ESCLUSIVO!

IN OMAGGIO IL BADGE DI MORTAL KOMBAT

COMPUTER + VIDEOGIOCHI

CVG

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE/50
(TAXE PERCUE) TASSA RISCOSSA MILANO CMP ROSERIO
L.5.000 (Frs.5,00)
N. 41 - OTTOBRE 1994
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

VORTEX
3D! SUPER FX!

SPECIALE ECTS
DA LONDRA LE ULTIMISSIME SUL MERCATO EUROPEO

MORTAL KOMBAT II
PROVE SU 4 SISTEMI, FRIENDSHIP & FATALITY!!!

THE KING OF FIGHTERS '94
CON 24 PERSONAGGI IL NEO•GEO VUOLE DETRONIZZARE SF2 E MK2!!!

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

Advanced Dungeons & Dragons™

2ª Edizione

GAME



il gioco di ruolo di maggior successo di tutti i tempi, ora in edizione italiana

in vendita presso i migliori negozi di Fantasy e giocattoli

Articoli prodotti e distribuiti in esclusiva per l'Italia dalla:

RIPA

20132 Milano - Via Mondovì, 5 - Tel. 02/27.20.82.82 - Fax 02/25.90.965

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DUNGEON MASTER e il logo TSR sono marchi di proprietà della TSR Inc., usati su licenza. Tutti i diritti riservati.

ARTI GRAFICHE VERTEMATI
V I M E R C A T E - M I

QUEEN COMPUTER

"Emozioni Virtuali"

PROSSIMA APERTURA NEGOZIO a TORINO in Corso Dante, 2

SOFTWARE & GAMES

per ORDINI e INFORMAZIONI
telefona subito 011-3090202-3081352

SUPER NINTENDO

ADDAMS FAMILY 2	49.000	(E)	GOAL 2	131.000	(U)	PRINCE OF PERSIA	72.000	(E)	SUPER FORMATION SOCCER W.C.94	telef.	
AGASSI TENNIS	117.000	(U)	GODS	72.000	(E)	PRO SPORT HOCKEY	137.000	(U)	SUPER GOAL 2	127.000	(J)
ALCAHEST	telef.		HARDBALL III	137.000	(U)	R-TYPE 3	72.000	(E)	SUPER KRUSTYS (SIMPSONS)	145.000	(E)
ALIEN VS PREDATOR	59.000	(J)	HIGHWAY BATTLE	132.000	(J)	RACE DRIVING	47.000	(U)	SUPER LOOPZ	telef.	
ART OF FIGHTING	97.000	(U)	I PUFFI	telef.		RANMA 1/2 PART 3	119.000	(J)	SUPER MARIO KART	119.000	(E)
ASTERIX	85.000	(E)	IKARI WARRIOR	99.000	(J)	ROAD RUNNER - LOONEY TUNES	72.000	(U)	SUPER MARIO WORLD	59.000	(E)
ASTRO GOGO	telef.		ILLUSION OF GAIA	telef.		ROCK & ROLL RACING	119.000	(U)	SUPER METROID 2	134.000	(U)
BARKLEY JAM BASKET	137.000	(U)	JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR	69.000	(E)	ROCKMAN SOCCER	telef.		SUPER PUYO PUYO	telef.	
BLUES BROTHERS	114.000	(E)	JOE & MAC CAVEMAN NINJA	69.000	(E)	ROCKO'S MODERN LIFE	67.000	(U)	SUPER STAR WARS	135.000	(E)
BUGS BUNNY 2 - RABBIT RAMPAGE	150.000	(U)	JUNGLE BOOK	129.000	(E)	ROCKY & BULLWINKLE	59.000	(U)	SUPER STREET FIGHTER 2	156.000	(U)
CAPITAN AMERICA VS. AVENGERS	89.000	(E)	KEN GRIFFIN BASEBALL	telef.		RUN SABER	49.000	(U)	SUPER TENNIS	49.000	(E)
CHOPLIFTER 3	117.000	(U)	KENDO RAGE	67.000	(U)	RYAN GIGGS CHAMPIONS	89.000	(E)	SUPER TROLL ISLAND	79.000	(U)
CLAY FIGHTER	109.000	(U)	KIKIKAIKAI 2	telef.		SD GOLDEN FIGHTER	telef.		SUPER TURRICAN	95.000	(E)
CLAY FIGHTER TOURNAMENT	telef.		KING OF MONSTER 2	121.000	(U)	SECRET OF MANA	145.000	(U)	TAZMANIA	72.000	(E)
CLIFFHANGER	59.000	(E)	KING OF THE DRAGONS	137.000	(U)	SENGOKU	127.000	(J)	TERMINATOR 2 - THE ARCADE GAME	89.000	(U)
COSMO GANG	59.000	(J)	KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	129.000	(U)	SENSIBLE SOCCER 92/93	75.000	(E)	THE BLUES BROTHERS	125.000	(E)
COSMO POLICE	telef.		LIBERTY OR DEATH	117.000	(U)	SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	129.000	(E)	THE JETSONS(INVASION OF PLANET)	127.000	(U)
CRASH DUMMIES	55.000	(E)	LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM	137.000	(U)	SHADOW RUN	135.000	(E)	TIME SLIP	72.000	(E)
DESERT FIGHTER	119.000	(E)	MAGIC JOHNSON SLAM BASKET	79.000	(U)	SHIEN	telef.		TIME TRAX	117.000	(U)
DOOMSDAY WARRIOR	59.000	(U)	MECH WARRIOR	59.000	(U)	SIM ANT	129.000	(U)	TINY TOONS	86.000	(E)
DRAGON	telef.		MEGA MAN SOCCER	137.000	(U)	SIM CITY	86.000	(U)	TOM & JERRY	72.000	(E)
DREAM TV	129.000	(U)	MEGA MAN X -CAPCOM-	119.000	(U)	SKYBLAZER	119.000	(U)	TRODDLERS	115.000	(E)
DSP TENNIS	telef.		MEGALOMANIA	59.000	(E)	SMASH TENNIS	telef.		TURN & BURN	107.000	(U)
EQUINOX	119.000	(E)	METAL MARINES	127.000	(U)	SOCCER KID	telef.		TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	139.000	(E)
EXCITE SOCCER 94	165.000	(J)	MORTAL KOMBAT	99.000	(E)	SOCCER SHOOTOUT	130.000	(U)	ULTIMA : THE FALSE PROPHET	telef.	
EYE OF THE BEHOLDER	137.000	(U)	MORTAL KOMBAT 2	135.000	(E)	SONIC BLASTMAN 2	telef.		ULTRAMAN	69.000	(E)
F ZERO	53.000	(U)	MR NUTZ	79.000	(E)	SPACE ACE	125.000	(E)	V GUNDAM	telef.	
F1 POLE POSITION	129.000	(U)	MUSCLE BOMBER	telef.		SPECTRE	127.000	(U)	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	telef.	
FATAL FURY 2	143.000	(U)	NBA JAM	119.000	(E)	SPIDERMAN & X-MAN	49.000	(E)	VIRTUAL BART	telef.	
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	95.000	(E)	NBA SHOWDOWN	139.000	(U)	STAR TREK NEXT GENERATION	147.000	(U)	VIRTUAL SOCCER	129.000	(E)
FIGHTER'S HISTORY	telef.		NHL HOCKEY 94	127.000	(U)	STARWING	99.000	(E)	WINTER OLYMPICS	129.000	(E)
FINAL FIGHT	49.000	(E)	PALADIN QUEST	139.000	(U)	STREET FIGHTER 2 TURBO	125.000	(E)	WORLD CUP USA 94	129.000	(E)
FINAL FIGHT 2	69.000	(E)	PARODIUS	72.000	(E)	STRIKER -WORLD SOCCER-	149.000	(E)	WWF ROYAL RUMBLE	69.000	(E)
FIRST SAMURAI	55.000	(E)	PEACE KEEPER	144.000	(U)	STUNT RACER FX	137.000	(U)	X-CALIBER 2099	telef.	
FLINSTONES	129.000	(E)	PHALANX	49.000	(U)	SUPER ALESTE	49.000	(J)	YOGI BEAR	telef.	
GENGIS KHAN 2	147.000	(U)	PILOT WINGS	49.000	(E)	SUPER BATTLETANK 2	97.000	(U)	YOUNG MERLIN	139.000	(E)
			PIRATES OF DARK WATER	125.000	(U)	SUPER BOMBERMAN 2	139.000	(J)	YUYU HAKUSHO 2	telef.	
			PLAYER MANAGER	66.000	(E)	SUPER CASTLEVANIA IV	128.000	(U)	ZELDA 3	98.000	(U)
			POP'N TWINBEE 2	115.000	(J)	SUPER CHASE HQ	97.000	(U)	ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	120.000	(E)
			POPULOUS II	135.000	(U)	SUPER CONFLICT WORLD	79.000	(U)			
			POWER SLIDE	telef.		SUPER F1 CIRCUS LIMITED	59.000	(J)			

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

SEGA MEGA DRIVE

ADDAMS FAMILY	59.000	(E)	DR ROBOTNIK MACHINE	99.000	(E)	LETHAL ENFORCEMENT + PISTOLA LASER	149.000	(E)	SENSIBLE SOCCER 92/93	89.000	(E)
AERO THE ACROBAT	87.000	(U)	DRAGON	telef.		MAGIC BUBBLE	telef.		SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	109.000	(E)
AGASSI TENNIS	32.000	(E)	DRAGON BALL Z	141.000	(J)	MARIO ANDRETTI RACING	89.000	(E)	SHADOW RUN	111.000	(E)
ALADDIN	89.000	(J)	DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79.000	(E)	MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.000	(E)	SHINOBI 3	85.000	(E)
ALIEN 3	69.000	(E)	DUNE II	121.000	(E)	MAZINGA WARS	55.000	(E)	SIMPSONS SPACE MUTANTS	39.000	(E)
ASTERIX	84.000	(E)	EX MUTANT	93.000	(U)	MC DONALD LAND	50.000	(U)	SKITCHIN	99.000	(E)
AWESOME POSSUM	129.000	(U)	FANTASTIC DIZZY	67.000	(U)	MEGA TURRICAN	109.000	(E)	SONIC 2	64.000	(J)
BARKLEY JAM BASKET	79.000	(E)	FATAL FURY	69.000	(E)	MEGALOMANIA	45.000	(E)	SONIC 3	99.000	(E)
BATMAN II RITORNO	59.000	(E)	FATAL FURY 2	147.000	(J)	MICKEY MOUSE CASTLE	59.000	(E)	SONIC SPINBALL	87.000	(U)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	124.000	(U)	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	109.000	(E)	MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	99.000	(U)	STEEL TALONS	74.000	(U)
BEAST II	telef.		FLASHBACK	92.000	(E)	MICROMACHINES	84.000	(E)	STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION	129.000	(E)
BEAUTY AND THE BEAST	87.000	(U)	FLINK	telef.		MORTAL KOMBAT	99.000	(E)	STREET OF RAGE 2	85.000	(E)
BLASTER MASTER 2	27.000	(U)	FLINSTONES	69.000	(E)	MORTAL KOMBAT 2	115.000	(E)	STREET OF RAGE 3	131.000	(J)
BOB	86.000	(U)	FORMULA 1	89.000	(E)	MS. PAC-MAN	59.000	(U)	SUB TERRANIA	119.000	(E)
BODY COUNT	99.000	(E)	G-LOC	52.000	(E)	MUTANT LEAGUE FOOTBALL	45.000	(E)	SUPER KICK OFF	66.000	(E)
BOXING LEGENDS OF THE RING	125.000	(U)	GAUNTLET IV	89.000	(E)	MUTANT LEAGUE HOCKEY	59.000	(E)	SUPER MONACO GP II	64.000	(J)
BUBBLE AND SQUEAK	89.000	(U)	GHOULS 'N GHOST	59.000	(E)	NBA JAM	85.000	(E)	SUPER STREET FIGHTER 2	156.000	(J)
BUBSY	49.000	(E)	GOAL	telef.		NBA SHOWDOWN	121.000	(U)	TALE SPIN	59.000	(E)
CAPITAN AMERICA	45.000	(E)	GODFY'S HISTERICAL HISTORY TOUR	117.000	(U)	NORMY'S BEACH BABE	67.000	(U)	TAZMANIA	53.000	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	99.000	(E)	GRINDSTORMER	77.000	(U)	OTTIFANT	47.000	(J)	TECHNO CLASH	56.000	(U)
CENTURION	50.000	(E)	GUNSTAR HEROES	39.000	(E)	PACMANIA	56.000	(E)	TERMINATOR 2	49.000	(E)
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER	telef.		GYNOUG	39.000	(E)	PETE SAMPRAS TENNIS	99.000	(E)	TERMINATOR 2 - THE ARCADE GAME	49.000	(E)
CHAOS ENGINE	119.000	(E)	HARDBALL '94	telef.		PGA TOUR GOLF 2	89.000	(E)	THE INCREDIBLE HULK	119.000	(E)
CHESTER CHEETAH 2	71.000	(U)	HIGH SEA HAVOC	109.000	(U)	PIRATES GOLD	127.000	(U)	THE LOST VIKINGS	115.000	(E)
CHUCK ROCK II	73.000	(E)	HOME ALONE 2	79.000	(U)	PIRATES OF DARK WATER	141.000	(U)	THUNDER FORCE IV	79.000	(E)
CLIFFHANGER	59.000	(E)	HOOK	107.000	(U)	POOL	107.000	(U)	TOE JAM & ERALD II	99.000	(J)
COMBAT CARS	85.000	(E)	HUMANS	57.000	(U)	POPULOUS II	64.000	(E)	TOKI	49.000	(E)
COOL SPOT	66.000	(E)	HYPERDUNK	114.000	(E)	POWER CHALLENGER GOLF	57.000	(U)	TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	124.000	(E)
CORPORATION	47.000	(E)	INTERNATIONAL RUGBY	89.000	(E)	PRINCE OF PERSIA	109.000	(E)	ULTIMATE SOCCER	89.000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59.000	(E)	JAMES POND III	99.000	(E)	PRO STRIKER - SOCCER	69.000	(J)	UNIVERSAL SOLDIER	69.000	(E)
CRASH DUMMIES	87.000	(U)	JAMMIT	127.000	(U)	PUGGSY	49.000	(U)	VIRTUA RACING (CON CHIP DSP)	169.000	(E)
DASHING DESPERADOS	87.000	(U)	JENNIFER CAPRIATI TENNIS	107.000	(U)	RACE DRIVING	67.000	(U)	VIRTUAL BART	telef.	
DAVIS CUP TENNIS	109.000	(E)	JOE & MAC CAVEMAN NINJA	59.000	(E)	RAGNACENTY	telef.		WONDER BOY 5	64.000	(E)
DINOSAUR FOR HIRE	104.000	(U)	JOE MONTANA FOOTBALL '94	124.000	(U)	RAMPART	37.000	(U)	WONDER BOY 6	telef.	
DONALD DUCK (QUACKSHOT)	73.000	(E)	JOHN MADDEN '94	119.000	(E)	RANGER X	89.000	(E)	WORLD CUP USA 94	109.000	(E)
DOUBLE DRIBLE BASKET	140.000	(U)	JUNGLE BOOK	129.000	(E)	ROAD RASH 2	72.000	(E)	WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO	69.000	(E)
			JUNGLE STRIKE	95.000	(E)	ROBOCOP 3	69.000	(E)	WWF ROYAL RUMBLE	95.000	(E)
			KID CAMALEON	39.000	(E)	ROBOCOP VS TERMINATOR	59.000	(E)	X-MAN	55.000	(E)
			KRUSTY'S FUN HOUSE	89.000	(E)	ROCK & ROLL RACING	telef.		ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	109.000	(E)
			LANDSTALKER	143.000	(U)	ROCKET KNIGHT ADVENTURE	75.000	(E)	ZOOL	59.000	(E)
			LAST BATTLE	42.000	(E)	RYAN GIGGS CHAMPIONS	69.000	(E)			

AMIGA CD32™

ARABIAN NIGHTS	53.000	CHAOS ENGINE	69.000	JAMES POND III	69.000	SEEK AND DESTROY	59.000
ARCADE POOL & SUPERFROG	69.000	CHUCK ROCK II	59.000	JET STRIKE	59.000	SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	59.000
BANSHEE	69.000	CYBERWAR	telef.	JURASSIC PARK	59.000	SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	79.000
BATTLECHESS ENHANCED	69.000	DANGEROUS STREETS	39.000	KICK OFF 3	69.000	STRIP POKER LIVE	59.000
BATTLETOADS	55.000	DENNIS	49.000	LEGACY OF SORASIL	69.000	SUPER METHANE BROTHERS	69.000
BRIAN THE LION	49.000	DISPOSABLE HERO	69.000	LITIL DIVIL	69.000	T.F.X.	telef.
BUBBA N'STIX	59.000	FLINK	telef.	MICROCOSM	129.000	THE LOST VIKINGS	69.000
BUMP N'BURN	59.000	FRONTIER - ELITE II	69.000	MORTAL KOMBAT	telef.	TROLLS	59.000
		FURY OF THE FURRIES	89.000	OUT TO LUNCH	55.000	TROLLS 2 (OSCAR)	69.000
		GUNSHIP 2000	69.000	OVERDRIVE & ASSASSIN	69.000	ULTIMATE BODY BLOWS	89.000
		HEIMDALL II	69.000	PINBALL FANTASY	79.000	WHALE'S VOYAGE	59.000
		IMPOSSIBLE MISSION 2025	69.000	PLANET FOOTBALL	89.000	WILD CUP SOCCER	69.000
		INFERNO	telef.	PROJECT-X SE + F17 CHALLENGE	59.000	ZOOL 2	69.000

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

THE TOP GAMES



L. 89.000 L. 150.000



L. 117.000 L. 109.000


L. 129.000 L. 119.000



L. 135.000 L. 109.000



L. 69.000 L. 107.000



L. 120.000 L. 156.000

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 011-30.81.352

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER S.D.F. via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24

SPEDIZIONI IN 24 ORE CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER S.D.F. - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

CV

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	console	prezzo

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE	L. 7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE	L. 13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.	L. 18.000

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100
☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

DIRETTORE RESPONSABILE
Pierantonio Palerma

COORDINAMENTO TECNICO E REDAZIONALE:
Maurizio Miccoli

REDAZIONE
Carlo Barone, Francesca De Chiara, Franco Metta, Giampaolo Moraschi, Fabio Ravetto, Marco Ravetto, Gabrio Secco

SEGRETERIA DI REDAZIONE E COORDINAMENTO ESTERO
Loredana Ripamonti

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
F & G

COORDINAMENTO GRAFICO
Marco Passoni

HANNO COLLABORATO:
Antonio Loglisci, Deniz Ahmet, Federico Croci, Gary Lord, Marco Mazzocchi, Paolo Cupola, Paul Rand, Rik Skews, Paul Glancey, Sabino Sinesi

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 /50

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, Imballaggio, Informatica Oggi & Unix, Inquinamento, Lan e Telecom, Market Espresso, Meccanica Oggi, PC Floppy, PC Magazine, Progettare, Rivista di Meccanica, Rivista di Meccanica International Edition, Strumenti Musicali, Trasporti Industriali, Watt.

SOMM

8
MAILBAG
Una valanga, una vagonata, un'enormità di lettere: Marco ha impiegato una settimana solo per leggerle tutte! Continuate così, ragazzi! E anche voi, ragazze!

20
NEWS
News in extremis: fate un salto a Immagika, a Napoli il 7, 8 e 9 ottobre: vi aspettano videogiochi, giochi di ruolo e fumetti!

28
PREVIEW
Mamma mia! Abbiamo pigiato, abbiamo tagliato, abbiamo ridotto, ma è in arrivo una marea di robba bbbuona! Pancia mia fatti capanna!

ARMORED FIST 34
BOOGERMAN 30
CYBERIA 33
DARK FORCES 36
DONKEY KONG COUNTRY 41



DOOM 2 38



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 44
MEGASWIV 31
MICKEY MANIA 40



PITFALL THE MAJAN ADVENTURE 48



SONIC & KNUCKLES 28



STAR WARS CHESS 37
SUPER KARTS 32
SUPER RETURN OF THE JEDI 36
VIRTUOSO 46

112
SPECIALE FIERA: ECTS
Prima carrellata sui titoli più eclatanti che ci vedremo piovere nei prossimi mesi.

126
PLAYMASTER
Versione ridotta dei trucchi: ormai Gabrio sente aria di "militare" e l'unica cosa che gli interesserebbe sarebbe un bel trucco per rimanere a casa! Comunque date un occhio a MK2...

130
KILLED GAMES
Maurizio va controcorrente: "meglio Virtua Racing di Daytona" continua a ripetere da quando è tornato dalle vacanze...

138
PINBALL WIZARD
Il nostro "Wiz" è sempre più scatenato via modem: contattatelo!

142
BOARD GAMES
Con un abile colpo di mano non appena è arrivato (anzi, non è nemmeno arrivato!), Paolo si è impossessato di una rubrica molto ambita da tutti noi...

MARIO

OTTOBRE 1994

41

52 REVIEW

MK2Mania!!!! SGBPazzia!!!! Questi sono i temi dominanti di questo mese. Siamo veramenti stanchi di dover provare tutte queste novità!... Dateci una mano, please!

AMIGA

BUMP 'N' BURN 54

AMIGA 1200

PUTTY SQUAD 52

AMIGA CD32

JET STRIKE 60

SUPER GAME BOY

ALADDIN 78



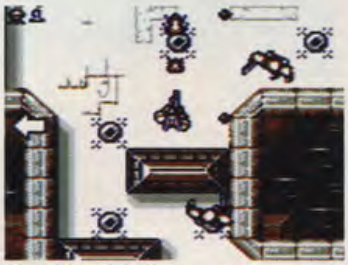
POWER RANGERS 80

TETRIS FLASH 72

GAME BOY

MORTAL KOMBAT II 93

PROBOTECTOR 2 68



YOGI BEAR 70

GAME GEAR

ASTERIX 76

MORTAL KOMBAT II 92

JAGUAR

BRUTAL SPORTS FOOTBALL 62

WOLFENSTEIN 3D 64



MEGA-CD

BRUTAL 110

MEGA DRIVE

COMBAT CARS 102



FATAL FURY SPECIAL 106



MORTAL KOMBAT II 90

PULSEMAN 98

PC

D-DAY 66

FIFA SOCCER 58



ON THE BALL 56

SUPER NES

BALLZ 104

I PUFFI 96



MORTAL KOMBAT II 82



SUPER PC KID 94

VORTEX 99

SUPER NES

VIRGIN

BITMAP BROS.

PICCHIADURO

GRAFICA

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

70

SONORO

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

50

GIOCABILITA'

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

74

LONGEVITA'

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

78

GLOBALE

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

78

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

SPECIFICHE DI CIASCUN PROGRAMMA A SECONDA DEL SISTEMA.

LA NUOVA PAGELLA

I PUNTEGGI

90+
Un **C+VG HIT!** Un classico: da comprare assolutamente!

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!

Strano mese, questo. Sono appena finite le vacanze che già si avverte aria pre-natalizia. La potete percepire anche scorrendo le pagine di questo numero di CVG: le recensioni sono relativamente poche, mentre sono tantissime le anteprime, per non parlare di ciò che abbiamo visto all'ECTS di Londra. E' come se tutti aspettassero ciò che deve uscire a Natale, o poco prima... Staremo a vedere! Intanto permettemi di dare un caloroso benvenuto a due vecchi amici che entrano a far parte della redazione di CVG da questo mese: Antonio "Log" Loglisci e Paolo "Vordak" Cupola. La grande quantità di materiale "in ballo" non ci ha permesso di pubblicare la loro scheda, ma ci rifaremo il mese prossimo.

MAURIZIO MICCOLI

LE ICONE DI C+VG

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

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

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

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

L'EQUALIZZATORE

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

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

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

ACCATTATEVILLO!

E' come avere a casa una continua fonte delle meraviglie

Legend

Stanchi di guardare sprites minuscoli come bonsai che si rincorrono senza più energie sul vostro schermo? Allora provate **Legend**, il videogioco con una grafica incredibile e velocissima dotata di sprite grandi come montagne e strabilianti effeti speciali. Buttatevi nella mischia; nella terra di Sellech vi attende un'orda di nemici sanguinari e crudeli che con le spade in pugno sono pronti a ridurvi in polpette.









SONY ELECTRONIC PUBLISHING

ARCADE ZONE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL/SECAM VERSION

© 1993 Arcade Zone Ltd. © 1993 SoftGold GMBH. Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company. Super Nintendo and Gameboy are trademarks of Nintendo Ltd.



Benvenuti anche questo mese all'interno del Mailbag, la rubrica più interattiva di CVG. Finite le vacanze, ormai la vita ha ripreso il suo normale ritmo, la scuola è ricominciata così come il campionato di calcio (sto scrivendo queste righe dopo la prima giornata) e le prossime vacanze sono ancora lontane. Ha ripreso il suo ritmo normale anche la posta, che si avvia verso nuovi dibattiti che si incentrano sulla pirateria, sulle vecchie console e sui giudizi sballati (mi raccomando, scrivetemi le vostre impressioni). Ricordatevi che tutte le vostre lettere, disegni e domande vanno spedita a:

**CVG Mailbag c/o Gruppo Editoriale Jackson Via Gorki 69
20092 Cinisello Balsamo**

a cura di MARCO RAVETTO

PELINE STORY

Fumettistica redazione civiggiana, sono un vostro affezionato lettore che vi scrive per fare un appello a tutti i possessori della console più venduta del mondo. Quale? Il Megadrive, il Super Nintendo, il PC Engine Turbo Duo? Nossignori, parlo del miticissimo NES, che diverte i bambini, le mamme le nonne e i papà (Chàchàchà!)(Dracula... Dracula... Dra! Chàchàchà! Sei forte, sei nero, sei bello! Perché non ti ciucci un bel pollo e lasci le donne campar! NdFabio)! In nome dei, ma quando recensirete un nuovo gioco per NES? Sfogliando (gratis) da Gigetto, il mio giornalaio, molte riviste di videogames, ho notato che il 99% delle recensioni sono per Megadrive, Gameboy e compagnia bella. Certo, so bene quale è la situazione odierna nel mondo dell'informatica, e so che le software house producono i giochi per i sistemi più "in voga" per vendere più prodotti. Ma sapete cosa mi ha mandato in bestia? Stavo leggendo un catalogo della Postalmarket quando mi è caduto l'occhio sulla scritta "mobiletto per Nintendo e Megadrive"; ho incominciato a leggere ma ho visto che quel Nintendo era il 16-bit, e perdipiù c'erano contenitori per Gameboy, Game Gear, Master System, ma NIENTE per il NES! Che storia è questa? Il NES è vivo, e un sacco di persone ci giocano ancora! Allora che dire della proliferazione (insomma...) delle console compatibili Nintendo, delle cartucce pirata con centinaia di diversi giochi per NES e delle schede coin-op con sopra vecchi e nuovi giochi per Famicom (che non è altro che il NES nipponico...)? Ragazzi, vi prego, non buttate nel cesso una console che vanta più di 5000 titoli, che ci ha regalato un pacco di miti (Mario, Donkey Kong, Zelda per dirne alcuni) dell'universo videoludico e che perdipiù ha ancora molti anni di vita futuri! Iur, Mazok, Jumpy, Zen, Kbl e tutta la redazione, fate almeno una (1) recensione per NES (pure i giochi giapponesi), perché esistiamo anche noi, il variegato popolo dei Nintendo a 8-bit. Avrei ancora pagine di cose da scrive-





Printex srl

PRENOTATE E ORDINATE

novità settimanali da tutto il mondo

Tutti i prodotti sono originali e garantiti per l'Italia

tel. 02-29519914 r.a. **dalle 10-12.30 alle 15-19.30**

OLTRE 1000 TITOLI SEMPRE DISPONIBILI

SEGA MEGA DRIVE

Back To Future III	L. 50.000
Double Dragon III	L. 60.000
Eia Double Header	**L. 65.000**
Pelé II	L. 100.000
Turtles Turnament Fighter	L. 140.000
Mig 29	L. 99.000
Desert Strike	L. 100.000
Sonic II	L. 70.000
Mortal Koubat II	L. 120.000
General Chaos	L. 80.000
George Foreman Boxing	L. 60.000
Global Gladiators	L. 80.000
NBA All Star	**L. 65.000**
Pink Goes to Hollywood	**L. 120.000**
Sensible Soccer	**L. 85.000**
Sonic III	L. 110.000
Winter Challanger	**L. 70.000**
Agassi Tennis	**L. 70.000**
Aladdin	L. 99.000
Bubsby	L. 80.000
Cliffhanger	L. 60.000
Eternal Champion	L. 140.000
Fifa Soccer	L. 110.000
Hook	L. 80.000
James Pond III	L. 90.000
Lotus Turbo II	L. 90.000
NBA Jam	**L. 93.000**
Pugsy	L. 80.000
Sonic Spinball	L. 115.000
Batman Return	**L. 70.000**
Davis Cup Tennis	L. 105.000
F 117 Night Storm	L. 120.000
F 22 Interceptor	**L. 70.000**
NHL Okey 94	L. 120.000
Word Of Illusion	**L. 80.000**
Fantastic Dizzy	**L. 50.000**
F1	L. 110.000
Strider II	**offerta**
XMan	**offerta**
Double Clutch	**offerta**
Int. Rugby	**offerta**
Mega games	**offerta**
Wimbledon Tennis	**offerta**
Zombie	**offerta**
Mutant League Football	**offerta**
Populos	**offerta**

GAME GEAR

Agassi	L. 65.000
Klax	L. 40.000
Mortal Kombat II	L. 75.000
Spiderman	L. 55.000
La Sirenetta	L. 55.000
Predator II	L. 60.000
Prince of Persia	**L. 60.000**
G. Foreman Boxing	L. 55.000
Krusty fun house (simpsons)	L. 55.000
Superman	**L. 49.000**
Global Gladiators	L. 46.000
Robocop (James Pond)	**L. 49.000**
Mortal Kombat	**L. 65.000**
Dracula	**L. 49.000**
Hook	**L. 55.000**
Sensible Soccer	**L. 55.000**
Aladdin	L. 85.000
NBA Jam	**L. 70.000**
Asterix	L. 45.000
Cuckrock II	L. 45.000
Chessmaster	L. 40.000
Develish	L. 40.000
Halley Wars	L. 40.000
James Bond	L. 45.000
Double Dragon	L. 45.000

SEGA MASTER SYSTEM

Alien Storm	L. 50.000
Dragon Crystal	L. 50.000
Moon Walker	L. 50.000
Master of Darkness	L. 50.000
Pacmania	**L. 50.000**
Shinobi	L. 50.000
Wimbledon	L. 50.000
Tennis Ace	L. 50.000
Shadow Dancer	L. 50.000
Wimbledon II	**L. 50.000**
James Bond 007	**L. 50.000**
Chuck Rock	L. 50.000
Agassi Tennis	L. 50.000
Air Rescue	L. 50.000
Bank Panic	L. 50.000
Captain Silver	L. 50.000
Dracula	L. 50.000
Klax	L. 50.000
New Zeland Story	L. 50.000
Operation Wolf	L. 50.000
Pit Fighter	L. 50.000
Predator II	L. 50.000
Put and Putter	L. 50.000
Rampant	L. 50.000
S. Monaco GP	L. 50.000
Space Gun	L. 50.000
Speedball II	L. 50.000

SUPER NINTENDO PAL

Clay Fighter	L. 140.000
Dennis The Manage	**L. 85.000**
Jimmy Connors tennis	**L. 90.000**
Mr Nutz	L. 90.000
Aereo The Acrobat	L. 130.000
Asterix	**L. 70.000**
International Tour (Tennis)	**L. 110.000**
Last Action Hero	L. 120.000
Incredible Crush Dummies	L. 60.000
James Pond	L. 120.000
Road Runner	**L. 90.000**
Super Battle Tank II	L. 128.000
Bugs Bunny	L. 150.000
The Flintstones	L. 110.000
Battle Toads-Double Dragon	L. 110.000
Final Fight II	L. 145.000
Mortal Kombat II	L. 150.000
S. Star Wars	L. 120.000
Troddlers	L. 120.000
We're back dinosaur's story	L. 125.000
Putty	L. 120.000
Wing Commander	L. 90.000
Euro Football Champ	L. 105.000
Bob	L. 90.000
World League Basket	**L. 100.000**
Superbomber man	L. 99.000
Best of the Best	L. 90.000
Super Kick off	L. 99.000
Sensible Soccer	**L. 100.000**
Pink Goes To Hollywood	L. 130.000
Young Merlin	L. 130.000
Ryan Giggs Champions	**L. 85.000**
NBA Jam	L. 125.000
Fifa International Soccer	L. 125.000
Skyblazer	L. 115.000
Cool Spot	L. 95.000
Battle Toads	L. 75.000
Blues Brother	L. 75.000
F1 Pole	L. 140.000
Jurassic Park	L. 80.000
Run Saber	L. 80.000
Megalo Mania	L. 80.000

SUPER NINTENDO USA

Dual Test Drive	L. 75.000
Harley Homongus	L. 75.000
Kablooey	L. 75.000
Lethal Weapon III	L. 75.000
Musya	L. 75.000
Out Lander	L. 75.000
Road Riot	L. 75.000
Alleway	L. 48.000
Blades Of Steel	L. 48.000
Mortal Kombat II	L. 65.000
Street Combat	L. 75.000
Chester Cheeta	L. 75.000
Gun Force	L. 65.000
Hole in one golf	L. 65.000
Push Over	L. 65.000
Iper Zone	L. 55.000
Paper Boy II	L. 55.000

GAME BOY

Asterix	L. 45.000
Goal	**L. 50.000**
Bionic Commando	L. 35.000
Snoopy	L. 38.000
Prince of Persia	**L. 38.000**
Burai Fighter	L. 38.000
Boxxle	L. 38.000
Caccia ottobre Rosso	L. 38.000
Dott. Mario	L. 45.000
Double Dragon	**L. 38.000**
Fighting Simulator	**L. 48.000**
Looney Tunes	L. 48.000
Magnetic Soccer	L. 48.000
Othello	L. 38.000
Quix	L. 38.000
Radar Mission	**L. 38.000**
R. Type	L. 38.000
Simpson II	L. 48.000
Track Meet (olimpiadi)	L. 48.000
Yoski Cookie	L. 48.000
Indiana Jones	L. 60.000
Last action Hero	**L. 60.000**
Hook	**L. 38.000**
S. Mario Land I	L. 49.000
S. Mario Land II	**L. 59.000**
S. Mario Land III	**L. 65.000**
S.R.C. Proam	**L. 38.000**
Spiderman	L. 45.000
Fortess of Fear	**L. 38.000**
Skate or die	L. 38.000
Chase HQ	**L. 38.000**
Nemesis	L. 38.000
Cliffhanger	**L. 40.000**
Dracula	**L. 40.000**
Pang	L. 45.000
Felix The cat	**L. 40.000**
Adv. Island II	**L. 45.000**
Reverange of Gator	L. 38.000
Blues Brother	L. 48.000
Robin Hood	L. 48.000
Roger Rabbit	L. 48.000
The Flinstones	**L. 65.000**
The Jetsons	**L. 65.000**
Best of Best	**L. 48.000**
Trax	**L. 38.000**
Godzilla	**L. 38.000**
Ultima II	**L. 65.000**
Zelda	**L. 65.000**
F1 Pole	**L. 70.000**
S Battle Tank	**L. 40.000**
Turn and Burn	**L. 40.000**
Jurassick Park	**L. 50.000**
Mortal Kombat	**L. 62.000**
Duck Tales II	**L. 60.000**
Duck Tales	**L. 50.000**
Donkey Kong	**L. 62.000**

NINTENDO

8 BIT

Power Blade	**L. 55.000**
Bugs Bunny	L. 55.000
Castelvania III	L. 55.000
Capitan Planet	L. 55.000
Ghostbuster II	L. 55.000
Goal	**L. 55.000**
Zelda	**L. 55.000**
Mega man II	**L. 55.000**
Punch Out	L. 55.000
Caccia ottobre Rosso	L. 55.000
Super Mario Bros	L. 55.000
Skie or die	L. 55.000

OLTRE 100 TITOLI

NES 8 BIT

CONSOLLE CONTROL DECK L. 99.000

CON UNA CASSETTA A SCELTA L. 125.000

G. Boy Base L. 99.000
Consolle S Nintendo Pal Base
L. 199.000 + Euro FootBall L. 235.000
Consolle M. Drive II
Europ Base L. 230.000
Consolle M. Drive +
Gioco Sonic II L. 265.000

re, ma mi sono dilungato troppo ed è meglio che faccia un annuncio:
NESsisti di tutta Italia! Siete stanchi di vedere la vostra amata console a 8-bit ignorata e denigrata da tutti? Allora fondiamo una nostra rivista, una fanzine dei possessori del mitico Control Deck, che sarà pure un sistema "vecchio", ma che ha sfornato dei bellissimi giochi! Mandate i vostri trucchi, recensioni, annunci economici e non, commenti, oboli, disegni e cosucce varie a "Control Deck" (ma il titolo è da definire ancora) Via Roma 8 80054 Casola di Napoli (NA), la fanzine per chi ama il NES. E mi raccomando: il NES esisterà finché esisterà nei vostri cuori (Occhio a eventuali collassi. NdFabio). Con questo ho finito. Un saluto a tutta la redazione e scusate se ho rubato troppo spazio nella posta.
Giovanni "LJR" Giordano

P.S. Vabbò, questo non c'entra niente con il resto della lettera, ma le cartucce GIG si possono giocare sui vecchi NES Mattel? (Si ndMarco) E' da un anno che ho questo dubbio!

Purtroppo caro Giovanni è questo il destino di tutte quelle macchine da gioco che, seppur mitiche (vedi ad esempio il Commodore 64), non sono più tecnologicamente al passo con i tempi. E' vero che l'uscita di giochi per il NES è ancora abbastanza costante, e che anche all'ultimo CES di Chicago erano presenti alcuni titoli nuovi, ma uno dei maggiori problemi attuali è quello di riuscire a reperire i suddetti titoli. Si perché l'importazione ufficiale dopo il lancio del Super Nintendo ha praticamente abbandonato il Nintendo a 8-bit (non che prima lo trattasse molto bene), e anche attraverso gli importatori paralleli non è per niente facile (per non dire impossibile) reperire le nuove cartucce americane e giapponesi. Puoi quindi capire che anche per noi, che per recensire giochi giappo ci basiamo soprattutto sull'importazione dei negozi, è abbastanza problematico trovare le ultime novità. Un problema analogo è quello dei possessori di Master System, anche se per l'8-bit di casa Sega la situazione è leggermente migliore dato che la maggior parte dei titoli vengono attualmente prodotti in Europa e non in America. Che altro dire, stiamo valutando attentamente la situazione e cercheremo di risolvere il problema dedicando un piccolo spazio anche a queste console, non ti possiamo comunque promettere nulla di certo. Auguri per il club, grazie per la lettera e riscrivici.





NOI UOMINI DURI

Voglio il poster di Kim Basinger! (Arf!)
Rosario Salatiello
(Arezzo)

E siamo a 3! L'appello di Maurizio comincia a riscuotere successo... (Nel caso non te ne fossi accorto Marco, queste lettere arrivano tutte dalla stessa zona di Milano. Tu non ne sai niente, vero Maurizio? NdFabio)

IL SILMARILLION

Ragazzi, allora non ci siamo capiti. Di lettere come questa ne avrete ricevute 1 seguito da tanti zeri quanti sono i granelli di sabbia in una spiaggia e voi insistete a fare di testa vostra. Non ci costringerete a organizzare una spedizione punitiva contro la redazione? Via, a parte gli scherzi, se volete continuare a gestire la rivista come state facendo, abbiate almeno il buon gusto di cambiarle nome: CVG, Console + Videogiochi (Cercopitechi è meglio, o no? NdFabio). Intendiamoci, il problema non è il numero esorbitante di titoli per console rispetto a quelli per computer, poiché è un fatto che non dipende assolutamente da voi, ma l'esagerata sproporzione che c'è nello spazio che dedicate a questi due tipi di macchine. Per dirla chiaramente, alle console dedicate in media 3 pagine a recensione, ai computer massimo 3 pagine (Really? NdFabio). L'ultimo numero poi, quello di Luglio-Agosto, mi ha lasciato proprio di merda (scritto per intero sai; abbasso la censura): quattro pagine per "The Incredible



Hulk", che anche per due versioni differenti mi sembrano esagerate, e ben cinque pagine (!) per Ranma 1/2. Tengo a precisare che io non sono uno di quelli che spara discorsi tipo "i computer hanno un'anima e le console no", o cazzate varie (abbasso la censura un'altra volta); per me sono entrambe macchine; niente di più, niente di meno, e considerato che lo spazio dedicato ai primi mi sembra già sufficiente, cercate di regolarvi per quello che invece riguarda le console. Insomma, se proprio non sapete come riempire le pagine provate ad allestire una sorta di "CVG Flashback" che riproponga alcune recensioni dei primi numeri quando il mitico C64 era ancora presente sulle vostre pagine e l'Amiga stava vivendo il suo momento di massimo splendore. Questo per dare un suggerimento, poi fate un po' come volete, inventatevi qualcosa voi, ma non riproponeteci recensioni per console o anche per computer di 4-5 pa-



Centro Servizio Tecnico per ROMA e LAZIO

AUTORIZZATO

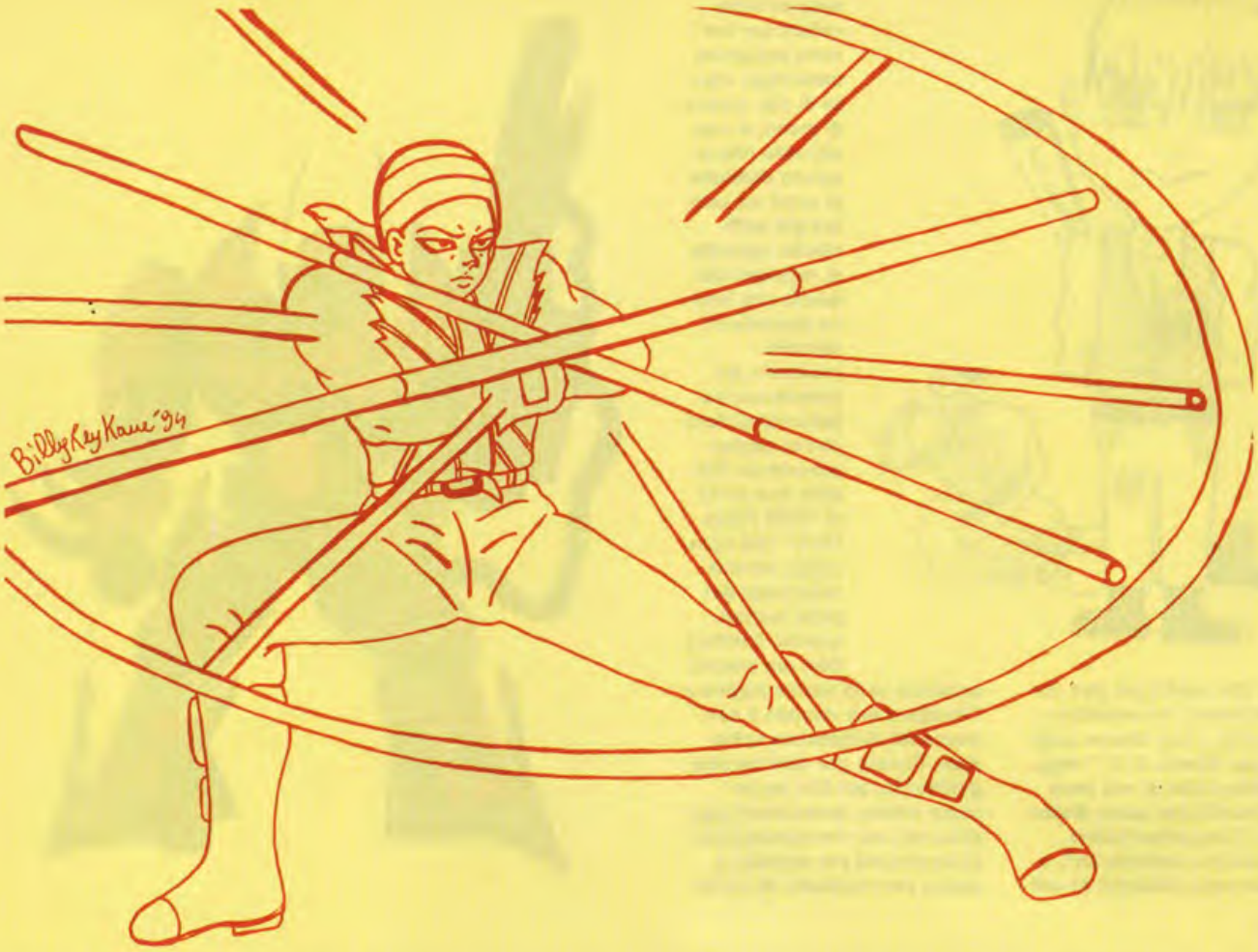
Commodore

00167 Roma - Via Verolengo, 20 - Tel. (06) 6632321/6638947

VENDITA E ASSISTENZA TECNICA PERSONAL COMPUTERS

Giochi, Programmi & Accessori
Software su CD-ROM - Supporti Magnetici
Aggiornamenti Hardware & Software

elettrotel s.r.l.



gine. Penso che anche per un bel gioco 2-3 pagine siano più che sufficienti (Dipende dal tipo di gioco. NdFabio). E dopo questa ondata di critiche che, più che critiche, volevano essere consigli arriva un'ondata di complimenti. Si, perché fra i tanti pregi della vostra rivista (il look molto colorato, quel tono umoristico ma sempre professionale ecc) ne possedete uno che vi rende i migliori nel settore: la capacità di giudicare i giochi in modo obiettivo senza farvi influenzare né dal nome della casa produttrice né dall'estetica del gioco (grafica, sonoro), riuscendo a rilevarne l'effettiva giocabilità che è poi la vera sostanza di un gioco. E tutto sommato è questa la cosa che più conta. Ah, un'altra cosa, potreste inserire nella recensione un "update" per sapere se e su quali altri formati uscirà il gioco? Saluti a tutta la redazione.
M.V.
(Siena)

Non posso concordare con quello che dici, caro lettore senese (la prossima volta firma, mi raccomando). Non mi sembra infatti di notare un'atteggiamento "razzistico" nei confronti dei computer che, secondo me, vengano trattati allo stesso modo in cui vengono trattate le console. Questo risulta evidente se prendiamo in esame il numero scorso. Possiamo chiaramente vedere che sono state dedicate due o più pagine a molti titoli per PC (Theme Park, Superleague Hero of Hoboken in primis). Capisci però che non possiamo dare troppo spazio a giochi medi o mediocri. Per quanto riguarda le pagine "sprecate" sul numero di Luglio/Agosto posso solamente dirti che Hulk era il titolo di copertina e, visto che come hai notato anche tu era su due diversi formati, meritava una analisi abbastanza approfondita corredata anche da un buon numero di foto. Per quanto riguarda Ranma 1/2 invece il discorso è sostanzialmente diverso. Visto che Gabrio aveva trovato tutte le mosse segrete, abbiamo preferito inserirle direttamente nelle pagine delle recensioni (con l'aggiunta di una piccola descrizione di ogni personaggio) piuttosto che spostarle nel Playmaster dello stesso numero. Come vedi non si può proprio parlare di pagine utilizzate male o sprecate. Non sono inoltre d'accordo con te sul fatto che si possa recensire in maniera esauriente un titolo in due pagine. Alcuni titoli (soprattutto le simulazioni) stanno diventando con il passare degli anni sempre più complesse e, per essere descritti in maniera perlomeno decente, necessitano di un minimo di 3 pagine, a meno che non vogliate recensioni con 1 foto per pagina... Ecco il perché delle recensioni lunghe. Grazie comunque per la

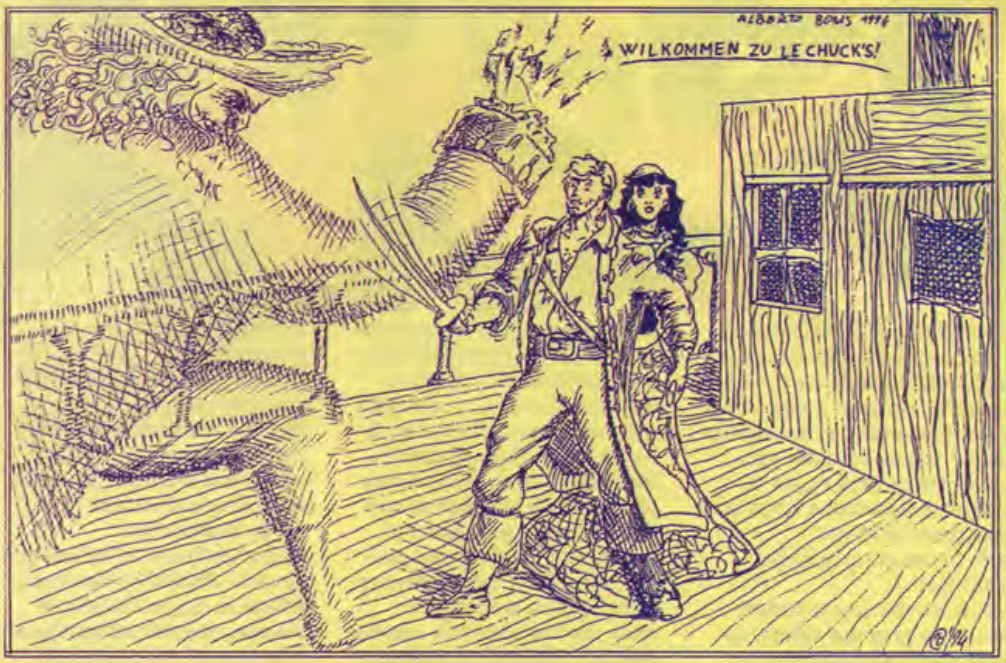
IMPARA L'ARTE E METTILA DA PARTE

Bene, bene. Vedo che l'estate non vi ha fatto dimenticare di noi, e al ritorno delle vacanze la vaschetta dove vengono riposti i vostri disegni era veramente stracolma. A disegnatori ormai noti a voi lettori, quali Rey, Marco "Zibaldone" Mazzocchi e Fabio Costantin se ne aggiungono questo mese alcuni nuovi. Ringraziamo quindi anche Sandro Malusà, Filippo Calvelli, Alberto Binis, Roberto Nanni, Davide Baldovin (che vuole soppiantare il nostro Mazok come disegnatore ufficiale di CVG) e tutti gli altri che non sono stati citati per motivi di spazio o per mia dimenticanza. Con questo ho concluso e vi rimando al mese prossimo.

lettera, per i consigli (terremo presente l'idea del box sulle nuove versioni) e anche per i complimenti. Ciao e riscrivici.

ALABARDA SPAZIALE!

Spettabile redazione di CVG, ho 17 anni ed è la prima volta che vi scrivo pur essendo un vostro affezionato lettore dall'uscita del primo numero di Guida & Videogiochi. E' bellissimo poter notare che la nostra rivista migliora di mese in mese. Sono un possessore di un Amiga 1200 HD da poco tempo, e ne sono molto fiero (anche se preferivo i tempi del mitico C64 e gli albori dell'Amiga, dove il software in circolazione era di gran lunga superiore). Leggendo l'ultimo numero di CVG (Lug/Ago) mi accorgo sempre più che questo computer viene abbandonato a causa della pirateria e la gente preferisce risolvere il problema passando a un PC. Vorrei solo far presente che questo non è il metodo giusto per risolvere i problemi visto che i giochi del PC sono facilmente copiabili come quelli dell'Amiga e che alla fine ne subirà le stesse conseguenze. Allora perché nessuno cerca di fermare la pirateria? Possibile che non esista nessun metodo? Vi prego, fate e soprattutto facciamo qualcosa per risolvere il problema (Basterebbe comprare giochi originali. NdFabio). Io posseggo anche un CD32 e sono disposta a comprare solo giochi originali, ma anche le software house e i distributori come Leader e CTO dovrebbero darci una mano sfornando giochi più belli e complessi e abbassando i prezzi. Ricordate quando i giochi costavano 29.000 (sì! E c'era ugualmente moltissima pirateria ndMarco)??????? Non ditemi che la cosa non è possibile, perché se i giochi per CD costano lo stesso prezzo e offrono molto di più vuol dire che un gioco sui dischetti non ha delle spese elevate di produzione, e allora perché non seguire la strada che ha preso il Team 17 lanciando titoli a



CARTUCCE M/DRIVE DA L. 59.000
CARTUCCE S/NINTENDO DA L. 79.000
CARTUCCE G/GEAR DA L. 50.000
CARTUCCE NEO GEO A L. 130.000
PROGRAMMI PC + AMIGA + CD ROM + AMIGA CD 32

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

SUPERNINTENDO L. 290.000
SEGA MEGA DRIVE II L. 260.000
SEGA MEGA CD L. 599.000
AMIGA CD 32 L. 650.000

DA NOI TROVERAI TUTTO PER IL TUO PERSONAL COMPUTER E CONSOLE

AMIGA 1200 + 5 PR.	£. 750.000
AMIGA 4000/040	£ 3.950.000
AMIGA 4000/030	£ 2.850.000
MONITOR PER AMIGA	£ 480.000
SCHEDA A1230 TURBO	£ 1.050.000
SCHEDA 1/8MB PER A. 1200	£ 299.000
SCHEDA PCMCIA 4MB	£ 330.000
SCHEDA PCMCIA 4MB	£ 590.000
SCHEDA SCSI PER A 1200	£ 490.000
HARD DISK 2,5" 80MB PER A600 + 1200	£ 600.000
HARD DISK 2,5" 120MB PER A600 + 1200	£ 750.000
HARD DISK 2,5 170 MB PER A600 + 1200	£ 850.000
HD ESTERNI PER AMIGA	TELEFONARE
DCTV DIGITALI 16.000 COL.	£ 790.000
VIDEON 4.1 DIGITALI	£ 450.000

STAMPANTI STAR SJ-144	£ 890.000
STAMPANTI STAR LC 100	£ 490.000
STAMPANTI STAR LC 20	£ 390.000
STAMPANTI STAR LC 200	£ 550.000
STAMPANTI STAR LC 24100	£ 590.000
STAMPANTI LASER C-ITOH 4 PLUS	£ 1.300.000
STAMPANTI KODAK INKJET COLOR	£ 950.000

CD ROM MITSUMI DOUBLE SPEED	£ 500.000
HARD DISK 425MB IDE	£ 720.000
MODULI SIMM 1MB	£ 109.000
SCHEDA AUDIO SOUNMASTER II	£ 189.000
DISCHETTI DIASPRON 5,25 HD	£ 750.000

AT 286/16MH7 PORTATILE	£ 1.100.000
AT 286/16MH7 1MB - HD 250	£ 1.250.000
AT 386/40MH7 4MB - HD 250	£ 1.990.000
AT 486/33 MH7 4MB - HD 250	£ 2.390.000
AT 486/366 DX 4MB - HD 250	£ 2.750.000

VINCERE AL LOTTO NON È UN SOGNO MA UN PROGRAMMA NOSTRADAMUS per ricevitorie ed amanti gioco lotto. Vincite assicurate oltre 80% sul gioco dell'ambata oltre a statistiche/ritadi/sistemi rotazione 90/Big Jump per terno e archivio estrazioni dal 1939 disponibilità programma presso la nostra sede.

SPECIALISTI IN PROGRAMMI PER SISTEMI TOTOCALCIO/TOTIP/ENALOTTO/LOTTO/CORSA TRIS/SERVIZIO STATISTICHE E PREVISIONI: LOTTO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA EVASIONE ORDINI IN 24 ORE • INGROSSO E AL MINUTO

PAGAMENTI DILAZIONATI

I PREZZI SONO IVA INCLUSA



39.900? Secondo me manca solo la voglia e soprattutto è molto più comodo mettersi in tasca un centone a gioco venduto. Scusatemi se ho scritto un po' troppe cazzate, ma avevo tantissima voglia di sfogarmi. Salutoni a tutta la redazione da Mirko.
P.S. Continuate così che siete forti.
P.P.S. Pubblicate la lettera anche se fa molto schifo, oppure non vi scriverò mai, e dico mai, più.

Vedo che avete risposto al mio appello lanciato sul numero di Luglio/Agosto e devo dire che le lettere sulla pirateria stanno giungendo sempre più numerose in redazione. Innanzitutto vorrei contraddirti su un punto della tua lettera. Tu affermi che i giochi su dischetto dovrebbero costare meno perché essendo di qualità inferiore hanno costi di produzione inferiore, ma questo non è vero. I costi per produrre i giochi spesso non sono proporzionali alla qualità del titolo stesso e comunque realizzare un gioco su disco non costa certamente molto di meno che farlo su CD (anche perché molto spesso i giochi realizzati per il dischetto d'argento sono semplici conversione con qualche piccola aggiunta di titoli già realizzati su disco).
Bisogna comunque dire che i prezzi di alcuni CD (non di tutti) sono abbastanza accessibili perché è evitata ogni forma di pirateria.
L'idea del Team 17 di lanciare giochi a 39.900 è veramente ottima, e in giro ci sono numerose proposta abbastanza interessanti ma comunque molti pirati sono "irriducibili" perché per loro è evidentemente meglio comprare un titolo a 3 carte anziché sborsarne 40.
Non importa che non sia legale e corretto, basta risparmiare (Chi vuole intendere, intenda. NdFabio). Ciao, grazie per la missiva e riscrivici.

FORBIDDEN PLANET

Grandissima, fighissima (mai quanto me) redazione di CVG, sono un vostro accanitissimo lettore di Torino, ho 13 anni e posseggo un'Amiga 500.
Sfogliando il numero 39 di Luglio-Agosto ho notato la recensione di Sierra Soccer e devo dire che secondo me il punteggio globale che gli avete dato (68%) mi è sembrato un po' troppo basso.
Personalmente gli darei le seguenti votazioni: 85% di giocabilità perché l'azione è ben fluida anche se concordo con voi sul fatto che i portieri sono troppo scemi, 90% di grafica perché in un gioco di calcio non si possono fare miracoli.
Sulla longevità sono pienamente d'accordo con voi mentre il sonoro si merita un bel 90% perché le musiche e gli effetti sono abbastanza coinvolgenti.
Vorrei quindi avere ulteriori chiarimenti sulla valutazione.
Ciao a tutti e complimenti.
Avella Fabio
(Torino)

SHORT ANSWER

Eccoci arrivati al secondo appuntamento con questa nuova sezione del Mailbag. Continuate a mandare le vostre domande, cercherò di rispondere in maniera esauriente per chiarire i vostri dubbi. Vai di risposte.

1) Mi potete consigliare un gioco di calcio manageriale per PC?
2) Convertiranno mai Ranma 1/2 per PC?
Fabio Cao
(Milano)

1) I giochi di calcio manageriale per PC sono abbastanza numerosi. Oltre al mitico e indimenticabile Football Manager posso consigliarti anche The Manager della US Gold e Premier Manager 2 della Gremlins.
2) Una conversione di Ranma 1/2 per PC è improbabile (o meglio impossibile), visto che le software house giapponesi che producono giochi per console non sono particolarmente interessate al mercato PC.

