telecamera puntata sui giocatori, per riprendere a turno le loro buffe espressioni, il tutto per la "modica" cifra di 250.000 sterline!

Alternative a RR? A parte Suzuka 2, sempre della Namco, allo stand della Sega era disponibile un videotape che presentava il loro ultimo gioco, completo al 70%: Daytona! Grafica e velocità sembrano mozzafiato, vedremo che ne sarà della giocabilità...



DAYTONA



E LA CAPCOM?

Il nuovo hardware della Capcom, il sistema CPS II - quello di Super Street Fighters 2, ricordate -, continua sulla sua strada: all'ATEI erano esposti Dungeons e Eco Fighters, di cui vi ho già parlato nel numero scorso. Per maggiori dettagli vi rimando al numero di maggio, su cui si parlerà probabilmente anche di Super Street Fighters 2 Turbo...



ECO FIGHTERS

VIRTUALITY

A giudicare dalle immagini pare proprio che sia decollata la seconda generazione del Virtuality: all'ATEI venivano presentati tre nuovi giochi con una grafica a poligoni molto "addolcita"... se anche la giocabilità ha compiuto i medesimi progressi potremmo finalmente vedere una maggior diffusione del sistema di Realtà Virtuale inglese. In particolare è da segnalare Zone Hunter, un gioco d'azione alla Rambo, in cui bisogna scovare anche le armi, e X-Treame Strike, un videogioco alla Star Wars in cui si pilota il classico caccia in perenne missione.

ZONE HUNTER



X-TREAME STRIKE



VASTO ASSORTIMENTO DI PROGRAMMI PER

- Amiga
- MS-DOS
- CDTV
- CDTV 32
- Megadrive
- Supernes
- Game Gear
- Neogeo sconto 30%

RED e BLACK computer

Via Montesabotino, 1/E - 41012 CARPI (MO) - Tel. 059/651691 - Fax 059/651692

CONSOLE

• Megadrive	£. 219.000
• Super Nintendo	£. 278.000
• Game Gear	£. 168.000

DA NOI TROVERAI TUTTO PER IL TUO PERSONAL COMPUTER E CONSOLE

Amiga 600	£. 420.000	Drive esterno per Amiga	£. 134.000
Amiga 600 HD	£. 748.000	Espansione per Amiga Plus 1MB	£. 130.000
Monitor Commodore	£. 379.000	Espansione per Amiga 600 1MB	£. 135.000
Amiga 3000 HD 50MB	£. 2.100.000	IBM EMulator per Amiga	£. 420.000
CDTV multimedia	£. 675.000		

AT 286/16 MHZ - HD 40	£. 748.000
AT 286/16 MHZ - HD 20 Portatile	£. 925.000
AT 386/20 MHZ - HD 40	£. 945.000
AT 386/40 MHZ - HD 40	£. 1.050.000
AT 486/33 MHZ - HD 40	£. 1.504.000
Portatile colore 386/20 MHZ - 100 HD	£. 7.140.000
AT 486/25 SX - HD 40	£. 1.169.000
AT 486/66 DX - HD 120 - 4MB	£. 2.900.000

Stampanti laser C-ITOH 4 plus	£. 1.095.000
Stampanti Kodak INKJET color	£. 799.000
Stampanti Commodore 1550 color	£. 400.000
Stampanti Star LC 20 B/N	£. 325.000
Stampanti Star LC 100 color	£. 410.000
Stampanti Star LC 24-20 B/N	£. 545.000
Monitor TRL Multisine VGA 14"	£. 495.000
Monitor Hantarex VGA 14"	£. 410.000
Monitor VGA 19"	£. 1.300.000

Amiga 4000 HD 120	£. 3.319.000
Amiga 1200	£. 630.000
A. 530 turbo GVP HD 480 per Amiga	£. 1.680.000
Monitor 1940 Commodore	£. 465.000
Monitor 1942 Commodore	£. 589.000

DA NOI TROVERAI I NUOVI ACCESSORI SCHEDE HARD DISK PER AMIGA 1200

NOVITÁ

INCREDIBILE NUOVA CONSOLE AMIGA CD32 £ 589.00

VINCERE AL LOTTO NON È UN SOGNO MA UN PROGRAMMA NOSTRADAMUS per ricevitorie ed amanti gioco lotto. Vincite assicurate oltre 80% sul gioco dell'ambata oltre a statistiche/ritadi/sistemi rotazione 90/Big Jump per terno e archivio estrazioni dal 1939 disponibilità programma presso la nostra sede.

SPECIALISTI IN PROGRAMMI PER SISTEMI TOTOCALCIO/TOTIP/ENALOTTO/LOTTO/CORSA TRIS/SERVIZIO STATISTICHE E PREVISIONI: LOTTO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA EVASIONE ORDINI IN 24 ORE • INGROSSO E AL MINUTO

PAGAMENTI DILAZIONATI

I PREZZI SI INTENDONO IVA ESCLUSA

KILLED GAMES specialissimo

MORTAL KOMBAT II

Ahhhiiieeeaaaahhhhhh!!!!!! No, non siete finiti su un'altra rivista! E' semplicemente il mio urlo di felicità quando ho trovato TUTTE le mosse e le fatalities di Mortal Kombat 2!!! Va bene, lo so è difficile che ci siano proprio tutte, visto che i modelli in circolazione sembra siano addirittura tre o quattro, anziché due come vi dissi sul numero scorso! Non ve l'aspettavate che riparlassimo così presto di MK2, vero? O forse sì, considerando il numero di telefonate che riceviamo su questo gioco. Bene, ora potete prendere la vostra copia di CVG e portarvela in sala giochi per provare tutte le mosse! Penso che ne avrete per mesi questa volta... o comunque fino al prossimo "aggiornamento": se riscontrate errori o differenze non esitate a telefonarci o scriverci (sarebbe anche meglio, magari con una lettera su disco!). Comunque bando alle ciance e passiamo all'ipermegaspecialissimo!!! Per cercare di ottimizzare lo spazio abbiamo scelto di indicare le sequenze delle mosse con sigle, come dall'elenco che trovate qui sotto... auguri, e che vinca il migliore!



Legenda:

A= AVANTI	**B=BLOCK**
I=INDIETRO	**HP= HIGH PUNCH**
G=GIU'	**LP= LOW PUNCH**
S=SU	**HK= HIGH KICK**
	LK= LOW KICK

NOTA: I vari personaggi sono elencati in ordine come si trovano nella schermata di selezione del gioco. Le diagonali vengono indicate con le lettere dei due movimenti che le compongono (es.: "GI" indica la diagonale sinistra-bassa, o meglio, indietro-bassa).



LIU KANG

LOW FIREBALL: A, A, LP.
HIGH FIREBALL: A, A, HP.
FLYING KICK: A, A, HK.
BICYCLE KICK: TENERE PREMUTO LK PER QUATTRO SECONDI, POI LASCIARE.

PIT AND SPIKES:
G, I, A, A, LK.
BABALITY:
G, G, A, I, LK.
FRIENDSHIP:
A, I, I, I, LK.

FATALITY 1:
G, A, I, I, HK.
FATALITY 2: A, GA, G, GI, I (altra versione: tenere premuto B e fare un giro completo).
FATALITY 3:
G, G, A, G, A, G, I, HP.



KUNG LAO



HAT TOSS: I, A, LP.
TELEPORT: G, G, S.
FLYING KICK: SALTARE, TENERE PREMUTO B, LK.
SPIN SHIELD : TENERE PREMUTO B, S, S, LASCIARE B, LK.

PIT AND SPIKES: A, A, A, HP.
BABALITY: I, I, A, A, LP.
FRIENDSHIP: I, I, A, A, HK.

FATALITY 1: TENERE PREMUTO B, A, A, A, LK.
FATALITY 2: I, I, A, A, G, G, HK+B+LK.
FATALITY 3: TENERE PREMUTO B, S, S, LK+HK.
FATALITY 4: TENERE PREMUTO B, S, S, S, S, LP+HP.

SUB ZERO



SLIDE: G+LP+LK+B.
FREEZE G, GA, A, LP.
PUDDLE: G, GI, I, LK.

PIT AND SPIKES: A, G, A, A, HP.
BABALITY: G, I, I, HK.
FRIENDSHIP: I, I, G, LK+HK.

FATALITY 1: A, A, G, A, A, HP.
FATALITY 2: TENERE PREMUTO B, A, A, I, I, LASCIARE B, HP+LP.
FATALITY 3 (1a): A, A, G, HK.
FATALITY 3 (2a): A, G, A, A, HP.

SHANG TSUNG



1 FLAMING SKULL: I, I, HP.
2 FLAMING SKULL: I, I, A, HP.
3 FLAMING SKULL: I, I, A, A, HP.

BABALITY: I, A, G, HK.
FRIENDSHIP: TENERE PREMUTO B, I, I, I, G, I, LASCIARE B, HK.

FATALITY 1: TENERE PREMUTO B, HK, HK, HK, HK, HK.
FATALITY 2: TENERE PREMUTO B, S, G, S, LASCIARE B, LK.
FATALITY 3: TENERE PREMUTO HK PER TRE SECONDI.

LE MITICHE TRASFORMAZIONI:
BARAKA: TENERE PREMUTO B, G, G, LP+LK+B.
JAX: G, A, I, LK.
JOHNNY CAGE: I, I, G, LP.
KITANA: B, B, B.
KUNG LAO: I, G, I, HK.
LIU KANG: I, I, A, A, B.
MILEENA: TENERE PREMUTO HP PER TRE SECONDI.
RAIDEN: G, A, I, LK.
REPTILE: TENERE PREMUTO B, S, S, G, HP.
SCORPION: TENERE PREMUTO B, S, S.
SUB ZERO: A, G, A, HP.

