PORTA A CASA UN COIN-OP: SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO PER 3DO, PARODIUS 2 PER SNES E VIEWPOINT PER MD!!

COMPUTER + VIDEOGIOCHI

CVG

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

L.5.000 (Frs.5,00)

N. 44 - GENNAIO 1995

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

ARMORED WARRIORS

CAPCOM: ANNO NUOVO, COIN-OP NUOVO!

DEATH GATE, MASTER OF MAGIC

LA MAGIA IMPERA SU PC!

SOLUZIONI GLOBALI

DREAMWEB & DEMON'S CREST

THEME PARK

AL LUNA PARK ANCHE SU AMIGA

• CD32 • MEGA DRIVE • JAGUAR • 3DO • PC-CD • PC • GAME BOY •
• COIN-OP • GAME GEAR • SATURN • AMIGA • SUPER NES • MD 32X •

RITORNA LA LEGGENDA:

Disney's

THE LION KING

(IL RE LEONE)

OLTRE 2000 FOTOGRAMMI DI ANIMAZIONE SONORA DISNEY.

MAGNIFICI PAESAGGI AFRICANI, COME L'ARIDA SAVANA, IL CIMITERO DEGLI ELEFANTI, LA GIUNGLA.

RICHIAMI FEDELI ALLA COLONNA SONORA COMPOSTA DA TIM RICE E ELTON JOHN.

IL RE LEONE ti farà rivivere la grandezza e il mistero dell'Africa, con la storia di Simba e della sua lotta per il trono contro il terribile Scar.

L'avventura procede attraverso rompicapi, fughe selvagge e inaspettati bonus da raccogliere. Narrativa interattiva nella tradizione Disney.



PER PC & A1200

Disney SOFTWARE

© Disney

Virgin

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177

CADARIO

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

PERGIOCO®

A MILANO
in via ALDROVANDI
MM1 fermata LIMA
in via S. PROSPERO 1
MM1 fermata CORDUSIO
A ROMA in
via DEGLI SCIPIONI 109

punti vendita

telefonate
02 / 29.52.42.56
CONSEGNE
CELERI IN
TUTTA ITALIA

il catalogo

Compendio giochi 9 News



in questo numero
VIDEOGAMES
PC amiga MAC
floppy & cd rom
shareware
CONSOLLE
BOARDGAMES
GAMES WORKSHOP
miniature CITADEL
AD&D e giochi di
ruolo in italiano
card games
giochi di società
kasparov
aquiloni

COPIA OMAGGIO

PERGIOCO

lire 10000

IN OMAGGIO AI CLIENTI



computer
games
cd rom & floppy
giochi
di ruolo
wargames
miniature
board games
card
games
riviste

PERGIOCO

THE TOP GAMES

NO PIRACY

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES



SEGA MEGA DRIVE

AERO THE ACROBAT	89.900	(U)	DRAGON	129.900	(E)	MARIO ANDRETTI RACING	99.900	(E)	SOCKET	99.900	(E)
AGASSI TENNIS	35.900	(E)	DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79.900	(E)	MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.900	(E)	SONIC 2	39.900	(E)
ALIEN 3	72.900	(E)	DUNE II	119.900	(E)	MAXIMUM CARNAGE	109.900	(E)	SONIC 3	99.900	(E)
ALIEN STORM	49.900	(E)	DUNGEON & DRAGONS	45.900	(E)	MAZINGA WARS	55.900	(E)	SONIC 4	125.900	(E)
ANIMANIACS	109.900	(U)	DYNAMITE EDDY	119.900	(E)	MEGA TURRICAN	115.900	(U)	SONIC SPINBALL	97.900	(E)
ANOTHER WORLD	52.900	(E)	EA SPORT TENNIS	119.900	(E)	MICKEY MANIA	129.900	(E)	SPACE HARRIER	44.900	(E)
ASTERIX	99.900	(E)	EARTH WORM JIM	139.900	(E)	MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	97.900	(E)	SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109.900	(E)
BALLZ 3D	119.900	(E)	ECCO THE DOLPHIN 2	129.900	(U)	MICROMACHINES	84.900	(E)	SPEEDBALL 2	19.900	(E)
BARKLEY JAM BASKET	99.900	(E)	ESWAT	52.900	(E)	MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	109.900	(E)	SPIDERMAN & X-MAN	69.900	(E)
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON	49.900	(E)	ETERNAL CHAMPIONS	85.900	(E)	MIGHTY MAX	99.900	(E)	STAR TREK	119.900	(E)
BATMAN IL RITORNO	59.900	(E)	EUROPEAN CLUB SOCCER	47.900	(E)	MONSTER WORLD IV	telef.		STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION	99.900	(E)
BATTLE SHIP	107.900	(U)	F117 NIGHTSTORM	67.900	(E)	MORTAL KOMBAT	99.900	(E)	STREET OF RAGE 3	129.900	(E)
BATTLETECH MECHWARRIORS	135.900	(U)	FATAL FURY 2	147.900	(J)	MORTAL KOMBAT 2	115.900	(E)	SUB TERRANIA	99.900	(E)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69.900	(U)	FATAL LABYRINTH	49.900	(E)	MR NUTZ	129.900	(E)	SUPER FANTASY ZONE	44.900	(E)
BEAVIS & BUTT HEAD	119.900	(U)	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99.900	(E)	MUTANT LEAGUE FOOTBALL	45.900	(E)	SUPER HANG ON	39.900	(E)
BILL WALSH FOOTBALL	59.900	(E)	FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	119.900	(E)	MUTANT LEAGUE HOCKEY	59.900	(E)	SUPER KICK OFF	66.900	(E)
BLADES OF VENGEANCE	42.900	(E)	FLINSTONES THE MOVIE	129.900	(E)	NBA ACTION 94	125.900	(E)	SUPER STREET FIGHTER 2	159.900	(E)
BONANZA BROSS	45.900	(E)	FORMULA 1	89.900	(E)	NBA JAM	85.900	(E)	SYNDICATE	119.900	(E)
BONKERS	109.900	(U)	FUN & GAMES	109.900	(E)	NBA LIVE 95	119.900	(E)	TALE SPIN	49.900	(E)
BOOGERMAN	99.900	(E)	G-LOC	49.900	(E)	NEW HORIZONS	145.900	(E)	TAZMANIA	49.900	(E)
BRUTAL - PAWS OF FURY	119.900	(E)	GALAXY FORCE 2	49.900	(E)	NHL 94 HOCKEY	89.900	(E)	TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	119.900	(E)
BUBBA'N'STIX	109.900	(E)	GAUNTLET IV	107.900	(E)	NHL 95	119.900	(E)	TERMINATOR 2 - THE ARCADE GAME	55.900	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	99.900	(U)	GENERATION LOST	119.900	(E)	NORMY'S BEACH BABE	99.900	(E)	THE INCREDIBLE HULK	119.900	(E)
BUBSY	67.900	(E)	GHOULS 'N GHOST	47.900	(E)	OTTIFANT	47.900	(E)	THE LAWNMOWER MAN	109.900	(E)
BUBSY 2	109.900	(E)	GOOFY TROOPS	119.900	(U)	OUTRUNNERS	139.900	(U)	THE LION KING	129.900	(E)
BUSY TOWN	109.900	(U)	GUNSHIP 2000	49.900	(E)	PAGEMASTER	telef.		THUNDERFORCE 2	19.900	(E)
CAPITAN AMERICA	45.900	(E)	GUNSTAR HEROES	79.900	(E)	PAPERBOY	42.900	(E)	TINY TOONS	59.900	(E)
CAPITAN HAVOC	87.900	(E)	GYNOUG	49.900	(E)	PAPERBOY 2	49.900	(E)	TINY TOONS 3	105.900	(E)
CAPITAN PLANET	49.900	(E)	HOLYFIELD BOXING	29.900	(J)	PEBBLE BEACH GOLF	99.900	(E)	TOE JAM & ERALD II	109.900	(E)
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER	telef.		HOME ALONE 2	79.900	(U)	PETE SAMPRAS TENNIS	95.900	(E)	TOP GEAR 2	125.900	(E)
CHAMPIONSHIP POOL	119.900	(U)	HURRICANES	129.900	(E)	PGA EUROPEAN TOUR	79.900	(E)	TOYS	47.900	(E)
CHAOS ENGINE	129.900	(E)	INDIANA JONES	53.900	(E)	PGA TOUR GOLF 2	89.900	(E)	TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129.900	(E)
CHESTER CHEETAH 2	77.900	(U)	INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	93.900	(E)	PIRATES OF DARK WATER	129.900	(E)	TWO CRUDES DUDES	56.900	(E)
CHOPPER-LHX-ATTACK	44.900	(E)	INTERNATIONAL RUGBY	67.900	(E)	PITFALL	129.900	(E)	URBAN STRIKE	119.900	(E)
CHUCK ROCK II	79.900	(E)	INTERNATIONAL TENNIS TOUR	119.900	(E)	POPULOUS II	64.900	(E)	VIRTUA RACING (CON CHIP SVP)	169.900	(E)
CIKI CIKI BOY	47.900	(E)	JAMES POND III	47.900	(E)	POWER MONGER	44.900	(E)	VIRTUAL BART	109.900	(E)
CLAY FIGHTER	89.900	(E)	JAMMIT	129.900	(U)	POWER RANGERS	119.900	(E)	VIRTUAL PINBALL	67.900	(E)
CLIFFHANGER	59.900	(E)	JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	telef.		POWERDRIVE	119.900	(E)	WIMBLEDON TENNIS	75.900	(E)
COLUMNS 3	49.900	(J)	JOHN MADDEN 94	129.900		PRINCE OF PERSIA	109.900	(E)	WINTER OLYMPICS	69.900	(E)
COMBAT CARS	79.900	(E)	JOHN MADDEN 95	129.900	(U)	PRIZE FIGHTER	telef.		WOLFCHILD	17.900	(E)
CONTRA HARD CORPS	119.900	(U)	JUNGLE BOOK	119.900	(E)	PRO STRIKER - SOCCER	85.900	(E)	WOLVERINE	93.900	(E)
COOL SPOT	66.900	(E)	JURASSIC PARK 2	129.900	(U)	PROBOTECTOR	119.900	(E)	WONDER BOY 5	49.900	(E)
CORPORATION	52.900	(E)	KAWASAKI SUPERBIKE	109.900	(E)	RACE DRIVING	67.900	(E)	WONDER BOY 6	telef.	
COSMIC SPACEHEAD	59.900	(E)	KICK OFF 3	99.900	(E)	RADICAL REX	telef.		WORLD CUP USA 94	119.900	(E)
CRUE BALL	52.900	(E)	KING OF MONSTER 2	140.900	(E)	RANGER X	79.900	(E)	WORLD HEROES	125.900	(E)
DAVID ROBINSON BASKET	52.900	(E)	KLAX	29.900	(E)	RED ZONE	telef.		WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO	52.900	(E)
DAVIS CUP TENNIS	49.900	(E)	LAST BATTLE	42.900	(E)	RISE OF THE ROBOTS	109.900	(E)	WORLD SERIES BASEBALL	117.900	(E)
DICK VITALE BASEBALL	139.900	(U)	LEMMINGS	65.900	(E)	RISK	119.900	(E)	WORLD TOURN. SOCCER	79.900	(E)
DINO DINI'S SOCCER	119.900	(E)	LEMMINGS II	129.900	(E)	ROBOCOP VS TERMINATOR	65.900	(E)	WWF RAW	109.900	(E)
DJ BOY	45.900	(E)	LETHAL ENFORCERS 2	125.900	(E)	ROCK & ROLL RACING	79.900	(E)	WWF ROYAL RUMBLE	95.900	(E)
DOUBLE DRIBBLER	87.900	(U)	LOTUS TURBO CHALLENGE	75.900	(E)	RYAN GIGGS CHAMPIONS	69.900	(E)	X-CALIBER 2099	129.900	(E)
DOUBLE HEADER	52.900	(E)	MAGIC BUBBLE	telef.		SAILOR MOON	telef.		X-MAN	59.900	(E)
DR ROBOTNIK MACHINE	99.900	(E)	MAN OVERBOARD LUCIFER	87.900	(E)	SECOND SAMURAI	99.900	(E)	XENON II	14.900	(E)
						SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	79.900	(E)	YOGI BEAR	119.900	(E)
						SHADOW RUN	119.900	(E)	YOUNG INDIANA JONES	97.900	(E)
						SHIKO-FU	129.900	(E)	ZERO TOLLERANCE	119.900	(E)
						SHINING FORCE II	129.900	(E)	ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	109.900	(E)
						SHINOBI 3	65.900	(E)	ZOOL	47.900	(E)
						SILVESTER & TWEETY	119.900	(E)			
						SKITCHIN	99.900	(E)			
						SNOOKER	telef.				

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

AMIGA CD32™

ARCADE POOL	39.900		DRAGONSTONE	79.900		LITTLE DIVIL	69.900		SOCCER KID	89.900	
BANSHEE	69.900		FIELDS OF GLORY	89.900		MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	69.900		SOCCER SUPER STARS	89.900	
BATTLETOADS	59.900		FRONTIER - ELITE II	69.900		MEGARACE	89.900		STRIKER -WORLD SOCCER-	69.900	
BRIAN THE LION	49.900		FURY OF THE FURRIES	79.900		MICROCOSM	129.900		SUBWARS 2050	79.900	
BUMP'N'BURN	69.900		GUARDIAN	69.900		MORTAL KOMBAT	telef.		SUPER METHANE BROTHERS	89.900	
CANNON FODDER	69.900		HEIMDALL II	79.900		PINBALL FANTASY	79.900		SUPERFROG	39.900	
CHAOS ENGINE	69.900		IMPOSSIBLE MISSION 2025	69.900		PIRATES GOLD	79.900		T.F.X.	telef.	
DARKSEED	79.900		INFERNO	telef.		PLANET FOOTBALL	89.900		TOP GEAR 2	59.900	
			JAMES POND III	79.900		QUIK	79.900		TROLLS	64.900	
			JET STRIKE	59.900		RISE OF THE ROBOTS	79.900		UFO	79.900	
			JUNGLE STRIKE	69.900		RYDER CUP	69.900		UNIVERSE	79.900	
			KICK OFF 3	69.900		SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	59.900		VITAL LIGHT	69.900	
			KID CHAOS	69.900		SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	89.900		WILD CUP SOCCER	69.900	



QUEEN COMPUTER

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per PC - CD Rom - Amiga Jaguar - NeoGeo CD - Saturn - X32

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

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

Informazioni e Ordini 24 ore su 24 telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2

GRANDE SHOW ROOM

per provare tutti i titoli in esposizione

THE TOP GAMES





























SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

AERO THE ACROBAT 2	135.000	(U)
AGASSI TENNIS	117.000	(U)
ALIEN 3	79.000	(U)
ANIMANIACS	129.000	(U)
ART OF FIGHTING	97.000	(U)
BARKLEY JAM BASKET	129.000	(E)
BARTS NIGHTMARE - THE SIMPSONS	89.000	(E)
BATMAN & ROBIN	149.000	(U)
BATMAN IL RITORNO	75.000	(E)
BATTLE CARS	117.000	(U)
BATTLETECH MECHWARRIORS	89.000	(E)
BEAST BALL	109.000	(E)
BIANCANEVE (SNOW WHITE)	125.000	(U)
BIOMETAL	129.000	(E)
BLACKTORNE	125.000	(U)
BLUES BROTHERS	89.000	(E)
BONKERS	149.000	(U)
BRAINLORD	149.000	(U)
BREATH OF FIRE	139.000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	139.000	(E)
BUBSY 2	129.000	(U)
CANNON FODDER	telef.	
CAPITAN AMERICA	69.000	(E)
CARRIER ACES	telef.	
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	89.000	(E)
CHAMPIONSHIP POOL	145.000	(E)
CHAMPIONSHIP SOCCER 94	93.000	(U)
CHAOS ENGINE	149.000	(E)
CHOPLIFTER 3	119.000	(E)
CLAY FIGHTER 2	129.000	(E)
CLAY FIGHTER TOURNAMENT	telef.	
CLAYMATES	129.000	(E)
CLIFFHANGER	69.000	(E)
COOL SPOT	89.000	(E)
CYBERNATOR	75.000	(E)
DAFFY DUCK	69.000	(E)
DESERT FIGHTER	139.000	(E)
DINO DINI'S SOCCER	149.000	(E)
DONKEY KONG COUNTRY	159.000	(E)
DRAGON	139.000	(E)
DRAGON BALL Z 3D	209.000	(J)
DRAGON WIEW	145.000	(U)
DSP TENNIS	telef.	
EARTH WORM JIM	149.000	(E)
EDONO KIBA	59.000	(J)
EEK THE CAT	114.000	(E)
ESPN BASEBALL	119.000	(E)
F ZERO	55.000	(E)
F1 POLE POSITION 2	149.000	(E)
FATAL FURY 2	149.000	(U)
FATAL FURY SPECIAL	149.000	(J)
FIEVEL GOES WEST	129.000	(E)
FIGHTER'S HISTORY	149.000	(U)
FINAL FANTASY 3	159.000	(U)
FINAL FIGHT 2	70.000	(U)
FLASHBACK	79.000	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	129.000	(E)
FUN & GAMES	123.000	(E)
GHOUL PATROL	129.000	(U)
GHOULS 'N GHOST	75.000	(E)
GOAL 2	127.000	(U)
GODS	65.000	(E)
GOEMON 2	139.000	(J)
GODFY TROOPS	139.000	(E)
GP1 MOTOMONDIALE	124.000	(U)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL MINIE)	149.000	(U)
HAM WRESTLING	129.000	(U)
HAT TRICK HERO 2	159.000	(J)
HURRICANES	139.000	(E)
ILLUSION OF GAIA	149.000	(U)
INDIANA JONES GREATEST ADVENTURE	159.000	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	125.000	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	89.000	(E)
JETSONS(INVASION OF PLANET)	127.000	(U)
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR	79.000	(E)
JOHN MADDEN 94	76.000	(U)
JORDAN ADVENTURE	149.000	(E)
JUNGLE BOOK	129.000	(E)
JURASSIC PARK 2	129.000	(E)
KEN IL GUERRIERO 7	109.000	(J)
KENDO RAGE	67.000	(U)
KICK OFF 3	115.000	(U)
KID KLOWN	119.000	(U)
KIKIKAIKAI 2	telef.	
KING OF DRAGONS	149.000	(U)
KING OF MONSTER 2	135.000	(U)
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	139.000	(E)
LEGEND	119.000	(E)
LEMMINGS II	156.000	(E)
LOCK ON	67.000	(U)
LOONEY TUNES	72.000	(E)
LORD OF THE RINGS	119.000	(E)
LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM	137.000	(U)
MAGIC BOY	115.000	(E)
MAXIMUM CARNAGE	139.000	(E)
MEGA MAN SOCCER	137.000	(U)
MEGA MAN X -CAPCOM-	115.000	(U)
MICHAEL ANDRETTI RACING	135.000	(U)
MICKEY MANIA	159.000	(U)
MICROMACHINES	119.000	(E)
MIGHTY MAX	109.000	(E)
MORTAL KOMBAT	59.000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	135.000	(E)
MR NUTZ	69.000	(E)
MUSCLE BOMBER	telef.	
NBA JAM	89.000	(J)
NBA LIVE 95	129.000	(E)
NBA SHOWDOWN	93.000	(U)
NEW HORIZONS	145.000	(U)
NFL FOOTBALL	119.000	(E)
NHL 95	139.000	(E)
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	129.000	(E)
OPERATION EUROPE	telef.	
PAC ATTACK	99.000	(E)
PAC IN TIME	telef.	
PACMAN 2	125.000	(U)
PAGEMASTER	telef.	
PARODIUS	79.000	(E)
PITFALL	149.000	(E)
PLAYER MANAGER	67.000	(E)
PLOK	57.000	(U)
POCKY & ROCKY 2	179.000	(J)
POP 'N - TWINBEE & WIMBEE ADV.-	74.000	(E)
POP 'N TWINBEE 2	135.000	(E)
POPULOUS II	79.000	(E)
POWER RANGERS	159.000	(E)
POWER SLIDE	telef.	
POWERDRIVE	129.000	(E)
PRINCE OF PERSIA	79.000	(E)
PRO SPORT HOCKEY	137.000	(U)
RAGE IN THE CAGE	telef.	
RANMA 1/2 PART 3	89.000	(J)
RETURN OF THE JEDI	159.000	(E)
RISE OF THE ROBOTS	135.000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	139.000	(U)
ROBOTRECK	135.000	(U)
ROCKMAN SOCCER	telef.	
RUN SABER	67.000	(U)
RUNES OF VIRTUE 2	149.000	(U)
SAMURAI SHODOWN	145.000	(U)
SAMURAI SPIRITS	telef.	
SECRET OF MANA	129.000	(E)
SENSIBLE SOCCER 92/93	119.000	(E)
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	89.000	(E)
SHADOW RUN	149.000	(E)
SHAQ-FU	149.000	(E)
SHIEN THE BLADE CHASER	telef.	
SIM CITY	75.000	(E)
SKYBLAZER	119.000	(E)
SOCCER SHOTOUT	145.000	(U)
SONIC BLASTMAN 2	139.000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	139.000	(E)
SPEED RACER	119.000	(U)
SPEED WORLD	135.000	(U)
SPIDERMAN & X-MAN	89.000	(E)
SPINDIZZY WORLD	47.000	(U)
SPORTS ILLUSTRATED	telef.	
STAR FLEET	99.000	(E)
STAR TREK NEXT GENERATION	149.000	(U)
STARWING	59.000	(J)
STREET FIGHTER 2	89.000	(E)
STREET FIGHTER 2 TURBO	125.000	(E)
STREET RACER	129.000	(E)
STRIKE GUNNER	59.000	(E)
STUNT RACE FX	149.000	(E)
SUNSET RIDERS	79.000	(E)
SUPER ADVENTURE ISLAND 2	129.000	(U)
SUPER ALESTE	89.000	(E)
SUPER BATTLETANK 2	139.000	(E)
SUPER BOMBERMAN	77.000	(E)
SUPER BOMBERMAN 2	129.000	(E)
SUPER CHASE HQ 2	99.000	(J)
SUPER DROP ZONE	telef.	
SUPER FINAL MATCH TENNIS	telef.	
SUPER FIRE PRO WRESTLING	129.000	(J)
SUPER FORMATION SOCCER W.C.94	telef.	
SUPER GOAL 2	127.000	(U)
SUPER MARIO ALL STARS	119.000	(E)
SUPER MARIO KART	119.000	(E)
SUPER MARIO WORLD	59.000	(E)
SUPER METROID	115.000	(E)
SUPER PANG	59.000	(E)
SUPER PC KID	telef.	
SUPER PINBALL	99.000	(E)
SUPER PUNCH OUT	125.000	(U)
SUPER PUYO PUYO	telef.	
SUPER STREET FIGHTER 2	149.000	(E)
SUPER TENNIS	75.000	(E)
SUPER TURRICAN	69.000	(E)
SUPERMAN (THE DEATH AND RETURN)	119.000	(E)
SUZUKA 8 HOURS	127.000	(U)
SYNDICATE	115.000	(E)
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	62.000	(U)
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	70.000	(U)
THE 7TH SAGA	143.000	(U)
THE INCREDIBLE HULK	129.000	(E)
THE LION KING	145.000	(E)
TINY TOON SPORTS	129.000	(E)
TOM & JERRY	149.000	(E)
TOP GEAR 2	89.000	(E)
TROY AIKMAN FOOTBALL	149.000	(E)
TURN & BURN	139.000	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	139.000	(E)
ULTIMA : THE FALSE PROPHET	145.000	(U)
VIRTUAL BART	139.000	(E)
VIRTUAL SOCCER	129.000	(E)
VORTEX	149.000	(U)
WILDTRAX	telef.	
WINTER OLYMPICS	115.000	(E)
WOLFENSTEIN 3D	97.000	(U)
WOLVERINE	125.000	(E)
WORLD CUP USA 94	129.000	(E)
WORLD HEROES 2	139.000	(U)
WWF RAW	125.000	(E)
X-CALIBER 2099	129.000	(E)
YOGI BEAR	119.000	(E)
ZELDA 3	93.000	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	135.000	(E)
ZOOL	67.000	(U)

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

3DO NEWS

ALONE IN THE DARK	115.000	MEGARACE	109.000	SLAYER (SERIE DUNGEON & DRAGONS)	129.000
BURNING SOLDIER	125.000	MICROCOSM	129.000	SPACE SHUTTLE	109.000
DOCTOR HAUSER	209.000	MONSTER	109.000	STAR CONTROL 2	125.000
DRAGON'S LAIR	119.000	NIGHT TRAP	119.000	STELLAR SEVEN	129.000
DUNGEON & DRAGONS SLAYER	99.000	OCEANS BELOW	129.000	THE HORDE	95.000
ESPN TENNIS	89.000	OUT OF THIS WORLD	119.000	TOTAL ECLIPSE	125.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	115.000	PATHAANK	119.000	VIRTUAL QUEST	telef.
FIREBALL PINBALL	179.000	PEBBLE BEACH GOLF	115.000	VR STALKER	125.000
GRIDDERS	125.000	ROAD RASH	139.000	WACKY RACES	199.000
GUARDIAN WAR	125.000	SEWER SHARK	119.000	WAY OF THE WARRIORS	129.000
JURASSIC PARK	49.000	SHADOW	139.000	WAYALE GOLF	119.000
LEMMINGS	105.000	SHADOW WARS SUCCESSION	129.000	WHO SHOT JOHNNY ROCK ?	125.000
MAD DOG MCCREE 2	129.000	SHOCK WAVE	149.000	WING COMMANDER	105.000



L. 115.400 L. 125.000 L. 129.000 L. 129.000 L. 125.000 L. 149.000 L. 109.000 L. 125.000

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

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - 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)

titolo programma	computer	prezzo

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

- ☐ PAGHERÓ 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.