1) Quali sono gli ultimi titoli per il Manacer degni di nota?
2) Che giochi mi consigliate per il Gameboy?
Baccalà
(Tricarico)

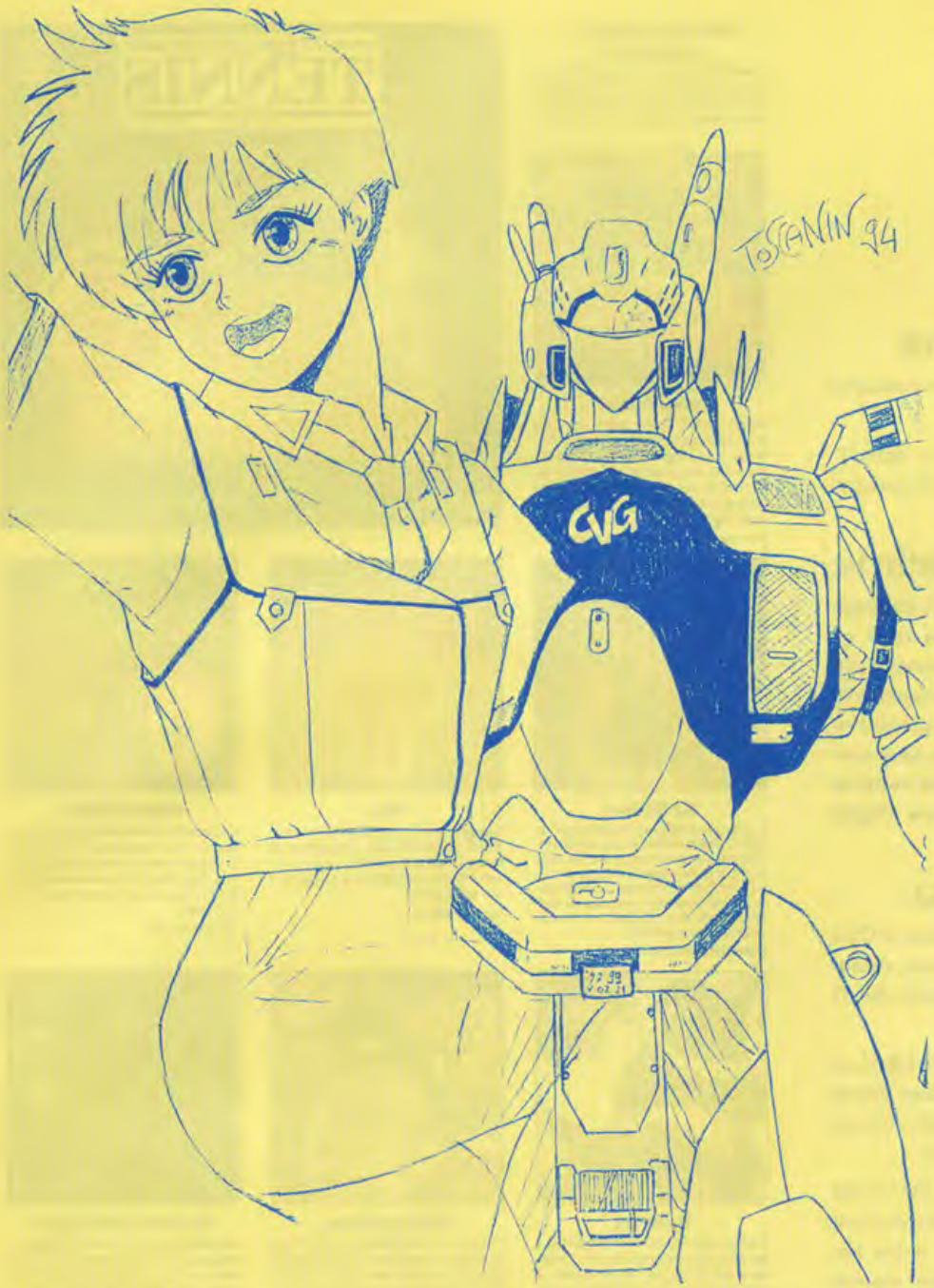
1) Sarebbe più facile dire quali sono quelli non degni di nota. A parte gli scherzi devo dire che il Manacer fa (purtroppo) parte di quelle periferiche lanciate e mai adeguatamente supportate dalle varie case produttrici. In questi ultimi mesi infatti non sono state realizzate e presentate grandi novità per il mitragliatore di casa Sega.
2) Dipende solamente dai tuoi gusti e dai titoli che hai già. Tra gli imperdibili posso consigliarti i platform di Mario e Wario, Zelda, Top Rank Tennis e tra le ultime novità il mitico Donkey Kong.

1) Quando uscirà Fatal Fury Special per Megadrive?
2) Mi consigliate Super Street Fighter 2 o Mortal Kombat 2 per Megadrive?
Paolo Angelilli
(Grottazzolina-AP)

1) Non è ancora stata annunciata nessuna data certa, ma visto che è già stato prodotto (con risultati abbastanza scarsini) il secondo episodio, non è improbabile una conversione a breve termine.
2) Sono due ottime conversioni da coin-op e meriterebbero entrambe di essere acquistate. La scelta dipende solo da te e dalle tue preferenze personali.

1) Quale è il migliore picchiaduro per Megadrive?
2) Mi piacciono le simulazioni di tennis ma quella che posseggo (Agassi Tennis) l'ho finita dopo pochissimo tempo ed è anche abbastanza noiosa. Sapreste consigliarmi qualcosa tipo DSP Tennis?
Nicola Di Dato
(San Giorgio a Cremano)

1) Gli esperti della redazione mi assicurano che Mortal Kombat 2 non ha rivali e supera come qualità e giocabilità anche il tanto decantato Super Street Fighter 2.
2) Non ci sono molti giochi di tennis disponibili per Megadrive. Il migliore è senza dubbio Pete Sampras Tennis.



Mi chiamo Peppe, sono un ragazzo napoletano di 21 anni e sono un grande appassionato di videogames da quando ne avevo 9. Poco tempo fa ho acquistato un Megadrive e nel tentativo di scovare qualche titolo buono per la console ho risfogliato i vecchi numeri di CVG. Rileggendo il numero 32 datato Dicembre '93 mi è balzato agli occhi Fifa Soccer della EA, recensito a pagina 106. Premetto che sono un amante non tanto del calcio vero e proprio, ma dei videogames ad esso relativi. Dopo aver finito di leggere la recensione che presentava una pagella da premio Nobel (grafica 94%; sonoro 91%; giocabilità 92%; longevità 92%; globale 92%) esco e vado a comprare la tanto "decantata" cartuccia spendendo la bella cifra di 120.000 lire. Rincasato la inserisco nella console e comincio a giocare. Vorrei premettere ancora un paio di cose: sono un tipo piuttosto nervoso e, se non sono un eccellente videogiocatore, posso sicuramente annoverarmi tra quelli abili (con più di 10 anni di esperienza!!!). Mi accorgo subito che il gioco è dotato di buona grafica e di un sonoro abbastanza adeguato, ma dopo alcuni minuti mi rendo conto che Fifa Soccer è davvero insulso, il sistema di controllo è ridicolo, la lentezza dei giocatori con la palla al piede è a dir poco oscena e inoltre tutto il gioco è strutturato talmente male che non è possibile affatto giocare come si dovrebbe giocare al calcio. E' impossibile dar vita ad un'azione. L'unica cosa da fare per segnare (dopo una serie di batti e ribatti) e tirare a caso e sperare che la palla entri. Dopo qualche giorno di gioco e dopo aver imparato il manuale a memoria in tutte le lingue (con la speranza di capire il motivo di tale scempio), i miei nervi non hanno più retto. Ho scaraventato la cartuccia contro il muro e si è distrutta. Ho certamente commesso una cazzata, ma mi sono sfogato. L'unica cosa che, ancora oggi, mi piange, sono i soldi spesi, soldi che avevo guadagnato tanto faticosamente dando lezioni private. Voglio dire solo un'ultima cosa; la recensione puzza di bustarella (mi giocherei la vita). Se così non è, allora voglio sapere in base a quali criteri è stato valutato Fifa Soccer (è molto più giocabile e divertente International Soccer per C64). Come è possibile scrivere alla voce giocabilità: "semplice da giocare", se il controllo è osceno e i giocatori giocano su di un lastrone di ghiaccio calzando pattini a rotelle?!?! E per favore non venitemi a parlare di inerzia o vaccate del genere. Il gioco è una m..... e Paul Rand è un fallito corrotto, nonché un emerito incompetente (Non c'è che dire: davvero una analisi precisa e puntuale! NdFabio)!
Peppe
(Napoli)

Ho deciso di pubblicare entrambe le lettere per chiarire alcuni punti sulla valutazione dei due giochi sopracitati, valutazioni che hanno causato qualche contestazione da parte di alcuni lettori. Partendo con Sierra Soccer, devo dire che personalmente sono pienamente d'accordo con quello che aveva scritto Carletto nella sua recensione. Anche se dobbiamo ammirare gli sforzi della software house più "avventurosa" del globo, non si possono non sottolineare alcuni difetti strutturali dovuti evidentemente ad una certa inesperienza in questo

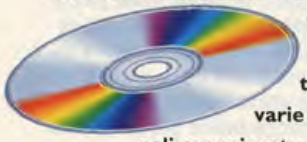
Entra nel FANTASTICO MONDO di Philips CD-i

Gratis l'iscrizione

Philips desidera presentarTi un'iniziativa eccezionale!

Se possiedi un lettore Philips CD-i, iscriviTi al CD-i Club e godrai di una serie di vantaggi veramente fantastici.

Le novità in anteprima



Riceverai direttamente a casa tua il Catalogo titoli, con tutti gli aggiornamenti, potrai partecipare alle varie iniziative promozionali organizzate dal Club e sarai continuamente informato sulle eventuali novità di prodotto (gli accessori, la cartuccia Digital Video o altro).

Gli acquisti da casa

Ma c'é molto di più! Philips attraverso il CD-i Club Ti permetterà di ricevere a casa, comodamente, senza problemi tutti i titoli che Ti interessano.

Regolarmente Ti invieremo le nostre offerte e potrai ordinare i titoli, con l'apposito buono d'ordine, per fax, per posta o semplicemente telefonando al nostro Numero Verde.

Se non l'hai ancora fatto iscriviTi al CD-i Club! Telefona al nostro Numero Verde, lascia i tuoi dati ed entra nel fantastico mondo del CD-i Club.

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167-820026

International Tennis Open
Due Giocatori

Con questa nuova versione è possibile scegliere se giocare contro il CD-i o sfidare un amico utilizzando due telecomandi. Buona fortuna e che vinca il migliore! Versione italiana





Dragon's Lair I

Bisogna guidare Dirk, il nostro sfortunato eroe, attraverso il castello, sconfiggere i mostri, uccidere il drago e liberare la principessa che è stata fatta prigioniera dal malefico mago Mordroc. Un videogame dell'ultima generazione! Come entrare in un vero cartone animato! Digital video.

Versione originale. Istruzioni in Italiano.



The 7th Guest

Il più famoso e intrigante "mystery game" su CD-i. Completamente realizzato in grafica tridimensionale, con personaggi live e colonna sonora originale, permette di vivere tutte le emozioni della realtà virtuale. Un castello pieno di orrori, fantasmi e rompicapo da risolvere fa da sfondo a un'avventura davvero indimenticabile. Insuperabile!

Digital video. Versione originale.



Inca

Coraggio, velocità, saggezza sono le virtù richieste da quest'avventura nello spazio e nel tempo. Cinquecento anni sono passati, è arrivato il momento di restituire al popolo Inca i suoi antichi poteri!

Versione italiana.



Phantom Express

E' tornato! Quel pazzo del Dott. Dearth è tornato con il suo ottovolante tridimensionale. Le montagne russe più pazze che si siano mai viste. Mille bersagli coloratissimi vengono incontro a folle velocità. I peggiori incubi diventano realtà!

Versione originale



Striker Pro

Il più emozionante gioco del calcio su CD-i! Ben 64 squadre provenienti da tutto il mondo a disposizione per una amichevole, il Campionato o la Coppa del Mondo. E come in una partita dal vero, ci sono calci d'angolo, falli, rimesse e naturalmente, gol! Un'occasione unica per tutti gli appassionati di calcio!

Versione italiana.



Mad Dog Mac Cree

Mad Dog e la sua banda hanno rapito la figlia del sindaco e imprigionato lo sceriffo. Bisogna farsi largo a suon di spari e colpire i banditi che si muoveranno come in un vero film! Un classico shooting game che ci condurrà nelle strade del vecchio West. Il primo vero western interattivo!

Digital Video. Versione Italiana.



The Cream of Eric Clapton

Una delle leggende del Rock, Eric Clapton, si presenta nella rinnovata veste CD-i con i suoi classici di sempre: Layla, I Shot the Sheriff, Cocaine, Wonderful Tonight e molti altri.

Un CD-i che Ti farà rivivere le emozioni che solo il rock d'autore può dare.

Digital Video

Essere iscritti al Club CD-i ha i

Philips CD-i


suoi grandi vantaggi.
Club
Entra
nel FANTASTICO
MONDO di
Philips
CD-i
PHILIPS
PHILIPS
PHILIPS

genere di titoli. Non pretendo certamente un gioco ultrarealistico al primo tentativo, ma almeno vorrei evitare di vedere azioni assurde come gol di testa segnati da metà campo. Comunque il gioco non è poi totalmente da buttare e penso





che con alcune modifiche Sierra Soccer potrebbe veramente diventare una delle migliori simulazioni del genere. Lascio ora la parola all'autore della recensione nel caso abbia qualcosa da aggiungere. Passando alla seconda missiva, devo dire che il discorso che bisogna fare per quello che riguarda Fifa Soccer è sostanzialmente diverso. La simulazione della EA è effettivamente anomala come struttura e, anche se ha ricevuto giudizi eccellenti da gran parte della critica, non ha incontrato i pareri positivi di tutti i videogiocatori (molti però lo hanno definito il miglior titolo dell'anno). Fifa Soccer è in effetti un gioco strano, da amare o da odiare e, anche all'interno della nostra stessa redazione ci sono opinioni contrastanti. Personalmente lo ritengo un titolo discreto (non al livello di altre produzioni sportive della EA) che trova il suo punto di forza in una veste grafica veramente ottima e che risulta spettacolare anche grazie alla visuale innovativa; sono in effetti presenti alcune lacune (l'eccessiva lentezza del portatore di palla rispetto agli altri giocatori, che rende difficile impostare delle azioni...) ma non mi sento di bocciarlo completamente e di definirlo come hai fatto tu, un gioco schifoso. Posso inoltre capire la tua ira per i soldi che hai speso, ma mi sembra eccessivo (e anche non troppo educato) il tuo attacco contro Paul Rand, che tra parentesi è uno dei migliori giornalisti che in Inghilterra scrivono di videogiochi.
Se qualche altro redattore ha voglia di aggiungere qualche suo commento sul gioco lascio libera la tastiera. Per questo mese ho finito, vi saluto e vi aspetto tra trenta giorni.

(Prosegue nella risposta Carlo Barone)
Ringraziando per prima cosa Marco per lo spazio concessomi e per il suo sostegno morale, passo a rispondere alla missiva di Fabio che ha mosso finalmente una critica intelligente (cosa che dovrebbe avvenire un po' più spesso) senza cadere in sproloqui ed insulti vari.
Devi sapere che ho esitato a lungo nel giudicare Sierra Soccer, in quanto avevo sentito molte opinioni contrastanti e, a prima vista, la mia valutazione era ancora peggiore del 68 che tanto ti ha stupito.
La grafica infatti mi aveva decisamente mal disposto anche perché non condivido il tuo discorso su tale aspetto nei giochi di calcio: anche l'occhio vuole la sua parte e mi stupisco di come tu possa affermare che non si possono fare miracoli di fronte a tanti altri titoli che non sono così carenti da questo punto di vista.
Lasciando perdere il discorso sonoro (de gustibus non est disputandum, dicevano i saggi latini), rimane l'aspetto giocabilità; se tu stesso concordi sulla demenza dei portieri, non capisco come tu possa dare 85 ad un gioco dove spesso le partite finiscono con risultati pallavolistici proprio a causa di questo difetto e non per le possibilità (comunque notevoli) di creare azioni-goal che il gioco offre.
In ogni caso forse il mio giudizio è stato troppo severo e può darsi che sia rimasto troppo influenzato dall'opinione negativa iniziale (Gabrio voleva dargli addirittura 46!) che magari ha condizionato il voto finale a prescindere dagli sforzi fatti dalla Sierra.
Comunque, se dovessi giudicarlo nuovamente, non cambierei la mia opinione generale sul gioco, che rispetto agli altri titoli vanta un'immediatezza invidiabile, ma nulla più...



QuickShot®

World No. 1

L'UNICO MODO PER SFIDARLO E VINCERE.

MOLTI ALTRI MODELLI IN ARRIVO

I JOYSTICKS MULTISYSTEM SONO COMPATIBILI CON:
COMMODORE - ATARI - AMSTRAD
SEGA - SEARS - MSX


RAIDER 5


STARFIGHTER 5


MAVERICK 2B


CONQUEROR 2


PYTHON 2B


INVADER 2


CONQUEROR 3


SUPER WARRIOR


QUICKSHOT II TURBO


STARFIGHTER 3

Distributore esclusivo per l'Italia: RS ricerca e sviluppo srl - Via B. Buozzi, 6
40057 Cadriano di Granarolo (Bologna) - Tel. 051-765563 - Fax 051-765568

VINCI LA SFIDA.

NEWS

SPECIALE PLAYSTATION

La Sony si lancia nel mondo del divertimento videoludico con una console nuova di zecca!. Riuscirà a sconfiggere i colossi Sega e Nintendo?

Preparatevi, perché una nuova console sta per essere lanciata sul mercato. Dal momento del suo debutto (che vi ricordo è avvenuto al Tokyo Toy Show), la Playstation è diventata indubbiamente la macchina da gioco più attesa e chiacchierata dalla stampa specializzata nipponica. Tutte le notizie e le immagini provengono dalla fiera giapponese sopracitata, quindi alcuni dei giochi che vedrete in questa pagine potrebbero anche non apparire mai in Europa, comunque tutte le foto servono per mostrare le capacità della nuova console Sony. Sony che ha grandi piani per la loro piccola meraviglia: gli esperti di vendita pensano di riuscire a piazzare sul mercato circa un milione di macchine nei primi dodici mesi, mentre non sono state fatte previsioni precise per quello che riguarda il numero delle cartucce. La Sony conta quindi di poter ottenere il controllo di una buona fetta del mercato videoludico, ma per fare questo, oltre ad una buona macchina, ci vogliono anche dei buoni titoli. Non c'è però da preoccuparsi, visto che oltre 170 gruppi di sviluppatori sono già al lavoro per realizzare nuovi giochi (guardate il box per alcune piccole anteprime), senza poi calcolare i titoli che verranno realizzati dalla stessa Sony. Ma passiamo ora ad alcuni dati tecnici sulla Playstation. Il motore grafico è capace di shiftare (attenzione, non di elaborare) un milione e 500 mila poligoni al secondo, oppure 500 mila poligoni (sempre al secondo) con texture mapping.
L'architettura grafica veramente avanzata permette anche di ruotare e zoomare fino a 4000 sprite in alta risoluzione di dimensioni massime di 8x8 pixel, oltre che a supportare la compressione M-Peg e J-Peg. A tutte queste novità tecniche vanno aggiunte anche alcune caratteristiche "arcaiche". I designer infatti non si sono concentrati solo su poligoni, Gourad shading e texture mapping, ma hanno anche inserito dei chip per lo scrolling dello schermo e per la gestione degli sprite e, visto il gran numero di giochi che possono essere convertiti per questo sistema, questo fatto è senza dubbio positivo.
La console offre varie possibilità di sviluppo (anche se alla Sony hanno assicurato che la Playstation sarà solo una macchina da gioco), visto che sono presenti slot per l'inserimento di diverse cartucce. Le RAM card permettono di salvare una partita o un personaggio per poi usarlo successivamente. La presa RS232C permette di collegare più macchine per consentire il multy player (utilissimo nei giochi di guida); può anche essere usata per collegare la Playstation a due monitor. Inoltre la Playstation vuole sfruttare il malcontento che circola tra le software house nei confronti della Sega e della Nintendo. Infatti, per riuscire a ottenere dei buoni vantaggi economici dalle loro produzioni (visto gli alti costi di realizzazione e le royalties che si devono pagare), le software house devono riuscire a vendere un numero impressionante di cartucce. Proprio per questo motivo le case produttrici stanno cercando un sistema alternativo per poter creare giochi e guadagnare; questo sistema dovrebbe essere la Playstation della Sony, visto che la "casa madre" non intende chiedere diritti per la realizzazione dei titoli. I costi di sviluppo purtroppo sono però abbastanza alti. Anche per la conversione di un vecchio titolo è necessario il kit di sviluppo, che costa "solamente" 10.000 sterline. Se a tutto questo aggiungiamo le inevitabili sequenze cinematografiche, gli intermezzi e le musiche è evidente che il prezzo dello sviluppo si alza ulteriormente. La Sony pensa tuttavia di poter mantenere i prezzi dei giochi intorno alle 30-40 sterline, cioè molto meno degli ultimi titoli prodotti per Mega CD, tanto per fare un confronto con i prezzi attuali. Attualmente sono in fase di sviluppo circa trenta titoli, sei dei quali usciranno in contemporanea con la console. La macchina stessa verrà fornita con un gioco (non si sa ancora quale).
Non ci resta che aspettare fino a novembre per poter provare questa nuova piccola meraviglia e per vedere quale tra le macchine dell'ultima era (3DO, Saturn, 32X, Ultra 64, Jaguar CD) si rivelerà la migliore.

I GIOCHI!

Dopo aver parlato a lungo della Playstation e delle sue caratteristiche, eccoci finalmente giunti alla parte più interessante, ovvero ai giochi. Ecco una breve descrizione dei primi giochi che verranno lanciati, ma vi ricordo che, come è già stato scritto nell'introduzione, ci sono ben 170 team di sviluppatori che stanno lavorando a nuovi titoli. Non si può certamente dire che mancheranno dei giochi per questa console...



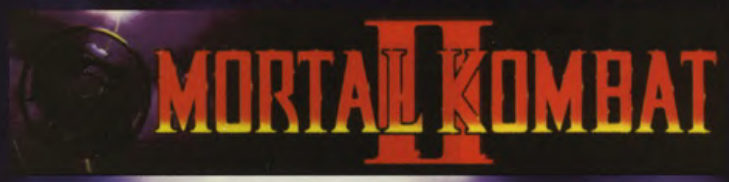




RIDGE RACER
Namco

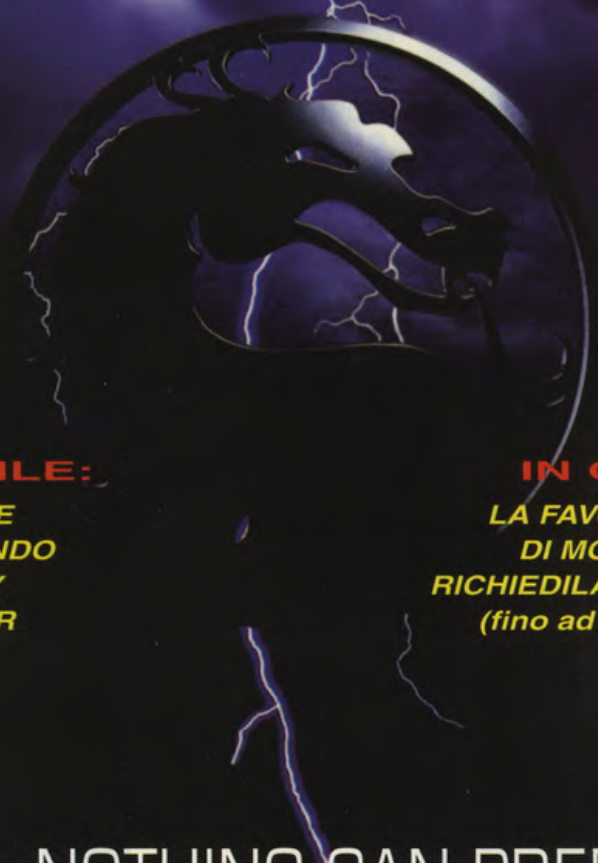
Mentre i possessori del Saturn potranno divertirsi con la versione casalinga di Daytona, il capolavoro della Namco verrà convertito per la Playstation. Come potete vedere dalle foto la grafica sembra veramente favolosa e quasi identica a quella del coin-op. Non è ancora noto se sarà inserita un'opzione per due giocatori.

Vieni a giocare anche tu a



presso lo stand NEWEL allo SMAU
Fiera di Milano 13-17 ottobre 94
Padiglione 42/I - Stand A-18

Biglietti gratuiti per lo SMAU nel nostro punto vendita



DISPONIBILE:

MEGADRIVE
SUPERNINTENDO
GAME BOY
GAME GEAR

IN OMAGGIO:

LA FAVOLOSA MAGLIETTA
DI MORTAL KOMBAT...
RICHIEDILA AL TUO NEGOZIANTE
(fino ad esaurimento scorte)

NOTHING, NOTHING CAN PREPARE YOU

NEWEL srl®
DISTRIBUZIONE

videogames & accessori

Via Mac Mahon, 75 - 20155 Milano - Rivenditori: (02) 3270226 - Ordinazioni: (02) 33000036 - Fax: (02) 33000035

TUTTI I PRODOTTI ACCLAIM SONO DISTRIBUITI IN ITALIA DA NEWEL

MIDWAY®

MORTAL KOMBAT II is Trademark of and Licensed from Midway® Manufacturing Company © 1993 All Rights Reserved - Used by Permission

Acclaim entertainment inc.

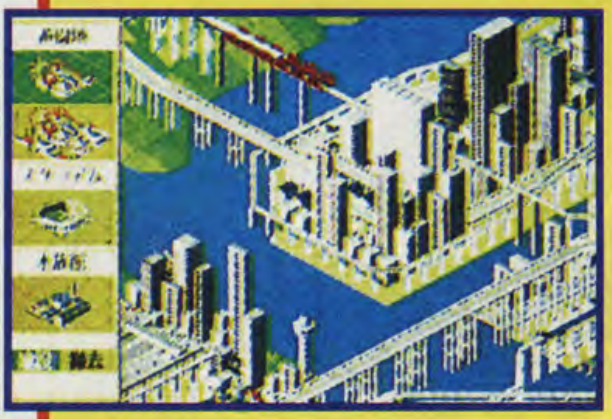
NEWS



STAR BLADE
Namco
Un'altra conversione di un coin-op Namco: questo gioco è uno sparatutto in 3D che ricorda in molti particolari Virtua Star Wars della Sega. Anche in questo caso le differenze tra la versione arcade e quella della Playstation sono veramente minime.



CYBERSLED
Namco
La terza (e per il momento ultima) conversione da coin-op della Namco per la Playstation è Cybersled. Si tratta di uno sparatutto poligonale nel quale si devono affrontare orde di robot giganti e astronavi aliene.



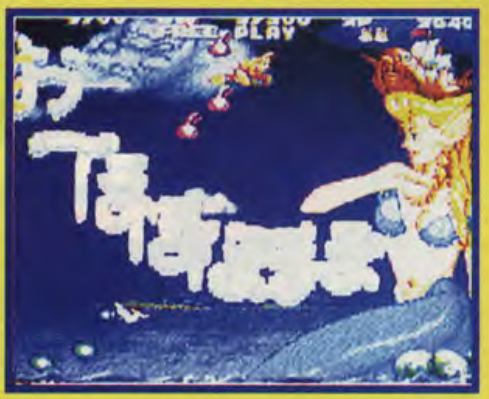
A-TRAIN IV
Artdink
Mentre Sim City ha ottenuto un grandissimo successo in Europa, lo stesso non si può dire dell'ottimo A-Train. Tuttavia questo è uno dei giochi più popolari per PC in Giappone e questo fatto spiega la conversione che comunque non dovrebbe distaccarsi troppo dalla versione per computer.

PORI PORI CIRCUS GRAND PRIX
Sony
Questa corsa automobilistica ha una grafica veramente cartonesca e dei tracciati stranissimi. Sembra essere uno dei titoli più interessanti tra le prime uscite.



CHARLOTTE'S CASTLE
Asmic
Basata su una oscura serie di cartoni animati giapponesi (ma che oscura, si tratta del mitico Lupin terzo), questo Action/Adventure verrà lanciato nel primo semestre del '95. Non vediamo l'ora di poterlo provare.





ULTIMATE PARODIUS
Konami
Sicuramente uno dei titoli più importanti realizzati per la Playstation. Le informazioni sono veramente scarse, ma da quello che abbiamo saputo si dovrebbe trattare di una versione migliorata del coin-op.

Gioca con Joe!

Il meglio dei videogiochi e accessori.

Nintendo

SEGA











- Cartucce perfettamente compatibili con i sistemi italiani, senza adattatore.
- Console in versione PAL, compatibili con i televisori italiani.
- Videogiochi in regola con il marchio CE per la sicurezza del giocattolo.

GIOKA JOE

Logic 3

Teknos Trading
Importazione e distribuzione video giochi

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

18100 IMPERIA - VIA G.AMENDOLA, 43 TEL 0183/29.91.91 - FAX 0183/29.07.72
20122 MILANO - VIA P.L. DA PALESTRINA, 10 TEL 02/670.52.65 - FAX 02/66.98.69.48
Servizio di listino automatico 24 h - Tel 0183/29.95.95

NEWS



RAIDEN
Seibu

La Seibu ha deciso di convertire questo vecchissimo coin-op. Raiden sarà una dei primi titoli ad essere prodotti (potrebbe addirittura essere quello in omaggio) e, anche se non sfrutta le potenzialità della macchina, potrebbe rivelarsi un gioco interessante.



V-ZONE
Sony

Potrebbe sembrare un gioco di flipper, ma in realtà si tratta di un simulatore di pachinko (e che roba è?). Visto che questo gioco non è molto noto se non in Giappone ed a Hong Kong, molto probabilmente non verrà mai distribuito in Europa.

GANBARE MORIKAWA-KUN
Sony

Questo gioco di strategia è veramente strano. Dovrete infatti costruire robot e risolvere puzzle. Bizzarro, ma certamente uno dei titoli più originali tra quelli in produzione per la macchina Sony.



POWERFUL PROFESSIONAL BASEBALL
Konami

Tra le prime produzione per la Playstation ovviamente non poteva mancare un simulatore di baseball, sport molto popolare in Giappone. Grossi sprite, animazioni simpatiche e commenti digitalizzati sono le principali caratteristiche di questo gioco che probabilmente non verrà mai lanciato ufficialmente in Europa.



LA US GOLD FA BUCA IN UNO!

Fresca del successo ottenuto con la licenza ufficiale dei mondiali di calcio (World Cup '94, per chi non lo sapesse), la US Gold è riuscita a ottenere i diritti di uno dei più importanti eventi golfistici dell'anno: i campionati del mondo. La cosa che stupisce maggiormente è il fatto che questo nuovo titolo verrà realizzate solo per macchine dotate di lettore CD (3DO, CD32, CD-i, PC CD-ROM, Mega CD) e questo perché ci sono ben 800 Megabytes di immagini renderizzate prese direttamente dal circuito ufficiale dei mondiali (il World Cup Hyatt Dorado) che si trova in Portorico. Il gioco verrà realizzato anche per il Saturn e per la Playstation pochi mesi dopo il loro lancio, quindi nei primi mesi dell'anno prossimo.



MICHEAL JORDAN ADVENTURE

Appena abbiamo sentito parlare di questo gioco ci aspettavamo di dover provare un ennesimo titolo dedicato al basket, ma ancora una volta (come è già successo con Shaq Fu) i programmatori hanno deciso di sfruttare il nome di una stella della NBA per qualcosa di diverso. Micheal Jordan Adventure (Chaos in the windy city) è infatti un platform/picchiaduro nel quale Jordan deve riuscire a salvare 20 tra i più famosi e importanti cestisti con l'aiuto solo del suo fidato pallone da basket. La grafica sembra ottima, specialmente lo sprite digitalizzato di Mike, così come anche il sonoro e la giocabilità. Insomma, sembra uno dei più interessanti prodotti realizzati ultimamente per il Super Nes. Nessuna notizia sulla versione Megadrive che dovrebbe essere realizzata dalla Electronic Arts.



DERBY STALLION
Ascii

Le corse di cavalli non sono certamente il gioco più emozionante che si possa realizzare su una console potente come la Playstation. Molto probabilmente non verrà mai realizzata una versione europea.



TALE OF POPOROKUROISU
Sony

Come si può intuire dal nome, questo titolo è il classico e immenso RPG in giapponese (e quindi abbastanza ingiocabile). E' uno dei primi giochi che verrà realizzato e allo stesso tempo è anche uno dei più attesi.



ZERO DEVICE
Zoom

Zero Device è un picchiaduro veramente impressionante. E' velocissimo, la grafica è dettagliatissima e con un numero infinito di punti di vista grazie alle notevoli potenzialità della Playstation.


Sigma


Tornado

Logic 3


FreeWheel


Phantom


SpeedPad


LogiPad


Delta-Ray


Quatro


System Pad


ScreenBeat3


SpeedMouse


Logiscan

Accessori per: SEGA - NINTENDO
PERSONAL COMPUTER - AMIGA

I prodotti Logic 3 sono importati e distribuiti in esclusiva da:

Teknos Trading
Importazione e distribuzione video giochi

Sede Centrale: 18100 IMPERIA - Via Amendola, 47
Tel. 0183/29.91.91 Fax 0183/29.07.72
Sede per Lombardia: 20100 MILANO - Via P.L. da Palestrina, 10
Tel. 02/67.05.265 Fax 02/66.98.69.48

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI RISPETTIVI PROPRIETARI

NEWS



LA RAM CARD PUO CONTENERE FINO AD 1 MEGABIT DI INFORMAZIONI (256K). LA PLAYSTATION E DOTATA DI 8 MEGABYTE DI RAM ON-BOARD, OLTRE A 256K DI BUFFER PER IL CD-ROM.



IL JOYPAD DELLA PLAYSTATION HA BEN 14 PULSANTI (COMPRESA LA CROCE DIREZIONALE). MALGRADO QUESTO SEMBRA VERAMENTE COMODO.

LE DIMENSIONI DELLA MACCHINA SONO MOLTO CONTENUTE; INFATTI LA PLAYSTATION È ALTA SOLO 5 CENTIMETRI ED È GRANDE CIRCA COME UNA RIVISTA. E' INOLTRE MOLTFACILE DA UTILIZZARE: INFATTI GLI UNICI PULSANTI PRESENTI SONO IL RESET, IL POWER E QUELLO PER APRIRE LA CONSOLE.



PLAYSTATION SPEC

CPU: 3000A 32-BIT RISC
VELOCITA': 33Mhz
COLORI: 24-BIT
SUPPORTO: CD
CAPACITA' GRAFICHE:
Fino a 500.000 poligoni con texture mapping al secondo. Senza dubbio il più potente motore grafico mai visto su una console casalinga.
DISPONIBILITA': Novembre in Giappone.

Tra tutte le nuove macchine, la Playstation è sicuramente quella dotata delle migliori specifiche tecniche. Se la Sony supporterà seriamente la console (e non capiamo perché non dovrebbe farlo), potrebbe diventare la dominatrice del mercato. Al momento del lancio in Giappone probabilmente alcuni importatori paralleli saranno in grado di procurarsene qualche esemplare.
Aspettatevi però un prezzo molto elevato.

SNATCHER

La Konami sta ultimando la conversione per Mega CD di Snatcher. Il gioco, che per chi non lo sapesse è un'avventura grafico/testuale con sezioni alla Operation Wolf, ricorda nella trama e nell'ambientazione Blade Runner ed è dotato di numerosi intermezzi grafici veramente strepitosi. Il vostro compito è quello di distruggere gli Snatcher, dei Bio- robot impazziti che vivono uccidendo gli esseri umani e prendendo il loro posto. Snatcher è compatibile con il Justifier (che veniva venduto insieme a Lethal Enforcer) ed è sicuramente un titolo molto interessante. Alla Konami infatti sperano di ripetere il successo ottenuto con la versione PC Engine, anche se molto probabilmente verrà vietato ai minori di 16 anni.



OH YES, LEMMINGS 3!

No, questa volta non parliamo di Mortal Kombat o dei soliti picchiaduro. I pazzi Lemmings sono ritornati in questo nuovo titolo della Psygnosis. Questa volta dovrete aiutare i simpatici animaletti attraverso 120 nuovissimi e insidiosissimi livelli pieni di nemici e trappole che tendono a sterminare i cari roditori. Ancora una volta (come era già accaduto in Lemmings 2) le differenze non sono puramente estetiche, ma sono state aggiunte tutta una serie di nuove azioni e di oggetti da utilizzare. Altra differenza abbastanza evidente è la grafica degli sprite, che ora sono più grandi e animati in maniera più fluida.



IL NUOVO EPISODIO DI LEMMINGS POTREBBE DIVENTARE IL PIU IMPORTANTE TITOLO DELLA PSYGNOSIS.



LEMMINGS 3 VERRÀ DISTRIBUITO A NOVEMBRE IN VERSIONE PC, PC CD-ROM E AMIGA.

IT'S CLAYTIME

I pazzi personaggi realizzati con il Pongo (in inglese Clay) sono tornati in una nuova cartuccia da ben 24 mega grazie alla Interplay. In "Clayfighter 2: Judgemente Clay" sono presenti nove nuovi personaggi come Hobby, il coniglio, Octo il polipo viola ed il mitico Banana Man, mentre dei lottatori che popolavano il primo episodio sono rimasti solo Mr Frosty e The Blob. L'aspetto tecnico è stato notevolmente migliorato, con animazioni più fluide e sonoro digitalizzato. Inoltre, grazie alle numerose e nuove opzioni (che permettono anche di allenarsi) sembra proprio che Clayfighter possa ottenere lo stesso successo del suo predecessore.

KASUMI NINJA

Ritardi permettendo (e dobbiamo dire che la Atari è maestra in questo campo), dovrebbe quasi essere pronto e disponibile nei negozi il primo picchiaduro per il Jaguar, ovvero Kasumi Ninja, sicuramente uno dei titoli più attesi per questa console. I programmatori hanno tratto notevole ispirazione da Mortal Kombat, combinando grafica digitalizzata con mosse ultraviolente e litri di sangue in un formidabile gioco di combattimento. La versione che abbiamo provato era praticamente finita se escludiamo la mancanza di un paio di personaggi e della musica. Eh ragazzi, è veramente violento! Se riuscite a colpire il vostro avversario il sangue schizza ovunque, ma al contrario di quello che accade negli altri giochi del genere, non scompare ma rimane sparso su tutto lo sfondo. Questo vuol dire che in caso di un incontro particolarmente lungo e violento, i combattenti potrebbero veramente trovarsi a lottare in una pozza di sangue.



IMPARARE AD UTILIZZARE LE SUPER MOSSE È VITALE. SE NON SI RIESCONO AD ESEGUIRE FIREBALL E TELETRASPORTI È INFATTI INUTILE SPERARE DI SOPRAVVIVERE NELL'ARENA.

LE ANIMAZIONI SONO VERAMENTE MOLTO FLUIDE, I PERSONAGGI BEN DEFINITI E GLI SFONDI SONO TRA I MIGLIORI MAI VISTI IN UN PICCHIADURO.





LE PRESE NON SONO PARTICOLARMENTE VIOLENTE, MA SONO UTILI PER ALLONTANARE L'AVVERSARIO E PREPARARE IL SUCCESSIVO ATTACCO.

GIOKA JOE

Foto Computer Mauro
AMIGA - MS-DOS
Noleggio-Vendita
GIOCHI
MEGADRIVE
SUPERNINTENDO
Via Canepari, 183 r - GENOVA Rivarolo
Telefono 010 - 44.58.27

GAMEMANIA
VIDEOGIOCHI - COMPUTERS - ACCESSORI
VENDITA E NOLEGGIO
NOVITA'
..... VIDEOGIOCHI .....
S.NINTENDO MEGADRIVE
G.BOY NINTENDO M.SYSYEM
COMPUTERS E ACCESSORI
VASTO ASSORTIMENTO DI
SOFTWARE PER PC - AMIGA
x x x x
Via Piacenza, 294r
16138 GENOVA
Tel/Fax 010-83.57.285

Tel. 0185 - 734517
di Quber Monica
Video Game Pedaa
Via Prione ,73 - La Spezia

GAME OVER
NOLEGGIO E VENDITA
VIDEOCASSETTE - VIDEOGIOCHI
Milano
Via Albani, 55 - Tel. 02/3270266

RICCI BABY
Giocattoli - prima infanzia
Vendita e noleggio videogiochi
SEGA e NINTENDO
L'AQUILA C.so Federico II, 13 Tel 0862 - 25579
Via Marrelli, 57 Tel 0862 - 23060

Office & Games
VIDEOGIOCHI e COMPUTERS
VENDITA PER CORRISPONDENZA
AL 0183 - 29.78.18
PREZZI IMBATTIBILI
IMPERIA - P.zza BIANCHI, 9

Office & Games
VIDEOGIOCHI e COMPUTERS
VENDITA DIRETTA
PREZZI IMBATTIBILI
TEL. 02 83.23.428
MILANO - Via SOLARI, 23

VIDEO & ENJOIMENT
Noleggio VIDEOCASSETTE
VIDEOGIOCHI
CONSOLE
C D I
CD ROM
TOSCANI sas Via M.di Mezzopiano
06024 GUBBIO PG - Tel. 075 922.14.44

IL NIDO
Noleggio e vendita VIDEOGIOCHI
Cartucce MEGADRIVE a partire
da £ 29.000
Via Libertà, 164 - CONCOREZZO MI
Tel 039 - 64.73.05

Adige Giocattoli
C.so Lodi, 9 - Milano - Tel. 02 551.95.983
NOLEGGIO e VENDITA VIDEOGIOCHI
SUPERNES - MEGADRIVE
GAME BOY - GAME GEAR
SCONTI SINO AL 40 %

VIDEOEVOLUZIONE
INGROSSO AUDIOVISIVI
VIDEOGIOCHI
ROMA - Via CARROCETO, 87
Telefono 06 - 769.64.888

MIDA
VIDEO GAMES CENTER
VENDITA E NOLEGGIO
AMPIO ASSORTIMENTO DI CARTUCCE E CD-ROM
Via Solferino, 90 - LIVORNO Tel. 0586 / 88.41.67

studio uno
GENOVA P.zza Matteotti, 25
Tel. 010 - 20.67.96

Teknos Trading
Via G. Amendola, 43 - 18100 IMPERIA Tel 0183 - 29.91.91 Fax 0183 - 29.67.72
Via P.L. da Palestrina, 10 - 20122 MILANO Tel 02 - 670.52.95 Fax 02 - 66.98.68.48
E' distributore esclusivo per l'Italia dei marchi:
GIOCA JOE - LOGIC 3

CVG PREVIEW

SONIC & KNUCKLES

Evviva! Sonic è tornato più in forma che mai. Ma riuscirà la Sega a farci vedere qualcosa di realmente nuovo? Vi consiglio di proseguire la lettura...

Come molti di voi, anch'io pensavo che Sonic 3 sarebbe stato per un po' l'ultimo episodio di una serie fortunatissima. Dopo tutto, com'è possibile migliorare un gioco praticamernte perfetto?





Eccoci alle prese con una sequenza bonus.

I livelli di Knuckles sono irti di pericolosi spuntoni, visto che può saltare più facilmente grazie "all'effetto planata".

Una simpatica aggiunta: i funghi giganti che servono come trampolino.

Ebbene ragazzi, la mia ultima visita alla sede della Sega mi ha davvero lasciato di stucco. Innanzitutto, questa cartuccia sarà compatibile con Sonic 2 e Sonic 3 (non posso dirvi molto di più, in ogni caso date un'occhiata al box apposito..), senza contare il gioco nuovo di zecca dotato di ben 18 Mbit, che contiene 6 giganteschi mondi tutti da esplorare. La grafica è stata modificata in maniera radicale e differisce sensibilmente da quella presente nei primi tre episodi. Ci sono un sacco di nuove musiche (eccezionale quella di Knuckles), così come un mucchio di oggetti sullo schermo con cui interagire (mitici i funghetti-trampolino). La giocabilità della versione al 70% che mi è stata mostrata è già altissima: questo gioco diventerà senza dubbio un classico. Giocare per credere.





Il motore grafico del gioco è stato ulteriormenete migliorato, con degli sfondi in parallasse ancora più curati.

UN'ALTRA MEGA-INTRO

Già la sequenza iniziale in Sonic 3 era eccellente, ma questa è addirittura meglio. Sonic scende lentamente dalla parte superiore dello schermo, subito seguito da Knuckles. La colonna sonora è poi senza dubbio la migliore tra tutte quelle che vedono come protagonista il nostro amato porcospino.









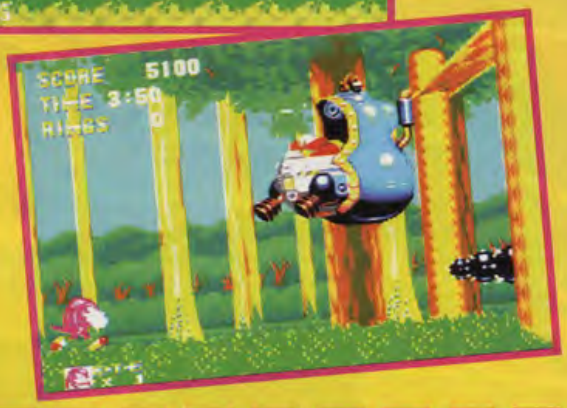



MA KNUCKLES NON ERA UN CATTIVO?

Nel terzo episodio Knuckles era un cattivo, ma questa volta lo troviamo come alleato a fianco di Sonic. O almeno questo è ciò che sembra. In ogni caso possiede una propria particolare intro, nella quale possiamo osservare la sua perigliosa fuga dal Dottor Robotnik.



Eccoci impegnati ad evitare gli ostacoli del perfido Dr Robotnik



Ora siamo alle prese con un super-robot.

SONIC-COMPATIBILE?

La notizia più succosa è che Sonic & Knuckles è compatibile con Sonic 2 e Sonic 3. Sfortunatamente non ci è stato permesso di prendere nessuna foto al riguardo, ma ci abbiamo giocato ed ecco cosa succede:

Sonic 2

Non vi sono dei grandi cambiamenti, ma potete giocare scegliendo di impersonare Sonic, Knuckles o Tails.

Sonic 3

Ancora potete scegliere tra uno dei tre personaggi, ma i livelli sono stati profondamente modificati nella loro struttura. Anche le musiche sono diverse. Knuckles può anche planare e scalare i muri: ciò gli permette di arrivare in alcune parti dei livelli che Tails può invece solo vedere. Inoltre, i due livelli che non erano disponibili durante il cheat mode ora sono pienamente giocabili.

SEGA	
VERSIONE: MEGA DRIVE	USCITA: OTTOBRE






CVG PREVIEW

BOOGERMAN

Cosa ne pensate di un rutto in faccia? Di certo non deve essere molto piacevole se, per di più, è in grado di eliminare i nemici del nostro eroe.

Rutta, si scaccola e sputa. Ed è il personaggio protagonista dell'ultimo platform della Interplay...



Ok, è un platform, ma questo non autorizza i protagonisti ad usare "le sostanze dal corpo secrete" (scusa Elio) durante il gioco. Sarà pure disgustoso, ma è l'unico modo per combattere gli scagnozzi generati da Booger Meister. Grazie all'ECO-LAB il mondo è stato completamente ripulito (come un piatto di pasta davanti a Gabrio), ma ora Booger Meister ha rubato il Cristal Fuse che era responsabile della pulizia generale condannando il mondo ad una nuova sporcizia. Questa è in sostanza la trama del gioco, un platform che ricorda molto Bubba 'n' Stick con elementi di azione misti ad enigmi secondo il più puro stile Core. Le nostre prime impressioni sono buone e l'idea della Interplay di ricreare una atmosfera umoristica potrebbe rivelarsi una scelta vincente.



La qualità della grafica in Boogerman è eccellente, con ottime animazioni come questa del salto del protagonista.



Raccogliete il maggior numero di stantuffi possibile, vi serviranno per costruire una scala alla fine del livello.



Una disgustosa creatura come Boogerman non può non avere che una fine disgustosa, sciogliendosi come neve al sole (per non dire altro...)



Per eliminare certi ostacoli Boogerman può utilizzare uno squassante peto (!?!).

Per raggiungere i punti più elevati sarà necessario utilizzare questi trampolini.





Mangiare un piatto di Chili darà a Boogerman la capacità di volare tramite "retrospinta".

ARRIVA L'UOMO CACCOLA

Lasciate Boogerman da solo per un po' e comincerà a cercare di attirare la vostra attenzione con una sequenza tanto divertente quanto rivoltante! Inserendo precedentemente un dito nel naso, rigirandolo un po' ed infine estraendo i prodotti con una notevole soddisfazione (voglio un silos per i rifiuti del mio corpo...).







INTERPLAY	
VERSIONE: MEGA DRIVE	USCITA: DICEMBRE

MEGA SWIV

CVG PREVIEW

Perché affrontare il nemico con una sola macchina da guerra quando è possibile usarne due?

Due mani sono meglio di una e certamente due cannoni sono meglio di uno quando si parla di massacrare nell'ultimo shoot'em-up della Time Warner. Swiv fece la sua apparizione quattro anni fa sull'Amiga (riscuotendo un ottimo successo) come diretto seguito di Silkworm, da cui si differenziava essenzialmente per lo scrolling verticale. Per chi comunque volesse sapere il significato di SWIV ecco svelato il mistero: Special Weapons Interdiction (!?!) Vehicle (e non Silkworm IV come asserivano certi bambini). Naturalmente il massimo del blastaggio lo si raggiunge nel modo a due giocatori, in cui potrete scegliere se comandare l'elicottero o la jeep, entrambi con delle precise caratteristiche. Infatti, mentre il primo non possiede problemi di spostamento, la seconda deve muoversi con attenzione evitando gli ostacoli presenti sul terreno (come cannoniere o treni corazzati), compensando però questa scarsa manovrabilità con la possibilità di orientare il cannone in tutte e otto le direzioni. Abbiamo potuto vedere solo il primo livello e non ci è sembrato molto dissimile dalle altre versioni. Non appena la Time Warner avrà terminato i restanti sei con il loro carico di mostroni e power-up, ve lo faremo sapere...



Ecco il primo cattivone che sbarrerà il vostro cammino: assicuratevi che il vostro Interdiction Vehicle abbia acquisito il maggior numero di power-up possibile.



La collaborazione è una cosa utile quando si tratta di blastare un nemico, ma andatelo a spiegare al vostro compagno quando appaiono dei power-up sullo schermo...







Boom! Il primo mostrone ci saluta in un tripudio di luci e colori. Ma era per caso una fabbrica di fuochi d'artificio?

Rimanere immobili in una posizione per distruggere le ondate di elicotteri può rivelarsi un'ottima strategia, sempre che qualcos'altro non ci attacchi prima...



Attaccate sempre tutti i veicoli da trasporto anche se sono disarmati, includendo sia i treni che le monorotale.

Il tempo sembra non passare mai quando si è macchinisti di un treno, sempre che non si sia attaccati da una unità SWIV!

Ci sono diversi scudi disseminati lungo il percorso: vi potranno essere utili in caso di eccessivi "affollamenti".



TIME WARNER

VERSIONE:	USCITA:
MEGA DRIVE	NOVEMBRE

CVG PREVIEW

SUPERKARTS

Ehi! Ma che sta succedendo?!?! Questo game assomiglia in modo impressionante a Super Mario Kart!?!? Che il PC si stia forse preparando a sferrare un attacco al dorato mondo delle console?



Nello schermo di pratica potrete selezionare il tipo di motore da montare sul vostro mezzo per poi metterlo alla prova nel "Practice Mode". Che lo sforzo sia con voi!

Come già detto, SuperKarts vanterà uno split screen-mode per il modo a 2 giocatori. Anche in queste caso le visuali delle 2 porzioni di schermo saranno totalmente indipendenti; peccato però che così dovrete fare a meno degli stupendi background. Che ci volete fare gente; non si può avere tutto dalla vita!



La Maniac Media Productions ha appena prodotto un nuovo motore grafico 3D, denominato RT3D, che è in grado di animare una quantità semplicemente smodata di superfici in texture mapping ad oltre 50 frame al secondo. SuperKarts è il gioco che (guarda caso) si basa proprio su questo nuovo codice e (riguarda un po' caso) promette di essere una delle corse di macchine più intrippanti e divertenti che abbiano mai solcato gli schermi dei nostri PC.
La versione finale del game dovrebbe vantare la bellezza di 8 tracciati che potranno essere giocati, oltre che in solitario, da un minimo di 2 player contemporaneamente (tramite un sistema di split-screen) fino ad arrivare ad un massimo di 8 concorrenti (tramite modem). Dalle prime informazioni parrebbe che la cosa su cui si sono concentrati maggiormente i programmatori sia stato il sistema di controllo, e questo per rendere il titolo il più possibile simile alla realtà. Preparatevi quindi a lanciarvi in corse frenetiche attraverso lunghi rettilinei e curve strettissime, cercando di mantenere però il vostro kart sempre attaccato al terreno. Oltre a tutto ciò, il gioco vanterà anche una serie di inquadrature stile TV (con replay), più una vasta serie power-up quali turbo, gomme e taniche d'olio, con le quali migliorare le prestazioni del vostro bolide. Concludendo, credo proprio che ci troviamo di fronte ad un titolo tra i più interessanti del momento e che potrebbe dare il via ad una incredibile serie di super giochi di guida. Speriamo solo che non ci siano incidenti di percorso!



Come avviene nella realtà, riuscire a guadagnarsi una buona posizione dopo la partenza si rivela essere una cosa davvero molto importante. Ok guys, fatemi largo!



Utilizzando la visuale laterale potrete rapidamente rendervi conto di eventuali macchine davanti o dietro di voi. Particolarmente utile quando vi trovate in prossimità di una curva molto stretta.



Oltre alla canonica visuale in prima persona, SuperKarts vanta una enorme varietà di prospettive. Davvero una bella storia!

I vari tracciati sono caratterizzati dalla presenza di numerosissime scorciatoie, senza contare poi le varie rampe che dovrebbero far la loro comparsa nella versione finale!



SONY

VERSIONE: PC

USCITA: OTTOBRE

CYBERIA

CVG PREVIEW

Di giochi etichettati come "Film interattivi" ce ne sono molti, ma CYBERIA promette anche di esserlo. Che sia la volta buona?

Il grande interesse che investe CYBERIA è sicuramente riconducibile all'elevato livello di interattività che offre questo nuovo titolo su CD. Infatti, a partire dalla trama (che vede il giocatore immerso in un futuro molto vicino nei panni di un sabotatore, con il compito di evitare, senza perire, l'attivazione di un'arma chiamata in codice CYBERIA), tutti gli aspetti di questo gioco sono stati curati in modo da coinvolgere il più possibile il giocatore. Così le riprese da varie angolazioni, la grafica renderizzata, le sequenze mozzafiato, sono tutti elementi che cercano di fornire più dati possibili alla mente del giocatore, alla quale non resta spazio per immaginare altro. Una realizzazione tecnica davvero impeccabile, basata sulle tecniche di programmazione più all'avanguardia. Per questo sarà molto difficile capire se si ha a che fare con un gioco vestito da film oppure con un film dai personaggi manovrabili. Dal punto di vista giocoso poi, varietà e divertimento non dovrebbero proprio mancare: CYBERIA è un'avventura molto arcade, composta da sequenze filmate e sezioni... esplosive. Insomma, i numeri per essere davvero unico li ha tutti, sia dal punto di vista estetico, che da quello legato al coinvolgimento e al divertimento. Speriamo solo che il gioco arrivi prima che attivino CYBERIA!



Gli sforzi dei programmatori, il team Xatrix, sono stati orientati soprattutto verso la trama, che è stata ideata con più risvolti, grazie ad un sistema di multi-sentiero.



La grafica di CYBERIA è realizzata con ben 256 colori; se volete vederli tutti, dovrete avere la scheda giusta.



I disegni a matita vengono usati per progettare le sequenze d'azione e assicurano al gioco una grandissima consistenza estetica.



Un altro aspetto interessante di CYBERIA è la miscela di generi differenti; si va infatti dall'avventura alla simulazione di volo.



La musica di CYBERIA è stata creata da Thomas Dolby, che lo scorso anno ha movimentato le acque del mondo dei computer, esibendo la sua "orchestra virtuale".
In realtà si trattava di suoni terribili, emessi da quattro musicisti virtuali fatti interamente da cubi. Queste note casuali e assordanti, pur non entrando nella Hit Parade, sono diventate davvero celebri!

INTERPLAY

VERSIONE:	USCITA:
PC CD-ROM	DICEMBRE

CVG PREVIEW

ARMORED FIST

Un nuovo gioco di carri armati sta per fare la sua comparsa su PC. Vuoi vedere che ci troviamo forse di fronte ad una nuova "grande cavalcata"?



Grazie al Mission Editor potrete costruirvi la missione che più si adatta alle vostre capacità. Scegliete il tipo di terreno, mettete qualche albero, scavate un fosso nella parte bassa dello schermo e... ricordatevi di mettere i carri nemici!

Il direttore dell'ufficio marketing della Novalogic, James Lamorticelli, si è gasato non poco quando ci ha mostrato nel suo ufficio l'introduzione del loro ultimo prodotto, Armored Fist. Inoltre, nonostante fosse reduce da un lunghissimo tour attraverso l'Europa nel quale aveva già presentato tale giochillo circa un centinaio di volte, quando è venuto il nostro turno si è mostrato ancora una volta sorpreso. Si è comportato come se fosse stata la prima volta che vedeva quelle esplosioni renderizzate, i vari tank e la sequenza introduttiva. I suoi occhi brillavano come brillano quelli di un bambino felice e, sinceramente, possiamo dirvi che capiamo il perché. Certo una bella intro fa scena, ma giochi come Microcosm ci hanno dimostrato che queste sono ben poca cosa se poi il game che c'è dietro è piatto, monotono e pure un po' schifosetto.



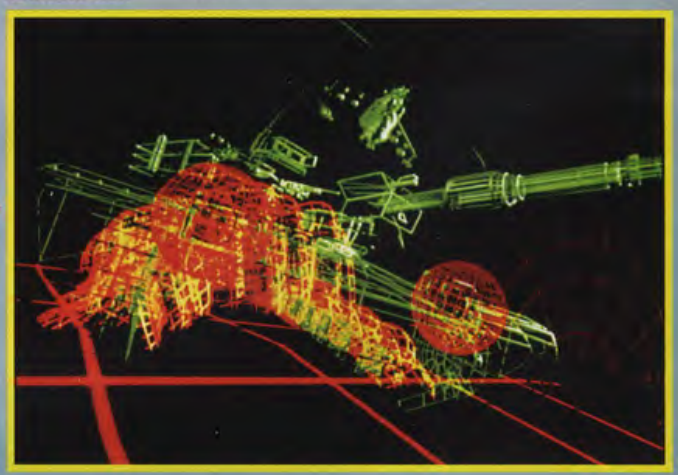
I vari sistemi di controllo varieranno notevolmente a seconda del tipo di tank che state pilotando. Comunque non preoccupatevi perché, in fondo, le differenze non è che siano poi molte. Dunque, vediamo un po' dov'è che hanno messo qui la "carroradio"...

Fortunatamente AF sembrerebbe essere un titolo, non solo ben realizzato, ma anche veramente giocabile.
La trama ci vede scaraventati in un futuro abbastanza remoto nel quale ci verrà concessa la possibilità di pilotare sia tank americani che sovietici.
Le missioni da portare a termine saranno circa una quarantina, ognuna delle quali si differenzierà dalle altre per obiettivi, condizioni climatiche, tipi di terreno ed avversari. Come se tutto ciò non fosse già abbastanza, i ragazzi della Novalogic hanno anche inserito un "Mission Editor" che consentirà ad ognuno di noi di crearsi il campo di battaglia che più gli aggrada. Ulteriori informazioni il prossimo mese...



Durante la missione potrete "switchare" tra i vari carri che compongono la vostra formazione. Che ne dite raga; perché non ci facciamo un bel garino?

In un primo momento i vari effetti di detonazione sono stati disegnati dai programmatori. Poi però, visto che il risultato non era dei migliori, i grafici hanno preferito optare per delle vere e proprie sequenze



NOVOLOGIC

VERSIONE: PC & PC CD-ROM
USCITA: IMMINENTE

ALLARME ROSSO!!!

"CINQUE OGGETTI IDENTIFICATI IN ROTTA VERSO LA TERRA!!"

GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI

MODELLINI DEI PIU' FAMOSI ROBOT GIAPPONESI

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

TUTTO IL MEGLIO PER:

SUPER NINTENDO
SUPER FAMICOM
GAME BOY
SEGA MEGA DRIVE
SEGA MEGA CD
MEGA JET
CDX
SEGA GAME GEAR
PANASONIC 3DO
NEC PC-ENGINE
LASER ACTIVE
ATARI LYNX
ATARI JAGUAR
SNK NEO-GEO

LASCIAMOCI INVADERE DAL NUOVO DIVERTIMENTO

CONSOLE GENERATION

IL FUTURO DA NOI E' PRESENTE!

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

CONSOLE GENERATION S.a.s.

IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI

20148 MILANO • VIA CAPECELATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

CVG PREVIEW

SUPER RETURN OF THE JEDI



Per la prima volta nella serie di Super Star Wars potrete controllare anche la principessa Leila. Non preoccupatevi se può sembrare vestita in maniera poco adatta per combattere e ricordatevi che l'abito non fa il monaco.

Finalmente sta per arrivare l'ultimo titolo di questa fantastica trilogia destinato a risvegliare la "Forza" in noi!