JOHNNY CAGE

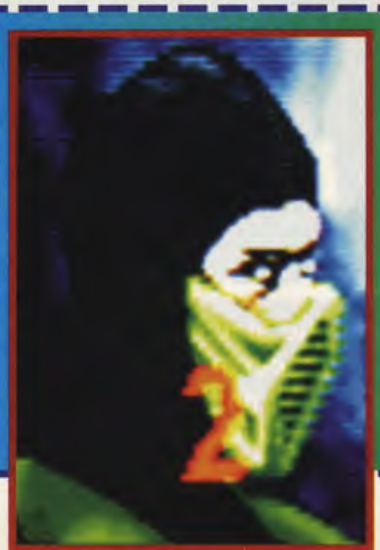


SHADOW KICK: I, A, LK.
SHADOW LEAP: I, G, I, HP.
LOW FIREBALL: G, GA, A, LP.
HIGH FIREBALL: G, GI, I, HP.
BALL BREAKER: LP+B (provate anche mettendo prima G).
FIELD GOAL KICK: A+HK.

PIT AND SPIKES: G, G, G, HK.
BABALITY: I, I, I, HK.
FRIENDSHIP: G, G, G, HK.

FATALITY 1: G, G, A, A, LP.
FATALITY 2: A, A, G, S (velocemente).
FATALITY 3:
G, G, G, A, A, G, A, HP.
3 HEAD FATALITY: A, A, G, S, G+LP+LK+B.

REPTILE

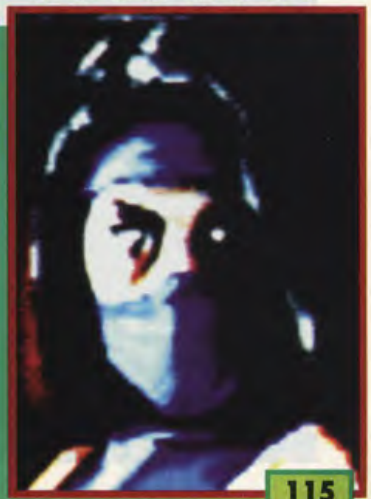


SLIDE: GI+LK+LP+B.
VENOM: A, A, HP.
BOMB: I, I, HP+LP.
INVISIBILITY: TENERE PREMUTO B, S, S, G, LASCIARE B+HP.

PIT AND SPIKES:
G, G, A, A, B.
BABALITY: G, I, I, LK.
FRIENDSHIP:
I, I, G, LK.

FATALITY 1: I, I, G, LP.

KITANA



AIR STUN I, I, I, HP.
FAN THROWN: I, I, LP+HP.
SONYA JUMP: G, GI, I, HP.
FAN SWIPE: I+HP

PIT AND SPIKES: A, G, A, HK.
BABALITY: G, G, G, LK.
FRIENDSHIP: G, G, G, (S), LK.

FATALITY 1: B, B, B, HK.
FATALITY 2: TENERE PREMUTO LK, A, A, G, A.
FATALITY 3: A, A, A, I, I, I, LK.



JACKSON BRIGGS (JAX)

AIR BLADE: G, GI, I, HK.
EARTHQUAKE: TENERE PREMUTO LK PER QUATTRO SECONDI.
GRAB: A, A, LP (ripetere LP per continuare il colpo).

BABALITY: TENERE PREMUTO B, G, S, G, S, LK.
FRIENDSHIP: G, G, S, S, LK.

FATALITY 1: TENERE PREMUTO LP, A, A, A, (A), LASCIARE LP.
FATALITY 2: B, B, B, B, LP.

SCORPION



TELEPORT: G, GI, I, LP.
SPEAR: I, I, LP.
AIR THROW: B MENTRE ATTACCHI IN VOLO.
LEG TRIP: G, GI, I, LK.

PIT AND SPIKES: G, G, A, A, B.
BABALITY: G, I, I, HK.
FRIENDSHIP: I, I, G, HK.

FATALITY 1: TENERE PREMUTO B, S, S, LASCIARE B, HP.
FATALITY 2: TENERE PREMUTO B, G, G, S, S, LASCIARE B, HP.
FATALITY 3: TENERE PREMUTO HP, G, A, A, A, LASCIARE HP.

MILEENA



SAI THROW: TENERE PREMUTO HP PER TRE SECONDI.
ROLL: I, I, G, HK.
TELEPORT KICK: A, I, LK.

PIT AND SPIKES: A, G, A, LK.
BABALITY: G, G, G, HK.
FRIENDSHIP: G, G, G, S, HK.

FATALITY 1: A, I, A, LP (altrimenti provate A, G ,A, LK).
FATALITY 2: B, HK, HK.
FATALITY 3: I, I, I, A, HK.
FATALITY 4: TENERE PREMUTO HK PER TRE SECONDI.

RAIDEN



CHARGE: I, I, A.
TELEPORT: G, G, S.
SHOCK GRAB: TENERE PREMUTO HP PER TRE SECONDI.
LIGHTNING: G, GA, A, LP.

PIT AND SPIKES: TENERE PREMUTO B, S, S, S, LASCIARE B, HP.
BABALITY: G, G, S, HK.
FRIENDSHIP: G, I, A, HK.

FATALITY 1: A, A, G, I, A, HP.
FATALITY 2: TENERE PREMUTO LK PER QUATTRO SECONDI, LASCIARE LK, B+LK.
FATALITY 3: TENERE PREMUTO LK, G, G, A, A, LASCIARE LK, LK, LK, LK, LK, LK.

BARAKA



GINSU CHOP: I, I, I, LP.
WHIRLWIND: G, GI, I, LK+HK.
FIREBALL G, GI, I, HP.
BLADE SWIPE: B+HP.

BABALITY: A, A, A, HK.
FRIENDSHIP: TENERE PREMUTO B, S, S, A, A, HK.

FATALITY 1: TENERE PREMUTO B, I, I, I, HP.
FATALITY 2: I, A, G, A, LP.
FATALITY 3: G, A, I, G, A, HK+LK.

Per finire vi ricordo che alcune sequenze vanno effettuate a una certa distanza dal proprio avversario, quindi non disperate se non vi vengono e fate diversi tentativi.

Dagli specialisti del giornalismo sportivo

a lire 14.900 l'uno

ALLO STESSO PREZZO, IN EDICOLA O DIRETTAMENTE A CASA TUA

AUTOSPRINT · GUERIN SPORTIVO · MOTOSPRINT

ecco i FLOPPY SPORT



DAL 1950 AL 1993
Gran Premi, piloti, vetture, circuiti curiosità, incidenti
C'è PROPRIO TUTTO

CENTINAIA DI QUIZ
Gioca la tua partita contro il computer o con gli amici





Piloti, corse, circuiti, moto: UNA BANCA DATI inesauribile per gli appassionati

Caratteristiche: Floppy disk 1,4 Mb, DS HD; richiede PC IBM compatibile, MS-DOS, Hard Disk, 640 Kb, microprocessore 286 o superiore, scheda VGA o superiore, consigliato mouse.

COMPILARE, RITAGLIARE O FOTOCOPIARE QUESTA SCHEDA E:

1. **spedire per fax a CONTI EDITORE SERVIZIO CLIENTI fax N. 051/6227314**

oppure

2. **Inviare in busta chiusa a CONTI EDITORE - SERVIZIO CLIENTI Via del Lavoro 7 40068 S. Lazzaro di Savena (BO)**

PER UNA PIÙ RAPIDA EVASIONE DELL'ORDINE, SI CONSIGLIA DI:

a) utilizzare **CartaSì** per il pagamento

b) oppure, nel caso di altre modalità di pagamento, indicare la causale del versamento e allegare fotocopia della ricevuta postale.

Si prega di non inviare denaro contante. Le offerte speciali sono riservate ai lettori residenti in Italia. Non si effettuano spedizioni in contrassegno.
Per acquisti multipli telefonare a Servizio Clienti - 051-6227-281/274
Offerta valida sino al 1/9/94

CONTI EDITORE

SCHEDA DI ORDINAZIONE

Sì, desidero ricevere i floppy sottoelencati nella quantità da me indicato. **Il prezzo comprende le spese di spedizione postale.** Ho pagato anticipatamente con la seguente modalità:

TRAMITE **CartaSì** ☐

N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| scadenza |_|_|_|_| oppure tramite:

☐ Vaglia postale ☐ Assegno bancario ☐ c/c postale n° **244400**

Intestato a: **Conti Editore S.p.A. - Via del Lavoro 7 - 40068 S. Lazzaro di Savena (BO)**

INDICO QUI L'OPERA RICHIESTA		
TITOLO	**Q.TA**	**PREZZO**
CALCIO QUIZ 14.900		
TUTTO F.1 14.900		
TUTTO MONDIALE 14.900		
IMPORTO TOTALE LIRE		

NOME |
COGNOME |
VIA | N. |
CAP |_|_|_|_| CITTÀ | PV |_|_|
TEL. | /
ANNO DI NASCITA |
FIRMA |

CO/94

KILLED GAMES

FATAL FURY SPECIAL
LE SUPERMOSSE SPECIALI!!!

Siete ancora increduli, vero? Due "speciali mosse" sullo stesso numero! Ma ogni promessa è debito, per cui gustatevi quest'altra scorpacciata!

Molti avevano sollecitato uno speciale simile a quello su Fatal Fury 2, pubblicato sul numero di giugno '93 di CVG, ma questa volta ho preferito cambiare per potervi offrire una serie di disegni "trafugati" direttamente dai laboratori della SNK: un sentito ringraziamento alla nostra "spia" Sabino Sinesi, che ci ha spedito da Tivoli le preziose "tavole prima di essere individuato ed eliminato... Dopo la preghiera di rito, vi ricordo che le "supermosse" sono eseguibili solo quando la nostra energia è in "rosso". Per quanto riguarda i pulsanti, con A e C vengono indicati rispettivamente il pugno piccolo e quello grosso, con B e D il calcio piccolo e quello grosso. Le mosse sono segnalate in maniera "universale" (cioè con "avanti-indietro" al posto di "destra-sinistra") per evitare problemi di interpretazione.