CV

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

DIRETTORE RESPONSABILE
Pierantonio Palerma

DIRETTORE TECNICO
Maurizio Miccoli

COORDINAMENTO REDAZIONALE:
Giampaolo Moraschi

COORDINAMENTO ESTERO
Francesca De Chiara

REDAZIONE
Carlo Barone, Antonio Loglisci, Marco Mazzocchi, Franco Metta

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Loredana Ripamonti, Roberta Bottini

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
F & G

COORDINAMENTO GRAFICO
Marco Passoni

HANNO COLLABORATO:
Deniz Ahmet, Andrea Colombo, Federico Croci, Paolo Cupola, Paul Glancey, Raffaele Gomerio, Gary Lord, Alpidio Mechionna, Paul Rand, Gabrio Secco, Rik Skews, Sabino Sinesi, Andrea Trasatti

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
IL NUMERO UNO NELLE RIVISTE SPECIALIZZATE

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
ELCOGRAF S.p.A. - Beverate di Brivio (CO)

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 sotto licenza EMAP PUBLICATIONS U.K.
CSST
Associato a:
Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

La tiratura e la diffusione di questa pubblicazione sono certificate da Reconta Ernst & Young secondo Regolamento CSST. Certificato CSST n. 623 del 12/10/94 relativo al periodo luglio '93/ giugno '94.

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.

SOMMARIO

10 MAILBAG
"Cover girl" cercansi... CVG si trasforma per l'ennesima volta come un Mutaforme Vesuvano e lancia il concorso più sboccato del secolo: Miss CVG!

20 NEWS
Dopo l'abboffata di prodotti natalizi che cosa pretendete ancora? Non sapete che l'Epifania...

24 PREVIEW
A proposito di proverbi: c'è quello che recita "chi tardi arriva male alloggia"... e le anteprime sono tra le ultime pagine ad essere realizzate...

CANNON FODDER	26
KAWASAKI	24
MASTER AXE	25
MEGA MAN X 2	27

28 HARDWARE CORNER
Speciale Paravision SX-1 Come trasformare il vostro CD32 in un Amiga 1200.

30
Speciale Saturn E' arrivato! Finalmente si può poligonalizzare anche a casa con i lottatori più "sfaccettati" che la storia ricordi!

110 PLAYMASTER
Due mega-soluzioni globali in un colpo solo!

DEMON'S CREST	116
DREAM WEB	110

124 KILLED GAMES
Dopo essersi sollazzato con Parodius 2 Maurizio era talmente contento che vi ha preparato una puntatona nutrita sui picchiaduro!

134 PINBALL WIZARD
"Ucci, ucci, sento odor di flipperucci..." "Frederico" ha fatto una scorpacciata in quel di Chicago, ed ora doverosamente ci riferisce!

140 BOARD GAMES
"Ehm, Maurizio, il pezzo mi è venuto un po' "lunghetto", e non ho neanche scritto tutto ciò che volevo..." "Quanto?" "16.000 caratteri..." "AAAARRRGGGHHH!!!!"

42 REVIEW
Speriamo che dopo le Feste Natalizie vi sia rimasto qualche spicciolo da spendere anche questo mese, visto che in giro c'è un po' di robetta interessante...

3DO

FIFA SOCCER	52
SAMURAI SHODOWN	65
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	57



AMIGA

EMBRYO	56
FOOTBALL GLORY	47
PREMIER MANAGER 3	48
THEME PARK	38



AMIGA 1200

ALIEN BREED TOWER ASSAULT	46

AMIGA CD32

UFO	62

MARIO

GENNAIO 1995

44

MEGA DRIVE

THE LION KING 98
VIEWPOINT 106



WOLVERINE 108

MEGA DRIVE 32X

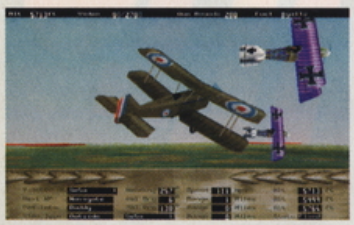
DOOM 76



STAR WARS 78

PC

DESERT STRIKE 54
DAWN PATROL 50



LODE RUNNER 64
MASTER OF MAGIC 39

PC CD-ROM

ACES OF THE DEEP 42



CYBERWAR 60
DEATH GATE 43



DRAGON LORE 66
SATURN VIRTUA FIGHTER 30

SUPER GAME BOY

BOMBERMAN 68
CONTRA TAW 70
SPACE INVADERS 73
TARZAN 72

SUPER NES

ADVENTURE ISLAND 2 80



PROJECT-X 55
TRANSPORT TYCOON 34



ANIMANIACS 88
GHOUL PATROL 102
INDIANA JONES' GREATEST ADVENTURES 90



MICROMACHINES 100
NOSFERATU 92



PARODIUS 2 83



PERFECT ELEVEN 86
PINBALL FANTASIES 101
SAMURAI SHODOWN 96
THE DEATH & RETURN OF SUPERMAN 104
THE LION KING 98
ULTIMA 82
X-MEN MUTANT APOCALYPSE 94

SUPER NES

VIRGIN

BITMAP BROS.

PICCHIADURO

GRAFICA **70**
Ha un bell'aspetto? Gli sprite sono adeguati al gioco in cui si trovano? Lo scrolling è ultrascattoso o megafluido? Questa voce riguarda l'aspetto più esteriore del gioco.

SONORO **50**
Più orecchiabile è la musica, più realistici sono gli effetti sonori e maggiore è il punteggio sotto questa voce.

GIOCABILITA' **74**
Qui viene indicato se un gioco è divertente o coinvolgente. Più il voto è alto, più il gioco è...da giocare!

LONGEVITA' **78**
Ci giocherete per mesi e mesi o lo riutilizzerete ben presto come sottobicchiere? Date un'occhiata alla percentuale di longevità e lo saprete!

GLOBALE **78**
La voce più importante. Non è una media degli altri punteggi ma la pigli comunque in considerazione. In altre parole vi dice se un gioco è bello oppure no.

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

SPECIFICHE DI CIASCUN PROGRAMMA A SECONDA DEL SISTEMA.

LA NUOVA PAGELLA

I PUNTEGGI

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

Questo mese potrei cavarmela dicendovi di andare a leggervi l'introduzione della posta: "LOG" è stato abbastanza esplicito nel proporvi i temi che caratterizzeranno il nuovo anno videoludico. In effetti il mondo dei videogiochi è in subbuglio, e di conseguenza anche quello delle riviste di settore, come potete facilmente constatare gettando un'occhiata nella vostra edicola preferita... Riviste che nascono, riviste che muoiono, riviste che si trasformano cambiando nome... Le sorprese sono all'ordine del giorno!
E questo mese, ahimè, è il nostro turno di riservarvi una sorpresa... In breve, questo è l'ultimo numero di CVG. Sono molti i motivi che hanno determinato questa sofferta decisione, ma il principale è che in questo momento di crisi generale, per contrasto esistono sul mercato troppi sistemi (circa una ventina), per cui è diventato problematico gestire in maniera adeguata una rivista multiformato come CVG. Ed è per questo motivo che, pur non promettendovi niente, spero, anzi, noi tutti speriamo che questo non sia un addio ma soltanto un arrivederci a presto... BUON ANNO A TUTTI

MAURIZIO "IUR" 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!

RISERVATO AGLI OPERATORI DEL SETTORE:
Ricerchiamo rivenditori e punti vendita in tutta Italia

GEVIN S.R.L.
CORPORATION

IMPORTATORE DISTRIBUTORE ESCLUSIVO UFFICIALE PER L'ITALIA

NEO·GEO CD



VI OFFRIAMO:

- ASSISTENZA TECNICA SPECIALIZZATA
- QUALITÀ GRAFICA E VELOCITÀ DI GIOCO A LIVELLO DI COIN OP
- SONORO INSUPERABILE (QUALITÀ CD)
- RAPIDITÀ DI CARICAMENTO E NON DURANTE IL GIOCO
- PREZZO CONTENUTO DELLA CONSOLE E FORTEMENTE RIDOTTO SUI GIOCHI
- SONO GIÀ DISPONIBILI PIÙ DI 30 TITOLI

IMMINENTE



POTRAI GIOCARE CON:

Art of Fighting 1 e 2
Samurai Shodown 1
Fatal Fury 1-2 e Special
Super Sidekicks 2
Top Hunter
King of Monsters 2
Magician Lord
Football Frenzy
Top Player's Golf
Baseball Stars 2
Last Resort
Nam 1975
Ninja Commando
Crossed Swords
Blue's Journey
Thrash Rally...

E tanti altri ancora !







ULTIMA USCITA



GEVIN S.R.L. Via Nuova Poggioreale, 163 A/b - 80143 NAPOLI Tel. (081) 281582 PBX • Fax (081) 5546641



1995: l'anno dei sistemi CD sembra essere davvero arrivato. Nel corso dei prossimi mesi il mondo dei videogiochi subirà dei radicali cambiamenti. Il videogioco si evolverà e troverà nuove dimensioni, sia sotto il profilo grafico-sonoro, sia sotto quello del modo di giocare. Uno degli obiettivi che caratterizzerà la vendita delle nuove macchine sarà quello di allargare la fascia degli utenti, possibilmente tendendo verso quelli che fino ad oggi non hanno mai guardato al videogioco come mezzo di divertimento universale. Voglio dire che oltre a giochi tradizionali ultra-arricchiti di effetti grafici, sonori e palle varie, verranno prodotti giochi per persone adulte. Ma non solo, visto che i titoli in preparazione promettono trastullamento ad alti livelli e per tutti. E' facile far risalire un simile atteggiamento ai grandi interessi (in biglietoni) in gioco, quindi non stupitevi del polverone che si alzerà tra poco. La guerra che si scatenerà tra i colossi del settore farà sembrare tutte le battaglie precedenti dei tafferugli insignificanti. E' lecito aspettarsi un bombardamento fitto e penetrante di messaggi, spot e mezzi affini per accaparrarsi la fiducia e i risparmi dell'utente medio. Sarà dunque opportuno non lanciarsi ad occhi chiusi in un mercato anarchico che troverà una forma stabile soltanto dopo diverso tempo e dopo diversi colpi di scena. Se non volete trovarvi orfani di una macchina, se volete capire l'andamento del settore e prendere delle decisioni in base a criteri razionali, dovete per forza continuare a leggere CVG, il mezzo per eccellenza che rende intellegibile la realtà simulata dei VIDEOGIOCHI!

a cura di ANTONIO LOGLISCI

VA BENE COSI'...

Radioattiva redazione di CVG sono un ragazzo di 14 anni appassionato (ovvio, vi leggo) di videogiochi. Non possiedo alcuna macchina da gioco, ma solo perché sono ancora molto indeciso su cosa acquistare. Comunque, grazie a CVG ho sempre una panoramica completa di tutto il mondo hardware e software videoludico. Per prima cosa vorrei dire quello che penso della "Sindrome da 90%" dei giochi. Capisco perfettamente che anche un gioco che prende 80% o più, è un gioco bellissimo, ma, a parte il fatto che ormai i giochi hanno prezzi astronomici (ad esempio, una cartuccia per SNES quasi mai costa sotto le 100 mila lire) e quindi l'acquirente, ovvero il ragazzo, a meno che non sia ricco sfondato, non può permettersi più di 2-3 titoli al mese. E poi, raramente si ha la possibilità di testare i giochi personalmente, e anche se lo si potesse fare, non sarebbe certo per un tempo sufficiente, quindi i ragazzi si fidano anche delle riviste specializzate (CVG only!). Passiamo ora ai complimenti d'obbligo perché ve li meritate. Innanzitutto, un applauso per aver tolto l'unico neo di CVG, ovvero i box, che



sono ormai inesistenti grazie alla nascita delle didascalie e alle recensioni new generation. Poi, ulteriore applauso (ma questa volta con lode) al prezzo della rivista: da quando è nata, pur innovandosi nel tempo, non è mai aumentato. Bravi ragazzi, continuate così e avrete un pubblico sempre più vasto! Infine, alcune domande-consigli sulla rivista:
1) Perché a volte (ma non spesso) nel sommario una recensione è indicata ad una determinata pagina, mentre nella rivista risulta in un'altra?
2) Secondo me non sarebbe una cattiva idea aggiungere alle valutazioni la voce "Originalità". Che cosa ne dite?
3) Perché la 3DO costa così tanto?
4) Perché non dedicate più spazio all'hardware specifico, come schede grafiche, mouse e simili? Inoltre perché non aggiungete una paginetta dedicata interamente alla Realtà Virtuale?
5) Ma qui sul lago di Garda dove sono in vacanza (estiva NdLOG), esiste SF2 turbo? Io non riesco a trovarlo! Ciao, spero di essere pubblicato.
ALESSANDRO "SLASH" MINELLI
(Mantova)





So. So, so. So benissimo che hai scritto questa lettera ben cinque mesi fa, ma all'improvviso, come una carcassa finita in un salone di macchine nuove, la tua lettera è finita nel mucchio di questo mese. Comunque sia, il contenuto del tuo piatto a base di carta e inchiostro è sufficientemente coevo per essere pubblicato ora. Spero che nel frattempo ti sia deciso ad acquistare una macchina da gioco, visto che in questo breve lasso di tempo il mondo dei videogiochi è stato quasi interamente stravolto. Per quel che riguarda i voti e le difficoltà nella loro interpretazione posso suggerirti di non soffermarti sul freddo numerino in percentuale, ma di leggere bene tutta la recensione e il commento, oltre alle didascalie ed ai voti parziali. Solo in questo modo riuscirai a filtrare le informazioni che ti servono in fatto di scelta di giochi. D'altro canto, il sistema di valutazione non è mica quello scolastico, visto che bene o male il "range" dei voti ha un'ampiezza di una trentina di punti (Un gioco che prende sopra il 65-70 è già da prendere in considerazione per l'acquisto, anche se magari l'ultima parola "spetta" al contante che vi chiede il negoziante per quel gioco "bellino, ma non troppo"... NdMaurizio). Ma veniamo alla cinquina di domande che ci rivolgi:
1) Devi sapere che quando quelle due "ricchionazze di gomma" di Maurizio e Giampaolo preparano il sommario, accompagnano sempre il loro lavoro con aspirate immani a sigarette senza filtro e senza tabacco. Ti puoi benissimo immaginare quello che due tipi così inaffidabili, per giunta alterati psichicamente, possano combinare.
2) E' sicuramente un ottimo suggerimento. In questo modo noi la finiremmo di sprecare righe preziose e voi capireste meglio quanto un gioco è innovativo. Ne discuteremo nella prossima rissa redazionale.
3) Non è che costi tanto, è la lira che vale poco. A parte questo, i signorotti del progetto dovranno pur arginare le perdite dovute alle poche unità vendute fino ad oggi.
4) Di spazio l'hardware ne trova già quando è sufficientemente innovativo, quindi mi sembra poco pratico dedicargli uno spazio fisso. Per la paginetta alla RV penso che non

NEWEL srl

computers e videogames

20125 Milano
Via Mac Mahon, 75
Informazioni 02/39260744 (5 linee)
Ordini fax 02/33000035 (2 linee)



L. 29.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



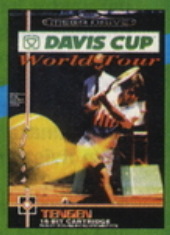
L. 39.000



L. 39.000



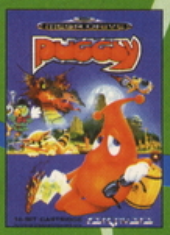
L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 49.000



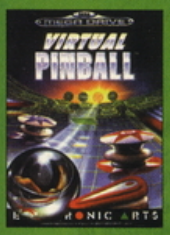
L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 59.000



L. 59.000



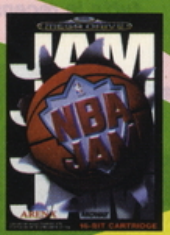
L. 59.000



L. 59.000



L. 59.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 79.000



L. 79.000



L. 79.000



L. 99.000



L. 99.000



L. 99.000



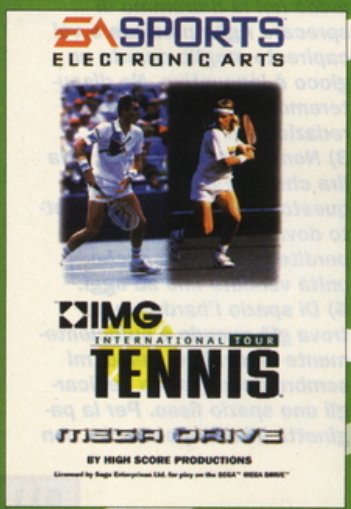
L. 99.000



L. 99.000



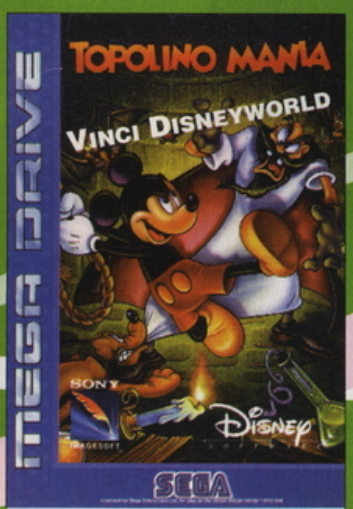
L. 99.000



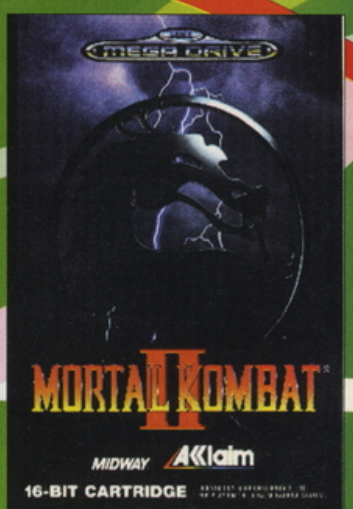
L. 69.000



L. 109.000



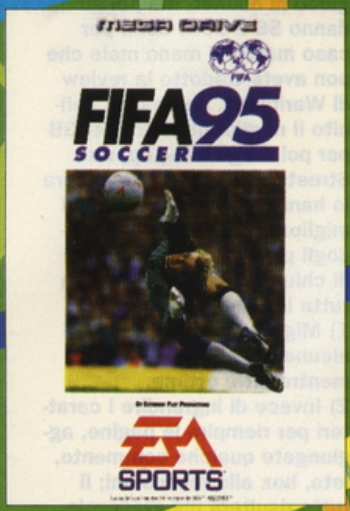
L. 119.000



OFFERTA !!!

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

6 linee per ordinare tel. (02) 33000036

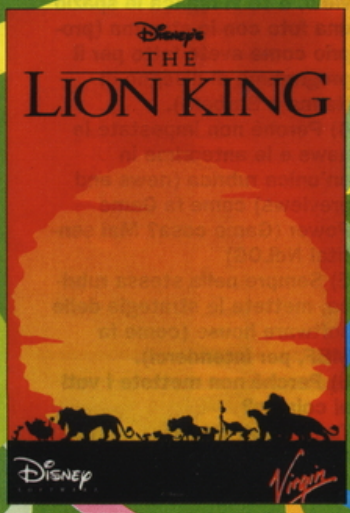


L. 109.000

DISPONIBILE SEGA SATURN 32 BIT SYSTEM

TUTTE LE NOVITÀ PER GAME GEAR

DISPONIBILE 32 X ADATTATORE 32 BIT PER MEGADRIVE "PAL"



DISPONIBILE !!!



L. 99.000



L. 99.000



L. 99.000



L. 109.000



L. 109.000



L. 109.000



OFFERTA !!!



L. 119.000



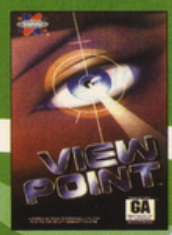
L. 119.000



L. 119.000



L. 119.000



L. 129.000



L. 129.000

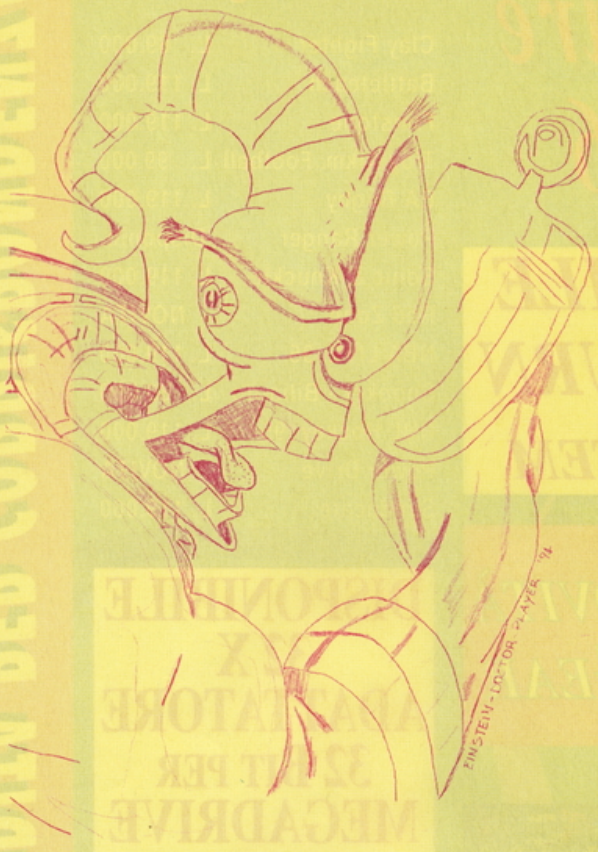
Giochi Megadrive

Clay Fighter	L. 89.000
Battleteach	L. 119.000
Flinstone	L. 119.000
Troy Aikm. Football	L. 99.000
EA Rugby	L. 119.000
Power Ranger	Disponib.
Sonic & Knuckle	L. 119.000
Red Zone	NOVITÀ
NBA LIVE '95	L. 119.000
Snooker - Biliardo	L. 89.000
NHL Hockey '95	L. 119.000
Power Drive	NOVITÀ
Syndacate	L. 119.000

Giochi Master System

Agassi Tennis	L. 29.000
Aliens 3	L. 39.000
Buggy Run	L. 39.000
Cool Spo	L. 39.000
Desert Speed	L. 39.000
Donald Duck 2	L. 39.000
Gauntlet	L. 29.000
Golden Axe	L. 39.000
GP - Rider	L. 39.000
Impossible Mission	L. 29.000
Jungle Book	L. 59.000
Mortal Kombat II	L. 79.000
New Zeland Story	L. 39.000
Out Run Europa	L. 29.000
Renegade	L. 29.000
Space Gun	L. 29.000
S. Space Invader	L. 39.000
Superman	L. 39.000
The Flash	L. 39.000
Transboat	L. 19.000
W.Class Golf	L. 39.000
Wimbledon 2	L. 29.000
Zaxxon 3D	L. 39.000

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA



sia ancora il momento, visto che quello che c'è in giro è di poca rilevanza. Comunque, è un suggerimento certamente valido per il futuro.
5) Almeno nelle vacanze invernali, sei riuscito a trovarlo?

LE VOGLIO TUTTE COSI'...

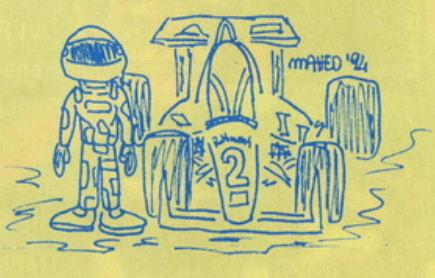
Ciao, sono un possessore di un mitico (e decrepito NdLOG) Videopac Philips, di un Commodore 64, di un Amiga e di un Nes (pensa che ce l'ho pure io! NdLOG). Vi seguo dal primo numero e devo notare che siete in costante erudizione. COMPLIMENTI!
Vorrei porvi alcuni quesiti, sperando in una risposta:
1) Pensate che i possessori di un Amiga 500 possano iniziare a dilettarsi con una macchina da gioco più competitiva (come uno SNES) vista la morte ormai certa del 16-bit di casa Commodore?
2) Qual è il migliore sparatutto esistente tutt'ora per il SNES ed il miglior gioco calcistico per la stessa?
MICHELE
(Roma)

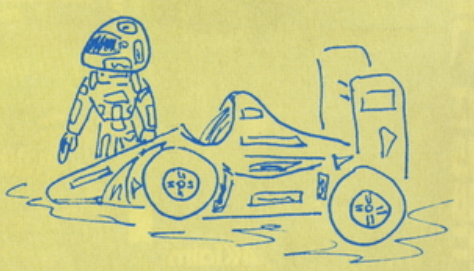
Prima una tiratina di orecchie: potevi anche metterlo il cognome, non ti veniamo mica a scroccare una cena. Poi i complimenti per la tua lettera breve. Senza dilungarmi troppo passo alle risposte.
1) Lo dico per esperienza personale: cambiare il sistema di gioco non è affatto un atto di ribellione o di tradimento nei confronti di quella che è stata la nostra macchina del piacere per tanto tempo, anzi, semmai avviene il contrario. Passare ad un altro sistema non può che essere il modo migliore per ritrovare stimoli nel videogiocare, che in sostanza vuol dire illuminare di una nuova luce una strada che ormai scompariva nell'ombra di un lume consumato. Se davvero amate i videogiochi non dovreste soffermarvi sul mero involucro di plastica che racchiude degli insignificanti chip, ma tollerare e provare tutto quello che il buon mercato offre, console comprese.
2) Rispettivamente Megaman X e Perfect Eleven (anche se pare che la conversione di Goal! sia un capolavoro).