Con Super Star Wars e Super Empire Strikes Back, che sono senza dubbio due tra i più bei platform mai prodotti per SNES, la JVC ha spianato la strada al terzo e conclusivo episodio che si preannuncia anche come il migliore della serie. La prima cosa di cui ci si rende conto guardando queste immagini è che la grafica è stata notevolmente migliorata rispetto ai titoli precedenti. Paragonandolo subito a Super Empire Strikes Back ci si accorge che i

DARK FORCES

Cosa succede quando Star Wars incontra un capolavoro come Doom?

Sicuramente ne esce un giochillo capace di far passare notti insonni ai giocatori più accaniti. L'idea della Lucas Arts di "incrociare" questi due generi, realizzando così uno sparatutto in 3D in prima persona, non può infatti non lasciare stupiti (date un occhio alle foto se non ci credete). Il gioco si basa però solo sul primo film: saremo incaricati di rubare alcuni piani dalla Death Star, teatro della nostra avventura. Dovremo così confrontarci con le truppe dei soldati al comando dell'ammiraglio Mohc. Le installazione dell'impero sono realizzate con ottimi effetti di morphing e prima di sentirvi dire "è un gioco su CD, sarà come Rebel Assault" vi preannuncio una completa interattività con il gioco, a livelli di Doom appunto. Potrete infatti muovere il vostro personaggio ovunque vogliate, potendo saltare, guardare verso l'alto o verso il basso, girarvi di 360 gradi. Ho reso l'idea?



Le animazioni dei personaggi hanno dell'incredibile. Usando il CD come supporto la Lucas Arts ha infatti potuto inserire tante animazioni come non si era mai visto prima.



Come la maggior parte dei giochi di questo genere (vedi Doom, Wolfenstein 3D e Corridor 7) ci sono molte armi, di cui alcune MOLTO grosse, per farci strada tra i nemici. Speriamo che sia presente anche la spada laser: non sarebbe un gioco della serie Star Wars senza.



La versione finale del gioco dovrebbe comprendere 12 mondi multistage, ciascuno con le sue specifiche caratteristiche.

Come in Rebel Assault le musiche e gli effetti sonori saranno tratti direttamente dai tre film.



Per il momento abbiamo potuto vedere solo gli sprite degli stormtroopers, ma il gioco completo vanterà diversi cattivoni, tutti tratti dal film.



VIRGIN

VERSIONE: PC CD-ROM

USCITA: GENNAIO '95

Tutte le scene chiave del film sono state ricreate in maniera quasi maniacale; chiaramente non poteva mancare la battaglia sulla luna di Endor, in compagnia degli Ewoks.



fondali sono più colorati e vari, mentre gli sprite appaiono più definiti e grandi. Probabilmente lo schema di gioco rimarrà invariato, ma è lecito aspettarsi diversi cambiamenti: nuovi nemici da affrontare, nuovi personaggi da controllare e nuove armi da utilizzare. Con questi numeri è facile aspettarsi un grande gioco e non vediamo l'ora di poterci mettere sopra le mani.



Sì, è proprio lui: lo scontro faccia a faccia tra Luke e l'imperatore Palpatine, il primo armato con la sua spada laser, il secondo pronto a incenerirlo con i suoi lampi di energia. Questa volta però saremo noi a dover fermare le sue brame di dominio e vi assicuro che non sarà un compito facile.

JVC	
VERSIONE: SUPER NES	USCITA: NOVEMBRE/DICEMBRE

STAR WARS CHESS

Sono sempre scacchi, ma non come li conosciamo noi...

Certo, siamo ormai pieni di giochi di Star Wars, ma non avevamo ancora visto i Ribelli combattere contro le forze dell'imperatore su di una scacchiera. Sicuramente questo gioco deve molto a Battle Chess della Interplay, dove i pezzi, prima di venire mangiati, intraprendevano spettacolari battaglie realizzate con esilaranti sequenze animate. Qui avviene la stessa cosa; l'unica differenza si trova nei pezzi che rappresentano i personaggi di Star Wars. Fondamentalmente il gioco non differisce da una normale partita a scacchi, fatta eccezione per le già citate sequenze animate, realizzate con una grafica stile cartoons, che precedono l'eliminazione di un pezzo.



Se vi trovate in difficoltà con questa visuale, potrete comunque utilizzare quella più tradizionale dall'alto.



Ogni tanto le musiche sono interrotte da alcuni effetti di parlato digitalizzato; purtroppo le voci non sono state tratte direttamente dai film della serie.

Fortunatamente questa scena non è mai apparsa nel film. Di certo R2 (C1-P8 in Italia) non ha gradito questa laserata in testa





Le sequenze animate durano all'incirca 10 secondi, finché il vincitore non distrugge il pezzo avversario.



Tutta l'azione è accompagnata da brani musicali direttamente tratti dalla trilogia di Star Wars.

MINDSCAPE	
VERSIONE: MEGA CD	USCITA: OTTOBRE

CVG PREVIEW

DOOM 2: HELL ON

A nemmeno dieci mesi dall'uscita di DOOM, ecco che la ID Software propone, a furor di popolo, un seguito leggermente rivisto e corretto di quello che per molti è il miglior gioco mai apparso su PC.

Non vi è alcun dubbio che ormai Doom sia assurto al rango di gioco-culto: in America (ma anche qui in Italia) infatti, tale è la fame di nuovi livelli, che vi sono turbe di videogiocatori che dopo aver finito i tre episodi originali anche al livello nightmare (!) si sono messi a giocare alle decine e decine di livelli inventati e realizzati tramite alcuni programmi di pubblico dominio dai giocatori stessi. Un livello di affezione tale (se non vado errato), lo si è avuto solamente con Harpoon. Ecco perché ci vuole pochissimo a



Le stanze sono mediamente più vaste. Un sapiente uso di luci ed ombre dona loro un'aspetto fascinoso ed inquietante.

Il numero di mostri per livello è sensibilmente aumentato: guardando questa foto capirete quello che voglio dire!







ELEGANZA LETALE

Una nuova arma riposa tra le nostre adorabili manine: il Super Shotgun! Si tratta di un fucile a canne mozze caricato a pallettoni dall'efficacia davvero rimarchevole. Ogni colpo consuma due cartucce di shotgun, ma ne vale davvero la pena! Il tempo necessario per ricaricare è abbastanza lungo, ma in meno di un minuto è diventata la mia arma preferita...
Nelle tre foto qui sotto potrete osservare la sequenza di ricarica di questo nuovo portento bellico.



I nuovi mostri saranno degli ossi molto duri, specialmente questo si è rivelato resistente e pericoloso (e vorrei vedere, con due lanciafiamme al posto delle mani...)



EARTH

CVG PREVIEW

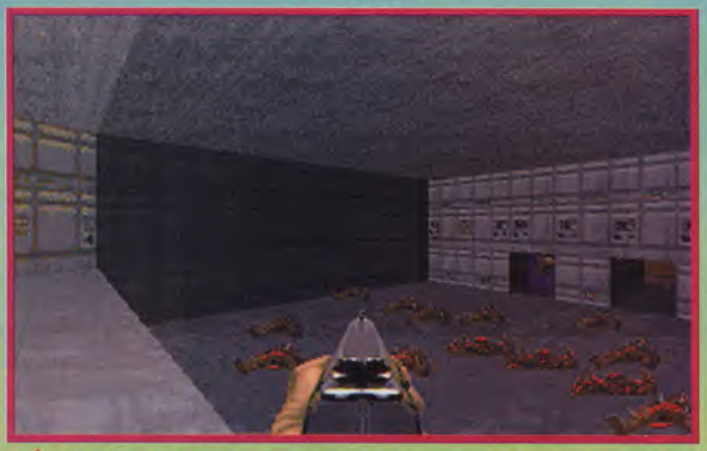
predire per Doom 2 un successo pari all'episodio che lo ha preceduto. Passando al gioco vero e proprio (giuntoci in una versione beta "definitiva al 95%"), possiamo dire che i programmatori della ID conoscono di sicuro il detto: "squadra che vince non si cambia", visto che le modifiche apportate al gioco sono state davvero minime. Ora abbiamo un'arma in più, denominata Super Shotgun (altro non è che un ottimo fucile a canne mozze dal devastante potere distruttivo) ed alcuni nuovi mostri con cui dovremo misurarci. I fondali sono stati ridisegnati (mantenendo però lo stesso motore grafico), come pure sono stati ritoccati, aggiunti ed implementati numerosi effetti sonori. Il sistema di controllo (fortunatamente) non è stato modificato, per cui la giocabilità rimane a livello stratosferico, assicurando così tonnellate di divertimento allo stato puro. I livelli saranno circa una quarantina, tutti realizzati con la consueta grande intelligenza ed attenzione, per cui vi troverete ad esplorare delle enormi stanze dotate di quella particolare atmosfera di cui ogni Doom-dipendente non può più fare a meno. Gli enigmi da risolvere non sono mai frustranti, per cui il mio consiglio è quello di non fare ricorso ai cheat-mode che negli ultimi mesi avete trovato nella rubrica Playmaster, pena un eccessivo indebolimento della longevità. Se aggiungete poi la possibilità di poter giocare via modem contro/con un amico in maniera ancora più comoda, capirete perché questo gioco di sicuro avrà un successo strepitoso.



Questa è una delle stanze più difficili che abbia mai incontrato: è assolutamente impossibile da risolvere, a meno che non si utilizzino due ogettini parcheggiati a sinistra, fuori della foto. Lascio a voi immaginare cosa potrebbero essere...



Qui potete vedere una stanza prima...



... e dopo la cura!!!



Se amate sparare, questo è il gioco che fa per voi: infatti, il fattore di sfida è stato sensibilmente aumentato se si selezionano i livelli di difficoltà più elevati. Pensate che di questi ragnetti ne potrete trovare anche otto contemporaneamente!!!

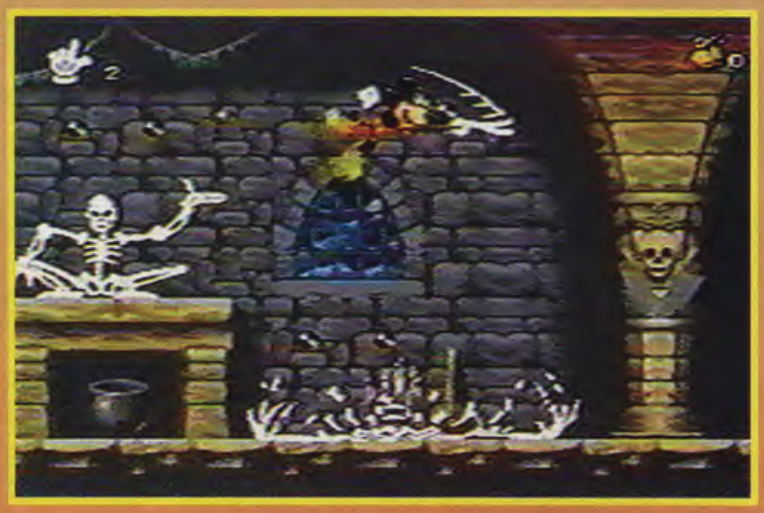
ID SOFTWARE	
VERSIONE: PC PC CD-ROM	USCITA: OTTOBRE

CVG PREVIEW

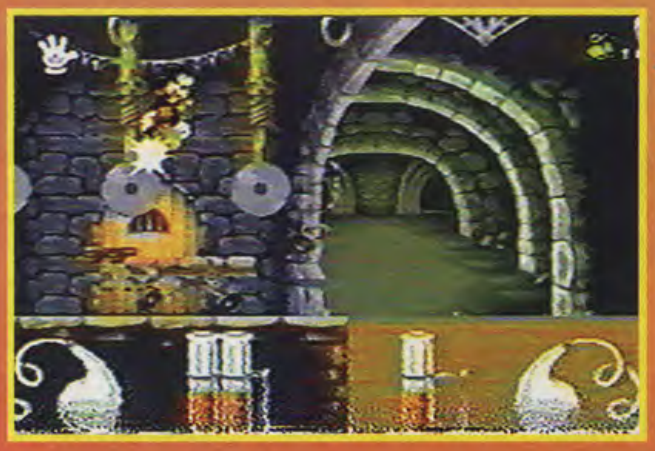
MICKEY MANIA

E' tornato, con le orecchie circolari e tutto il resto ed è pronto a diventare il protagonista di un nuovo successo su console.

Mickey Mouse (alias Topolino) è stato un po' dimenticato in questo periodo, niente nuovi cartoni, niente giochi degni di nota, solo qualche pazzoide che in Francia se ne andava travestito per Euro Disney nei panni di questo piccolo eroe. A Natale però qualcosa cambierà per i possessori di console, visto che il piccolo topo tornerà a colpire con un gioco dalle grandi potenzialità. Cercando una nuova trama originale per questo gioco dedicato a Mickey Mouse, la Sony ha optato per gli scenari di sei tra i suoi più famosi cartoni. L'idea è quella di ripercorrere i sessant'anni di carriera dell'amato topastro, dall'avventura sulla nave a vapore contro Gambadilegno, fino al suo più recente successo: il Principe e il Povero. Il titolo completo dovrebbe contenere tre diversi stili di gioco: platform, 3D in soggettiva e stage con rotazione "cilindrica" (come il vecchio Nebulus per intenderci).

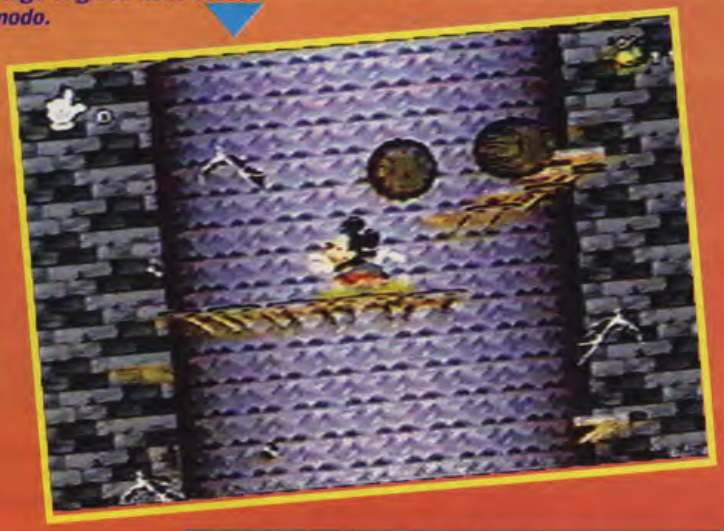


Molta memoria della cartuccia è stata spesa nella grafica. Infatti era necessario riprodurre diversi stili di animazione a seconda del periodo e dello scenario, causando così una diminuzione degli sprite per stage.



Ma che sorpresone! I nemici si devono sconfiggere saltando sulla loro cocozza, proprio cose mai viste.

Vi ricordate di Nebulus? Praticamente questo stage si gioca nello stesso modo.



Non vi preoccupate: non abbiamo preso una foto del gioco mentre eravamo in "sclera" (grazie Marco), ma si tratta semplicemente di un livello dedicato ad uno dei primi film in bianco e nero.



SONY

VERSIONE: MEGA DRIVE

USCITA: DICEMBRE

DONKEY KONG COUNTRY

CVG PREVIEW

Una rivoluzione nei giochi per console? Questo è quanto la Nintendo sembra promettere con l'ultimo spettacolare platform sul miticissimo Donkey Kong...



Vedendo il gioco girare vi sarà impossibile pensare che si tratti di un Super Nes.

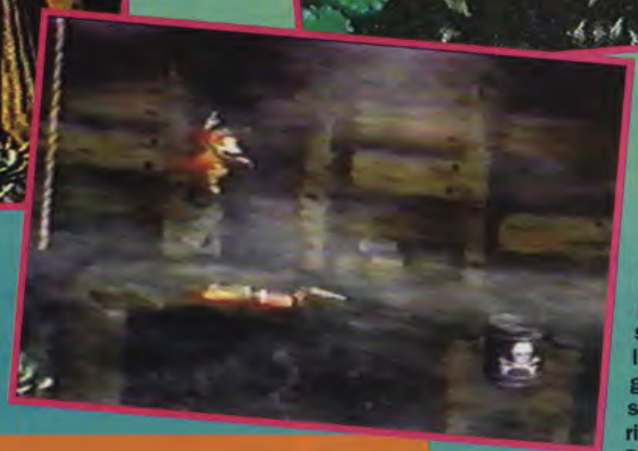


Oltre che saltare a destra e a manca per progredire nel gioco, sarà necessario sfruttare le corde sospese per aria.





Lasciate Kong o Diddy immobili per un po' di secondi e faranno di tutto per apparire graziosi. Risultato assicurato.



Pur non essendo molto grosso, il rinoceronte è il meglio per attraversare la giungla, grazie al suo corno che lo rende frontalmente quasi invulnerabile.

Essendo un platform i salti di certo non mancheranno, ma ci sono solo pochi punti dove sarà necessaria una perfezione millimetrica.

Questo Natale sarà periodo di grandi cambiamenti per la Nintendo: l'abbandono di Mario per il ritorno di un personaggio ormai dimenticato da tempo ne è un esempio. Dopo una prima apparizione su Game Boy, Donkey Kong si appresta a sbarcare su SNES per rivoluzionare il modo di concepire i giochi a 16-bit. Infatti, pur essendo progettato per il Super Nintendo, sembra possedere tutte le caratteristiche di un gioco destinato a girare su macchine a 32 o, addirittura, a 64-bit.

Dopo essere stato presentato al CES di Chicago, dove ha fatto passare inosservati una miriade di altri titoli, il nostro Donkey si prepara a stupire tutti i possessori del 16-bit di casa Nintendo. La chiave dell'imminente successo di questo gioco si trova sicuramente nella grafica. E' stato infatti sviluppato utilizzando un sistema molto simile al Silicon Graphics sfruttato per l'Ultra-64! E vi assicuriamo che si vede! Non abbiamo mai visto nulla di simile prima d'ora e in questa occasione dovrete credere alle

QUESTA FANTASTICA RARE...

Stranamente Donkey Kong non è stato programmato in Giappone. Infatti il suo sviluppo è stato affidato ai veterani della Rare. A questo team appartengono anche le persone responsabili della creazione del sistema ACM (Advanced Computer Modelling) usato per realizzare la grafica. Presente nel campo della programmazione sin dalle macchine a 8-bit, la Rare è stata la sviluppatrice della maggior parte dei giochi più innovativi che il mondo dei computer abbia mai visto. Con Knightlore creò il capostipite dei giochi in 3D isometrico, con Jetpac uno sparatutto che a lungo rimase il migliore del suo campo e non possiamo comunque dimenticare altri titoli famosi come Trans-am, Sabre Wulf, Underworlde e Lunar Jetman.

Colpendo i nemici con i barili di Grolsch Extra (!?!) potrete a volte guadagnare succulenti Bonus.



Oltre ai Bonus Banana saranno presenti lungo il vostro cammino delle lettere. Formate la parola KONG e otterrete un bonus segreto.



I vostri avversari vi attaccheranno da ogni lato. Ecco qui Diddy Kong che tenta di stroncare un insetto volante.



SE NON SI VUOL CAMMINARE...

Lavorando sul principio del "perché camminare quando si può utilizzare qualcosa che ci può trasportare?", Kong utilizza una varietà di oggetti e animali a mo' di Taxi.



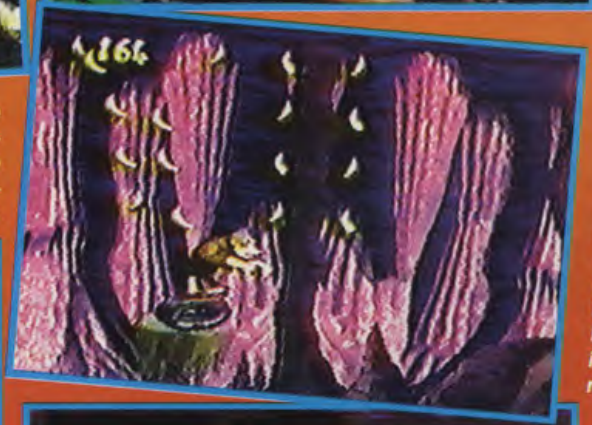
RINOCERONTE: se avete una minima idea di cosa siano due tonnellate di armatura e muscoli che corrono velocemente con un corno in fronte, avrete senz'altro capito la necessità di trovare rapidamente uno di questi animali.



BARILE: può non assomigliare ad uno spettacolo di cabaret, ma vedere uno scimpanzé in equilibrio su un barile che rotola in una foresta non può non strapparvi un sorriso.



STRUZZO: di certo più affidabile dello spietato Bip-Bip, questo gentile animale è un ottimo mezzo per attraversare velocemente la giungla.



COPERTONE: qui siamo già un po' più sulla normalità. Usare questo attrezzo nelle miniere può permettervi di raggiungere tramite rimbalzi ben calibrati bonus altrimenti impossibili da raggiungere.



CARRELLO MINERARIO: nel classico stile di Indiana Jones, non poteva mancare una sezione di "corsa sul carrello" altamente veloce e spettacolare.

anno. Ma non pensate che questo Donkey Kong Country sia uno di quei titoli ultra-pompati con giocabilità zero: infatti pare proprio che quest'ultimo aspetto sia all'altezza della straordinaria grafica.
Anche tutto il resto sembra però preannunciare la venuta di un gioco destinato (finalmente!) a spodestare Super Mario World dal trono di miglior platform! Con più di 100 livelli (senza contare stanze bonus e schemi segreti) e tante caratteristiche impossibili da elencare, non vediamo l'ora di poterci mettere le mani sopra. Nella sua avventura Kong non sarà però solo, ma in suo aiuto sarà presente Diddy Kong, il suo amichetto scimpanzé, che agirà sia da solo, sia in coppia con il suo fratellone.
Diversamente dalla maggior parte dei giochi però, l'azione non dipende dalle capacità dei personaggi, ma esclusivamente dall'abilità del giocatore. Non ci sono assolutamente mosse speciali, niente palle di fuoco, niente super salti. Tutto quello che Kong e Diddy sanno fare è salire sulla schiena di un rinoceronte o di uno struzzo, stare in equilibrio sui barili, saltare in corsa e rotolare. Tutto il resto dipenderà dallo scenario e dagli oggetti più o meno utili che troverete lungo il vostro cammino.



Nell'avventura di Kong non mancheranno pezzi dove sarà necessario nuotare: il primo esemplare di gorilla anfibio!



Raccogliere Bonus è un aspetto fondamentale del gioco se vorrete scoprire tutti gli schemi segreti.

Quando Kong è su un barile il gioco accelera fino a velocità viste solo in Sonic, mettendo a dura prova i vostri riflessi.



Gli abitanti della giungla appaiono molto amichevoli, almeno finché non vi toccano...





nostre parole fino alla prossima (e speriamo puntuale) uscita. Le animazioni sembrano le stesse di un cartone animato generato da un computer. E tutto questo sarà infilato in una cartuccia da soli 32 megabit (pensate ai platform per Neo Geo prima di commentare). Per di più, sarà venduta ad un prezzo conveniente, sia per una politica di produzione di giochi di alta qualità accessibili a tutti, sia per contrastare il futuro lancio del Mega Drive 32-X previsto per fine



Pur non essendo un prodigio di originalità, rimane sempre l'aspetto della realizzazione tecnica che in questo gioco la fa letteralmente da padrone.

I barili sono un ottimo mezzo di spostamento e di eliminazione dei nemici; considerate poi che spesso contengono interessanti bonus!

NINTENDO

VERSIONE:	USCITA:
SUPER NES	DICEMBRE

CVG PREVIEW

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Con questo nuovo gioco di calcio la Konami spera di ottenere il trono delle simulazioni calcistiche, monopolizzando stima e risparmi dei giocatori di questo genere. Che sia arrivata l'ora del vero calcio su console?

Alcuni anni fa, ogni volta che usciva un titolo di calcio made in Japan non si poteva non ridere. Le battute su come lo sport più bello del mondo potesse apparire agli occhi a mandorla degli orientali si sprecavano, mentre i giudizi delle riviste specializzate calavano carichi di dissensi e pollici versi. Da un po' di tempo qualcosa è comunque cambiato e così anche le simulazioni del sol levante cominciano ad essere interessanti. E questo ISS sembra proprio confermare la tendenza evolutiva che sta rinnovando e rendendo occidentali alcuni punti di vista orientali, quelli cioè incompatibili con il nostro modo di pensare. Infatti, pur non presentando un controllo di palla realistico, in quanto la giocabilità immediata è ancora considerata più importante, la realizzazione del gioco sembra essere davvero soddisfacente. L'aspetto esteriore è semplicemente impressionante: le animazioni dei giocatori possono tranquillamente competere con quelle viste in FIFA SOCCER, sia durante i movimenti più semplici, quali corse, tiri e passaggi, sia negli interventi più spettacolari, come ad esempio i colpi di testa in tuffo o i cattivissimi scivoloni a gamba tesa. Dal punto di vista giocoso, le manovre d'attacco possono essere impostate e condotte secondo i propri gusti e in base alle situazioni che si vengono a creare sul campo. Così, contro le squadre arroccate in difesa è utile andare sulle fasce e crossare al centro dell'area, sperando che i colpitori di testa siano in giornata positiva; se invece è l'avversario a prendere d'assedio la nostra porta è meglio puntare sul contropiede e sui lanci lunghi. Il bello è che queste azioni di gioco e tutte quelle che vi vengono in mente si effettuano con una semplicità incredibile, vale a dire che anche i più imbranati possono realizzare i gol più spettacolari già dopo poche partite. Sono inoltre presenti elementi marginali, ma immancabili, quali: la



La difficoltà di controllare la palla non dipende solo dall'incapacità del giocatore, ma anche dalle precipitazioni atmosferiche, quali pioggia, neve e vento.



La scelta del campo è decisa dal lancio della classica monetina. Come sempre, il sorteggio non è mai troppo casuale.

Gli interventi troppo duri come questi non restano mai impuniti. L'arbitro è attentissimo, ma purtroppo non è stato corredato di protuberanze ossee.





I tuffi di testa possono avere diverse utilità. Qui un giocatore tenta di servire un compagno al centro dell'area.









Ecco un altro esempio dei numerosi colpi a disposizione, il colpo di tacco. A volte è l'unico modo per superare un avversario, ma spesso è solo un modo per umiliare un amico.

presenza dell'arbitro e delle sue sanzioni, la variabilità delle condizioni atmosferiche e delle relative conseguenze sui rimbalzi del pallone, la possibilità di giocare in due e di finire ai rigori in caso di parità dopo i tempi supplementari. Il quadro sembra ormai completo, manca solo la descrizione dei colpi e dei tiri a disposizione, ma per questo spero che bastino le foto di queste pagine per farvene capire l'abbondanza e la completezza. Insomma, se le premesse verranno mantenute e il gioco conterrà anche un buon numero di opzioni e di campionati, all'inizio del prossimo anno potremmo giocare al degno successore dell'ormai mitico **EXCITE STAGE SOCCER.**



Scatti in velocità, dribbling, passaggi e lanci si effettuano senza dover penare in contorsioni varie sul povero joypad.

KONAMI

VERSIONE: SUPER NES

USCITA: GENNAIO



OH NO, ANCORA L'INCUBO DEI RIGORI!

Se una partita termina in parità e le circostanze lo richiedono, il gioco si trasforma in una lotteria di amari ricordi, vale a dire quella dei calci di rigore.

Tintori



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

GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI

3DO

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Nintendo

GAME BOY™

ATARI LYNX
A 2600
A7800
XE/XL
JAGUAR

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

SNK
NEO GEO

point Commodore
AMIGA 1200
AMIGA 4000
AMIGA CD 32
C 64

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Tutti i marchi e i logotipi riprodotti sono registrati dalle rispettive case produttrici

CVG PREVIEW

VIRTUOSO

A quanti di voi piacerebbe essere una rockstar? Scommetto a molti. Pensate: donne, soldi, feste e... musica a più non posso! Già, ma che diamine c'entra tutto ciò con un videogame?!?!







Come avrete già intuito, il nostro ragazzo dai lunghi capelli altri non è che il vero, unico, inimitabile re del rock! Tuttavia, credo che se vorrà continuare a sopravvivere in questo simpatico ed ospitale mondo, gli converrà cominciare a "suonare" la chitarra sulla testa dei propri avversari. Mi sono spiegato, vero?

Ma che bella tappezzeria! Me ne dovrò ricordare la prossima volta che faccio rimettere a posto la mia cameretta...



Virtuoso sarà composto dalla bellezza di 4 diversi mondi, ognuno dei quali conterrà circa otto diverse missioni. Naturalmente, a tenere compagnia al nostro eroe saranno presenti anche numerosi trabocchetti e schifidumi vaganti. Come si dice: "Meglio soli...".

Cosa accade generalmente al giorno d'oggi, quando una massa di ragazzini vede passare la rockstar del momento? Semplice, le salta addosso e cerca, nel migliore dei casi, di denudarla! Questo è, probabilmente, uno dei principali motivi per cui le varie stelle cercano di girare sempre in incognito. Se già così la situazione non è molto rosea chissà cosa potrebbe accadere in futuro... Ma che c'entra tutto ciò con un gioco? Bene, dovete sapere che questo è lo stesso discorso che hanno fatto i ragazzi della Elite e così hanno creato un mondo futuristico nel quale una rockstar preferirebbe essere presa a pizzicotti sugli alluci piuttosto che firmare anche un solo e maledettissimo autografo. Ma allora in che modo questa povera gente può sollazzarsi e fare un po' di moto? Mica possono rimanere sempre chiusi nelle loro case miliardarie o nelle loro "modeste" tenute! E allora via, in un nuovo mondo virtuale nel quale tutto è possibile e che, guarda caso, costituisce anche il background di Virtuoso. Come in tutti i giochi che simulano un effetto di pseudo-realtà virtuale, la grafica del game è vista in prima persona. Tuttavia, a differenza di altri titoli come Doom o Ultima Underworld, qui voi vedrete sullo schermo non solo le braccia del vostro personaggio, bensì la sua intera sagoma. Il risultato di questo "esperimento" è abbastanza bizzarro, anche se discretamente funzionale. La grafica del gioco è stata generata usando superfici texturemappate, dove immagini digitalizzate o disegnate sono state prese a "arrotolate" intorno a poligoni. Questo particolare metodo di creazione della grafica, molto in voga attualmente, è la stessa tecnica sulla quale si basa l'architettura del 3DO e questo fa ovviamente si che cotale macchina risulti particolarmente potente nel generare e nel gestire ad alte velocità superfici mappate. Un'altra cosa che risulta abbastanza interessante, è che questo game sarà uno dei primi titoli ad essere sviluppato parallelamente per due macchine di "alto livello". Ciò perché sia il 3DO che i PC CD-Rom dell'ultima generazione sono dotati di capacità abbastanza simili sotto molti punti di vista. Questo fa si che molte conversioni tra questi due sistemi risultino abbastanza semplici da realizzare, il che rende lo sviluppo di titoli per 3DO una cosa molto più appetibile per molte software house. Non male, vero?



"Barba e capelli signore?"...

ELITE SYSTEMS	
VERSIONE: PC e 3DO	**USCITA:** NOVEMBRE

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.





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.

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

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

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

CVN07

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

CVG PREVIEW

PITFALL THE MAY

No Franco, ti ho detto che non è lui... sì, è vero, ci assomiglia ma questo si chiama Pitfall... va bene, anche lui ha la frusta ma... UFFAAA! Hai vinto, è Indiana Jones.

Sono passati ormai circa undici anni da quando il mitico programmatore dell'Activision David Crane creò il personaggio di Pitfall. Il successo che ebbe quel gioco fu veramente strepitoso, tanto che fu subito convertito per tutte le console e ne fu fatto anche un seguito dopo poco tempo, The Lost Cavern. La Sega poi si interessò al piccolo esploratore e produsse un coin-op favoloso. Ora la Activision ha fatto due più due ed ha proposto un nuovo sequel davvero entusiasmante. Tutto inizia nella foresta di Mayan. Due esploratori, il mitico Pitfall e il suo aiutante Dan stanno per impossessarsi di una preziosissima statuetta d'oro. Improvvisamente un rumore poderoso di passi e Dan sparisce, rapito dallo spirito del dio locale. Cosa fare ora? Con chi giocare a carte il sabato sera? Senza contare che mi doveva ventimila lire! L'unica cosa possibile è cercare di salvare l'ami-



La vostra avventura comincia in questa giungla. Liane, serpenti, istrici e scimmie avranno modo di farsi odiare violentemente.



Questo è l'ingresso della città perduta di Copan. Come potete vedere, non è popolata da gente molto allegra.



Allora, ci muoviamo o vogliamo stare qui tutto il giorno? Tanto più che questo posto non mi sembra molto raccomandabile.



In questo livello dovrete cambiare velocemente i binari per evitare di colpire gli altri carrelli, aiutandovi con i semafori sulla destra.La velocità aumenterà progressivamente fino a non farvi capire più niente. Terminato il livello si consiglia un'aspirina o un Moment.



Il tempio di Copan è un luogo terribile, pieno di passaggi segreti e trabocchetti. Dovrete trovare anche varie leve per azionare l'apertura di alcune porte altrimenti invalicabili.

Questa è la laguna di Yaxchilan. Malgrado il nome impronunciabile anche questo livello è fatto molto bene. Dovrete saltare sui coccodrilli solo quando avranno la bocca chiusa, come già accadeva nel vecchio gioco.





AN ADVENTURE

CVG PREVIEW



Eccovi viaggiare su un carrello, circondati da pipistrelli. Questa sequenza ricorda moltissimo il terzo quadro del coin-op della Sega.



Ecco la prima delle lettere che dovrete cercare un po' dappertutto per potervi godere la sorpresina finale.





Il tempio di Copan è un luogo terribile, pieno di passaggi segreti e trabocchetti. Dovrete trovare anche varie leve per azionare l'apertura di alcune porte altrimenti invalicabili.

co, ma la strada è davvero lunga e l'impresa sarà quasi senza speranza. Infatti questo gioco ha la bellezza di dieci livelli, tutti realizzati superbamente, ma anche discretamente difficili. Affronterete così in sequenza la Ceiba Jungle, le Xibalba Falls, le Tazamul Mines, la Lost City of Copan, il Copan Temple, la Lakamul Rainforest, la Yaxchilan Lagoon, il Runaway Minecar, le Tikal Ruins e il Temple of Tikal, senza contare il combattimento finale con il dio. Insomma, sembra proprio un gioco destinato ad essere il pezzo forte della vostra collezione, anche perché raccogliendo tutte le lettere che compongono la scritta PITFALL, sparse durante l'avventura, potrete giocare al mitico Pitfall per Atari VCS!!!

Una discesa davvero spettacolare! Le cascate sullo sfondo poi sono davvero di grandissimo effetto. Questo è uno dei quadri che preferisco.





Nel tempio di Tikal si possono fare incontri non troppo piacevoli. Come se ciò non bastasse, trovare la strada sarà impresa veramente ardua.



Ecco l'ultima fatica! Questo gigantesco omone fortunatamente ha la grandezza del cervello inversamente proporzionale a quella del resto del corpo. Comunque occorre fare attenzione ai suoi pestoni sul pavimento con i quali riesce a stordire Pitfall, per poi catturarlo facilmente.

Le rovine di Tikal: i muri dannatamente viola sembrano voler presagire qualcosa! Queste piccole liane serviranno per farvi spostare da una zona all'altra.

ACTIVISION

VERSIONE:	USCITA:
MEGA DRIVE	IMMINENTE



RIVENDITORI!!!
CONTATTATECI...

PER VOI OFFERTE DAVVERO SENSAZIONALI!!!

TEL. 049/807.37.45 • FAX 049/807.26.73

IMPORTAZIONE
E VENDITA
CONSOLLE,
ACCESSORI
VIDEOGAMES

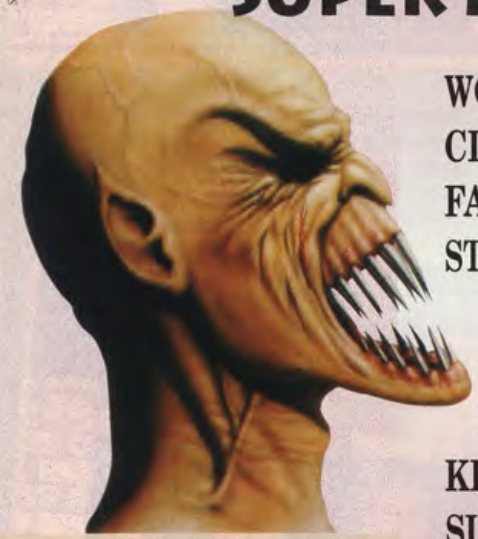
GAMES FACTORY

VENDITA PER
CORRISPONDENZA

TEL. 049/807.37.45
FAX 049/807.26.73

S. Salvi - Studio SOLUZIONI 049/8077083

SUPER NINTENDO - FAMICOM



MORTAL KOMBAT II
L. 129.000

FATAL FURY SPECIAL
L. 149.000

WORLD HEROES II	L.119.000
CLAY FIGHTERS	L. 99.000
FATAL FURY II	L. 89.000
STREET FIGHTER II TURBO	L. 99.000
N.B.I. JAM	L. 95.000
SOCCER SHOT OUT	L. 119.000
DUFFY DUCK	L. 99.000
KING OF DRAGON	L. 99.000
SUPER MARIO KART	L. 69.000
MACROSS	L. 84.000
MUSCLE BOMBER	L. 109.000
JURASSIC PARK	L. 85.000
THE JUNGLE BOOK	L. 99.000
BEAUTY AND THE BEAST	L. 99.000
ROBOCOP V.S. TERMINATOR	L. 79.000
ZOOL	L. 69.000
BATTLE MASTER	L. 89.000



SUPER STREET FIGHTER II
L. 129.000

SAMURAI SPIRITS
L. TELEFONARE

TELEFONATE PER LE NOVITA' E PER I TITOLI NON IN LISTINO

PUTTY SQUAD

Uno dei personaggi più "versatili" mai apparsi su un platform è tornato. Ed è più in forma che mai...

La System 3 abbandonò il mercato su floppy un po' di anni fa pensando che fosse ormai morto e si gettò sui prodotti per SNES. Uno dei suoi titoli per questa macchina fu Super Putty, una versione migliorata del brillante originale per Amiga; ma ora pare voler tornare sui propri passi facendo contenti i molti possessori di A1200 con questo sequel dal nome Putty Squad. Già l'originale Putty era ad ottimi livelli, pur accusando un sistema di comando complesso e poco intuitivo. Il personaggio era sì molto "maneggevole", ma alla lunga perveniva una certa frustrazione, dovuta anche all'eccessiva difficoltà



L'obiettivo del gioco è ritrovare i Putty rossi MIA (missing in action) che salverete assorbendoli.

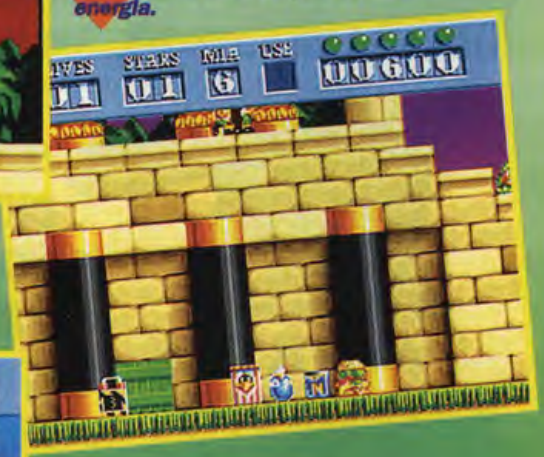




Ecco uno dei power-up che potrete collezionare. Genererà uno scudo metallico che vi renderà invincibili per breve tempo.



Distruggere le casse è sempre un'operazione utile. Spesso contengono oggetti necessari per la nostra ricerca, come il cibo che riempirà la nostra energia.



Mettete il Joy in giù e Putty sarà in grado di assorbire oggetti. Smanettando poi lo utilizzerete (nel caso del cibo farete una gran mangiata).



"Trasformatevi" in un pugno per spazzare via le odiose guardie!

State bene attenti a non finire nel raggio d'azione di quella rana. Una sola leccata e finirete al creatore.

L'originale Putty era un gioco abbastanza coinvolgente, ma che non ho mai considerato come qualcosa di speciale. La combinazione di elementi puzzle e platform non era poi il massimo, così come il sistema di comando. Fortunatamente però entrambi questi problemi sono stati risolti. Aggiungete poi una fantastica grafica AGA, grandi musiche ed effetti sonori. Il risultato è un gioco che vi consiglio caldamente, in quanto miscela una grande giocabilità ad eccellenti idee, differentemente dal suo predecessore.

RIK SKEWS

di certi punti. In Putty Squad tutti questi problemi sono stati brillantemente risolti ottenendo così un gioco fluido e veloce in cui lo stesso Putty può eseguire un maggior numero di azioni, beneficiando inoltre di un sistema di comando molto più facile da gestire del precedente episodio.

Trad. e adatt. di **Carlo Barone**





CONSOLLES department

presents

...GIOCHI ALLA TUA ALTEZZA!

3DO + J.PARK + CRASH&BURNS = L. 998.000

3DO PAL + J.PARK + CRASH&BURNS = L. 1.098.000

MEGA DRIVE II ITA +2 PAD+RF UNIT = L. 218.000

MEGA DRIVE II ITA +SONIC II+2 PAD+RF = L. 248.000

S.NINTENDO PAL+PAD +SCART+S.M.ALL STAR = L.278.000

S.NINTENDO PAL +PAD+SCART = L.208.000

S.NINTENDO PAL+PAD +SCART+S. FIGHTER 2 T. = L.288.000

GAME BOY+PILE +KIRBY'S D.LAND =L. 108.000

MORTAL KOMBAT II X M.D. = L. 105.000 X SNES = L. 138.000

SUPER S.FIGHTER II X M.D. = L. 148.000 X SNES = L. 148.000

JURASSIC PARK ITA PER MEGA DRIVE = L. 58.000

GAME GEAR +COLUMS =L. 178.000



Sei un rivenditore?
DIVENTA ANCHE TU
CONSOLLES DEPARTMENT® POINT
TELEFONA AL
02-4222684

the CONSOLLES DEPARTMENT® POINTS

ANCONA Chiaravalle
SOFT SL LAB
Via Circonvallazione, 49

ANCONA Sassoferrato
DISCO DOC
Via Cavour, 2

BARI Giovinazzo
VIDEOMANIA
P.za V. Emanuele II, 5

BRESCIA Toscolano
VIDIVOICE MEDIA
P.za Caduti, 12

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

FOGGIA San Severo
VIDEOFAN
Via N. Passero, 69

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

MILANO
GIOCORAMA
Via Farini, 59

MILANO
I BELÉE
Via Lorenteggio, 22

MODENA Sassuolo
COMPUTER LINE
P.le Teggia, 18/19

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

PERUGIA Tavernelle
VIDEO & MUSIC
Via Della Resistenza, 156

PESCARA
VIDEOMANIA
Via C. Battisti, 87

ROMA
CINE FOTO OTTICA TROIANI
Via Millesimo, 27

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TARANTO Martinafranca
GHIBLI
Via A. De Gasperi, 9/b

TRENTO Rovereto
VIDEOSOUND
C.so Rosmini, 54

TREVISO Castelfranco Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Comm. "I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

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

GAME BOY

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo

SEGA®

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 Lab - Milano

BUMP'N'BURN



Ed eccovi la mappa sulla quale potrete scegliere il tracciato su cui gareggiare.

Tutte le automobili in linea di partenza...

Uah, ah, ah, ah! Provate a raggiungermi!



Benvenuti nel paese dei balocchi.



Velocità, prontezza di riflessi ed abilità nella guida: sono queste le doti necessarie per arrivare ad essere il campione.

I personaggi di questo nuovo titolo per Amiga ricordano per certi versi quelli creati dai mitici Hanna & Barbera, il che la dice lunga per ciò che riguarda la grafica del gioco. Ma andiamo con ordine. BnB si può definire una simpatica reinterpretazione di una corsa automobilistica, nella quale non vengono a mancare circuiti da capogiro. Prima di cominciare la vostra gara, potrete decidere di giocare il vostro match nel modo più opportuno, visto che sono parecchie le opzioni che il gioco mette a disposizione. Oltre a poter giocare da soli oppure in due, potrete scegliere il vostro personaggio preferito (tra i sette a disposizione), la velocità della vostra macchina e la pista (ce ne sono ben sette a disposizione) sulla quale gareggiare. Le difficoltà che incontrerete sui vari tracciati non saranno certo poche, e a tal proposito vi consiglio di non perdere mai di vista il pannello di comando che si trova sotto allo schermo di gioco. Le informazioni riguardanti la velocità e i power-up sono di vitale importanza. La presenza di vari armamenti sparsi nei vari circuiti contribuirà a rendervi la vita meno dura. Ogni tracciato del gioco è cosparso di stelline



La mitica coppa che andrà al vincitore!

LE PISTE

THE WAR TORN CITY: è un vero e proprio scenario di guerra quello che vi troverete di fronte correndo su questa pista, nella quale si trova perfettamente a suo agio il colonello Carnage, il militare della situazione.

THE RACE TRACK: questo è un circuito da percorrere ad alta velocità: proprio per questo dovrete fare molta attenzione in curva, dato che uscire fuori strada è molto semplice. Questo è il ciruito ideale per Mr. Fabulous.

THE FROZEN FJORDS: brrrr che freddo, è pieno di ghiaccio qui. Durante la corsa fate attenzione ai pinguini e montate le catene!!

THE FALLEN FOREST: gli alberi abbattuti sulla pista limiteranno gli spazi rendendovi difficile la corsa. State attenti ai ponti di legno perchè cadere nel fiume è davvero facile.

THE HAUNTED GRAVEYARD: lo scenario è proprio da brivido: pioggia e lampi sono gli ingredienti principali. Su questo circuito avrete modo di gustarvi giganteschi sprite animati.

CANDYWORLD: un vero e proprio paese dei balocchi, nel quale l'uso di colori vivaci rende il tutto più gradevole. Fate attenzione ai pop-corn giganti sparsi in giro.

THE VOLCANO: in questo scenario preistorico, oltre a fare attenzione alle palle di lava incandescenti sparate con violenza inaudita da vulcani in eruzione, dovrete difendervi anche dagli attacchi di Pterodattili decisi ad abbrancarvi.



pannello di comandi, mentre per attivare ciascuna arma dovrete muovere in giù e successivamente in sù il joystick. Inutile dire che ogni pista presenta un differente grado di difficoltà (che dipende anche dalla velocità con la quale avete deciso di disputare la vostra gara), quindi le caratteristiche tecniche

La corsa sta per iniziare, fate le vostre scelte.



Che desolazione, non c'è anima viva.

La colazione per l'uccellino è pronta.



delle macchine necessitano di costose modifiche per competere sui vari circuiti. Non a caso sulla pista, oltre alle stelline, troverete parecchi dollaroni che alla fine di ogni competizione vi serviranno a potenziare parti mec-

Una bella donzella come questa non dovrebbe andare in giro di notte.

Finché c'è guerra c'è speranza.





di colore giallo: è su quelle che dovrete concentrare la vostra attenzione, visto che passando con la vostra macchina su ogni singola stellina otterrete di volta in volta diversi armamenti.
Le armi di cui potrete disporre sono davvero tante e comprendono il super turbo (molto utile sui rettilinei), l'invulnerabilità (che dura solo pochi secondi) e tante altre cosine davvero interessanti.
Per sapere in ogni momento qual'è l'arma selezionata, tenete d'occhio il famoso

Bump'n'Burn è un gioco divertente se giocato in competizione con un amico. Il sonoro utilizzato nella presentazione è davvero notevole, cosa che non si può certo dire per quello presente durante una partita. La nota dolente riguarda i tempi di caricamento (davvero molto lenti), infatti se non avete qualche cosa da leggere durante l'attesa, rischiate di abbioccarvi sulla tastiera. Il design dei vari personaggi è davvero simpatico, inoltre l'utilizzo di sprite giganti rende ancora migliore l'aspetto grafico di questo gioco. Peccato che durante la corsa sul tracciato siano completamente inesistenti gli urti con le altre macchine partecipanti alla gara. Tutto sommato BnB rimane comunque un buon titolo, ma se vi piace il genere autmobilistico comprate Micromachines.

MARCO MAZZOCCHI

caniche come il motore, la resistenza all'urto, l'accelerazione ed altro. La vostra avventura di pilota finirà al termine dei due crediti che il gioco mette a disposizione, inoltre al termine di ogni gara potrete vedere la classifica generale dei vari piazzamenti con annessi i vari tempi (i famosi lap time).

AMIGA

GRANDSLAM

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA 80 — *E' discretamente curata.*

SONORO 78 — *Orecchiabile per ciò che riguarda la presentazione iniziale. Durante le varie partite ha un effetto soporifero.*

GIOCABILITA' 80 — *Il controllo sulle automobili è totale.*

LONGEVITA' 78 — *Si ha un discreto numero di piste. Nel complesso la difficoltà non è eccessiva.*

GLOBALE 84 — *Se vi piace il genere ed avete già Micromachines, BnB è il gioco che fa per voi.*

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

N° DISCHI: 6

INSTALLAZIONE SU HD: SI
MEMORIA: 1MB

COMPATIBILITA':
☑ A 500 ☑ A 500+ ☑ A 600 ☑ A 1200
☑ A 2000 ☑ A 3000 ☑ A 4000

ON THE BALL
WORLD CUP EDITION

Per gli amanti dei giochi di calcio manageriale è pronto un titolo troppo diverso per lasciarselo sfuggire...



Durante il Campionato Mondiale la stanza d'albergo diventa anche l'ufficio. Per prendere le varie decisioni basta cliccare l'apposito oggetto. Ovviamente è necessario che la squadra riposi a sufficienza e bene, ma pur sempre senza donne!



L'allenamento è l'unica via reale per migliorare le condizioni della squadra. Per trovare la giusta condizione bisogna sgambettare il più possibile.



La partita è rappresentata da immagini in tempo reale che arrivano da diverse angolazioni, tutte accompagnate da un commento testuale. Davvero unico!

Le simulazioni calcistiche nelle quali si rivestono i panni dell'allenatore o più in generale del manager, sono note a tutti per le loro interfacce utente poco immediate e per i sistemi di menu troppo complessi. Quando un gioco presenta delle novità sotto questo aspetto, ciò salta subito all'occhio del giocatore più attento. ON THE BALL si presenta come il Frankenstein della sua categoria, dal momento che i suoi elementi principali sono stati presi in prestito da giochi di generi che non hanno niente a che vedere con lo sport. Infatti l'impatto grafico è stato preso a prestito dalle avventure grafiche, così come il sistema di controllo che si compone di comandi punta-e-clicca e di scelte dalle possibilità multiple. L'elemento principale con il quale si gestisce la squadra è il diario, che permette di programmare le sedute e l'intensità degli allenamenti, di stabilire il regime alimentare della rosa dei giocatori, di fissare la data delle conferenze stampa,

Questo è il diario con il quale si prendono quasi tutte le decisioni. I cenoni non sono sempre disponibili.



gli incontri della squadra, insomma tutto ciò che può incidere sulle prestazioni di un team di football professionistico. Ovviamente queste decisioni vanno prese in seguito ad opportune constatazioni, cioè ai rilevamenti delle condizioni psicofisiche dei calciatori, e questo è possibile servendosi di una grande quantità di tabelle, di dati e di statistiche che sono in grado di schiarire le idee anche agli allenatori più indecisi. Ma le pianificazioni a volte possono saltare, non per colpa di proprie mancanze, ma semplicemente perché il destino avverso lo ha deciso. Tuttavia le responsabilità più gravi sono a carico del manager, delle sue decisioni e del suo metodo di allenare e di interpretare il calcio, quindi all'eventuale malcontento dei tifosi a pagare sarete solo voi!



In qualsiasi momento è possibile avere la rappresentazione grafica persino della propria situazione morale.

L'aspetto che più colpisce di questo gioco è senz'altro quello dell'impostazione grafica e del sistema di controllo, unici e funzionalissimi. Ogni parte del programma è chiaro e semplice, così è facile districarsi nelle scelte che portano al modellamento della porpria squadra. L'unica cosa che può far innervosire è l'accorgersi troppo tardi degli errori commessi nelle fasi di allenamento.

ANTONIO LOGLISCI



MANUALE IN ITALIANO

DOOM

DOOM, DOOM II ED I RISPETTIVI LOGO SONO REGISTRATI DA ID SOFTWARE.
TUTTI I DIRITTI RISERVATI. DISTRIBUITO IN ITALIA DA LEADER DISTRIBUZIONE.

PER PC-MPC & PC 3.5"







DOOM II: INFERNO SULLA TERRA!

Tutte le forze del mondo sotterraneo si sono riversate sulla Terra e per salvarla, devi discendere nelle viscere stesse dell' Inferno! Sconfiggi demoni e mostri più grandi, più cattivi e più mortali. Usa armi ancora più potenti. Cerca di sopravvivere ad esplosioni e ad attacchi, i più cruenti, feroci e sanguinari mai visti! Stupendi effetti di ambientazione virtuale grazie all'innovativa tecnologia del " 3-D texture-mapping ". Grafica, animazione, effetti sonori e giocabilità così realistici che hanno dell'incredibile! Gioca con DOOM II da solo, con un amico via modem, o in quattro. Non importa come e con chi giocherai, ma preparati ad un'azione compulsiva ed ad un coinvolgimento totale che ti daranno una scarica di adrenalina da mettere a dura prova i tuoi nervi.

DOOM II: E' IL MOMENTO DI FARSI POSSEDERE DI NUOVO DALL'OSSESSIONE!

LEADER DISTRIBUZIONE

E' UN'ESCLUSIVA:
LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO/VA
TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

id SOFTWARE

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Dopo aver fatto rompere i salvadanai agli utenti SUPER NES e MEGA DRIVE, FIFA è ora pronto per una nuova missione: i portafogli dei possessori PC.

Quando un gioco riesce davvero bene è difficile che non venga convertito per tutti i maggiori sistemi. Spesso, però, a questa pratica si affianca una certa fretta, con il risultato che il prodotto originale perde la brillantezza delle sue migliori qualità. Fortunatamente questo non è il caso di FIFA, che anche in questo nuovo formato riesce a mostrarsi nei migliori dei modi, sbalordendo tutte le categorie di videogiocatori. Infatti i comandi sono talmente semplici e immediati, che chiunque è in grado di fare le azioni più di spettacolari e di



Come nella versione MD, manca il misuratore di potenza. Poco male!



Ovviamente gli interventi migliori li compie il portiere automatico.



L'arbitro è sempre vicino all'azione e le sue decisioni sono sempre giuste ed equilibrate. Ma perché non computerizzano anche l'arbitraggio del calcio vero?



La grafica e la velocità di questa versione sono sicuramente un gradino più in alto rispetto alle altre.



Durante il calcio d'angolo lo schermo si sdoppia e inquadra sia il centro dell'area, che il tiratore dalla bandierina.



Come nella realtà, il campo è letteralmente circondato dai cartelloni pubblicitari.

divertirsi senza passare attraverso il calvario delle partite di allenamento. Inoltre i più esperti possono fruire dell'incredibile numero di colpi a disposizione per costruire manovre di attacco ricercate ed efficaci. Anche in questa versione il realismo tocca picchi difficilmente raggiungibili, soprattutto grazie alla cura grafica in generale ed alle splendide animazioni in particolare. Ogni omino infatti si muove molto fluidamente, comportandosi in qualunque situazione come un calciatore in carne ed ossa. D'altra parte anche il sonoro risulta molto importante, dato che questo è composto da un'ampia gamma di suoni campionati, che vanno dai semplici fischi dell'arbitro, ai più emozionanti cori ed urla dei tifosi. Per gli amanti dei paragoni c'è poi da dire che questa versione è la più veloce (almeno sulle macchine ben equipaggiate) e la più bella sotto il profilo grafico. Per quanto riguarda la giocabilità, beh, il joypad delle console resta insuperabile. In definitiva possiamo dire che anche questa conversione è più che riuscita, sotto tutti i punti di vista.

Non c'è che dire! Era dai tempi di GOAL! che non si vedeva per questa macchina dalle grandi capacità un gioco degno di elogi. Come conversione è ottimo, ed anche come gioco a sé è fantastico. Le opzioni disponibili garantiscono sia la longevità che un certo margine di libertà di impostazione della partita; in parole povere il gioco è versatile e, quindi, di sicura durata. Peccato solo che non lo si possa più giocare in quattro, come accadeva invece per SNES e MD grazie all'apposito gingillo. Ma nonostante ciò FIFA riesce ad accomodarsi nella tavolata dei migliori giochi di calcio, proponendosi come valida alternativa a tutto ciò che è apparso fin ora, grazie alla nuova visuale isometrica e all'originale modo di intendere e rappresentare il gioco più bello del mondo.

ANTONIO LOGLISCI



MEGASTORE®

Idee da tutto il mondo per rendere più facile e piacevole la vita

MEGASTORE Vende solo prodotti originali



Console Portatile
Colori NES Compatibile
Lit. 139.000



CONSOLLES & VIDEOGAMES
Master System - Mega Drive - Game Gear
NES - Super NES - Game Boy
Joysticks ed accessori

Tutti i marchi e i logo citati sono di proprietà degli aventi diritto.



Sveglia Duck
Lit. 49.950



Sveglia Hen
Lit. 39.950



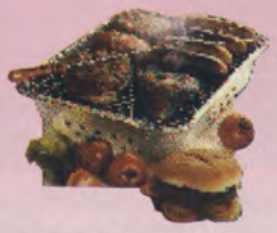
Joystick Turbostick
Megadrive - Nintendo
L. 44.950



Joystick Action Pad
Mega Drive
L. 31.950



Set 4 Valigie Viaggio
Lit. 149.000



Barbequick
Lit. 9.900

MEGASTORE Acquista e vende anche il tuo usato

Finalmente anche in Italia la più grande catena europea di vendita per corrispondenza. Richiedi oggi stesso il nuovissimo catalogo gratuito a colori con centinaia di articoli a prezzi da favola.

CVG

MEGASTORE®

Casella Postale 171 - 24100 Bergamo
Casella Postale 136 - 80059 Torre del Greco (NA)
Telefono (081) 849.36.41

Nome .....
Cognome .....
Indirizzo .....
Città ..... Cap. .....
Telefono .....

JET STRIKE

Da sempre l'uomo ha desiderato e cercato di volare. Anche oggi, nonostante la tecnologia lo abbia reso una componente naturale della quotidianità, il volo conserva tutto il suo fascino e il suo mistero.



Questa è solamente la prima delle tante schermate di selezione degli aerei. La scelta è davvero imbarazzante.



Il sistema di controllo è semplice e permette di fare acrobazie e manovre complesse già dopo poche partite.



Nella sezione aerolympics vengono assegnate missioni piuttosto divertenti, come questa che consiste nel colpire un palloncino che fluttua nell'aria.



Ancora una missione molto curiosa: un agente segreto è in cielo appeso a un paracadute e va salvato prima che qualcuno lo scambi per un piccione.

L'elicottero non sarà veloce quanto un jet, ma nelle missioni in cui è richiesta precisione è il mezzo migliore.

Volare di notte è sempre difficile. Basta poco per vedere il proprio aereo schiantarsi al suolo.





intrinseca di questo genere di giochi. D'altro canto non è il caso di disperare, visto che questo JET STRIKE è stato fatto apposta per coloro che vogliono avvicinarsi ai voli simulati in maniera graduale. A questo proposito è stata indirizzata la scelta della visuale, che non è quella canonica dal cruscotto, ma una veduta laterale molto più arcade.

La natura non ci ha dotati di ali, ma nonostante questo, cavalcare le nuvole non è più un sogno da parecchio tempo. In aggiunta, con l'avvento dei videogiochi e dei simulatori casalinghi ognuno di noi è in grado di provare emozioni veramente speciali, ovviamente nelle dovute proporzioni. Ma fino ad oggi volare con un aereo virtuale è sempre stato complicato, un divertimento per pochi o comunque per quelli che hanno la pazienza di studiarsi un manuale di istruzioni grande quanto la Bibbia. In poche parole, il maggior problema che da sempre scoraggia molti potenziali piloti è proprio l'immediatezza, che non è certo una caratteristica

UNO SQUADRONE A DISPOSIZIONE

La struttura del titolo della Rasputin è composta da tre diverse sezioni:

Ad essere sinceri anch'io faccio parte della categoria di quelli che non amano i simulatori troppo complicati, quindi quando ho visto questo gioco ho subito sperato in qualcosa adatto anche ai miei gusti. Inizialmente ero perplesso: l'aereo era poco governabile e la grafica non mi convinceva troppo. Dopo alcune partite di allenamento il gioco ha mostrato la sua vera essenza, fatta di varietà e divertimento. Purtroppo è una sensazione piuttosto effimera, almeno per quelli che dopo aver appreso le basi vogliono migliorarsi e completarsi. Infatti questo non è possibile, in quanto, una volta apprese le tecniche fondamentali, ciò che resta da fare è solo superare tutte le missioni e provare i diversi mezzi disponibili. Troppo poco per chi vuole una sfida sempre crescente. Ovviamente se cercate un giochino carino, con tanti livelli, tanti aereoplanini e tanta varietà, potete tranquillamente ignorare quanto detto finora e farci un pensierino, pur tenendo sempre conto della realizzazione tecnica piuttosto modesta.