TERRY BOGARD

POWER GEYSER

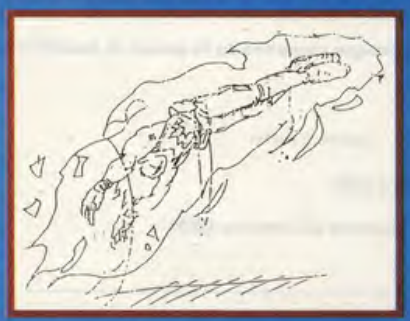
Giù, diagonale bassa indietro, indietro, diagonale bassa indietro, avanti + B + C: una bella bomba gigante.



ANDY BOGARD

CHO REPPA DAN

Tenete per un paio di secondi il joystick verso il basso, poi diagonale bassa avanti e avanti con B o D. Questa mossa dà un calcio volante infuocato dagli effetti devastanti.



JOE HIGASHI

SCREW UPPER

Avanti, indietro, diagonale bassa indietro, giù, diagonale bassa avanti + B + C: un mega vortice infuocato per il quale avete bisogno di comandi in perfetto ordine!



BIG BEAR

FIRE BREATH

Avanti, diagonale bassa avanti, giù, diagonale bassa indietro, avanti + B + C. Otterrete una gigantesca fiammata molto bella.



KIM KAP HWAN

PHOENIX FLASH

Giù, diagonale bassa indietro, indietro, diagonale bassa indietro, avanti + B + D: una spettacolare sequenza di pugni e calci!



JUBEI YAMADA

DYNAMITE JODO MAN DROP

Ovviamente la supermossa di Jubei poteva essere solo una presa, ma che presa! Super presa volante con triplice rotazione, stelline e bomba in ricaduta! Partite con diagonale bassa indietro, poi giù e diagonale bassa avanti più B e C.



CHIN SHIN ZAN

BAKU RAI HOH

La mitica "palla-cappuccino", come è stata battezzata da Gabrio: è talmente lenta che prima che la lanci fate in tempo ad andare a bere un cappuccino (ma allora cappuccino in giapponese si dice "hoh"?)! Caricate per un paio di secondi la diagonale bassa indietro, poi giù, avanti + B + C.



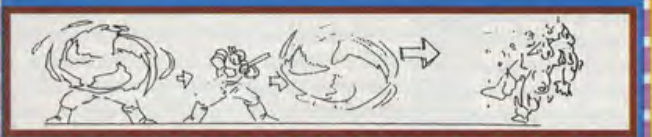


MAI SHIRANUI
NINJA BEE INFERNO
Avanti, diagonale bassa indietro, avanti + B + C: otterrete una gomitata ninja particolarmente "calda"!

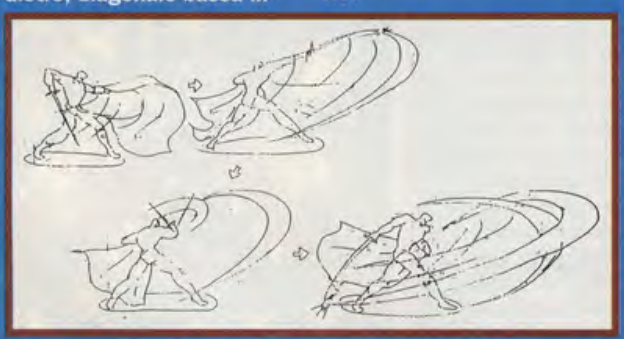
WOLFGANG KRAUSER
KAISER WAVE
Partite con indietro, diagonale alta avanti + A + C: devastante.



BILLY KANE
CHO KAEN SENPU KON
Giù, diagonale bassa avanti, avanti, diagonale bassa avanti, giù diagonale bassa indietro, indietro, diagonale alta indietro + A + C: un turbinio di fiammelle.

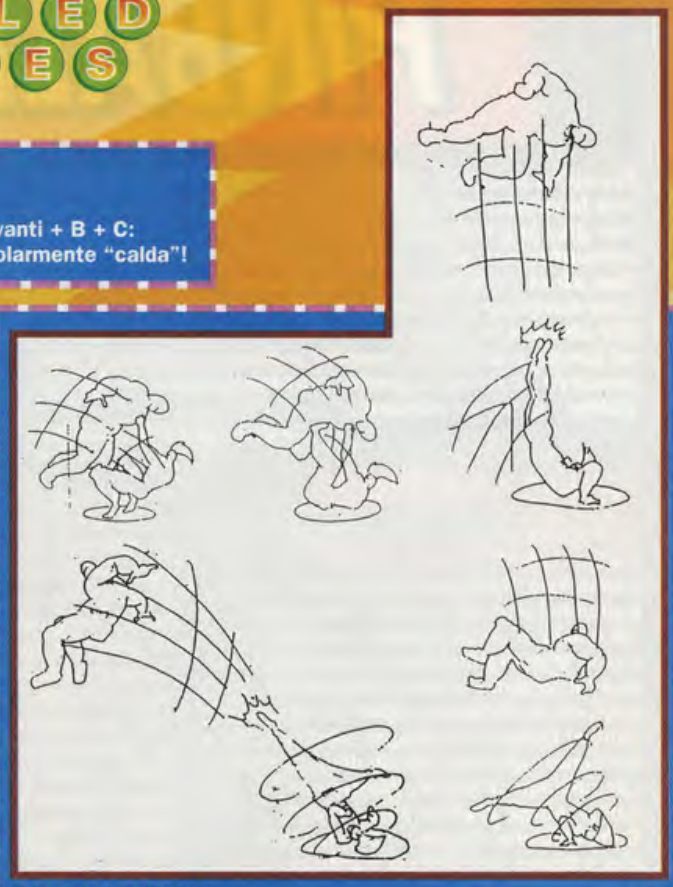


LAURENCE BLOOD
BLOODY FLASH
Diagonale bassa avanti, indietro, diagonale bassa indietro, giù,diagonale bassa avanti, avanti, diagonale bassa indietro, avanti + B + D: come si "mata" l'avversario!



GEESE HOWARD
RAISING STORM
Diagonale bassa indietro, avanti, diagonale bassaavanti, giù, diagonale bassa indietro, indietro, diagonale bassa avanti + B + C: un'esplosione di dimensioni colossali!



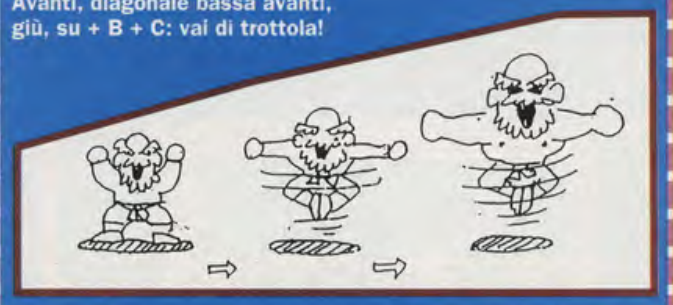


DUCK KING
BREAK SPIRAL
Indietro, diagonale bassa indietro, giù, diagonale bassa avanti, avanti, diagonale alta avanti, giù + B + C. Dal personaggio più spettacolare non ci poteva aspettare che una mossa spettacolare: presa, proiezione, piroetta, calcio al volo! Ma non crediate che sia una mossa facile da ottenere: a quanto pare bisogna eseguirla in aria!

AXEL HAWK
AXEL RUSH
Indietro, avanti, diagonale bassa avanti, giù, diagonale bassa indietro, diagonale alta avanti + B + C: pura potenza!



TUNG FU RUE
SENPU GO KEN
Avanti, diagonale bassa avanti, giù, su + B + C: vai di trottola!



PINBALLWIZARD

Eccoci al secondo appuntamento della "nuova serie" con la rubrica più amata dagli italiani... almeno quelli che giocano a flipper! Finalmente mi è arrivato il nuovo computer portatile. Questo significa che se vedete un tipo strano appoggiato a un flipper, che invece di giocare batte su una tastiera, allora ci sono alte probabilità che sia io. Ringrazio e saluto inoltre tutti quelli che mi hanno contattato tramite modem su Fidonet: non pensavo così tanta gente, perlomeno così' in fretta! Vabbe', si va ad iniziare...

a cura di FEDERICO CROCI

WORLD CHALLENGE SOCCER
(GOTTLIEB/PREMIER, 1994)

Il mondiale americano si avvicina, si moltiplicano come ogni volta i videogiochi sul calcio, e anche i flipper non sono da meno. In realtà l'interesse degli americani a tal riguardo sembra molto basso: in passato, in occasioni simili, si contavano almeno cinque o sei flipper sul calcio. Al momento solo uno, questo della Gottlieb che andiamo a vedere, mentre non si hanno notizie di simili progetti dalla Bally-Williams, attualmente impegnata con il flipper su POPEYE; niente neanche dalla Data East, di cui aspettiamo tutti il nuovissimo TOMMY. Quindi per ora l'unico flipper con soggetto il mondiale prossimo venturo è questa proposta della Gottlieb. Si fa notare subito la testata, con un primo piano di un pallone calciato verso la porta che supponiamo essere quella avversaria. Il piano di gioco è semplice, molto aperto, e permette lunghi tiri verso i bersagli cadenti, una rampa, oppure una porta difesa da un portiere meccanico.

Ogni volta che si riesce in un modo o nell'altro a segnare un goal, un calciatore stile Subbuteo calcia un mini-pallone grande la metà di lui, in una animazione in alto a destra nel piano. Non serve a niente, ma fa scena.