AYRTON

MAURIZIO THE BEST

Caro Maurizio, (si, lo so che la posta non la curi tu, ma questa missiva è indirizzata proprio all'attuale caporedattore (ehm, Direttore Tecnico! NdLOG)), complimenti per la tua gestione di CVG, che grazie a te è diventata la più spiritosa e competente rivista di videogiochi d'Italia. Sì, perché ti ricordi la precedente gestione "Cardillo-Crosignani"? Il nostro/vostro mensile era diventato una squallida traduzione dell'edizione inglese e senza neanche la lealtà di scrivere che l'articolo era un adattamento (come fate giustamente ora) e non farina del sacco dei redattori italiani (vedi le recensioni di Uridium 2 e Turrican 3 tanto per fare due esempi). A proposito, ora che i due "vecchi" hanno cambiato rivista, hai visto cosa fanno (questa volta con Mean Machine-Sega e, mi pare, Nintendo Magazine)? Come si dice, il lupo perde il pelo, ma non il vizio!!! A riguardo vorrei dire una cosa: noto con piacere che le recensioni anglosassoni stanno diminuendo, i quali autori inglesi considero degli emeriti beoti; esempio: Nba Jam lo definiscono il miglior gioco di basket, ma poi gli danno 88 e 89%. Sono per caso matti? E meno male che non avete tradotto la review di Warioland, che hanno definito il miglior platform per GB per poi dargli 87%, oppure Streets of Rage 3, che ancora lo hanno etichettato come il migliore della categoria dandogli però solo 82%!!! Prima di chiudere, le ultime cose a tutta la redazione:
1) Migliorate le foto, perché alcune sono un po' scure, mentre altre ottime.
2) Invece di ingrandire i caratteri per riempire le pagine, aggiungete qualche commento, foto, box alle recensioni; il tutto risulterà più gradevole.
3) Mettete i loghi nelle review, o se vi manca lo spazio una foto con lo stemma (proprio come avete fatto per il programma di disegno di Hanna e Barbera).
4) Perché non impostate le news e le anteprime in un'unica rubrica (news and previews) come fa Game Power (Game cosa? Mai sentita! NdLOG)
5) Sempre nella stessa rubrica, mettete le strategie delle software house (come fa MBF, per intenderci).
6) Perché non mettete i voti ai coin-op?
Tanti saluti a tutti...
GIUSEPPE "TRM" PEIORE
(Prato)





Ma guarda quanto fango sei riuscito a spalare sui poveri Cardillo e Crosignani! Quello che hai detto restano comunque tue legittime opinioni, sulle quali io non intendo affatto intervenire. Quello che mi preme fare è invece sottolineare ciò che sei riuscito a notare, vale a dire che CVG italiana sta diventando sempre più indipendente da quella inglese. A riguardo fai benissimo a complimentarti con lo Zio Mau, perché è grazie a lui e alla sua scassatissima Golf che possiamo provare e recensire direttamente i giochi che mensilmente ingombrano il mercato. Infatti lo Zio, oltre a organizzare tutto il lavoro in maniera impeccabile (o quasi), tiene sotto controllo le vetrine dei negozi e le presentazioni delle case di distribuzione per catapultarsi all'occorrenza ad accaparrarsi tutto il possibile, anche a costo di rimanere per strada con il suo macinino succhia acqua (per la cronaca, ogni kilometro la macchina di Maurizio perde ben 3 litri di acqua... roba da guinnes dei primati!). Tuttavia non mi sembra il caso di insultare i colleghi d'oltre Manica, che in definitiva hanno a che fare con una realtà ben differente dalla nostra e con un pubblico diverso da quello italiano (e poi spesso hanno anche gusti diversi da noi italiani... non per niente sono inglesi! "NdZioAutobotte". Detto ciò, passo subito all'analisi dei tuoi suggerimenti.

1) Per le foto facciamo davvero il possibile, a volte anche di più!

2) Secondo noi la grandezza

FOTO-CLICK

Finalmente lo abbiamo smascherato. Dopo alcuni mesi di appostamenti e lunghi pedinamenti, siamo riusciti finalmente a vedere la vera faccia di Giampaolo "Jumpy" Moraschi. Anzi, abbiamo fatto di più: un nostro caro amico è riuscito a fotografarlo e ci ha spedito la prova scottante che potete vedere. Guardate i suoi occhi spiritati: in confronto, quelli di Schillaci sembrano chiusi! Se vi state domandando cosa guardava è presto detto: un video di quelli vietati ai minori, ma non le solite porcherie, bensì uno molto più potente, da elettroshock per intenderci. Sì, perché quella che balla e si strofina come una gattina su tutti gli oggetti è quella maialona di Fuffy, da voi conosciuta con il nome di Marco Mazzocchi. Non ci credete? E allora come mi spiegate la sua recente chiamata alle armi sotto l'incarico di dama-alza-morale nella stessa identica caserma dove sta scontando i suoi giorni il vecchio Gabrio? Sapevo di avere ragione...



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.

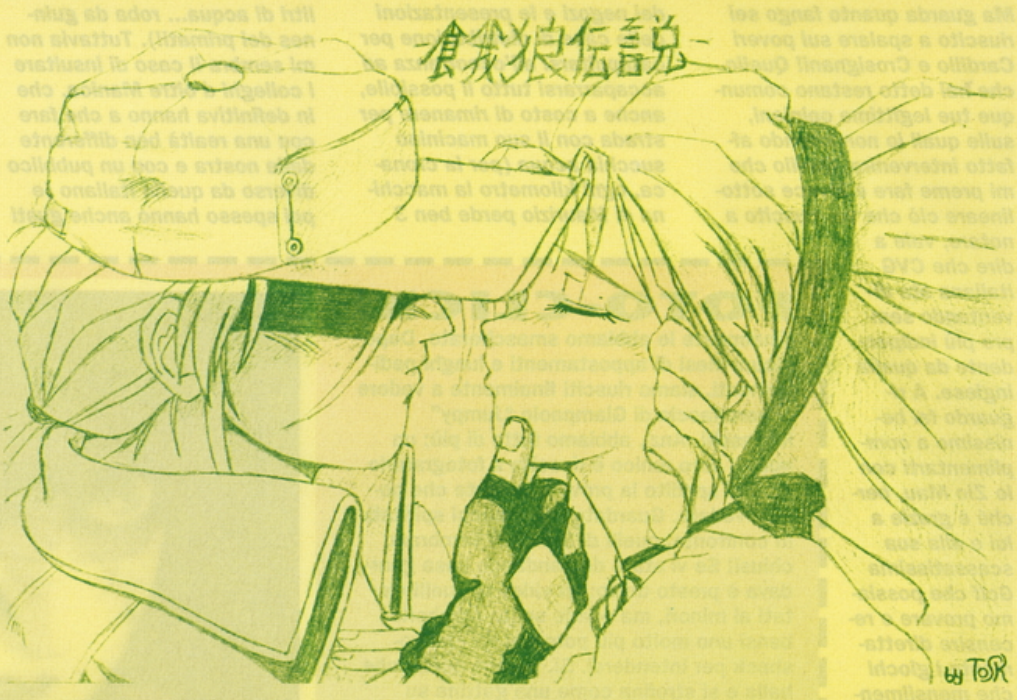


NON TI RESTA CHE PROVARE E VEDRAI CHE NE RIMARRAI CONTENTO.

"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.

dei caratteri è giusta e non va toccata, dato che il testo deve essere prima di tutto leggibile chiaramente. E poi mica tutti hanno 10/10 come te!
3) Si padrone!
4) Perché noi siamo scienza, non fantascienza!
5) Perché non vanno bene lì dove si trovano?
6) Non devi mica comprarli!



GLI STERMINATORI

Assassini!!!! Una, dico, una sola recensione per Amiga! Ma non vi vergognate?!?! Sono un ragazzo di 14 anni e possiedo un bellissimo A1200 (e che è 'na donna? NdLOG). Ai primi di ottobre sono andato dal mio giornalaio di fiducia e ho speso le solite 5000 lire per la mia rivista preferita (CVG purtroppo); una volta uscito ho cominciato a sfogliarla e sono riuscito a trovare 1 sola recensione per Amiga (riprova e sarai più fortunato! NdLOG). Al primo momento ho pensato di trovarmi in un incubo; poi ho realizzato che ero perfettamente sveglio e che l'orripilante notizia era vera. Lasciando da parte le bestemmie che ho tirato dopo (maleducato! NdPierPiero), passiamo al sodo: sono stufo che esistano solo recensioni per SNES o MD. Alla recensione di MK2 per Snes sono state dedicate ben 4 pagine, se non sbaglio, e cosa ne dite dei preview (e cosa ne dici delle milioni di cartucce vendute? NdLOG)? Uguale al resto, solo console! Non dico tanto, ma potreste almeno recensire 3 giochi per Amiga al mese, non mi pare una gran fatica. Non osate rispondermi dicendo che non producono più giochi per Amiga perché vi potrei citare titoli come: Cannon Fodder 2 (l'uno l'ho finito da un pezzo... bellissimo! NdLOG), Sensible Golf, Theme Park (per A1200). Ad ogni modo non volevo offendervi, ma solo farvi notare che rischiate di perdere una buona parte di lettori; per me comunque resterete sempre i migliori (un po' di lecchinaggio ci sta sempre bene) (se lo dici tu! NdLOG). Vi saluto e spero che la mia lettera sia pubblicata e che le parole dette abbiano effetto.
NICOLA GRILLO
(Udine)

L'ANGOLO DELL'ARTISTA

Anche questo mese abbiamo ricevuto abbastanza materiale da poter eleggere il vincitore del premio più simbolico di CVG, vale a dire quello del disegnatore ufficiale della rivista. Con difficoltà il signor Davide Baldovin è riuscito a laurearsi "miglior artista del mese", battendo ai punti il buon disegno di Fabio "Tosk" Costantin (un tenero bacio tra due piccioncini), che comunque potete trovare in queste pagine. Il motivo della scelta è presto detto: il lavoro di Fabio non è soltanto bello, ma è pieno di fantasia ed estro artistico. Secondo me, nemmeno lui sa cosa ha fatto, tuttavia il risultato è di grande effetto. Il dramma dell'uomo che tenta di liberarsi dall'elettronica della quale si era prima rivestito, mostra il pericolo che corriamo nell'essere così aperti e poco critici nei confronti della tecnologia. Questa è quanto meno la mia interpretazione. Passiamo ai ringraziamenti: oltre ai due abili artisti prima citati, vorrei ringraziare Einstein Doctor Player, Alberto Pino, Billy Rey Kene, Maved, Sergio Giusti e Lorenzo Barlondi, D. Di Monte e tutti coloro che hanno mandato altra robaccia, ma che grazie al buon gusto del sottoscritto non hanno visto stampati su questa rivista. Prima di rimandarvi al prossimo mese, volevo lanciare un tema comune per i disegni che valuteremo per il mese di Marzo: la voce del joypad o joystick. Inviateci disegni a riguardo ed entrerete direttamente nella lizza degli aspiranti artisti del mese di Marzo. Ciao e buon lavoro!



MORGANA

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

PER I TUOI ORDINI
TEL. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

Super Nes USA	L. 249.000
Super Famicom	L. Telefona
Sper Nes Ita + Game	L. 279.000
Super Gameboy Ita	L. 119.000
Joi Pad Enforceer 1	L. 49.000
Joi Pad Enforceer 2	L. 59.000

NOVITÀ SUPERNES/FAMICOM

Balls	L. 109.000
Batman the Animated S.	L. 129.000
Bonk's Adventurs	L. 129.000
Bonkers	L. 119.000
Bubsy 2	L. 129.000
Crazy Chase	L. 109.000
Demon's Crest	Telefona
Donkey Kong Country	Telefona
Double Dragon 5	L. 129.000
Dragon Ball 2 3	L. 149.000
Dragon View	L. 129.000
Eartworm Jim	L. 139.000
Espn Baseball	L. 119.000
Final Fantasy 3	L. 139.000
Flinstones the Movie	Telefona
Great Circus Mystery	L. 119.000
Illusion of Gaia	L. 129.000
Indiana Jones G. Adv.	Telefona
Jungle Strike	L. 119.000
Jurassic Park 2	L. 129.000
Lemmings 2	L. 139.000
Lion King	Telefona
Macig Boy	L. 129.000
Maximum Carnage	L. 129.000
Micro Machine	L. 119.000
Might Max	L. 99.000
Nosferatu	Telefona
Pacman 2	L. 99.000
Pitfall	L. 139.000
Power Instict	Telefona
Rider's Spirit	L. 129.000
Samurai Spirit	L. 149.000
Shaq Fu	L. 139.000
Shounen Ninja Sauke	L. 149.000
Sparkster	L. 109.000
Street Racer	Telefona
Super Family Circus	L. 139.000
Super Morph	L. 109.000
Super Return of Jedi	Telefona
Topolinomania	Telefona
Troy Aikman	L. 129.000
Vortex	L. 139.000

I RICHIESTISSIMI

Batman Returns	L. 75.000
Battletoads VS Double D.	L. 109.000
Choplifter 3	L. 109.000
Clay Fighter	L. 109.000
Clay Mates	L. 109.000
Dragon	L. 119.000
Eeek the Cat	L. 109.000
Fatal Fury 2 Special	L. 139.000
Fifa Int. Soccer	L. 95.000
Joe e Mac 3	L. 99.000
Jungle Book	L. 119.000
Mega Man X	L. 119.000
Mister Nuntz	L. 129.000
Mortal Kombat 2	Telefona
NBA Jam	L. 119.000
Ran Ma 1/2 3	L. 139.000
Rock Roll Racing	L. 109.000
Secret of Mana	L. 129.000
Sensible Soccer Int. Ed.	L. 119.000
Stunt Race FX	L. 149.000
Super Bomberman 2	L. 119.000
Super Empire Strikes Back	L. 139.000
Super Star Wars	L. 129.000
Super Battle Tank 2	L. 109.000
Super Metroid	L. 119.000
Super Street Fighter 2	L. 129.000
Tetris 2	L. 119.000
Turn and Burn	L. 109.000
Young Merlin	L. 99.000
World Cup USA 94	L. 129.000

LE OFFERTISSIME

Addams Family 2	L. 69.000
Asterix	L. 59.000
Axelay	L. 69.000
Equinox	L. 79.000
Flashback	L. 59.000
Goof Troop	L. 69.000
Mech Warriors	L. 89.000
Parodius	L. 69.000
Sensible Soccer	L. 59.000
Sky Blazer	L. 89.000
Spiderman X Men	L. 89.000
Sunset Riders	L. 89.000
Super Bomberman	L. 59.000
Zombie ate my Neighbors	L. 89.000

GAME BOY

Game Boy + Tetris	L. 139.000
	L.
Alien 3	L. 39.000
Adventure Island 2	L. 69.000
Asterix	L. 59.000
Bionic Commando	L. 59.000
Bonk's Revenge	L. 69.000
Contra Alien Wars	L. 69.000
Darwin Duck	L. 49.000
Donkey Kong	L. 69.000
Jordan Bird	L. 49.000
Yogi	L. 69.000
Mega Man	L. 49.000
Mega Man 5	L. 69.000
Mickey's ultimate Challenge	L. 69.000
Mortal Kombat 2	L. 79.000
Power Rangers	L. 69.000
Robocop VS Terminator	L. 69.000
Star Wars	L. 59.000
Warioland	L. 69.000
World Cup	L. 49.000

DISPONIBILI
TOPOLINOMANIA
DEMON'S CREST

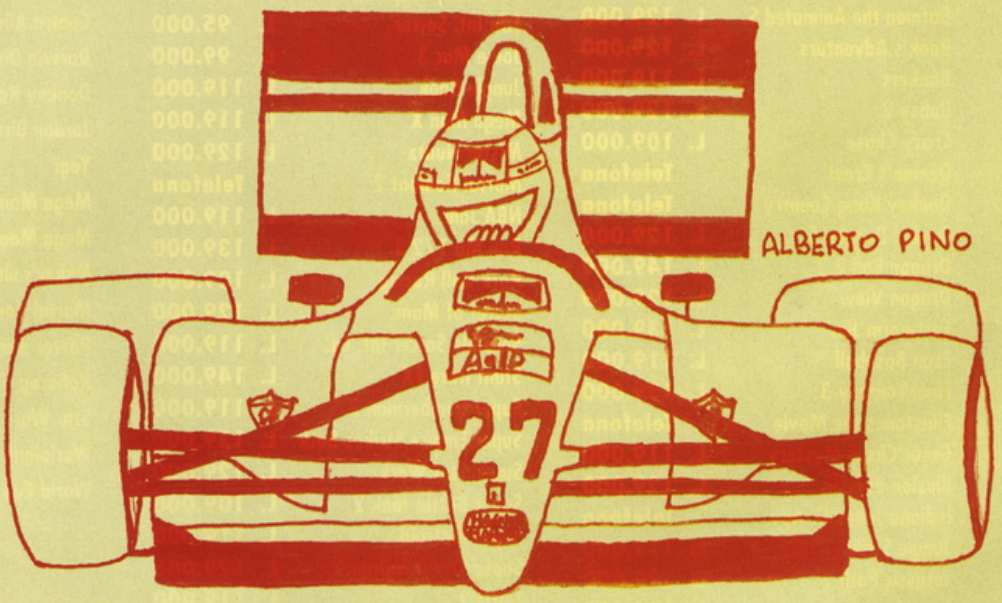
OFFERTA
SPEDIZIONI
L. 5.000 per posta
L. 10.000 per corriere

MISS CVG

Attenzione attenzione! Avviso per tutte le lettrici di CVG: è stato ufficialmente indetto il concorso che vi potrebbe spalancare la porta della stanza delle torture dello Zio Mau, volevo dire del futuro. Dal prossimo Marzo eleggeremo ogni mese la Principessina della rivista. Il concorso andrà avanti per un numero di mesi non ancora precisato, dopo i quali tutte le Principessine entreranno in finale e verranno giudicate dai lettori, che eleggeranno tramite il tagliandino che vi forniremo la Reginetta ufficiale di CVG. Care lettrici, siete dunque tutte invitate a mandarci le foto che mostrano tutta la vostra bellezza e la bontà che mamma natura ha voluto riservarvi. Vanno bene tutte le foto, purché si veda bene il... la faccia. Quelle troppo ose' non verranno pubblicate, dato che a riguardo Carlo ha già fatto costruire una bacheca apposita nel bagno degli uomini della redazione. Che altro dire... la prima vincitrice apparirà sul numero di Marzo, anche se una ragazza è stata già ammessa d'ufficio alla finale, visto che si è gentilmente offerta di prestare la sua immagine per il lancio del concorso. Non temete, la serietà del concorso è assicurata dal sottoscritto...



Ho pubblicato questa lettera non per ribadire le cose che ho già detto il numero scorso circa le condizioni dell'Amiga e del suo software, ma semplicemente per farvi sapere la quantità e la continuità delle lettere di questo tipo che ogni mese si insinuano nel sacco bucato della nostra posta. Dunque, Nicolino, ti rimando al numero scorso per una chiara e lucida visione della situazione, mentre adesso cercherò di confutare la tua ipotesi di una presunta diaspora. Primo: se ci sono poche recensioni per Amiga su CVG, stai tranquillo che sulle altre riviste la situazione non è affatto diversa. Secondo: se davvero si amano i videogiochi, si passa tranquillamente ad altro, non si resta ad affondare su una nave come un capitano eroico. Terzo: perché ce l'hai tanto con le console? Sei forse invidioso dei bellissimi titoli che escono su queste macchine? Quarto: sempre a proposito della fuga dei lettori, non mi sembra che tu ci abbia abbandonato, nonostante le aspre critiche, tant'è che alla fine ci mandi segnali d'amore, che noi siamo lieti di ricambiare. Quinto: i titoli che hai citato sono i pochi previsti per Amiga e la loro uscita sembra essere perfino scaglionata nel tempo. Puoi ben capire in questo modo il motivo di una simile scarsità di titoli recensiti. Lo ripeterò all'infinito: non abbiamo nulla contro l'Amiga! Come potremmo esserlo! Con che coraggio io e Carlo potremmo rinnegare le nostre umili origini?!



IL FINALONE

E anche questo mese abbiamo concluso. Come i più accorti di voi, o meglio quelli che hanno inviato le lettere, avranno notato, la rubrica è stata fatta con lettere ancora indirizzate e impostate alla precedente gestione. Il motivo di tale fatto è da far risalire ai tempi di lavorazione, che ci costringono a preparare il numero successivo, ancora prima che quello del mese sia in edicola. Poco male, visto che per il prossimo mese dovrei già poter lavorare con gli insulti riservati solo ed esclusivamente a me. Non vedo l'ora! Prima di chiudere vorrei proporvi un altro tema di discussione, che tra l'altro mi sembra di avere già lanciato all'inizio della rubrica: sto parlando dell'avvento delle nuove macchine da gioco, ovvero la nuova generazione dei sistemi da gioco casalinghi. Spediteci le vostre impressioni, speranze, critiche, insomma tutto ciò che vi suscita questo grande evento. Adesso vi devo salutare, ma non prima di aver ringraziato alcune persone: grazie a tutti quelli che ci scrivono, ma che puntualmente non vengono pubblicati (prima o poi il miracolo accadrà!), a quelli che ci mandano consigli, fotografie dei loro animali domestici e materiale vario; grazie allo Zio per l'incredibile tempo che mi dà per fare le recensioni e grazie TANTE a KATIUSCIA STORINO (questo nome non c'é nuovo...NdTutti), la stupenda ragazza che questo mese ci ha offerto una sua foto per lanciare il nostro concorso di bellezza... la tua generosità mi ha commosso. Ciao e arrisentirci al mese prossimo!

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

18100 IMPERIA - VIA G. AMENDOLA, 43 — TEL. 0183/29.91.91 - FAX 0183/29.07.72
20100 MILANO - VIA DEL MARE, 67/A — TEL. 02/89.54.00.04 - FAX 02/89.54.06.21
Servizio di listino automatico 24 h - Tel. 0183/29.95.95

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

NEWS

UN GAME BOY VIRTUALE?

E' in arrivo il Game Boy dei vostri sogni, e ad un prezzo davvero incredibile...



Nintendo ha presentato all'ultimo Shoshinkai Trade Show la sua nuova e segretissima piattaforma hardware. Stiamo parlando del VR32, meglio conosciuto tra gli addetti ai lavori come Virtual Boy. Si tratta di una console basata su un processore RISC a 32-bit, che utilizza due schermi LED ad alta risoluzione per produrre un effetto di spazialità tridimensionale. La console mostra inoltre un nuovo ed innovativo controller da impugnare con entrambe le mani per facilitare i movimenti all'interno dei giochi, rispettando le leggi della geometria spaziale. Il sistema probabilmente verrà venduto negli Stati Uniti ad un prezzo vicino ai duecento dollari, con le cartucce offerte all'incredibile (scusate, ma noi siamo sempre un po' sospettosi) prezzo di 50 verdoni. Sembra fin troppo bello per essere vero? Beh, non avete tutti i torti. Alla cerimonia di presentazione abbiamo infatti scoperto (ricordate però che abbiamo esaminato alcuni esemplari di preproduzione su cui giravano giochi ancora in beta-version) che il sistema non offre quella libertà di movimento 3D, propria dei sistemi VR che oggi conosciamo (ma che costano anche mille volte di più del Virtual Boy), e che la grafica si è rivelata abbastanza deludente, apparendo in rosso e nero, visto che si tratta di schermi LED e non LCD. Probabilmente la Nintendo spera in massicci acquisti da parte del popolo milanista... Scherzi a parte, la casa giapponese stima per il Virtual Boy una potenzialità di vendita di circa tre milioni di console e di oltre 14 milioni di cartucce nel primo anno di vendita (le prime macchine arriveranno nei negozi giapponesi a metà Aprile), ma a meno che la qualità del software non risulti di qualità molto superiore a quella mostrata alla fiera di Tokyo, ci pare una previsione alquanto ottimistica.





PLAYSTATION PRONTA PER IL LANCIO

Gli affezionati di console Hi-Tech saranno contenti nell'apprendere che il lancio dalla Sony Playstation si avvicina a grandi passi. Ecco infatti le prime foto del software di sistema che permetterà di ascoltare i nostri Cd audio preferiti attraverso quella che promette di essere una delle migliori macchine da gioco dei prossimi anni. Inoltre, si hanno notizie di un nuovo titolo: Victory Zone, che promette di essere alquanto interessante sia per grafica che per giocabilità.



SIM CITY 2000 ANCHE PER AMIGA

Sim City 2000, uno dei maggiori successi dello scorso anno sta (finalmente!) per venire convertito anche per Amiga 1200 e per PC CD-ROM. Nel momento in cui leggerete questa notizia, il gioco dovrebbe essere già presente anche nei negozi italiani, con la versione Windows che seguirà a breve. In dirittura d'arrivo anche SCURK, che non è un nuovo personaggio della Disney, ma l'acronimo di Sim City Urban Renewal Kit, cioè un accessorio da aggiungere al programma originale di Sim City per poter ridisegnare palazzi, strade, aeroporti ecc. nella maniera che preferiamo.