ANTONIO LOGLISCI

una prima dedicata all'apprendimento delle tecniche principali di volo e delle manovre più richieste, una seconda che permette di intraprendere una vera e propria carriera e infine una terza, che consente di affrontare delle missioni pacifiche in gara contro un numero a piacere di avversari. Una volta selezionato il



Come nella realtà, il decollo è, insieme alla fase di atterraggio, una delle manovre più delicate.



Prima di ogni volo, un breve messaggio vi indicherà gli obbiettivi della missione.

Per gli spostamenti più lunghi sarà necessario fare benzina più volte, spesso anche in volo.

modulo di gioco ed aver appreso le informazioni necessarie a portare a termine la missione, l'ultima decisione da prendere prima del decollo è la scelta del mezzo volante tra gli oltre sessanta disponibili. Avete letto bene, i velivoli che si possono pilotare sono tantissimi e di differente natura, nel senso che la lista contempla aereoplani ad elica, jet a reazione, caccia di ogni tipo, elicotteri tra i più disparati, aereomobili di ogni genere, insomma tutto ciò che vola è stato fedelmente riprodotto, esclusi gli aerei di linea. E le differenze non riguardano solo l'aspetto esteriore degli aerei, ma investono anche le loro caratteristiche strutturali e di prestazioni, come la potenza del motore, il tipo di armi, la manovrabilità e altro ancora.



UNA MISSIONE DIETRO L'ALTRA

Se da una parte la varietà è assicurata dall'incredibile scelta di mezzi volanti, dall'altra la longevità è garantita dal numero e dalla eterogenità delle missioni disponibili, che per la cronaca sono oltre duecento, tutte rigorosamente presentate e sommariamente descritte dal consueto briefing. Dai vertici vengono quindi assegnate missioni incredibili, sia nel contenuto che nell'ambientazione, che di volta in volta catapulteranno il giocatore da uno scenario all'altro, facendolo passare da semplici voli di ricognizione, ad incursioni aeree sulle basi nemiche, e da veri e propri raid a semplici missioni di soccorso.

Tra le varie situazioni, ve ne verranno anche proposte alcune davvero bizzarre, come il nebbione padano.



L'ALTRA FACCIA DELLA MEDAGLIA

Da quanto detto finora il gioco sembrerebbe essere un vero capolavoro, ma sfortunatamente la realizzazione tecnica non è stata coniata con uno stampo altrettanto prezioso. In primo luogo la grafica non è certamente quanto ci si dovrebbe aspettare da una macchina basata su una tecnologia piuttosto evoluta come quella del supporto ottico, dato che è poco dettagliata e malamente colorata. I fondali sono scarni e mancano di qualsiasi effetto di profondità. Da parte loro gli scenari, pur presentando situazioni diverse, dopo alcune ore di gioco finiscono con l'assomigliarsi tutti quanti, nonostante le diverse condizioni atmosferiche cerchino di svariare il tutto il più possibile. In secondo luogo, il sistema di controllo è stato semplificato troppo, al punto che è possibile compiere manovre del tutto inverosimili. Un vero peccato, perché l'idea di base era davvero carina...

CD 32-AMIGA 1200

RASPUTIN

SVILUPPATORI: INTERNI

SIMULAZIONE DI VOLO

GRAFICA **50** *Un po' troppo semplicciotta: da un CD-32 si può spremere molto di più.*

SONORO **80** *L'aspetto meno carente del gioco. Buoni effetti e musiche passabili.*

GIOCABILITA' **68** *Il sisteme di controllo non è un gran che...*

LONGEVITA' **75** *Vagonate di missioni e di mezzi disponibili... Peccato che la voglia di giocare vi passerà prima di averli utilizzati tutti.*

GLOBALE **70** *Un gioco discreto: l'idea di base è ottima, solo che la realizzazione è stata un po' carente.*

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

BRUTAL SPORTS FOOTBALL

La violenza negli stadi è nulla a confronto... E' l'apoteosi della brutalità: è Brutal Sports Football, il gioco di football più violento del mondo!



Armi migliori come bombe, spade, asce e teste mozzate possono essere collezionate per rendere dura la vita dei vostri avversari.

In passato abbiamo già avuto modo di giocare alcuni titoli il cui tema riguardava proprio il football violento, come ad esempio Arsenal's historic,



Ogni giocatore ha una sua ben determinata dose di energia; se quest'ultima andrà sotto il livello di guardia, le conseguenze saranno funeste (in poche parole schizzerà via la testa).



dove gli sganassoni non venivano certo a mancare, ma questo è niente rispetto a ciò di cui stiamo per parlare. I giocatori in Brutal Sports Football (lo dice il nome stesso) non hanno molto riguardo per i loro avversari, basti pensare che durante



Impossessarsi della palla al fischio di inizio è vitale per prendere lunghezze agli avversari e quindi riuscire a segnare prima che i difensori possano reagire.

Quando un giocatore viene eliminato, una parte del suo corpo, e precisamente la testa, può essere impiegata come una sorta di palla sostitutiva.



Per segnare un goal bisogna semplicemente scagliare il pallone attraverso questo portellone. Sarebbe più semplice se non ci fosse come guardiano un enorme capellone malintenzionato a rendervi la vita difficile.



una partita non saranno certo poche le lance e i coltelli sparsi qua e là per il terreno di gioco. Lo scopo di ciascuna squadra è quello di eliminare fisicamente gli avversari a suon di teste mozzate (più avversari, più punti). E finalmente il Jaguar ha un titolo di sport tutto suo. La velocità in BSF è supportata da parecchia azione e molto, molto sangue. Comunque, come del resto accade per tutti i giochi di sport, il vero divertimento arriva quando a giocare si è in due, specialmente quando per fare punti si deve fare di tutto per mazzolare gli avversari (altro che la solita meta). In alcune situazioni di gioco si ha un po' di confusione, specie quando sullo schermo di gioco sono presenti al gran completo tutte le squadre, ma questo non è un problema poiché i morti sul campo non tarderanno ad arrivare.

Trad. e adatt. di ***Marco Mazzocchi***

Ci sono due modi per vincere un match: collezionare più punti o uccidere i rivali. Indovinate qual è il modo più divertente?

E' proprio uno sport brutale, ma quello che davvero vorrei per il Jaguar è un vero e proprio gioco di football. Bei tempi quelli vissuti con Kick Off 3 della Imagineer's, e purtroppo, guardandosi in giro, di questi tempi è difficile scovare qualcosa che abbia lo stesso valore. Ad ogni modo BSF offre quanto basta per potersi divertire per i prossimi mesi. La giocabilità è buona, inoltre ci sono differenti tattiche di gioco, il tutto ben miscelato con una discreta velocità. Se volete divertirvi davvero procuratevi un altro joypad e mi raccomando, spiaccicate più teste che potete!

MARK PATTERSON

JAGUAR

SPORT/PICCHIADURO

83 GIOCABILITÀ	80 GRAFICA
79 LONGEVITÀ	75 SONORO

80 GLOBALE

AMERICAN GRIDIRON SIM

COMUNICATO HALIFAX

ESCLUSIVO PER I RIVENDITORI

HALIFAX

SARÀ PRESENTE ANCHE QUEST'ANNO ALLO

SMAU PAD. 42 B. 30

DAL 13 AL 18 OTTOBRE

Cynco

Cynco è un marchio Halifax

SEGA Master System™

MEGA DRIVE

SEGA GAME GEAR™

Nintendo®

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

GAME BOY™

HALIFAX

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

WOLFENSTEIN 3D



Ecco qua l'ascensore che delimita la fine del livello. Cercare questi ascensori sarà sempre il vostro obiettivo principale. Altri tipi di porte necessitano di chiavi per essere aperte (ovviamente sta a voi cercare le chiavi sparse in giro).

Tutti i possessori di Jaguar attendono con impazienza l'uscita di Alien vs Predator e Doom. E' a questi maniaci di giochi violenti che l'Atari dedica Wolfenstein 3D, un titolo già conosciuto dai "PC dipendenti".

Spesso accade di vedere il medesimo gioco tale e quale sia sulla versione PC che su quella CD. (come ad esempio accade per molti giochi Amiga convertiti per Amiga CD32). Per quello che invece riguarda Wolfenstein 3D, l'Atari ha completamente diversificato l'aspetto grafico. Wolfenstein era un bellissimo gioco per PC, che utilizzava grafica 3D grazie alla quale le immagini acquistavano una velocità ed una fluidità mai viste prima. Successivamente un altro gioco quale è Doom portò elementi davvero innovativi in questo genere. Per quello che riguarda la versione per Jaguar l'Atari, oltre a migliorare la grafica dei nemici da eliminare, ha dato una marcia in più alla velocità di gioco rispetto all'originale per PC. Durante un match per passare di livello dovrete andare alla ricerca di un ascensore dietro l'altro, ma ciò non è per niente facile, poiché per raggiungere il vostro scopo dovrete trovare la strada attraverso sinuosi labirinti infestati da nemici pronti a farvi la festa. In ogni partita per potenziare i vostri armamenti potrete raccogliere diverse armi. Tutto ciò è semplice, ma è abbastanza per divertirsi?

Trad e adatt. di ***Marco Mazzocchi***



Durante un game potrete servirvi di un coltello con il quale potrete affrontare i nemici; attenti però a non mettere a repentaglio la vita.



Ecco uno dei mostri di fine livello che dovrete eliminare; state molto attenti poiché se non avrete un'arma adeguata sarà davvero dura portare a casa la pelle. La tecnica migliore, come al solito, è quella di colpire e scappare.



In alcuni stage fate attenzione ai vari allarmi, poiché questi ultimi potrebbero rivelare la vostra posizione ai nemici. Prima di avvicinarvi ad una porta sparate qualche colpo, giusto per assicurarvi della presenza di qualche nemico.



Più progredite nei livelli e più i nemici diventeranno intelligenti. Spesso dovrete difendervi dagli inseguimenti dei cattivoni decisi più che mai ad eliminarvi.



I morti sul campo vi serviranno per capire quali sono le zone che avete già visitato nel gioco.



Ecco una delle armi che potrete raccogliere durante l'avventura.



Wolfenstein 3D è un buon gioco, e rappresenta uno dei migliori esempi di giochi di esplorazione e carneficina che si possa trovare in giro. L'attrattiva maggiore di Wolfenstein quando uscì l'originale su PC, fu senza dubbio la grafica 3D. Questa versione per Jaguar è molto più veloce e fluida di qualsiasi altra versione che si possa trovare per il miglior PC sul mercato. Infine c'è da dire che questa versione di Wolfenstein non utilizza ancora al massimo le potenzialità che il Jaguar mette a disposizione.

DENIZ AHMET

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia

PER I TUOI ORDINI TEL.

0573 903277

Fax 0573 - 903955

MEGADRIVE (i richiestissimi)

Addams family	£.	69.000
Aladdin	£.	89.000
Brett hull hockey	£.	109.000
Bubsy	£.	69.000
Castelvania	£.	69.000
Combat cars	£.	119.000
Cool spot	£.	99.000
Fifa int. soccer	£.	109.000
Flashback	£.	99.000
Incredible Hulk	£.	**139.000**
Jungle book	£.	119.000
Jungle strike	£.	109.000
Kick off 3	£.	**109.000**
Land stalker	£.	99.000
Lethal enforce	£.	149.000
Nba jam	£.	95.000
Nba showdown	£.	129.000
Pete Sampra tennis	£.	109.000
Robocop vs Terminator	£.	129.000
Rocket knight adv.	£.	99.000
Ryan Giggs soccer	£.	109.000
Sensible soccer	£.	89.000
Sensible soccer 2	£.	129.000
Sonic 3	£.	89.000
Subterrania	£.	129.000
Virtua racing	£.	119.000
World cup USA 94	£.	109.000

SUPERNES / FAMICOM

Aladdin	£.	139.000
Alien 3	£.	69.000
Asterix	£.	59.000
Axelay	£.	69.000
Batman returns	£.	79.000
Bubsy	£.	69.000
Bugsy bunny	£.	129.000
Cool spot	£.	99.000
Daffy duck	£.	139.000
Desert fighter	£.	129.000
Equinox	£.	109.000
Fifa int. soccer	£.	99.000
Flashback	£.	59.000
Goof trop	£.	79.000
Incredible Hulk	£.	149.000
Jimmy Connors	£.	99.000
Kick off 3	£.	129.000
Lethal enforce	£.	169.000
Lost vicking	£.	99.000
Mario all star	£.	129.000
Megaman X	£.	129.000
Nba jam	£.	129.000
Parodius	£.	79.000
Pop'n twin bee	£.	89.000
Rock roll racing	£.	109.000
Star wars 2	£.	149.000
Star wing	£.	69.000
Stunt race FX	£.	139.000
Super bomberman	£.	69.000
Super Mario world	£.	69.000
Super metroid	£.	129.000
Super turrican	£.	89.000
Young merlyn	£.	129.000

SPECIALE PITTADURI

MEGADRIVE

Art of fighting	£.	99.000
Dragon	£.	**129.000**
Dragon ball 2	£.	119.000
Eternal champion	£.	139.000
Fatal Fury	£.	99.000
Fatal fury 2	£.	**119.000**
Mortal kombat	£.	89.000
Mortal kombact 2	£.	**139.000**
Street fighter 2	£.	89.000
Super street fighter 2	£.	**149.000**
Street of rage 2	£.	79.000
Street of rage 3	£.	89.000
Turtles tournament	£.	129.000

DISPONIBILI TITOLI PER 3DO:
Jaguar
Game Gear
Game Boy
Mega CD

SUPER NES / FAMICOM

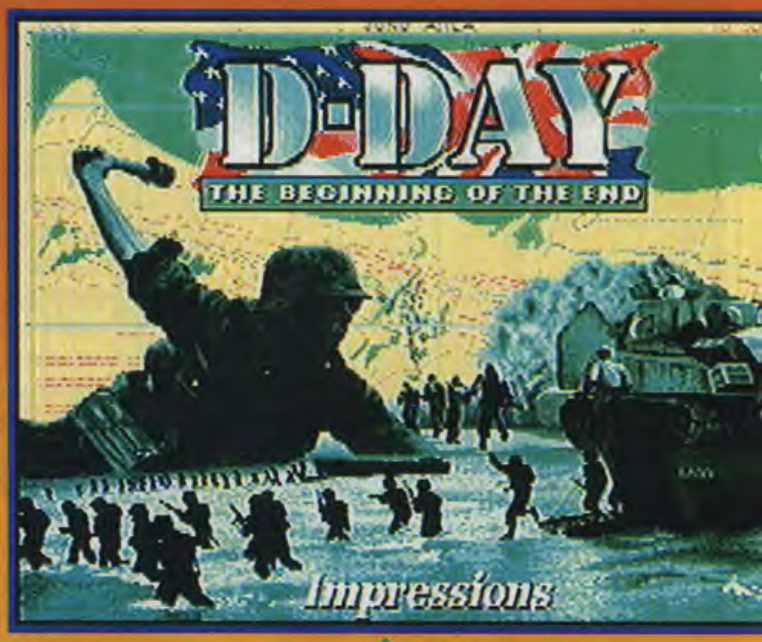
Art of fighting	£.	129.000
Battle master	£.	129.000
Clay fighter	£.	129.000
Dead dance	£.	89.000
Dragon	£.	**139.000**
Dragon ball Z	£.	99.000
Dragon ball Z 2	£.	139.000
Fatal fury 2	£.	129.000
Fatal fury special	£.	**179.000**
Fighter's history	£.	**159.000**
Final fight 2	£.	69.000
Ken of north star VII	£.	139.000
Mortal kombat	£.	99.000
Mortal kombat 2	£.	**149.000**
Ranma 1/2	£.	129.000
Ranma 1/2 2	£.	139.000
Ranma 1/2 4	£.	169.000
Street fighter 2 turbo	£.	129.000
Super street fighter 2	£.	**149.000**
Turtles tornament	£.	139.000
World heroes 2	£.	**139.000**



D-DAY

I ragazzi della Impression si lanciano alla conquista dei dorati lidi della Normandia. Riusciranno a liberare l'Amiga italiano dal simulatore straniero?

I game di strategia sono una di quelle categorie di giochi che non possono assolutamente mancare nel parco titoli di una macchina che si rispetti. Certamente questo genere di titoli si rivolge ad un utente molto particolare e "preparato". Questo ha fatto si che, con il passare del tempo, le varie software house siano riuscite a sviluppare una serie di prodotti incredibilmente reali e dettagliati, pur mantenendo una certa semplicità nella gestione del programma vero e proprio. Questo ennesimo gioco di strategia targato Impression ci propone come teatro di battaglia le regioni della Normandia, dove il 6 Giugno del 1944 iniziò l'offensiva alleata contro la poderosa macchina da guerra tedesca.
Ok boys, andiamo: è ora di scendere in campo!



Qui comincia l'avventura...

APOCALIPSE NOW

Il teatro di battaglia di questo nuovo titolo della Impression è, come ho detto prima, lo sbarco degli alleati in Normandia. Il game ci da la possibilità, come ormai accade sempre ai nostri giorni, di prendere il controllo di una delle due fazioni in lotta. Una volta scelta la nostra "squadra" il gioco potrà avere inizio. Ancora una volta le varie fasi del game si svolgono secondo una serie di turni, alla fine dei quali il computer calcolerà i risultati di eventuali scontri. Iniziamo subito col dire che le varie truppe presenti nel gioco sono caratterizzate da una discreta varietà di unità, ognuna delle quali vanta delle caratteristiche proprie. Queste sono date da diversi numeri di punti-movimento (che rappresentano gli spostamenti eseguibili da ogni unità), dalla potenza di fuoco, dalla "resistenza", più da tutta una serie di altri parametri che dipendono strettamente dal tipo di reparto in esame. Una cosa che differenzia questo prodotto da tutti gli altri titoli del genere per Amiga, è la possibilità di "zoomare" all'interno dell'azione, un po' come accadeva in un vecchissimo game che, molto probabilmente, pochi di voi si ricorderanno e che rispondeva al nome di "War in the Middle Earth". Per tutti gli altri però, penso che sarà il caso di spendere due parole al riguardo. Dunque, ogni volta che due unità appartenenti alle diverse fazioni entrano in contatto, vi verrà chiesto se intendete prender parte allo scontro oppure se aspettare sulle vostre posizioni. In caso optiate per la prima possibilità potrete decidere se delegare il calcolo del risultato dello scontro al computer, oppure se



In questa schermata potrete scegliere il vostro schieramento.



La mappa del gioco

Ecco la "squadra" nemica che scende in campo...





I nostri soldati si preparano alla battaglia.



E inizia la partita.

prendere il comando delle vostre unità in prima persona. In questo caso vi troverete davanti ad uno schermo nel quale verranno visualizzati a mo' di pedine i vostri soldati e i vari mezzi a vostra disposizione. A questo punto, non vi resterà altro da fare che decidere lo schieramento e la tattica da utilizzare, a seconda delle situazione in cui vi siete venuti a trovare, cercando (ovviamente) di portare a casa una bella vittoria (il pareggio non ci qualifica ...), limitando il più possibile le perdite.

UNDER CONTROL

Passando ora al sistema di controllo, devo dire che in questo campo il programma rivela delle lacune abbastanza pesanti. Tanto per cominciare, il sistema di selezione delle varie unità è una cosa semplicemente vergognosa. Infatti, non solo D-Day non é certo un fulmine di guerra in esecuzione, ma non lo é neanche nella risposta ai comandi. Volendo fare un'opera pia, potrei dirvi che in situazioni "normali" si potrebbe anche sorvolare su una cosa del genere, ma in questo caso il problema è più pressante di un mammuth che ha deciso saltarvi in braccio. Infatti i vari ordini, a causa del basso clock della macchina (o così almeno voglio sperare), vengono eseguiti sempre con qualche secondo di ritardo e questo rende il gioco un vero e proprio mattone formato Grande Muraglia Cinese. Un vero peccato, anche perché questo D-Day ci offre una buona varietà di opzioni, una ricostruzione storica abbastanza fedele ed una realizzazione tutto sommato sufficiente. L'unica possibilità di rendere questo titolo degno di essere preso in considerazione è quello di possedere un computer veloce o una bella scheda acceleratrice (anche se in questo caso fate attenzione al livello di compatibilità). Altrimenti statene alla larga e, se proprio volete giocare ad un game strategico, rispolverate il caro U.M.S. 2 che, ancora oggi, è un titolo più che dignitoso.



Vittoria!

Ad essere sincero devo dire di essere rimasto molto deluso da questa versione per Amiga. Questo, non perché questo gioco sia fatto particolarmente male, ma perché non riesce semplicemente a star dietro alla sua controparte su PC. Il sistema di controllo risulta infatti abbastanza lento, con una risposta ai comandi da pianto cinese (anche se non influisce più di tanto sulla giocabilità finale del prodotto; più che altro inciderà sul vostro equilibrio nervoso!). Le cose non cambiano neanche quando si passa alla definizione delle varie tattiche belliche e nel movimento delle truppe, che risultano estremamente lunghi e macchinosi. Naturalmente le cose migliorano in caso possediate un A4000 o una bella scheda acceleratrice, ma questo mi sembra un discorso un po' eccessivo... Per quel che riguarda l'accesso al disco, posso invece dirvi con piacere che l'effetto disk-jockey è stato notevolmente limitato, con tempi di caricamento molto contenuti e abbastanza indolori. Graficamente si sarebbe potuto fare molto di più, tuttavia questo è solo il minore dei mali.Il problema fondamentale risiede nella necessità di possedere una macchina superiore alla "media" per poterlo far girare in maniera soddisfacente. Infatti D-Day, in sè e per sè, non è un brutto gioco, ma un decente simulatore bellico che diventa però indecente su macchine quali l'Amiga 500 nudo e crudo (non che con il 1200 sia però molto meglio!). Sorry...

FABIO RAVETTO

AMIGA

IMPRESSION

SVILUPPATORI: INTERNI

STRATEGIA

GRAFICA 60 — *Svolge il suo compito in maniera sufficiente.* *Una cura maggiore sarebbe stata comunque cosa moooolto gradita.*

SONORO 10 — *Ah, perché, ci sono anche degli effetti sonori?*

GIOCABILITA' 65 — *Con una macchina sufficientemente veloce il gioco si rivela essere una discreta simulazione.* *Nel caso invece possediate un semplice 500 vi converrà andarvi a prenotare una bella seduta dallo psicanalista.*

LONGEVITA' 70 — *Un'impresa degna di nota.* *Potreste essere vittime di alcuni attacchi di sonnolenza.*

GLOBALE 65 — *Assolutamente sconsigliato ai possessori del 500. Per gli altri amighi un prodotto sufficiente, essenziale e senza tanti fronzoli.*

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

N° DISCHI: 2

INSTALLAZIONE SU HD: SI
MEMORIA: 1 MEGA

COMPATIBILITA':

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

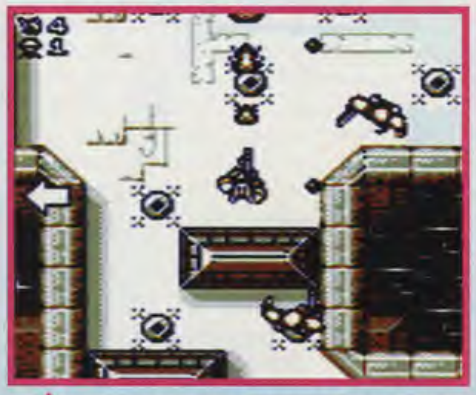
INFORMAZIONI:
RACCOMANDATO UN PROCESSOR VELOCE O UNA EVENTUALE SCHEDA ACCELERATRICE.

PROBOTECTOR 2

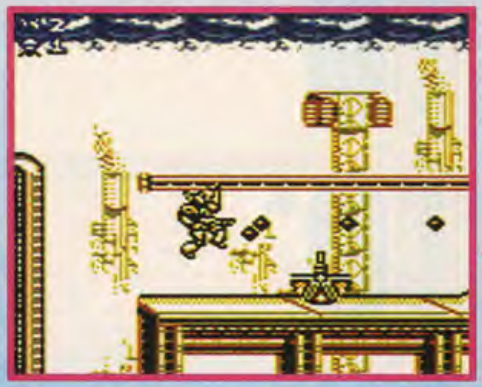
Avevamo detto che il Super Game Boy avrebbe incoraggiato la produzione di giochi migliori. A conferma di ciò, ora la Konami ci presenta una conversione che sembrava veramente impossibile...

Alla fine del millennio la nostra cara e amata Terra è stata ancora una volta invasa e conquistata dalle forze aliene, e ovviamente tocca a voi eliminare la marmaglia nemica. Questo fatto non vi dispiace, visto e considerato che siete uno tra i migliori guerriglieri rimasti in vita, che avete in dotazione una serie impressionante di armi e che se riuscirete nella vostra impresa sarete considerati i salvatori dell'umanità. Probotector è un classico (anche nella trama) action game suddiviso in cinque livelli di diversa struttura e impostazione (due con visuale a volo d'uccello e tre con scrolling orizzontale), popolati da una notevole varietà di nemici per eliminare i quali poterete utilizzare diverse armi e veicoli (anche se la maggior parte dell'azione si svolge con il protagonista a piedi). Al termine di ogni fase dovrete ovviamente incontrare il classico e gigantesco mostro di fine livello, di dimensioni veramente impressionanti. Non c'è che dire: si tratta di un'ottima conversione della cartuccia per Super Nes e senza dubbio di uno dei migliori action game mai realizzati per Game Boy.

Trad. e adatt. ***di Marco Ravetto***

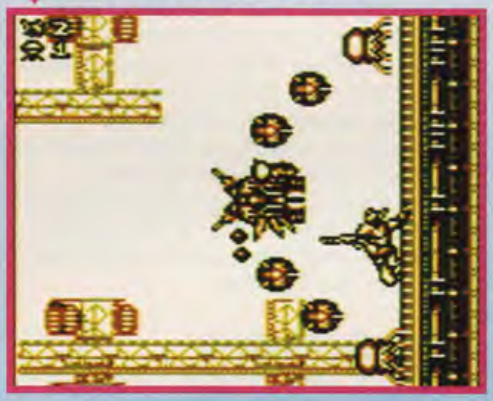


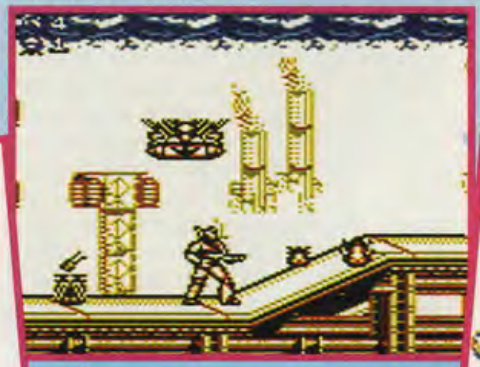
In due livelli la visuale diventa a volo d'uccello. Queste fasi sono tra le più difficili, visto che non esiste un radar che mostri la posizione dei nemici.



Nella versione per Game Boy non è possibile selezionare l'arma tra tutte quelle che si sono raccolte.

Se si viene colpiti si perdono tutte le armi che si posseggono. Questo è incredibilmente frustrante, soprattutto se accade subito prima del boss di fine livello!





Uccidendo i nemici questi potrebbero lasciare alcuni utilissimi power up.



I mostri di fine livello sono di dimensioni veramente notevoli!



Per mostrarvi quanto questa versione per Game Boy è simile a quella realizzata per Super Nes un paio di anni fa, ecco un'immagine tratta dal mitico primo livello. Non male, eh?

L'originale per Super Nes è uno dei miei giochi preferiti di tutti i tempi e devo dire che questa conversione è riuscita a mantenere tutti gli aspetti che rendevano Probotector un capolavoro. Ovviamente manca l'opzione a due giocatori, ma c'è ugualmente abbastanza azione per tenervi occupati. Probotector offre una giocabilità di qualità arcade, con grande varietà, stupendi boss di fine livello e favolosi power-up. Se giocato sul Super Game Boy sono inoltre presenti migliori effetti sonori. Probo 2 è un gioco che merita di essere acquistato, soprattutto se non lo avete mai provato sul Super Nes.

DENIZ AHMET



Eek! The Cat





Mettete le mani su un videogioco veramente strepitoso.



Riuscira' Eek a portare in salvo i suoi sventurati amici attraverso cinque livelli incredibilmente irti di pericoli mortali? I nostri amici felini possono essere strizzati, dati alle fiamme, fritti o tagliati a pezzettini senza che gli passi la voglia di fare le fusa ma quando rischiano veramante la pelle Eek è pronto a fare di tutto per tirarlo fuori dai guai.



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL/SECAM VERSION

SONY ELECTRONIC PUBLISHING

ocean

Eek! The Cat ™ & © 1994 Fox Children's Network, Inc. All Rights Reserved. Game Program © 1993 Ocean of America, Inc. Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company. Super Nintendo and Gameboy are trademarks of Nintendo Ltd.

YOGI BEAR

Per Yogi, l'essere grasso e sempre affamato non è d'impiccio nella sua nuova avventura in cui dovrà salvare il parco di Yellowstone...

Il nostro eroe infatti, frutto della vulcanica mente dei disegnatori Hanna & Barbera, ha appena scoperto che il suo amatissimo parco rischia la chiusura, dal momento che qualcuno ha rubato tutti i soldi dalla cassaforte del ranger. Ciò significa niente più turisti a cui "prendere a prestito" succulenti cestini da picnic. Non potendo sopportare un tale pensiero, ecco il nostro intrepido orso partire alla ricerca delle casse in cui è stato nascosto il denaro: compito non facile, visto che il parco nasconde numerose insidie. Il coraggioso mammifero dovrà infatti superare ostacoli quali fiumi, cascate e fuochi lasciati accesi da incoscienti villeggianti, oltre naturalmente ad evitare quei turisti che non vedono l'ora di vendicarsi per tutte le stupide battute che si sono dovuti sorbire per decine e decine di episodi della serie a cartoni animati. Queste le premesse di un gioco a piattaforme, che con i suoi 32 livelli si è dimostrato (con mia grande sopresa) di qualità più che buona.

Trad. e adatt. di ***Giampaolo Moraschi***



Per raggiungere queste piattaforme poste così in alto, Yoghi dovrà ribalzare più volte su questi trampolini.



In questa parte del gioco Yogi mangia un particolare cibo che gli permette (beato lui) di volare: è il momento di cercare di raccogliere più bonus possibili.

Ci sono un sacco di blocchi invisibili sparpagliati qua e là: l'unica maniera per trovarli è saltare un pò dappertutto, sperando che l'effetto del blocco trovato non risulti per noi dannoso.





La difesa di Yoghi consiste nel solito salto "in coppa o' avversari".





OCCHIO AI DINDI

Per completare il gioco dovrete ritrovare le dodici casse in cui sono stati nascosti e suddivisi tutti i fondi destinati al parco. Non si tratta di una facile missione, visto che spesso sono nascosti in quadri difficilmente accessibili...



Yogi Bear non aggiunge di certo nulla di innovativo al genere dei giochi a piattaforme, ma nonostante ciò non si può non ammettere che sia un prodotto giocabile e realizzato con professionalità. Vi troverete infatti ad affrontare una buona varietà di ostacoli, che uniti alla notevole velocità d'azione ed alla grafica estremamente simile a quella dei cartoni originali, rende questa cartuccia una valida scelta per gli appassionati del genere. L'unico difetto che ho riscontrato riguarda alcuni degli avversari, che risultano difficili da vedere, visto che si confondono con la grafica dei fondali. In ogni caso vi divertirete sicuramente durante l'esplorazione dei 32 livelli disponibili, cosa che richiederà almeno due o tre settimane di tempo.

DENIZ AHMET

LE GUERRE DEL FUTURO SI COMBATTERANNO COSI'...



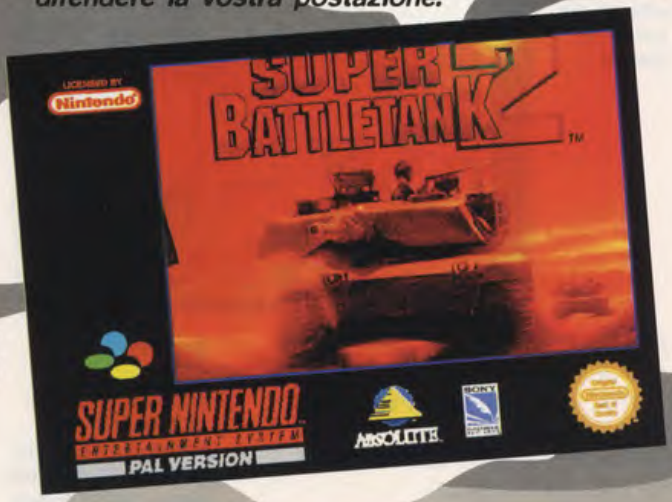
TURN AND BURN
NO-FLY ZONE

- Superba ed ultragiocabile simulazione di un combattimento aereo al comando di un Tomcat F-14 della Marina Statunitense.
- Straordinari sistemi computerizzati da combattimento
- Cartuccia da 16 Meg realizzata con suono e video digitalizzati e stupefacenti sequenze animate.
- Spietati sciami di Mig-29, missili terra-aria e numerosi bombardamenti vi permetteranno di difendere la vostra postazione.



SUPER BATTLETANK 2™

- Sofisticata simulazione da combattimento al comando dell'ultimo incredibile carro armato M1A2 dell'Esercito Statunitense.
- In missioni diurne e notturne dovrai affrontare e sconfiggere i mezzi di terra, gli elicotteri ed i camion blindati del nemico.
- Scrutando l'orizzonte dal periscopio del tuo carro armato, potrai organizzare assalti fulminei e dirompenti contro il nemico.
- Nessun altro gioco fornisce una simulazione così realistica di uno scontro tra mezzi blindati nel deserto.





ALL NEW! 16 MEGS OF POWER!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SONY ELECTRONIC PUBLISHING

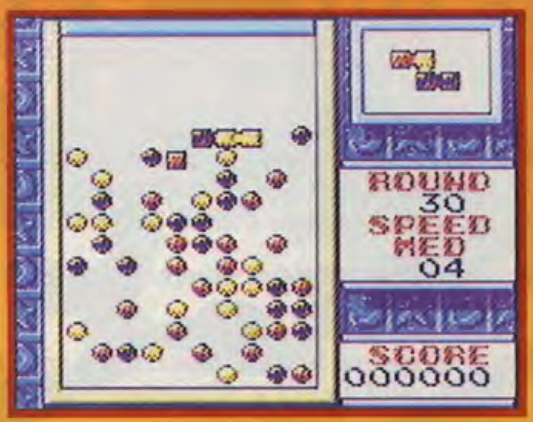
ABSOLUTE

TURN AND BURN: NO-FLY ZONE IS A TRADEMARK OF ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. © 1993 ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED BY ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. DISTRIBUTED BY SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD. UNDER EXCLUSIVE LICENSE.
SUPER BATTLETANK 2 IS A TRADEMARK OF ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ABSOLUTE ENTERTAINMENT IS A TRADEMARK OF ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. © 1993 ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. DISTRIBUTED BY SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD. UNDER EXCLUSIVE LICENSE FROM ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC.

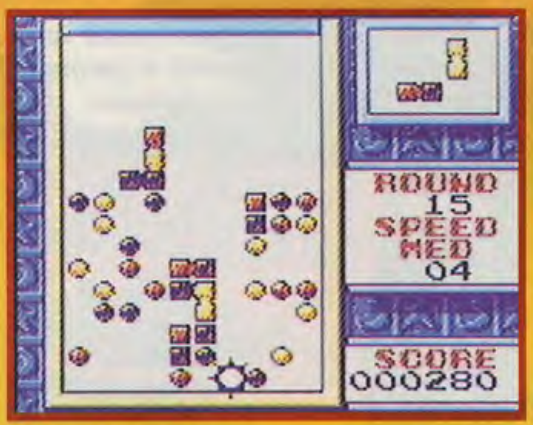
TETRIS FLASH

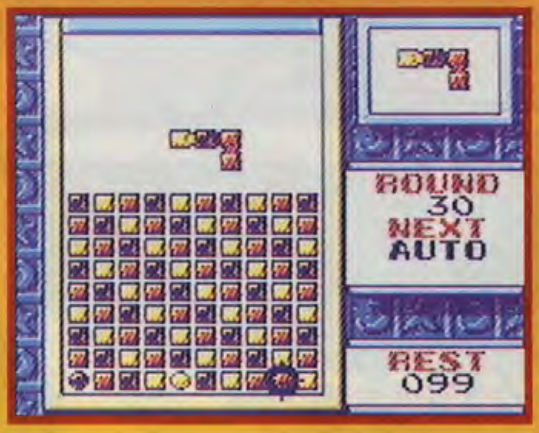


Quadri come questo sono davvero complessi, ma se riuscirete a fare due o tre mosse azzeccate, tutti i mattoncini scomparirano per come magia.



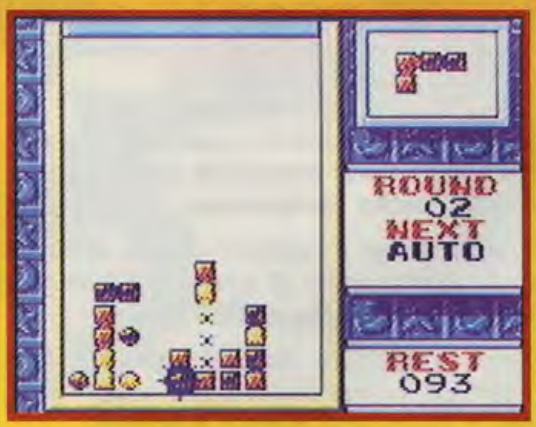
Fate sempre molta attenzione alla disposizione dei pallini luminosi.





Questa schermata vi mostra i tipi di gioco con cui potrete disputare le vostre partite. Il Normal ed il Puzzle game possono essere giocati solo nel modo ad un giocatore.

Questo quadro del Puzzle game è davvero ostico, non per niente è l'ultimo.



Eccovi un semplice esempio di allineamento verticale.

E' lui? O non è lui? Ceeeerrrto che è lui!! E' il mitico seguito di Tetris, che con pezzi vecchi e nuovi è pronto a farci vivere nuove ed emozionanti sfide all'ultimo incastro!

Sembrava impensabile riuscire ad aggiungere qualcosa di significativo al gioco ad incastri più famoso del mondo, tuttavia la Nintendo è riuscita discretamente in questo intento. Pur avendo in comune diverse caratteristiche con il suo predecessore (dove il gioco si basa sugli incastri di pezzi con sette forme diverse ottenute dividendo in quattro parti uguali un quadrato), Tetris Flash presenta parecchie differenze che lo rendono forse un gioco non paragonabile al primo episodio. Sono i pezzi la vera e propria novità (tra l'altro già presente in Tetris 2) di Tetris Flash, infatti alcuni blocchi presenti nel gioco sono separabili, nel senso che le parti di ogni singolo pezzo possono, a volte, essere controllate singolarmente. Più che di scopo del gioco dovremmo parlare di scopi del gioco, infatti i vostri obiettivi varieranno a seconda del tipo di game che avrete scelto prima di cominciare la partita. I pezzi che dovrete di volta in volta piazzare nello schermo di gioco sono di tre tinte differenti (bianco, nero e grigio "retinato") e questo è da tenere ben presente, dato che a seconda del tipo di gioco che sceglierete di giocare, il vostro obiettivo primario sarà quello di allineare un minimo di tre pezzi dello stesso colore (verticalmente oppure orizzontalmente). In ogni stage sono presenti (in un numero che varia da schema a schema) diversi pallini piazzati in modo casuale sull'area di gioco. Ogni pallino (che può essere di tre tinte differenti, già citate prima) presente nel video, può essere luminoso o semplice, e ciascuno di questi due tipi ha una



Queste sono le opzioni che il Puzzle game mette a disposizione. Se volete un consiglio scegliete l'opzione "auto".

funzione diversa a seconda del game selezionato.

QUESTO PEZZO DOVE LO METTO NON SI SA!

Ma veniamo al dunque, Tetris Flash vi offre la possibilità di giocare in quattro modi differenti: Normal game, Puzzle game, Versus giocatore contro giocatore, oppure Versus giocatore contro computer: vediamoli insieme. Il Normal game vi mette a disposizione tre differenti opzioni che riguardano la velocità di discesa dei pezzi (bassa, media e alta), il round da cui volete cominciare a giocare (potrete scegliere da uno a trenta lo stage che preferite) e le musiche da ascoltare durante la partita (ce ne sono tre a disposizione, oltre all'opzione dei soli effetti sonori). Lo schermo di gioco presenta una zona nella quale è possibile, oltre che vedere il pezzo che segue, anche tenere d'occhio il punteggio e la velocità di caduta che aumenta gradualmente dopo un determinato lasso di tempo (per cui fate presto a terminare vari stage). Lo scopo principale del Normal game consiste nel fare più punti possibile. Ogni schema termina quando i pallini luminosi non saranno più presenti nello schermo di gioco (ogni pallino luminoso che scompare, farà scomparire dal video tutti i pezzi del suo stesso colore). Come nel Normal game, anche nei rimanenti tipi di gioco che vedremo esiste un' altro metodo per eliminare in un solo colpo tutti i pezzi di un determinato colore: dovrete allineare un blocco da quattro verticale con (almeno) due mattoncini dello stesso colore (ad esempio bianco). Una mossa di questo tipo corrisponde un po' alle quattro linee consecutive del primo Tetris. Il secondo tipo di gioco che la cartuccia mette a



Nelle sfide contro il computer potrete scegliere fra tre livelli di difficoltà (facile, medio, difficile).

disposizione è il Puzzle game. Anche questa volta dovremo fare di tutto per eliminare i pallini luminosi dallo schermo, questa volta però la sfida non consiste nel fare i punti, ma nel passare i vari stage utilizzando il minor numero possibile di pezzi (quelli a disposizione sono 100, col numero dei rimanenti visualizzati nella parte in basso a destra dello schermo di gioco). Il vantaggio che avrete in questo tipo di gioco è rappresentato dall'opzione manuale, che vi permette di decidere quando è il momento di far cadere un pezzo (il che non è poco). Il terzo ed ultimo tipo di gioco a disposizione è il Versus, nel quale potrete sfidare un amico o il computer. Nel Versus mode il vostro obiettivo sarà quello di eliminare tutti i pallini dallo schermo (luminosi e normali), inoltre potrete scegliere fra tre tipi di difficoltà. Nel modo Versus esistono altri tre ulteriori



Mi dispiace, questa volta avete perso. Per evitare brutte sorprese cercate di terminare i livelli il più presto possibile.

E' difficile fare un paragone tra Tetris e Tetris Flash perché sostanzialmente si tratta di due giochi differenti. Il primo Tetris è intramontabile, non ci sono dubbi, ma anche questa versione si difende bene. Infatti, il numero di schemi presenti in questo nuovo titolo per Game Boy sono davvero tanti e complessi, il che significa che c'è davvero da sudare per arrivare a finire tutti gli stage senza servirsi delle opzioni per arrivare agli ultimi quadri. Le musiche che accompagnano le varie partite sono davvero ben realizzate, tanto è vero che dopo aver finito di giocare, senza accorgermene stavo fischiettando un motivetto presente nel gioco. L'elemento di maggior rilievo è rappresentato (oltre alle tante opzioni messe a disposizione) dalla buona giocabilità, che unita ad una buona organizzazione dello schermo di gioco fanno di Tetris Flash un titolo davvero degno di nota.

MARCO MAZZOCCHI

brani musicali tra cui poter scegliere. Durante la sfida, la situazione del vostro avversario è riportata su un'apposita barra a lato dello schermo di gioco: mi raccomando fate alla svelta se giocate contro il computer!!!

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO



Due a zero per il computer; un risultato davvero difficile da digerire.



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.)



L. 29.000



L. 29.000



L. 29.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 59.000



L. 59.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 99.000



L. 85.000



L. 119.000



L. 99.000



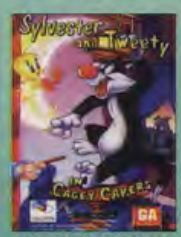
L. 139.000



L.155.000



OFFERTA



L. 119.000



OFFERTA L. 89.000



IN PRENOTAZIONE



OFFERTA L. 109.000



OFFERTISSIMA!

RITIRIAMO LE TUE VECCHIE CARTUCCE USATE...

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.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)

FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a.)

OFFERTE SUPERNINTENDO VERSIONE PAL



OFFERTA L. 39.000



OFFERTA L. 59.000



OFFERTA L. 59.000



OFFERTA L. 59.000



OFFERTA L. 59.000



OFFERTA L. 59.000



OFFERTA L. 59.000



OFFERTA L. 59.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 89.000



OFFERTA L. 89.000



OFFERTA L. 99.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 129.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 135.000

TELEFONARE PER LE ULTIME NOVITA'



OFFERTA L. 99.000



In Prenotazione



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 155.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTISSIMA !!!

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia.

ASTERIX

Sganassoni, pozioni magiche e legionari pestati a sangue sono gli ingredienti principali di "Asterix and the great rescue", il nuovo titolo per il portatile della Sega.



E' una strana coppia: uno è grande e grosso ed indossa un paio di mutandoni a strisce bianche e azzurre, l'altro è basso, simpatico ed indossa un singolare elmetto alato. Credo che abbiate capito che sto parlando dei mititci Asterix e Obelix, i due personaggi creati da Goscinny e Uderzo, due tra i più celebri fumettari francesi. "Asterix and the great rescue" (questo il titolo del gioco per GG), rispetta a pieno i temi principali



Per eliminare i vari legionari presenti nel gioco potrete servirvi di diverse armi tra le quali potenti sganassoni.

La mega energia vi darà l'invulnerabilità per qualche secondo, state comunque attenti a non cadere nel fuoco.

Ma che sorpresone! I nemici si devono sconfiggere saltando sulla loro cocozza, proprio cose mai viste.

Al termine di una partita potrete continuare. Se vi servirete delle password potrete accedere immediatamente agli stage che più preferite.



presenti nell'omonimo fumetto. Per farvi capire vi dirò che le famose risse con i centurioni romani non verranno certo a mancare. In questo nuovo platform, dovrete aiutare Asterix ed Obelix a liberare la Gallia dall'oppressione romana e vi assicuro che non sarà un'impresa da poco. Durante la vostra



avventura potrete contare su un discreto numero di power up che vi renderanno la vita meno dura. Al fine di preservare le tre vite che il gioco mette a disposizione, sparse nei vari stage potremo trovare parecchie riserve energetiche (come ad esempio il pollo, che vi darà 100 punti oltre a due dosi di energia). Ma non è finita qui, infatti oggetti come il calice, la falce, la mega bomba, le monete e il sacco di monete vi daranno rispettivamente il pieno di energia, l'invulnerabilità per qualche secondo, una super bomba, cinquanta punti (per ogni moneta presa) e 100 punti (per ogni sacco preso), senza contare il cuoricino, che vi donerà una vita extra. Potrete inoltre servirvi dell'ormai famosa pozione magica, che troverete nei vari stage in determinate posizioni. Questo oggetto vi darà di volta in volta armi speciali (che potrete facilmente riconoscere dall'icona posta nella parte in basso a sinistra dello schermo di gioco) come le bombe di fuoco, la possibilità di levitare ed altro ancora (tutte le armi speciali possono essere usate posizionando in giù il joypad e premendo il tasto 2). Per raggiungere il vostro scopo dovrete terminare i cinque livelli che costituiscono l'intera avventura. Più punti porterete a casa più possibilità avrete di entrare nella top-ten dei dieci galli migliori.

Devo dire che questo platform non è certo il migliore che abbia visto fino ad ora su Game Gear. La possibilità di utilizzare le password è positiva fino ad un certo punto, visto che il numero complessivo di livelli presenti nel gioco è davvero basso. E' la giocabilità a rendere leggermente più difficile il gioco. Infatti il controllo su Asterix non è dei più semplici, visto che appena si cerca di andare (ad esempio) a destra, il piccolo gallo si muove correndo e non camminando (provate ad immaginare di muovervi in spazi stretti con questo handicap). La grafica in ogni caso rappresenta l'aspetto migliore del gioco.

MARCO MAZZOCCHI




VIRTUALI
il primo ed unico punto vendita in Italia
specializzato in simulazione di volo
ricreativa didattica professionale
Programmi di simulazione
Scenari aggiuntivi
Aggiornamenti software
Joystick, Pedaliere, Schede Audio, Accessori per il Volo
NON SOLO VOLO!
Grande assortimento di CD-ROM
Programmi di Simulazione Strategica e Wargames
Adventures e Giochi di Ruolo
Libri e Hint Books
a MILANO in via RASORI 8 (MM PAGANO)
Tel.&Fax 02-461-936

ALADDIN

Aladino, il ladro più famoso d'Arabia, torna ad allietarci insieme ai suoi amichetti anche attraverso l'ultimo aggeggillo di casa Nintendo.

Con Cool Spot la Virgin ha iniziato da un po' di tempo a realizzare giochi a piattaforme; non a caso si sono visti da allora giochi come appunto Aladdin e Jungle Book, che hanno la medesima struttura di gioco.



Questo livello vi vede alle prese con la raccolta di svariati pezzi che messi insieme formeranno un magico flauto; raccoglierete le mele che vi serviranno ad eliminare i cattivoni.

power-up (sì, la solita "robetta": vite extra, energia supplementare, gioielli, scarabei d'oro, insomma più roba prenderete meglio sarà), ormai diventati il punto fisso di ogni gioco a piattaforme.

Trad. e adatt. di ***Marco Mazzocchi***



Potrete servirvi di una poderosa scimitarra per liberarvi dei nemici. Attenti però, non tutti i nemici sono lenti, ma alcuni con la loro velocità potrebbero mettervi in difficoltà.



Successivamente, nel corso dell'anno sono arrivati produzioni quali la Bella e la Bestia (vedi CVG 40) e The Lion King (il nuovo lungometraggio della Disney che arriverà sui grandi schermi il prossimo Natale - vedi questo CVG). Aladino è un gioco a piattaforme puro e semplice, che fondamentalmente segue più la falsariga della versione Mega Drive che non quella per Snes. Le differenze si notano quando per esempio parliamo dell'armamento di Aladino, che nella versione MD è costituito da una spada, mentre nella versione per Snes dobbiamo accontentarci di lanciare le... mele. L'obiettivo del giovane arabo è quello di saltare, correre e scappare per il deserto e per tanti altri stage, nei quali dovrà inoltre raccogliere vari

Oggetti quali frutta, gioielli, eccetera, sono da collezionare per ottenere il bonus.



Aladino può interagire con i fondali degli stage come ad esempio questi cavi, utili per passare parti di scenario nelle quali mancano le piattaforme.



Alla fine di ogni livello potrete disputare diversi bonus stage.

Aladdin è compatibile con il nuovo Super Game Boy. A parte i colori, alcune scene del gioco ricordano comunque sequenze del film.



Sia nella versione per Mega Drive che in quella per Super Nes il punto di forza di Aladdin era la "sontuosa" grafica; nonostante in questa conversione si mantenga piuttosto carina, l'impatto originale è andato perso e si evidenziano maggiormente i temi standard dei giochi a piattaforme. Il gioco è discreto per ciò che riguarda la giocabilità, mentre i livelli presentano una certa varietà di situazioni. Inutile aggiungere altro, se siete dei fan di Aladino quanto detto basta, anche se l'anno scorso si sono visti platform migliori. Tutto sommato questo gioco è simile agli altri platform della Virgin, anche se Cool Spot forse è più giocabile...

RIK SKEWS

SUPER GAME BOY

PIATTAFORME

77 GIOCABILITÀ	80 GRAFICA
74 LONGEVITÀ	72 SONORO

75 GLOBALE

VIRGIN

MEGABOY ROMA

Noleggio e Vendita Video Giochi
Console - Accessori



IMPORTAZIONE DIRETTA GIORNALIERA

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



NOVITA' IN ANTEPRIMA ASSOLUTA

VASTISSIMO ASSORTIMENTO VIDEO GIOCHI 3000 TITOLI

3DO

SPECIALIZZATO NEL SETTORE CONSOLE CON LE MIGLIORI MARCHE

DISPONIBILE!!!!!

SUPER STREET FIGHTER II
MORTAL KOMBAT II



DISPONIBILE PER TUTTI I FORMATI

ATTENZIONE!!!

NUOVO SERVIZIO CORRISPONDENZA
IN 24/48h IL TUO ORDINE A CASA TUA...
CONSEGNA A DOMICILIO PER TUTTA ROMA (ENTRO 24h)
VENDITA ALL'INGROSSO CON OLTRE 3000 ARTICOLI IN PRONTA CONSEGNA!!!



TESSERA SCONTO IN OMAGGIO A TUTTI I LETTORI CVG!!!

ROMA - VIA F.PALASCIANO, 105 - ZONA MONTEVERDE (P.ZZA SCOTTI)
TEL. 06/58.20.14.57 - FAX 06/58.20.14.65

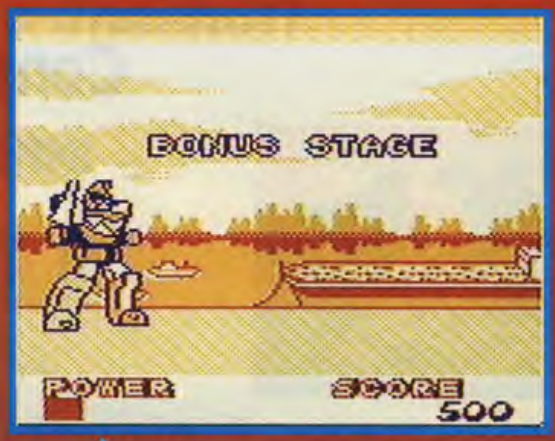
POWER RANGERS



L'icona con la "s" vi donerà l'invulnerabilità per qualche secondo. Nel gioco sono presenti altri power-up come la saetta e l'energia, che vi daranno rispettivamente una bomba elimina nemici ed una riserva energetica.

Gli extraterrestri, tanto per cambiare, sono intenzionati ad impossessarsi della nostra cara terra. Solo un gruppo di cinque persone che rispondono al nome di Power Rangers potranno salvarci dagli invasori.

In questa nuova avventura entrerete a fare parte della squadra dei mitici Power Rangers. Principalmente, in ognuno dei cinque livelli che il gioco mette a disposizione dovrete vedervela con un'infinità di cattivoni pronti a farvi fuori in ogni momento. Ogni livello è suddiviso in tre parti fondamentali. Nella prima dovrete fare di tutto per riuscire ad arrivare a combattere con il mostro di fine livello, la seconda fase di gioco riguarda esclusivamente il combattimento con il boss che chiude il livello, mentre nella terza sezione di gioco (qualora riuscirete ad eliminare il mostro finale) potrete disputare un bonus stage. E' interessante notare come al termine del bonus vengano date le statistiche (ad esempio sei centri su trenta e così via), oltre alle password che vi permetteranno di accedere immediatamente ai livelli che desiderate. Prima di cominciare una partita potrete scegliere tra cinque personaggi differenti (solo nella griglia di scelta dei combattenti, visto che ai fini del gioco è indifferente scegliere un personaggio piuttosto che un altro). Ciascuno dei personaggi può sferrare micidiali pugni e calci volanti, la cui potenza può essere incrementata premendo il tasto select. Ad ogni fine livello potrete servirvi di un potente Megazord (un gigatentesco robot da combattimento) per affrontare il cattivone di turno. Durante ogni azione offensiva dovrete sempre tenere d'occhio la barra di potenza: al terminare di quest'ultima terminerà anche la vostra partita.

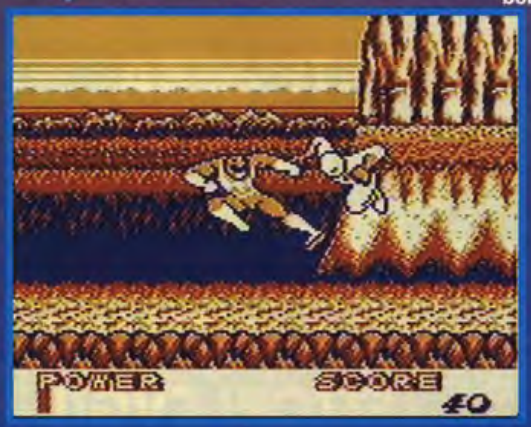


Questo è il bonus stage che potrete disputare dopo avere eliminato un boss di fine livello. Fate attenzione: colpire tutti gli oggetti per ottenere il massimo punteggio, non è facile.

Eccovi un esempio di mostro di fine livello: in questo caso il boss in questione è quello del primo quadro. Per colpire l'avversario a distanza premete il tasto select, così facendo sarete in grado di sparare palle di fuoco.



Quando la situazione comincia ad essere incandescente, vi cosiglio di alternare ai pugni anche i calci volanti, al fine di eliminare più nemici possibile.



"Imbuca e vai avanti" ecco come avrei definito (vedendolo in sala giochi), Power Rangers. Infatti lo scopo del gioco non è dei più allettanti, visto che si tratta di prendere a pugni tutti i personaggi che di volta in volta appaiono sullo schermo di gioco. A lungo andare si rischia l'abbiocco. Quello che mi ha lascito perplesso è il motivo per il quale i programmatori abbiano messo a disposizione cinque personaggi con le medesime caratteristiche (che senso ha? Tanto vale mettere un unico personaggio a disposizione). La parte migliore del gioco è senza dubbio quella relativa alla grafica, che raggiunge il massimo durante le schermate che raffigurano i vari personaggi. Power Ranger può essere un gioco gradevole se vi piace il genere, io comunque gioco a Batman "the animated series".