Scopo del gioco, far avanzare tre file di luci/palloni, fino ad allinearle. Basta comunque seguire le chiare indicazioni luminose sul piano, colpendo i bersagli indicati, per riuscirci. Inoltre, possiamo essere chiamati a effettuare alcune prove di abilità, come il calcio di rigore da effettuarsi tirando la pallina nel canale alto di destra. Il display a matrice di punti mostra le fasi salienti di gioco, utilizzando anche alcune curiose scene digitalizzate, prese non si sa dove. La Gottlieb, a differenza delle altre case, continua ad applicare questa tecnica di usare immagini e animazioni digitalizzate. Purtroppo la qualità non è alta, non al livello di quello che si ottiene con un normale monitor ovviamente, però è divertente, anche se a volte si fa un po' fatica a comprendere quello che si vede.

Il sonoro è buono, anche perché facile da realizzare dato che il tema non offre grossi spunti: fischi, urla del pubblico, voce dell'arbitro, tutto questo è presente e se il volume è sufficientemente alto lo noterete da soli.

In definitiva: flipper semplice, non difficile anche nelle regole di gioco, adatto a chi vuole un gioco veloce, una partita non troppo impegnativa. Ma non ci giochereste per più di un'ora di seguito!

Oltre alle immagini del flipper Gottlieb in questione che vedete in questa pagina, vi voglio mostrare una curiosa immagine pubblicitaria distribuita dalla Williams nel 1978,





in occasione dei mondiali di quell'anno, per i quali creò il WORLD CUP: un giovanissimo Michel Platini in posa sorridente di fianco al flipper. Segno che all'epoca le maggiori vendite nei paesi in cui il calcio è seguito giustificavano la spesa di foto promozionali di questo livello. Oggi le vendite sono calate di parecchio, rendendo troppo costoso l'"affitto" di noti personaggi sportivi per la pubblicità degli apparecchi.



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

NBA JAM
Undercover Cops
Genocide 2
Super Metroid
FX Trax
Jungle Book
Ran Ma 1/2 Part III
Sky Blazers
Legend
Final Fantasy VI
Bugs Bunny
Young Merlyn
Cyborg 009
Sonic Blastman II
Dungeon Master II
Estpolis II
Bonk's Adventure
T-Rex
Joe Mac 3
Wolfenstein 3D
Silvester & Tweety
Super Bomberman II
Space Invaders
Adventure Island II
King Of Dragons
Muscle Bomber
S. Real Majhong P.IV
Astroboy
SD Battle Gaiden

NOVITA'
Amiga
IBM CD

Lawnmowerman CD
Unnecessary Rough..
Aladdin Lamp CD
Doom
Jack The Ripper
Metal & Lace (sexy)
Dragon Knight III (sexy)
VASTA SCELTA
CD IBM V.M..18

NOVITA'
Sega Megadrive
Genesis

NBA JAM
Goofy
Beethoven
Castelvania : Bloodlines
Desert Demolition
Virtual Racing
Popeye
Incredible Hulk
Jungle Book
Time Dominator
Bare Knukle III
Phantasy Star IV
Shining Force II
Out Runners
After Armageddon
Silvester & Tweety

NOVITA'
SEGA CD

Rebel Assault
Battletech
S.Cotton
Revenge Of Ninja
Ax 101
Wing Commander
Vay
Sengoku Densho
Pop'n Land
Dungeon Master II
Lamu'
F1 Circus CD

NOVITA'
Game Gear

Puyo Puyo II
Street Fighter II
Sonic Drift
Treasure Land
NBA JAM
Jungle Book
X - Men
Pinball Dream

NOVITA'
PC Engine

Fatal Fury II **Special AC**
Strider **AC**
Fray
Sol Moonarge
Sexy Idol VM18
Godzilla
World Heroes II **AC**
Art of Fighting **AC**
Chicky Chicky Boys
Puyo Puyo On CD
Princess Minerva

NOVITA'
NEO GEO

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

NOVITA'
Game Boy

Galaxy Gaivan
Mario Land 3
Mickey Mouse 5
Simpsons & Beanstalk

NOVITA'
Lynx

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

Si eseguono modifiche universali per megadrive , megaCD,3DO

Golf Virtuale

UN VERO SISTEMA DI INTRATTENIMENTO VIRTUALE PER IL TUO PC COMPATIBILE ED ORA ANCHE PER MEGADRIVE !!!

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

Wing Commander
PGA Golf
ShockWave
Road Rush
Jhon Madden
Another World
Mega Race
Jurassic Park

ATARI JAGUAR BIT 64

Crescent Galaxy
Tiny Toons
Dino Dudes
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 di Gundam , Macross , Tekkaman , Patlabor , ...

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO

NOLEGGIO IN LOMBARDIA

vendocomproscambio...

Bene ragazzi, eccoci arrivati alla rubrica che tutti stavate aspettando! Si tratta del mitico Zibaldone Ludico, dove potrete trovare, per il gaudio dei vostri padiglioni auricolari, una miscellanea di annunci in grado di far avverare anche i vostri sogni più reconditi. Prima di iniziare una raccomandazione: vi preghiamo, mandate annunci lunghi non più di 200 caratteri (evitando aneddoti di vita, barzellette, saggezza popolare e indicando sul tagliando TUTTI i dati richiesti, anche se pubblicheremo solo nome e numero di telefono), onde permettere a tutti di venire pubblicati, ma, soprattutto, per rendere un po' più facile il lavoro di noi poveri scribacchini. Ok boys, è tutto. Let's read!
P.S. Ricordatevi di indicare il prefisso del numero telefonico 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: .....
Indirizzo: .....
Telefono: ..... Orari: .....
Note: .....

CONSOLE

VENDO

VENDO Neo-Geo + Cyber Lip + Art of Fighting + Memory Card a L 650.000 non trattabili. No vendita in contrassegno. Donato Corvi via 24 Maggio N 2 Beregazzo. Tel 031/940110 orario di cena.

VENDO per Super Nintendo le seguenti cartucce italiane a L 80.000 l'una: F-Zero, Pilot Wings, Super Tennis, Super Mario World, Super Ghouls'n'Ghost e, a L 90.000, Star Wing. Tutte con istruzioni e confezioni in buono stato. Simone Fiorini tel 0375/781835 dalle 19 alle 21.

VENDO Atari Lynx 2 cn Checkered Flag a L 150.000. Tel 0574/592641 dalle 20 alle 22.

VENDO causa passaggio ad Amiga console Sega Game Gear (ancora in garanzia) + guscio protettivo + alimentatore + giochi (Vampire, Master of Darkness, Super Monaco GP 2, Land of Illusion, Bart Vs Space Mutants, Colums e il Golf) il tutto all'incredibile prezzo di L 380.000. Caliri Angelo, via Del Mare 166, 98050 Terme Vigliatore (ME). Tel 090/9782038 in mattinata.

VENDO le seguenti cartuccie per Atari Lynx: Ninja Gaiden (L 40.000), Toki (L 35.000), Pac-Land (L 30.000), Viking Child (L 35.000), Rygar (L 35.000), Checkered Flag (L 40.000). Ascine Rosario, tel 081/8827653 ore serali.

VENDO Game Boy basic set + i seguenti giochi: R-Type, Adventure Island, Boxxle, Jordan vs Bird + cuffie a L 170.000 trattabili (tutto nuovissimo!) oppure scambio con un Game Gear + un gioco. Triventi Frabcesco, tel 0884/513115 dalle ore 15 alle 18.

VENDO (possibilmente in zona) Super Nintendo (GIG) + Super Mario 4 + 1 joypad + presa scart. Il tutto a L 280.000 trattabili. Vendo inoltre giochi per SNES e Super Famicom. Testa Giulio, via Olmello 2, 04028 Scauri (LT). Tel 0771/683028 ore pomoridiane.

VENDO, solo in blocco, Sega Mga Drive Europeo in ottime condizioni con: alimentatore, cavo antenna, 2 pad normali, 1 pad "Pro 2", 1 "Power Pad", 1 "Ascii Pad" a 6 tasti + 17 giochi tra cui Street Fighter 2, Sonic 2, Street of Rage 2, Loe Montana 2, Quackshot ecc a L 1.200.000 trattabili. Rustichini Giacomo, via Aurelia 7, Caniparola di Fosdinovo 54030 (MS). Tel 0187/675321 ore pasti.

VENDO un fantastico NES ocrredato da ben 14 giochi scelti tra i migliori + una fantastica pistola Zapper e uno stupendo Game Genie a solo L 800.000. Claudio Rubino, via Umbria 2, 90144 Palermo. Tel 091/521836 dalle 14 alle 16:30.

VENDO per Sega Mega Drive i seguenti titoli: Power Athlete L 50.000, European Club Soccer L 50.000, World of Illusion L 50.000 e Wrestle War L 30.000. Vincenzo Varalla, via Moncucco 28, Milano. Tel 02/810070 dalle 13 alle 14 e dalle 17 alle 18.

VENDO Neo Geo + 2 Joystick + 4 cartucce (Art of Fighting, Magician Lord, Super Side Kicks, Fatal Fury) a L 800.000, oppure scambio con Mega Drive con 10 cartucce. Per informazioni telefonare allo 0934/26518 dalle ore 20:30 alle 21:30 e chiedere di Michele.

VENDO Sega Master System con 6 giochi (Aztec Adventure, Rambo 3, Olimpic Gold, World Cup Tecmo '93, Pro Wrestling e Sonic) il tutto a L 450.000. Per informazioni Fabio Tinelli, via G. Mameli N 7, 70015 Noci (Ba), tel 080/8972340

VENDO Super Nes + 8 cartucce (Street Fighter 2, Super Mario All Star, Alien 3 ecc ecc) + 2 joypad + 2 convertitori + cavo Scart, il tutto usato solo 3 mesi a L 800.000. Per informazioni tel 0173/750651 dalle ore 19 alle 21.