UN NUOVO 3DO PER APRILE

Goldstar, un colosso coreano dell'elettronica di consumo, ha presentato ufficialmente i propri piani di produzione di un nuovo esemplare di 3DO. Il 3DO Multiplayer (così infatti dovrebbe chiamarsi la console) verrà distribuita ai negozianti inglesi a partire dai primi di Aprile (in qualche negozio italiano potreste invece già trovarlo). Sebbene le specifiche tecniche siano assolutamente identiche a quelle della versione Panasonic, Goldstar sta facendo ogni sforzo per poter vendere le proprie macchine ad un prezzo sensibilmente inferiore. Incrociamo le dita... Nel frattempo, la 3DO Company (la casa promotrice del progetto 3DO) ha annunciato che nel mese di Novembre si è superata la soglia delle 250.000 unità vendute in tutto il mondo. Se compariamo questo dato alla diffusione degli altri formati, potremmo pensare che si tratti semplicemente di una goccia nel mare dell'intrattenimento videoludico, ma se fate mente locale e considerate che stiamo parlando di una console Hi-Tech dal prezzo non indifferente (posizionata per di più in un segmento di mercato appena nato), il risultato può essere visto come estremamente soddisfacente.



JAGUAR IN OFFERTA SPECIALE

Peccato che questo non succeda anche in Italia: in Inghilterra una grossa catena di informatica e videogiochi, la Silica, ha messo in vendita (solo per il mese di Dicembre) il Jaguar al presso speciale di 155 sterline. Si tratta del prezzo più basso mai praticato in Gran Bretagna per la console Atari, frutto della grande volontà di Silica nello spingere una macchina che secondo lei possiede le qualità necessarie per ritagliarsi un posto di primo piano nel panorama delle nuove console ad alto contenuto tecnologico.




Sigma


Tornado

Logic 3


FreeWheel

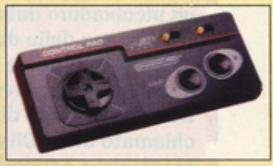

Phantom

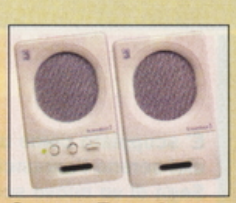

SpeedPad


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 G. Amendola, 43
Tel. 0183/29.91.91 - Fax 0183/29.07.72
Sede per Lombardia: 20100 MILANO - Via Del Mare, 67/A
Tel. 02/89.54.00.04 - Fax 02/89.54.06.21

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI RISPETTIVI PROPRIETARI

NEWS

NUOVI FILM DALLA DIGITAL PICTURES

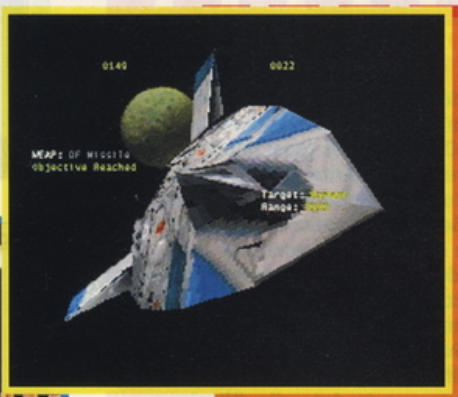


Grandi manovre alla Digital Pictures in vista dell'anno nuovo. Continuando a credere nel futuro del Mega-CD e dei PC CD-ROM, il boss della compagnia Tom Zito ha presentato alla stampa le ultime fatiche della software house. Attendete una futura recensione su Supreme Warrior, un picchiaduro dalla bella grafica, ma dalla dubbia giocabilità, su Corpse Killer, uno sparatutto davvero frenetico, su un gioco di basket chiamato Slam City e su un programma educativo che porta il nome di Kids on Site. Davvero notevole è la grafica, che si basa sulle sequenze in FMV che hanno reso famosa questa software house. Questa serie di "film interattivi" (così li chiamano alla Digital Pictures) arriverà nei negozi a partire dal mese di Marzo.





WING COMMANDER 3 SU 3DO



Fantastico! Anche i possessori di 3DO potranno sperimentare in prima persone le incredibili sequenze offerte da Wing Commander 3, il primo film-kolossal della storia dei videogiochi. La Origin (attraverso la Electronic Arts che l'ha acquistata recentemente) ha infatti speso la strabiliante cifra di oltre due milioni di dollari per produrre le sequenze cinematografiche di questo gioco. Abbiamo potuto giocare ad una versione di pre-pre-pre-produzione, ma già questa ci ha entusiasmato. Non c'è bisogno di ricordare che come attore principale della storia avremo Mark "Luke Skywalker" Hamill, e come copilota l'attrice Ginger Lynn (arf arf...).





SATURN FOREVER!



E' scoppiato come un fulmine a ciel sereno l'annuncio da parte di Sega di un nuovo sconvolgente gioco per la sua nuova console Hi-Tech. Si tratta di Virtua Hydelide (il nome è ancora provvisorio), un'avventura a poligoni che promette ore ed ore di esplorazione con un'ottima vista in seconda persona. La grafica è strabiliante e, come potete vedere dalle foto, promette di essere la migliore cartuccia a 64-bit del prossimo anno. Sfortunatamente non abbiamo notizie affidabili riguardo la giocabilità, ma state certi che non appena avremo qualche notizia ve lo faremo sapere. Stay tuned...

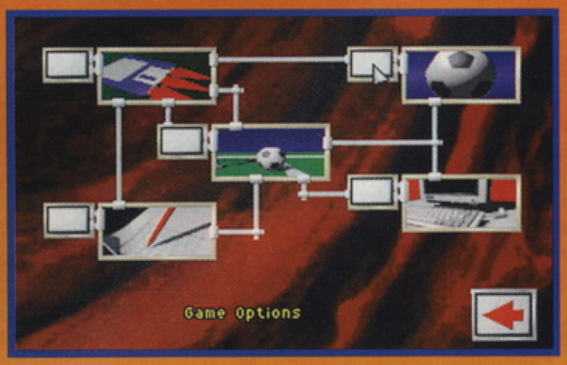






IL NUOVO CALCIO SIMULMONDO

La Simulmondo, senza dubbio la più prolifica ed attiva software house italiana, ha annunciato il suo nuovo gioco di calcio: Simulmondo Soccer. Dal demo in nostro possesso possiamo anticiparvi che il gioco promette bene, possedendo un motore tri-



dimensionale degno di nota. La grafica è notevole, resta quindi da testare il sonoro e, cosa più importante, la giocabilità. Previsto inizialmente per PC, il gioco verrà sicuramente testato da un Log che aspetta incuriosito ed ingolosito da questa italica produzione, visto che promette un replay a dieci telecamere (!?), la completa customizzazione della propria squadra ed una inquadratura speciale in occasione dei calci d'angolo. L'uscita è prevista per i primi di Febbraio (non vedo l'ora! NdLOG).







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

Videoclub Pedaci
Tel. 0185 - 734517
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 Mezzoptano
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 %

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

M.I.D.A.
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 0183/29.07.72
Via Del Mare, 67/A - 20100 MILANO - Tel. 02/89.54.00.04 - Fax 02/89.54.06.21
E' distributore esclusivo per l'Italia dei marchi:
GIOCA JOE - LOGIC 3

CVG PREVIEW

KAWASAKI SUPERBIKES



Le piegate in curva sono momenti davvero emozionanti...



Per prevedere le curve è sempre bene basarsi al radar.

E' in arrivo un nuovo gioco di moto che promette di dare sensazioni di velocità folli anche a chi odia il vento nei capelli...

Sono pochi gli sport che possono dirsi più pericolosi del motociclismo. Sono anche pochi gli sport come questo in grado di dare sensazioni veramente forti. D'altronde, ditemi voi, dove si vedono atleti letteralmente aggrappati al proprio mezzo, lanciato molto spesso a velocità pazzesche? Per dirla breve, non penso che ci siano



Il cruscotto della moto non è troppo sofisticato, ma poco importa.

altri sport in grado di dare uno scacco così intenso alle forze della natura (ma c'era del tabacco in quello che ti sei fumato? [NdCarlo] Seee... si è fumato l'impossibile! [NdMaurizio]). Nel limite del possibile, questo nuovo gioco, che tra breve dovrebbe raggiungere le vetrine di tutti i negozi, cerca di offrire nel migliore dei modi le emozioni di una gara di motociclette. Il piatto forte di questa simulazione dovrebbe consistere nei numerosi circuiti sui quali gareggiare: quindici per essere precisi, compresi il tracciato di Monza e il Gran Premio di Suzuka. Non mancheranno nemmeno tutte quelle particolarità che sono ormai divenuti elementi fondamentali, quali variabilità delle condizioni atmosferiche, differenti tipi di pneumatici, split-screen per il modo a due giocatori, cambio manuale o automatico e altro ancora. Dovrebbe esserci davvero tutto, quindi auguriamoci solo che sia sufficientemente giocabile e realizzato tecnicamente bene.

VERSIONE GAME GEAR

Molte delle caratteristiche della versione per Mega Drive dovrebbero esserci anche in quella per il portatile a colori di casa Sega, anche se il livello di dettaglio grafico sarà minore, mentre il numero dei tracciati non dovrebbe superare la cifra di dieci. Infine, i centauri saranno solo otto contro i quindici della versione sedici-bit.











DOMARK

VERSIONE:	USCITA:
MEGA DRIVE	GENNAIO
GAME GEAR	GENNAIO

MASTER AXE

CVG PREVIEW

Ecco per voi il nuovo beat-'em-up per Amiga: eguaglierà i suoi illustri predecessori, o finirà dimenticato in un polveroso sgabuzzino?



pupillo: Neil Axe. Questo simpatico giovine è uno dei più grandi esperti di arti marziali di tutti gli Stati Uniti, insegna Kung Fu e pensa che l'unico modo per affinare la propria tecnica di combattimento sia quello di strapazzare chi gli si piazza dinanzi, trasformandolo in un piatto di sushi. In questo gioco potrete utilizzare sia Neil, che uno degli altri tre lottatori a disposizione, ognuno con caratteristiche di combattimento differenti; ma purtroppo manca, ahimè, la possibilità di giocare in due contemporaneamente. Dopo aver scelto il vostro eroe girerete per gli USA alla ricerca del "combattimento perfetto", che mostrerà appieno tutta la vostra abilità. In ogni luogo in cui andrete avrete un avversario sempre più temibile da sconfiggere, che userà un modo di combattere sempre differente dai suoi predecessori, (gli avversari potranno essere armati o meno, usare la Kickboxing o il Karate, ecc.). Naturalmente non aspettatevi duelli leali, poiché per cercare di sconfiggervi i vostri nemici useranno ogni mezzo!



Combattendo come il nostro Neil le risse nel bar sarebbero sedate molto prima del solito.

Nella palestra incontrerete Jim il gigante, (così sembra lo chiamino i suoi amici).

Come in una delle scene di Terminator 2, potrete affrontare un poliziotto in una acciaieria.

Volendo potrete usare un combattente armato, ma non pensate che questo faccia molta differenza per i vostri nemici!





Se vi intendete di Kickboxing e volete imparare qualcosa di nuovo potreste dare un'occhiata a questo...





Questo lottatore sulla spiaggia sembra voler farsi notare a tutti i costi; ci vorrebbe proprio qualcuno per dargli una smontatina...

Negli ultimi anni le versioni Amiga dei beat-'em-up più famosi come Street Fighter 2, o Body Blows del Team 17, ci hanno sicuramente impressionato in maniera molto positiva. La Millenium ci tenta ora con il suo nuovo

Girando per gli USA, non poteva certo mancare un bel combattimento sotto "gli occhi" più importanti della storia d'America: i quattro presidenti del monte Rushmore.



MILLENIUM

VERSIONE: AMIGA

USCITA: FINE GENNAIO

CVG PREVIEW

CANNON FODDER



I vostri nemici si preparano ad attraversare il fiume: cercate di fulminarli con una bella mitragliata appena tenteranno la sortita.

Non fate caso ai numerosi morti sparsi sul campo di battaglia: cercate piuttosto di portare a casa la pelle.



Durante ogni partita potrete contare su diversi oggettini che vi renderanno la vita meno dura.



Una cosa è certa: non è bello parlare di guerra. Ciononostante sembra che questo argomento sia il terreno più fertile per la realizzazione di videogiochi.

Le cose che si possono fare con la tecnologia a 64-bit sono davvero tante, non trovate? Non so, prendete ad esempio un gioco che trova il suo punto di forza in una buona giocabilità, ma che in quanto a grafica lascia a desiderare. Beh, con la tecnologia che utilizza 64-bit quello stesso gioco non sarà poi cosi diverso. Niente paura, non allarmatevi: il gioco a cui mi riferisco è Cannon Fodder, un titolo che proprio per il suo genere strategico non necessita di una grafica eccessivamente pompata. Grazie alla Sensible Software questo gioco (molto popolare fra tutti i possessori di PC) è ora disponibile per il 64-bit dell'Atari. CF è una simulazione di guerra che alterna al classico gioco tramite pad,



Parte di questa missione consiste nel distruggere quel simpatico ponticello di fili "d'erba" che vedete nella foto.



Cercare una buona postazione dalla quale sparare senza essere colpiti è senza dubbio la parte più divertente delle varie missioni.



Il più delle volte cercare scampo nelle azzurre acque del fiume non serve a salvare la pelle. Infatti in questi frangenti si diventa facili prede del nemico.



Nascondersi fra gli alberi può essere un buon metodo per prendere di sorpresa le linee nemiche.

situazioni di strategia nelle quali dovrete cercare in tutti i modi di eleiminare il nemico. In seguito alla sua prima apparizione su Amiga, Cannon Fodder fu convertito per altri formati, come appunto quello PC. Il vostro compito consisterà nel guidare un manipolo di uomini attraverso diverse missioni che si svolgeranno su "terreni" di gioco di volta in volta differenti. Ciascuna missione avrà un suo preciso obiettivo diverso dalle altre. Per raggiungere il vostro scopo avrete a disposizione parecchi aggeggilli molto utili, come mitra, granate ed altre cosine interessanti. Per portare a casa la pelle non dovrete solo sparare a raffica sul primo cespuglio che si muove, ma dovrete soprattutto cercare posizioni di tiro che favoriscano voi e non i vostri nemici.

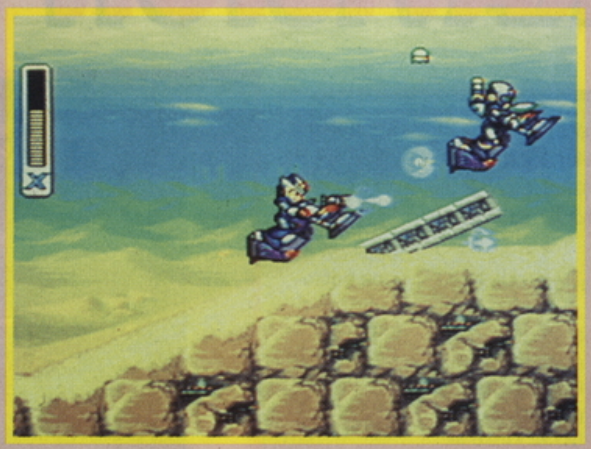
SENSIBLE SOFTWARE

VERSIONE:	USCITA:
JAGUAR	NON CONFERMATA

MEGA MAN X 2

CVG PREVIEW

Lo sparatutto per antonomasia sta per arricchire la sua saga con un nuovo episodio. E' tutto molto bello...





Una delle novità consisterà nella possibilità di guidare alcuni mezzi.

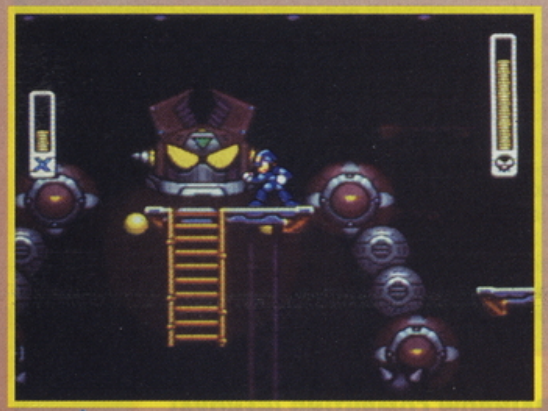
Dopo un felice esordio, Mega Man si appresta a tornare sul Super Nintendo con una marcia in più. Infatti, non contenti di aver già strabiliato con il primo Mega Man X tutti gli amanti del genere, quelli della Capcom hanno voluto sviluppare questo nuovo sequel con tecniche del tutto nuove, al fine di ottenere una quantità di effetti in termini grafici e giocosi a dir poco fenomenali. In particolare, la cartuccia conterrà un chip speciale chiamato C4, realizzato appositamente dalla Capcom per rendere i futuri giochi del sedici-bit sempre più all'avanguardia. Dal punto di vista giocoso non dovrebbero esserci sostanziali rivoluzioni, visto che per struttura e per divertimento la serie Mega Man è già di per sé perfetta. Quindi ai canonici

Dalla bellezza dei fondali e dei particolari che riempiono le schermate del gioco, le capacità del nuovo chip mostrano tutta la sua utilità.



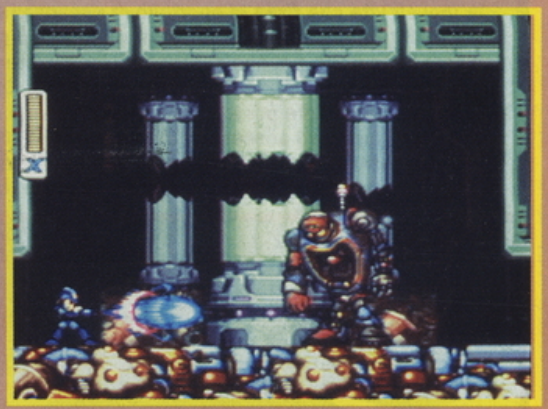


Gli scontri con i boss promettono di risultare ancora più impegnativi del solito.



Ecco uno dei nuovi boss di fine livello. Semplicemente fantastico!

Le capacità di Mega Man sono in costante evoluzione. Eccone un esempio...



In alcuni momenti, per uscire dai guai bisognerà fare l'impossibile.

stage si alterneranno gli altrettanto usuali scontri con i bossettoni di fine livello. Per il momento mi fermerei qui non anticipandovi nient'altro, lasciandovi immaginare il resto con l'aiuto delle foto qui intorno. Come dire... ne riparliamo quando esce la versione definitiva.



Sprite enormi e scontri epici... che desiderare di più?!

CAPCOM	
VERSIONE: SUPER NES	USCITA: GENNAIO

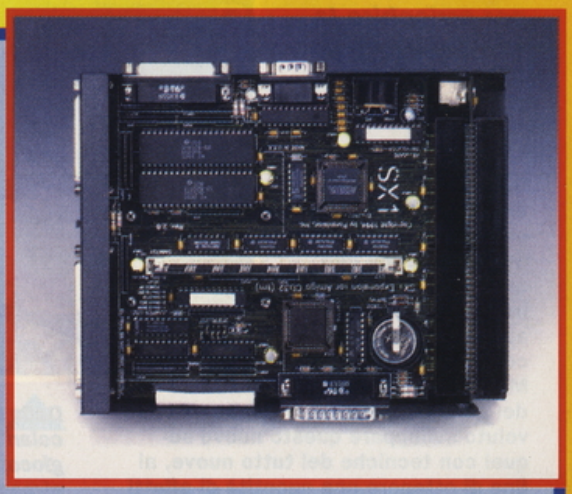
HARDWARE CORNER

PARAVISION SX-1

Benvenuti ad una nuova puntata di Hardware Corner. Questa volta vi proponiamo una vera chicca: un accessorio che trasforma il vostro amato CD32 in un Amiga 1200!!! Ma in questo numero lo spazio è tiranno, per cui cominciamo subito...

a cura di ***Giampaolo Moraschi***





L'SX-1 è una simpatica scatoletta che aggiunge al CD32 tutte le prese di input e output presenti sull'A1200 (compresa la possibilità di montare un HD interno), con inoltre un'espansione di memoria, un connettore per collegare una tastiera AT (quelle usate sui sistemi MS-DOS), un Hard Disk IDE esterno e un segnale audio proveniente da un microfono. Con ciò, il CD32 diventa come un Amiga 1200, se si eccettua la presenza di una tastiera esterna. Aprendo l'imballo, oltre alla scheda troviamo anche un floppy contenente le classiche utility di installazione e due CD-ROM con inclusi tutti i primi 1.000 dischi di Fred Fish. Il manuale (in inglese) è ben scritto anche se un po' troppo sintetico. L'installazione non è particolarmente difficile: rimuovete la grossa vite che fissa lo sportello di espansione posto sul retro del CD32 (attenzione a non rompere il fermo di plastica come abbiamo fatto noi!), poi con delicatezza incastrate il connettore inferiore dell'SX-1 nella presa a pettine del CD32. Ecco, tutto qui. Il secondo connettore posto più in alto serve solo nel caso in cui voi siate tra i fortunati possessori di una scheda Full Motion Video. Fate attenzione durante l'uso, perché i due apparecchi sono fissati tra loro solo dal connettore: è bene quindi evitare di spostare il CD32 quando è acceso, visto che altrimenti potreste combinare qualche guaio serio. Il problema lo si può risolvere creando una base (ad esempio di legno) che faccia da supporto ad entrambe le apparecchiature. Un altro aspetto da non sottovalutare riguarda l'eventuale installazione di un HD in un secondo momento, che pur non essendo un'operazione particolarmente difficile, risulta lunga e tediosa a causa degli oltre dieci bulloncini da smontare (in pratica si deve fare a pezzi l'intero SX-1 per poi rimontarlo di nuovo), senza contare il fatto che, avendo acquistato il disco fisso separatamente, dovremo essere in grado di formattarlo ed installarlo da soli. Il mio consiglio è quindi quello di acquistare la configurazione completa, in modo da collegare la scatola e farla funzionare in meno di cinque minuti. L'SX-1 ha sempre funzionato perfettamente: col drive esterno collegato tutti i giochi sono sempre partiti. L'Hard Disk (sia interno che esterno) è poi la solita manna del cielo che tutti gli amighisti dovrebbero provare: la velocità è eccezionale, come pure eccezionale è la possibilità di non dover più fare i "disk jockey" ogni due minuti. Abbiamo anche collegato sia delle stampanti che diversi modelli di modem e non abbiamo mai avuto particolari problemi. Solo con la tastiera bisogna fare attenzione, dal momento che i nuovi modelli denominati "autosensing" si sono categoricamente rifiutati di funzionare. Con le normali tastiere AT nessun problema, anche se premendo un tasto per la prima volta all'accensione, compaiono delle spurie (caratteri casuali) che scompaiono immediatamente dopo. Poi l'inconveniente non si ripresenta più fino alla successiva accensione. Si tratta insomma di un ottimo prodotto, che costruito in maniera affidabile, permette per poco più di 600.000 lire di utilizzare il CD32 come se fosse un normale A1200.



SI RINGRAZIA
RAINBOW COMPUTING (GENOVA)
PER AVERCI FORNITO L'ESPANSIONE

TIPOLOGIA DEL PRODOTTO: SCHEDA ESPANSIONE CD 32

DENOMINAZIONE: PARAVISION SX-1

PRODUTTORE: PARAVISION

▲
- *utilizzo tastiera AT*
- *accuratezza costruttiva*
- *compatibilità FMV*

▼
- *Connessione un po' delicata*
- *manuale in inglese*
- *prezzo un po' alto*

Appunt HALIFAX amento.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

Nuove linee nuovi prodotti

MEGA DRIVE

Nintendo®

SEGA GAME GEAR

GAME BOY

SEGA Master System™

AMIGA

NOVAG CHESS COMPUTER

PC-DOS

33° SALONE INTERNAZIONALE DEL GIOCATTOLO
FIERA MILANO
PADIGLIONE SUD
LACHIARELLA

Dal 19 al 23 GENNAIO '95

Padiglione 21, Stand N° D 38-40, C 39-41

Cynco SUPER VIDEO KARAOKE

HALIFAX
divertimento garantito

Halifax S.r.l. Via Giovanni Labus, 15/3 - 20147 Milano - Tel. 02/48300383 - Fax 02/48300406

SPECIALE SATURN

VIRTUA FIGHTER

CVG AIT

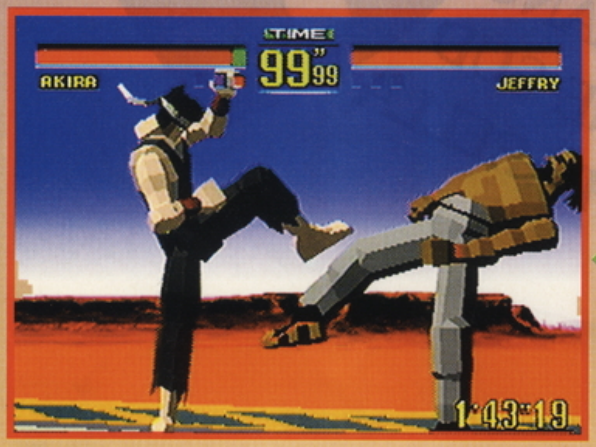
E alla fine Sega ci ha accontentato: ci ha inviato un Saturn nuovo fiammante assieme ad una splendida versione di Virtua Fighter. Adesso capiamo il perché di tutto l'interesse che ruotava attorno a questo sistema...