MARCO MAZZOCCHI

SUPER GAME BOY

PICCHIADURO

GIOCABILITÀ 78	GRAFICA 88
LONGEVITÀ 70	SONORO 78

GLOBALE 75

BANDAI



ARCA VIDEOGIOCHI

Via Trieste, 13 - GORGONZOLA (MI) - Tel. 02/951.35.70

MEGADRIVE

COMBAT CARS	**85.000**
DOUBLE DRAGON 5	NOVITA'
ECCO THE DOLPHIN 2	**139.000**
FATAL FURY 2	**147.000**
INCREDIBLE HULK	**NOVITA'**
LIBERTY OR DEATH	**NOVITA'**
MORTAL KOMBAT II	**139.000**
OUTRUNNERS	**TELEF.**
SUPER STREET F. II	**147.000**
SYLVESTER & TWEET	**NOVITA'**
THE JUNGLE BOOK	**NOVITA'**
WORLD CUP USA 94	**118.000**
KICK OFF 3	**TELEF.**
AEROBIZ	99.000
AGASSI TENNIS	46.000
AIR BUSTER	68.000
ALADDIN	91.000
ALIENS STORM	43.000
ALISIA DRAGON	56.000
ALTRED BEAST	59.000
ANOTHER WORLD	78.000
ARIEL LITTLE MERMAID	52.000
BACK TO THE F. III	75.000
BATMAN RETURN	**OFFERTA**
BLUE ALMANAC	53.000
BOX LEGEND OF RING	125.000
CHAMPION CHIP BOW.	99.000
CHESTER CHEETAN	103.000
CHUCK ROCK II	109.000
COSMIC SPACEHEAD	68.000
CRACK DOWN	39.000
CYBERCOP	83.000
DEADLY MOVES	91.000
DOUBLE DRAGON 3	95.000
DR. ROBOTNIK'S	66.000
DRAGONS FURY	78.000
DUNE 2	133.000
ELEMENTAR MASTER	62.000
ETERNAL CHAMPIONS	122.000
F-117 NIGHT STORM	119.000
FASTEST ONE	73.000
FIFA INTERNATIONAL	109.000
FLINSTONE	61.000
GAUNTLET IV	91.000
GYNOUG	62.000
INDIANA JONES LAST C	79.000
KING SALMON	69.000
LAST BATTLE	52.000
MASTER OF MOSTERS	51.000
MICKEY E DONALD W.	81.000
MICROMACHINES	87.000
MORTAL KOMBAT	OFFERTA
PELE' SOCCER	73.000
QUACKSHOT	69.000
RENT A HERO	58.000
SENSIBLE SOCCER	78.000
SHADOW OF THE B.	**OFFERTA**
SHINOBI OF REVENGE	62.000
SHINOBI II SUPER	83.000
SOLDIER OF FORTUNE	139.000
SONIC 2	72.000
SONIC 3	99.000
SONIC THE EDGEHOG	49.000
SPACE HARRIER II	59.000
STREET OF RAGE	**OFFERTA**
STREET FIGHTER II CE	105.000
STREET OF RAGE III	114.000
SUB TERRANIA	126.000
SUPER MONACO GP II	59.000
TAZMANIA	74.000
TERMINATOR 2	59.000
THE HUMANS	79.000
TOE JAM & EARL	62.000
TOP PRO GOLF	55.000
VIRTUA RACING	**OFFERTA**
WIMBLEDON TENNIS	89.000
WONDERBOY III	68.000
WONDERBOY 5	79.000
WRESTLE WAR	49.000

OFFERTA !!
BATMAN RETURN +
CRACK DOWN +
LOTUS II
Solo L. 119.000

SUPERNES

ALFRED CHICKEN	**99.000**
ALL AMERICAN CHAM	**NOVITA'**
CLAYMATES	**NOVITA'**
DESERT FIGHTER	**119.000**
DOUBLE DRAGON 5	**TELEF.**
DR. FRANKEN	TELEF.
FATAL FURY 2	**148.000**
FIFA INTERNATIONAL	**121.000**
LA BELLA E LA BEST.	**NOVITA'**
MORTAL KOMBAT II	**169.000**
NINJA WARR. AGAIN	**TELEF.**
POPOLOUS II	**NOVITA'**
RANMA 1/2 PART 3	**TELEF.**
RYAN GIGGS CHAMP.	**105.000**
SUPER STREET F. II	**149.000**
THE JUNGLRE BOOK	**NOVITA'**
TURN E BURN	**134.000**
WORLD CUP USA 94	**131.000**
ACTRAISER	62.000
ADDAMS FAMILY	**OFFERTA**
ALADDIN	136.000
ART OF FIGHTING	119.000
ASTERIX	78.000
BUBSY	115.000
BUNNY RABBIT RAMP.	158.000
CASTELVANIA IV	89.000
CHAMPIONCHIP POOL	134.000
CHUCK ROCK	103.000
CALIFORNIA GAMES	119.000
COOL WORLD	108.000
COOL SPOT	82.000
DENNIS THE MANACE	133.000
DRACULA	87.000
EYE OF THE BEHOLD.	158.000
EXSTAUS HEAT 1	81.000
FINAL FIGHT 2	99.000
FLASHBACK	83.000
FLINSTONE	119.000
F1 READLINE	109.000
F1 WORLD	99.000
GS ANGLES	119.000
KING OF THE DRAGON	159.000
JOE & MAC CAVEMAN	103.000
JURASSIC PARK	91.000
LAWNMWER MAN	**OFFERTA**
MARIO ALL STAR C.	116.000
MEGAMEN X	141.000
MORTAL KOMBAT	96.000
NBA JAM	123.000
NBA ALL STAR CHALL	99.000
NINJA WARRIOR	147.000
OPERATION LOGIC B.	97.000
PAPERBOY II	91.000
PINBALL DREAMS	133.000
PINK PANTER	126.000
PLOCK	105.000
POWER ATHLETE	99.000
PRINCE OF PERSIA	103.000
RANMA 1/2	118.000
ROAD RUNNER	99.000
STREET COMBAT	**OFFERTA**
STREET FIGHTER II T.	152.000
SUPER DOUBLE DRA.	69.000
SUPER BATTLETANK 2	146.000
SUPER BOWLING	99.000
SUPER EDF	99.000
SUPER MARIO WORLD	105.000
SUPER METROID	151.000
SUPER SMAH TV	95.000
TAZMANIA	117.000
TERMINATOR 2	133.000
THE ROCKTEER	96.000
TINY TOON BUSTER L.	105.000
USA ICE HOCKEY	77.000
WINTER OLYMPICS	124.000
WIZARD 5	149.000
WOLFEISTAIN 3D	82.000
WORLD HEROES	104.000
YOUNG MERLIN	133.000
ZELDA III	109.000

OFFERTA !!
SUPERBOMBERMAN +
STREET FIGHTER II +
BEST OF THE BEST
Solo L. 166.000

GAMEBOY

CASTLE QUEST	NOVITA'
FINAL FANTASY III	**71.000**
FIHTING SIMULATOR	**65.000**
THE JUNGLE BOOK	**NOVITA'**
MORTAL KOMBAT II	**82.000**
PROBOTECTOR 2	**NOVITA'**
ALIEN 3	**55.000**
ASTERIX	55.000
BART SIMPSON VS JUG	58.000
BATMAN RETURN	**OFFERTA**
BATTLE TOADS DRAG.	63.000
BLUES BROTHERS	50.000
CASTELVANIA ADV.	33.000
CLIFFHANGER	61.000
CHOPFLIGHTER II	63.000
DRAGON'S LAIR	43.000
DOUBLE DRAGON 2	47.000
DUCK TALES	59.000
F1 RACE	41.000
F-15 STRIKE EAGLE	48.000
FELIX THE CAT	31.000
FLASH GORDON	51.000
GAUNTLET II	51.000
GHOSTBUSTERS	49.000
INDIANA JONES	55.000
KIRBY' PINBALL LAND	64.000
LITTLE MERMAID	65.000
LONNEY TOONES	47.000
MAC DONALD LAND	41.000
MICKEY MOUSE	49.000
MORTAL KOMBAT	**OFFERTA**
NINJA BOY 2	54.000
PARASOL STARS	41.000
POPEYE 2	52.000
REVENGE OF GATOR	44.000
SUPERMARIOLAND	41.000
SUPERMARIOLAMD 2	53.000
SUPERMARIOLAND 3	69.000
TOM E JERRY	55.000
TURTLES II	58.000
ULTIMA: RUNES OF V.	49.000
WWF SUPERSTAR	53.000
ZELDA	68.000

MASTER SYSTEM

ALIEN III	54.000
ALEX KID	45.000
ALIEN STORM	54.000
ANDRE AGASSI	54.000
BATMAN RETURNS	TELEF.
CASTLE OF ILLUSION	54.000
CHAMPION OF EUROPE	52.000
CHUCK ROCK	54.000
DONALD DUCK	48.000
DESERT STRIKE	TELEF.
DRACULA	59.000
GAUNTLET	52.000
GHOSTBUSTERS	52.000
INDIANA JONES	54.000
JUNGLE BOOK	TELEF.
KICK OFF	59.000
MICROMACHINES	TELEF.
MORTAL KOMBAT	TELEF.
PACMANIA	54.000
PGA TOUR GOLF	TELEF.
PREDATOR II	54.000
PRINCE OF PERSIA	59.000
RAMBO III	52.000
ROAD RUSH	TELEF.
SENSIBLE SOCCER	TELEF.
SHADOW DANCER	62.000
SHINOBI	54.000
SONIC 2	TELEF.
SONIC CHAOS	TELEF.
STAR WARS	TELEF.
STREET OF RAGE	TELEF.
SUPER KICK OFF	TELEF.
SUPER MONACO GP	59.000
SUPER MONACO GP II	TELEF.
SUPER SPACE INVAD.	TELEF.
TERMINATOR II	TELEF.
WIMBLEDON II	TELEF.
WORLD CUP ITALIA	107.000
WORLD CUP USA 94	TELEF.

GAMEGEAR

MORTAL KOMBAT II	**77.000**
GP RIDER	**61.000**
JUNGLE BOOK	**NOVITA'**
ROAD RUSH	**TELEF.**
SONIC DRIFT	**81.000**
SCRACHT GOLF	**NOVITA'**
WORLD CUP USA 94	**74.000**
ADVENTURE ISLAND II	52.000
ALADDIN	62.000
ALESTE II	62.000
ALIEN 3	49.000
AX-BATTLER	42.000
BASEBALL GEAR ST.	40.000
BATMAN RETURN	53.000
CHASE H.Q.	52.000
CLIFFHANGER	57.000
DONALD DUCK 2	69.000
ECCO THE DOLPHIN	49.000
FORMULA 1 - DOMARK	69.000
GLOBAL GLADIATORS	72.000
HALLEY WARS	45.000
HOOK	37.000
LAND OF ILLUSION	72.000
LAST ACTION HERO	54.000
MAPPY LAND	45.000
MICROMACHINES	72.000
MORTAL KOMBAT	**OFFERTA**
NBA JAM	74.000
OUTRUN	42.000
PRINCE OF PERSIA	55.000
ROAD RUNNER	69.000
ROBOCOP 3	58.000
SENSIBLE SOCCER	**OFFERTA**
SHINOBI	49.000
SHINOBI II	73.000
SONIC E TAILS	59.000
SONIC CHAOS 3	69.000
SONIC II	51.000
SPIDERMAN RETURN	76.000
STAR WARS	77.000
STREET OF RAGE	52.000
STREET OF RAGE II	61.000
SUPER KICK OFF	49.000
SUPER MONACO GP II	47.000
SUPER MONACO GP	41.000
SUPER SPACE INVAD.	49.000
TERMINATOR 2	43.000
TOM E JERRY	49.000
WINTER OLYMPIC	66.000

NINTENDO

ADVENTURE ISLAND 1	53.000
ADV. MAGIC KINGDOM	53.000
ALPHA MISSION	59.000
ASTERIX	53.000
BATMAN 1	55.000
BATMAN RETURN	51.000
BATTLETOADS	54.000
BLADES OF STEEL	55.000
CASTELVANIA 3	TELEF.
DR. MARIO	53.000
F15 STRIKE EAGLE	53.000
GARGOYLES QUEST	58.000
JACKIE CHAN'S KUNG F	53.000
LEMMINGS	53.000
LITTLE SAMSON	TELEF.
METAL GEAR	TELEF.
MONSTER IN POCKET	TELEF.
MEGAMEN 4	TEELF.
PAC-MAN	TELEF.
PRINCE OF PERSIA	52.000
SHADOW WARRIOR 2	57.000
SHADOW GATE	48.000
SKY OR DIE	56.000
SNAKE REVENGE	48.000
STAR TREK	TELEF.
SUPER OFF ROAD	TELEF.
SUPER SPIKE V'BALL	53.000
TALE SPIN	57.000
TINY TOON	TELEF.
TURRICAN	53.000
WIZZARD & WARRIOR	53.000
WORLD WRESTLING	53.000
WWF STEEL CAGE	53.000
ZELDA 2	53.000

Servizio Spedizioni in tutta Italia - CORRIERE o POSTA

GIG HIT

MORTAL KOMBAT II



Chi non ha mai desiderato avere un coin-op in casa? Prendete un Super Nes, un buon joystick e la cartuccia di Mortal Kombat II!



Il Bycicle kick è una delle nuove mosse di Lyu Kang. Avete notato Smooke che fa capolino dietro all'albero?

Con questa mossa Sub Zero è in grado di far scivolare l'avversario per colpirlo con estrema facilità.



Ecco l'elenco dei dodici personaggi in tutto il loro splendore!



Pare proprio che questo sia un periodo d'oro per i picchiaduro su Super Nes: due mesi fa ha fatto la sua apparizione Super Street Fighter 2, su questo numero potete trovare la recensione di Fatal Fury Special e, tra breve, uscirà anche l'attesissima conversione di Samurai Spirit. Per chiudere in bellezza è anche uscita la versione casalinga di uno dei coin-op più gettonati di quest'inverno: Mortal Kombat II, forse il gioco che contiene il maggior numero di sequenze gore e splatter che si sia mai visto. Devo premettere che non sono un grande estimatore del primo MK; infatti, oltre all'elemento spettacolarità generato dalle famose fatality, il gioco non aveva altri punti di forza, possedendo invece notevoli problemi di fluidità grafica e poche differenze tra i sette personaggi che erano a nostra disposizione. Nel suo seguito invece tutti questi problemi sono stati risolti e, in più, è stato anche migliorato il lato spettacolare, aggiungendo una buona percentuale di "mistero" creando diversi personaggi segreti e nuove mosse finali che vanno al di là delle "semplici" fatality. Chi infatti frequenta abitualmente una sala giochi dove sia presente un mobile di MKII avrà sicuramente sentito tutte le leggende metropolitane che sono nate intorno a questo gioco; ve ne cito alcune: "So per certo che esistono le Animality e le Nudality! Me lo ha detto un mio amico!", oppure "Ho visto la fatality di Raiden che apre un buco nero che ingoia l'avversario e quella di Kung Lao in cui si trasforma in demone!". Potete capire che solo un gioco mitico (nel vero senso della parola) possa generare una tale psicosi di massa.

QUANDO SI PARLA DI MIRACOLI...

Passiamo ora a dare un'occhiata a questa meravigliosa conversione che ci ha dato la Sculptured Software. La prima cosa che balza all'occhio è che sono riusciti a far entrare tutto, ma proprio tutto quello che era presente nel coin-op: dalla grafica

GLI STAGE DELLA MORTE

In questi tre schemi vi sarà possibile eseguire una fatality che sfrutterà gli allegri gadget presenti nel background per finire l'avversario.



THE DEAD POOL: un bagno caldo fa sempre bene! E così potrete gettare molto amichevolmente l'avversario nell'acido per farlo consumare fino alle ossa! Per eseguire questa fatality tenete premuti LP e LK ed eseguite un uppercut sulle gengive del malcapito sconfitto. La sequenza è uguale per tutti i personaggi.





THE PIT II: l'importante è non soffrire di vertigini. Eseguendo una particolare combinazione di movimenti, diversa da personaggio a personaggio, farete volare il vostro avversario giù dal pozzo. Il poverino (con una sequenza vista dall'alto animata in maniera superba) andrà a schiantarsi di schiena sulla pietra con uno splendido rumore di ossa rotte! Yuk, yuk!

THE KOMBAT TOMB: già dal nome non si preannuncia nulla di buono. Una bella fatality e il nostro nemico si pianterà sulle punte poste sul soffitto.
Se poi siete amanti della pulizia e vi piace lasciare le cose come le avete trovate mettete ENTRAMBI i joypad in giù e il corpicino esanime ricadrà sul pavimento. Oh yeah!
La combinazione da eseguire è la stessa del Pit II.

I PERSONAGGI SEGRETI

Durante una partita a MKII potrebbe capitarvi di scorgere tra i fondali qualche testa di tizi sconosciuti; sono riuscito a farne apparire tre (ma non escludo che ce ne siano degli altri; ho sentito gente parlare di una Mileena nera), tutti molto forti. Visto che siamo in tema di segreti, vi ricordo che è presente anche il Random Select: premete Start e mettete in su per una scelta casuale del vostro personaggio.



SMOOKE: è il classico ninja, ma stavolta di colore grigio. Molto carino l'effetto "fumogeno" che lo contraddistingue. E' dotato di una velocità e di una forza non indifferente e usa come arma l'arpione di Scorpion (non gli ho mai visto usarne altre). Il combattimento si svolgerà nel Goro's Lair del primo MK. Per farlo apparire nello schema "The Portal" premete Start e mettete in giù quando compare la faccia del programmatore (non c'è una regola precisa, ma in genere appare sempre dopo un Uppercut) sia in singolo, sia in doppio.



NOOB SAIBOT: ecce homo! In sala giochi era senza dubbio il più difficile da trovare e su SNES dovrete comunque avere molta pazienza. Non voglio rovinarvi la sorpresa e vi anticipo solamente che è un avversario molto temibile. Per far apparire questo ninja nero dovrete, nel gioco a due, realizzare 50 vittorie consecutive!



JADE: è la versione verde di Kitana e Mileena. Possiede all'incirca le stesse caratteristiche di Smooke, ma in più non può essere colpita da nessun proiettile! La sua arma è il ventaglio di Kitana (che usa con precisione spietata) e la incontrerete nel Goro's Lair. Per arrivarci dovrete vincere un round nello schema precedente al Punto di Domanda usando SOLO il calcio basso (senza parare dunque). Chiaramente questo vi sarà possibile solo nel gioco singolo.

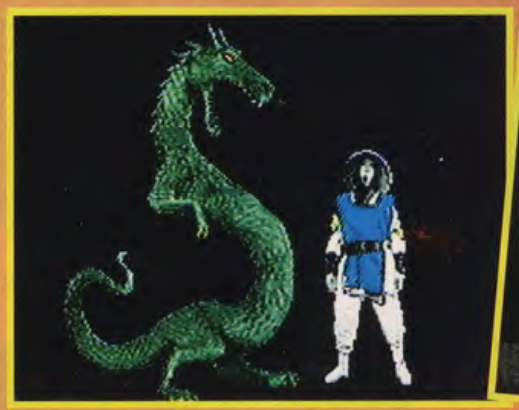
MILLE E UNO MODI PER FAR DEL MALE AL NOSTRO PROSSIMO.

Eccoci finalmente giunti alla parte più interessante: tutte le mosse che potrete utilizzare per finire il vostro avversario (e che non sono chiaramente scritte sul manuale)! Ho deciso di fare questo speciale con foto sia per rimediare ad eventuali errori commessi sul numero di Aprile, sia per spiegare anche le famigerate distanze necessarie per eseguire le fatality. Colgo l'occasione per ringraziare Matteo Thomann e Daniele Cicatello che mi hanno dato molte delle mosse definitive. Vai che si inizia!

LYU KANG

Dragone: a due passi fate G, A I, I, HK. Premete HK lasciando la manopola.
Doppio calcio con uppercut finale: tenete premuto B ed eseguite un 360° con il joypad. A distanza di quattro passi.
Babality: G, G, A, I, LK.
Friendship: A, A, I, I, I, LK.
Pit&Spike: G, I, A, A, LK.







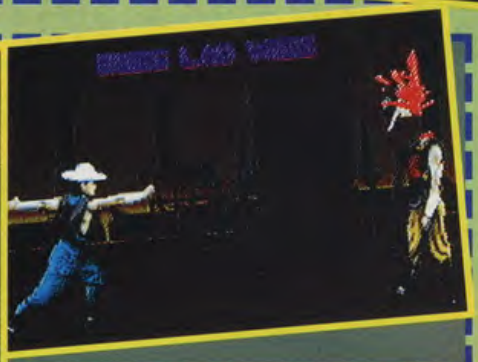
REPTILE

Mangia-testa: a distanza di un salto I, I, G, LP.
Strappa-busto: da invisibile andate vicino all'avversario e fate A, A, G, HK.
Babality: G, I, I, LK.
Friendship: I, I, G, LK.
Pit&Spike: G, G, A, A, B.









KUNG LAO

Lancio del cappello con decapitazione: tenete premuto LP poi I, A, A e rilasciate LP. Dovrete trovarvi dalla parte opposta dello schermo.
Apertura in due del nemico: tenete premuto B, A, A, A lasciate B, LK; a due passi.
Babality: I, I, A, A, HK.
Friendship: I, I, I, G, HK.
Pit&Spike: A, A, A, HP.



JHONNY CAGE

Decapitazione: da attaccato A, A, G, S. Per staccare tre teste quando Cage sta per tirare il pugno mettete G e LP+B+LK.
Strappa-busto: da attaccato G, G, A, A, LP.
Babality: I, I, I, HK.
Friendship: G, G, G, HK.









SUB ZERO

Congelamento con uppercut: a due passi fate prima A, A, G, HK; poi da attaccato fate A, G, A, A, HP.
Ghiaccio "esplosivo": dalla parte opposta dello schermo tenete premuto LP e fate I, I, G, A, indi rilasciate LP.
Babality: G, I, I, HK.
Friendship: I, I, G, HK
Pit&Spike: A, G, A, A, HP.









SHANG TSUNG

Ricordatevi che potendosi trasformare in tutti i personaggi può praticamente eseguire tutte le fatality.
Esplosione interna: tenete premuto HK per 3, 4 secondi a due passi di distanza, poi lasciate.
Succhia-anima: tenete premuto B, S, G, S lasciando B e premendo LK.
Kintaro morph fatality: tenete premuto LP per 30 secondi e rilasciate a due passi di distanza.
Babality: I, A, G, HK.
Friendship: I, I, G, A, HK.













KITANA
Decapitazione: da attaccato B, B, B, HK.
Bacio esplosivo: tenete premuto LK, A, A, G, A, poi lasciate LK.
Babality: G, G, G, LK.
Friendship: G, G, G; S, LK.
Pit&Spike: A, G, A, HK.









JAX
Strappa-braccia: a un passo B, B, B, LP.
Schiaccia-testa: tenete premuto LP A, A, A e da attaccato lasciare LP.
Babality: tenete premuto B, S, G, S, G, LK.
Friendship: tenete premuto B, G, G, S, S, LK.
Pit&Spike: tenete premuto B, G, G, S, LK.





MILEENA
Sputa-ossa: da vicino tenete premuto B e poi HK.
Multi-infilzamento: da vicino A, I, A, LP.
Babality: G, G, G, HK.
Friendship: G, G, G, S, HK.
Pit&Spike: A, G, A, LK.







BARAKA
Decapitazione: tenete premuto B, I, I, I, HP.
Eseguire a un passo.
Infilzamento: I, A, G, A, LP. Da vicino.
Babality: A, A, A, HK.
Friendship: tenere premuto B, S, S, A, A, HK.
Pit&Spike: A, A, G, HK.







SCORPION
Soffio di fuoco: a distanza di un salto tenete premuto B, S, S, HP. Per eseguirla a qualunque distanza fate G, G, S, S, HP.
Taglio con arpione: tenete premuto HP, G, A, A, A lasciate HP; da vicino.
Babality: G, I, I, HK.
Friendship: I, I, G, HK.
Pit&Spike: G, G, A, A, B.







RAIDEN
Uppercut esplosivo: tenete premuto HP per 8 secondi e lasciate da vicino.
Friggimento con esplosione: tenete premuto LK per due, tre secondi avvicinatevi, lasciate LK e ripremetelo molte volte insieme a B.
Babality: G, G, S, HK.
Friendship: G, I, A, HK.
Pit&Spike: tenete premuto B, S, S, S, HP.







FANTASTICA (con delle ottime animazioni dei fondali), a tutte le mosse speciali, sangue e segreti vari compresi. Naturalmente il tutto condito con effetti sonori DA URLO, praticamente perfetti, addirittura con aggiunte rispetto alla versione coin-op (basta ascoltare la meravigliosa voce fuori campo che commenta l'incontro con i vari "excellent" o "superb" e le realistiche grida dei personaggi). Tutto questo in SOLI 24 Megabit! E poi mi dicono che i miracoli li fanno solo i santi. Persino la velocità è agli stessi livelli (se non superiore) dell'originale da sala e non ho notato alcun tipo di rallentamento. L'unico appunto si può muovere su alcune



Il cattivissimo Kintaro ci ha appena saltellato sulla pancia e devo dire che non ne siamo usciti molto bene.

L'altezza della montagna indicherà i gradi dei nostri progressi.

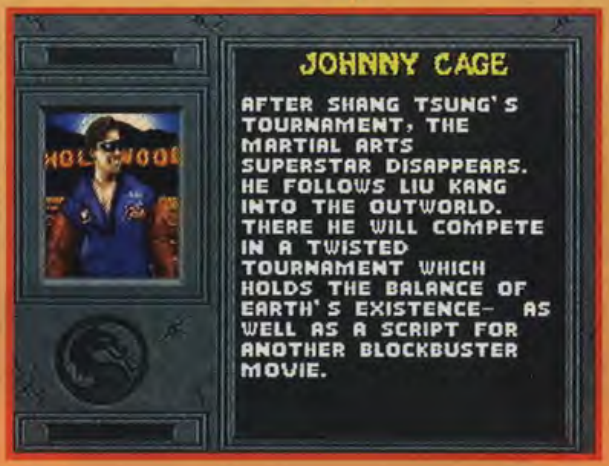




Dopo un uppercut, occasionalmente vi apparirà questa allegra faccettina; nello schema del Portal vi darà la possibilità di incontrare Smooke.

Ecco una delle dodici schermate che ci narreranno la storia dei singoli lottatori.

animazioni che non usano molti frame, come accade mentre Baraka esegue il Ginsu chop (detto anche colpo del piccolo macellaio), o quando va a segno il ventaglio di Kitana (per gli amici: Minipimer). Ma queste sono quisquilie se si pensa all'immane lavoro che è stato fatto in questa conversione che non ha veramente nulla da invidiare al coin-op, visto che è stato scampato l'unico reale pericolo: quello della censura, che ha risparmiato tutte le cruenti (ma divertenti) scene del gioco, imponendogli il divieto di essere venduto ai minori di quindici anni.



VIETATO AI DEBOLI DI STOMACO!

Dunque ci ritroviamo di nuovo a dover combattere le forze del male, ma stavolta nel loro territorio: l'Outworld, il cui sovrano incontrastato è Shao Khan, che ha concesso una seconda possibilità a Shang Tsung, ringiovanendolo. Questa volta però a nostra disposizione avremo ben dodici personaggi, sette, dei nove che erano presenti nel primo Mortal Kombat (contando anche Reptile e Shang Tsung), ciascuno dotato di nuove letali mosse, più cinque totalmente nuovi. Ovviamente il repertorio di colpi speciali è stato notevolmente ampliato e dai due, massimo tre del precedente episodio, si è passati ai sei di Jax, con un notevole aumento della giocabilità. In più, anche le normali mosse sono state differenziate da lottatore a lottatore nella loro efficacia: se infatti Kitana possiede l'uppercut migliore (capace di fermare in aria i più veloci attacchi volanti), risulta molto carente nell'esecuzione del calcio circolare, e così via per tutti gli altri personaggi. Ma la chicca del gioco si trova senz'altro nei diversi modi tra cui potremo scegliere di finire l'avversario: infatti sono a nostra disposizione due fatality per personaggio (per alcuni anche tre) dagli effetti VERAMENTE raccapriccianti (mentre giocavo ho sentito gente inorridire di fronte a Jax che staccava le braccia dell'avversario!), oltre a tre stage in cui potremo sfruttare il back-

Che dire... Il mese scorso vi avevo consigliato senza riserve Super Street Fighter 2 e ora sono rimasto completamente allibito di fronte a questo Mortal Kombat II. Dovete sapere infatti che ho esitato molto prima di dare il voto globale; ero indeciso se giudicarlo o meno allo stesso modo di SSF2. Come avete visto però alla fine ho optato per un punticino in più che non dipende da una mia preferenza per questo titolo, ma per il fatto che io abbia voluto premiare la completa fedeltà al coin-op (mai vista prima in una conversione). In realtà non esiste a mio parere una reale superiorità tra MKII e SSF2, se dovessi consigliarvi, vi direi di comprarli entrambi! Purtroppo questo non è possibile per tutti (soprattutto dopo le vacanze) e ritengo che un eventuale acquisto di uno di questi due prodotti dipenda molto dai vostri gusti personali. Pur essendo infatti entrambi due picchiaduro uno-contro-uno, si tratta obbiettivamente di due tipi di giochi diversi (pensate per esempio alla parata che in MKII va eseguita con un tasto a parte) e non mi sento di esprimere al riguardo un giudizio categorico e definitivo. Inoltre, trovo che SSF2 sia molto più facile da giocare con il joypad, mentre in MKII le prestazioni migliori le otterrete tramite l'utilizzo di un buon joystick. Sappiate che comunque chi sceglierà Mortal Kombat II non rimarrà di certo deluso, grazie alla FANTASTICA grafica ed al sonoro DA URLO (lo so che ho scritto le stesse parole nella recensione, ma non mi stancherò mai di ripetervelo!).

CARLO BARONE



Abbiamo trovato il passaggio! Prepariamoci ad affrontare un personaggio segreto nel Goro's Lair.

possibilità di eseguire combo più devastanti di quelle di Super Street Fighter 2, due personaggi finali che non si possono selezionare (Kintaro, uomo-drago della stessa stirpe di Goro e Shao Khan, il dominatore dell'Outworld), che risultano veramente duri da fare fuori e tre personaggi segreti, potete capire che ci troviamo di



Come direbbe Gabrio: sei proprio un bambino!

ground per finire l'altro lottatore e due mosse "presa in giro" (sono infatti eseguibili solo se nel round di vittoria non si sono usati i due pugni). Quest'ultime sono la Babality, che trasforma l'avversario in bebè appunto, e la Friendship, che può avere gli effetti più strani, da un improvvisato balletto alla firma di un autografo. Veramente grande! Se a tutto questo aggiungete la



Una bella vittoria ai danni di Noob Saibot e neanche tanto sofferta.

fronte ad uno dei migliori picchiaduro mai usciti per SNES. L'unico vero appunto che si può muovere è la scarsezza di opzioni, limitate alla sfida con il computer in cui si può inserire un secondo giocatore, che si può però pienamente giustificare nell'obbiettivo (pienamente centrato) di creare una perfetta conversione del coin-op (manca anche la pausa; dannata la Acclaim e le foto che ho dovuto prendere "al volo").

SUPER NES

ACCLAIM

SVILUPPATORI: SCULPTURED SOFTWARE

PICCHIADURO

GRAFICA 95 — *Pulita e dettagliata senza il minimo rallentamento. Che volete di più?*

SONORO 97 — *Tenete il volume basso o penseranno che state veramente scannando qualcuno!*

GIOCABILITA' 92 — *Dodici personaggi, fatality e chi più ne ha più ne metta!*

LONGEVITA' 90 — *I primi tempi ci giocherete anche la notte, poi basteranno due ore al giorno...*

GLOBALE 97 — *Massacrare non è mai stato così bello.*

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

MEGABIT: 24
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1-2
CONTINUE: 4
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 5
CARTUCCIA: EUROPEA
INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

MORTAL KOMBAT II

"Prova ancora a portarmi in casa quello schifo e dovrai trovarti un altro posto dove andare a dormire!". Ecco quello che ha esclamato mia madre quando ha intravisto questo videogioco, sicuramente il più cruento di tutta la storia dei videogiochi...



La lunga serie di lottatori da battere prima della vittoria finale.

Se il cabinato di Mortal Kombat II della sala giochi sotto casa mia potesse parlare, sicuramente chiederebbe un po' di citrosodina per digerire la tonnellata di gettoni ingurgitati durante l'anno.
In effetti questo gioco ha fatto tanto parlare, giocare, ma soprattutto spendere. Per vostra fortuna (e probabilmente anche per quella delle vostre mamme, costrette a sganciarvi la paghetta di fine settimana) se avete un Mega Drive potrete anche smettere di ingrassare il vostro gestore di fiducia e cominciare a passare i pomeriggi chiusi in casa (chissà poi perché i giochi più belli escono non appena comincia la



Vieni dalla mamma, bel bambino...



E stasera a cena... spiedini!



Una bella palla di fuoco non te la leva nessuno!

scuola?!). Tutto ciò tenendo conto che questa versione, come quella per Super Nintendo, è davvero straordinariamente fedele al coin-op, con tutti i personaggi e le loro mosse, Fatality, Friendship, Babality, Nudality... no, vi prego, basta telefonate, stavo solo scherzando!

CARA, PER FAVORE, MI PUOI PASSARE ANTIEMETICO?

(ma è MK2 o Dylan Dog? NdMaurizio)
Questo fantastico picchiaduro è diventato uno dei più popolari grazie alle sue Fatality, ovvero le mosse con le quali i lottatori si divertono a dare il fatidico "colpo di grazia" agli inermi avversari. Ogni personaggio ne possiede più di una e tutte sono davvero spettacolari, anche se qualcuna vi darà problemi nell'eseguirla. Ma la novità assoluta di questo seguito rispetto al primo gioco (che comunque io detestavo) sta nel fatto che se siete pacifisti, vegetariani o semplicemente il sangue vi fa schifo, potrete finire l'avversario con una Friendship. Come dice il nome stesso, con questa mossa vi dimostrerete amico dell'avversario, regalandogli, a seconda del personaggio, un orsacchiotto, una torta, un cabinato di Virtua Racing e tante altre cosette. Se però vi ritenete particolarmente pedofili potrete usare anche la Babality, mossa con la quale trasformerete l'avversario in un bambino dell'asilo nido. Entrambe le mosse si eseguono generalmente solo per il gusto di sfottere l'avversario, che deve essere particolarmente idiota, visto che perché riescano è necessario che non utilizziate i pugni nell'ultimo round.



Forse non tutti sanno che i raggi di Liu Kang sono in realtà dei piccoli draghi.

Anche se devo dire onestamente che questa versione non può essere paragonata a quella per il Super Nintendo, Mortal Kombat II resta comunque un gioco realizzato divinamente. Il sonoro è ben più che dignitoso, altro che quella "schifezzuola" di cui è "dotato" Super Street Fighter II. La grafica ricorda moltissimo il coin-op, anche se la mancanza di colori si fa notare parecchio, ma quel che più conta è che per quanto riguarda la giocabilità la conversione è riuscita perfettamente, specie se giocate con un joystick a sei tasti. Credo quindi che tutti i fanatici dei picchiaduro (e a quanto pare sembra che in giro ce ne siano veramente tanti) dovrebbero acquistarlo immediatamente senza nemmeno pensarci un momento.

GABRIO SECCO

MEGA DRIVE

PICCHIADURO

GIOCABILITÀ	GRAFICA	GLOBALE
92	90	93
LONGEVITÀ	SONORO	
92	81	

ACCLAIM

SI RINGRAZIA JOYSTICK FUN PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

La più vasta scelta di CD-Rom per il tuo PC

Super Games

Via Vitruvio, 37 - 20124 Milano - Tel. (02) 29520180/29520184 - Fax (02) 29517174

GIOCHI

3D WORLD TENNIS L. 49.000
Gioco di tennis con svariate opzioni

7th GUEST L. 69.000
Gioco con i migliori effetti speciali-horror

BACKROAD RACERS L. 99.000
Costruisciti il modellino dell' auto che userai nel gioco per fronteggiare gli avversari in corsa

BATTLE ISLE II L. 129.000
Incredibile gioco strategico

CASINO' COLLECTION L. 69.000
Raccolta di giochi da casinò su PC con 9 slot machine, 4 tipi di poker e tanti altri

CENTRAL INTELLIGENCE L. 89.900
Cocktail di strategia,avventura e ruolo per un divertimento assicurato; diventa un agente della CIA.

GREATEST AIR BATTLE L. 99.000
Incredibile pacchetto 3 simulatori di volo al prezzo di 1 F-19, F-14 tomcat, Knight of the sky

COMANCHE L. 129.000
Favoloso simulatore di elicotteri con mis.

DAY OF TENTACLE L. 129.000
Avventura cartone animato

DRACULA UNLEASHED L. 99.000
Gioco horror tra i migliori

DRAGONSPHERE L. 99.000
Avventura medioevale della Microprose

ELITE II - FRONTIER L. 69.000
Seguito del gia famoso gioco Elite

ERIC THE UNREADY L. 79.000
Fantastico gioco di ruolo fantasy

FALCON GOLD L. 109.000
La serie completa di Falcon 3.0 e i suoi DD

FANTASY EMPIRE L. 119.000
Fantastico gioco di ruolo in cui devi creare un impero

FASCINATION L. 89.000
Aiuta Doralice nelle sue ricerche ambientate in un mondo esotico

FUTURE WARS L. 109.000
Favoloso gioco adventure vincitore di vari premi come miglior gioco

GABRIEL KNIGHT L. 119.000
Sbaraglia le soprannaturali forze del male con Shadow Hunter

GOBLINS 3 L. 139.000
Le avventure di due buffi personaggi ambientate nel fantastico mondo medioevale

HELL CAB L. 149.000
Avventura sotto windows con grafica a livello cinematografico

HOT LINES L. 79.000
Avventura multimediale

IRON HELIX L. 69.000
Diventa il pilota di un robot ed annienta gli avversari

LAWNMOVER MAN L. 119.000
Il gioco dell'anno tratto dal film campione di incasso

LEMMINGS L. 49.900
Special edition lemmings 1 e 2

LOOM L. 39.000
Il gioco da cui sono nati i personaggi di Monkey

LOST IN TIME PARTE I E 2 L.129.000
Seguito delle intriganti avventure di Doralice

MAD DOG Mc GREE L. 69.000
Entra nel Far West ed uccidi tutti i tuoi avversari

MEGARACE L. 79.000
Prova a guidare le auto del futuro e vinci

MICROCOSM L. 149.000
Edizione limitata con maglietta omaggio.
Combatti contro i micro-organismi maligni all' interno del corpo umano.

MYST L. 139.000
Incredibile gioco fantasy da non perdere per windows con le migliori immagini

NOMAD L. 69.000
Fantastica avventura di esplorazione dell' universo

PRIVATEER L. 119.000
Secondo gioco della serie di WING COMMADER

PRO LEAGUE FOOTBALL L. 89.000
Gioco di football americano tra i migliori!!

RAVENLOFT L. 119.000
Gioco di ruolo della serie Advanced D&D.

RETURN TO ZORK L. 69.000
Avventura con le migliori immagini digitalizzate

REUNION L. 99.000
Ritorna sul pianeta da cui provieni e prendi le giuste decisioni per governare il mondo.

SECRET OF MONKEY ISLAND L. 59.000
La più bella e diffusa avventura, esplora il mondo dei pirati

STRIKE COMMANDER L. 149.000
Il più venduto simulatore di volo con i DD

SEAWOLF-ITALIANO L. 139.000
Sei un bravo pilota di sommergibili allora entra in battaglia e misurati contro le forze avversarie

SUBWAR:2050 L. 109.000
Pilota le navicelle futuristiche che hai a disposizione ed annienta gli avversari sui fondali marini

T2: CHESS WAR L. 99.000
Stupendo gioco di scacchi e durante la partita le mosse si trasformano in sequenze di film.

TFX L. 119.000
Il migliore simulatore di volo e combattimento moderno

THE HORDE L. 109.000
Il nuovissimo gioco con oltre 35 minuti di video.
Difendi il tuo villaggio dalle colonizzazioni dei barbari.

TORNADO+DD L. 99.000
Entra nella cabina di pilotaggio dell' aereo in dotazione all' Aeronautica Militare Italiana ed inizia la tua missione

TUFLAND L. 129.000
Gioco strategico con oltre 100 giochi missioni ambientate nella Prima Guerra Mondiale

ULTIMA VIII: PAGAN L. 179.000
Gioco di ruolo tra i più belli mai realizzati.

U.F.O. L. 119.000
Difendi il pianeta Terra dai possibili attacchi degli Extraterrestri

WORLD CUP USA '94 L. 89.000
Il più bel gioco di calcio ora anche su CD con altre opzioni in più che ti faranno divertire



EDUCATIVI

ART OF ANCIENT EGYPT L. 129.000
Oltre 200 immagini fantastiche tratte dai cataloghi ufficiali del Metropolitan Museum

DICTIONARY IN THE LIVING WORLD L. 199.000
Enciclopedia della vita terrena

DINOSAURS L. 129.000
Fantastica enciclopedia del mondo preistorico con straordinarie spiegazioni ed immagini

ELETTRONIC HOME LIBRARY L. 109.000
Raccolta incredibile di testi letterari, filosofici ora su CD-ROM

HONG KONG AND ITS BEST L. 59.000
Guida multimediale alle bellezze di una delle più belle citt. . orientali

IN THE COMPANY OF WHALES L. 99.000
45 minuti di filmati in compagnia delle orche, questi meravigliosi animali che popolano i mari

LONDON L. 109.000
Guida multimediale attraverso le bellezze della capitale inglese

MOZART L. 69.000
Storia, biografie e musiche di uno dei più famosi compositori della storia della musica

OCEAN LIFE VOL. 1 L. 69.000
Favoloso viaggio nel mondo sommerso nei mari della Micronesia

OCEAN LIFE VOL. 2 L. 79.000
Secondo volume che completa l' opera precedente con 2 CD

OUR SOLAR SYSTEM L. 79.000
Raccolta di fotografie a stelle e pianeti scattate dagli scienziati NASA durante le loro missioni

RETURN TO THE MOON L. 79.000
Più di 400 immagini e video che ricordano le tappe fondamentali della conquista della luna

RUSSIA E CINA L. 129.000
Oltre 200 immagini a colori di luoghi e musei fantastici

THE HEALING FOODS COOKBOOK L. 59.000
Libro multimediale di cucina dietetica

NEW!!
SONO DISPONIBILI LE SOLUZIONI DEI GIOCHI PIU' DIFFUSI RACCOLTE IN UN UNICO CD

FANTASTICO !!
CD-ROM DOPPIA VELOCITA', PHOTO-CD COMP.
L. 329.000

TELEFONA E RICHIEDI IL CATALOGO COMPLETO CD-ROM

UTILITY

ADA PROGRAMMING L. 49.000
CD utilissimo per i programmatori

ANIMATION MAGIC L. 119.000
Animazioni, immagini, raytracing, 570MB di demo e shareware per windows

CAMERON' S FINE ART POSTER L. 89.000
Stupende immagini delle opere dei più grandi artisti: Picasso, Monet, ecc.

COMPOSER QUEST L. 109.000
Serie di utility per suonare

FRACTAL EXTASY L. 79.000
Miriade di immagini realizzate con la stupenda tecnica dei frattali

GAMEWARE COLLECTION L. 69.000
Oltre 6500 giochi shareware

GIF' S GALORE L. 69.000
Centinai di immagini e in più varie utility per DOS, MAC, AMIGA, UNIX

ISLAND GIRLS L. 59.000
Incantevoli ragazze ti faranno sognare le spiagge dei mari tropicali

LA COLLECTION L. 69.000
6500 files shareware suddivisi in 55 sezioni

LOCAL GIRLS L. 69.000
3 CD in 1: raccolta di immagini da sogno

JOYSOFT L. 69.000
Shareware e gochi per DOS e WINDOWS

MCS L. 149.000
Un completo sistema audio per il tuo PC

NAUTILUS L. 69.000
Effetti digitalizzati, demo, gochi, ecc.

PC-SIG GAMES L. 109.000
Raccolta di giochi tra cui: wolfstein 3D, ecc.

PC-SIG'S WORLD OF WINDOWS L. 79.000
Oltre 350 programmi, 2000 suoni, 900 fonts TT e 1000 icone

SHAREWARE 1 TWO THE MAXX L. 89.000
Il top del software shareware attualmente sul mercato, da non perdere

SHAREWARE ON LINE VOL.1 L. 69.000
Fantastico CD-ROM per utenti di BBS e non

SIERRA' S SNEAK PEEKS L. 69.000
Demo e prewiews della più famosa software-house di giochi adventure

SOUND SENSATION L. 59.000
Raccolta di suoni, effetti ed utilities per Sound Blaster, Adlib, Covox, ecc.

SOUND WARE COLLECTION L. 69.000
Un mondo di suoni e moduli musicali per le tue creazioni sul PC

SUPER CD II L. 49.000
Collezione di software shareware

SUPER FONT L. 49.000
Incredibile raccolta shareware di font di tutti i tipi

TECHNOTOOLS L. 79.000
Raccolta di utility per linguaggi tra cui: C, C++, BASIC, ecc.

THE HAWAII CD L. 59.000
Foto di splendide ragazze e di paesaggi da sogno

TOO MANY TYPEFONTS L. 69.000
Raccolta di fonts di tutti i tipi: TT, ATM, HPlaserjet, ecc.

TROPICAL GIRLS L. 69.000
3 CD in 1: immagini da sogno di splendide ragazze in bikini e fantastici paesaggi tropicali

USENET INFOMAGIC L. 69.000
480MB l' archivio completo di USENET

VGA L. 119.000
570MB di software per ogni esigenza: immagini, utility, ecc.

WINDOWARE L. 69.000
Giochi, fonts e utility

WORLD OF COMPUTER SOFTWARE L. 59.000
Centinai di file shareware da tutto il mondo

MORTAL KOMBAT 2

Il passaggio per la dimensione dell'outworld è di nuovo aperto, e combattenti vecchi e nuovi sono ancora una volta pronti a sfidarsi per decretare il campione assoluto.

In un periodo in cui il genere picchiaduro la fa da padrone nelle sale giochi di tutto il mondo, fa piacere poter giocare titoli del calibro di Mortal Kombat 2 anche sulle console portatili. Proprio così, il mitico seguito di MK è ora disponibile anche per Game Boy e Game Gear. Ma come ha inizio la saga di MK? Eccovi un sunto della trama: cinquecento anni fa, a causa degli efferati crimini commessi, il mutante Shang Tsun fu cacciato dall'altro mondo (la dimensione parallela alla nostra meglio conosciuta col nome di Outworld) e venne inviato sul pianeta terra. Qui, con l'aiuto del suo degno compare Goro, un orribile drago semiuomo, avrebbe dovuto pagare i suoi crimini riducendo all'impotenza tutti i migliori combattenti della terra, consentendo così al suo signore e padrone Shao Kahn di conquistare il potere e dominare in eterno.

Purtroppo per lui, il "povero" Shan Tsung venne sconfitto. Ritornò dunque all'Outworld dove sarebbe stato giudicato da Shao Kahn, l'indiscusso governatore dell'altro mondo, dei pianeti astrali di Shokan e dei regni confinanti. Con la morte di Goro il destino di Shan Tsung sembrava definitivamente segnato. Ma il perfido Shan Tsung servendosi della sua astuzia, raccontò a Shao Kahn il suo piano di vendetta: un piano talmente malvagio e perverso da convincere Kahn ad offrire a



Questi sono gli otto combattenti che il gioco mette a disposizione. Per selezionare il vostro personaggio preferito, posizionatevi su di esso e premete il pulsante di start.



Reptile contro Scorpion, davvero un bel duello: chi vincera'? Per lanciare il potente arpione di Scorpion dovrete fare gli stessi movimenti del coin-op, dovrete cioé muovere due volte il joypad indietro (destra o sinistra) e premere successivamente il pugno.



Scorpion va ancora all'attacco, ma questa volta il suo avversario è il temibile (se ben usato) Shan Tsung. Anche in questa versione per GG potrete trasformare il mutante Shan in tutti i combattenti partecipanti al torneo.



Kitana contro Sub-Zero; un altro incontro davvero interessante, viste le potenzialità offensive dei due personaggi. Tra le mosse speciali di Kitana c'è anche il calcio teleportante (avanti, avanti, calcio), mentre tra quelle di Sub-Zero c'è anche il congelamento del suolo (giù, sinistra, calcio).



Mortal Kombat 2 non è mai stato uno dei miei picchiaduro preferiti, ma dopo aver giocato le versioni di questo gioco per GG e GB ho dovuto ricredermi. Per ciò che riguarda la versione su GG, c'è da dire che una maggiore accortezza negli effetti sonori ed una fluidità (non dico tanto) accettabile delle immagini avrebbero contribuito a rendere nettamente migliore questa conversione. Onestamente devo dire che anche se MK2 su GG sfrutta l'elemento colore, mi sono divertito molto di più a giocare alla versione per GB. L'unico appunto che si può fare alla versione per il portatile della Nintendo riguarda la barra d'energia dei personaggi: a volte durante una partita è difficile vedere il livello dei danni subiti, per cui evidenziarla di più sullo schermo non sarebbe stata un'idea malvagia.

MARCO MAZZOCCHI

Tsung una seconda possibilità di salvarsi . E così il perfido servitore di Kahn con molta abilità riuscì ad attrarre i suoi avversari (quelli di Mortal Kombat ed altri) nel passaggio che conduce all'Outworld. Ecco quindi che ha inizio, sotto la supervisione di Shao Kahn, un nuovo e sanguinoso torneo!!! Ora sapete finalmente come sono andate le cose: non male come trama eh? Ma veniamo al dunque: come tutti ormai sapranno, i personaggi di MK2 sono dodici, mentre invece nelle versioni per Game Boy e Game Gear vengono ridotti ad otto (il che non è poco viste le qualità di queste conversioni). Vi interesserà sapere che i lottatori mancanti sono Raiden, J.Cage, Baraka e Kung Lao: spero proprio che tra questi non ci sia il vostro personaggio preferito...



Eccovi tutti i combattenti a disposizione.

VERSIONE SU GAME GEAR.

Tutti i possessori di Game Gear non avranno certo da lamentarsi, visto che la conversione di MK2 per il portatile di casa Sega è quasi perfetta. Il gioco presenta molte caratteristiche presenti nel coin-op della Midway: vediamole insieme. Per prima cosa (penso che per molti sia la più importante) vi dirò che il sangue c'è, e scorre a fiumi, specialmente quando piazzerete sulla faccia dell'avversario potenti pugni o eseguirete Fatality degne del più orrido genere splatter. A differenza della versione per Game Boy, MK2 per GG vi offre la possibilità di affrontare anche il mostruoso Kintaro, e state certi che dovrete sudare per stramazzarlo al tappeto!
E' interessante notare come il degno compare di Goro, utilizzi quasi la



Per eseguire il drago alto di Liu Kang dovrete muovere due volte in avanti (destra o sinistra) e quindi premere il pugno.

stessa tattica di gioco che utilizza nella versione originale di MK2. Tra le cattive abitudini del drago dalle sembianze umane, c'è spesso quella di saltellarvi sulla pancia, facendovi sputare persino il pranzo del giorno prima. Vi interesserà sapere poi che nel gioco è presente anche Jade. La nota dolente arriva (ecco perchè all'inizio ho parlato di conversione quasi perfetta) quando dobbiamo parlare dell'animazione, che non si può certo definire fluida. Se non fosse stato per la scattosità con la quale scorrono i fondali e si muovono i vari personaggi, questa versione per GG sarebbe stata davvero grandiosa. Mi raccomando: se trovate delle fatality, mandatecele al volo!

Ecco un esempio di fatality: in questo caso abbiamo Reptile pronto a sgranocchiare un succulento cranio. Per eseguire questa mossa dovrete fare i seguenti movimenti: indietro, indietro, giù, pugno.



VERSIONE SU GAME BOY.

La versione di MK2 per GB trova il suo punto di forza nella giocabilità. Infatti, eseguire mosse speciali o fatality risulta essere davvero facile (non certo come eseguire le medesime mosse su Game Gear), anche se non avete mai giocato a questo picchiaduro. La fluidità con la quale si muovono personaggi e fondali è davvero notevole, senza contare l'infinito numero di frame utilizzati per animare i personaggi (basti pensare ad esempio a come cade un corpo decapitato durante una fatality). Oltre alla mancanza del sangue, che avrebbe certamente contribuito a rendere più spettacolari le varie mosse, viene anche a mancare il personaggio di Kintaro. Gli effetti sonori sono ben curati e contribuiscono a rendere più "vivo" il gioco, soprattutto quando vanno a segno i potenti ganci in grado di scagliare l'avversario dall'altra parte dello schermo. Anche in questa versione potrete giocare lo schermo del punto interrogativo (vi ricordo che per accedere a questa fase di gioco che vi riporterà dall'Outworld alla terra, dovrete abbattere l'avversario che precede il punto di domanda usando solo i calci), nel quale anche se avrete la peggio non perderete la partita. Vi consiglio di tenere d'occhio (durante una partita) la parte in basso a destra dello schermo, perché se premerete start al momento giusto avrete una piacevole sorpresa.



Per eseguire il congelamento del terreno con Sub-Zero dovrete eseguire i seguenti movimenti: giù, indietro, pugno.



SUPER PC KID

E chi non ha un sogno nel cassetto che spera prima o poi di realizzare?! Sono anche sicuro che la maggior parte di voi ne ha di inenarrabili, quindi non ridete se vi svelo quello di Jumpy...

Andare indietro nel tempo, possibilmente agli albori dell'umanità, vedere come l'uomo si procacciava il cibo e coltivava le sue relazioni interpersonali; immergersi in questa società primitiva e fare propri gli usi e i costumi. Che c'é di male se uno sogna tutto questo? Nulla, anzi forse sono in molti a sperare nella realizzazione di una macchina del tempo, ma ci vorranno anni. Se però non avete tempo da perdere, ecco un gioco che cercherà di attenuare la vostra voglia di preistoria.

UN ARRIVO INASPETTATO

Il mezzo attraverso il quale é possibile soddisfare il vostro desiderio é PC KID, un platform che sul Pc Engine é giunto addirittura alla terza puntata, il che di per sé é già un biglietto da visita mica male. Il protagonista é un piccolo cavernicolo, che, per circostanze ancora sconosciute, si é venuto a trovare su un pianeta del tutto particolare, ovvero la Terra del ventesimo secolo. Così, tutti i suoi più acerrimi nemici che per tanto tempo ha rincorso e sognato di divorare si sono adattati ai tempi e alle mode, facendosi rivestire totalmente di indumenti ed attrezzature varie. In tal modo la loro capacità di difesa é aumentata in maniera indescrivibile, tanto che il nostro piccolo eroe ha dovuto bruciare la clava ed imparare nuove tecniche di combattimento, quelle cioé usate dai quei strani animali che chiamano tori. Infatti, pur essendo sprovvisto di corna, il bimbetto si libera dei nemici a colpi di cranio, che a volte combina al suo super salto per fluttuare nell'aria per alcuni secondi.



Da qui inizia l'avventura. Dall'espressione del giovinetto si direbbe che non sa ancora cosa lo aspetta.



I fiori gialli che sono sparsi per i livelli servono per spiccare dei salti più alti. All'occorrenza é bene portarseli dietro.

Avere le semblanze di un volatile in acqua non é per niente conveniente.



Ogni volta che Kid si rifocilla con la coscia di pollo diventa intrattabile e assume quest'espressione da frescone.



Quando il cavernicolo é in versione big, tutte le azioni più semplici diventano complicate, persino uccidere un pesciolino.



Uno dei sottogiochi consiste nel raccogliere più oggettini possibili entro il tempo stabilito. Il difficile sta nel controllare i salti sulle nuvolette.



UNA FAME IMMANE

Sulla sua strada, Kid potrà trovare una quantità esagerata di cibo, che principalmente serve a guadagnare punti ed a recuperare parte dell'energia perduta, ma che quando compare sotto forma di dolciumi ha effetti devastanti sulle sembianze del povero piccolo. Infatti, in base al colore della caramella ingerita, Kid può cambiare le proprie dimensioni, sia diventando grande quanto un palazzo, sia rimpicciolendo fino a misurare due banane e un'aspirina

sdraiata. Queste metamorfosi non cambiano di una virgola la capacità di difesa, anche se è innegabile che una stazza maggiore consente una maggiore potenza distruttiva. Tuttavia, l'utilità di cambiare le dimensioni



Per scalare le pareti il modo migliore è servirsi dei denti. Forse ad alcuni potrà sembrare un po' doloroso, ma vi assicuro che è molto efficace.



consiste soprattutto nel poter penetrare nei passaggi più piccoli e trovare bonus che aspettano solo di essere raccolti. Infine, un ultimo alimento che permette di variare la propria condizione è l'involtino di carne (piccolo o grande), che si mette istantaneamente sullo stomaco di Kid e lo rende per alcuni secondi il più deficiente e invincibile bambino che sia mai apparso in un videogioco.

SOTTOGIOCHI

Come se tutti questi elementi non bastassero a rendere questa cartuccia una tra le più divertenti e varie degli ultimi tempi, ogni qual volta si coglie un fiorellino è possibile entrare in uno dei quattro differenti sottogiochi, grazie ai quali si possono vincere decine di monetine e, quindi, vite extra. Essenzialmente si tratta di giochini semplici e limitati dal tempo, entro il quale si deve compiere una determinata azione, che può essere il raccogliere il numero più alto di oggetti (facendo ovviamente i conti con vari trabocchetti), o riempire d'aria un palloncino, o ancora infilare fiori in un canestro in movimento.



Un'altra ambientazione davvero stravagante è quella delle interiora dei mostri. Semplicemente rivoltante!

Il mostro di fine livello è un uccellaccio piuttosto stupido. Qualche craniata al posto giusto e l'animale smetterà di affollare i cieli.

UN GIOCO UNICO

Se ancora non ve ne siete resi conto, il gioco in questione è di indubbia qualità e può vantare caratteristiche difficilmente riscontrabili insieme: umorismo a iosa, giocabilità immediata, incredibile varietà di scenari e di situazioni, tasso di noiosità zero e in più non sporca. Pur seguendo gli schemi classici dei giochi di questo tipo, Pc Kid ha qualcosa che lo rende diverso, attraente ed irresistibile per chiunque pesti quotidianamente le sue dita sui joypad. E' per questo che dico che Pc Kid è sicuramente uno dei tanti platform in circolazione, ma tra questi tanti è uno dei più belli!

Per tutti coloro che hanno aspettato questa conversione dal giorno in cui il gioco uscì per PC Engine, non mi resta che benedire la vostra congiunzione con la cartuccia ed augurarvi figli maschi. Se invece avete appreso l'esistenza di questo personaggio solo leggendo queste righe, beh, l'eventuale acquisto dipende da voi, tenendo però presente i seguenti punti: primo, Pc Kid è molto bello, tremendamente esilarante, estremamente giocabile ed instancabile; secondo, se siete troppo bravi potreste non divertirvi abbastanza, specie se pensate al prezzo della cartuccia; terzo, se siete dei giocatori medi, non capisco perché continuate a leggere queste righe invece di correre dal vostro rivenditore di fiducia per cercare di farvi fare credito per l'ennesima volta!

ANTONIO LOGLISCI

SUPER NES

HUDSON SOFT

SVILUPPATORI: INTERNI

PIATTAFORME

GRAFICA 90 — *Personaggi e ambienti realizzati bene e in modo simpatico*

SONORO 90 — *Musiche molto belle e rilassanti*

Poco adatte alle orecchie dei rockettari

GIOCABILITA' 90 — *Sistema di controllo semplice ed efficace*

LONGEVITA' 88 — *Livelli abbastanza lunghi e pieni di passaggi segreti*

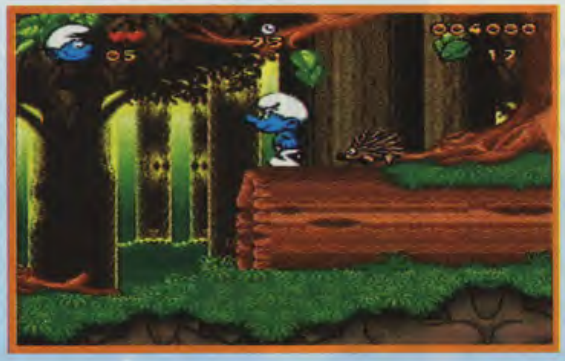
Agli esperti potrebbe sembrare troppo facile

GLOBALE 89 — *Un gioco senza dubbio divertente, ma che potrebbe risultare troppo facile per quelli che masticano pane e joypad ogni giorno.*

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

MEGABIT: 12
DISTRIBUZIONE: IMPORTAZIONE
N° GIOCATORI: 1
CONTINUE: SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1
CARTUCCIA: GIAPPONESE
INDICAZIONI:

I PUFFI



Cosa vorrà quel piccolo porcospino? Nel dubbio è meglio scappare.

Una mappa ci introduce all'inizio del livello.





Non appena abbiamo puffato questo gioco un coro unanime si è alzato: "Puffo Maurizio, Puffo Maurizio, puffa subito qui e prova a puffarlo anche tu, è puffissimo!!".



Questa è la classica situazione imbarazzante tanto più che i Puffi non sanno nuotare.

"È vero, è vero, mi fa puffare in mente quando ero giovane!" già, tanti, ma tanti anni fa, sull'allora superba e ambita console CBS Colecovision, uscì Smurf, il primo videogioco dedicato ai puffi e, sull'onda del successo del cartone animato che spopolava sugli schermi di Italia Uno, divenne subito un titolone. Ora i piccoli ometti blu di Peyo sono un po' meno famosi (e va beh, lo ammetto, anch'io allora collezionavo i pupazzetti!), ma riprovano a sfondare nel mondo videoludico. Nel gioco controllerete inizialmente il Puffo forzuto, che dovrà liberare dalle grinfie di Gargamella il Puffo burlone, Quattr'occhi, il Puffo goloso e la Puffetta (non ho mai capito come poteva esserci una sola donna). Per fare questo dovrà attraversare molte terre zeppe di ogni sorta di pericoli. Ogni volta che verrà liberato un Puffo, lo impersonerete per liberare quello successivo. Tutto ha inizio nella città dei Puffi, che stranamente non si mostrano molto d'aiuto nella vostra impresa. Nello schermo in alto a sinistra oltre al numero delle vite sono visualizzati dei cuori che rappresentano la vostra energia; ogni volta che verrete colpiti ne perderete uno fino alla vostra dipartita dal mondo dei Puffi. Fortunatamente possono

Ma cos'è quel coso che ci insegue, un puffo col montone? No, è uno yeti.





Finalmente possiamo togliere i nostri piedi puffi da questo livello.

Chi di voi si offre per rischiare la sua vita per salvare i quattro Puffi? Va beh, sorteggiamo.

Quel gattaccio l'ho già visto... uhm, dunque... gatto Silvestro? Tom? Il Telegattone? Ma no, è Birba!