VENDO Game Gear in perfette condizioni con 5 giochi: Sonic 2, Paperino, Colums, Street of Rage e Alien 3. Vendo e scambio inoltre giochi per Super Nes. Per informazioni Daniele, tel 035/962064

VENDO PC-Engine GT (collegabile alla TV) con 4 giochi (Street Fighter 2, Power Tennis, Son of Dracula e Out Run) completo di imballi e cavo Scart. Per informazioni telefonare allo 0187/20114 e chiedere di Marko.

VENDO Game Boy con 6 cartucce, cavi, auricolari a L 345.000 trattabili o scambio tutto con un Super Nes italiano o americano completo di tutto e in buone condizioni. Davide Scano, via Piero Gobetti 34 Civitavecchia (Roma), tel 0766/21942 ore pasti.

VENDO un favoloso Neo Geo in ottime condizioni con Joystick e cavi a L 350.000. Ho inoltre a disposizione favolosi game come Fatal Fury 1 e 2, Soccer Brawl, Riding Hero ecc ecc. Tagliamonte Cristiano, via Filippo Masci 86/G Chieti. Tel 0871/347826 dalle 20:30 alle 22:30.

VENDO Nes + Pistola + Super Mario e Duck Hunt. Vendo inoltre Mega Man 2, S.M. 2 e 3, Robocop 2, Top Gun 1 e 2,Simpson, Goonies 2, Road Blaster e altri a L 45.000 l'uno. Vendo inoltre Joystick, Power Glowe e Tappetino. Michele Giove tel 06/86214255 ore pasti.

VENDO Mega Drive Pal a L 150.000. Scambio inoltre le seguenti cartucce: Flash Back, Streets of Rage 2, Bulls Vs Lakers, Sport Talk Baseball e Thunderforce 4 oppure le vendo a L 70.000 l'una. Giovanni Del Giudice tel 0321/71360; lascia pure detto alle segreteria telefonica.

VENDO le seguenti cartucce: per Super Nes (U.S.A) Street Fighter 2 e Addams Family 2; per Super Famicom Dead Dance e F-Zero a L 65.000 l'una. Per informazioni tel 039/6850814 ore pasti

VENDO molte carteccie per Mega Drive trale quali: Mortal Kombat, Golden Axe, The Immortal, Super Hang On, Super Monaco GP,

Aladdin. Vendo inoltre cartucce per Game Boy. Paolo Amico tel 0932/652620 ore pasti.

VENDO Sega Master System 2 + 5 cartucce a sole L 220.000. Per informazioni telefonare allo 0882/75785 dalle 14 alle 20.

VENDO Fatal Fury 2 per Neo Geo a L 150.000. Per informazioni telefonare allo 080/8926262 ore pasti e chiedere di Roberto.

VENDO Super Nintendo (U.S.A) completo di 2 joystick a 6 tasti + adattatore universale + 10 giochi (Street Fighter 2 Turbo, Cool Spot, Alien 3, Super Turrincan, Rock'n Roll Racing, Parodius, Super F1 Circus 2, F-Zero, Super Mario 4 e Super Tennis) il tutto L 700.000 trattabili. Per informazioni telefonare allo 080/8926262 ora pasti e cheidere di Roberto.

VENDO Game Boy con Tetris in omaggio a L 60.000. Ho inoltre a disposizioni alcune cartucce tra le quali Super Mario Land e F1 Race. Giorgio Priolo, tel 081/8827279 dalle ore 19 alle 21.

VENDO 3 cartucce per Mega Drive (European Club Soccer, Gran Slam e Super Monaco GP) a L 40.000 l'una (trattabili) solo zona Milano. Andrea Mosconi via Boccaccio n 187 Sesto S. Giovanni, tel 2405031 dalle ore 14 alle 15.

VENDO per Neo Geo Samurai Showdown, praticamente nuovo, a L 270.000. Per informazioni telefonare a Carmimo Silvio tel 0122/48364 dalle 12 alle 14.

VENDO Sega Master System + 3 giochi a L 450.000 in blocco o anche separatamente (con le cartucce dalle 40.000 alle 70.000 e il MS a L 100.000). Tel 7434471 (Napoli) dal'1:30 alle 14:30 e dalle 20:30 alle 22:30.

VENDO Sega Game Gear (7 mesi di vita) accessoriato e 5 giochi (ultime novità) a L 400.000 (in omaggio le spese di spedizione). Fausto Mollichella tel 06/5132818 ore pasti.

VENDO Super Nintendo Gig, 6 mesi di vita, + 2 joypad + Super Mario World e, a scelta, Super Tennis o Super Mario Kart a L 370.000. In omaggio le soluzioni complete di Sper Mario World e Super Mario Kart. Torri Tommaso, tel 0342/660661; il Lunedì, Martedì e Giovedì dopo le 15 e il Mercoledì e Venerdì dalle 15:00 alle 16:15.

VENDO/compro/scambio giochi per Mega Drive e Game Gear.

Compro fumetti ecerco disperatamente lo speciale X-Men 1 e Guerre Segrete 1 e 2. Pago bene. Per informazioni Mancarelli Alessandro, tel 075/832768 dalle 17 fino alle 22.

COMPRO

CERCO PC-Engine Duo, giochi e accessori per PC-Engine, 3DO, SNES, Mega Drive e altre console solo se in buone condizioni e a un buon prezzo. Luigi Valisi 02/5065212.

Cerco console Marty a buon prezzo e in buone condizioni; cerco inoltre giochi per PC-Engine (sia su card che su CD che su SCD) e per 3DO. Per informazioni telefonare allo 02/9301506 ore pasti e chiedere di Fabio.

COMPRO giochi per SNES versione Pal max a L 50.000. Fausto Mollichella tel 06/5132818 ore pasti.

CERCO PC-Engine Duo R; vendo inoltre Super Nintendo e alcune cartucce (Aladdin, Bio Metal, Street Fighter 2 Turbo, Turtles Tournament Fighter ecc ecc). Per informazioni Roberto tel 0533/98574 ore serali.

SCAMBIO

SCAMBIO Game Boy con 7 giochi (Mortal Kombat, Super Mario Land 1 e 2, Turtles 2, Jordan Vs Bird, Chopflighter 2 e Asterix), più cuffie Panasonic e pile in cambio un Game Gear con un gioco. Per informazioni telefonare allo 0734/224174 dalle 13 alle 15 e chiedere di Luca.

SCAMBIO cartucce per Super Famicom e Nes; vendo inoltre Game Boy + 14 giochi, Master System + giochi, Amiga 500 + giochi. Per informazioni Orsini Stefano tel 0383/84458-895665.

SCAMBIO per Sega Mega Drive Batman e Arrow Flash con Streets of Rage e Fatal Fury 1. Per informazioni telefonare a Chiara Ferri tel 06/9123638 dalle 19 in poi tutti i giorni.

SCAMBIO il videogame Moonwalker (completo di libretto e confezione in ottime condizioni) con il videogame Alien Storm. Per informazioni tel 081/8762843 dalle ore 14 alle 19.

SCAMBIO SNES U.S.A. + adattatore + 2 pad + cavo Scart + giochi (Street Fighter 2 Turbo, Mmortal kombat, Zombies e Bubsy) con un Neo Geo + Scart + 2 joystick + Fatal Fury 2. Sono disponibile a pagare un supplemento. Per informazioni Massimiliano Appressi tel 051/760724 dalle ore 19 alle 20:30 solo zona Emilia Romagna.

SCAMBIO per SNES il mitico Sim City in versione italiana con altri giochi in qualsiasi versione. Max serietà. Per informazioni Nando Pizzini, via Asola 80 00119 Roma, tel 06/5218350 dalle 14:30 alle 17:30.

SCAMBIO Game Boy con 7 giochi (Mortal Kombat, Super Mario Land 2, Turtles 2, Super Mario Land, Jordan Vs Bird, Chopflight 2 e Asterix) + cuffie Panasonic + L 20.000 in cambio di un Mega Drive o SNES anche senza giochi. Paolini Luca, tel 0734/224174 dalle ore 13 alle 17.

SCAMBIO Rushing Beat 2 per Super Nes U.S.A. con Fatal Fury 2 o Art of Fightingo Mortal Kombat o World Heroes sempre per Super Nes U.S.A. Per informazioni Simone Stella tel 055/242992 dalle 15 alle 16 (il Martedì dalle 17 alle 18:30).

SCAMBIO per Mega Drive King of the Monster o Fatal Rewind in cambio di Cool Spot o Micro Machines (sempre per Mega Drive). Per informazioni Taroni Paolo, tel 0532/809145 dalle ore 16 alle 18.

COMPUTER

VENDO

VENDO/scambio games per PC IBM e Compatibili. Alcuni dei miei titoli sono: Another World, Test Drive 3, Mario Andretti, A-Train, Dune 2, Syndacate, Red Baron e molti altri. I giochi sono tutti originali e in perfette condizioni. Per informazioni telefonare allo 02/9301506 ore pasti e chiedere di Fabio.

VENDO Amiga 500 espanso a un Mega + Monitor Philips, doppio Floppy e 200 giochi + eventuale stampante. Per informazioni chiamare il 039/2020959.

VENDO Amiga 500 + Espansione a un Mega + Monitor 1084 S + Drive Esterno Cumana + 5 giochi originali + montagne di riviste di video giochi a L 600.000 non trattabili (possibilmente zona Roma e provincia). Per informazioni telefonare a Maurizio Maccariello tel 06/91011998-91014442.

VENDO causa cambio sistema Amiga 500 espanso a un Mega + Monitor 1084 S della Commodore. Per informazioni Roberto Saracino, tel 0965/672635 ore pasti.

VENDO videogiochi Dylan Dog originali per Amiga (collana Simulmondo) dal N 1 al N 13 in blocco a L 70.000. Sanna Stefano tel 055/321116.