L'ultima console a gettare tanto scompiglio in redazione è stato lo SNES unito a SuperMarioWorld... Ma qui si tratta di tutt'altro paio di maniche: qui stiamo parlando di un hardware professionale del valore di oltre 15.000 $ (tale è infatti il costo di un kit coin-op di Virtua Fighter), perfettamente riprodotto su una console dal prezzo ben più abbordabile. Si tratta quindi di una macchina pensata per colpire al cuore i sistemi 16-bit e per far correre più gente possibile in banca a prelevare l'occorrente per il suo acquisto. Virtua Fighter ci ha veramente impressionato, dal momento che pur non facendo ricorso a sequenze in FMV, possiede una grafica da far cadere la mascella per terra, facendo così prevedere ulteriori e più avanzate meraviglie software via via che i programmatori prenderanno confidenza con questo nuovo sistema. Un grosso plauso va senza dubbio anche alla AM2, il nuovo team di sviluppo recentemente formato da Sega per i suoi progetti a più alto sviluppo tecnologico, che pur dovendo lavorare su una macchina le cui specifiche tecniche variavano praticamente

Jacky effettua un simpatico calcio "alla Bruce Lee" sulle gengive di Akira.

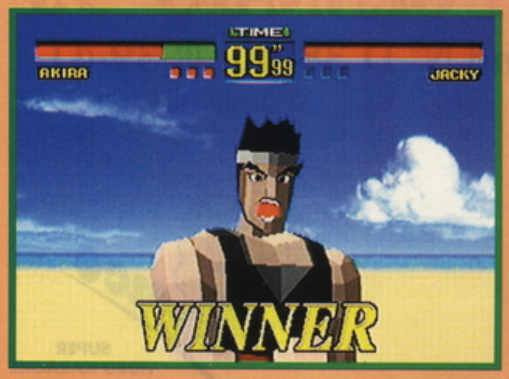




La telecamera zooma verso i lottatori durante le mosse più spettacolari.

La grafica e i colori sono assolutamente identici alla versione coin-op.





AKIRA
Veloce, forte e piuttosto pericoloso. Le sue mosse speciali però non impressionano particolarmente.



JEFFRY
Possiede un buon repertorio di pugni, calci e prese. Difficile controllare subito tutte le sue mosse.



Attenti a non finire fuori dal ring: altrimenti perderete automaticamente il round.

Ecco Jacky che si esibisce in uno spettacolare "laccio del cow-boy" (come Maurizio quando cerchiamo di vedere i giochi appena arrivati, nel suo armadio. NdCarlo).



Il punto di vista della telecamera si sposta continuamente per inquadrare al meglio le varie situazioni di gioco.





Le prese sono tra i colpi più spettacolari e difficoltosi.



LAU

Si tratta di un vecchio cuoco cinese, che a dispetto del suo pacifico lavoro possiede una terrificante varietà di colpi. Senza dubbio il mio preferito.



PAI

Il più veloce lottatore del gioco. Pur essendo una dolce femminuccia, possiede un perfido e mortale calcio che spesso ci può buttare fuori del ring.

ELETTRONICA S.a.s.

CD 32 COMMODORE
MY MAGIC DIARY - CASIO
JD-5000
A PREZZI INTERESSANTI FINO
ESAURIMENTO MERCE

CONSOLLE E VIDEOGIOCHI

PROGRAMMI UTILITA',
PROGRAMMI LUDICI
PROGRAMMI DIDATTICI PER PC IBM
COMPATIBILE E AMIGA

MARCHI:
LEADER - C.T.O. - FINSON - PARSEC

ELETTRONICA s.a.s. di Bellomo Angelo & C.
13100 VercelliVia Scalise, 5 - Tel. 0161/54793

DUE PAROLE SULL'HARDWARE...

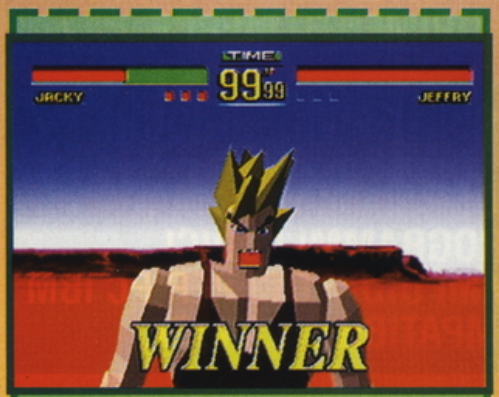
Mentre state leggendo questa recensione, probabilmente state già facendo dei calcoli su come le vostre magre finanze vi possano permettere l'acquisto di una console così sconvolgentemente ben realizzata. Vi capiamo benissimo, visto che addirittura si è parlato qui in redazione di una colletta tra i vari redattori per un acquisto in comune. Vi ripetiamo che possedere un Saturn (anche solo per una settimana al mese) vi farà riacquistare il giusto valore del tempo da dedicare al gioco, la felicità, la voglia di vivere e la speranza in un futuro migliore. Però (prima di chiedere ai vostri genitori un prestito pluriennale a basso interesse) è bene che teniate presente un paio di cosette: anzitutto chiariamo una volta per tutte che il Saturn non è compatibile con il Mega Drive. Sebbene esista uno slot per cartuccia, è poco probabile che Sega produca un adattatore in grado di effettuare la conversione (questo è ciò che un autorevole esponente della casa giapponese ci ha rivelato in maniera confidenziale). Il tempo d'accesso del lettore CD sembra essere molto buono, anche se un giudizio definitivo ci riserviamo di darvelo dopo aver visto anche qualche altro titolo, dal momento che la maggior parte di Virtua Fighter risiede nella RAM. Un altro dubbio non da poco riguarda la capacità delle macchine acquistate d'importazione di far girare poi anche i giochi ufficiali (Donkey Kong Country insegna...). Senza dubbio i migliori negozi specializzati metteranno a disposizione dei loro clienti delle trasformazioni hardware, ma c'è sempre il dubbio che con questa nuova macchina non lo si possa fare. Sinceramente siamo rimasti a bocca aperta per le prestazioni di questa nuova console, anche se per vedere le effettive potenzialità del sistema bisognerà pazientare ancora per un po', in attesa di almeno una decina di nuovi titoli, per poter definire con una certa precisione quale sarà il suo futuro. Il potenziale è davvero molto alto, anche se per il prezzo non potrà avere un'immediata diffusione come si prevede avrà il 32-X. Del resto, se è vero che il buon giorno si vede dal mattino, non si può che predire per il Saturn un luminoso futuro...





SARAH

Possiede alcune mosse uguali a JACKY, oltre ad una ginocchiata volante capace di devastare qualsiasi avversario.



JACKY

Il personaggio meglio bilanciato. Buono per i novizi ed ottimo per i più esperti.

ogni settimana, è riuscita a sfornare un vero e proprio gioiello ludico. Tutti voi già conoscerete Virtua Fighter in versione coin-op: grafica poligonale ultrafluida, sonoro coinvolgente e punto di vista cinematografico, con telecamere che ruotano continuamente il punto di ripresa dell'azione. Il carattere di ogni personaggio è rimasto fedele all'originale, così come il personale stile di combattimento di ognuno, che vi farà passare ore ed ore di gioco a tentare di scoprire le varie mosse speciali. Gli amanti più sfegatati di Street Fighter obietteranno che il sistema di controllo Capcom rimane comunque superiore a quello ideato da Sega: è vero, ma con Virtua Fighter siamo di fronte ad un gioco che non vuole convertire i picchiadurofili ad un nuovo credo, quanto invece avvicinare un nuovo pubblico a questo genere.

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

MA 'STO SATURN QUANTO COSTA?



Cominciamo con le notizie positive: anche se si tratta della versione giapponese, esiste un'opzione che abilita i vari menu in inglese... peccato che questo non funzionerà anche sulla maggior parte dei giochi. Ricordiamoci però che molti dei primi titoli per SNES erano perfettamente giocabili anche se in lingua giapponese (vi ricordate di Super Contra?). La parte più dolorosa verrà quando dovrete metter mano al portafogli: in Inghilterra il prezzo si attesterà tra le 700-800 sterline, mentre qui nel Bel Paese dovrebbe "ballare" tra il milione ed il milione e quattrocentomila cucuzze. Ricordate che molto dipenderà dai prezzi che effettueranno i grossisti di Taiwan e di Hong-Kong che riforniscono i negozi italiani, per cui le cifre italiane potrebbero variare anche di molto. Tenete conto poi che il prezzo in Giappone sarà probabilmente di circa 800.000 lirette (sigh!), e che anche se la console verrà prima o poi venduta ufficialmente, dovrà sempre sottostare all'iniqua tassa di importazione dei videoregistratori (ma cosa c'entreranno le console coi VCR poi...) pari a circa il 20%. Se tutto ciò non vi ha ancora scoraggiato, rivolgetevi al vostro negozio di fiducia, e se ancora non lo avete, date un colpo di telefono ad uno di quei negozi che vedete nei box di ringraziamento nelle pagine delle recensioni. Il Saturn è davvero mitico: dargli un'occhiata è un piacere a cui non si deve rinunciare.

Ormai ne ho viste tante ed è difficile impressionarmi, ma Virtua Fighter su Saturn mi ha fatto letteralmente venire la pelle d'oca. Se poi consideriamo che la conversione è avvenuta in un lasso di tempo insolitamente breve per permettere agli uomini del marketing Sega di rispettare i tempi di consegna della macchina, questo prodotto ha del miracoloso. Per cui tanto di cappello alla Sega per aver realizzato una macchina eccellente ed alla AM2 per la loro conversione praticamente perfetta.

MARK PATTERSON

SATURN

SEGA

SVILUPPATORI: AM2

PICCHIADURO

GRAFICA	96	*Non ho parole... veramente fluida e dettagliata.*
SONORO	94	*Assolutamente perfetto.*
GIOCABILITA'	92	*Anche se i pad sono un po' leggerini, il controllo è sempre di prim'ordine.* / *Bisogna farci un po' la mano prima di rendere al meglio.*
LONGEVITA'	88	*Un sacco di personaggi ed un sacco di supermosse nascoste.*
GLOBALE	91	*Un grande gioco dalle superlative capacità tecniche. Ha del miracoloso scoprire su una macchina ancora non sperimentata un così bel gioco.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

IL MIO JOYPAD!

Il Saturn non è compatibile con i joypad del Mega Drive, così dovrete per forza cimentarvi a domare quel bizzarro affare a otto tasti fornito in dotazione. Sebbene fornisca l'impressione di essere stato costruito con un'attenzione eccessiva verso il risparmio, si è rivelato più preciso dei pad MD ed estremamente confortevole da impugnare. Un ultimo consiglio: non dimenticate aperto lo sportello come nella foto. La lente del laser infatti si può facilmente impolverare.





WOLF

Lento ma terribilmente forte. Se riesce ad effettuare una delle sue prese, sarete praticamente morti.



KAGE

Le sue mosse nascoste sono davvero difficili da scovare, ma se lo userete al pieno delle sue possibilità batterete praticamente chiunque.

Al termine di ogni round un replay mostrerà le ultime mosse eseguite.

Wolf finisce Jeffry "con la forza di cento braccia" (ma chi è, Pastamatic? NdCarlo).





Kage può effettuare un "colpo della testa rovente che spacca le montagne" assolutamente devastante.



TRANSPORT TYCOON

Preparatevi cappellino e salopette, perché tra poco saremo al comando delle più veloci locomotive della MicroProse!



Finalmente la MicroProse ha fatto uscire Transport Tycoon, quello che dovrebbe essere il seguito di RailRoad Tycoon. Lo sviluppatore è Chris Sawyer, che pare sia un ottimo programmatore, per cui aspettatevi il meglio! L'installazione è rapida, e il gioco non occupa più di tanto. È supportata una vasta gamma di schede audio, per poter offrire i migliori effetti sonori e musicali possibili. E infatti appena lanciamo il gioco (non dalla finestra!), possiamo sentire una simpatica musica, un po' antiquata ma piacevole. Lo schermo di presentazione è semplice, chiaro e completo. Si può giocare anche in due, peccato che si debbano avere due computer attaccati! Il gioco ha inizio nel 1930, e per prima cosa dobbiamo scegliere il nostro aspetto, come negli identikit della polizia (potevano anche sceglierli un po' più belli i manager!). A nostra disposizione c'è un vasto territorio, piccoli paesi pronti a crescere, qualche industria e alcune zone di estrazione di materie prime. Il nostro compito è proprio quello di dare la possibilità a questi piccoli centri di lavorare, collegandoli via terra, via mare o via cielo. Opzionalmente possiamo scegliere dove fondare il nostro quartier generale, che sarà anche l'indice della nostra ricchezza: più soldi avremo in tasca e più i nostri uffici cresceranno. Nella parte superiore dello schermo abbiamo una serie di icone che saranno gli strumenti per la gestione della nostra azienda: con esse sarà possibile fare qualsiasi cosa e, tenendo premuto il bottone del mouse, per ogni icona apparirà un sottomenu, come in Sim City 2000. Inizialmente i soldi saranno pochi, e quindi la base del nostro lavoro saranno autobus e camion, in quanto treni e aerei sono molto costosi da mantenere, ben-

Prima di mettere più treni su un solo binario pensate a come gestirne i segnali luminosi.



La mappa di gioco è davvero gigantesca.



Il gioco è ricco di opzioni, presentate in modo chiaro e semplice. La gestione di ogni parte del gioco è svolta dall'interazione del mouse con le molte icone e finestre; da notare l'ottima gestione di queste! E' infatti possibile aprire fino a 7 o 8 finestre in contemporanea, senza avere alcun tipo di rallentamento, e il limite di numero è dovuto soltanto al fatto che lo schermo di gioco sarebbe completamente coperto. Quindi il sistema elimina automaticamente la prima finestra che era stata aperta per lasciare spazio all'ultima che è stata chiamata. In questo modo è possibile controllare molti veicoli in zone diverse del territorio. La gestione è lasciata completamente nelle mani del giocatore, rendendo così il gioco più complicato, ma facilmente organizzabile, sempre grazie alle molte finestre. Lo scrolling dello schermo, se fatto attraverso la tastiera, risulta un po' lento e scomodo nel caso ci si debba spostare da una parte all'altra dello schermo, ma si può sopperire a questo problema usando la mappa, o con un comodissimo menu, che, solo selezionando il nome della città ci porta direttamente sul luogo. Il sonoro è perfetto, ci sono gli effetti sonori per ogni cosa e una decina di musiche differenti che cambiano ogni pochi minuti e la grafica SVGA (640x480x256-VESA compatibile) è sfruttata al meglio. Risultato: nessun difetto!

ANDREA TRASATTI



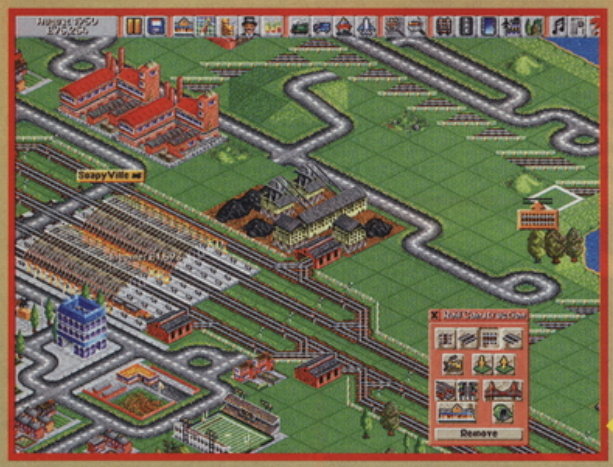
La possibilità di controllare tutto attraverso semplici finestre è uno dei più grandi pregi di TT.

Disastri e collisioni: sadismo puro.

ché offrano margini di guadagno sicuramente maggiori. Per questo vi consiglio di costruire delle ferrovie al più presto. Come ogni gioco manageriale che si rispetti, lo scopo finale è quello di fare più soldi degli altri, anche se il computer è un ottimo avversario, che forse all'inizio è un po' avvantaggiato. Infatti lui riuscirà ben presto a costruire molte ferro-



Ci sono fino a sette compagnie di trasporti allo stesso tempo!



particolari eventi, come appunto l'uscita di una nuova locomotiva, la necessità di cambiare alcuni mezzi perché ormai troppo vecchi, oppure la tragica notizia che uno dei mezzi ha avuto un incidente e che va sostituito al più presto. A volte capiterà anche che alcune città offrano un sussidio, il pagamento, cioè, di un prezzo maggiorato per il servizio

Isolate le vostre industrie più produttive con binari posti diagonalmente.

vie. Come in altri giochi sarà possibile adattare il territorio alle nostre esigenze, ma non universalmente; a volte infatti, le città vieteranno la costruzione di ulteriori infrastrutture perché nella zona circostante ci sono già abbastanza stazioni! All'inizio sarà quasi impossibile (visti gli alti costi), ma per rendere il gioco più reale, sarà anche possibile farsi pubblicità o prendere l'esclusiva per la gestione dei trasporti nelle singole città.



FINESTRE: ALTRO CHE WINDOWS!

Gli aerei verranno utilizzati solo più avanti nel gioco: infatti ogni tanto può capitare che appaia una piccola finestra in basso al centro, informandovi che una certa industria ha prodotto nuovi modelli di treni, aerei o altro, e a volte vi offrirà anche di averne l'esclusiva. La conduzione del gioco è basata tutta su piccole finestre che cambiano colore a seconda del contenuto: saranno verdi per gli automezzi, celesti per le ferrovie, e così via. Spesso appariranno anche altre piccole finestre in basso al centro, di colore celeste, che servono ad informare il giocatore di alcuni

Bloccate le linee principali dell'avversariocon un binario morto e un treno fermo!

Nel caso uno dei vostri avversari faccia grosso uso di automezzi bloccatelo costringendo le città a compiere lunghi lavori di riparazione lungo le strade cittadine.

di collegamento di due particolari zone, due città, una miniera con una fabbrica e molte altre combinazioni.



PC

MICROPROSE

SVILUPPATORI: CHRIS SAWYER

SIMULAZIONE

GRAFICA **92**

Perfetti i disegni e il movimento degli oggetti.

Lento e scattoso lo scrolling dello schermo se fatto attraverso la tastiera.

SONORO **93**

Musiche di ogni genere a disposizione; si può programmare la loro sequenza oppure lasciare che il computer le cambi automaticamente.

GIOCABILITA' **93**

Tutto è nelle mani del giocatore, e con l'uso delle finestre ogni cosa risulta semplice e chiara.

LONGEVITA' **89**

Col passare degli anni di gioco si aggiungono nuovi mezzi di trasporto rendendo il gioco sempre nuovo.

GLOBALE **92**

Un gioco in sé completo: non manca di nulla ed è rifinito in ogni sua parte.

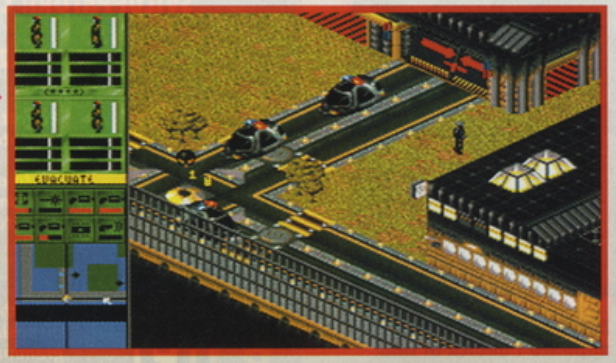
AZIONE:

STRATEGIA:

DIFFICOLTA':

CVG HIT

SYNDICATE



E ora a spasso per la città sulla volante della polizia...



Se nel futuro il mondo assumerà le sembianze degli scenari di questo gioco, sono contento di morire prima...

Uno degli argomenti più affascinanti e speculati dall'ultima generazione della letteratura fantascientifica riguarda la futura società umana. Gli scenari e le situazioni descritte dagli scrittori del filone Cyberpunk sono tra i più terrificanti e sconsolanti, e non lasciano spazio alcuno ad immagini di serenità e benessere. La vita che secondo questi autori ci aspetta è tremenda: tutti rinchiusi in gigantesche metropoli super-affollate, gli uomini respireranno un'aria fatta principalmente di piombo, saranno coperti da un cielo tinto di un grigio innaturale e nefasto, mangeranno topi e si scanneranno per sciocchezze. L'aspetto più esasperato e rappresentato in queste sconvolgenti visioni, resta comunque la violenza, che svuotata di tutto il suo contenuto immorale, è divenuta addirittura una componente irrinunciabile della condotta umana. Syndicate, già un successo su Amiga e Pc, approda sul Jaguar con tutto il suo carico di violenza e ambientazioni Cyberpunk. A capo di un sindacato, il giocatore deve infatti sbaragliare la concorrenza servendosi di mezzi capaci di far impallidire tutti quelli degli attuali gruppi terroristici. Uomini ben addestrati e cyborg sono gli incredibili componenti della squadra d'azione alla quale affidare le importantissime missioni di espansione dell'organizzazione. Le missioni sono sicuramente l'aspetto più divertente dell'intero gioco, visto che permettono al giocatore di fare fuoco a volontà su persone e guardie con i propri soldatini. Il gioco è essenzialmente uno sparatutto, ma lungi dall'essere un mero spara-spara, richiede al giocatore un senso strategico e gestionale più che sviluppato. Con ciò voglio dire che nelle strade i conflitti a fuoco devono essere preparati prima a tavolino, mentre per determinate missioni è opportuno prima costruire l'equipaggiamento appropriato. Coloro che hanno visto Syndicate su PC dovrebbero sa-

Qui c'è puzza di morto!



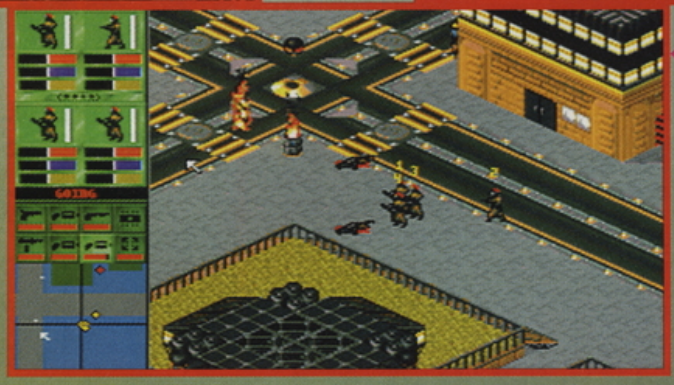


Una scena degna dei migliori film di gangster.

Questa volta è andata male, ma la prossima...

Le laserate lasciano sempre il segno.





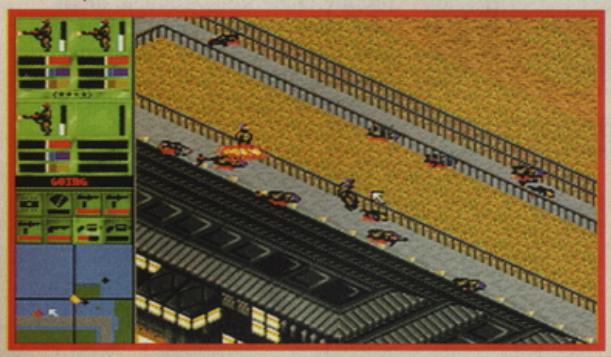
Gli scontri a fuoco con la polizia sono spesso terribili. La loro necessità richiede una gran dose di spietatezza.

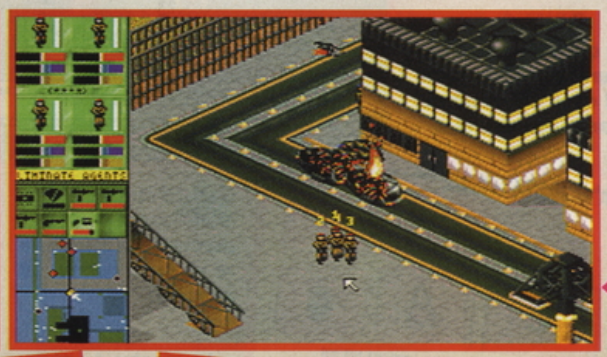
Con il lanciafiamme è possibile scatenare un vero inferno.

Questo posto assomiglia vagamente ad un cimitero.









Uccidere i civili non è una cosa intelligente, visto che fa abbassare paurosamente il nostro indice di preferenza.

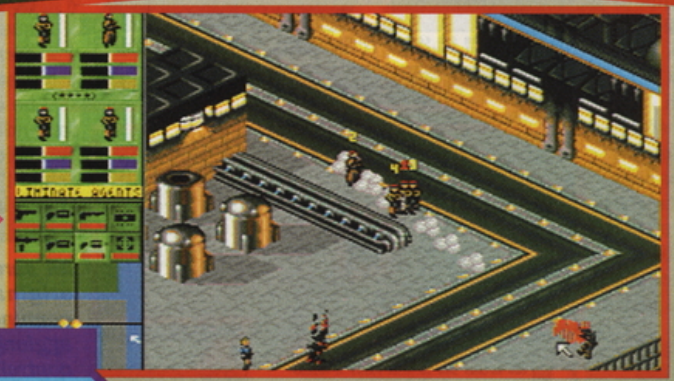
Una macchina in fiamme è sempre un gran bello spettacolo.





Prima di mandare in missione gli agenti è bene equipaggiarli a dovere.

Un missile mi è appena scappato dal gingillino... speriamo solo che nessuno si faccia male.