Chi non conosce i Puffi? Mi ricordo che da piccolo non potevo cenare se nel frattempo non mi gustavo un' avvincente puntata del fantastico cartone animato. Come già detto, adoravo Smurf sul Coleco e non appena è arrivata la cartuccia ero ansioso di provarla. E non ne sono rimasto affatto deluso! Chiariamoci subito, non aspettatevi una vera e propria meraviglia, ma sicuramente ci troviamo difronte ad un gioco discreto, forse un po' semplice (ma ultimamente non ho visto platform veramente difficili), anche se Maurizio e Carlo non sono riusciti dopo numerose partite né a superare il primo livello, né a intuire che era possibile entrare nelle case. La grafica non è apocalittica ma comunque i disegni e i colori sono appropriati. La colonna sonora è molto orecchiabile (La, la, la, la, la, la, puffa una canzon... ve la ricordate?) e i comandi sono quelli a cui siete tanto abituati nei platform. Infine tenete conto che il gioco può essere giocato interamente in Italiano. Un buon prodotto che potrebbe entrare a far parte della vostra collezione.

GABRIO SECCO



Ecco come si distrugge un gattaccio usando solo una torta.

essere reintegrati raccogliendo i lamponi. Ci sono però altri oggetti da raccogliere: le foglioline serviranno a farvi guadagnare una vita ogni volta che ne avrete raccolte 25. Un altro modo per guadagnare una vita extra è quello di raccogliere il piccolo puffo che ogni tanto appare. Purtroppo però col procedere dell'avventura sarà posto in punti sempre più difficili da raggiungere. Raccogliendo poi 25 stelle si otterrà un livello bonus. Ce ne sono di due tipi: il fiume, in cui dovrete raccogliere i vari oggetti aiutandovi con una zattera e il cielo, in cui i bonus andranno raccolti controllando il movimento di una piccolissima cicogna (come perché piccolissima?! Provate un po' a fare un rapporto tra la grandezza di un puffo e quella di una cicogna!). Quando il lavoro del Puffo forzuto sarà terminato, sarà la volta del Puffo burlone, che potrà piazzare i suoi pacchi-regalo esplosivi per fare saltare in aria le pareti, poi di Quattr'occhi, che dovrà trovare la strada in un intricato labirinto utilizzando solo una candela e zigzagando tra pipistrelli ed infine del Puffo goloso, che userà come arma la sua fida torta di panna e fragole. Siete pronti a puffare?



Aiuto, non si vede niente o per lo meno niente di rassicurante!

KARAOKIAMOCI

Ve la ricordate la mitica Canzone dei Puffi, cantata da Cristina D'Avena e prima sigla televisiva del cartone animato? Come no?! Allora rinfrescatevi un po' la memoria.

Chi siano non lo so gli strani ometti blu, son alti su per giù due mele e poco più
Coro:
Noi puffi siam così, noi siamo puffi blu, puffiamo su per giù due mele e poco più.

Vivono via da qui nell'incantata città riparata dalla selva, dal deserto, dai monti e dal mar.
Son case buffe assai i funghi di laggiù, nel bosco le vedrai vicino al fiume blu.
Coro:
Puffiamolo e laggiù i funghi puffi assai puffarli tu potrai vicino al fiume blu.

Hanno un ponte che poi attraversano per ricercar nella foresta quel che più gli serve e più gli va.

E via dalla città amici hanno già e senza esitar li vanno a trovar.
Parlato:
Ma hanno anche dei nemici: Gargamella il mago e il suo gatto Birba.
"Maledetti puffi vi avrò e vi ridurrò in puré!"

Ma i puffi hanno già trecento volte e più scacciato questi qua lontan dalla città.
Il Grande Puffo però trasformare sa già un puffo assai cattivo in un puffo che puffa bontà.
Coro:
Noi puffi siam così, noi siamo puffi blu, puffiamo su per giù due mele e poco più.
La, la, la, la, la, la, ecc.

SUPER NES

INFOGRAMES

SVILUPPATORI: INTERNI

PIATTAFORME

GRAFICA 84 — *Davvero carini i disegni che introducono perfettamente nel clima fumettesco del gioco. Anche i colori sono adeguati e il tutto ci fa sembrare di assistere ad un cartone animato.*

SONORO 83 — *Le musichette le avrete già sentite e risentite se eravate dei fans delle puntate televisive. Io poi ho tutto l' LP e questo gioco mi ha fatto venire la voglia di andarmelo a riascoltare.*

GIOCABILITA' 89 — *I comandi sono i soliti corri-salta-spara che rispondono perfettamente. La struttura è abbastanza semplice ma è tutto ciò che ho sempre chiesto e continuerò a chiedere ad un platform.*

LONGEVITA' 81 — *I livelli non sono pochi e risolvere l'avventura richiederà ai meno esperti un notevole sforzo. I tre livelli di difficoltà contribuiscono a renderlo più interessante.*

GLOBALE 83 — *Tanti particolari curati lo rendono davvero un bel cartone anim... scusate, un bel gioco.*

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

PULSEMAN

Che schifo è quel piccolo essere? Sembra un topo con un bernoccolo! No ragazzi, non scherzate, è Pulseman, l'unico super eroe con l'orologio da polso!

Ahi, ahi ragazzi, questa volta non so proprio come cavarmela! Ho cercato di fare il possibile per capire qualcosa sulla storia e sullo scopo del gioco (interamente in giapponese), ma mi risulta più incomprensibile di un ossidoriduzione. L'unica cosa che posso



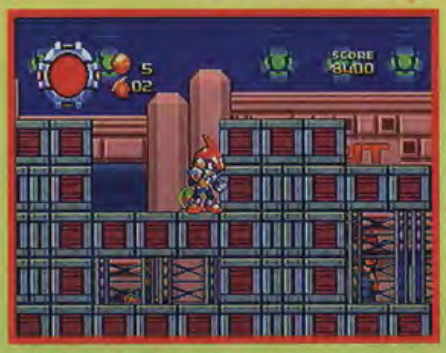
Ecco qui l'ingellato. Peccato non poterlo massacrare già qui.

dirvi è che probabilmente dovrete annientare un losco figuro con un nasone lunghissimo ed i capelli ingellati. Per arrivare a fare ciò, dovrete superare sette stage molto difficili. Le opzioni purtroppo non ci offrono alcuna scelta di livello di difficoltà, ma ci permettono solo di ascoltarci le musichette, gli effetti sonori ed il parlato, oltre che a configurare i comandi. Questi ultimi sono piuttosto semplici: con il tasto C potrete saltare, con B sparare e con A usare quello che il gioco chiama voliteccer. Questo comando dal nome poco rassicurante serve, dopo che avremo preso



Basta un alito di vento...

Lo scudo è ridotto male.



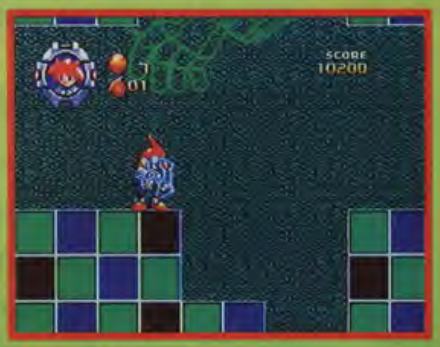
un'adeguata rincorsa, per trasformarci in un onda di energia elettrica, rimbalzando in ogni parte dello schermo e distruggendo tutto ciò che ci capita sotto tiro.

DA TOKYO A LAS VEGAS, PASSANDO PER SPINETTA MARENGO

Come ho già detto, in questo gioco dovrete viaggiare da un capo all'altro del mondo, fino all'incontro con il boss finale, del quale ovviamente ignoro il nome. Non siete obbligati a scegliere subito il primo stage, ma potrete partire anche dal secondo o dal terzo. Ovviamente però per potere proseguire l'avventura, dovrete terminarli tutti. Comunque, il primo stage è ambientato nella giapponesissima città di Tokio. Dando un'occhiata nella parte in alto a sinistra dello schermo noterete qualcosa che assomiglia ad un grosso ciondolo. E' il vostro segnalatore di energia vitale: quando è blu potete stare tranquilli, quando è gialla sarebbe meglio non subire più, infine quando è rossa siete nelle condizioni di Superman mentre fa il bagno nella criptonite. In questo stage potrete incontrare un buffo gattone robot e, alla fine, un gigantesco pugno che vorrà farvi a polpette. Dopodiché dovrete affrontare la Indian Forest, un gigantesco labirinto in cui dovrete continuamente appendervi ai cavi dell'alta tensione utilizzando il voliteccer. Seguirà Las Vegas, le Mecanical Ruins, il Coral Sea e la Techno Park, una sorta di enorme sala giochi. Attenti solo alla bolletta dell'elettricità!



Eccoci trasformati in un'onda di energia.



Diamoci la mano!

Un ascensore a Las Vegas.



Questo è un gioco che a prima vista sembrerebbe il solito platform, di quelli (per intenderci) che tanto mi piacciono. Purtroppo però, pur giocandoci un bel po', non mi ha divertito molto. Soprattutto perché è davvero molto frustrante dovere ricominciare da capo il livello ogni volta che si perde una vita. Anche i cinque crediti a disposizione per continuare sono meno di quanto avrei desiderato. Infine l'azione risulta alquanto noiosa, anche se alcuni boss di fine livello sono davvero divertenti da eliminare. Insomma, un gioco carino che in generale potrebbe divertire, anche se devo ammettere che personalmente non mi ha esaltato.

GABRIO SECCO

MEGA DRIVE

PIATTAFORME

GIOCABILITÀ	GRAFICA	GLOBALE
76	80	71
LONGEVITÀ	SONORO	
70	79	

SEGA

CVG HIT

VORTEX



Per avventurarsi negli stage posti sottoterra bisogna collezionare le chiavi.

Schiacciando L insieme alla pulsantiera (a destra o a sinistra) si può far ruotare il proprio personaggio, ottenendo una visuale come questa, ad esempio.





Nei labirinti sotterranei bisogna avanzare in maniera accorta per evitare le trappole nascoste che compaiono improvvisamente.

In attesa dell'arrivo della Playstation, Sony si "accontenta" di scatenarsi sulle nostre console attuali: vediamo cosa è successo con il nuovo chip Super FX...

Quando la Nintendo annunciò la creazione di uno stupefacente nuovo chip, denominato Super FX, Vortex era "predestinato" a diventare il primo gioco che sfruttasse le sue potenzialità. Creato dallo stesso team (i mitici programmatori della Argonaut) che ci regalò il primo gioco basato sul chip FX (StarWing o StarFox, a seconda del paese di diffusione), Vortex doveva spingere il Super Nes ai limiti delle proprie capacità 3D. Invece Stunt Race FX operò il

In Vortex controlliamo l'MBS (Morphing Battle Systems), che può assumere quattro diverse forme, vediamo quali...



WALKER

Questa è la forma di base dell'MBS: cammina ed è fornito di quattro diverse armi, alcune delle quali hanno munizioni limitate. Per poter raccogliere il raccoglibile bisogna usare il Walker.



LAND BURNER

Quest'auto è velocissima ed è dotata di un cannone doppio. Il fatto che possa saltare anche voragini molto grandi la rende ideale per ogni superficie.



HARD SHELL

Questo mezzo è veramente molto lento, ma nel [illegible]empo è il migliore quando si [illegible]di affrontare i boss. Ha un[illegible]e resistenza ai colpi degli a[illegible]ri e trasporta le "smart bomb[illegible]oltre quando non è sottoposto agli attacchi nemici ricarica l'MBS con l'energia solare.



SONIC JET

Sicuramente è l'opzione più veloce a nostra disposizione, ma ha lo svantaggio di "ciucciare" benzina a velocità folle, ragion per cui è opportuno utilizzarla soltanto per raggiungere posti altrimenti inaccessibili. E' armato di laser e cannoni.

Vortex è composto da sette stage: ecco una veloce carrellata su ognuno.

VORTEX

Sulla strada verso il primo pianeta tutto ciò che bisogna fare è... sparare. Ambientato nello spazio, questo stage scorre piuttosto velocemente e presenta una difficoltà finale piuttosto "accentuata".





CRYSTON

Questo è un pianeta di ghiaccio, per cui i nemici cercano di mimetizzarsi bene. Ma tutto sommato non ci sono molti cattivi da eliminare e quindi non è difficile terminare lo stage.

VOLTAIR

Per passare la zona degli asteroidi galleggianti di questo mondo aereo conviene usare il Land Burner. Per il resto non ci sono grossi problemi, almeno fino all'impegnativo boss finale.





THERMIS

Qui vi attende un'avventura in mezzo al deserto, dove dovrete affrontare un nugolo di grosse astronavi molto ben armate: indispensabile quindi arrivarci con l'MBS in perfetta efficienza.



MAGMENO

Non fatevi incantare dalla grafica di questo stage, senza dubbio il migliore per quanto riguarda i fondali, con la sua "vulcanica" atmosfera: pensate piuttosto a sparare, ché ce n'è di pane per i vostri denti...



TRANTOR

Eccoci finalmente arrivati al traguardo: qui dovrete assemblare tutti i pezzi di AI Core che avete raccolto precedentemente per completare il gioco. Ma non aspettatevi che sia una cosa facile...

VORTEX TWO

Molto simile al primo stage, ma con molti più nemici; è anche un pelo più veloce e con una manciata di avversari più difficili da stendere.



"sorpasso", uscendo per primo e dando già una prima idea delle potenzialità che il nuovo chippone aveva in serbo. Tuttavia tecnicamente Vortex è andato al di là di quello che ci aveva offerto il suo "cugino" della Nintendo: la complessità matematica è evidente osservando il fatto che in questo videogioco abbiamo la libertà di muoverci ovunque nel campo di gioco. Mentre StarWing ci limitava, facendoci seguire un tragitto prefissato attraverso lo scenario, Vortex ci permette di esplorare tutto ciò che è visibile. Per far ciò abbiamo la possibilità di utilizzare quattro "macchine", che possiamo variare secondo le diverse situazioni in cui ci ritroveremo a combattere. Infatti dovremo affrontare ben sette mondi, ognuno strutturato in maniera particolare, con lo scopo finale di raccogliere i cinque pezzi di "AI Core" per ricacciare tutti i malvagi in un'altra dimensione. Non ci sono dubbi, Vortex è uno shoot 'em up, ma la libertà di esplorare, collezionare ed usare oggetti lo rende differente dalla maggior parte degli altri giochi di questo genere che circolano sul Super Nes.

Trad. e adatt. di Maurizio Miccoli





Normalmente disponiamo di una visuale dell'azione ristretta, almeno finché non si approssima un nemico: in quel momento, infatti, la prospettiva si allarga.

Il primo boss del gioco è molto difficile da sconfiggere. Ruotando a gran velocità, la nave-boss ci bombarda implacabilmente con un'impressionante precisione. Per sconfiggerlo bisogna continuamente cambiare forma, da Hard Shell a Walker.





Una buona tattica da imparare in fretta: saltare e sparare ai nemici nascosti dietro ai blocchi.

Per essere sicuri di salvare la pellaccia quando esplorate nuovi livelli usa la forma Hard Shell.

Saltare a volte è la tecnica migliore per evitare velocemente il fuoco avversario. Nei livelli avanzati inoltre ci sono anche parecchie voragini da saltare.



SUPER NES

SONY

SVILUPPATORI: ARGONAUT

SPARATUTTO

GRAFICA	88	*Grafica tridimensionale con rotazione delle visuali: un buon inizio per il nuovo chip Super FX!*
SONORO	91	*Rendono l'atmosfera del gioco.*
GIOCABILITA'	89	*Quattro forme diverse per affrontare ogni genere di situazione.*
LONGEVITA'	90	*Sette stage di insidie vi impegneranno per un bel po' prima di trovare la strategia migliore per arrivare alla fine.*
GLOBALE	90	*Se stavate aspettando StarWing 2 per il momento potete sollazzarvi con Vortex*

AZIONE: ●●●●●

STRATEGIA: ●●●○○

DIFFICOLTA': ●●●○○

Il Super Nes riprova ancora a tuffarsi nella competizione con le macchine a 32 e 64-bit. Mentre tutti noi aspettiamo con ansia l'arrivo di StarWing 2, ecco che arriva questo Vortex, che potrebbe darci una mano a farci dimenticare per un po' quest'attesa. Anche se forse non risulta così appariscente come Stunt Race FX, Vortex possiede la stessa atmosfera che rese mitico StarWing. Il fatto di poter viaggiare ovunque e di poter cambiare forma funziona molto bene, consentendo una grande varietà di tattiche.

DENIZ AHMET

COMBAT CARS

Qual'è il difetto principale di Micromachines? Naturalmente quello di non potere spappolare le auto avversarie con delle armi (fatta eccezione per la corsa dei carri armati). Se, come me, sentivate questa esigenza, è arrivato il gioco che fa per voi.

La tecnologia è una cosa davvero fantastica! Pensate che ho smesso di giocare con le macchinine nel momento in cui sono usciti i videogiochi, con cui si poteva fare praticamente la stessa cosa (ogni tanto però, quando sono solo in casa, tiro fuori dalla soffitta il buon vecchio Supercar Gattiger). Come inizierete ad intuire, ho quindi una particolare predisposizione per questo genere di giochi e ogni volta che ne esce uno nuovo, specialmente se fatto molto bene,



Ecco l'ordine d'arrivo.

dalla felicità tocco il joyp... ehm, il cielo con un dito. La Accolade (che probabilmente è al corrente di tutto ciò) ha deciso di deliziarmi con il massimo per me: un gioco di corsa, con curve angolatissime, armamento progressivo, in cui potrete ricoprire di scorrettezze le macchine avversarie, giocando anche in due contemporaneamente. Cominciamo col dare uno sguardo al menu principale, che ci offre tre modi di gioco e le immancabili opzioni. Con quest'ultime potrete configurare i comandi a vostro piacimento. In questo gioco i tre tasti serviranno per accelerare, frenare e utilizzare l'arma speciale. Con il normale joypad a tre tasti è conveniente avere il tasto dell'accelerazione vicino a quello del freno, onde evitare improbabili impugnature. Comunque il setup iniziale è sicuramente il più conveniente, in quanto consente di utilizzare il solo dito pollice, che continuerà a premere il tasto centrale, per scivolare a sinistra o a destra quando dovrete frenare o utilizzare l'arma, continuando sempre a premere sull'acceleratore. Si passa poi alla selezione del livello di difficoltà. I soliti Easy, Medium e Hard influiranno sulla velocità delle vetture e sui premi in denaro che aumenteranno coll'aumentare del livello. Se infine volete dare un orecchio alla colonna sonora potrete farlo con l'apposita opzione, ormai immancabile in ogni gioco.



Guarda cosa bisogna fare per evitare una mina.



Questa sventolona ci può essere di grande aiuto per potenziare la macchina.



Ecco tutti i personaggi del gioco.

Il modo a due giocatori offre piste "un po'" schiacciate.



SI COMINCIA A CORRERE

Tornando al menu principale si può dare inizio alla partita a un giocatore con la prima icona. La prima cosa da fare è quella di selezionare il vostro personaggio tra gli otto disponibili. Esso va scelto tenendo conto di quattro parametri: la manovrabilità della sua vettura, la velocità massima, l'accelerazione da fermo e il tipo di arma in dotazione. Purtroppo i dati relativi al personaggio appaiono solo quando lo avrete scelto, per cui è necessario imparare a memoria le capacità di tutti e otto. Tenuta, velocità e ac-



Questo personaggio è sicuramente il migliore.

vari esperimenti, tenendo conto che poi è possibile potenziare le vetture, per trovare la vostra macchina preferita.

DUE DOZZINE DI TRACCIATI

Ci sono sei circuiti diversi ambientati in spiaggia, nel porto, in montagna, tra i ghiacci, in città, e in pista. Ognuno possiede quattro tracciati con difficoltà progressiva, chicane sempre più strette e con i rari rettilinei seguiti immediatamente da curvoni a gomito che obbligano a brusche frenate. Ad ogni giro vi verranno ricaricate le armi e riceverete un premio in denaro a seconda della posizione, ma molto più consistente sarà il premio che riceverete per il piazzamento finale. Purtroppo però per potere procedere alla pista seguente dovrete almeno arrivare terzi, cosa che più avanti vi risulterà molto difficoltosa. Il gruzzoletto che avrete racimolato lo userete per potenziare la vostra macchina. Aumenterete così la tenuta, la velocità, l'accelerazione o il numero di armi.

Pronti per una gita in montagna.



Vai missile e fai il tuo dovere!



Che freddo che fa qui!



celerazione sono indicate, in una scala da uno a cinque, da dei quadratini. Per quanto riguarda le armi, ce ne sono alcune di poco conto, come il fumo, il boost (turbo) e la colla, altre invece di grande efficacia, prima fra tutte quella di Andrew, che consiste nientemeno che in un missile a ricerca calorica, ma anche l'olio e le mine faranno molto male. La scelta va eseguita con cura, tenendo conto delle vostre capacità. Comunque una macchina velocissima con poca accelerazione e manovrabilità vi darà non pochi problemi nelle piste con curve strettissime (ovvero in tutte fuorché la prima) e una macchina con grande accelerazione e tenuta ma poca velocità sarà la più facile da guidare ma vi farà raggiungere da tutti specialmente nei rettilinei. La verità stà nel mezzo? Non sempre è vero, dovrete fare

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

MEGA DRIVE

ACCOLADE

SVILUPPATORI: INTERNI

GRAFICA 78

In questo genere di giochi la grafica non è l'elemento principale. Comunque le piste sono fatte molto bene e così pure le macchinine.

SONORO 68

Gli effetti si comportano bene pur non essendo egregi. Musiche sullo stile "dance", non eseguite troppo bene. Alla lunga sono noiose anche se non ci farete caso, intenti a concentrarvi per i difficili tracciati.

GIOCABILITA' 90

Forse imparare a controllare perfettamente la vostra macchinina potrebbe essere una cosa lunga. Ma dopo un bel po' di pratica riuscirete a distanziare le auto avversarie con facilità.

LONGEVITA' 90

Le piste sono tante e la lotta con le auto avversarie molto ardua già al primo livello di difficoltà. La gara testa a testa con un vostro amico è davvero divertente e vi farà riutilizzare molto frequentemente la cartuccia.

GLOBALE 89

Il gioco è davvero ben realizzato e me ne sono innamorato subito. Anche se all'inizio il modo a due giocatori potrebbe non piacervi, dopo un po' imparerete ad apprezzarlo.

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

Favoloso! Mi sono davvero divertito con questo gioco, sia nel modo a un giocatore, sia in quello (mitico!) a due giocatori, che all'inizio può sembrare poco divertente per la prospettiva estremamente schiacciata che provoca un'inesistente sensazione di velocità nei rettilinei. Ma dopo averci giocato un po' e avere capito come prendere le curve, il divertimento sarà grande. Le 24 piste a disposizione bastano e avanzano e così pure gli otto personaggi. Forse Andrew con i suoi missili e un po' troppo forte e lo userete spesso pur di non avercelo contro. Quando poi arriverete ad avere la macchina accessoriata completamente, allora riuscirete a raggiungere l'apice del divertimento e vi sembrerà che nulla al mondo potrà mai fermarvi.

GABRIO SECCO

BALLZ

Probabilmente è il picchiaduro più palloso della storia! Ma no, cosa avete capito, non è che sia noioso, anzi...



Jester è pronto a scendere nell'arena.

Ormai è chiaro che le varie software house si stanno tutte orientando verso i picchiaduro, visto la popolarità che riscontrano. Ma per battere la concorrenza ed offrire un prodotto diverso dal solito, occorrono nuove idee e nuovi personaggi, spesso tratti dal mondo dei manga giapponesi che si dimostra un serbatoio inesauribile di idee. Ogni tanto però ci si stanca anche dei vari Ken, Dragonball, Ranma e si sente il bisogno di qualche omone goffo e divertente: ecco il perché del successo di Clayfighter. Questo gioco vuole schierarsi in questa seconda corrente: poche mosse speciali ed esagerata strategia, ma tanto divertimento con personaggi buffi e tondi.







Come possiamo non resistere a queste provocazioni?

La giungla è spesso teatro di duelli animaleschi.

Scegliete il vostro personaggio: a destra un omone e a sinistra la mitica Barbie.

Il clown non vuole farsi baciare.



Questi tipi peseranno quattrocento chili in due!

CAMBIO PALLA!

Nel mondo di Pallandia (o forse era Pallonia?) si sta per svolgere un importante torneo di lotta nell'arena del famigerato Jester, il più famoso dei lottatori a palla.



Ogni anno infatti il cattivone decide di sfidare un valoroso guerriero e se il prode riuscirà nella quasi impossibile impresa, ogni suo desiderio verrà esaudito. Ovviamente però prima di affrontare il re dei re dovrete fare un po' di gavetta con i suoi seguaci che si riveleranno subito all'altezza della situazione. Prima di cominciare però diamo uno sguardo alle opzioni: incomincerete a regolare il numero degli incontri da vincere; uno su uno, due su tre, tre su cinque, sei su undici o addirittura undici su ventuno (un'autentica maratona). I livelli di difficoltà sono i soliti: Easy, Medium, Hard (evviva l'originalità). Altra opzione importante è l'handicap per i due giocatori, costituito da un colore: il personaggio che lo acquisisce diventerà di quel colore e acquisirà maggiori potenzialità a seconda del tipo di handicap (una sorta di "cintura" da arti marziali). Le regolazioni sono: nessun handicap, handicap rosso, verde, blu e nero. Potrete anche attivare il replay alla fine del match; vi rivedrete così l'intero combattimento cambiando la visuale con il D-Pad (molto bella la visuale dall'alto) e rallentando o accelerando l'azione con i pulsanti. Le ultime opzioni riguardano i soliti sound test e music test. Veniamo ai comandi, molto semplici: con il tasto A



Brutto Clown lascia stare la mia ballerina!

tirerete un pugno, col B un calcio e con C effettuerete un salto. Utilizzando i tasti A e B contemporaneamente potrete anche eseguire delle mosse speciali che variano a seconda del personaggio. Naturalmente avete la possibilità di aggiustarvi i tasti come meglio credete. Regolate le opzioni si può incominciare la battaglia.

TI FACCIO UNA FACCIA A PALLA!

Il combattimento si svolge in una arena molto spaziosa. In fondo un enorme tabellone indica le frasi dei combattenti (a volte diventano però troppo "colorite" e immediatamente



Che faccione che ha questo cavernicolo!

interviene la censura). L'energia dei combattenti è indicata nello schermo da una barra in alto, naturalmente composta da palle. Quando uno dei due giocatori finirà le forze, vedrà il proprio corpo disintegrarsi in mille frammenti mentre il vincitore se la riderà in mezzo all'arena facendo sorrisini alle telecamere. Se però per un po' di tempo non subirete colpi, la vostra energia verrà lievemente ricaricata. Giocando contro il computer dovrete affrontare, oltre ai normali avversari selezionabili, anche qualche personaggio a sorpresa. Alcuni di questi non sono molto furbi, come un divertente struzzo che ogni tanto infila la testa per terra, altri invece sono molto agguerriti (come per esempio il canguro pugile). La cosa che colpisce subito l'occhio del giocatore è ovviamente la buffa struttura dei personaggi, formati da tante sfere. Quelli tra cui possiamo scegliere sono otto: Kronk, un uomo cavernicolo armato di mazza, Boomer, un clown dalla testa staccabile e dalle braccia allungabili, Bruiser, un gigantesco omone molto forzuto, Turbo, un ragazzo molto veloce, Tsunami, un lottatore di sumo, Yoko, un antipatico scimpanzé, Crusher, un rinoceronte e dulcis in fondo la mia preferita, Divine, una ballerina che in redazione chiamiamo Barbie, capace di sculacciare gli avversari o avvinghiarli per le gambe. Un' altra cosa però che noterete subito è la bella prospettiva in 3D del campo di battaglia, grazie alla quale vedrete

Il sollevamento rinoceronti è uno sport di grido nella savana.



ingrandirsi o rimpicciolirsi il vostro personaggio a seconda della posizione dello schermo che esso occupa. Ogni tanto apparirà il tempo rimanente per la fine del round; quando questo finirà, le energie comincieranno ad azzerarsi di pari passo, per cui la vittoria andrà a quello che ne aveva di più. Man mano che eliminerete i contendenti guadagnerete una cintura colorata che simboleggerà il vostro grado di preparazione. Riuscirete a diventare cintura nera e a sconfiggere Jester?

Ecco finalmente qualcosa di nuovo! Un gioco sicuramente non eccezionale, ma anche divertente (in particolare modo se ci giocherete in due). Certo qualche supermossa in più non mi avrebbe fatto schifo, ma anche così il gioco può andare. I movimenti e le animazioni sono abbastanza fluidi ed anche la prospettiva è accattivante. Una notevole dose di humor impreziosisce il tutto (tipo le sculacciate della ballerina o le mazzate del cavernicolo). L'unica cosa che guasta davvero è il sonoro. Le musiche fanno pietà e gli effetti ricordano di tutto fuorché il rumore delle mazzate. Peccato, perché una colonna sonora carina avrebbe contribuito a rendere questo giochino ancora più appetibile, mentre così sarete presto costretti ad utilizzare la favolosa funzione "audio off" del telecomando del vostro televisore. A parte ciò vi consiglio davvero di darci un occhiata, perché potrebbe essere il gioco che aspettavate da tempo.

GABRIO SECCO

MEGA DRIVE

ACCOLADE

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

GRAFICA 88 — *Belli gli sprite e le animazioni. Stupenda la prospettiva 3D.* / *I fondali sono essenziali e avrebbero potuto essere più curati.*

SONORO 50 — *Non ci siamo né per quanto riguarda le musiche né per gli effetti sonori.*

GIOCABILITA' 80 — *La semplicità di gioco (forse un tantino esagerata) non impedisce di eseguire mosse efficaci ma soprattutto molto divertenti.*

LONGEVITA' 83 — *Anche qui, come al solito, sfrutterete la cartuccia al pieno delle sue potenzialità solo giocando in due, ma anche da soli vi assicuro un bel po' di divertimento.*

GLOBALE 82 — *Un picchiaduro dal concetto abbastanza nuovo che potrebbe aprire nuove vie di sviluppo. Vale la pena di provarlo.*

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

FATAL FURY SPECIAL

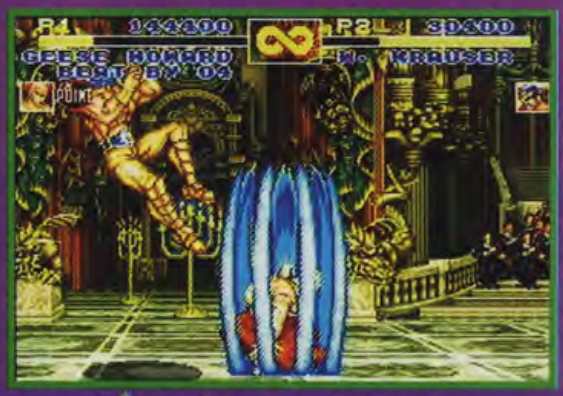


La prosperosa Mai sa anche essere abbastanza incisiva, soprattutto quando usa la sua super.

L'idea di potenza che ci dà Geese quando tira una bolla è veramente grande.

Finalmente sono tornati! Gli eroi di uno dei picchiaduro in cui ho "inzaccherato" più gettoni hanno fatto la loro apparizione su SNES, e non passeranno di certo inosservati.

Quanta nostalgia mi evoca giocare a questa cartuccia: le mitiche sfide tra me e Gabrio (a cui ho avuto fare una "sporca" n[illegible]nale per accaparrarmi questa re[illegible]one...), sempre alla ricerca di nu[illegible]ecniche assassine e nuovi insulti da scambiarci. Ora la Takara ci presenta questa versione per Super Nes da ben 32 Megabittoni, riveduta e corretta rispetto alla precedente (e scadente) conversione di Fatal Fury 2. Infatti questo titolo, pur avendo tutte le caratteristiche dell'originale, non brillava certo per velocità e fluidità nelle animazioni, risultando così un po' ingiocabile.



La Super di Geese è un'ottima difesa dagli attacchi aerei, oltre ad essere estremamente spettacolare.

Grazie alla sua incredibile agilità di ballerino, Duck King è in grado di eseguire attacchi veloci e spettacolari.





I SOLITI NOTI



JUBEI YAMADA: il "Demone", assatanato più di donne che di altro, ha ricevuto una nuova proiezione molto efficace anche da una certa distanza.



TERRY BOGARD: il classico figone americano, è il mio preferito. Nello special è stato indebolito in quanto il Rising Tackle atterra più lentamente, ma il suo Flash Kick può ora colpire due volte.

MAI SHIRANUI: unica donna del gioco, è la ragazza di Andy (beato lui). Molto veloce, beneficia della presa in volo e dell'aggiunta di una mossa che gli permette di usare il muro come trampolino per fiondarsi sull'avversario, cosa che in FF2 gli era possibile solo nel suo stage.





KIM KAPHWAN: ottimo negli attacchi con i piedi (non se li lava mai), dopo il suo tip-tap sulla testa può ora eseguire un calcio volante. Ottimo per evitare contrattacchi.



Dato l'alito pesante, può darsi che Big Bear abbia mangiato il suo piatto preferito: pepata di cozze!



Vada per la veneranda età di Jubei, ma un elettroshock mi sembra eccessivo!

LA NUOVA SFIDA

Per lo sviluppo di questo titolo è stata però percorsa una strada diversa e i problemi che erano presenti nella precedente versione sono stati eliminati, ma ne sono comparsi di nuovi. Già dall'inizio infatti, ci si accorge che le opzioni a nostra disposizione sono inferiori alla media rispetto a molti altri titoli simili. Infatti, oltre alle classiche sfide contro il computer e uno-contro-uno, ci sarà possibile giocare solo con il License Play, in cui combatteremo contro i personaggi di volta in volta scelti dal computer,



Ryo Sakazaki, l'eroe del primo Art of Fighting, è pronto a farci a pezzi con i suoi Kooh-Ken.

tenendo presente che avremo a nostra disposizione solo tre minuti per eliminarne il maggior numero, anche se avremo a disposizione energia infinita. Parlando invece del gioco in sé, è incredibile come siano riusciti ad inserire tutte, ma proprio tutte, le caratteristiche che avevano reso grande il gioco su Neo Geo: la grafica è infatti stupenda e mantiene tutte le qualità dell'originale (fatta un'ovvia eccezione per le animazioni dei fondali che non sono presenti in così gran numero) con animazioni fluide, anche se ogni tanto è percepibile qualche piccolo



La mitica palla-cappuccino! Chi non sa cosa voglia dire, dovrebbe tornare a rileggersi lo speciale di un po' di numeri fa.



Tung Fu Rue si può difendere dagli attacchi volanti liberando il suo "spirito combattivo".

CHENG SINZAN: obeso è bello! Questo è il motto di Cheng che effettua attacchi a base di adipe. Non ha ricevuto alcun cambiamento da FF2.





BIG BEAR: il classico personaggio grosso, forte e stupido. Penso che sia il più scarso in assoluto. Provate a giocare contro Jubei e non riuscirete neanche a toccarlo.

JOE HIGASHI: recatosi in Thailandia per un corso di cucito, ne ha approfittato per imparare un po' di arti marziali. E' praticamente identico a quello di FF2.



ANDY BOGARD: questo è italiano come io sono rumeno! Comunque a parte tutto è un lottatore piuttosto completo. Lo Shoridan soffre dello stesso problema del Rising Takle, ma il suo tuffo può colpire due volte risultando improiettabile all'atterraggio.



LE VECCHIE GLORIE

Arrivano direttamente da Fatal Fury con nuove mosse e più cattiveria!



TUNG FU RUE: il secondo vecchietto del gioco. Non è molto potente o veloce, ma è pericolosissimo in combattimento ravvicinato e possiede una super tanto bella quanto letale.

DUCK KING: un ballerino di Break Dance con una tana di papere tra i capelli. Non è da sottovalutare, anche se esegue mosse tanto spettacolari quanto inutili e non possiede bolle o simili. L'unica cosa degna di nota è la sua super da eseguire in volo.





GEESE HOWARD: il super cattivone del primo Fatal Fury. Oltre alle solite bolle (anche volanti) possiede una "parata-presa" che, se eseguita al momento giusto, lo rende praticamente inattaccabile.



Una mossa molto cattiva di Jubei. Oh? Cosa tocca?

rallentamento. Chiaramente sono presenti tutti e quindici i personaggi con tutte le loro mosse e supermosse (alcune veramente spettacolari), incluso l'ultimo lottatore segreto, che affronterete solo se finirete il gioco senza mai continuare e senza mai perdere un round, Ryo Sakazaki (uno dei protagonisti di Art of Fighting). Anche la difficoltà è ben calibrata e gli avversari controllati dal computer non sono poi così stupidi, mantenendo alto l'interesse sin dai primi livelli. La caratteristica che mi ha più stupito è però la perfetta collisione degli sprite (a livelli visti solo nella serie degli Street Fighter 2), TOTALMENTE identica a quella presente nel coin-op. Sono rimasti così invariati tutti i trucchetti e le tecniche che era possibile utilizzare nell'originale da sala, rendendo così questo gioco uno dei picchiaduro più "tecnici" e strategici mai visti, per cui è impossibile che uno scarsone riesca a impensierire per puro caso un giocatore esperto.

ARRIVANO I PROBLEMI...

Con tutto quello che avete letto precedentemente, forse vi state chiedendo il motivo della mancanza del bollino CVG HIT accanto al titolo.

LAURENCE BLOOD: il nostro amico torero ha guadagnato in questa versione una presa volante, ma rimane comunque un personaggio troppo limitato anche perché il suo volo con il mantello, se parato, permette una facile proiezione.

WOLFGANG KRAUSER: dal nome sembra un wurstel, ma combatte come una furia. L'unica accusa che si può muovere a questo macellaio (o macellato) è la sua eccessiva lentezza, per il resto se usato bene può essere un'ottimo personaggio.





I SOLITI CATTIVI





BILLY KANE: l'hooligan più cattivo d'Inghilterra utilizza un bastone doloroso e allungabile (niente doppi sensi!). E' un buon personaggio, ma è forse il più antipatico.

AXEL HAWK: certa gente non conosce proprio il significato della parola dieta! Comunque è insieme a Big Bear uno dei personaggi peggiori. Rispetto a FF2 lancia dei tornadi molto simili a quelli di Joe.

Non potete sapere la gioia che ho provato giocando ad una conversione così ben fatta di uno dei miei picchiaduro preferiti. Se si fa eccezione per le musiche (che in ogni caso possono piacere se non si hanno presenti le originali), non c'è nulla che possa far percepire delle sostanziali differenze con il Neo Geo. E questo su un Super Nes si può considerare quasi un miracolo se soprattutto si pensa ad altre recenti conversioni come World Heroes 2 o Art of Fighting (pur considerando che Fatal Fury Special utilizza ben 32 Megabit di memoria). Come già detto, rimane però l'insormontabile problema del sistema di comando, che non è risolvibile se non per vie "monetarie" con l'acquisto di un joystick di qualità, per cui il prezzo di quest'ultimo, unito a quello della cartuccia, potrebbe indirizzarvi verso altri titoli simili usciti in questo periodo, come Super Street Fighter 2 o Mortal Kombat 2 (cercate la recensione presente in questo numero e capirete). In conclusione, se la giocabilità fosse rimasta la stessa con il joypad, sarebbe stato un gioco che vi avrei consigliato senza riserve e che avrebbe meritato molto di più in termini di votazione globale.

CARLO BARONE



Un salto in palestra, un po' di Body Building e si può tornare più cattivi che mai.

Beh, purtroppo in questo Fatal Fury Special ci sono degli aspetti che gli impediscono di guadagnarsi un bel 90: prima di tutto le musiche sono veramente orribili, tanto che dopo poco (poco dopo, dopo dopo, poco poco: vai Frengo!) vi verrà il desiderio irrefrenabile di togliere l'audio, desiderio che sarà però lenito dagli stupendi effetti sonori che ricordano molto quelli del coin-op (stupendo Krauser che nel suo stage esclama "I have choosen your gravestone: sleep well!"). Il secondo (ma ben più grave) problema risiede nel sistema comando: se voi siete infatti come la maggior parte dei possessori di Super Nes, avrete soltanto gli ottimi joypad della Nintendo, e con tale metodo di controllo (o con qualunque altro tipo di joypad non programmabile) vi sarà IMPOSSIBILE eseguire la maggior parte delle mosse presenti nel gioco. Gli unici colpi speciali eseguibili rimangono infatti quelli che necessitano di una rotazione (che non termini in diagonale).



Di certo Andy non deve essere uno che soffre il freddo!

Se giocherete al License Play, il cronometro in alto vi indicherà il tempo rimasto.



Tutti gli altri, da eseguire con combinazioni avanti-indietro o su-giù, vi verranno più per caso che per abilità. Ho poi provato a giocare con il CPS Capcom e questo problema è sparito del tutto, dandomi sensazioni provate solo in sala giochi. Purtroppo non tutti si possono permettere un Joystick, né tanto meno uno costoso come il CPS. Quindi non mi sento di consigliare l'acquisto di questo (costoso, è disponibile solo d'importazione) titolo a chi ha la possibilità di utilizzare solo il joypad.

SUPER NES

TAKARA

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

GRAFICA 90 — *E' stato fatto tutto il possibile. E si vede!*

SONORO 70 — *Gli stupendi effetti sonori...* *...non bastano a compensare le pessime musiche.*

GIOCABILITA' 88 — *Sono presenti tutti i trucchetti e le tecniche del coin-op.* *Ma se giocate non usando un joystick il voto scende sotto la sufficienza!*

LONGEVITA' 84 — *Quindici personaggi sono tanti...* *...ma qualche opzione in più avrebbe giovato.*

GLOBALE 87 — *Un gioco che poteva essere mitico, ma che (sarò pedante, ma poi non dite che non vi avevo avvertito) per il sistema di comando con il joypad manca il bersaglio.*

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

MEGABIT: 32

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1-2

CONTINUE: INFINITI

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 8

CARTUCCIA: GIAPPONESE

INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

BRUTAL



Anche il mondo animale si è rivoluzionato e "picchia duro" sul Mega CD di casa Sega. Calci volanti, asce e pugni non mancheranno di certo!!

E' facile processare un picchiaduro solo perché non è un gran titolone. Anche se Super Street Fighter 2 e Mortal Kombat 2 non sono certo le prossime uscite per Mega CD, tutti i possessori di questa console amanti del genere non hanno certo da annoiarsi, dato che è uscito un gioco ad hoc per loro. Questo nuovo picchiaduro porta con sé i temi principali presenti nei titoli di successo, come ad esempio mosse tipiche di Ken, Ryu e Chun Li reinterpretate dai vari animali. Il risultato è un discreto picchiaduro che non esce dai moduli tradizionali e che offre la possibilità di giocare buone sfide: varie tattiche di gioco e tre diversi tipi di velocità incorporati nel livello (il che non è poco se consideriamo che le varie mosse senza un'adeguata velocità perderebbero di spettacolarità) rendono poi questo gioco davvero interessante.



Quando riuscirete a vincere due combattimenti avrete la possibilità di entrare in una scuola di arti marziali nella quale imparerete nuove mosse. Ovviamente anche gli avversari non staranno certo a guardare, quindi la difficoltà del gioco rimarrà abbastanza elevata.



L'animazione ha degli alti e bassi: a volte è fluida nelle varie scene e a volte sembra che alcuni piccoli frame vengano a mancare.

Questo livello è particolarmente pericoloso; state attenti a non precipitare dal ponte di legno.



Ogni personaggio possiede un proprio insieme di mosse, una propria abilità ed una propria velocità.



E' normale, nei giochi per CD, trovarsi di fronte a schermate animate come questa, atte il più delle volte soltanto a spezzare il tema dei combattimenti.

Avrete la possibilità di incrementare la vostra potenza: quindi oltre ad avere la vita più lunga avrete anche la possibilità di girovagare qua e là per i vari labirinti, in forza del vostro arsenale di attacchi speciali.





Pur mantenendo le tecniche di gioco ed i temi ricorrenti nei vari SF2 e MK2, Brutal offre qualche discreta differenza che ne impreziosisce il valore. La grafica è carina, inoltre i personaggi possono fare parecchie mosse ed infine, proprio grazie alla buona giocabilità, non dovrete sciupare ore ed ore per scoprire le mitiche mosse speciali che sono ormai d'obbligo nei picchiaduro di successo. Tutti questi elementi, uniti al fatto che al Mega CD mancava un buon picchiaduro, rendono d'obbligo l'acquisto di questo titolo che si prospetta davvero interessante per gli amanti del genere.

MARK PATTERSON

Trad. e adatt. di ***Marco Mazzocchi***

IN CENTRO A TORINO

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

PLAY GAME SHOP

Negozio
Via Carlo Alberto, 39/a



IMPORTAZIONE DIRETTA DA TUTTO IL MONDO
CON ARRIVI GIORNALIERI

CONSOLE • GIOCHI • COMPUTER • CD-ROM
• MS DOS • 3DO • JAGUAR • MEGADRIVE • SNES
• LYNX • AMIGA • GAMEBOY • GGEAR • CDTV • CD32

EE... EEE... EEEE... E.C.T.S! SALUTE!

Accidenti ragazzi come passa il tempo! Mi sembra ieri l'ultima volta che mi sono messo alla tastiera per farvi un bel resoconto sulla nostra amata fiera "made in London", ed ora rieccomi qui. Anche questa volta le cose sono andate abbastanza bene e così siamo riusciti a raggranellare per voi una discreta mole di informazioni fresche fresche.
C'è da dire che, questa volta, le premesse per una grande fiera c'erano proprio tutte.
A cominciare dai grandiosi proclami della EA, che aveva rinunciato a portare uno stand la scorsa edizione, asserendo di star preparando qualcosa di grosso per questa seconda tornata.
In effetti, la cara software house ha mantenuto le promesse, visto che siamo stati letteralmente sommersi dal loro materiale! Per quel che riguarda il resto, le cose sono andate un po' meglio dell'edizione precedente (che a dir la verità è stata abbastanza loffia), ma non è che ci siano state cose eccezionali (e questo includendo anche la presentazione del PS-X e del Mega 32). Siamo forse diventati incontentabili? Non lo so. Spero solo che alla prossima fiera ci sia qualcosa di realmente radicale, altrimenti mi chiudo in albergo e mi rimetto a giocare a Raid Over Moscow con il mio fidato Commodore 64!

a cura di ***Fabio Ravetto***

SONY

Come era facile da prevedere, lo stand della Sony si è rivelato un posto abbastanza massiccio. Di giochi nuovi ne abbiamo trovati abbastanza, mentre le varie P.R. si sono rivelate davvero molto, ma molto gentili. Peccato che i vari game che abbiamo provato non fossero nulla di innovativo o radicalmente distruttivo. Comunque questa è stata solo una nostra prima impressione, sulla quale speriamo di esserci sbagliati. Ma ora, bando alla ciance, eccovi la prima endovena di info. Bella lì!

MIGHTY MAX
Versione: MD & SNES
Uscita: NOVEMBRE/DICEMBRE

Ma bene, io mi faccio un viaggio che ha dell'incredibile per venire al vostro stand, e voi della Sony che mi fate? Mi sbattete lì davanti il solito platform game, basato per giunta su di un personaggio che mi sta altamente sulle scatole: ma io vi spezzo le gambucce... (Eh? Come dici Maurizio? Niente sproloqui perché il pezzo deve andare in stampa tra 2 ore? Aaaargh...). Vabbè, iniziamo a fare le persone serie. Dunque, quest'ennesimo gioco di omini saltellanti trae ispirazione da un cartone che ha riscosso molto successo negli States. La trama vi vede impegnati, ancora una volta, contro le forze del male, anche se questa volta spero ardentemente che il nostro micro eroe venga seppellito sotto una gragnuola di colpi! Per quel che riguarda l'aspetto puramente estetico, vi dirò che il giochillo non ci è sembrato affatto male (nulla di trascendentale, intendiamoci), con una buona veste grafica, un sonoro orecchiabile ed una giocabilità mica da ridere. Che dite; dobbiamo cominciare a pregare?



dei topi più amati della storia televisiva (Macché Mickey! TopoGigio rules!) rifarà la sua comparsa sugli schermi del MD e dello Snes. Ancora una volta il titolo è frutto della collaborazione Disney-Sony e, da quello che abbiamo potuto vedere, dovrebbe rappresentare la miglior trasposizione



MICKEY MANIA
Versione: MD & SNES
Uscita: IMMINENTE

E rieccolo! Maledizione; lo sapevo che non dovevo smettere di mettere il topicida in camera! Uffa! Adesso mi ritrovo, ancora una volta, con questo maledettissimo sorcio che mi salta su e giù dalla scrivania resettandomi ogni due per tre la console! Maledetto; lascia che ti prenda e poi ti faccio vedere io come ti concio con la tua cartuccia! Scherzi a parte, tra breve uno



del grande Re Topo dagli schermi TV al formato cartuccioidale. Il game sarà, ancora una volta, un platform che farà sfoggio di una veste grafica semplicemente mozzafiato, con tanto di sequenze in 3D renderizzate!
A questo punto direi che non ci vuole proprio un genio per capire che questo titolo potrebbe diventare un vero e proprio must per gli amanti di questo genere; speriamo solo che i programmatori non commettano l'errore fatto con gli episodi precedenti: 2 giorni di gioco non è che siano poi una gran longevità per una cartuccia...

3 NINJAS KICK
Versione: MD, MEGA CD & SNES
Uscita: NOVEMBRE



Accidenti; chissà perché la maggior parte delle licenze da film viene quasi sempre tratta da produzione di terz'ordine! Ma dico io, non potevano fare un game ispirato ad Ace Ventura? Sorvoliamo... Dunque, come era facile da prevedere il game in questione trae spunto dalla trama (se adesso si può chiamare così) del film che vede i nostri tre garzoncelli scherzosi impegnati nella difesa del loro nonnino durante un lungo viaggio in Giappone. Dodici saranno i livelli nei quali i nostri tre baldi eroi dovranno cimentarsi e, naturalmente, non mancheranno cattivi di ogni forma e dimensioni. Per quel che riguarda invece il fronte più giocoso, sappiate che i vari guys saranno dotati ognuno di caratteristiche particolari e di un diverso tipo di armamentario, mentre una nota lieta viene dalla possibilità di giocare in due contemporaneamente. Che altro dirvi? Da quello che abbiamo visto, la cartuccia non sembrava malvagia, anche se credo che non sarà quasi sicuramente uno di quei titoli che ci farà fare i salti sulla sedia. Discreto, peccato che di titoli così ormai il mercato sia veramente pieno.

VORTEX
Versione: SNES
Uscita: IMMINENTE

Ma vieni! Finalmente dopo tutti 'sti platform è arrivata anche la volta di un bel blasta-tutto! Che gioia; ma andiamo con calma. Dunque Vortex è un game spaziale 3D basato sul caro e buon vecchio chip Super FX. Il giocatore si vede scaraventato in un universo tridimensionale nel quale, a bordo di una specie di transformer, deve far piazza pulita degli schifidi alieni di turno. Da quello che abbiamo potuto vedere (e giocare), mi è sembrato che questo titolicchio non fosse davvero niente male. Tanto per cominciare la grafica scorreva fluida e ad una buona velocità e l'azione mi è sembrata abbastanza frenetica. Inoltre bisogna dire che, a differenza d Star Wing, in Vortex non avrete un percorso predefinito da seguire, ma potrete girare in lungo e in largo blastando i nemici a vostro piacimento. Che ci si trovi per caso di fronte al primo game decente basato sull'FX? I hope!







FLINSTONES
Versione: MD & SNES
Uscita: DICEMBRE



Per la serie platform game N 55.732 (o se preferite: conversione cinematografica N 66.432), ecco arrivare sui nostri monitor i trogloditici Flinstones! Il giochillo, che dovrebbe uscire a Dicembre, trarrà spunto dalla pellicola cinematografica e, a detta dei programmatori, dovrebbe essere uno dei prodotti più intrippanti e divertenti mai apparsi su console. Graficamente il game si presenta abbastanza bene, con degli sprite abbastanza grossi e discretamente animati. Insolita la scelta di utilizzare le facce dei personaggi della pellicola piuttosto che gli ori-



ginali Fred, Barney e compagnia bella. Comunque, da quei cinque minuti che ci abbiamo potuto giocare, devo dire che il titolo non sembrava poi malaccio. Staremo a vedere.

SUPER MORPH
Versione: SNES
Uscita: IMMINENTE

Ad essere sincero non appena ho visto questo gioco ho esclamato: "Ehi! Ma io questo titolo lo conosco!".
Dopo pochi istanti intorno a me si era generato una sorta di groviglio umano, formato da programmatori, P.R., esperti di marketing, uomini delle pulizie, tutti pronti a giurare che il prodotto era assolutamente originale. La fava! Io sono convinto di averlo già visto, solo che, dannazione, non mi ricordo dove. Forse su Amiga? Vabbè,



comunque il giochillo in questione è una specie di puzzle game.
Super Morph vi vede vestire i panni di una tonda sferetta che, grazie ad una serie di metamorfosi, può raggiungere diversi stadi della materia (può diventare più pesante, più elastica, liquida, può addirittura



trasformarsi in una nuvola!). Obbiettivo? Ma quello di finire tutta una serie di livelli, pieni di insidie e trabocchetti.

L'idea non è male, e a questo punto non ci resta che aspettare l'uscita della card nei negozi. Tuttavia sono ancora convinto di aver già visto questo game, umh...

BEAST BALL
Versione: MD & SNES
Uscita: IMMINENTE

Se la vostra più grande aspirazione nella vita è quella



di scendere in un campo da calcio americano e prendere a calci, oltre che la palla anche la testa e le gengive dei giocatori avversari, allora questo è il game che fa per voi. Beast Ball infatti rappresenta l'apoteosi del sano e mai violento agonismo sportivo, che vi vedrà impegnati in una serie di scontri all'ultima mascella con tutta una serie di simpatiche squadre avversarie. Dall'occhiata veloce che abbiamo potuto dare al game, direi che Beast Ball ricorda molto il caro e vecchio Speed Ball (anche se non mi è sembrato così massiccio), quindi le cose lasciano ben sperare. Inoltre la grafica del giochillo mi sembrava abbastanza curata e devo dire di essermi divertito abbastanza nello staccare un paio di teste durante un'azione di contropiede. E poi dicono che lo sport fa male alla salute!

VIRGIN

Come era facilmente prevedibile la maggior parte dello stand della Virgin era dedicato a "The Lion King". Per il resto non è che ci fossero molte altre cose interessanti (comprese le P.R., dannatamente standard). Quindi direi subito di passare a un bel resoconto del giochillo. Ah, già, dimenticavo. Siamo anche riusciti a recuperare un paio di immagini di alcuni giochi per 3DO che dovrebbero ormai essere in dirittura d'arrivo. Non che siano nulla di eccezionale (soprattutto se paragonati con quelli che abbiamo visto allo stand della EA o agli ultimi nati in casa Cristal Dynamics), ma che ci volete fare. Mica gli potevamo sparare!

THE LION KING
Versione: MD, GG, GB & SNES
Uscita: NOVEMBRE

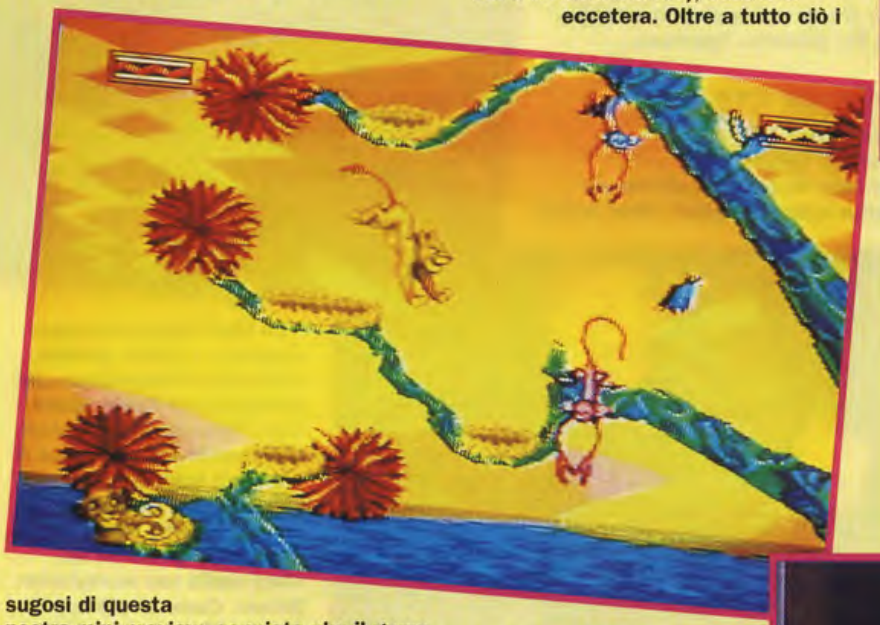




Non ho parole! Sapevo che "The Lion King" sarebbe stato un buon gioco ma, sinceramente, non mi aspettavo che fosse così galattico. Non c'è che dire: il team di sviluppo che si è preso cura di questo piccolo ammasso di codice binario deve avere due chip grossi come una capanna. La grafica era semplicemente incredibile, con sprite magistralmente realizzati ed animati (il solo Simba vanta la bellezza di 2000 frame di animazione!). Anche la colonna sonora non era da meno e faceva sfoggio delle stupende



musiche che caratterizzano anche la versione da sala, con incluso anche un adattamento della canzone di Elton John e Tim Rice. Per quel che riguarda ora gli aspetti più sugosi di questa nostra mini-preview, sappiate che il game sarà costituito dalla bellezza di 10 livelli, ognuno composto di 2 stage ai quali si aggiungeranno poi un paio di livelli bonus. Per quel che riguarda lo schema di gioco vero e proprio, sappiate che ogni livello vi farà ripercorrere una parte della pellicola cinematografica, fino a giungere, nel game, alla conclusione del film. Ciò vuol dire che voi partirete con il vostro Simba da cucciolo, per arrivare allo scontro con il caro e vecchio Scar. Le varie fasi del gioco saranno costituite principalmente da sezioni platform, nelle quali il nostro piccolo leoncino dovrà vedersela con gorilla, giraffe, tronchi cadenti e serpenti, per non parlare poi di piante carnivore, elefanti infuriati, ubriachi che girano per Londra tirando bottiglie (o forse questa è un'altra storia?), eccetera eccetera. Oltre a tutto ciò i programmatori, per movimentare un po' il game e per evitare di rendere la struttura troppo lineare, hanno anche inserito alcuni stage realizzati con un "taglio" decisamente cinematografico. Un esempio è dato dalla sequenza in cui Simba viene inseguito da una mandria di animali inferociti. Qui la visuale ci mette di fronte al nostro leoncino, al quale dobbiamo evitare lo spiacevole inconveniente di venire spatasciato sotto la zampa di qualche dolce pachiderma. Semplicemente incredibile. Tutto ciò dovrebbe trovare posto in una comoda e calda cartuccia da ben 24 mega, della quale (ma mi sembra anche inutile dirlo), siamo in trepidante attesa.
Occhi aperti Acqua, questo sembra proprio il gioco per te!



DEMOLITION MAN
Versione: 3DO
Uscita: INIZIO '95

Ad essere sincero di questo titolo ne avrei fatto volentieri a meno, tuttavia visto che ormai è qui vediamo di dargli un'occhiata. Dunque, Demolition Man come struttura di gioco ricorda molto Operation Wolf, per cui voi non dovrete far altro che ripulire le varie schermate in cui vi imbatterete da tutti i cattivi di turno. Per quel che riguarda l'aspetto sensitivo, devo dire che il gioco non mi è sembrato poi malaccio, anche se da quelle 2 partite che sono riuscito a farci devo dire che il game mi è sembrato un po' ripetitivo e monotono.
Sarà... Aspettiamo la versione finale del giochillo per dare un giudizio definitivo, anche se già adesso comincio ad avere le prime avvisaglie di un maledettissimo attacco di mal di licenza!



NIGHT TRAP
Versione: 3DO
Uscita: GIA' USCITO



Ma stiamo scherzando gente! Che cavolo di storia è questa? Night Trap è un prodotto ormai vecchio come la fame e quelli della Virgin ce lo presentano come novità per il 3DO? Siamo messi bene! Vabbè, comunque visto che di cose da scrivere ce ne sono (non in questo caso, ovviamente) e che non voglio rubare ulteriore spazio, taglio corto. Night Trap è una ciofeca di proporzioni cosmiche! Per quelli che non lo sapessero, si tratta di un pietoso tentativo di realizzare il mitico "film interattivo". Fregnacce! La grafica sarà anche carina, ma la giocabilità è semplicemente inesistente. Statene alla larga e risparmiate i vostri soldi per qualcosa di meglio. Brutta storia Virgin.