VENDO Amiga 500 Plus + Monitor 1084 S + 4 joystick + molti giochi a L 900.000, oppure vendo anche Sega Mega Drive + 1 joypad + una decina di giochi a L 350.000. Anfossi Giuliano via Cadorna N 65, 12051 Alba (CN), tel 0173/441278 dalle ore 12:30 alle 14 e dalle ore 19:30 alla 21:30.

VENDO C-64 con drive + dischi (tantissimi) + cartuccia MK6 + molti numeri di ZZap + registratore + cassette e molti altri optional + Game Boy con 10 giochi + pile + cuffie + lente d'ingrandimento + tastiera elettronica Antonelli mod 2381, il tutto in ottime condizioni a sole L 699.000 trattabili (preferibilmente in zona Firenze). Lapo Serafini, viale Dei Mille 48, tel 585421 ore pasti.

SCAMBIO

SCAMBIO per Amiga, originali e in ottime condizioni, StarGlider 2 e Dragon Breath (in italiano) con altri giochi rigorosamenti originale e sempre in italiano. Lancia Costantino, tel 0823/707844.

ALTRO

COMPRO

CERCO Modem per Amiga e Sim City 2000 per Machintosh. Per informazioni Lini Marzio, telefono 0173/615355 dopo le 18:30.

SCAMBIO

Volete buttare riviste, console, computer, video giochi, schede coin-op, mobili originali, flipper ecc ecc perchè vi occupano solo spazio e non vi servono più perché troppo vecchi? Stiamo raccogliendo proprio tutto questo materiale: se ce lo regali ti assicuriamo la citazione quando avremo catalogato tutto e saremo riusciti a trovare una sede per un museo sui videogiochi e affini. Se ti interessa qualcosa, se abbiamo doppioni, possiamo anche fare scambi. Lasciate un messaggio nella segreteria telefonica per Francesco Valisi o telefonate dopo le 20 allo 02/5065212.

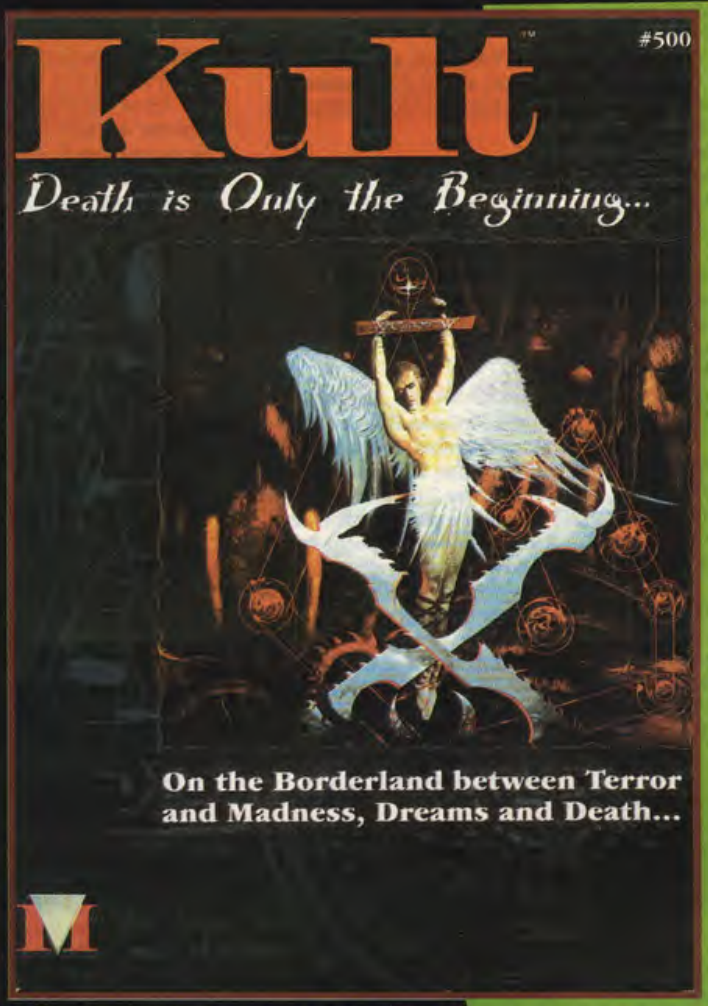
BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÁ



di MASSIMO TORRIANI

C'E' CHI DICE CHE IL FREDDO FA MALE, ALTRI CHE COMUNQUE FA BENE ALLA PELLE... SICURO E' CHE, CON IL FREDDO, VENGONO IDEE STRANE, E, SE A CIO' AGGIUNGIAMO UN PIZZICO DI STORICA PERVERSIONE MITOLOGICA, IL GIOCO E' FATTO! ECCO A VOI UNA DELLE OPERE PIU' TOCCANTI DELL'ULTIMO DECENNIO. PENSATE CHE COME SOTTOTITOLO RECITA: LA MORTE E' SOLO L'INIZIO...



"Ricordo con sgomento i miei primi giorni di scuola... Quando il tuo mondo è circoscritto alla famiglia e alla casa, ogni cosa che ti circonda rappresenta per te la normalità e la consuetudine. Visto che non esistono termini di paragone il bene e il male sono valori relativi, piegati al volere dell'unica autorità riconosciuta: i genitori. Per questo, fu impossibile per me comprendere, all'inizio, le motivazioni che spingevano mio padre a tenere tanti aspetti della nostra vita così segreti. Non si poteva parlare delle nostre visite notturne al cimitero, né di come mia madre, con maestria, cucinasse lo stufato di interiora, o di come noi riuscissimo ad evocare uno spiritello amico, attraverso complessi riti... Questo e molto altro per me era la normalità... Solo più tardi realizzai che il mio mondo era basato su cose proibite... Solo grazie alla furbizia dei miei genitori i miei primi temi scolastici vennero interpretati come le fantasie di un bambino malato... Non mi ci volle, comunque, molto tempo ad imparare... Fu così che incominciai a mentire su tutto... La mia cattiva reputazione, penso, risalga a quei tempi.. Se mentire era l'unico atteggiamento possibile perché non mentire su tutto? Troppe responsabilità per un bambino... troppe! E così cominciai ad odiare i miei genitori come gli altri bambini odiavano me! Quale altra soluzione, dunque, se non la loro morte? Ed ora eccomi qui, nel freddo cimitero che mi ha visto più volte come ospite gradito, a nascondermi dai miei nemici... Mi odiano perché sono diverso, mi odiano perché sono potente!... Sì, è vero, sono io l'artefice del delitto, ma in fede chi mi può realmente accusare quando nessuno ha mai cercato di aiutarmi a comprendere la retta via?! Li sento avvicinarsi... Hanno portato i cani per stanarmi... Come sono arroganti quando, radunati in gruppo, si fanno coraggio l'uno con l'altro nascosti dietro i loro fucili. I loro ferocissimi cani dalle zanne sbavanti potrebbero facilmente avere la meglio su di me prima ancora che questi stolti abbiano il tempo di raggiungermi, ma, oh poveri inetti, non comprendono che, invero, questa mia vita sventurata ha anche avuto lati piacevoli? Non esiste creatura in tutto il globo che abbia il coraggio di affrontarmi, neppure i loro segugi hanno il coraggio di resistere al mio sguardo. Queste semplici anime comprendono il mio potere e si sottopongono senza remore al mio volere... Ho lasciato che la folla inferocita passasse oltre seguendo, ciechi, i loro fedeli compagni a quattro zampe, ed ora come sempre mi ritrovo solo... Rannicchio il mio corpo sulla lastra tombale dei miei avi leggendo ad alta voce il motto della mia famiglia: "Nati per comandare, attendono fiduciosi nell'ombra, il momento in cui la vera natura sarà rivelata e inizierà una nuova era." Rinato, lascio che il mio

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

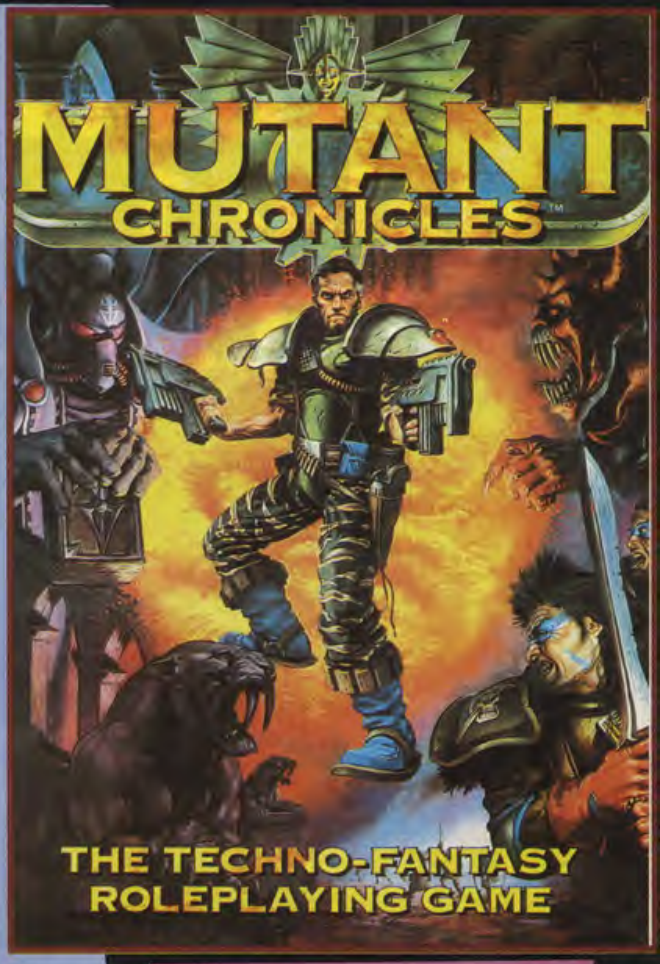


COMPUTER + GVG VIDEOGIOCHI

corpo si assopisca e la mia mente vaghi nella vuota tenebra...