Le zoomate servono quando servono... altrimenti non servono a niente!

pere che questa versione presenta lo stesso impatto grafico, molto più cattivo ed evocativo di quello in stile cartoon usato nelle versioni per console. Un altro punto a suo favore, quindi, che porta il voto totale alla strabiliante cifra di novantuno!

trad. e adatt. di ***Antonio Loglisci***



Syndicate per Jaguar è la conversione perfetta del gioco originale per Amiga e PC. Solo l'aspetto sonoro sembra non avere troppi punti in comune con quello del PC, mentre per il resto nessuno dovrebbe lamentarsi in alcun modo. Il joypad della macchina Atari è semplicemente perfetto, tanto che la giocabilità risulta il parametro più alto in punti percentuali. Insomma, dovrebbe essere chiaro che questa è la più bella versione di Syndicate per console, quindi farsela sfuggire non sarebbe una cosa molto intelligente...

MARK PATTERSON

THEME PARK

Se mi capita tra le mani quell'imbecille della posta che continua a trattare l'Amiga come un defunto, giuro che gli infilo la confezione di questo gioco nel naso!

A dispetto di tutti quelli che vogliono l'Amiga come un sistema superato, la macchina di casa Commodore continua ad ospitare sulla sua piattaforma quante più conversioni gli è possibile. Così, dopo l'indimenticabile Syndicate, sull'Amiga approda il nuovo titolo dei ragazzi della Bullfrog, ovvero la simulazione gestionale di un parco di divertimenti. L'incredibile numero di particolari che rende questo gioco tra i più completi e divertenti degli ultimi tempi, non solo fa capire lo sforzo che questo gruppo di programmatori ha dovuto fare per sfornare un altro capolavoro, ma sottolinea il grande spirito d'osservazione che li guida nel cogliere tutti quegli elementi della realtà in grado di racchiudere lo spirito di un dato fenomeno e trasportarlo in un videogioco, senza che questo risulti noioso o frustrante. Con ciò voglio dire che tutte le operazioni di gestione del parco sono sempre divertenti. Acquistare le diverse giostre, sistemare i diversi servizi, ordinare le scorte per i negozi, regolare i vari prezzi, contrattare i salari dei dipendenti, investire nel settore di ricerca e la generale direzione degli affari sono tutti compiti che si affrontano molto volentieri. Il bello di questo gioco è appunto la possibilità di mettere a dura prova le proprie capacità gestionali, in un campo capace di rendere gli affari piacevoli da condurre e spassosi nel vederne i risultati. Infatti le attrazioni che si costruiscono nello spazio a disposizione non solo vengono mostrate da una convincente rappresentazione grafica, ma si animano come fossero reali quando le persone riempono i loro alloggi. Dire, a questo punto, che mi sono divertito con Theme Park mi pare superfluo, mentre molto più importante dovrebbe essere per voi sapere che stiamo parlando di un gioco davvero unico, imperdibile anche per coloro che non conoscono l'inglese (il programma è interamente in italiano!).





Per affrontare la marea di gente che affolla il parco è bene assumere un buon numero di personale.

Questa banale attrazione costa poco e permette di soddisfare un buon numero di allocchi!

La giostra è un'attrazione tradizionale, ma sempre di successo. E poi qualcuno potrebbe anche vomitare...





Ecco una buona trovata: il castello delle streghe vicino al chiosco dei gelati.



Con questo chioschetto dei gelati i bambini saranno più felici... e noi faremo i soldini!

Mi pare di avere già detto dell'ottima originalità e genialità del gioco, comunque non è inutile ribadirlo e aggiungervi anche che il sistema di controllo a icone, la grafica e la longevità sono tutti parametri ad altissimi livelli. Da questa festa del piacere resta escluso solo il sonoro, davvero troppo povero per poter vedere una giustificazione nel suo mero compito di funzionalità. Se volete vederla dal lato buono, potrete benissimo giocare ascoltando qualche disco senza perdervi niente. Infine, vorrei tranquillizzare tutti quelli che soffrono d'ansia: i caricamenti sono pochi e piuttosto rapidi!

ANTONIO LOGLISCI



MASTER OF MAGIC

Cosa si ottiene unendo un capolavoro come Civilization ad un fantastico gioco di carte come Magic? E' semplice: un meraviglioso gioco che si chiama Master of Magic...



Dopo la semidelusione che ho avuto con Colonization, non pensavo che la MicroProse volesse ancora sfruttare l'immane opera di Sid Mayer. Ma ecco che, come per magia (un elemento veramente ricorrente), la software house inglese salta fuori con questo strano ed incredibile gioco, tanto simile al vecchio Civilization, quanto a quest'ultimo superiore. Quello che più stupisce è che questa volta Sid non ci abbia proprio messo le mani, visto che la realizzazione di questo gioco è stata affidata alla Simtek, che è stata capace di migliorare quello che secondo il parere di tutti sembrava non potesse essere migliorato.



Questo povero stregone ancora non conosce il destino che lo attende...

Come potete vedere sono state cambiate un po' di cose nella visuale della città. La torre che potete vedere al centro indica che qui risiede il mio mago.

Tramite questa schermata potremo distribuire il nostro mana e controllare i rapporti con gli altri maghi.





Eccovi in tutto il suo splendore il Demon Lord: la più potente creatura che è possibile evocare tramite la Death Magic. Notate quanti parametri sono stati aggiunti per diversificare le creature.

La presenza dei numerosi vulcani che potete vedere è stata causata dal lancio dell'incantesimo Armageddon, uno dei più potenti in tutto Master of Magic.



EROI E ARTEFATTI

Non contenti di aver inserito centinaia di creature diverse, alla MicroProse hanno pensato bene di aggiungere gli Eroi: si tratta di particolari personaggi che potremo assoldare o evocare durante il gioco. La peculiarietà di queste unità risiede nella possibilità di progredire di livello come in un GDR, acquistando un numero sempre maggiore di abilità speciali. A livelli alti (il maggiore è Demi God: il nome parla di solo) gli Eroi divengono poi praticamente immortali, soprattutto se avrete dato loro artefatti abbastanza potenti. Questi ultimi (che potrete o comprare o costruire tramite incantesimi) sono particolari oggetti magici che aumentano le caratteristiche dell'eroe e gli aggiungono ulteriori abilità speciali. Verso la fine di una partita saranno gli Eroi a fare la differenza.



THE WINTER IS MAGIC

Ad un solo mese dall'uscita di Colonization ci troviamo dunque davanti ad un altro gioco di strategia che agli schemi classici della MicroProse aggiunge l'elemento Fantasy, curato in un modo che definire maniacale è ancora poco. Noi impersoniamo un mago che vuole avere il dominio dei due mondi magici in cui vive, l'Arcanus e il Mirror, nel tentativo di superare i suoi quattro (o meno: è uno degli innumerevoli parametri selezionabili all'inizio del gioco) rivali, esiliandoli nel Limbo. A questo scopo gli verranno in aiuto i suoi poteri, che gli permetteranno di evocare crea-

COME TI FINISCO IL GIOCO

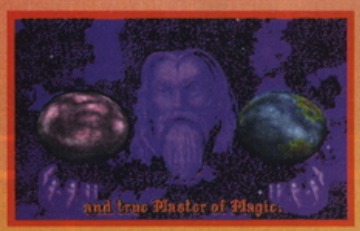
Un altro grande vantaggio di Master of Magic risiede nella possibilità di effettuare partite "veloci" (si parla sempre a confronto con Civilization), che vi permetteranno di cambiare spesso il vostro mago, provando diverse combinazioni. Infatti potrete finire il gioco in due modi diversi: o eliminando tutte le città degli avversari, procedimento che vi richiederà molto tempo, oppure castando lo Spell of Mastery, che vi farà automaticamente vincere.



1. Non appena cominceremo a lanciare lo Spell of Mastery apparirà questa schermata e tutti i maghi rimasti ci dichiareranno immediatamente guerra.



2. Ce l'abbiamo fatta! Abbiamo lanciato lo Spell e tutti gli altri maghi sono stati banditi nel Limbo!



3. Ora possiamo goderci il nostro piccolo momento di gloria...



4. ...ed osservare il nostro punteggio ottenuto in base al nostro operato. Che dite? Si poteva fare di meglio...



Ogni volta che vorrete "castare" un nuovo incantesimo vi basterà aprire lo Spell Book e selezionarne uno tra quelli disponibili.

Appena avremo evocato una creatura questa schermata ci avvertirà. Queste sono le Wraiths, simpatici mostrilli che succhiano la vita alle unità nemiche, trasformandole alla fine del combattimento in non-morti al nostro servizio.





Più è potente un nodo, più sarà difficile da conquistare, anche se in questa occasione possediamo un Eroe praticamente immortale.

I combattimenti (la cui visuale ricorda molto il vecchio Centurion) potranno essere effettuati anche in mare; a patto che possediate navi, creature volanti o in grado di camminare sull'acqua.





Se riuscirete a conquistare una città nemica dove risiede un mago, lo getterete nel Limbo, da cui potrà tornare soltanto dopo molto tempo e molto mana...

ture e lanciare potenti incantesimi. Non è necessario aggiungere altro; l'unica cosa che vi dico è di provarlo, poiché sarebbe troppo lungo descrivere le incredibili caratteristiche di Master of Magic. L'unica nota negativa risiede nel fatto che la versione che ci è stata

Mitico, fantastico, superlativo, eccelso! Sono tutte parole che mi vengono in mente, ma che in ogni caso non riescono a darvi un giudizio veritiero sul gioco. Alla MicroProse sono veramente riusciti a creare IL gioco di strategia: tutto è stato curato nei minimi dettagli e tutto segue i canonici "topos" del Fantasy moderno. Tutti sapevano che Civilization era un capolavoro con la "C" maiuscola, ma mai nessuno avrebbe pensato che si potesse perfezionare ciò che era già perfetto! Tutto questo è naturalmente merito della fusione che è stata effettuata tra il grande titolo di Sid Mayer e Magic, l'incredibile gioco di carte della Wizard of the Coast, che sta letteralmente spopolando nel nostro Bel Paese. Naturalmente il gioco non è niente di eccezionale dal punto di vista grafico, ma questo aspetto è assolutamente secondario in un titolo strategico come Master of Magic, il cui reale punto di forza è la longevità eterna. Infatti la possibilità di scegliere tra i cinque regni magici, tra le tante razze e tra le diverse abilità speciali offre al giocatore un numero di combinazioni praticamente infinito. Insomma, Master of Magic è un acquisto obbligato per chiunque e vi assicuro che dovrete fare sforzi incredibili per rimanere in casa e non giocarci (soprattutto se l'alternativa è scrivere una fottutissima recensione!).

CARLO BARONE



Ricordatevi che Master of Magic si svolge su due piani di esistenza paralleli. Questo è il Mirror: può sembrare un po' spettrale, ma è fonte di incredibili poteri magici (basta guardare l'area di influenza del "Mana Node", la principale fonte di energia magica).

mandata è la 1.0, che purtroppo contempla parecchi bug, niente che possa rovinare la giocabilità, ma che in ogni caso priva il giocatore di particolari importanti. I fortunati possessori di un modem potranno già trovare un patch nella maggior parte delle BBS, che risolve questo inconveniente; tutti gli altri dovrebbero già poter trovare in vendita la versione 1.2 al momento di leggere queste righe.

INCANTESIMI CHE PASSIONE!

In Master of Magic avrete a disposizione cinque diversi tipi di magia in cui specializzarvi, ognuno con le sue precise caratteristiche. In aggiunta a queste troverete certi incantesimi a cui tutti possono accedere, senza alcun tipo di restrizione.

LIFE: questo "regno" comprende tutte quelle magie che si basano sulla difesa e sulla cura, senza però tralasciare potenti incantesimi d'attacco. I suoi nemici naturali sono Chaos e Death e a questo proposito possiede numerosi incantesimi che danneggiano questi due regni.

DEATH: è il mio "set" di magie preferito ed ovviamente comprende incantesimi tesi al danneggiamento dei nostri nemici come pestilenze, carestie e amenità varie. Altrettanto logicamente la maggior parte delle creature che potrete evocare se vi specializzerete in questo regno saranno non-morte. Possiede poi magie per ostacolare Life e Nature. Ricordatevi che se vi specializzerete in Death non potrete farlo in Life e viceversa.

CHAOS: comprende tutte le magie del fuoco ed incantesimi essenzialmente votati all'attacco (devastante l'uso dell'Armageddon). E' letale se unito al Death e come quest'ultimo è nemico di Life e Nature.

NATURE: di tutti i regni è senza dubbio il più equilibrato, essendo perfettamente bilanciato tra attacco e difesa, a scapito naturalmente della potenza. E' il regno confratello del Life e possiede incantesimi veramente letali per il Death.

SORCERY: è l'unico regno "neutrale", non avendo nessun nemico giurato. I suoi incantesimi sono infatti studiati per poter fermare tutti gli altri regni. Basato sull'illusione e il contrasto, è un po' carente per quel che riguarda l'attacco.

ARCANE: in aggiunta ai cinque regni esiste questa sesta classe di magie accessibile a tutti. Comprende gli incantesimi per costruire artefatti, evocare Eroi e, cosa più importante, per castare lo Spell of Mastery.

PC

MICROPROSE

SVILUPPATORI: SIMTEK

STRATEGIA

GRAFICA **82** — *Come al solito niente di eccezionale... ... ma è sufficiente a rendere il gioco godibile.*

SONORO **86** — *Musichette rilassanti che seguono lo svolgersi degli eventi. Dopo cinque ore di gioco consecutive (vi assicuro che vi capiterà spesso) potrebbero cominciare a diventare stressanti.*

GIOCABILITA' **97** — *Aggiunge elementi fantastici (nel senso di bellezza) alla già eccellente giocabilità di Civilization, senza complicarne eccessivamente i meccanismi.*

LONGEVITA' **98** — *La possibilità di creare il proprio mago assegnandogli combinazione diverse di magie e abilità speciali rende sempre ogni partita, che può durare parecchi giorni, diversa dalle precedenti.*

GLOBALE **96** — *La "Summa" di tutti i giochi strategici della MicroProse, fusa con un gioco che sta letteralmente spopolando.*

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

N° DISCHI: 7

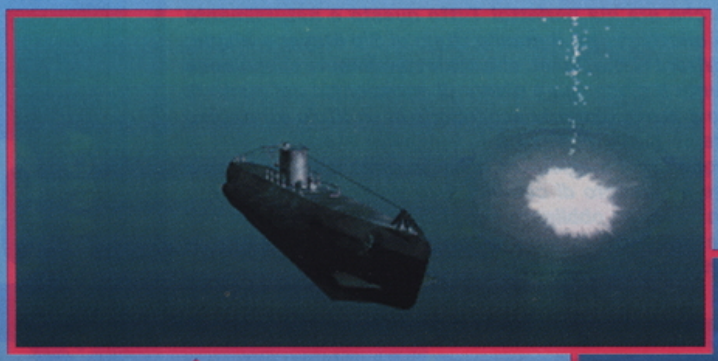
MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 27

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386 SX33, 4 MB RAM, MOUSE

INDICAZIONI: PROVATO SU 486 DX2-66 CON 8 MB RAM E SOUNDBLASTER AWE32

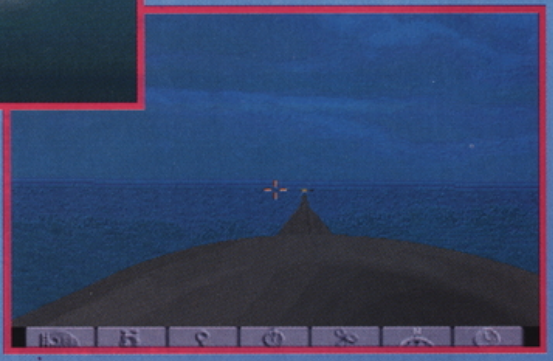
ACES OF THE DEEP

Dopo Aces of the Pacific ed Aces over Europe, ecco che la Dynamix ci propone su CD-ROM la terza parte di questa fortunata serie di simulatori. Ma questa volta c'è una novità: invece che di un aereo della Seconda Guerra Mondiale, ora ci troviamo ai comandi di... un sommergibile!



La sequenza di apertura è davvero notevole...

La Dynamix (etichetta che fa capo alla Sierra di Ken e Roberta Williams) negli ultimi due anni si è rivelata come la più bella sorpresa nel campo dei simulatori. Infatti, con la serie "Aces of..." ha inaspettatamente surclassato tutti i prodotti realizzati da nomi di ben maggiore tradizione in questo campo (tanto per non fare nomi, MicroProse ed Origin), destando non poco scalpore tra gli addetti ai lavori. Proseguendo su questa scia, arriva ora Aces of the Deep, che vuole porsi non solo quale simulazione totale e definitiva nel settore dei simulatori di sommergibili, ma anche come una specie di "enciclopedia elettronica" sull'argomento. Infatti il supporto CD è stato sfruttato a fondo dai programmatori, permettendoci così di trovare al suo interno ben otto videointerviste di altrettanti famosi comandanti di sommergibili tedeschi. Con mia grande gioia tra questi è presente anche un mio mito, Erich Topp (soprannominato il "diavolo rosso"), forse il più grande sommergibilista di tutti i tempi (caspita che kultura che ha Jumpy! Ndlur). Oltre a questo, abbiamo anche a disposizione un tour guidato all'interno di un U-Boat VII, oltre ad un racconto storico della Battaglia dell'Atlantico. Ma passiamo al gioco vero e proprio. Come c'era da aspettarsi, la realizzazione tecnica è di prim'ordine, con grafica ben dettagliata ed un sonoro da leccarsi i baffi. I vari meccanismi di gioco funzionano egregiamente, permettendoci di capire (al livello di difficoltà storico) quanto fosse complicato e difficile a quei tempi arrivare a guadagnarsi una buona posizione di lancio dei siluri. E' possibile giocare singole missioni modificabili a piacere in tutti i loro parametri, o quelle storiche (cioè realmente avvenute), oppure intraprendere una campagna che ci condurrà attraverso l'intera Seconda Guerra Mondiale.



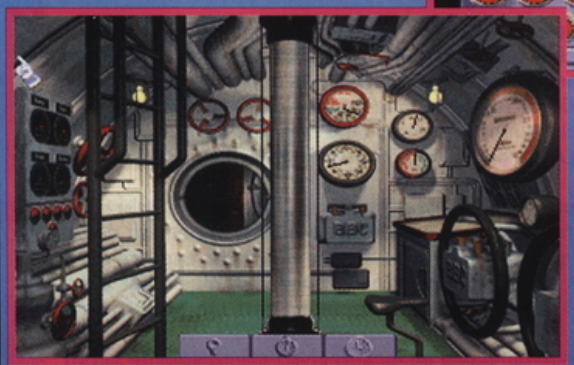
La vista dalla torretta: in emersione però saremo vulnerabili agli attacchi aerei.



La sezione storica è ricca di interessanti informazioni.



Dal periscopio potremo avvicinarci ai convogli senza dare troppo nell'occhio.



Dalla plancia potremo spostarci in ogni parte del sommergibile.

Aces of the Deep è un ottimo gioco ed un'ottima simulazione. Tecnicamente è molto ben realizzato, permettendo addirittura il pieno supporto di schede audio moderne quali l'AWE 32 ed il modulo WaweBlaster. Gli effetti sonori mi hanno sorpreso, comprendendo addirittura il rumore della tensione dello scafo quando è sottoposto ad uno sforzo di pressione dovuta ad una eccessiva profondità, così come la grafica che possiede un effetto di onde del mare veramente ben realizzato. Il modo campagna è poi a mio parere davvero avvincente, visto che ci vede protagonisti di primo piano nello svolgimento della guerra. Prima di un acquisto posso darvi un'unica avvertenza: ricordate che è senza dubbio più esaltante comandare un sommergibile dei nostri tempi dotato di sonar e di armi moderne, che una "vecchia carretta" costruita nel '43... Comunque, se vi piace l'ambientazione, possedete un lettore di CD-ROM ed amate i sottomarini, sarebbe un vero peccato lasciarsi sfuggire un simile programma.

GIAMPAOLO MORASCHI

PC CD-ROM

SIMULATORE

86 GIOCABILITÀ	88 GRAFICA
87 LONGEVITÀ	90 SONORO

88 GLOBALE

DYNAMIX

DEATH GATE

CIG HIT

Magie, cancelli interdimensionali, draghi malvagi e creature mai morte: questi sono gli elementi di questa fantastica avventura della Legend...



Sopra al "Vortex" i Sartan stanno compiendo il rito di separazione del World Seal.

Dai tempi dei vari Leisure Suit Larry di casa Sierra e dei capolavori della Lucasfilm, come Monkey Island e i due Indy, siamo stati abituati a non considerare una qualunque avventura che non sfruttasse il sistema di gioco utilizzato dai succitati titoli, vere e proprie pietre miliari del genere. Molti prodotti, anche di qualità (chi di voi ricorda l'ottimo Fascination?), sono passati inosservati proprio per la loro mancata adesione a questi standard. La Legend ora prova ad invertire questa tendenza producendo un'avventura che sfrutta le nuove tecnologie in maniera ottimale: l'uso della Super VGA, musica MIDI e il supporto del lettore ottico, applicate ad uno schema di gioco "banale". Come risultato ha ottenuto davvero un ottimo prodotto, capace di gareggiare anche con i grandi classici.

C'ERA UNA VOLTA...

Il World Seal era ormai sconvolto da infinite guerre tra le diverse razze che lo abitavano; allora i Sartan, la razza più abile nell'uso della magia, decisero di dividerlo in cinque mondi differenti, collegati dal Death Gate, relegando i loro mortali nemici, i Patryn, nel Labyrinth. Questo era un mondo infernale, dove la cosa più difficile era sopravvivere. Per anni dunque i Patryn hanno desiderato la fuga dal Labyrinth e la vendetta nei confronti



Quando entreremo in colloquio con qualcuno, vedremo la sua immagine ingrandita. Inoltre le parole da lui pronunciate saranno accompagnati da precisi movimenti delle labbra.

Questo è uno dei tanti enigmi che vi faranno accapponare la pelle: come fare a liberarsi di quel serpente? Ma è semplice! Fate leggere alla nonnina morta la canzoncina, in modo che l'altro non morto catturi meccanicamente il serpente. Il problema è che questi due personaggi non si troveranno qui al vostro servizio!





Ecco qui il mega cattivone globale! L'incarnazione stessa del male! Non preoccupatevi però: non è ancora giunto il momento di affrontarlo.

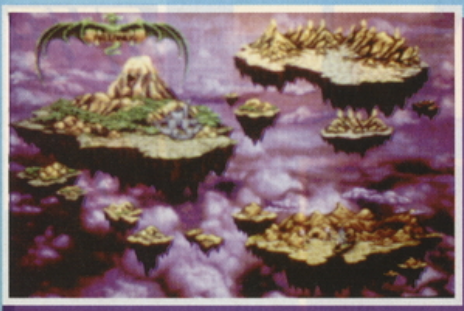
DATEMI UN INCANTESIMO, VI CAMBIERO' IL MONDO!

Una parte fondamentale dell'avventura dovrà essere impiegata nell'apprendimento di nuovi incantesimi che sono necessari per superare la maggior parte dei problemi del gioco: ad esempio quando saremo imprigionati nelle segrete di Keitus XIV, dovremo castare un "Possession" spell sul cane per procurarci le chiavi delle catene. Per nostra fortuna il caro Haplo è piuttosto veloce ad imparare e per questo gli basterà semplicemente osservare l'esecuzione di un incantesimo per apprenderne subito l'uso. A questo scopo sarà necessario parlare con chiunque possieda capacità magiche ed osservare attentamente tutto ciò che ci circonda: infatti, una volta osservato, l'incantesimo sarà automaticamente scritto sul nostro elenco e facilmente richiamabile, dato che il computer si occuperà automaticamente della composizione delle rune necessarie per lanciarlo.



AGOSTO AL MARE... NATALE IN MONTAGNA

I mondi che dovremo esplorare saranno dunque cinque: quattro in cui dovremo cercare le pietre e il quinto, il Labyrinth, in cui si concluderà la nostra avventura. Non potremo comunque scegliere l'ordine con cui affrontare i mondi (alla Monkey Island 2 per intenderci): infatti questo è già stabilito a priori dal gioco, che per questo motivo non ci permette di lasciare un mondo prima di averne trovato la pietra corrispondente.



ARIANUS: è il mondo dell'aria popolato nella maggior parte da nani. Per raggiungere la pietra dovremo prima smascherare alcuni Elfi che si fanno passare per Dei dagli abitanti del posto e poi penetrare in un setta di assassini. In poche parole si comincia con cose facili...



CHELESTRA: è la dimora dei Sartan. Qui avrete un bel po' di sorprese e affronterete per la prima volta il vostro reale nemico. A parte un uso un po' inusuale di un tappeto (non voglio dirvi di più) non dovreste incontrare grandi difficoltà.



ABARRACH: è senza dubbio il mondo più inquietante. Pieno di non morti, è la dimora della Necromanzia, che nasconde terribili segreti. Dato che ne dovrete spodestare il governante, è sicuramente il punto più difficile da superare (insieme al Labyrinth), ma anche quello in cui troverete gli incantesimi più utili.



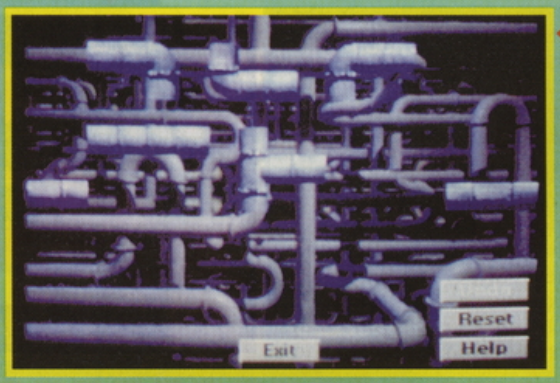
PRYAN: questo è il mondo degli Elfi. Qui incontreremo il primo Sartan e il nostro obiettivo sarà ottenere tre armi d'oro che apriranno i cancelli di una città Sartan, dove è custodita la pietra. Facile a dirsi... ma pensate che per farlo dovremo coronare i sogni d'amore di un principe!