ELECTRONIC ARTS

Non c'è davvero niente da dire: lo stand della Electronic Arts era semplicemente qualcosa di mastodontico. Ce n'era veramente per tutti i gusti. Dai simulatori di volo agli shoot 'em up, dai game sportivi ai trifola zigomi, e tutto questo per il gaudio di noi poveri videoplayer-dipendenti. Naturalmente ci sono stati alcuni titoli che hanno richiamato maggiormente l'attenzione del pubblico.
Vi posso assicurare infatti che ne abbiamo dovute far saltare di zucche per poter arrivare a vedere il caro Wing Commander 3, anche se neanche arrivare alla versione per 3DO di Fifa Soccer è stata una cosa poi molto salutare (soprattutto per quei 2 francesi che avevo davanti eh, eh, eh, eh...). Comunque sia, direi che ora è giunto il momento di dare il via allo spettacolo.

FIFA '95

Versione: MD
Uscita: NOVEMBRE

Come era facile prevedere, la Electronic Arts ha deciso di produrre un seguito di uno dei giochi di calcio che ha riscosso il maggior successo quest'anno. La nuova versione di Fifa manterrà sostanzialmente la stessa struttura e le stesse caratteristiche di gioco.



I cambiamenti sono avvenuti più che altro al "contorno" del game che, in questa versione, vanterà più di 200 squadre, più una serie di vari tornei. Altre novità risiedono in un nuovo sistema di gestione delle punizioni fuori area, nella possibilità dei giocatori di infortunarsi per periodi più o meno brevi e in un nuovo sistema di controllo della palla. Questo dovrebbe rendere il gioco un po' più simile al mitico Goal anche se, in questo caso, le riserve sulla giocabilità sono d'obbligo. L'uscita del giochillo è prevista per Novembre; speriamo solo che, almeno questa volta, non si tratti di un mero restyling ma di una vera e propria evoluzione del prodotto. Speriamo...

URBAN STRIKE

Versione: MD
Uscita: INIZIO '95

Un altro titolo molto atteso era senza ombra di dubbio Urban Strike. Sfortunatamente siamo riusciti a vedere solamente un demo del gioco, tuttavia devo dire che le cose lasciano ben sperare. Infatti, il prodotto non solo vantava una buona veste grafica, ma anche la giocabilità non sembrava affatto male, grazie ad una azione molto rapida e frenetica. Inoltre le sezioni a piedi, in perfetto stile Syndicate, contribuivano perfettamente a rendere il game più vario e movimentato. Comunque, lo ripeto, queste sono solo impressioni che speriamo vengano confermate dalla versione definitiva. Noi stiamo aspettando.



RUGBY WORLD CUP 1995

Versione: MD
Uscita: DICEMBRE



Un titolo abbastanza anomalo ma, a nostro giudizio, abbastanza interessante era anche questo Rugby World Cup. Principalmente, questo titolo vantava come punto di forza una realizzazione grafica veramente molto curata. Infatti pare che per la realizzazione dei giocatori sia stata usata una workstation Silicon. Come se ciò non fosse sufficiente, ogni player vanterebbe la bellezza di più di 2000 frame d'animazione e di 100 diverse mosse. Questi, secondo i programmatori, sarebbero i motivi per cui il gioco vanterà i migliori sprite mai visti su di un MD. Rugby includerà inoltre 30 diverse squadre, più tutta una serie di contorni quali cori della folla e musichette varie. Il gioco sarà compatibile con il 4 Way Play, e ciò dovrebbe contribuire a rendere il titolo ancora più coinvolgente, o almeno così speriamo.





flycom s.r.l.

V.LE RIMEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)
C.F.- P.I. 02276680960 - ISC.TRIB.MONZA N□50954
C.C.I.A.A. N□1407688 - MILANO
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

Tutti i prezzi sono iva compresa

Vendita per corrispondenza

Tel.039 - 6082088

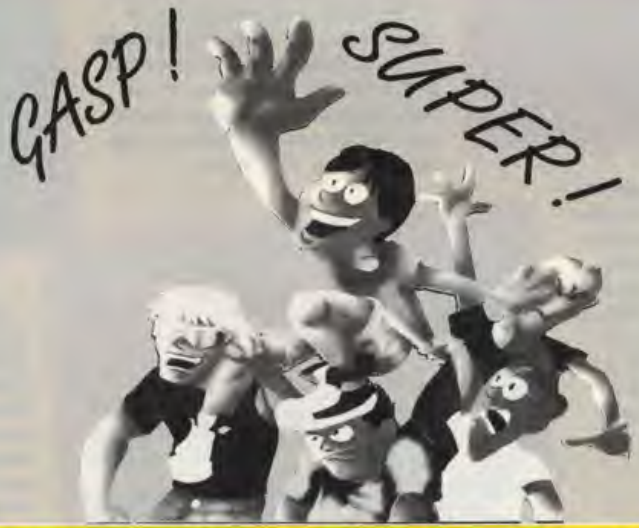
ADATTATORE PER GIOCHI JAP.	15.000
JOYPAD 6 TASTI FIGHTER 2	35.000
JOYSTIC PRO 4* 6 TASTI (3+3)	29.000
JOYSTIC PRO 5* 6 TASTI LARGE	79.000
MEGAKEY 2* PER GIOCHI USA	29.000
CONSOLE MD.2 + SONIC 2	249.000
CONSOLE MD.2 + 2 JOIPAD	229.000
---GIOCHI MEGADRIVE USA-JAP-ITA--	
ADDAMS FAMILY	*49.000
ALADDIN	*69.000
ALISIA DRAGON	*36.000
ALTERED BEAST	*39.000
ANDRE AGASSI TENNIS	*39.000
ANOTHER WORLD	*46.000
BATMAN 1	*39.000
BATMAN RETURNS	*46.000
BLADES VENEGANCE	*46.000
CHAKAN	*39.000
CHIKI CHIKI BOY	*46.000
CLAYFIGHTER	Telefonal
CLIFFHANGHER	*46.000
COMBAT CARS	*85.000
COSMIC SPACEHEADS	*39.000
DAVID ROB.BASKET	*46.000
DJ- BOY	*36.000
EA SPORT TENNIS	Telefonal
ECCO THE DOLPHINE 2	Telefonal
F1 MARIO ANDRETTI	*99.000
FATAL FURY 2	*119.000
FIFA SOCCER	*89.000
FLINTSTONES	*39.000
GHOULS & GHOST	*39.000
GLOBAL GLADIATORS	*46.000
GRANDSLAM TENNIS	*39.000
GUNSTAR HEROES	*69.000
HARD DRIVING	*39.000
HOOK	*46.000
INDIANA JONES	*46.000
JAMES BOND 007	*46.000
JUNGLE BOOK	*115.000
KID CHAMALEON	*46.000
LAST BATTLE	*36.000
LHX ATTACK CHOPPER	*46.000
MAZIN WARS	*46.000
MORTAL KOMBAT 2	Super Prezzo!
NBA SHOWDOWN	*89.000
OUT RUNNERS	*89.000
RITORNO AL FUTURO 3	*39.000
ROCK N' ROOL RACING	Telefonal
SIMPSONS	*39.000
SKITCHIN	*49.000
SPACE HARRIER II	*36.000
SPIDERMAN vs X-MAN	*49.000
SPLATTERHOUSE 2	*36.000
STRIDER	*36.000
SUPER FANTASY ZONE	*36.000
SUPER HANG ON	*36.000
SUPER STREET FIGHTER	Telefonal
SUPERMAN	*46.000
T.M.N.T.-TURTLES	*69.000
TALESPIN	*39.000
TERMINATOR	*36.000
TERMINATOR 2	*46.000
TWO CRUDE DUDES	*39.000
WONDER BOY in MW	*39.000
WWF ROYAL RUMBLE	*69.000

PREZZI PAZZI, PAZZIIII!

RAGAZZI!! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!

MD*TAZMANIA	39.000	MD*EX-RANZA	46.000
MD*MICKEY&DONAL	59.000	MD*MAZING SAGA	46.000
MD*NBA JAM	69.000	MD*SONIC 3	79.000
MD*VIRTUA RACING	125.000	MD*S.MONACO GP2	39.000
MD*STREET FIGHT 2	86.000	MD*JUNGLE STRIK	69.000
MD*ROKET KNIGHT	49.000	MD*UNIVERS.SOLD	36.000
MD*STREET RAGE 3	86.000	MD*MORTAL KOMB	69.000

PREZZI ***** PAZZI.!!	****	PREZZI ***** PAZZI.!!	****
GG*POPILS	32.000	MS*ANDRE'AGASSI	29.000
GG*PAPERBOY	32.000	MS*STRIDER 2	34.000
GG*EV.HOLYF.BOX.	32.000	MS*GP-RIDERS	29.000
PREZZI ***** PAZZI.!!	****	PREZZI ***** PAZZI.!!	****
SN*CAPTAIN AMER.	55.000	SN*MORTAL KOMB	79.000
SN*TAZMANIA	56.000	SN*FINAL FIGHT 2	69.000
SN*NBA JAM	79.000	SN*WWF WRESTL.	59.000



GAME GEAR + 4 GIOCHI	219.000
GAME GEAR + COLUMBS	185.000
MASTERGEAR CONVERTER	29.000
LENTE GAME GEAR	29.000
------ GIOCHI GAME GEAR ----------	
ALIEN SYNDROME	*36.000
AXE BATTLER	*36.000
DEVILISH	*36.000
MASTER OF DARKNESS	*36.000
MORTAL KOMBAT	*46.000
MORTAL KOMBAT 2	Telefonal
NBA JAM	*46.000
------ GIOCHI MASTER SYSTEM ---------	
ALTERED THE BEAST	*29.000
BASKETBALL NIGHTMARE	*32.500
BATMAN RETURNS	*37.000
CALIFORNIA GAMES 2	*37.000
CHASE HQ	*29.000
CHUCK ROCK	*37.000
FLASH	*37.000
GHOULS N GHOST	*32.500
GOLDEN AXE	*29.000
INDIANA JONES	*37.000
JAMES BOND 007	*37.000
MOONWALKER	*32.500
OUTRUN EUROPA	*32.500
PACMANIA	*32.500
PIT FIGHTER	*37.000
PREDATOR 2	*37.000
PRINCE OF PERSIA	*37.000
REBEGADE	*37.000
RITORNO AL FUTURO 3	*37.000
SHADOW DANCER	*32.500
SHINOBY	*32.500
SIMPSONS	*37.000
SONIC	*37.000
SPIDERMAN	*32.500
SUPER MONACO GP.2	*37.000
TERMINATOR	*37.000
WONDERBOY in M.W.	*32.500
WORLD CUP ITALIA	*29.000
WORLD GRAND PRIX	*32.500
-----GIOCHI SUPER NINTENDO---------	
CONSOLE S.NINTENDO ITA.	229.000
ADATTATORE UNIVERSALE	25.000
JOIPAD PRO-4 TURBO	29.000
JOYSTIC PRO-5 (6 TASTI)	79.000
JOYSTIC SUPER-1	49.000
ASTERIX	*65.000
CHUCK ROCK	*69.000
CLIFFHANGHER	*59.000
JUNGLE BOOK	*129.000
KNIGHTS OF THE ROUND	Telefonal
MORTAL KOMBAT 2	Telefonal
SAMURAI SHODOWN	Telefonal
SENSIBLE SOCCER	*89.000
SKYBLAZER	*59.000
SOCCER KID	*75.000
SPACE ACE	*65.000
STREET FIGHTER 2 TURBO	*79.000
SUPER METROID	*109.000
SUPER STREET FIGHTER	Telefonal
SUPER STRIKE GUNNER	*55.000
T.2 ARCADE GAMES	*59.000
WORLD LEAGUE BASKET	*59.000
WWF ROYAL RUMBLE	*69.000

Spedizioni a mezzo posta, fino ad esaurimento scorte. Altri titoli a richiesta. Tutta la merce è garantita, ed è solo ORIGINALE (Euro, Usa, Jap). Disponibili listini per rivenditori.

GAME BOY SUPER NINTENDO SEGA GAME GEAR

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



NHL '95
Versione: PC CD-ROM
Uscita: IMMINENTE

Dopo aver impazzato per un anno su Mega CD ecco che NHL fa la sua comparsa anche su PC CD-Rom. Questa nuova versione si differenzierà da quella su dischetto per una maggiore velocità di gioco, per i vari video-clip highlights che illustreranno i momenti salienti delle partite e perchè includerà tutti i veri nomi dei giocatori (ma vieni!). Le varie modalità di gioco inoltre ci permetteranno di prendere parte al game anche solo in veste di allenatore, mentre l'abilità di ogni singolo giocatore sarà determinata dalla bellezza di 15 parametri. Davvero niente male!



IMG INTERNATIONAL TENNIS
Versione: MD
Uscita: IMMINENTE

Un altro titolo sportivo sta per approdare sulle spiagge del MD. Questa volta si tratta di un game di Tennis, che come punto di forza vanta una serie di giocatori realizzati tramite l'ormai arcinoto Rotoscope. Tale tecnica consente di utilizzare una serie di poligoni per generare i vari giocatori del game. Questo fa sì che i vari movimenti risultino estremamente fluidi anche se se purtroppo in questo caso le varie animazioni ci sono sembrate abbastanza lente. Per il resto, IMG ci è sembrato un titolo discreto anche se speriamo che nella versione definitiva i programmatori riescano a rimediare al difetto sopracitato. Staremo a vedere.



JOHN MADDEN '95
Versione: MD
Uscita: IMMINENTE

Ormai John Madden è diventata una presenza fissa nel mondo videoludico. Ogni 2 per 3 infatti la EA se ne esce con una nuova versione che differisce dalle precedenti solo per elementi marginali. Anche questa volta il gioco è rimasto sostanzialmente invariato.
Le uniche modifiche di rilievo si segnalano nella grafica che ha subito un miglioramento notevole, più tutta una serie di nuove statistiche. Per quel che riguarda la giocabilità, mi è sembrato che si attestasse sugli stessi livelli delle precedenti versioni, mentre per il resto non mi sembra ci sia altro da dire. That's all.





PGA TOUR GOLF 3
Versione: MD
Uscita: NOVEMBRE

Un altro game che siamo riusciti a "catturare" per voi è stata l'ennesima versione di PGA Tour Golf. Da quello che siamo riusciti a vedere (e a provare), direi proprio che il giochillo ha tutte le carte in regola per aspirare al titolo di miglior simulazione golfistica per il buon vecchio MD. Tanto per cominciare, la grafica è migliorata moltissimo rispetto alle precedenti versioni, e questo grazie a un maggior numero di colori su schermo, a delle animazioni dei vari golfisti molto più fluide ma, soprattutto, perché i vari percorsi che sono stati integralmente digitalizzati. Inoltre, i vari tornei ora sono stati portati a 8 e







tutto il gioco è stato reso molto più immediato grazie ad una nuova interfaccia utente che evita al giocatore di dover girare fra centinaia di menù per eseguire anche un semplice put. Dunque: il green pende un po' a destra, quindi...

WING COMMANDER 3
Versione: PC
Uscita: INIZIO '95



Non ho parole! Wing Commander 3 è, almeno graficamente, un game da mozzare il fiato. Ancora una volta i protagonisti di questa ormai epica saga spaziale sono i maledetti gattoni che ci hanno dato filo da torcere nelle 2 precedenti versioni ma, questa volta, la battaglia si preannuncia un pochino più equilibrata. La flotta terrestre può infatti vantare ora una nuova serie di letali fighter, anche se neanche le astronavi nemiche scherzano.
Ancora una volta comunque sarete voi a dover fare la differenza e dalla vostra abilità dipenderà gran parte delle sorti dello scontro. Rispetto alle precedenti versioni, i programmatori si sono preoccupati di pompare in maniera semplicemente smodata l'impatto visivo del programma. Vi capiterà infatti di assistere a scene degne di un kolossal, con interi stormi di caccia che volano da una parte all'altra dello schermo. Stesso discorso vale per il sonoro, che sottolineerà con diversi tipi di melodie le varie situazioni in cui vi verrete via via a trovare.
Ma questo non è tutto. Infatti i programmatori ci hanno assicurato che grande attenzione è stata dedicata anche alla realizzazione della trama del gioco. Ci sono stati promessi colpi di scena a raffica; speriamo solo che il game risulti giocabile anche su macchine sotto il Pentium, anche se da quello che ho visto temo proprio che sarà difficile.
Butta male gente.



WINGS OF GLORY
Versione: PC
Uscita: DICEMBRE

Di questo gioco vi avevamo già dato qualche informazioni alcuni mesi fa. Il game è sostanzialmente l'ennesimo flight simulator che vanta come background la prima guerra mondiale.
Sostanzialmente il giochillo rappresenta una sorta di Red Baron iperpompato, con una grafica veramente da capogiro. Per qualche strano motivo i vari addetti della EA sono stati, in questo caso, avari di notizie, quindi per ora vi dovrete accontentare delle foto che troverete in questa pagina.
Comunque sappiate che, da quel poco che siamo riusciti a giocarci, il giochillo non ci è sembrato niente male, anche se



forse si avvicinava più ad un arcade che a un simulatore vero e proprio.
Chi vivrà, vedrà.

BIO FORGE
Versione: PC CD-ROM
Uscita: INIZIO '95

Non è possibile! Ma diamine, io certe cose non le capirò mai. Ditemi un po' voi che motivo c'è di



produrre un altro di quei ridicoli "interactive movie" che si sono praticamente sempre rivelati degli enormi fiaschi. Sinceramente non so cosa dire. Soprattutto poi se, come in questo caso, per poter giocare a quest'ennesima "esperienza definitiva" vi viene richiesto un computer del costo di cinque/sei milioni. Non sarebbe meglio se i programmatori si mettessero un po' di impegno e producessero qualche titolo veramente divertente e giocabile? Misteri della vita. Comunque sia, come probabilmente avrete già capito, Bio Forge è l'ennesimo tentativo di creare un'esperienza cinematografica sugli schermi dei nostri computer. Graficamente il game non è niente male, tuttavia devo dire di non essere rimasto particolarmente impressionato da questo titolo a causa, oltre che per la latitante giocabilità, anche per delle animazioni semplicemente ridicole. Ah! Ah! Ah! Sembrava che al nostro cyborg avessero ingessato le ginocchia. Uh, uh, uh... Davvero molto divertente...

SYSTEM SHOCK
Versione: PC, PC CD-ROM
Uscita: MARZO

Un altro titolo degno di nota allo stand della EA era System Shock. Il game ci pone per l'ennesima volta al controllo dell'ennesimo mezzo ultratecnologico e supercorazzato, grazie al quale dovremo riuscire ad eliminare tutti i cattivoni di



turno. Il gioco vi vedrà impegnati in furibonde lotte all'interno di tunnel, sulle superfici di pianeti e nello spazio siderale, con le vostre missioni che consisteranno quasi esclusivamente nell'eliminazione totalissima e globale dei vostri avversari alieni. Graficamente devo dire che il game non mi è parso affatto male, anche se non raggiungeva i livelli di WC3 o del mitico Renegade. Un titolo che promette di essere massiccio.

RENEGADE
Versione: PC, PC CD-ROM
Uscita: SECONDO QUARTO DEL '95



Ecco uno di quei game che promette di far faville. Renegade vi vede vestire i panni dell'ennesimo avventuriero dello spazio che, armato solo della sua fidata astronave, si troverà scaraventato suo malgrado in mezzo ad una serie di situazioni non molto consigliabili. Ancora una volta uno dei punti di forza del gioco sarà la sua veste grafica, che da quello che abbiamo potuto vedere sembra davvero incredibile. Infatti, non solo i vari caccia e le basi stellari erano stupendamente realizzati, ma anche la velocità e la fluidità dell'azione parevano veramente impressionanti. Sfortunatamente il titolo era nella fase:



"vedere e non toccare"; un vero peccato, anche perché mi sarebbe molto piaciuto far assaggiare i miei laser a qualcuna di quella navicelle che ho visto schizzare come razzi attraverso lo schermo. Pazienza, sarà per un altra volta. Comunque non temete, non appena avremo ulteriori informazioni ve le comunicheremo immantinentemente (sempre che prima io riesca a terminare questo speciale!).



CYCLONES
Versione: PC
Uscita: NON CONFERMATA

Come potrete facilmente intuire dalle foto che sono site in cotale pagina, il garrulo gioco di cui ora mi appropinquo a parlarvi trae ispirazione da un altro recente capolavoro, capolavoro che risponde al nome di Doom. Il gioco in questione infatti ci ripropone più o meno le stesse situazioni che abbiamo già visto nel capolavoro della ID, solo con una ambientazione più fantascientifica e meno horror. Per quel che riguarda la grafica, bisogna dire che i programmatori hanno svolto un ottimo lavoro, anche se non abbiamo potuto renderci conto delle reali capacità del motore grafico che rappresenta il cuore di questo gioco, visto che la versione da noi provata girava su di un "povero" 486 DX2 a 66Mhz con scheda grafica Local Bus. Chissà perché questo genere di dimostrazioni non vengono mai fatte con un 486 a 33 Mhz o, meglio ancora, con un bel 386...





PGA TOUR GOLF 486
Versione: PC CD-ROM
Uscita: OTTOBRE

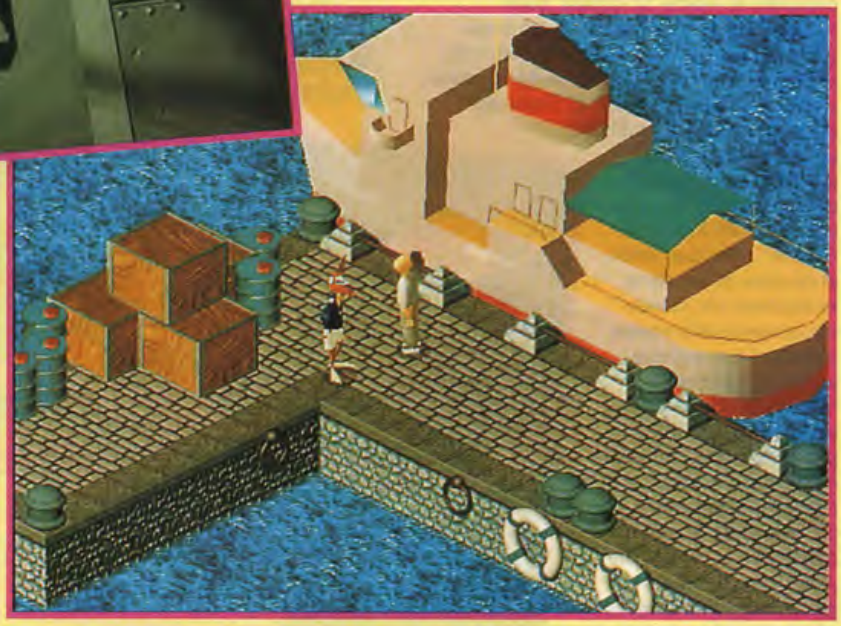
Per la serie: "non abbiamo nuove idee e allora prendiamo un vecchio game e pompiamolo in grafica e sonoro", ecco arrivare questa versione PC di PGA Tour Golf. Il game, annunciato per la fine di Ottobre, dovrebbe (naturalmente a detta dei programmatori) rappresentare la migliore trasposizione di questo sport su computer. Le motivazioni addotte per provare questa tesi sono: un nuove motore grafico, schermate in Photo-realistic 3D, 3 diversi tipi di terreno, fairway e green ondulati, 2 nuovi percorsi, 3 modi di gioco e per finire una nuova interfaccia super user & friendly.

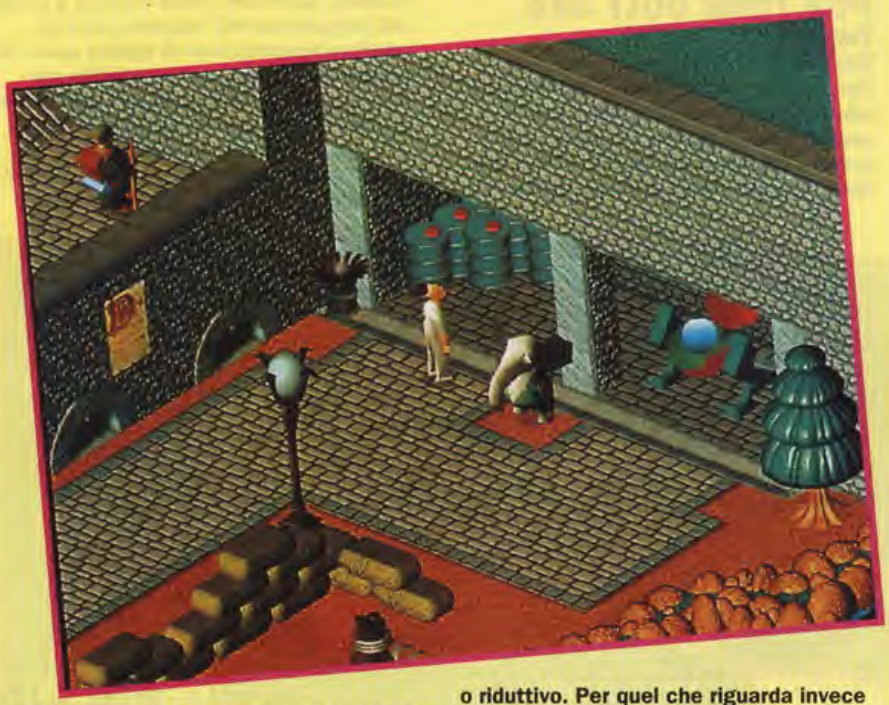
Da quello che abbiamo potuto vedere devo dire che, forse, l'EA non ha esagerato con i suoi proclami, visto che PGA non solo ci è sembrato dotato di un look veramente massiccio, ma che anche la risposta ai comandi e il feel del gioco sembravano veramente ottimi. Bella li!



LITTLE BIG ADVENTURE
Versione: PC CD-ROM
Uscita: OTTOBRE

O.K. Guys, ecco un altro di quei giochi che vale la pena stare ad aspettare.





Sostanzialmente LBA non è altro che una avventura in 3D isometrico ma, ragazzi, che avventura! La trama vi vede vestire i panni di un baldo giovanotto di nome Twinkle che è stato imprigionato dal malefico Dr Funfrock. Questo simpatico individuo infatti è riuscito a creare un regime talmente potente da costringere tutta la gente del vostro pianeta a ritirarsi nell'emisfero meridionale, mentre lui, al nord, fa il bello e il cattivo tempo. Ma che centriamo noi in tutto ciò, direte voi. Bene, dovete sapere che il nostro caro Twinkle è stato scelto dalla cara dea di turno (che non si fa mai gli affari suoi) per liberare il pianeta e diventare il suo imperatore. Semplice vero? Questa è la trama. Per quel che riguarda la realizzazione bisogna invece togliersi tanto di cappello di fronte ai ragazzi della Adeline. La grafica infatti è una cosa semplicemente sensazionale, visto che sfrutta in maniera magistrale la combinazione di poligoni, effetti di Gouraud-Shading e fondali in SVGA.
Le varie animazioni del game sono gestite da un sistema denominato " Multi Task Life Engine", che non solo si occupa di produrre le reazioni del mondo circostante alle vostre azioni, ma si occupa anche di gestire la "vita" di tutti gli altri esseri presenti nel game. Inoltre, l'interfaccia è stata studiata per rendere l'interazione il più semplice possibile, riuscendo al contempo ad evitare di rendere il game troppo schematico o riduttivo. Per quel che riguarda invece il fattore "durabilità", ci è stato detto che la versione finale del giochino sarà costituita da 12 capitoli e da oltre 40 diversi ambienti, ognuno dei quali conterrà la bellezza di 50 palazzi und negozi vari. Ciò significa che, preoccupandosi solo dell'obbiettivo principale (e tralasciando le altre sotto-avventure), vi ci vorranno almeno 10 ore per completare l'avventura. Troppo massiccio!

THE FARM
Versione: PC
Uscita: DICEMBRE



Siete stanchi della vita cittadina e volete ritirarvi in campagna? Il vostro sogno è quello di alzarvi alla mattina al canto del gallo per andare a mungere le mucche in una stalla in massello massiccio? Se le risposte a queste 2 domande sono state affermative, allora The Farm è il gioco che fa per voi.
Questo titolo infatti vi mette per le mani la gestione di una piccola fattoria e vi permette di sperimentare tutti i problemi a cui questa va incontro. A differenza del titolo prodotto dalla Maxis, questo game della EA risulta però essere orientato ad un pubblico un po' più giovane, proponendosi quindi come una sorta di titolo introduttivo al fantastico mondo delle simulazioni. Inoltre, il giochillo sarà infarcito di numerose intermezzi e sequenze, nelle quali i bambini potranno imparare le abitudini di vita e le caratteristiche principali di tutti gli animali che popolano una fattoria che si rispetti (lepidotteri, coleotteri, caimani, tafani, ecc ecc). Davvero una storiaccia!

FREDDIE FISH
Versione: PC
Uscita: IMMINENTE



Per la gioia di tutti i piccini, ecco arrivare un'altra avventura in formato "mignon". Sulla falsariga di Eco Quest, questa nuova avventura si propone come valida alternativa a tutta quella serie di mega-adventure che, pur essendo dei capolavori, non sono adatte a dei ragazzini. Sinceramente però spero che questa volta i programmatori si siano decisi a creare qualcosa di realmente interessante e longevo, visto che i passati esperimenti in questo campo si sono rivelati di una semplicità veramente scandalosa.

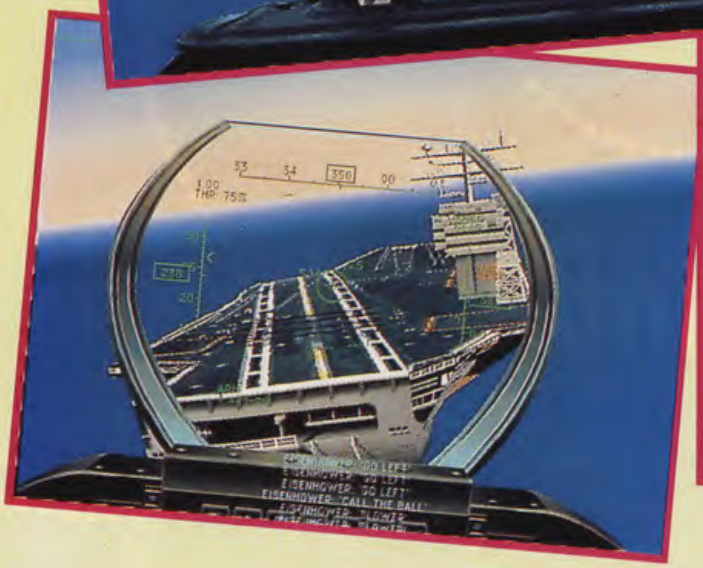
O.K, saranno anche bambini, ma non sono mica deficienti!

U.S. NAVY FIGHTERS

Versione: PC
Uscita: NOVEMBRE

Massiccio! Ecco qual è l'unica parola che mi viene in mente per definire questo nuovo simulatore prodotto dalla EA. Infatti, non solo U.S. Navy Fighters vanta una grafica da capogiro, ma è anche un game dannatamente coinvolgente e ricco di opzioni.
A differenza di molti altri flight simulator in cui le vari missioni hanno come obbiettivi principali la distruzione di stormi di caccia nemici o l'atomizzazione di basi terrestri, il teatro di questo nuovo scontro sarà il mare.
Proprio così signore e signori, in questo nuovo prodotto le missioni che dovrete affrontare saranno principalmente legate alla difesa e all'annientamento di flotte di navi da guerra. A questo notizia alcuni di voi potrebbero storcere il naso, ritenendo questo prodotto povero d'azione. Ebbene, niente di più sbagliato! Infatti, da quel poco che abbiamo potuto giocarci, devo dire che le vari missioni nelle quali abbiamo avuto modo di cimentare la nostra bravura di piloti (ehm...) erano tutte dannatamente frenetiche, per cui arrivare ad affondare una corazzata nemica non è per niente una cosa facile, visto che bisogna fare i conti oltre che con gli spara-confetti della suddetta bagnarola anche con un folto numero di "accompagnatori" volanti. Provare per credere!





FIFA SOCCER

Versione: 3DO
Uscita: NOVEMBRE

Previsto per l'inizio di Novembre, questo titolo farà la felicità di molti possessori del 3DO. Graficamente, questa nuova versione di Fifa è una cosa semplicemente eccezionale! Campo in 3D renderizzato, giocatori digitalizzati con una risoluzione doppia rispetto a quella delle versioni SNES/MD, musiche ed effetti sonori da CD, 6 diversi tipi di visuali, Zoom e Unzoom, Replay, 200 diverse squadre e chi più ne ha più ne metta.
Per quel che riguarda la giocabilità, ci è stata assicurato che sono stati apportati alcuni correttivi per eliminare quei piccoli difetti che erano presenti nelle precedenti versioni e che Fifa sul 3DO rappresenterà l'esperienza definitiva di questo sport. Grazie zio Trip; tu sì che ci vuoi bene!





PUOI ENTRARE NELL'ORBITA DI CVG NON SOLO COL 20% DI SCONTO MA ANCHE CON LA T-SHIRT DI MORTAL KOMBAT® IN REGALO.

20% SCONTO

COMPUTER + CVG VIDEOGIOCHI

L'ABBONAMENTO

Il modo più sicuro per entrare nell'orbita di CVG è quello di avere tutti i numeri. Il modo più sicuro per averli è quello di fare annuale. E il modo più sicuro per farlo è adesso. Infatti oltre al 20% di sconto avrai la T-shirt Mortal Kombat® in omaggio. 11 numeri ti costeranno L. 44.000 invece di L. 55.000 con un risparmio di L. 11.000. Per abbonarti compila e spedisci la cartolina allegata oppure telefona alla segreteria abbonamenti dal Lunedi al Venerdi dalle 9.30 alle 12.30 e dalle 14.30 alle 16.30. Prima ti abboni e prima entri nell'orbita di CVG.



SEGRETERIA ABBONAMENTI 02/66034401

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

IL NUMERO UNO NELLE RIVISTE SPECIALIZZATE.

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

Lo scherzo della sdraio. Occorrente: una spiaggia con sabbia, una sdraio, un amico particolarmente deficente. Esecuzione: prendete il telone della sdraio nella parte inferiore e tiratelo verso il basso. Noterete un bastoncino di legno infilato nella cucitura. Sfilatelo e nascondetelo sotto la sabbia, poi rimettete a posto il telone e sedetevi nella sdraio accanto. Chiamate l'amico e invitatelo a sedere accanto a voi, dicendogli che dovete parlargli di cose estremamente importanti. Il malcapitato si troverà presto a diretto contatto con il terreno e il coro "scemo, scemo" si alzerà unanime. Se siete a conoscenza di scherzi e trucchi di questo genere, potrete comunicarli all'indirizzo che segue:
CVG-Playmaster
Gruppo Editoriale Jackson,
via M. Gorki, 69,
20092 Cinisello Balsamo, MI
a cura di GABRIO SECCO

MEGA DRIVE

SHADOWRUN
Nella schermata dei titoli attendete che START inizi a lampeggiare e premete A, B, B, A, C, A, B e vedrete che START sarà normale. Mentre giocate, premete A per accedere al Poket Secretary. Ora spostatevi nelle opzioni Save e Load, in un'opzione invisibile. Premete START e otterete un menu segreto che vi permetterà di fare tante belle cosette.



MEGA DRIVE

CHUCK ROCK 2
Mettete il gioco in pausa e premete B, A, DESTRA, A, C, SU, GIU' e A. Togliete la pausa e tenete premuto A mentre skipperete i livelli andando a destra.





MEGA DRIVE

DESERT STRIKE
Ecco un aiuto per questo gioco.
LEVEL 2-BQJRAEF
LEVEL 3-TLJKOAP
LEVEL 4-WTEOUJP
Infine se volete 10 vite provate con BQQQAETZ.



MEGA DRIVE

VIRTUA RACING
Quando appare il logo della Sega, tenete premuti A e SU. Continuate a tenerli premuti e premete B. Continuate ancora a premere tutto e premete anche START. Ora dovreste poter scegliere dei livelli extra.





AMIGA

CHAMPIONSHIP MANAGER `94

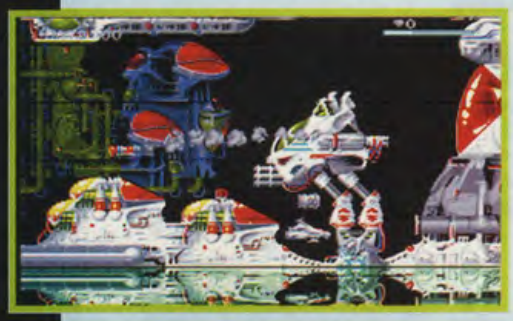
Volete trenta milioni di sterline? Non vedo proprio perché non dovreste volerle, per cui quando vi viene chiesto di inserire il vostro nome usate Mr Bulgaria e usate come squadra la Tranmere Rovers, et voilà.



AMIGA

DISPOSABLE HERO

Se volete accedere a un Cheat Screen nascosto, selezionate prima lo schermo di opzioni, selezionate il livello Arcade e settate il sound a zero. Ora andate nelle opzioni hi-score e tenendo premuto il pulsante destro del mouse, scrivete Euphoria. Ora ritornate allo schermo delle opzioni e otterrete il cheat.



SUPER NES

ACTRAISER 2

Se questo gioco vi sta facendo impazzire, usate come password MFMJ TVSY FVPX per avere 38 vite e giocare al livello finale. Potete anche provare Xxxx Yyyy Zzzz: questa password vi permetterà di combattere con un boss tratto dal primo gioco.



SUPER NES

SUPER METROID

Ecco come ottenere una super arma! Se avete preso le Super Bombs, andate allo Status Screen utilizzando il Map Screen. Ora selezionate "charge" e un'altra arma, prima di ritornare al gioco. Per usare la nuova super arma selezionate l'icona verde Super Bomb e tenete premuto il tasto di fuoco per usarla.

SUPER NES

KING OF DRAGONS

Per giocare con lo stesso personaggio dovrete premere GIU', R, SU, L, Y, B, X, A quando appare il logo della Capcom. I titoli lampeggieranno in blu e rosso ad indicare che il trucco sarà riuscito.



SUPER NES

PAC ATTAC

Se volete skippare gli stage nel Puzzle Mode dovrete semplicemente premere il pulsante L quando vi viene chiesto Retry o End nella schermata di Game Over.



PC

TFX

Per avere una totale invulnerabilità in questo simulatore aereo battete semplicemente la parola PLOP. Potrete anche skippare le missioni di addestramento tenendo premuti CTRL e ENTER.



PC

PINBALL FANTASIES
Avete dei problemi? Bene, allora scrivete EXTRA BALL mentre il quadro selezionato scrolla su e giù. Vi saranno date sette nuove palle belle fresche!



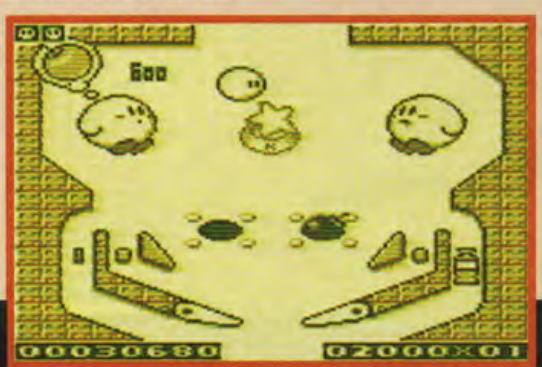
PC



ZOOL 2
Un trucco semplicissimo: digitate PHONEBOX nello schermo dei titoli per potere skippare i livelli.

GAME BOY

KIRBY'S DREAM LAND
Per avere più vite ed energia in questo flipper tenete premuti GIU' e premete SELECT e A contemporaneamente. Otterrete così una schermata di cheat.



MEGA CD

GROUND ZERO TEXAS
In questo gioco esiste una scena segreta alla quale si può accedere premendo in rapida successione C, B, A e START, finché scorrono i titoli di coda della fine del gioco.



MEGA DRIVE

PETE SAMPRAS TENNIS
Potrete accedere al Crazy Tennis e al Huge World Tour con questi cinque passaggi:
1 Selezionate il World Tour.
2 Selezionate un giocatore qualsiasi.
3 Non inserite il vostro nome.
4 Selezionate YES per usare la Password.
5 Inserite come Password ZEPPELIN
Tornerete nel menu principale e potrete vedere due nuove opzioni.



Questo mese, per i consueti ringraziamenti vengono citati Marco Guerrieri, Matteo Risaschi, Francesco Bevilacqua, Matteo Bernini, Giuliano Frosillo, Daniele Vittoria, Giuseppe Triboli. Vorrei ringraziare inoltre il mio parrucchiere che ben presto avrà molto lavoro da svolgere, Antonio Loglisci per avere acquistato Tele+2 (ovviamente si andrà a scrocco da te!), Federica Longhi perché riesce a sopportarmi, Romano Tenca perché si è rassegnato all'idea di non rivedere più il suo alimentatore dell'Amiga, il nuovo allenatore della Pro Sesto perché ha fatto subito capire quali sono gli schemi che non si dovranno mai utilizzare.

A CURA DI

DK8 media & communication

EHI TU!

si proprio tu!!

sei un patito di giochi elettronici?

non ti tiri mai indietro davanti ad una nuova sfida?

ti piace giocare per vincere?

vuoi essere uno dei nostri nuovi campioni?

E allora entra a far parte del nostro gruppo

STIAMO ORGANIZZANDO UNA MIRIADE DI TORNEI SULLE CONSOLE PIU' ALL'AVANGUARDIA.

METTITI IN CONTATTO CON NOI E VEDRAI CHE NON NE SARAI DELUSO!

Dicci chi sei, quanti anni hai, se stai studiando o hai già finito le sofferenze (beato te!), dove abiti, quali sono le preferenze in fatto di console e di giochi elettronici:

COSTRUIREMO IL TORNEO A MISURA DEI TUOI DESIDERI!!!

Faxaci tutte le informazioni necessarie al numero

02/2047706

o scrivici al seguente indirizzo

DK8 media & communication

Via Pisacane, 53

20149 Milano

ciao ciao

noi ti stiamo aspettando

KILLED GAMES

Chiedo peddono! No, non mi sono rimbecillito, è solo una reminiscenza di quando avevo ancora tempo di leggere i fumetti (Mafalda, se non ricordo male)... volevo soltanto chiedere scusa a coloro che prendevano CVG soltanto perché c'era una sostanziosa parte dedicata ai coin-op. Beh, in effetti negli ultimi tempi li ho a tratti trascurati un po', ma spero che attualmente siano attratti anche da altre parti della rivista, visto che io stesso ho constatato di persona che circolano videogiochi più che meritevoli sia su console che su computer: il divertimento non ha confini o esclusive. Ma d'altra parte vi voglio rassicurare che d'ora in poi anche questa rubrica troverà nuova linfa, cercando di proporvi le novità in anteprima, come il mitico picchiaduro della SNK che trovate in questo mese. Malgrado tutti i presagi di sventura, i coin-op hanno ancora una funzione da svolgere nel mondo dei videogiochi, anche se in Italia sarà dura riuscire a creare strutture come il mitico Trocadero di Londra, dove ho potuto ammirare due piani di meraviglie, da Ridge Racer con schermo da sei metri a Virtua Formula in quattro, dove ho realizzato il record europeo sulla "expert", con 3'23"87!

a cura di Maurizio Miccoli

THE KING OF FIGHTERS '94

(SNK 1994)

Prima c'era Street Fighters 2 a dominare la scena dei beat 'em up, poi arrivò Mortal Kombat 2, e in mezzo c'è stata una vagonata di giochi targati Neo-Geo... Ora la SNK vuole porre termine alla tenzone mettendo d'accordo tutti con un megalitico picchiaduro da 24 personaggi!!!



Tutti lo aspettavano da mesi, e le voci di un suo arrivo imminente si facevano sempre più insistenti... nel numero scorso di CVG era stato annunciato per ottobre, ma grazie al distributore ufficiale in Italia, la Generalgame di Napoli, siamo riusciti ad averlo in anteprima mondiale per il SIM, che inizierà domani, 15 settembre, rispetto a quando sto scrivendo quest'articolo, inserito all'ultimo momento per regalarvi l'ennesima esclusiva di CVG. Se considerate che il gioco verrà presentato ufficialmente il 19 settembre a Tokio e che sarà uno dei protagonisti del Jamma Show, potete essere ben contenti di questo regalo! Non ho avuto molto tempo per provarlo (quello che ci è rimasto dopo aver montato lo stand; a proposito, venite a trovarci allo SMAU [dal 13 al 18 ottobre], saremo



Ieri gli unici... ...oggi i primi

Computer Land

SEDE SPEDIZIONI : Via IV Novembre , 46 Cassano Magnago (VA)

TEL. 0331 / 204074 - 0331 / 281343

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

NOVITA' Super Famicom & Super Nes

Mortal Kombat II
Donkey Kong C. 32Bit
Indiana Jones G. Adv.
Wolverine: X-Men Tale
Pac Man2: New Adv.
Samurai Shodown
Mickey Mania
D.Dragon V
Flink
Death-Ret. Superman
S.Punch Out
ASP:Air Strike Patrol
Tin Star
Star Gate
Theme Park
Mr Tuff
Street Racer
Rocket Knight Adv.II
Power Rangers
Spiderman & Venom
Starfleet Academy
Popeye
Stargate
Toon Sport
The Shadow
Indy Car Racing N.M.
Lord Of The Rings
Vortex
Clayfighter II
The Lion King
Black Thorne
Impos. Mission 2025
Sworld World Sfc 2
Slap Stick
Super Drakkhen
Undercover Cops
Dungeon Master II
Estpolis II
T-Rex
Silvester & Tweety
Nice The Shot
S.Turrican 2
Experimental Surgeon
.....

DISPONIBILE SEGA CD X E MEGAJET (portatili)

NOVITA' Sega Megadrive & Genesis

Mortal Kombat II
EA Sport Tennis
EA NHL'95
Kartoon Kombat
Pac Man 2 : New Adv.
Indy Car Racing N.M.
Animaniacs
The Lion King
Rainbow Island
Serious Soccer
ClayFighter
M.S. Frankenstein
Boogerman
Tiny Toon All Stars
Spiderman & Venom
The Lawnmowerman
Shaq Fu
Probotector
Earthworm Jim
Theme Park
Desert Strike 3
Panorama Cotton
Flink
Hardcore
Rock'n Roll Racing
Sylvester & Tweety
Speed Racer
Popeye

NOVITA' Megadrive CD

The Lawnmowerman
Return To Zork
Flying Nightmares
Gun Fighters
Myst
Battlecorps
Novastorm
Battletech
Another World 2
Mr Tuff
Chuck Rally
Skeleton Krew
Megarace
Laughing Salesman
World Champ. Rally
Space Ace
.....

NOVITA' PC Engine

Vasteel II
Xak III
Pc Cocoron
Fatal Fury II Sp. AC
Strider AC
Dragon Ball Z
Salermoon
Mad Stoker
Chicky Chicky Boys
Fray
.....

NOVITA' NEO GEO

Samurai Shodown II
Magician Lord II
Top Hunter
World Heroes Jet
.....

NOVITA' Game Gear

Mortal Kombat II
Popeye's Beach Vol.
Bubble Bobble
The Lawnmowerman
D.Robinson Basket
Chpfliter 3
Puyo Puyo II
Treasure Land
Daffy Duck
J.League Soccer

NOVITA' Lynx

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

NOVITA' Amiga IBM CD

Doom II:Hell On Earth
Inferno CD
Star Wars Dark Forc.
Kyrandia III
Novastorm CD
Bios Fear CD
Cyberia CD
Lands Of Lore CD
Creature Shock CD
Cyber War
D.Knight III (sexy)
Full Throttle
The Dig
Mech Commander
Delta V
W.Takes All (SexyCD)
Super Stardust CD32
Alien Breed II CD32
Top Gear 2 A1200
Serious Soccer
.....
VASTA SCELTA
CD IBM X-RATED

NOVITA' Game Boy

Mortal Kombat II
Megaman 5
Samurai Spirit
The Lawnmowerman
Sea Quest DSV
Konami Golf
I Puffi
SD Fatal Fury
Aladdin
Tasmania 2
Duffy Duck
Kick Off 3
Jurassic Park 2

SEGA 32 X

MORTAL KOMBAT II	FAHRENHEIT
VIRTUA FIGHTERS	STAR WARS ARC.
VIRTUA RACING DEL.	SH. OF ATLANTIS
NBA DELUXE	ECCO THE DOLPHIN
DOOM	ALIEN TRILOGY
METAL HEAD	S. MOTOCROSS
BIOS FEAR	TEMPO
GOLF GREAT 36 H.	CYBER BRAWL

3DO

Dragon Lore
Road Rush
Alone in the Dark
Demolition Man
Megarace
SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Orion Off Road
11Th Hour
3DO Gun
Power Slide
Bios Fear
Samurai Sh.
R Stalker

BIT 32

CD ROM UPDATE

Alien Vs Predator
Jaguar F1
Kasumi Ninja
Club Drive
Bios Fear

Checkered Flag 2
Ultra Vortex
D.Dragon V
Doom
Rayman

BIT 64

ATARI JAGUAR

Laser Active

Megadrive ,MegaCD , MEGA LD
PC Engine , Duo , PC LD (tutto in 1)

NEOGEO CD SYSTEM

Si eseguono modifiche universali per megadrive , megaCD,3DO...

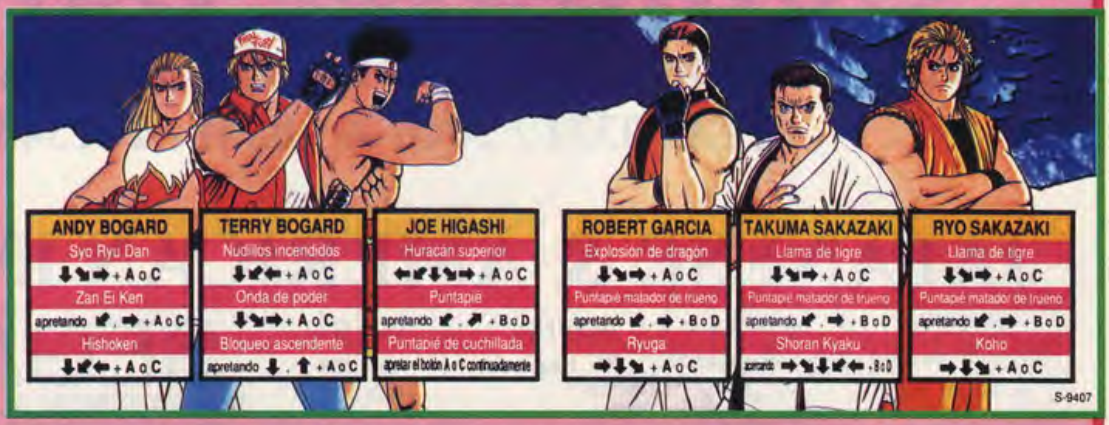
HI TECH CONSOLE Computer Land
BLACK RAGE
UTILIZZA SCHEDE DA SALAGIOCHI
prodotto e distribuito da Computer Land Italia

CARTONI ANIMATI dei vostri eroi giapponesi , in Italiano
(anche V.M.18 , SPLATTER...) , Posters , CD Musicali dei Videogames
Modellini di Gundam , Macross , Tekkaman , Patlabor , ...

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO

NOLEGGIO IN LOMBARDIA

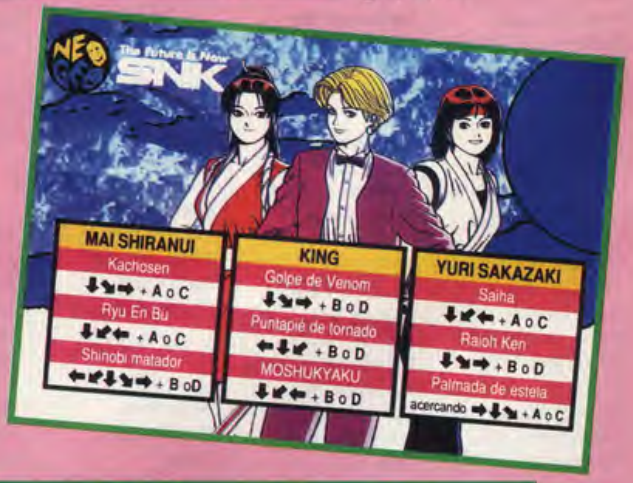
anche lì), per cui vi dico semplicemente che abbiamo a disposizione otto gruppi, ognuno composto da tre personaggi. Dopo aver scelto il nostro team dovremo decidere l'ordine con cui farli combattere. Al termine del primo combattimento il perdente viene eliminato, mentre il vincente riceve un surplus di

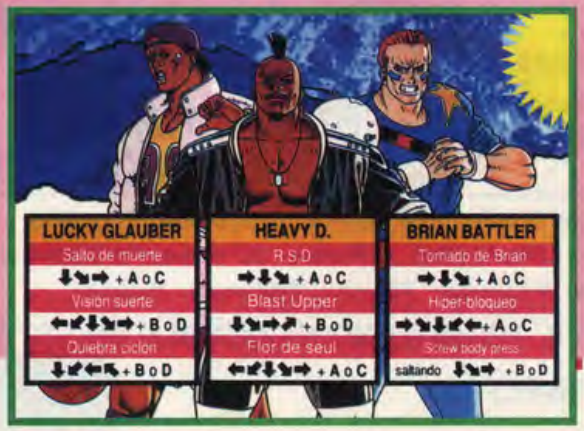


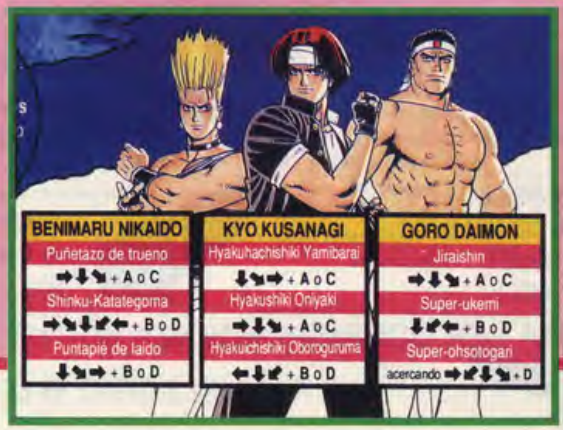


energia con cui dovrà affrontare il secondo componente della squadra avversaria. Il combattimento ha termine quando uno dei due contendenti non ha più personaggi da gettare nell'arena.
Per il momento questo è tutto: gustatevi tutte le mosse dei vari personaggi... tanto qualcuno lo conoscete già, vero?









CONTI EDITORE

SPORT
SUPERCAR
AVVENTURA
PROVE VERITÀ
LE ANTICIPAZIONI
PROVE COMPARATIVE
LE NOVITÀ DEL MERCATO
PREZZI USATO: LE QUOTAZIONI ORIGINALI EUROTAX



auto

in edicola il 15 di ogni mese

PRIMAL RAGE

La Time Warner Interactive si lancia nel mondo dei coin-op con un picchiaduro basato su concetti rivoluzionari...

He-he... i nostri cugini d'oltremanica si stanno facendo bellicosi anche nel settore dei coin-op, tanto che hanno preparato un'anteprima di questa meraviglia della Time Warner Interactive, ma ancora una volta noi abbiamo fatto di più... abbiamo toccato con mano un prototipo (al Trocadero di Londra), e devo ammettere che le prime impressioni sono ben diverse rispetto ad analoghi prodotti visti negli ultimi anni. Un picchiaduro basato sui dinosauri? Già, dinosauri con tanto di mosse speciali! Ma andiamo con ordine... Primal Rage, nato da un progetto del produttore Dennis Harper e dell'animatore Jason Leong, è stato realizzato usando tecniche molto più familiari a quelle di Hollywood che a quelle della Silicon Valley....Nel team che ha realizzato questo videogioco, composto da ben 30 persone, c'erano anche tecnici molto esperti nell'animazione "stop-motion" e nelle pellicole con i più svariati mostri: il risultato è stato un cast di "personaggi" preistorici che si muovono e lottano con un realismo da mozzare il fiato! E non c'è certo carenza di sangue: non solo i dinosauri si massacrano l'un l'altro, ma possono anche reintegrare le proprie energie con una serie di spuntini a base di... cavernicoli! Il processo con cui sono stati realizzati i mostri di Primal Rage è complesso (vedi box), ma il risultato giustifica sicuramente gli sforzi compiuti, almeno per quanto riguarda la parte grafica e l'animazione. Ogni personaggio (il gioco ne comprende 7) vanta più di 70 movimenti, per cui PR non dovrebbe difettare nemmeno per quanto riguarda la giocabilità. Condisce il tutto un sistema sonoro digitale, il "Total Immersion Audio", condito da numerosi effetti speciali sonori. Una cosa impressionante a tal punto che non sarà facile per le software house convertire il gioco per le nuove generazioni di sistemi domestici.



1) Partiamo dal disegno...



2) ...costruiamo un modellino con l'argilla o con del comune "pongo"...



3) ...prepariamo uno scheletro completamente snodato...



4) ...e dopo aver assemblato il tutto con una buona dose di lattice siamo pronti per "animare" il personaggio...



5) ...spostandolo di poco, millimetro per millimetro...

6) ...si fotografa tutta la sequenza!





KILLED GAMES

Per prima cosa l'animatore, Jason Leong, ha disegnato sette personaggi, alcuni basati su dinosauri veri come il T Rex, altri ibridi frutto di immaginazione come Armadon (un misto di triceratopo, anchilosauro e stegosauro) e Talon (un deinonico con un tocco di tigre) perché la giocabilità richiedeva che tutti i dinosauri stessero in piedi su due zampe.
Poi è stato realizzato un modello in argilla e uno scheletro di metallo completamente articolato. Da questo modello si è creato uno stampo in gesso con all'interno lo scheletro flessibile; all'interno dello stampo quindi è stata iniettata un'opportuna quantità di lattice per realizzare un pupazzo tridimensionale mobile. Tutti i vari pupazzi sono poi stati colorati da Leong, basandosi sulle più recenti conoscenze scientifiche. Successivamente ogni personaggio è stato fotografato in 100 differenti posizioni, ognuna diversa di poco dalla precedente. Da questi fotogrammi, sono state realizzate sequenze e mosse fluide, riunite tutte in un master "matrix move" sviluppato dal game designer Cameron Petty. Infine sono stati aggiunti gli effetti speciali generati con il computer, come sangue, palle di fuoco, eccetera eccetera.







Swap Line "GAME OVER"

LA 1° SWAP LINE DEI VIDEO GIOCHI IN ITALIA.

TEL. 144.11.63.40

ATTIVO 24 ORE AL GIORNO 7 GIORNI SU 7 CON PIU' DI 10 LINEE.

TELEFONA A QUESTO NUMERO
POTRAI SCAMBIARE LA TUA CARTUCCIA USATA
CON UNA DELLE NOSTRE A TUA SCELTA
FRA PIU' DI 400 TITOLI
PER **"GAME GEAR - SUPER NES - MEGA DRIVE - GAME BOY"**
A SOLE £ 29.000 COMPRESE LE SPESE DI SPEDIZIONE.
NON DEVI FARE ALTRO CHE ASCOLTARE LE
ISTRUZIONI CHE TI VERRANNO DETTE .
POI UNA VOLTA SENTITO IL TITOLO CHE TI INTERESSA PRENOTALO
E SUBITO SPEDISCI LA TUA CARTUCCIA AL NOSTRO
INDIRIZZO SPECIFICANDO IL TITOLO CHE VUOI
INSIEME ALLE £ 29.000.
DOPO DI CHE NOI TI INVIEREMO LA CARTUCCIA DA TE SCELTA.
IMPORTANTE : SARANNO ACCETTATE SOLO LE CASSETTE
CON CUSTODIA E MANUALI ORIGINALI.



NON TI RESTA CHE PROVARE E VEDRAI CHE NE RIMARRAI CONTENTO.

"GAME OVER" VIA A.BERTOLA N° 6 - 47037 - RIMINI - TEL. & FAX. 0541-22045

TARIFFA Lit.2540/Min. + IVA - CESNI s.r.l. VIA DEL CAIRO ,32 - VARESE.

KILLED GAMES

STAR WARS

(SEGA 1994)



Per progredire nel gioco in ogni missione dovete completare un obiettivo piuttosto pericoloso ed impegnativo.

E' arrivato! Finalmente sta per atterrare nelle sale giochi di tutto il pianeta il videogioco che tutti i fan di Guerre Stellari aspettavano con ansia!