Tratto da "Max, pioggia di sangue" romanzo autobiografico scritto nei lunghi anni di prigionia da Max il Terribile.





KULT

GIOCO DI RUOLO DI AMBIENTAZIONE HORROR

EDITO DA TARGET GAMES PER IL MERCATO SVEDESE

EDITO DA METROPOLIS PER IL MERCATO ANGLOFONO

In tanti anni in cui mi occupo di giochi, non mi era mai capitato di leggere qualcosa di simile! Sul filo del buon gusto, e con molti riferimenti a fatti di cronaca attuali, KULT si presenta come uno dei prodotti più anomali del mercato. Scritto da uno staff svedese che, probabilmente, ha una cultura molto vasta nel campo dell'orrore, questo gioco di ruolo presenta una realtà contemporanea farcita di terribili segreti e occulti mondi paralleli. Tratto a piene mani da HELLRAISER e da visioni oniriche devastanti degne di GIGER (il papà di ALIEN), Kult, rappresenta una finestra su quel genere di ambientazioni tanto care a Stephen King e Clive Barker. I cenobiti, (supplizianti per il mercato letterario italiano) sono tra noi, e il loro mondo di terrore è pronto ad accoglierci tra le braccia se intendiamo squarciare il velo di menzogne che cela queste realtà incredibili. La suddivisione del manuale in capitoli denominati MENZOGNE, VERITA' e PAZZIA, rappresenta in sé già un preludio a ciò che troverete all'interno del volume. Dedicato SOLO agli appassionati del genere e, sopratutto ad un pubblico adulto, posso garantirvi, comunque che questo è, nel suo genere, un prodotto di grande qualità. Le immagini contenute sono altamente evocative e lo stile narrativo è così accattivante da procurarvi qualche brivido durante la lettura. Il sistema di gioco, molto curato e ben definito, supporta egregiamente l'ambientazione claustrofobica e, grazie ai vari racconti inseriti, anche un Master inesperto, potrà agevolmente ricreare il clima di disperazione che aleggia in ogni avventura. Adattissimo per passare un'allegra serata in compagnia, durante una notte di luna piena in una casa a fianco del cimitero, non posso che aggiungere... NON APRITE QUEL VOLUME, SE LO FATE E' A VOSTRO RISCHIO E PERICOLO, MA SOPRATUTTO... VI SARETE GIOCATI DEFINITIVAMENTE L'ANIMA!! AHHHHHHHHHHHRGGGH!

ALLORA CARI AMICI COSA NE PENSATE DI QUESTI SVEDESI? SONO PROPRIO PAZZERELLI! MA NON E' TUTTO! FRESCO, FRESCO ECCO A VOI IL PRIMO GIOCO DI RUOLO TECNO FANTASY!

"...<<Talvolta il destino è crudele>>, pensai, mentre affannosamente cercavo di trascinare il mio corpo oltre il corridoio principale. La gamba crivellata di colpi rallentava la mia andatura in maniera tragica, ma ringraziai comunque il cielo di come era andato lo scontro a fuoco e, soprattutto, di aver portato con me la mia unità medica robotica. Era solo grazie alle sue portentose prestazioni se ancora mi reggevo in piedi. Osservai compiaciuto le sue estensioni meccaniche flessibili che, con estrema precisione, stavano già cauterizzando la ferita con un accurato lavoro di chirurgia... il tutto mentre io cercavo di trovare un riparo! Incredibile! Scacciai dalla mia mente questi pensieri oziosi e mi concentrai nuovamente sulla struttura che si apriva innanzi a me. Il necromutante aveva vomitato su di me il contenuto della sua Kratach un'attimo prima che il mio fedele fucile d'assalto avesse la meglio sulla terribile creatura. Ed ora ero in un grosso guaio. Tagliato fuori dal resto della mia squadra non avevo molte possibilità di uscire vivo da questo dedalo di corridoi scavati nella roccia. "Tecnologia oscura" viene definita l'arte di queste creature aliene di modificare e manipolare le nostre conoscenze. Ora capivo il perché! A circa dieci metri oltre il corridoio che stavo



percorrendo, si apriva una stanza che non aveva termini di definizione o paragone. Illuminato da livide lampade che diffondevano un'aurea malevola, un corpo umano, sospeso da terra a circa cinque metri, pareva essere il cuore di una complessa struttura meccanica. Tubi ed escrescenze carnose, qua e là animate, colmavano gli spazi fisici dell'orrore che acquisiva in questo modo l'aspetto di un'enorme essere vivente. A metà tra la macchina e l'essere organico, questo abominio riempiva l'intera stanza, che stimai dovesse essere oltre i trecento metri quadri. Il corpo, osservato da vicino, appariva in avanzato stato di decomposizione, seppure, grazie al tremolio che, talvolta, lo attraversava si avesse l'impressione che fosse animato da una perversa vitalità. Non oso quindi descrivermi il mio orrore quando, con un guizzo improvviso, l'essere spalancò gli occhi. Il terrore ebbe immediatamente il sopravvento e fui come accecato da una paura inarrestabile. Dicono che questo sia uno dei poteri dei seguaci del male. Una sorta di incantesimo...

Tratto da "Là dove osano gli stolti" scritto dal Sig.Von Maxinovich durante la sua permanenza in ospedale dopo l'operazione denominata "Raid, li ammazza stecchiti".



l'Orrore de Il Richiamo di Cthulhu



il Fantasy de Il Signore degli Anelli



la Violenza Tecnologica di Cyberpunk



la Magia Apocalittica di Stormbringer



il Potere della Forza di Guerre Stellari®

STRATELIBRI

La Grande Letteratura del Gioco di Ruolo

Il Primo Editore Italiano di Giochi di Ruolo

STRATELIBRI srl
Via Paisiello 4, 20131 Milano
Tel. 02/29510317
Fax 02/29510578

La Terra dei Sogni
AVALON
MILANO BOLOGNA

La Terra dei Sogni

I più grandi negozi specializzati in giochi fantasy e fantascientifici, fumetti d'importazione, modellismo e miniature in metallo

AVALON Milano
Viale Abruzzi 62
20131 Milano
Tel. 02/29400410

AVALON Bologna
Via G. Petroni 6
40100 Bologna
Tel. 051/234459

MUTANT CHRONICLES

Molto più tranquillo rispetto al prodotto precedente, questo ottimo gioco di ruolo colma uno spazio di background, collocandosi a metà strada tra la fantascienza e l'orrore. Fratello a molte opere similari, MUTANT, si stacca dai prodotti classici per l'astuzia con cui questi operosi svedesi hanno saputo sfruttare l'aspetto misterioso della loro ambientazione, facendo sognare i lettori grazie alle tavole INCREDIBILI di Paul Bonner, (vecchia conoscenza GAMES WORKSHOP) e all'oramai mitico Paolo Parente. Ebbene sì, siamo riusciti anche ad esportarlo... Questo prodotto, molto curato in ogni suo aspetto non è che la pietra miliare di un articolato piano di uscite, che comprende giochi in scatola per le famiglie, battaglie tridimensionali, novelle, ed una linea di miniature dedicate. Insomma, un lancio alla grande! Analizzando nel dettaglio il sistema di gioco, Mutant, conferma la cura nei particolari, già menzionata per l'aspetto grafico, anche riguardo i meccanismi di combattimento e risoluzione dei contrasti, che appaiono fluidi e precisi. La sezione dedicata alle armi è molto dettagliata e, gioia degli occhi, ogni arma è illustrata! Chi ama gli scontri a fuoco, le ambientazioni horror, il misticismo, le indagini e vuole deliziarsi la vista con immagini STUPENDE, non può perdere questo prodot4to!



AAAAARRRRGHAZZZZZ-RAAAAAACKHHHHHH!!!

POLVERE ALLA POLVERE, CENERE ALLA CENERE...
(cantato)
"NESSUNO MI PUO' GIUDICARE NEMMENO TUU...
PERCIO' SE HO SBAGLIATO A CREMARTI
CAPISCI MEE
TU DEVI CAPIRE CHE
SE SBAGLIO TU AMMAZZI ME
PERCIO' IO NEL DUBBIO
HO SCELTO DI FAR FUORI TE...
PEREPEPPEPE!"
-CANTICCHIO' ZANRATH MENTRE, CON LA SUA NUOVA SCOPA ZIPPO, RACCOGLIEVA I RESTI DELLO SFORTUNATO AVVENTURIERO CHE AVEVA OSATO PENETRARE IL SUO MANIERO...

I MAGHI DI MORCAR

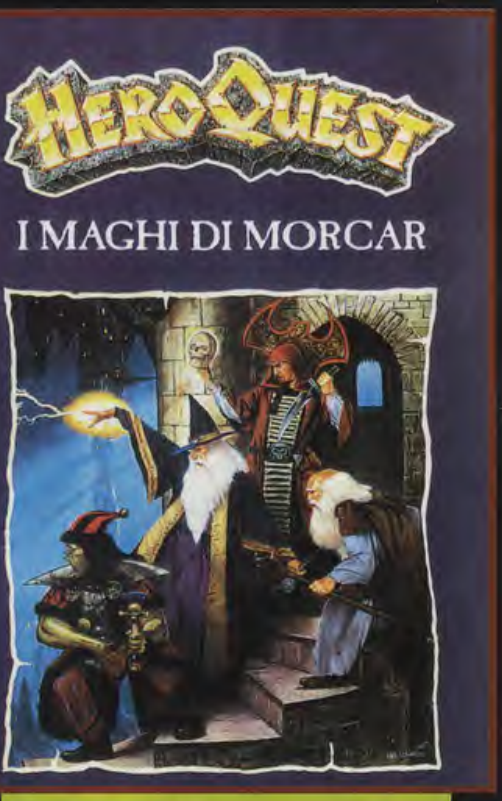
AVVENTURE SUPPLEMENTARI PER IL GIOCO DA TAVOLO HERO QUEST

EDITO IN ITALIA DA M.B.