LABYRINTH: il mondo che ci ha fatto da casa per tanto tempo diventerà ora teatro della nostra ultima battaglia: preparatevi a spremervi le meningi come mai avete fatto prima.

Questo ragno custodisce un oggetto che ci è vitale: come fare a prenderlo?





Componete i tubi in modo da ottenere un percorso completo. Questo è uno dei tanti "giochetti" (si fa per dire) che incontrerete durante il gioco.



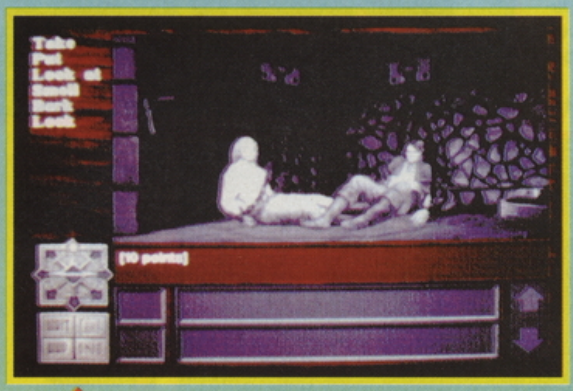
Questa statua indossa una collana che ci interessa. Per prenderla senza finire abbrustoliti dal campo di forza dovremo lanciare l'incantesimo appropriato.

Siamo davanti ad una Seal Stone, ma vi assicuro che non sarà così facile raggiungerla.



Oh, finalmente ci troviamo davanti ad un'avventura per PC che può definirsi tale. Era da tempo che non me ne capitava una di questo genere e anche se Dream Web un paio di mesi fa aveva conquistato i miei favori, non è assolutamente comparabile al bellissimo titolo della Legend sia per l'aspetto grafico, che per quello della complessità. Purtroppo è proprio quest'ultimo aspetto che tradisce un po' Death Gate, certi enigmi sono veramente al limite dell'impossibile. Pensate che al livello finale incontrerete il vostro doppio che non vi lascerà passare e per eliminarlo dovrete "castare" (=lanciare uno spell. NdMaurizio) l'immagine speculare dell'incantesimo "Self-immolation", cioè lo stesso incantesimo con le rune a sinistra e a destra invertite: una cosa certo poco intuibile se calcolate che la composizione delle rune è sempre eseguita dal computer. A parte questo aspetto Death Gate rimane un'avventura piacevolmente giocabile, grazie soprattutto all'avvincente trama che lo contraddistingue. Insomma se siete tra coloro che hanno finito i vari King of Quest, Monkey Island e Indiana Jones in meno di una settimana, acquistate Death Gate: troverete pane per i vostri denti e non ne rimarrete certo delusi. Se invece siete dei normali solutori di avventure preparatevi ad affrontare lunghe notti insonni, sperando in una futura soluzione.

CARLO BARONE



Non pensate che la mia VGA sia andata in aceto: il bianco e nero è dato dal fatto che stiamo guardando attraverso gli occhi di un cane, su cui avevamo "castato" un Possession Spell.

dei Sartan: finalmente il momento è arrivato. Dopo la fuga del potente Lord Xar, un altro Patryn è riuscito a scappare: il giovane mago Haplo. Questi ha ora una missione da compiere: attraversare il Death Gate, esplorare gli altri quattro mondi e ritrovare le quattro magiche rune che permetteranno a Xar di riunificare il World Seal e al nostro popolo di avere la sua vendetta. Per la cronaca dovete sapere che questa storia è stata scritta dalle famosissime (sarà, ma non sapevo neanche che esistessero) scrittrici Margaret Weis e Tracy Hickman, il cui mini-romanzo originale è contenuto nella confezione di Death Gate!

ALLA RICERCA DELLE PIETRE PERDUTE

Come avrete astutamente intuito saremo noi a dover impersonare il giovane Haplo nella sua incredibile e difficoltosa avventura. Infatti il nostro eroe dovrà cercare i quattro pezzi di pietra su cui sono intarsiate le rune magiche. Ogni mondo contiene quindi una di queste pietre, che rappresenta l'oggetto finale da trovare, dopo aver risolto tutti gli enigmi che incontreremo nel mondo in cui ci troviamo. Questi ostacoli saranno di varia natura: dalla ricerca di particolari oggetti, all'adempimento dei favori che ci richiederanno i vari personaggi. Non dobbiamo poi dimenticare l'importanza che ricopriranno gli incantesimi nella nostra ricerca: infatti risolveranno molto spesso enigmi che sembreranno invalicabili (vedi box). La cosa che maggiormente stupisce è comunque, come vi ho già detto, la scelta operata dalla Legend di utilizzare un sistema di gioco inusuale come quello delle schermate statiche. Questo sistema è stato però migliorato dall'uso della grafica Super VGA che rende tali schermate molto dettagliate e assai gradevoli da vedere. Se in più possedete una scheda General Midi potrete gustarvi delle musiche veramente belle, e soprattutto molto varie, che accompagnano magnificamente le nostre peregrinazioni attraverso i cinque mondi del World Seal.



Per riuscire a superare quel finto dio luccicante dovrete lanciare un bel Heat sul sensore, in modo da far suonare l'allarme.

PC CD-ROM

ACCOLADE

SVILUPPATORI: LEGEND

AVVENTURA

GRAFICA **86** *Schermate statiche di eccellente fattura.*

SONORO **91** *Colonna sonora fantastica se si ha la fortuna di possedere una scheda General Midi; comunque ottimi i suoni FM.*

GIOCABILITA' **89** *L'interfaccia utente è ottima e il sistema di lancio degli incantesimi è molto comodo.*

LONGEVITA' **90** *Veramente lungo e difficile... ... ma molti problemi non hanno quella che si può definire una logica risoluzione.*

GLOBALE **90** *Una grande avventura, consigliata però solo ai più esperti; gli altri potrebbero considerarla frustrante.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 1

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 5

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386 SX33, CD-ROM, 4MB RAM

INDICAZIONI: PROVATO SU 486 DX2-66 CON 8MB RAM, CD-ROM 2X, SUPER VGA, SOUND BLASTER AWE32.

ALIEN BREED: TOWER ASSAULT

Quelli del Team 17 tornano alla ribalta con il terzo episodio della saga di Alien Breed...







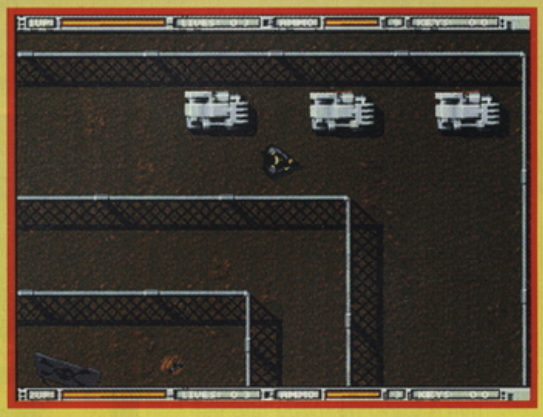
Alcuni effetti grafici e sonori sono indubbiamente impressionanti.

L'atmosfera del gioco metterà i brividi a più di una persona...

La struttura di gioco ricorda molto quella del mitico Gauntlet.

La partita è appena cominciata e il mio compare è già passato ad altra vita... mi vedo male!





Tra una laserata e l'altra, si devono anche risolvere vari puzzle, come ad esempio azionare una serie di generatori ausiliari per ottenere l'apertura di un certo passaggio.

La fama del Team 17 è nota a tutti. La loro sigla è di per sé un motivo sufficiente per acquistare un loro nuovo gioco. Se poi si prediligono i giochi in cui la violenza assume un ruolo pressoché assoluto, è impensabile fare a meno di considerare i lavori di questo gruppo di sviluppatori. Chi ama gli sparatutto non può non aver già comprato le prime due puntate di Alien Breed, così come non può fare a meno di inserire Tower Assault nella sua prossima lista della spesa. Infatti, anche se essenzialmente quest'ultimo titolo non presenta una struttura di gioco particolarmente diversa dai suoi predecessori, alcuni miglioramenti nella giocabilità lo rendono in un certo senso un titolo nuovo. Primo tra tutti spicca la possibilità di sparare in direzioni differenti da quella di marcia, il che significa potersi coprire le spalle in caso di fuga. Mi pare superfluo far notare come questo elemento attenui in modo piuttosto vistoso la vulnerabilità del nostro personaggio. Una seconda innovazione consiste nella struttura dei livelli, che se da una parte vantano dimensioni più elevate, dall'altra sono stati dotati di uscite multiple, le quali non solo rompono la linearità del percorso, ma permettono anche di poter scegliere di cambiare strada nel caso in cui ci si trovi davanti a situazioni troppo intricate. Infine, le ultime novità di questo gioco sono rappresentate dall'inserimento di nuove forme di alieni e dall'introduzione di situazioni da brivido all'interno dei diversi livelli.

Trad. e adatt. di ***Antonio Loglisci***

AMIGA 1200

SPARATUTTO

GIOCABILITÀ	GRAFICA	GLOBALE
85	86	86
LONGEVITÀ	SONORO	
88	85	

TEAM 17

Tower Assault dovrebbe essere la versione definitiva della serie Alien Breed. In termini di giocabilità è possibile notare alcuni miglioramenti più che apprezzabili, vista l'introduzione di elementi quali uscite multiple e sparo di copertura. Anche graficamente i miglioramenti sono evidenti, soprattutto se si paragona il gioco al primo titolo della serie. Ciò non toglie che di fatto si tratti di un gioco molto simile alle due prime versioni, perciò potrebbe anche non rivelarsi un acquisto del tutto indispensabile. Prima di prendere delle decisioni, sarà dunque il caso di valutare tutti questi aspetti.

STEVE JAMES

FOOTBALL GLORY



Falciare un attaccante è un'ottima idea per cercare di fermarlo, sempre che questo non avvenga all'interno dell'area di rigore...



Definire l'arbitro un cornutaccio è fargli un complimento. Infatti, quasi mai perde l'occasione di estrarre i suoi bei cartellini colorati.



Anche in questo gioco le condizioni atmosferiche sono molto variabili.

Che Sensible Soccer avesse caratteristiche da invidiare era risaputo, ma che ne avesse alcune addirittura da copiare non lo avrei mai immaginato!

Sensible Soccer ha dominato a lungo la classifica dei videogiochi per Amiga ispirati al calcio. Sulla linea evolutiva avviata dal glorioso Microprose Soccer, segnata tra l'altro dalle geniali innovazioni della serie di Kick Off dell'indimenticabile Dino Dini, Sensi è riuscito a presentarsi in una forma tale da apparire, per giocabilità e fluidità, il migliore e l'imbattibile. Tuttavia, la perfezione è una condizione ancora sconosciuta nel mondo dei videogiochi, quindi non dovrebbe scandalizzare nessuno il fatto che qualcuno possa ritenere il titolo della Renegade non esente da difettucci. Quelli della Croteam, così come si fanno chiamare, hanno analizzato a fondo Sensible Soccer, alla ricerca dei punti deboli del titolo con l'intento di farne uno migliore e quanto mai privo di imprecisioni. E' così che è nato questo Football Glory, prendendo cioè la struttura del mitico Sensi e risolvendo i problemi che rovinavano in parte la sua giocabilità. Se a voi sa di plagio, non vi dico la faccia che ha fatto John Hare quando ha visto il gioco... ma quelli giuridici sono affari loro!

Trad. e adatt. di ***Antonio Loglisci***

I NUOVI COLPI



Le falciate sono talmente cattive che la loro potenza alza intere zolle di terreno.



Il portiere può tranquillamente farsi un giretto fuori dall'area, anche se i rischi di prendere un gol lievitano come una torta!



In alcune situazione si possono addirittura saltare le gambe di un avversario, anche se questo vuol dire non fargli del male!

Credo che tutti al primo impatto si siano stupiti di leggere un nome diverso da quello di Sensi vedendo le foto di questa pagina. In realtà esiste un numero sufficiente di diversità da differenziare in maniera convincente i due titoli. Infatti, questo gioco vanta animazioni più carine e un sonoro di gran lunga migliore. I colpi nuovi sono a dir poco spassosi, ma lungi dall'essere immediati, richiedono diverse ore di allenamento per essere usati al meglio. E' difficile dire se conviene o meno comperare il gioco; sappiate solo che di differenze ce ne sono abbastanza e che le migliorie non mancano affatto.

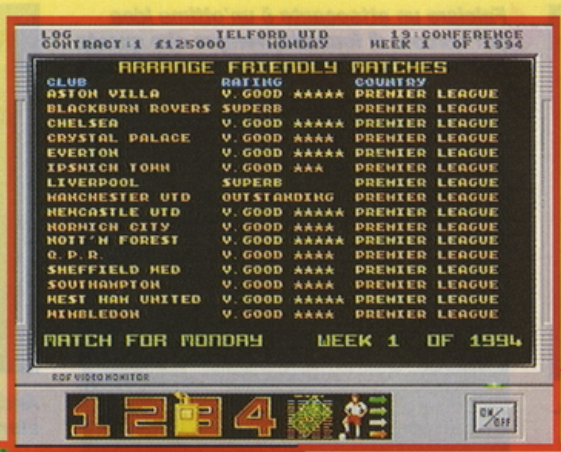
TONY DILLON



PREMIER MANAGER 3

Se avete sempre considerato The Manager un titolo semplice e con poche possibilità di scelte, dovreste dare un'occhiata a questo titolo...

Gestire una squadra di calcio è un mestiere tanto difficile quanto quello dell'imprenditore di stampo tradizionale. Ogni decisione va presa tenendo conto di un numero impressionante di conseguenze, così che impostare una giusta gestione risulta essere un compito tra i più difficili in assoluto. Questa sfida imprenditoriale viene ora proposta nella sua più completa espressione dalla Gremlin, che, attentissima alle mille sfaccettature del mondo del calcio, ha voluto presentare un gioco capace di comprenderne il numero maggior numero possibile. Per dirla breve, sul giocatore non gravano solo i compiti inerenti alla guida tecnica di una squadra di calcio, ma anche una serie impressionante di scelte sull'impostazione della campagna acquisti, dei contratti con gli sponsor, dei contatti con le banche e con le altre squadre. Nel mondo reale, una persona sola non è in grado di adempire ad una simile lista di incarichi.



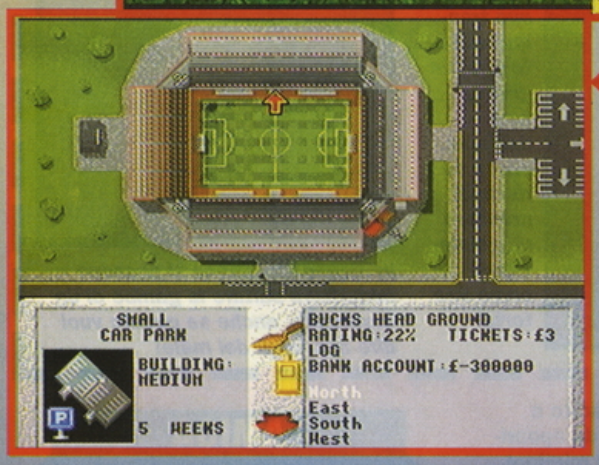
All'inizio della stagione è possibile, e anche consigliato, organizzare qualche amichevole, tanto per stare in compagnia.



Da questa schermata è possibile accedere a tutte le altre sezioni del gioco.



Impostare una buona campagna acquisti è fondamentale per avere una squadra competitiva.



Per avere un numero di spettatori maggiore è possibile migliorare il comfort dello stadio.

Sottoscrivere i contratti con gli sponsor è d'obbligo per avere più fondi...



UN LAVORO DI SQUADRA

Nemmeno in questo gioco questo sarà possibile. Per riuscire al meglio negli affari bisogna quindi farsi affiancare da uno staff efficiente, ovvero una serie di persone fidate che si prendano cura di specifici aspetti dell'impresa di calcio. Ma non è finita. Al fine di tenere sotto controllo le manovre societarie delle altre squadre, il gioco mette a disposizione un'autentica meraviglia del nostro decennio, vale a dire il fax. Dalla sua bocca infernale escono statistiche e risultati di partite appena disputate, dati irrinunciabili per capire dove agire in sede di allenamento. Se mi si concede un salto brusco a questo secondo aspetto dall'importanza evidente, vorrei elencare le sezioni che più di tutte permettono di preparare un incontro senza lasciare nulla al caso. Una prima scelta che consente di aumentare le possibilità di successo in campo è ovviamente quella che riguarda gli undici giocatori titolari. E' chiaro che il criterio principale da seguire in quest'ambito è quello della forma fisica e delle capacità tecniche: come dire che in campo vanno sempre e solo i migliori. Una seconda sezione, che incide in maniera esagerata sul risultato finale, e che a mio avviso è



Ecco cosa intendo per preparazione a tavolino della partita...

dire che qualsiasi spostamento della propria squadra può essere deciso a tavolino.

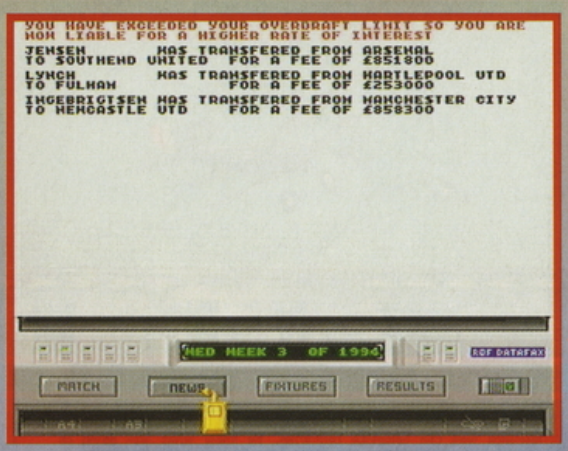
IL MIO NOME E' ENZO BEARZOT...

Forse non tutti digeriranno il fatto che tutte le competizioni di questo gioco riguardino unicamente le squadre inglesi, in particolare tutte quelle delle prime tre divisioni. Pur essendoci la possibilità di

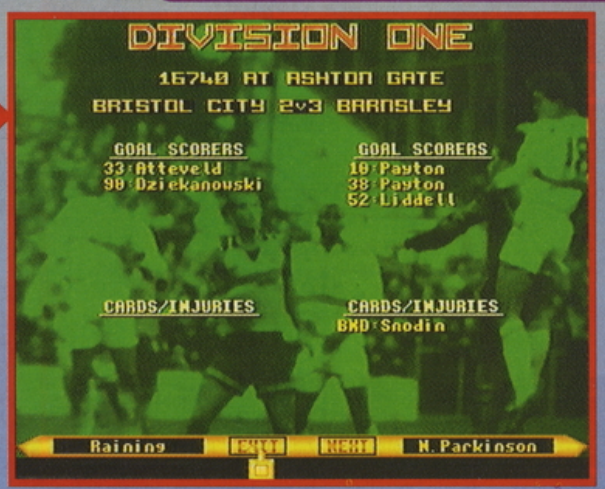


La partita viene mostrata in questa schermata. Gli interventi dei portieri vengono illustrati da piccoli riquadri.

in strettissimo collegamento con la preparazione tecnica dei giocatori, riguarda la tattica con la quale schierare la squadra. Il bello è che, oltre ad averne a disposizione un buon numero, è possibile crearsene di proprie attraverso un semplicissimo strumento, il quale può essere semplicemente illustrato richiamando alla mente la griglia delle tattiche dell'intramontabile Player Manager. Ad essere più precisi, al giocatore è data la possibilità di sistemare i suoi giocatori sul campo in occasione di nove momenti particolari, che coincidono con altrettante zone di campo. Senza scendere troppo nel dettaglio, penso che sia sufficiente editare i nomi dei giocatori, la realtà così distante del calcio inglese potrebbe scoraggiare più di una persona. Tuttavia, l'elevato numero di competizioni ufficiali, tra le quali troviamo anche le tre coppe europee per club, dovrebbe essere sufficiente a convincere diversi giocatori accaniti. In fin dei conti il calcio è una fede e come tale non ha confini. Se poi noi siete nemmeno abili con il joystick o comunque preferite la parte più riflessiva di un gioco di questo tipo, non vedo proprio nessun motivo per cui non dobbiate tuffarvi nel mondo di Premier Manager 3!



Il servizio fax...



Un esempio di tabellino di fine partita...

E' fuori discussione l'estrema qualità di questo gioco, che a mio avviso risulta il più sofisticato e completo tra quelli del suo genere. Ho comunque alcuni appunti da fare, soprattutto sul fattore divertimento. Secondo me è infatti poco gratificante prendere tutte queste decisioni e poi vedere la partita rappresentata da uno schema animato del tutto simbolico. La realizzazione grafico-sonora è poi tutt'altro che indiscutibile. Comunque sia, mi pare che i patiti degli aspetti gestionali di una squadra di calcio abbiano finalmente trovato il loro gioco definitivo.

ANTONIO LOGLISCI

AMIGA

GREMLIN

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA 70 ▲▼ *I menu appaiono sotto forma di icone.* *La grafica è piuttosto bruttina e confusa.*

SONORO 60 ▼ *Quasi inesistente.*

GIOCABILITA' 80 ▼▲ *L'immediatezza non è certo il suo punto migliore...* *Dopo un po' di pratica e una buona lettura del manuale si riesce a giocare bene.*

LONGEVITA' 92 ▲ *Come il calcio vero ha una vita infinita...*

GLOBALE 87 *Il gioco di calcio manageriale più completo mai apparso, che tuttavia lamenta una mediocre realizzazione tecnica.*

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

DAWN PATROL

Mi trovo su un aereo fatto di legno di balsa e tela, tenuto assieme da un intrico di fil di ferro. Sembra di stare su una scatola da scarpe munita di ali, col rischio di sfasciarsi al minimo soffio di vento ...e si aspettano che io combatta il Barone Rosso!



E' necessario fare molta attenzione durante i combattimenti ravvicinati: basta stringere troppo la virata ed ecco che una collisione è bella e servita!

Dimenticatevi i soliti missili a ricerca calorica, le bombe intelligenti e le cabrate a candela col post-bruciatore a manetta. Tutto quello che avrete in Dawn Patrol sarà una coppia di mitraglioni attaccati alla bell'e meglio al muso del vostro biplano della Prima Guerra Mondiale, oltre (naturalmente) alle vostre capacità di pilota. I game designer della Rowan Software, la casa sviluppatrice del gioco, dopo Reach for the Skies e Overlord hanno deciso di non ammannirci il solito, ennesimo, simulatore di caccia moderno, riportandoci invece agli albori della storia dell'aviazione, con l'ausilio di una eccezionale grafica in S-VGA. La struttura di gioco ricorda da vicino quella di un vecchio successo della mitica Cinemaware, Wings, un simulatore anch'esso ambientato nella Prima Guerra Mondiale. Ci troviamo difatti a sfogliare un libro sulle gesta dei più famosi piloti ed aerei protagonisti della "grande guerra", e cliccando sulle varie immagini potremo vivere in prima persona le missioni lì descritte, entrando immediatamente nel vivo dell'azione dopo aver scelto se giocare dalla parte tedesca o alleata. Niente decolli e atterraggi quindi, e nemmeno tempo sprecato vagando per le



Alcune missioni sono davvero difficili: la fanteria vi sparerà addosso, la contraerea non farà complimenti e per giunta sarete attorniati da un nugolo di aerei avversari. Un vero incubo!



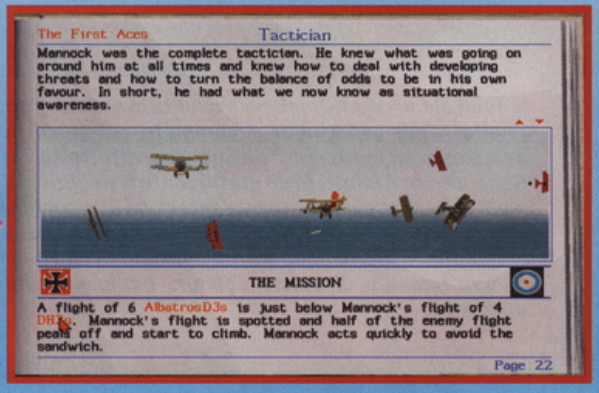
Attenti a non eseguire manovre troppo brusche, altrimenti l'aereo si può spaccare letteralmente in mille pezzi...



Contrariamente a quanto si crede, durante la Prima Guerra Mondiale non esistevano solo biplani o Fokker DR1 (il famoso triplano del Barone Rosso): ecco un monoplano tedesco del 1916.

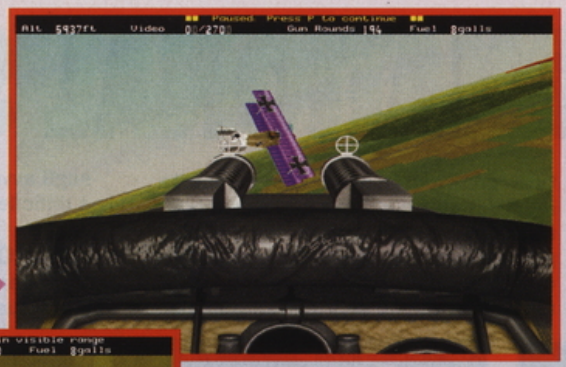


Se le vostre abilità di asso dell'aria non saranno sufficienti, ecco la fine che potrete fare...