Naturalmente anche questa meraviglia della Sega non mancava nella giocopoli di Londra, ma personalmente avevo avuto modo di provare un prototipo già ai primi di agosto. Il gioco è stato pensato per essere "vissuto" in due persone per rendere ancora più reale la simulazione della lotta per distruggere il potente Impero nei panni degli eroici piloti X-Wing. La prima persona infatti funge da pilota, prende il controllo del velivolo e spara attraverso un cursore fisso sullo schermo; la seconda invece ha a disposizione per colpire il nemico un cursore in movimento. E' possibile anche giocare da soli, ma il solo fatto di pilotare l'aereo è una cosa estremamente difficile, almeno all'inizio. Come i giochi su Star Wars per PC, questo è uno shoot-'em-up pieno zeppo di caccia nemici, i famigerati



Nonostante il controllo assomigli a quello di un gioco per CD, è innegabile il grandioso spettacolo che si presenta quando vi tuffate nel canale della Death Star.

Tie Fighters, senza contare la gran quantità di torrette fisse che vi bersaglieranno senza tregua. La vostra abilità di guida è indispensabile anche quando siete all'interno delle strutture (come la Death Star, ad esempio), poiché sono piene di corridoi che si restringono e trappole che possono facilmente far schiantare il nostro velivolo. Il gioco si articola in quattro livelli: dapprima dobbiamo combattere contro la flotta dell'Impero, abbattendo un certo numero prefissato di caccia nemici in un tempo predeterminato, poi ce la dobbiamo vedere contro un Super Star Destroyer, quindi dobbiamo volare sopra la Death Star e infine ci aspetta il compito più impegnativo... far saltare il reattore! Tutti voi probabilmente vi starete chiedendo se questo è il "Virtua Star Wars" di cui si parlava tempo addie-

Ogni livello ha un certo numero di aerei nemici che devono essere abbattuti prima di raggiungere l'obiettivo finale.



Come altri giochi che utilizzano il Model 1, sono disponibili diverse visuali che in questo caso si riducono a due: interna e in prospettiva in terza persona (ma in questo caso non è una funzione molto utile).





Attenzione ai canali! Non solo l'affrontare i Tie Fighters e le torrette nemiche, ma la stessa guida tra le mura richiede particolare destrezza.



E' molto divertente volare veloci ma qualche volta è meglio fermarsi bruscamente per sparare con facilità contro quei Tie Fighters che superandovi finiscono sotto tiro.

tro. Pare proprio di sì, ed in effetti sembra strano che dopo averci fatto aspettare tutto questo tempo la Sega ci riproponga un gioco basato sulla tecnologia Model 1 (quella di Virtua Racing), che ormai graficamente è un po' superata se confrontata a quella Model 2 (su cui si basa Daytona): le immagini digitalizzate risultano a volte un po' "povere". Per fortuna il realismo del suono compensa queste lacune grafiche. Per quanto riguarda la giocabilità, Star Wars è troppo facile quando si è in due, e troppo difficile quando si è da soli (specialmente se si incontra una cloche che fa le bizze, come è capitato al sottoscritto). Inoltre assomiglia ai giochi su CD, con il computer che cerca di portarvi dove vuole lui, nonostante voi possiate annullarlo, se riuscite a prendere confidenza con i comandi, che non sono il massimo del comfort. Insomma, se non siete giocatori abituali e vi piace giocare in compagnia vi divertirete sicuramente, altrimenti la delusione avrà ben presto il sopravvento sulla vostra curiosità... Peccato!















COMPUTER +

CVG

VIDEOGIOCHI

RICORDA!
L'ORIGINALE
E' SOLO
QUESTO

TUTTI I GIOVEDI'
DALLE 15.00 ALLE 17.00

HOT LINE TEL. 02.66034295

PINBALL WIZARD

Dopo aver passato una notte a Rimini con il Miccoli, vagando per sale-giochi, mi sono più che mai convinto dei dannosissimi effetti collaterali causati dai videogiochi sulla personalità umana. Ecco perchè dedicherò ogni mia forza alla diffusione ed allo sviluppo del nobile "giuoco del bigliardino elettrico" (confessa che non ti va giù di essere stato doppiato a Daytona... NdMaurizio).
Le novità che mi aiuteranno in questo nobile scopo sono THE FLINTSTONES e CORVETTE dalla Midway/Bally/Williams; NIGHTMARE ON ELM STREET dalla Premier/Gottlieb; MAVERICK dalla Data East, la cui sezione flipper è stata acquistata a settembre dalla Sega. Che ha così finalmente risolto il problema di trovare qualcuno disposto a realizzare per loro un flipper su Sonic...
Vi ricordo gli indirizzi per contattarmi nel cyberspazio: wiz@pinball.nervous.com su Internet; 2:332/403.7 su Fidonet. Questo per fare quattro chiacchere privatamente. Altrimenti, mi trovate regolarmente nelle rispettive aree rec.games.pinball e rec.games.video.arcade, oppure games.ita e flipper.332; vi aspetto!

a cura di Federico Croci

GUNS 'N' ROSES

(Data East, 1994)

In risposta alla Midway, uscita in luglio con REVOLUTION X, interpretato dagli Aerosmith, esce questo flipper dedicato a Slash e compagnia bella. Tre le cose che si notano subito, incontrando questo flipper in una sala-giochi: ovviamente il soggetto dello stesso, una nota band musicale; le due molle di lancio della pallina, una a forma di rosa, l'altra a forma di pistola (!); le due rampe gialle e rosse, che se guardate bene, formano le due lettere "G" e "R", direttamente dal nome. Quest'ultima non è in realtà una novità: già nel ROCKY & BULLWINKLE, sempre Data East, c'erano due rampe a forma di "R" e di "B". Controllare per credere. Una nota di lode al sonoro: sono ovviamente presenti tutte le "greatest hits" del gruppo, dal 1987 (anno della formazione) ad oggi. Giocando, potrete così' ascoltare pezzi come 'Sweet child of mine', 'Paradise City', 'Welcome to the jungle' (questo anche per troppo tempo...!), 'Night train', 'My michelle', 'It's so easy', e via discorrendo. Inoltre, un pezzo inedito, o almeno lo era al momento dell'uscita del flipper: 'Ain't goin down'. Come del resto hanno fatto gli Aerosmith, utilizzando REVOLUTION X per lanciare il pezzo omonimo. Esaminiamo il gioco. Innanzitutto il pulsante "extra ball", sotto a quello di "start", come ormai saprete serve ad "acquistare" una pallina extra in cambio di un credito o di monete. Ricordatevi questo: va premuto subito, all'inizio della partita, per abilitarlo. Altrimenti, arrivati al "game over", se anche decidete di acquistare una pallina non lo potrete fare, indifferentemente dai crediti disponibili o dalla quantità di monete che introducete. Al momento di lanciare la pallina, si può scegliere tra diversi punteggi a seconda di quando si tira, seguendo le indicazioni sul display, come in STAR TREK: THE NEXT GENERATION. Tirare alla buca di destra (sotto la rampa rossa) per aggiungere un componente alla band, sul palcoscenico del display. Arrivati al quinto, la stessa buca e la rampa di sinistra si illuminano per il multiball. Nel multiball, si avranno tante palline quanti sono i componenti della band saliti sul palcoscenico fino a quel momento. Inoltre se si tira alla rampa la pallina viene deviata verso il canale di lancio sinistro, quello con la manopola a forma di rosa. Tirate la pallina più forte che riuscite: questa finirà in una giravolta, dove ogni giro vale un minimo di 20 milioni di punti. Da notare che, se arrivate all'ultima pallina da giocare senza aver mai fatto un multiball, questo si accenderà automaticamente. La buca di sinistra serve invece a giocare uno dei diversi "video mode", quello illuminato in quel momento. Il "video mode" attivo viene cambiato colpendo i bumpers, quando volete bloccarlo su una certa vincita premete il grilletto della pistola. In definitiva un fipper curioso: buona parte del suo successo è però derivata dall' ottima colonna sonora. C'è solo da sperare che lo si possa giocare con il volume sufficientemente alto...



Bilancio al 31 Dicembre 1993

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Gruppo Editoriale Jackson S.r.l.
Sede legale: Via Gorky, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (Mi)
Capitale sociale: Lire 3.700.000.000 i.v.
Iscritta alla Cancelleria del Tribunale di Monza
Reg. Soc. 50837
P.I. 02269950966 C.F. 02730820152
Pubblicato ai sensi dell'art.2 del D.L. 30 giugno 1994, n.421

STATO PATRIMONIALE

	31.12.1993	31.12.1992
ATTIVO		
A) Crediti verso soci per versamenti ancora dovuti	0	0
B) Immobilizzazioni:		
I - Immobilizzazioni immateriali:		
1) costi di impianto e di ampliamento	0	0
2) costi di ricerca, di sviluppo e di pubblicità	0	218.436.262
3) diritti di brevetto industriale e dell'ingegno	766.600	1.533.290
4) concessioni, licenze, marchi e diritti simili	1.560.510	2.129.980
5) avviamento	198.686.064	246.357.579
6) immobilizzazioni in corso e acconti	470.000.000	0
7) altre	640.545.095	499.426.933
Totale	**1.311.558.269**	**969.883.954**
II - Immobilizzazioni materiali:		
1) terreni e fabbricati	0	0
2) impianti e macchinario	114.773.412	169.470.368
3) attrezzature industriali e commerciali	3.706.659	95.927.365
4) altri beni	489.044.339	786.840.171
5) immobilizzazioni in corso e acconti	0	0
Totale	**607.524.410**	**1.052.237.904**
III - Immobilizzazioni finanziarie:		
1) partecipazioni in:		
a) imprese controllate	0	0
b) imprese collegate	0	0
c) altre imprese	0	0
2) crediti:		
a) verso imprese controllate	0	0
b) verso imprese collegate	0	0
c) verso controllanti	3.007.425.000	139.012.505
d) verso altri	13.201.300	31.314.660
3) altri titoli	62.000.000	130.416.000
4) azioni proprie	0	0
Totale	**3.082.626.300**	**300.743.165**
Totale immobilizzazioni	**5.001.708.979**	**2.322.865.023**
C) Attivo circolante:		
I - Rimanenze:		
1) materie prime, sussidiarie e di consumo	353.600.643	601.484.996
2) prodotti in corso di lavorazione e semilavorati	0	0
3) lavori in corso su ordinazione	0	0
4) prodotti finiti e merci	0	122.250.000
5) acconti	0	0
Totale	**353.600.643**	**723.734.996**
II - Crediti:		
1) verso clienti	6.320.519.944	8.406.213.078
2) verso imprese controllate	0	0
3) verso imprese collegate	0	0
4) verso controllanti	13.566.975	0
5) verso altri	1.481.267.310	921.830.175
Totale	**7.815.354.229**	**9.328.043.253**
III - Attività finanziarie non immobilizzate:		
1) partecipazioni in imprese controllate	0	0
2) partecipazioni in imprese collegate	0	0
3) altre partecipazioni	0	0
4) azioni proprie	0	0
5) altri titoli	0	0
Totale	**0**	**0**
IV - Disponibilità liquide:		
1) depositi bancari e postali	652.820.668	919.392.288
2) assegni	0	0
3) denaro e valori in cassa	5.005.987	7.507.764
Totale	**657.826.655**	**926.900.052**
Totale attivo circolante	**8.826.781.527**	**10.978.678.301**
D) Ratei e risconti		
1) ratei	56.902.314	17.254.617
2) risconti	203.561.254	310.554.409
260.463.568		327.809.026
TOTALE ATTIVO	**14.088.954.074**	**13.629.352.350**

STATO PATRIMONIALE

	31.12.1993	31.12.1992
PASSIVO		
A) Patrimonio netto:		
I - Capitale	3.700.000.000	3.700.000.000
II - Riserva da sovrapprezzo azioni	0	0
III - Riserve di rivalutazione	0	0
IV - Riserva legale	0	0
V - Riserva per azioni proprie in portafoglio	0	0
VI - Riserve statutarie	0	0
VII - Altre riserve:		
versamento soci conto cop. perdita	6.125.043.362	11.737.086.269
VIII - Utili portati a nuovo	0	0
IX - Perdita dell'esercizio	(8.135.954.146)	(16.621.860.798)
Totale	**1.689.089.216**	**(1.184.774.529)**
B) Fondi per rischi ed oneri:		
1) per trattamento di quiescenza ed obblighi simili	0	0
2) per imposte	0	0
3) altri	905.000.000	874.000.000
Totale	**905.000.000**	**874.000.000**
C) Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato	1.575.398.327	1.397.568.312
D) Debiti:		
1) obbligazioni	0	0
2) obbligazioni convertibili	0	0
3) debiti verso banche	459.258.522	1.445.137.247
4) debiti verso altri finanziatori	0	0
5) acconti	0	0
6) debiti verso fornitori	6.066.177.494	6.704.741.800
7) debiti rappresentati da titoli di credito	0	0
8) debiti verso imprese controllate	0	0
9) debiti verso imprese collegate	0	0
10) debiti verso controllanti	0	22.778.716
11) debiti tributari	278.529.361	688.469.115
12) debiti verso istituti di previdenza e sicurezza sociale	299.303.146	397.528.340
13) altri debiti	1.911.525.757	2.622.055.382
Totale	**9.014.794.280**	**11.880.708.600**
E) Ratei e risconti		
1) ratei	0	0
2) risconti	904.672.251	661.849.967
Totale	**904.672.251**	**661.849.967**
TOTALE PASSIVO E PATRIMONIO NETTO	**14.088.954.074**	**13.629.352.350**

CONTI D'ORDINE

Impegni per leasing	174.487.290	232.161.426
Garanzie ricevute	225.598.110	1.939.731.498
Titoli a cauzione presso terzi	62.000.000	130.416.000
Totale	**462.085.400**	**2.302.308.924**

CONTO ECONOMICO

A) Valore della produzione:		
1) ricavi delle vendite e delle prestazioni	18.093.555.658	28.674.476.059
2) variazioni delle rimanenze di prodotti in corso di lavorazione, semilavorati e finiti	(122.250.000)	(6.838.577.472)
3) variazioni dei lavori in corso su ordinazione	0	0
4) incrementi di immobilizzazioni per lavori interni	0	0
5) altri ricavi e proventi	1.610.954.380	1.509.368.634
Totale	**19.582.260.038**	**23.345.267.221**
B) Costi della produzione:		
6) per materie prime, sussidiarie, di consumo e di merci	2.219.322.901	2.926.517.577
7) per servizi	12.956.842.793	15.884.369.902
8) per godimento di beni di terzi	939.575.297	1.481.519.764
9) per il personale:		
a) salari e stipendi	4.312.301.462	8.071.947.280
b) oneri sociali	1.442.112.026	2.363.285.854
c) trattamento di fine rapporto	346.127.908	344.020.728
d) trattamento di quiescenza e simili	0	0
e) altri costi	156.421.236	435.116.149
10) ammortamenti e svalutazioni:		
a) ammortamento delle immobilizzazioni immateriali	717.767.173	706.829.466
b) ammortamento delle immobilizzazioni materiali	368.095.970	543.193.103
c) altre svalutazioni delle immobilizzazioni	195.966.059	0
d) svalutazione dei crediti e delle disponibilità liquide	84.300.000	3.069.003.300
11) variazioni delle rimanenze di materie prime, sussidiarie di consumo e merci	247.884.353	550.474.729
12) accantonamenti per rischi	612.152.110	874.000.000
13) altri accantonamenti	0	0
14) oneri diversi di gestione	1.324.484.435	1.126.976.860
Totale costi della produzione	**25.923.352.823**	**38.377.254.454**
Differenza tra valore e costo della produzione	**(6.341.092.785)**	**(15.031.987.233)**
C) Proventi e oneri finanziari:		
15) proventi da partecipazioni	0	0
16) altri proventi finanziari:		
a) da crediti iscritti nelle immobilizzazioni:		
a1) da controllate	0	0
a2) da collegate	0	0
a3) da controllanti	237.751.141	0
a4) da altri	57.900.732	55.532.051
b) da titoli iscritti nelle immobilizzazioni che non costituiscono partecipazioni	6.615.615	38.525.732
c) da titoli iscritti nell'attivo circolante che non costituiscono partecipazioni	0	0
d) proventi diversi dai precedenti:		
d1) da imprese controllate	0	0
d1) da imprese collegate	0	0
d1) da imprese controllanti	0	0
d1) da altri	0	0
17) interessi e altri oneri finanziari:		
a1) da controllate	0	0
a2) da collegate	0	0
a3) da controllanti	0	0
a4) da altri (anche banche)	(401.768.144)	(1.701.796.423)
Totale proventi e oneri finanziari	**(99.500.656)**	**(1.607.738.660)**
D) Rettifiche di valore di attività finanziarie:		
18) rivalutazioni:		
a) di partecipazioni	0	0
b) di immobilizzazioni finanziarie che non costituiscono partecipazioni	0	0
c) di titoli iscritti all'attivo circolante che non costituiscono partecipazioni	0	0
19) svalutazioni:		
a) di partecipazioni	0	0
b) di immobilizzazioni finanziarie che non costituiscono partecipazioni	0	0
c) di titoli iscritti all'attivo circolante che non costituiscono partecipazioni	0	0
Totale rettifiche di valore di attività finanziarie	**0**	**0**
E) Proventi e oneri straordinari:		
20) proventi	0	728.831.812
21) oneri	(1.695.360.706)	(710.965.717)
Totale delle partite straordinarie	**(1.695.360.706)**	**17.866.095**
Risultato prima delle imposte		
22) Imposte sul reddito di esercizio	0	0
23) Risultato dell'esercizio		
24) Rettifiche di valore operate esclusivamente in applicazione di norme tributarie	0	0
25) Accantonamenti operati esclusivamente in applicazioni di norme tributarie	0	0
26) Perdita dell'esercizio	**(8.135.954.146)**	**(16.621.859.798)**

PROSPETTO DI DETTAGLIO DELLE VOCI DEL BILANCIO DI ESERCIZIO AL 31.12.1993

art.2 comma secondo, D.L. 30 giugno 1994, n.421

RICAVI DELLE VENDITE E DELLE PRESTAZIONI:		
- Ricavi della vendita di copie di cui per abbonamenti	6.182.653.766	1.091.259.127
- Ricavi della vendita di spazi pubblicitari di cui per vendita tramite concessionarie di pubblicita'	11.910.901.892	1.973.344.060
COSTI PER SERVIZI:		
Lavorazioni presso terzi	3.993.616.297	
Agenzie di informazione	5.187.000	

vendocomproscambio...

Ehilà ragazzi, come va? Un saluto dal vostro affezionato Mazok! Ormai le vacanze, il mare e il sole che se la ride sono un pallido ricordo, ma a noi che importa, finché c'è lo Zibaldone c'è speranza! Allora che mi dite, siete riusciti a vendere il vostro Bonsai oppure a comprare un nuovo poster per la vostra cameretta? Spero di sì, visto che sono qui apposta. Questo mese vi siete davvero comportati bene: i tagliandi arrivati in redazione sono nu-me-ro-sis-si-mi! Come ogni mese, anche questa volta c'è stato qualche mattacchione che si è divertito a farmi andare in sciera, mandando annunci anonimi o senza numero di telefono. Mi raccomando, se non volete che i vostri "teneri" annunci siano cestinati in modo poco ortodosso, cercate di tenere sempre a mente il numero massimo di caratteri per ogni messaggio (è vero che ve lo ricordate? E' vero?!!!). Lo spazio a mia disposizione sta finendo, per cui vi saluto e vi invito ancora una volta a 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 Game Gear più Columns più alimentatore a lire 168.000 trattabili. Telefonare dalle 20:30 in poi allo 051/575086 e chiedere di Umberto.

VENDO o scambio giochi vari per Game Boy, da vendere singolarmente o in blocco a lire 95.000. Telefonare dalle 12 alle 19 allo 0423/69945 e chiedere di Alberto.

VENDO Megadrive con vari giochi a lire 250.000 o scambio con Super Nintendo o Game Gear. Telefonare ore pasti allo 02/240461 e chiedere di Silvio.

VENDO SNES completo di 15 giochi e adattatore universale a sole lire 600.000 trattabili. Telefonare allo 0825/872491 e chiedere di Luca.

VENDO cartuccia Snes pal "Super Mario World" praticamente nuova a lire 50.000. Telefonare allo 0187/965814 e chiedere di Giuseppe (ore serali).

VENDO Neo Geo versione giapponese accessoriato tutto come nuovo a lire 950.000 prezzo non trattabile. Telefonare allo 6967553 e chiedere di Marco (ore cena)

VENDO giochi per Super Nintendo. Telefonare allo 06/36001124 e chiedere di Adriano (ore pasti).

VENDO Megadrive con giochi vari, tutto in ottimo stato. Telefonare allo 0735/592999 o 0734/255182 dalle 14 alle 21 e chiedere di Luca.

VENDO Megadrive super accessoriato con giochi su CD e cartuccia il tutto a lire 750.000 Telefonare allo 0534/91307 e chiedere di Luca (ore pasti).

VENDO giochi per AMIGA 600 e 500, sono disposto anche a scambiarli. Telefonare allo 085/4514751 e chiedere di Paride (ore serali).

VENDO Game Gear accessoriato e completo di giochi a lire 400.000. Telefonare allo 080/835354 e chiedere di Daniele (ore pasti).

VENDO Nes accessoriato e cassette al prezzo di lire 25.000 cadauna. Telefonare allo 010/673325 e chiedere di Marco (ore serali).

VENDO giochi per MD. Telefonare allo 035/370905 e chiedere di Mirko (ore pasti).

VENDO o scambio cartucce a lire 150.000. Per informazioni scrivere a Claudio Via Monte Rosa 18 21013 Gallarate (va).

VENDO Master System più giochi vari a lire 140.000 o scambio con Game Boy. Telefonare allo 0184/292271 e chiedere di Riccardo (ore pasti).

VENDO Amiga CD32 accessoriato, il tutto ancora in garanzia a lire 900.000. Telefonare allo 0536/806895 e chiedere di Fabio (ore pasti).

VENDO Game Gear accessoriato più giochi vari, il tutto a lire 350.000. Telefonare allo 0571/32455 (ore serali).

VENDO NES accessoriato più 13 cartucce a lire 300.000. Telefonare allo 02/4223957 e chiedere di "non si sa".

VENDO Nes più vari giochi a lire 200.000 trattabili. Telefonare allo 031/656137 e chiedere di Luigi (ore pasti).

VENDO o scambio Nes per Megadrive. Telefonare allo 0541/735462 e chiedere di Nicola (ore pasti)

VENDO giochi (tra i quali NBA Jam, Sonic) per MD tutto a lire 300.000 prezzo trattabile. Telefonare allo 0187/515243 e chiedere di Michele (ore pasti).

VENDO GB in ottimo stato più due giochi a lire 165.000. Telefonare allo 0445/873667 e chiedere di Jacopo (ore 14-18).

VENDO Nes accessoriato più giochi vari in ottime condizioni a lire 450.000. Telefonare allo 0322/217004 e chiedere di Francesco (ore pasti).

VENDO giochi vari per Snes (Batman-Vaken...) a lire 30.000. Telefonare allo 0541/933286 e chiedere di Francesco (ore pasti).

VENDO Snes più 6 cartucce (Fatal Fury, NBA Jam), tutto a lire 650.000. Telefonare allo 02/4452796 e chiedere di Luca (ore dopo le 20).

VENDO per Neo Geo Super Sidekicks 2 nuovo a lire 300.000. Telefonare allo 0122/48364 e chiedere di Silvio (ore 12-15).

VENDO per 3DO Jurassic Park e Super Wing Commandera lire 170.000. Telefonare allo 0439/302512 e chiedere di Massimo (ore dalle 13-15).

VENDO giochi per MD a prezzi davvero convenienti alcuni a lire 80.000 ed altri ad ancora meno. Telefonare ore di cena allo 0586/631349 e chiedere di Elena.

VENDO per MD diversi titoli (Golden Axe, Chuck Rock...) lire 30.000 l'uno. Telefonare allo 051/261411 e chiedere di Thomas (ore 15-19).

VENDO o scambio un vasto assortimento di giochi per MD. Telefonare allo 0375/86721 e chiedere di Matteo (ore 14-20).

VENDO o scambio innumerevoli giochi per Snes, sono disposto anche a comprare altri giochi a prezzi modici. Telefonare allo 0776/890246 (ore serali).

VENDO in blocco giochi per MD il tutto a lire 130.000, oppure ogni gioco singolarmente. Telefonare allo 0776/891404 e chiedere di Attilio.

VENDO cartuccia di Eternal Champion quasi nuovo a lire 100.000. Telefonare allo 0771/64564 (ore mattino).

VENDO giochi per MD, Neo Geo, Snes e GB. Telefonare ore pasti allo 031/756727 e chiedere di Danilo.

VENDO Super Nintendo accessoriato più vari giochi a lire 500.000. Telefonare allo 081/5181931 e chiedere di Giuseppe.

COMPRO

COMPRO Dungeons & Dragons per MD. Telefonare allo 051/6252090 e chiedere di Nigel.

COMPRO cassette per GB a prezzi modici tra i quali Batman the Animated Series, Mortal Kombat ed altri. Telefonare allo 081/456618 e chiedere di Riccardo (ore 16-19).

COMPRO Neo Geo purché in ottime condizioni acessoriato. Telefonare allo 0836/665813 e chiedere di Dino (ore 13:30-14:30).

COMPRO per MD Aladdin e Fifa International Soccer. Telefonare allo 0771/64564 e chiedere di Francesco (pomeriggio).

COMPRO per Nes diversi giochi tra i quali Jurassic Park ed altri. Telefonare dalle 20 alle 22:30 allo 081/8794722 e chiedere di Giovanni.

COMPRO o scambio con giochi miei, Parodius e Megaman-X per Snes. telefonare allo 011/9378047 dopo le 10 del mattino e chiedere di Marco.

SCAMBIO

SCAMBIO Master System 2 con 5 giochi tra i quali F-zero, SF2Turbo ed altri. Telefonare allo 0187/610843 ore pasti.

SCAMBIO per Neo Geo Art of Fighting con Viewpoint ed altri. Telefonare 0131/347106 e chiedere di Marco.

SCAMBIO World heros 2 (Neo Geo) con SSF2 per MD, ed altri giochi per MD. Telefonare allo 0131/347106.

SCAMBIO MD accessoriato più due giochi con Super Nintendo con un gioco. Telefonare allo 792127 e chiedere di Daniele (ore 14:30-16:30).

SCAMBIO Game Gear con 6 giochi con tre giochi per Snes. Telefonare ore pasti allo 0187/610843.

SCAMBIO Super Mario World per Snes con i seguenti titoli: Zelda 3, Fatal Fury2 ed altri.
Telefonare dalle 14 alle 22 allo 0125/57453 e chiedere di Simone.

SCAMBIO Master System 2 completo di alcuni giochi, con un MD con un solo Joy-pad.
Telefonare allo 0429/600009 e chiedere di Mattia.

SCAMBIO Game Gear accessoriato, con due cartucce Snes.
Telefonare allo 0141/353401 e chiedere di Matteo (ore 15-22).

SCAMBIO per GB diverse cartucce per Zelda , Mortal Kombat, Bionic Commando ed altri.
Telefonare allo 0565/704233 dalle 12-15 oppure dalle 20-21:30 e chiedere di Alessandro.

SCAMBIO Super Nintendo accessoriato e con diversi giochi, per Amiga CD32. Telefonare allo 0789/58349 ore pasti.

SCAMBIO, compro, vendo console e giochi vari; annuncio sempre valido. Telefonare dopo ore 20 o lasciare messaggio in segreteria telefonica; Luigi 02/5065212.

COMPUTER

VENDO

VENDO giochi per PC tutti a metà prezzo. Solo zona Roma.
Telefonare (ore serali) allo 06/5755394 e chiedere di Ariel.

VENDO C64 con drive 1541 ed altro tra cui giochi a lire 200.000. Telefonare allo 0437/554631 e chiedere di Gianni dalle 9 alle 19.

VENDO C64 accessoriato di drive giochi ed altro a lire 300.000 trattabili. Telefonare allo 099/8721714 e chiedere di Giovanni (ore dalle 22 in poi).

VENDO C64 accessoriato di registratore giochi ed altro a lire 450.000. Telefonare allo 0922/38958 e chiedere di Luigi (ore 14-15).

VENDO per Amiga CD 32 Frontier Elite con manuale a lire 40.000 ed inoltre un CD interattivo.
Telefonare allo 0184/355757 e chiedere di Andrea (ore pasti).

VENDO Amiga 500 in ottime condizioni, super accessoriata e con molti giochi il tutto a lire 400.000. Telefonare allo 0425/89114 e chiedere di Stefano (ore pasti).

VENDO 30 giochi per Amiga 600/500 plus a prezzo ragionevole. Telefonare allo 081/928047 e chiedere di Giuliano (ore pasti).

VENDO numerosi giochi per Amiga tra i quali Sensible Soccer ed inoltre compro modem per Amiga.
Telefonare allo 0823/341377 e chiedere di Raffaele.

VENDO Amiga 500 con 1Mb di espansione più altri accessori il tutto a lire 500.000.
Telefonare allo 039/836290 e chiedere di Samuele (ore pasti).

VENDO cassette per C64 a prezzi interssanti. Telefonare allo 0583/664227 (ore 15-17)

VENDO giochi originali per Amiga 500 in buono stato e completi di manuale. Telefonare allo 0372/435035 e chiedere di Sergio (ore 14-17).

VENDO hard disk per A600 e A1200 con Kit disk Jockey per un valore complessivo di lire 700.000.
Telefonare allo 0183/20377 e chiedere di Davide (ore pasti).

VENDO giochi originali per A500 con confezione originale più manuali a prezzi stracciati in più giochi vari. Telefonare allo 0382/64674 e chiedere di Alessio.

VENDO o scambio giochi per PC tra i quali X-Wing ed altri. Telefonare allo 0835/542190 e chiedere di Pasquale (dalle 14 alle 17).

VENDO o scambio giochi per PC originali. Telefonare allo 06/36001124 e chiedere di Adriano (ore pasti).

VENDO Amstrad CPC6128 con 128K di memoria ed altri accessori tra i qulai diversi giochi.
Telefonare allo 0583/395012 e chiedere di Fabiano (ore pasti).

VENDO computer Atari 2600 più 12 cassette a lire 150.000. Telefonare allo 5900087 e chiedere di Gianluca.

COMPRO

COMPRO Kikstart per A500 2.04 o3.00 a prezzo ragionevole, cerco anche scheda acceleratrice sempre per A500.Telefonare allo 0564/39557 e chiedere di Hanz dopo le 20.

COMPRO "the Manager" per Amiga 1200. Telefonare allo 081/8270879 e chiedere di Angelo, ore pasti.

COMPRO diversi giochi sia per Amiga o per PC tra i quali: Spider Man & Captain America in : Dr. Doom revenge ed altri. Telefonare allo 0571/296039 dalle 19:30 alle 20, e chiedere di Nicola.

SCAMBIO

SCAMBIO C64 accessoriato e più di 100 giochi con un GB con almeno 4 giochi. Telefonare allo 0583/90219 ore pasti.

SCAMBIO solo per la zona di Roma giochi per PC. Telefonare dalle 19:45 alle 21:05 allo 06/99208096 e chiedere di Enrico.

SCAMBIO giochi per PC MS-Dos possiedo le ultime novità.
Telefonare ore pesti allo 041/5702161 e chiedere di Marco.

SCAMBIO giochi per PC tra i quali Wolfenstein 3D, Dune2 ed altri.
Telefonare dalle 14-20 allo 0828/986506 e chiedere di Stefano.

ALTRO

VENDO

VENDO il numero 1 di Nathan Never prezzo da concordare, oppure scambio con numeri di Ken il guerriero. Telefonare ore pasti allo 051/6146449 e chiedere di Giacomo.

VENDO fumetti di Topolino o fumetti di super eroi come l'Uomo ragno ed altri. Telefonare dalle 12 alle 15 allo 059/216535 e chiedere di Enrico.

VENDO per collezionisti l'intera annata di CVG e Game Power del 1993. Telefonare ore pasti allo 079/237299 e chiedere di Marco.

COMPRO

COMPRO cassette degli Iron Maiden tra le quali Fear of the Dark ed altre.
Telefonare dalle 20 alle 21:30 allo 0584/768570 e chiedere di Luca.

COMPRO la soluzione oppure aiuti per "Doctor Hauzer" per 3DO.
Telefonare allo 0541/933322 ore pasti e chiedere di Gianni.

COMPRO numeri di Personal Computer solo se in ottimo stato, e giochi per C16 su cassetta.
Scrivere a Joannes Crispino Via San Rocco 6, 03040 Vallemaio (Fr).

ANNUNCIO

E' nato il Megadrive Club l'iscrizione è gratuita, possibilità di comprare e noleggiare giochi e riviste.
Se volete iscrivervi telefonate allo 0445/490434 chiedete a qualsiasi orario di Manuel.

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÁ



di PAOLO CUPOLA

"NEL LAGO VI È IL FUOCO: L'IMMAGINE DEL SOVVERTIMENTO. COSÌ IL NOBILE METTE ORDINE NEL COMPUTO DEL TEMPO E RENDE CHIARE LE STAGIONI.". QUESTI VERSI, VECCHI PIÙ DI TREMILA ANNI, STANNO A SIGNIFICARE, SECONDO L'ATTUALE INTERPRETAZIONE DELL'ANTICO LIBRO DEI MUTAMENTI (I CHING), CHE I TEMPI MUTANO E CON ESSI LE ESIGENZE. IL FUOCO SOTTO E IL LAGO SOPRA SI COMBATTONO E SI ANNIENTANO L'UN L'ALTRO. SIMILMENTE, NEL CORSO DELL'ANNO HA LUOGO UNA LOTTA TRA LA FORZA CHIARA E QUELLA OSCURA, CHE SI MANIFESTA NEL SOVVERTIMENTO DELLE STAGIONI. COSÌ ANCHE NEL CICLO ESISTENZIALE DI OGNI SINGOLA ESPERIENZA O CREATURA UMANA VI SONO PRIMAVERE E AUTUNNI CHE RICHIEDONO RADICALI TRASFORMAZIONI STRUTTURALI. ANTICA QUANTO IL MONDO, LA LEGGE DELLA MUTAZIONE HA CALATO, INESORABILE, LA SUA METAFORICA FALCE ANCHE SU UNA PICCOLA RUBRICHETTA DI UNA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI, NON RISPARMIANDO NEPPURE CIÒ CHE, A CAUSA DELLA SUA MODESTIA, RITENEVA, A TORTO, DI ESSERE IMMUNE DALLE SUE ATTENZIONI. QUESTO ROBOANTE PREAMBOLO, DI CUI MI SCUSO, VUOLE SERVIRE, IN REALTÀ, A DUE SCOPI: IN PRIMO LUOGO, PER RINGRAZIARE, E NEL CONTEMPO SALUTARE, IL PRECEDENTE TITOLARE DI QUESTE PAGINE, OSSIA IL BRAVISSIMO MASSIMO TORRIANI, LA CUI PREZIOSISSIMA E COMPETENTISSIMA COLLABORAZIONE RENDE, DI FATTO, IL COMPITO DIFFICILISSIMO A CHI, INDEGNAMENTE, VIENE A PRENDERNE LE SPOGLIE. IN SECONDO LUOGO, A SALUTARE TUTTI COLORO CHE, PIÙ O MENO LIBERAMENTE, DECIDERANNO DI SEGUIRMI IN QUESTO AVVENTUROSO VIAGGIO ATTRAVERSO I MEANDRI DELLA FANTASIA UMANA, E A CUI VA, IDEALMENTE, ANCHE IL MIO PIÙ FERVIDO AUGURIO DI UNA VITA "LUDICA" QUANTO MAI LUNGA, FELICE ED APPAGANTE.

BLOOD BOWL

The game of Future Football

Edito da Games Workshop

Mentre l'uomo domina e piega a sè le leggi della natura, affidando il controllo assoluto della propria esistenza alla tecnologia, inquietanti segnali premonitori giungono dalle sue sofisticate creature. Vecchi ricordi, oramai sopiti in un limbo ideale, cui i lumi della ragione sembravano aver definitivamente banditi, a volte ritornano, e quando si ripropongono, ha inizio un lungo agghiacciante incubo, un tenebroso viaggio in un allucinante tunnel di orrori. Questa, che al più sarà parsa una calzante introduzione a qualche romanzo horror di dubbia efficacia, non è affatto ciò che sembra: infatti, si tratta semplicemente di una strategia commerciale adottata, di recente, da una celebre e fortunata ditta produttrice di giochi di società per adulti: la rinomata Games Workshop. In un periodo di vacche magre, ossia, nel nostro caso, di completa mancanza di qualche idea originale da affidare al sapiente sviluppo dei propri game-designers, è prassi comune, e, tutto sommato, generalmente bene accetta, il ripescare qualche successo del passato, e riproporlo, imbellettato alla benemeglio, al pubblico avido di novità. E che alla Games Workshop fosse tempo di vacche magre, ce ne eravamo accorti da un bel pezzo, da quando cioè, dopo l'uscita del bellissimo "Man o' War", la casa inglese si era limitata a produrre e distribuire moduli, espansioni ed altri costosi accessori, tanto variopinti quanto inutili. Le prime "vittime" di questa poco convincente campagna, sono purtroppo due titoli la cui fama avrebbe forse meritato più rispetto e considerazione: ci riferiamo allo stramitico Talisman e al bellissimo Blood Bowl, che, con questa, giungono entrambi alla



loro terza edizione (Talisman era uscito, per la prima volta, ben tredici anni fa, nell'ormai lontano '81 e aveva segnato la definitiva affermazione della casa londinese sul difficile e pionieristico mercato dei giochi da tavolo, mentre Blood Bowl, distribuito per la prima volta nell'87, aveva stentato ad affermarsi, avendo avuto la sfortuna di uscire in contemporanea con altri titoli, di prege-

vole fattura, che ne avevano un po' offuscato la luce, come lo stupefacente "Dungeonquest", il divertente "The Fury of Dracula", o il sofisticatissimo "Blood Royale". Come al solito... piove sul bagnato!). Nell'attesa di sapere a quale altro prestigioso titolo è toccato l'ignominioso e ingrato destino della riedizione, occupiamoci un po' dei due malcapitati di



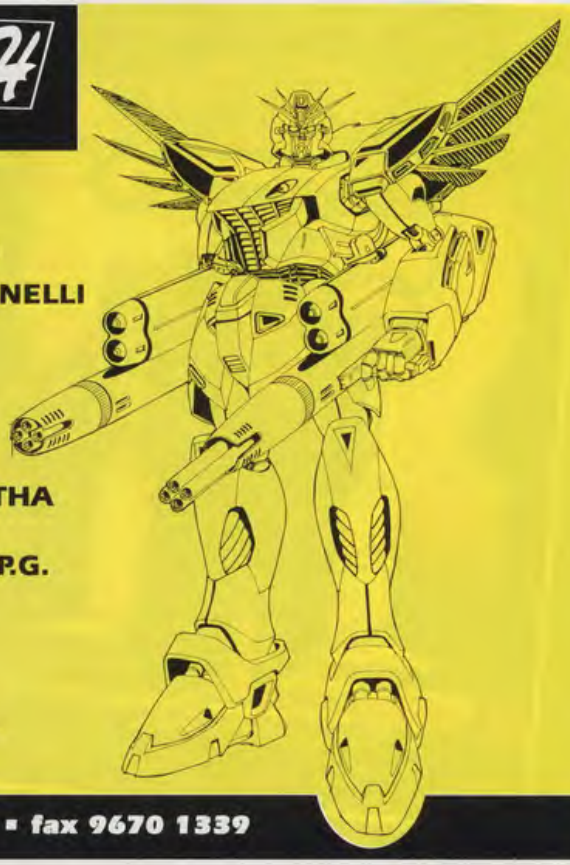
turno! Dello stupefacente Talisman ce ne siamo più che adeguatamente occupati sul numero scorso di questa rubrica, alla cui lettura vi rimando; concentriamo ora la nostra attenzione sull'altro titolo: sempre di genere fantasy, anche se d'ispirazione completamente diversa, è il divertente Blood Bowl. L'idea di base è quella di simulare una partita di uno sport che ricorda per certi versi l'attuale Football Americano, ma che, di fatto, è infinitamente più violento e sanguinario. L'incontro, diviso in due tempi di sedici turni ciascuno, è giocato da due squadre di undici giocatori composte da personaggi presi a prestito, appunto, dal mondo fantasy. Oltre agli umani dunque, è possibile veder in campo rappresentanti di orchi, orchetti, nani, elfi, skaven (i terribili ratti mutanti antropomorfi), e addirittura della "specie" dei non-morti (zombie, scheletri, vampiri e mummie). Scopo del gioco è segnare quanti più "touchdowns" possibili durante i tempi regolamentari, al termine dei quali, in caso di parità, si procederà con il sistema del "Sudden-Death" (la prima squadra a segnare vincerà l'incontro, ponendovi istantaneamente fine). Scontri mortali, armi segrete, arcani e letali incantesimi, sono questi tutti ingredienti che, aggiunti alla struttura rigidamente strategica del gioco, lo completano idealmente donandogli un fascino difficilmente riscontrabile in

MODELTECH

CYBERPUNK 2020
IL RICHIAMO DI CHTULU
IL SIGNORE DEGLI ANELLI
e molti altri **R.P.G.**
con le loro espansioni

WARHAMMER 40.000
WARHAMMER FANTASY
MAN 'O' WAR
BLOOD BOWL "NEW"
FANTASY WARRIORS
SPACE CRUSADE

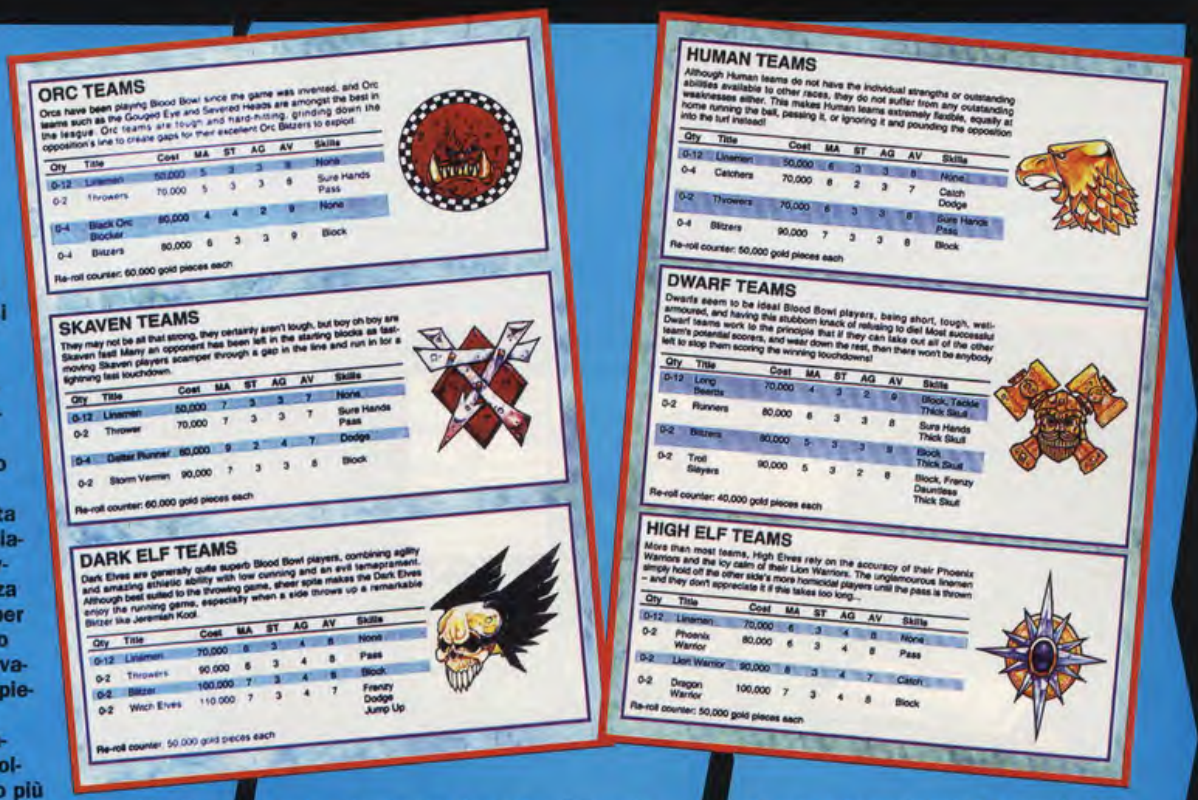
Miniature della
CITADEL e RAL PARTHA
per i tanti
BOARD GAMES & R.P.G.



RICORDATE: MODELTECH E' ANCHE TAMIYA, MONOGRAM, HASEGAWA, VERLINDEN ...

SARONNO ▪ Via Leopardi, 21 tel. 962 1317 ▪ fax 9670 1339

altri titoli dello stesso genere. Nelle due edizioni precedenti la confezione base era affiancata da due espansioni. In quest'ultima invece si è preferito condensarle in un'unica scatola suppletiva: si tratta del modulo "Death Zone", anch'esso già disponibile nei negozi specializzati e che dovrebbe essere l'unico accessorio ufficiale del gioco, fatta debita eccezione per le miniature dei giocatori, ovviamente. A differenza di quanto avvenuto per Talisman, è in questo caso doveroso osservare che il "lifting" ha pienamente giovato a Blood Bowl: il regolamento è stato notevolmente snellito e reso più agile. Inoltre, eliminando un mucchio di regolette noiose e di non immediata comprensione, si è riusciti ad ottenere un gioco decisamente più frenetico, divertente e giocabile, senza per questo snaturarlo, lasciando sostanzialmente immutate le sue caratteristiche di velocità, tattica e casualità.
Tra l'altro, la nuove edizione si presta (ancor più delle precedenti) ad essere giocata a "campionato", creando delle bizzarre quanto improbabili leghe con cui trascorrere interminabili ore di sana, sacrosanta violenza (simulata, of course...).



ORC TEAMS

Orcs have been playing Blood Bowl since the game was invented, and Orc teams such as the Gouged Eye and Severed Heads are amongst the best in the league. Orc teams are tough and hard-hitting, grinding down the opposition's line to create gaps for their excellent Orc Blitzers to exploit.

Qty	Title	Cost	MA	ST	AG	AV	Skills
0-12	Linemen	50,000	5	3	3	8	None
0-2	Throwers	70,000	5	3	3	8	Sure Hands, Pass
0-4	Black Orc Blocker	80,000	4	4	2	9	None
0-4	Blitzers	90,000	6	3	3	9	Block

Re-roll counter: 60,000 gold pieces each

SKAVEN TEAMS

They may not be all that strong, they certainly aren't tough, but boy oh boy are Skaven fast! Many an opponent has been left in the starting blocks as fast-moving Skaven players scamper through a gap in the line and run in for a lightning fast touchdown.

Qty	Title	Cost	MA	ST	AG	AV	Skills
0-12	Linemen	50,000	7	3	3	7	None
0-2	Thrower	70,000	7	3	3	7	Sure Hands, Pass
0-4	Gutter Runner	60,000	9	2	4	7	Dodge
0-2	Storm Vermin	90,000	7	3	3	8	Block

Re-roll counter: 60,000 gold pieces each

DARK ELF TEAMS

Dark Elves are generally quite superb Blood Bowl players, combining agility and amazing athletic ability with low cunning and an evil temperament. Although best suited to the throwing game, sheer spite makes the Dark Elves enjoy the running game, especially when a side throws up a remarkable Blitzer like Jeremiah Kool.

Qty	Title	Cost	MA	ST	AG	AV	Skills
0-12	Linemen	70,000	6	3	4	8	None
0-2	Throwers	90,000	6	3	4	8	Pass
0-2	Blitzer	100,000	7	3	4	8	Block
0-2	Witch Elves	110,000	7	3	4	7	Frenzy, Dodge, Jump Up

Re-roll counter: 50,000 gold pieces each

HUMAN TEAMS

Although Human teams do not have the individual strengths or outstanding abilities available to other races, they do not suffer from any outstanding weaknesses either. This makes Human teams extremely flexible, equally at home running the ball, passing it, or ignoring it and pounding the opposition into the turf instead!

Qty	Title	Cost	MA	ST	AG	AV	Skills
0-12	Linemen	50,000	6	3	3	8	None
0-4	Catchers	70,000	8	2	3	7	Catch, Dodge
0-2	Throwers	70,000	6	3	3	8	Sure Hands, Pass
0-4	Blitzers	90,000	7	3	3	8	Block

Re-roll counter: 50,000 gold pieces each

DWARF TEAMS

Dwarfs seem to be ideal Blood Bowl players, being short, tough, well-armoured, and having this stubborn knack of refusing to die! Most successful Dwarf teams work to the principle that if they can take out all of the other team's potential scorers, and wear down the rest, then there won't be anybody left to stop them scoring the winning touchdowns!

Qty	Title	Cost	MA	ST	AG	AV	Skills
0-12	Long Beards	70,000	4	3	2	9	Block, Tackle, Thick Skull
0-2	Runners	80,000	6	3	3	8	Sure Hands, Thick Skull
0-2	Blitzers	90,000	5	3	3	9	Block, Thick Skull
0-2	Troll Slayers	90,000	5	3	2	8	Block, Frenzy, Dauntless, Thick Skull

Re-roll counter: 40,000 gold pieces each

HIGH ELF TEAMS

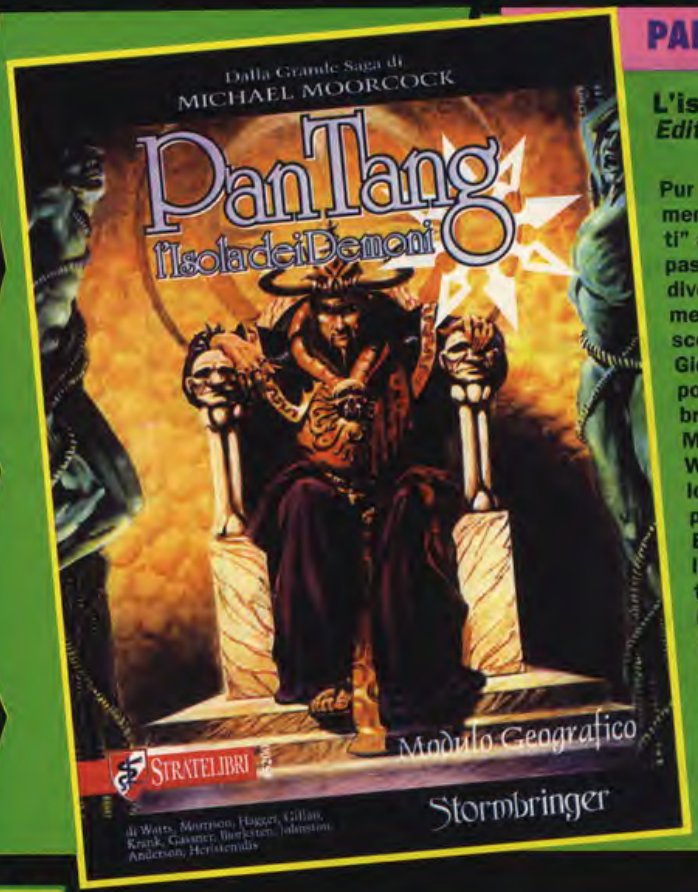
More than most teams, High Elves rely on the accuracy of their Phoenix Warriors and the icy calm of their Lion Warriors. The unglamourous linemen simply hold off the other side's more homicidal players until the pass is thrown – and they don't appreciate it if she takes too long...

Qty	Title	Cost	MA	ST	AG	AV	Skills
0-12	Linemen	70,000	6	3	4	8	None
0-2	Phoenix Warrior	80,000	6	3	4	8	Pass
0-2	Lion Warrior	90,000	8	3	4	7	Catch
0-2	Dragon Warrior	100,000	7	3	4	8	Block

Re-roll counter: 50,000 gold pieces each

PAN TANG

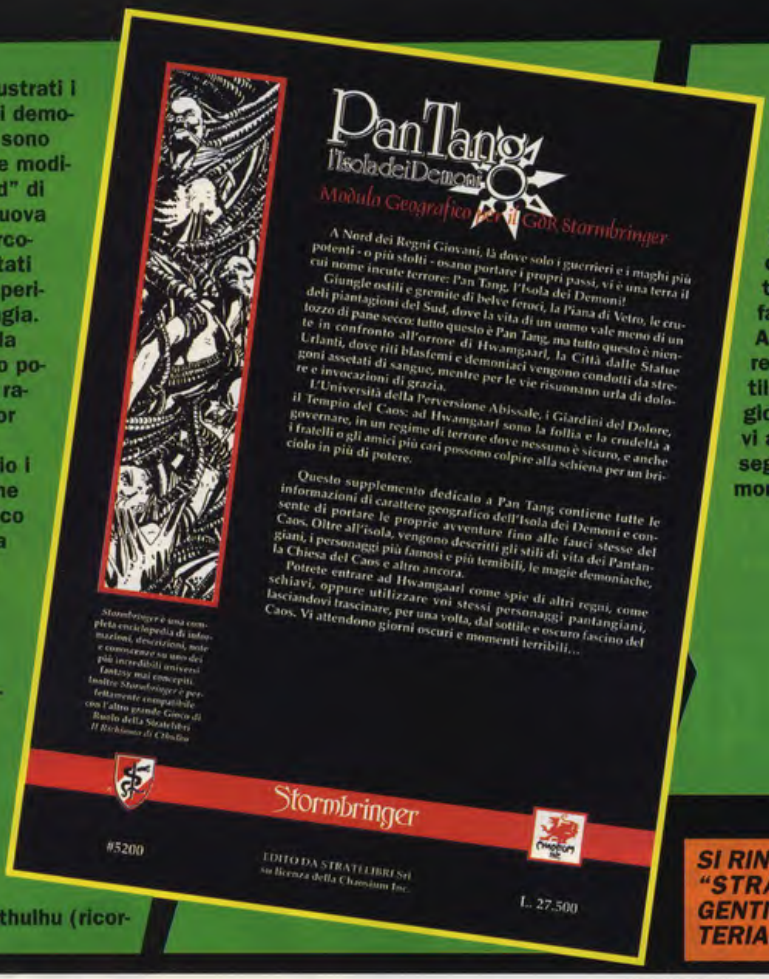
L'isola dei demoni
Edito da Stratelibri



Pur rimanendo fondamentalmente "ancorati" al genere fantasy, il passaggio dai pratici e divertenti boardgames, ai più evanescenti e sofisticati Giochi di Ruolo, ci porta dal fantastico e brutale "Vecchio Mondo" di Warhammer (in cui, lo ricordiamo, ogni partita di Blood Bowl idealmente ha luogo), al più inquietante ed ancestrale universo di Stormbringer, ispirato alla grande Saga del geniale scrittore inglese Michael Moorcock.
Esce infatti in questi giorni, ad opera dell'infaticabile Stratelibri, la traduzione del modulo Sorcerers of Pan Tang, ultimo nato di casa Chaosium (produttrice, tra l'altro del pluripremiato Richiamo di Cthulhu, nonché detentrice dei diritti di tutte le opere del buon vecchio H. P. Lovercraft buonanima!).
Rilegate in un volumetto di 107 pagine," Pan Tang, l'Isola dei Demoni" (come è stata intitolata l'edizione italiana) contiene tutte le informazioni di carattere geografico concernenti l'isola stessa e consente di portare le proprie avventure fino nelle fauci stesse del Caos.
Oltre all'isola, vengono descritti gli stili di vita dei Pantangiani, i personaggi più famosi e più temibili, le magie demoniache, la blasfema Chiesa del Caos, nonché Hwamgaarl, l'orribile Città dalle Statue Urlanti, dove i riti più perversi e demoniaci vengono condotti da stregoni assetati di sangue, mentre per le sue vie risuonano urla di dolore e invocazioni di grazia.
Una menzione particolare merita proprio uno dei sei capitoli in cui il modulo è diviso: la magia.

In esso vengono infatti illustrati i rituali per l'evocazione dei demoni: il fatto notevole è che sono state apportate non poche modifiche alle regole "standard" di Stormbringer, e ora una nuova nonché più completa e circostanziata tabella dei risultati rende più imprevedibile e pericolosa la pratica della magia. I demoni, del resto, sono la base su cui poggia l'intero potere politico di Pan Tang, ragione per cui della maggior parte di essi vengono descritti con grande dettaglio i poteri e viene fornito anche l'appropriato Valore Caotico (VC). Anche se dedicato a un GdR che non gode dei miei favori, devo onestamente riconoscere che Pan Tang è un modulo davvero ben riuscito, splendidamente dettagliato e curato, che riesce nel difficile intento di ricreare un angosciante mondo da incubo, e che mi sento senz'altro di consigliare, non soltanto ai giocatori di Stormbringer, ma anche a quelli del Richiamo di Cthulhu (ricordando che i due sistemi sono perfettamente compatibili, e che data la particolare ambientazione, l'allucinante mondo di Pan Tang ben si adatta ad un'avventura Lovercraftiana) e, almeno come spunto, ai masters di tutti gli altri Giochi di Ruolo fantasy e horror.

Attenti però, perché se deciderete di lasciarvi sedurre dal sottile e oscuro fascino del Caos, giorni oscuri e terribili momenti vi attenderanno, come avvoltoi al seguito di qualche sventurato moribondo...



SI RINGRAZIANO "PERGIOCO" E "STRATELIBRI" PER AVERCI GENTILMENTE FORNITO IL MATERIALE RECENSITO.

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, Mia è la vendetta, Old souls
Serie GURPS:
GURPS Set base, GURPS Fantasy, GURPS Conan, GURPS Magic, GURPS Cyberpunk, GURPS Space, GURPS Arti marziali
Serie Vampiri:
Vampiri: la Masquerade, Cenere alla cenere, Chicago by Night, Succubus Club, Il manuale del giocatore
In preparazione:
Serie Ars Magica:
Ars Magica
Serie Paranoia:
Paranoia
Inoltre: **QUEST**, la nuova frontiera del gioco di ruolo postale; oltre 500 giocatori nelle prime settimane! Contattateci per informazioni.

DaS Production
Via Giusti 15 a/b
50121 Firenze
Tel. 055/2480940
DAS Production

IL MANUALE DEL GIOCATORE



Un supplemento indispensabile per qualsiasi giocatore. Comprende numerose regole aggiuntive, nuove armi, nuovi Clan ecc.

ARS MAGICA

Il gioco di ruolo più atteso dell'anno! Lotte fra Magi, potere politico, potere ecclesiastico e creature fantastiche. Comprende sistema di incantesimi più completo esistente.



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

NELL'ORBITA DI CVG DI NOVEMBRE TROVERAI UNA SORPRESA. IL "PIN" DI SUPER MARIO® IN REGALO PER TE. NON PERDERE QUESTO AGGANCIO.

IN ESCLUSIVA PER

COMPUTER + CVG VIDEOGIOCHI



M&CM

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

™ & © 1994 - NINTENDO. All right reserved.

Organizzazione: DK8 Media & Communication

JOYSTICK fun

PRESENTA I VINCITORI DEL GRANDE TORNEO



SNES SINGOLO

1° Ferretti
2° Lofaro
3° Colella

SNES DOPPIO

1° Ferretti - Zanon
2° Chiarion - Quartuccio
3° Franchetto - La Notte

MD SINGOLO

1° Tramontano
2° Mor
3° Raschella

MD DOPPIO

1° Consiglio - Mor
2° Pavan - Raschella
3° Parente - Di Pinto



JOYSTICK fun

Ringrazia tutti i partecipanti al Torneo NBA JAM
e Vi aspetta numerosi presso la sua sede di
VIA LORENTEGGIO, 38 - MILANO

PERGIOCO

2 punti vendita a MILANO



i punti vendita

MILANO via ALDROVANDI, piazza Lima

MILANO via S. PROSPERO 1, Cordusio

ROMA via Degli Scipioni 109/111

PERGIOCO

SCEGLI PERGIOCO TROVI I GIOCHI CHE PREFERISCI

IN REGALO COMPENDIO GIOCHI NEWS IL CATALOGO PERIODICO BIMESTRALE

PERGIOCO

VENDITA TELEFONICA
CONSEGNE RAPIDE
IN TUTTA ITALIA

telefona
02 / 29.52.42.56

di più



Compendio giochi 8 News

in questo numero
VIDEOGAMES
PC amiga MAC
floppy cd rom
CONSOLLE
BOARDGAMES
GAMES WORKSHOP
miniature
CITADEL
AD&D
giochi di ruolo
in italiano

lire 10000