"...Festral e la sua orda di ORCHI erano stati da poco sconfitti, quando, come il gelido vento invernale, una notizia serpeggiò, di taverna in taverna, gelando i cuori degli abitanti dell'IMPERO.
Morcar era nuovamente all'opera! Nell'instancabile desiderio di sovvertire ordine e giustizia, l'infido stregone aveva raccolto attorno a sé quattro potenti alleati, che, come lui, avevano dedicato la loro esistenza allo studio delle oscure arti magiche:
ZANRATH, il Supremo mago di Sarako, che dalla sua torre sulla cima dei monti Tarak semina il terrore grazie al suo esercito di guerrieri del caos;
FANRAX il maligno, che, protetto dalla sua legione di non-morti, nella palude oltre la Foresta dei Brividi, corrompe le regioni circostanti con il suo regno putrescente;
BOROUSH, il signore delle Tempeste che, dal picco più alto delle montagne Nere, comanda le forze della natura, diffondendo distruzione e morte;
ed infine GRAWSHAK, potente sciamano delle tribù del nord che, terribile e feroce, guida la sua torma di orchi selvaggi lungo tutto la frontiera, razziando e saccheggiando tutti i villaggi che incontra sul suo cammino.

Abbandonate quindi le ricche corti e finite di gozzovigliare, oh giovani eroi, raccogliete le vostre armi e salutate le vostre donne...E' tempo di combattere...
E' tempo di morire..."

Dopo le due serie di avventure dedicate a razze specifiche (elfi, barbari) la M.B. ci offre questa gradevolissima espansione dedicata agli eroi con una certa esperienza. Le cinque avventure inserite sono, infatti, molto difficili e, senza l'aiuto di una serie di armigeri, sarà impossibile concluderle. Il materiale contenuto è, come al solito, di qualità. Oltre ai consueti segnalini in cartone sono state inserite una serie di nuove miniature della CITADEL - incredibili! I quattro maghi potranno sicuramente far parte, una volta dipinte, della vostra collezione di miniature in piombo senza sfigurare. Considerato il costo, vale la pena acquistare questa espansione anche solo per il valore del contenuto di questo prodotto!





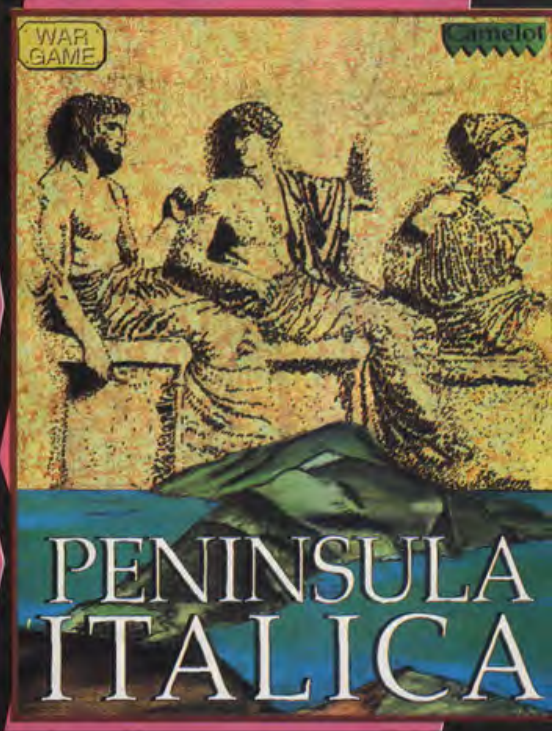
BOARD GAMES
GIOCHI DI SOCIETÀ

PENINSULA ITALICA

GIOCO STORICO STRATEGICO DA TAVOLO PER 2/4 GIOCATORI

PRODOTTO IN ITALIA DA CAMELOT

Continua la produzione di giochi da parte di questa nuova società italiana che negli ultimi anni ha sfornato una serie di opere storico/strategiche valide. Una buona qualità grafica, (anche se non sempre all'altezza dei prodotti concorrenti) e una strizzatina d'occhio al nostro passato permettono a PENINSULA ITALICA di attirare l'attenzione di un pubblico adulto in grado di apprezzare il serio lavoro di ricerca che caratterizza tutto il sistema di gioco.
Adattissimo per passare una piacevole serata in compagnia, grazie alla semplicità di esposizione delle regole, è certamente un ottimo sistema, come ci viene suggerito dagli autori stessi, di apprendere, giocando, qualche piccolo cenno storico e, chissà mai, spingere qualche svogliato ad interessarsi del nostro epico trascorso militare.



CHI FA DA SE' FA PER TRE! PARE ESSERE LA FRASE PIU' IN VOGA IN ITALIA NEL MERCATO LUDICO. DOPO AVER ASSISTITO, IN MANIERA MASSICCIA, ALLA PRODUZIONE DI MATERIALE, PER ALTRO OTTIMO, DI ORIGINE ANGLOFONA, ULTIMAMENTE SI TROVANO SEMPRE PIU' FREQUENTEMENTE GIOCHI DI PRODUZIONE INTERAMENTE ITALIANA. CHE SIA L'INFLUENZA DI "FORZA ITALIA"?!

COME DI CONSUETO SI RINGRAZIANO PERGIOCO E AVALON PER IL MATERIALE MESSOCI CORTESEMENTE A DISPOSIZIONE

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, GURPS Space
Serie Vampiri:
Vampiri: la Masquerade, Cenere alla cenere, Chicago by Night, Succubus Club
In preparazione:
GURPS Arti marziali, Il manuale del giocatore (Vampiri), Ars Magica, Paranoia

DaS Production
Via Giusti 15 a/b
50121 Firenze

DAS Production

SUCCUBUS CLUB



Il luogo di ritrovo preferito dai vampiri di Chicago! Completano il volume sei splendide avventure.

GURPS Space

Il miglior supplemento fantascientifico per gioco di ruolo mai realizzato. Completo di tutto il necessario per creare campagne spaziali.



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

NEXT MONTH...

Ragazzi, mi sa tanto che per voi sta diventando un vizio questa paginetta, un tuffo al 100% nella CVGdipendenza, mentre per noi si sta rivelando una terribile spada di Damocle!

COMPUTER + CVG VIDEOGIOCHI

Ma insomma, siamo qui per divertirci e giocare, non pretenderete che adesso ci mettiamo a lavorare seriamente, vero?! E va bene, se volete qualche frottola, eccovi serviti:

ENADA PRIMAVERA
DA RIMINI I COIN-OP DELLA PROSSIMA ESTATE!

SPECIALE FIERA
DA LONDRA LE ULTIME MERAVIGLIE DELL'ECTS!

3DO ALL'ASSALTO
"JOHN MADDEN FOOTBALL" O "THE HORDE"?

SPECIALE HARDWARE
SOUND-GAME, LA SCHEDA PER "ASCOLTARE" I GIOCHI

PICCHIADURO SEMPRE PIU' DURI
LE MOSSE SEGRETE DI ART OF FIGHTING 2!

SPECIALE JOYSTICK
SMANETTONI DI TUTTO IL MONDO, UNITEVI!

LE SCHEDE SEGRETE DEGLI ALTRI REDATTORI DI CVG!!!

... E POI POTREMMO RACCONTARVI CHE STIAMO PREPARANDO UN PROGETTO GRAFICO FANTASMAGORICO E CHE TRA UN PAIO DI MESI NE VEDRETE DELLE BELLE SU CVG, MA TANTO VOI SIETE PERFIDI E NON CI CREDETE, QUINDI NON VI ANTICIPIAMO NIENTE...

I Belée

GIOCHI PER VOI

CONSOLLES department

presents

...in diretta dallo spazio

MEGA DRIVE ITA +SONIC + 2 PAD = L.198.000

S.NINTENDO PAL +PAD+SCART o RF = L.229.000

REAL 3DO + CRASH&BURNS = L. 1.099.000

ALADDIN PAL PER S.NINTENDO = L. 129.000

NBA JAM X M.D. L. 109.000 X SNES L. 128.000

FIFA INT. SOCCER X M.D. = L. 98.000 DISP. ANCHE X SNES

GAME BOY S.M.LAND 2 L. 55.000 S.M.LAND 3 L. 65.000

MORTAL KOMBAT PER SNES = L. 99.000

JURASSIC PARK ITA PER MEGA DRIVE = L. 75.000

GAME BOY + TETRIS + CAVO + CUFFIE + PILE = L. 129.000

Nintendo

SEGA

GAME BOY

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



RISERVATO AI SOLI RIVENDITORI:

DIVENTA ANCHE TU ***CONSOLLE DEPARTMENT® POINT***

TELEFONA AL 02-4222684

Prezzi IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adelchi&o - Milano

Questi games li puoi trovare a Milano in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)

Tel. 02 - 42 300 10

Negozio:Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

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.)

DISPONIBILE

VIRTUA RACING

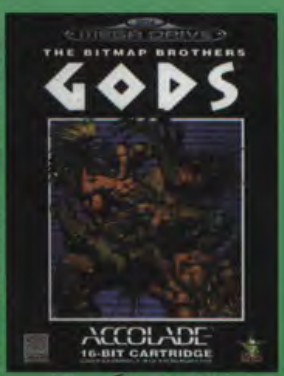





OFFERTA SPECIALE !

IL PICCHIADURO DEL 1994
STREET OF RAGE III (24 MB)
DISPONIBILE PER MEGADRIVE !

OFFERTA: 2 GIOCHI MEGADRIVE L. 50.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 59.000

IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

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