Ecco una delle pagine del "libro elettronico". Premendo il simbolo tedesco o quello alleato entrerete nel vivo dell'azione, schierandovi con uno dei due contendenti.

linee del fronte alla ricerca di aerei nemici: solo pura e semplice azione, senza la parte noiosa di ogni missione di guerra: ottimo! D'altra parte, questo approccio un po' particolare fa sì che non sia possibile effettuare una campagna con un personaggio creato da noi, visto che impersoneremo via via tutti i vari assi dell'aria. La grafica è molto bella e i dettagli dei vari velivoli mi hanno notevolmente impressionato. Anche la colonna sonora è di alto livello, mentre gli effetti sonori sono un po' quello che sono, limitandosi ad una sola esplosione ed al pum-pum-pum delle mitragliatrici. In definitiva un ottimo gioco, consigliatissimo agli amanti dei biplani.



La grafica è estremamente dettagliata, soprattutto per quanto riguarda gli aerei.



E' possibile rivedere le opzioni tramite un'opzione di videoregistrazione.



Al comandi di un Se5a ingaggiamo impavidi un gruppo di caccia nemici.



La suggestiva schermata introduttiva della missione che vede come protagonista Manfred von Richtofen, detto il 2Barone Rosso".

Dawn Patrol mi è piaciuto molto: metà simulatore e metà database, possiede senza dubbio un mix vincente di giocabilità e coinvolgimento. Il gioco è divertente, ed anche se non potrete né decollare né effettuare atterraggi, non ne sentirete la mancanza. Con oltre 90 missioni da completare ne avrete almeno per un paio di mesi, senza contare le 160 pagine del "volume elettronico", ricche di informazioni sulla guerra aerea del primo conflitto mondiale. La grafica in Super VGA è davvero da leccarsi i baffi, ed è già più che fluida anche solo su un 486/33. Il meccanismo di gioco, per i motivi detti prima, è stato semplificato in modo da risultare appetibile per un pubblico più vasto di quello dei simulatori classici. Si tratta sicuramente di un ottimo prodotto che vale tutto il suo prezzo, e visti i giochi in circolazione oggigiorno non mi pare cosa da poco.

GIAMPAOLO MORASCHI

PROSSIMAMENTE ANCHE SUGLI SCHERMI AMIGA

Ormai è ufficiale: la Empire ha reso noto che la conversione di Dawn Patrol per Amiga è in dirittura d'arrivo. Gli utenti Commodore possono quindi cominciare a sfregarsi le mani, visto che, sebbene la grafica non potrà essere così fluida e dettagliata come su PC, la struttura di gioco e la giocabilità dovrebbero rimanere immutate. Voci non confermate indicano come probabile periodo di uscita in Inghilterra i primi giorni di Febbraio. Speriamo bene...

PC

EMPIRE

SVILUPPATORI: ROWAN SOFTWARE

SIMULAZIONE

GRAFICA	91	*Grafica di altissimo livello in S-VGA.* *Fluidità notevole.*
SONORO	79	*In un simulatore non è l'aspetto più importante, comunque si poteva fare di più.*
GIOCABILITA'	86	*Ottima risposta ai comandi.* *Non ci si può costruire un personaggio da far progredire in una campagna.*
LONGEVITA'	85	*Più di 90 missioni.* *Livello di realismo selezionabile.*
GLOBALE	87	*La grafica sontuosa ed il meccanismo di gioco divertente ne fanno un'ottima scelta.*

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

N° DISCHI: 4

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 15

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386SX/25, 3 MB RAM E DOS 5

INDICAZIONI: PROVATO SU 486/33 CON 4 MB RAM, SOUNBLASTER 16 E WAVEBLASTER

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Ora che anche la 3DO ha la sua bella conversione, possiamo tranquillamente definire Fifa il più convertito di tutti dai tempi di Amanda Lear...

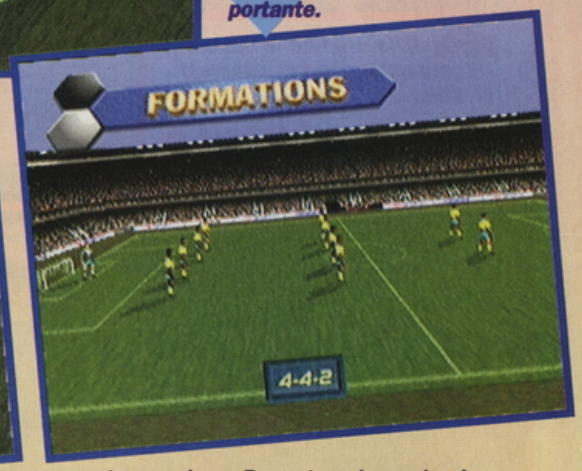


Questa visuale è la più indicata per tirare le punizioni.



Un tiro in area... e che Dio ce la mandi buona!

La scelta della formazione è sempre un momento importante.



Questa inquadratura consente una piena immersione nel campo di gioco.



E' difficile presentare l'ennesima conversione di un gioco di calcio. Capite da soli come in fin dei conti uno sport non ammetta variazioni di alcun genere nelle sue regole, quindi le uniche differenze che si possono notare tra una simulazione e l'altra riguardano quasi sempre gli aspetti giocosi. Se un gioco è poi una semplice nuova versione, ogni tipo di argomentazione comparativa viene meno, così come la possibilità di descrivere l'oggetto sotto esame senza dire cose già dette. A dispetto di tutto ciò, questa versione è talmente differente dalle precedenti che risulta difficile trovare i punti comuni in base ai quali si è voluto intitolare con "Fifa Soccer" anche questo gioco. L'apparato visivo è il primo dispositivo che risulta totalmente diverso da quanto il gioco originale ci ha abituati a vedere. Prima di tutto perché il campo non è più inquadrato diagonalmente, ma appare sul monitor attraverso le riprese di ben sette diverse telecamere, tutte predisposte per seguire la partita da altrettanti punti di vista. Purtroppo non si può che sceglierne una quando il gioco è in pausa, quindi non è possibile cambiare inquadratura nel pieno svolgimento dell'azione senza interromperla.

Tuttavia bisogna ammettere che le telecamere non si limitano a spostarsi su un unico asse al fine di seguire la posizione della palla, bensì effettuano rotazioni, zoomate e spostamenti tanto fluidi quanto spettacolari. Forse ogni tanto è possibile notare alcuni scatti, ma se si è concentrati sugli avvenimenti che animano il campo è difficile notarli.

UN GIOCO DA VEDERE...

Da vedere Fifa è un vero spettacolo! Da parte sua, anche il sonoro può dirsi per molti aspetti unico, visto che dal bel dischetto riflettente escono cori e urla da paura: provate a giocare con la nostra nazionale e sentirete il grido "Italia, Italia" levarsi al cielo. E' difficile non provare una certa emozione. Peccato solo per la giocabilità, troppo poco curata per potersi rapportare alla grande qualità del resto del gioco. Non basta fornire un sistema di controllo di passaggi, tiri, scivolate, colpi di testa, acrobazie varie e sistema d'after touch per rendere godibile un



E che la finale abbia inizio!



I continui movimenti della telecamera rendono spesso visibile gli spalti pieni di tifosi.

gioco del genere; bisogna soprattutto rendere semplice il controllo dei movimenti basilari di ogni giocatore, in modo che spostare gli omini sia una cosa naturale ed impostare l'azione diventi l'unico vero centro degno di attenzione. Che volete che vi dica... Sono amareggiato nel vedere tanta roba stupidamente sprecata. Alcune visuali sono davvero fantastiche, tanto che fin quando non si prende il joypad in mano si è convinti di poter fare veramente di tutto.

PER I PIU' CORAGGIOSI...

Gli amanti del concetto Fifa non dovrebbero avere nessun problema di incompatibilità con questa versione, che anzi apparirà loro come l'apoteosi di un sogno concretizzatosi sotto il cielo

Non so se le foto dell'articolo riescano a dirla tutta sull'incredibile impatto grafico del gioco, ad ogni modo dovete credermi sulla parola quando definisco questo gioco il più bello che abbia mai visto. Mi sarebbe piaciuto aggiungere anche il più giocabile, così da poterlo definire il gioco definitivo, ma purtroppo non è così. Infatti, se avete trovato Fifa Soccer per le console poco giocabile, questo vi sembrerà addirittura ingiocabile. A dire il vero le diverse inquadrature rendono possibile vedere al meglio la posizione dei propri giocatori, ma il senso di frustrazione che danno i comandi è troppo opprimente. Ciò non toglie che nel globale Fifa per 3DO risulti un gran gioco, indimenticabile per chi lo sa apprezzare, un abbaglio per chi cerca soprattutto giocabilità.

ANTONIO LOGLISCI



bile! Purtroppo io amo le cose tradizionali, alla vecchia maniera, quindi se non trovo modo di agire abbastanza liberamente all'interno di una simile meravi-

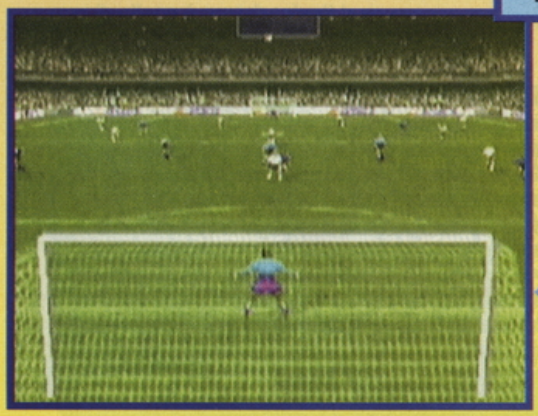
Questa visuale ricorda vagamente Striker...

Tra un tempo e l'altro, sul monitor vengono trasmesse delle scene di partite storiche...



nefasto dell'insostenibile realtà del nostro geoide rotante. Questo per dire che se si riesce a divertirsi con un simile controllo, è possibile farlo per molto tempo, dal momento che le opzioni consentono di impostare ogni partita secondo i propri gusti e il proprio punto di vista calcistico. Di squadre e tornei ce ne sono abbastanza da far giocare questi eroi del joypad per un'eternità. Lo dico con un pizzico di invidia, lo ammetto, perché ogni volta che guardo il demo o lo foto mi investe un senso di agitazione incredi-

SI RINGRAZIA JOYSTICK FUN PER AVERCI FORNITO IL GIOCO



glia, comincio a soffrire di claustrofobia e di un senso di impotenza, che mi impediscono ogni movimento e ogni forma di espressione. Quelli che come me soffrono di questa malattia e acquistano questo CD, o sono matti, o sono masochisti!

Mi pare superfluo ribadire la bontà grafica del gioco...

I movimenti dei portieri sono quanto di più realistico si possa immaginare.



3DO

ELECTRONICS ARTS

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA 94 — *Animazioni e inquadrature straordinarie!*

SONORO 94 — *Cori e urla senza eguali!*

GIOCABILITA' 69 — *Sistema di controllo completo*

Muovere gli omini e organizzare una manovra è faticosissimo!

LONGEVITA' 75 — *Se ci prendete la mano, ne avete da giocare per mesi...*

... altrimenti lo venderete dopo poche ore!

GLOBALE 80 — *Un gioco dagli attributi grafici e sonori spaventosi, ma che tutto sommato non sono godibili fino in fondo.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

DESERT STRIKE

La guerra del Golfo: una brutta storia che si è conclusa per quasi tutti nel verso migliore, ma soprattutto una scusa per far soldi!



"Tempesta nel deserto": che bel nome per una missione militare nel deserto! Ma soprattutto quanti ricordi per quel periodo di agitazione in cui anche la mia scuola era entrata in autogestione per opporsi alla nostra entrata in guerra... Per fortuna, tutto si è concluso per il meglio, e subito è nata un'idea per commercializzare l'evento. Ma bando alle ciance, diamo un'occhiata al manuale e poi lanciamoci nel gioco. I comandi sono ridotti al minimo indispensabile e l'installazione è molto rapida: infatti il gioco in sé non occupa molto... speriamo che questo non causi troppi rallentamenti dovuti alla lettura del CD! Iniziamo come di consueto con le sequenze animate della casa produttrice e del gioco. Ma com'è lento, che sia il mio lettore? No! Anche il secondo scrolltext è scattoso, sembra girare su un 286/12. Che inizio deludente, ma non demoralizziamoci, a noi interessa ben altro che la grafca. E ora cosa succede? Ho dei problemi alla scheda sonora? Nell'introduzione non si sente il textspeech, e le immagini non sono nemmeno digitalizzate! Beh, per lo meno MadMan sembre essere il fratello di Saddam...

Suggestivo il disegno sullo sfondo, ma solo lo sfalsamento della stessa tra sopra e sotto fa notare l'imprecisione dello scrolltext.



Alla fine di ogni missione ci fanno i complimenti, ci danno tanti punti come premio, ma sopratutto riparano l'elicottero per partire subito verso un'altra missione.

Un difficile scontro aereo con un altro elicottero. Notare come lui si mimetizzi, mentre noi risaltiamo come un lupo in mezzo ad un branco di agnellini!



ALMENO FATEMI GIOCARE!

A questo punto facciamo finta di non aver visto nulla, scegliamo il copilota e lanciamoci nell'occhio del ciclone. Decolliamo da una fregata e dirigiamoci verso il primo bersaglio che sono i radar, una facile mira, giusto per prendere dimestichezza col velivolo. Dopodiché possiamo andare all'attacco del resto del campo nemico. Sorgono però i primi problemi, infatti le missioni sono alquanto ripetitive e si differiscono solo nella quantità di armamenti posti in difesa del campo, e ci si renderà presto conto dell'esiguità della trama, elemento fondamentale in un gioco del genere. Il CD-ROM non offre molto di più della vecchia versione, eccezion fatta per una missione speciale. Vale allora la pena di comprarsi un CD-ROM cui l'unico futuro è quello di essere utilizzato come cavia per vedere se suoni in un lettore di CD musicali?



La somiglianza con persone o cose realmente esistenti è puramente casuale!

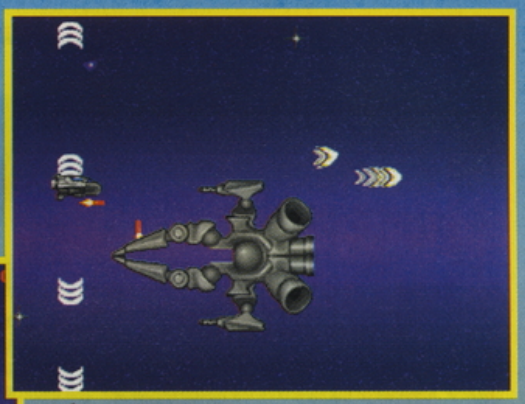


Il mio commento non può che essere negativo: la grafica non è assolutamente migliorata, l'unica scheda sonora supportata è la Sound Blaster, l'input è possibile solo attraverso un joystick a due tasti e per di più è in ogni caso necessaria la tastiera, che rende l'utilizzo del primo molto scomodo. La presentazione del gioco non offre alcun tipo di immagine digitalizzata o filmato e non c'è nemmeno il textspeech. La musica è alquanto scadente e nel gioco l'unico effetto sonoro sono gli spari. Fatta eccezione per un livello aggiuntivo chiamato SuperGun, il CD-ROM non offre nulla in più rispetto alla versione su dischetto: difatti il manuale è valido per tutte e due le versioni. L'unico lato positivo, che però merita di essere citato, è il movimento dell'elicottero, estremamente fluido e preciso.

ANDREA TRASATTI

PROJECT-X

Prosegue da parte di Team 17 l'opera di conversione su PC di tutti i loro successi precedentemente ottenuti su Amiga. Ora tocca a Project-X, senza alcun dubbio il miglior sparatutto mai apparso sul computer di mamma Commodore.



I boss di fine livello si riveleranno un osso abbastanza duro.



La grafica è dettagliata e ricca di particolari.



Queste lampadine sono davvero molto insidiose.



Raccogliendo le "P" potenzieremo le armi a nostra disposizione.



Uno dei punti più difficili: queste vespone le odio!!!

Al momento della sua presentazione (quasi tre anni fa), Project-X aveva lasciato tutti di stucco: grafica per quei tempi incredibile, sonoro da sballo e una voce femminile campionata semplicemente da favola. Oggi possiamo dire, anche se a quei tempi non potevamo certo saperlo, che si trattava dell'apoteosi tecnica di Amiga, che da quel momento ha cominciato (per ciò che riguarda lo sviluppo del software) un lento ma costante declino. Perché declino del software? Perché, a mio parere, per quanto riguarda gli sparatutto le macchine Commodore sono ancora da ritenersi insuperate, visto che permettono ai programmatori virtuosismi tecnici inimmaginabili sui PC. Peccato quindi che i migliori talenti nella creazione di giochi siano stati dirottati, per cause soprattutto commerciali (leggi la diffusione velocissima dei sistemi MS-DOS), fuori dell'ambito Amiga, creando di fatto un circolo vizioso - meno programmi buoni prodotti, meno giochi venduti e quindi meno risorse da reinvestire in nuovi prodotti - da cui temo sarà difficile uscire. Tornando al gioco, le differenze tra le due versioni sono sostanzialmente due: un minore grado di difficoltà, unito ad un minore "fattore di divertimento". Il primo aspetto è senz'altro un pregio, visto che l'unico appunto che si poteva fare al gioco originale era proprio l'eccessiva difficoltà, che in molti casi portava ad una forte frustrazione (io ho finito solo i primi due livelli...). Il secondo invece è un grosso difetto: la tastiera non riesce nemmeno lontanamente a competere col joystick, ma anche utilizzando quest'ultimo, la sensazione di controllo sulla nostra astronave è sempre di molto inferiore a quella della versione originale. A me pare sempre un po' "spugnosa" (a causa anche di una collisione sprite un poco approssimativa), indipendentemente dal tipo di processore utilizzato: su un 386/40 il gioco mi sembra un tantinello lento... ma su un 486/33 è già fin troppo veloce. Un'ultima cosa: visto che il settaggio della memoria è abbastanza critico, assicuratevi prima dell'acquisto di poter configurare correttamente il vostro computer, guardando le specifiche scritte sulla confezione.

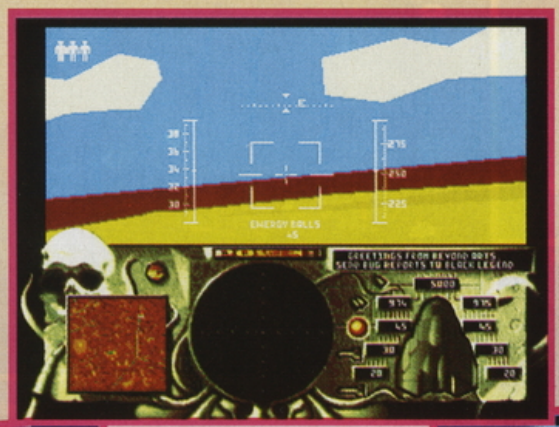
Nonostante l'originale versione Amiga rimanga nettamente superiore, devo ammettere che Project-X si propone come uno dei migliori sparatutto oggi disponibili su PC (anche perché di buoni sparatutto per questo sistema ce ne sono davvero pochi). Il prodotto è realizzato sencondo lo standard molto professionale dei Team 17, con una grafica accattivante, buoni effetti sonori, una bella musica trasposta da Amiga ed una carriolata di ultradistruttivi power-up. Per settare al meglio la giusta velocità di gioco (se possedete un 486), vi consiglio di utilizzare una di quelle "inutility" che permettono di rallentare il microprocessore.

GIAMPAOLO MORASCHI



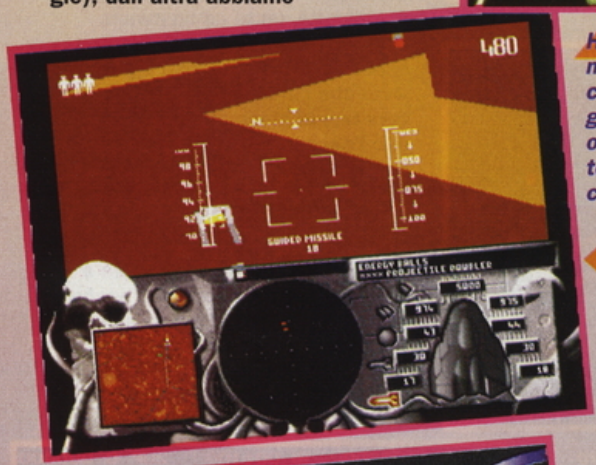
EMBRYO

Tutto è pronto per la grande battaglia: alla fine solo i migliori piloti, solo i Top Gun porteranno a casa la pellaccia!

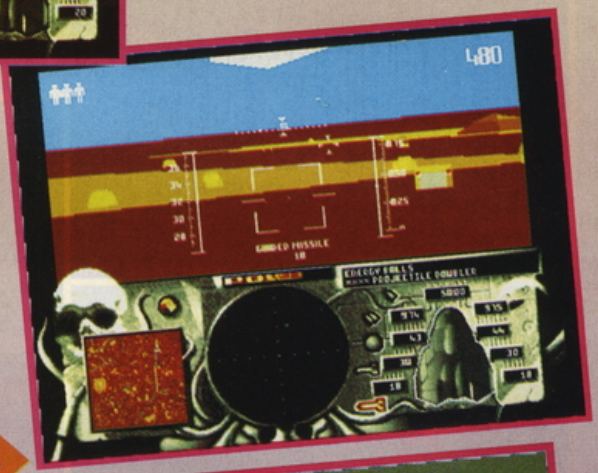


Nella maggior parte dei casi i vari simulatori di volo sono dei giochi un po' noiosi, ed i motivi fondamentali sono quasi sempre gli stessi. Da una parte abbiamo titoli di simulazione il cui tallone d'achille (almeno al primo approccio) riguarda i sistemi di controllo e la scarsità di strategia (per farvi capire, si spara e basta senza usare le celluline grigie), dall'altra abbiamo altri che si basano fin troppo sull'aspetto strategico, risultando così alquanto "barbosi". Fra tutti i titoli di questo genere che mi sono capitati fra le mani, direi che solo il mitico Carrier Command è riuscito a miscelare bene la strategia di gioco alle classiche situazioni sparatutto che tutti ben conosciamo. L'obiettivo della Croteam è stato quello di creare un gioco che rispettasse appieno l'ormai "stracitato" binomio azione-strategia. Il risultato ottenuto è stato un discreto sparatutto che sfrutta la grafica 3D e l'azione di gioco di un altro famoso titolo quale è Guardian. Finalmente un gioco in cui è necessario far funzionare la testolina.

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



Ha inizio la nostra missione: oltre a disintegrare i cattivoni gustatevi anche gli scenari che il gioco vi offre. Beh, bisogna ammetterlo, fare entrambe le cose è un po' difficile.

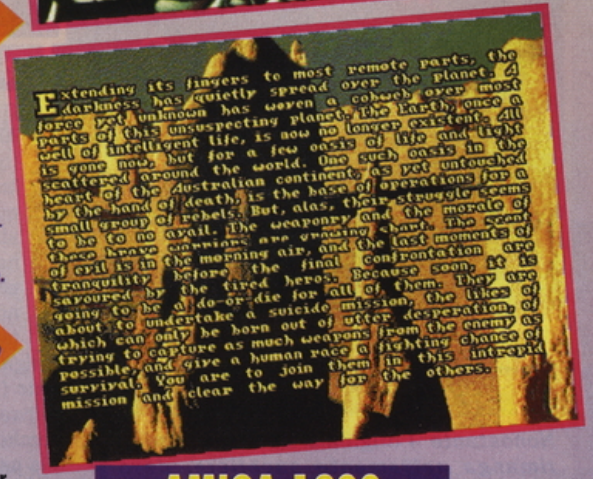


Durante il volo fate molta attenzione all'indicatore dell'altitudine: sapete, schiantarsi contro i palazzi non è molto piacevole.

Ad ogni attacco potrete controllare la vostra potenza offensiva sull'apposito indicatore di forza, posto nella parte centrale dello schermo di gioco.



Il gioco utilizza cinque dischetti, ed all'inizio della vostra missione potrete gustarvi questa intro. Che francamente non trovo eccezionale.



Se volete saperne di più riguardo a questo nuovo titolo per Amiga, provate a dare una piccola lettura qui.

Ed eccoci ancora una volta davanti ad un gioco che simula una battaglia aerea. Che dire se non che Embryo è un gioco molto bello e che può vantare una buona fluidità di immagini oltre ad una discreta giocabilità? Non si può certo dire che le prime partite ad un simulatore di volo siano le più divertenti: infatti, per cominciare a divertirsi bisogna prendere un po' di confidenza con il sistema di controllo. Vi assicuro che una volta diventati esperti vi divertirete molto nel distruggere la miriade di nemici che danno vita ad ogni partita. Insomma, trascorrerete parecchie ore liete.

TONY DYLAN

AMIGA 1200

SPARATUTTO

84 GIOCABILITÀ	81 GRAFICA
81 LONGEVITÀ	80 SONORO

82 GLOBALE

BLACK LEGEND

CVG HIT

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

Finalmente, è lui, è arrivato! Dopo decine di news e preview, abbiamo ora tra le mani quella che si preannuncia come la più perfetta conversione da coin-op di tutti i tempi!



Già, dopo una lunga attesa è finalmente disponibile la conversione di Super Street Fighter 2 Turbo per un sistema casalingo, anche se la parola "conversione" è piuttosto inadatta in questo caso: il termine più corretto sarebbe in effetti "fotocopia".



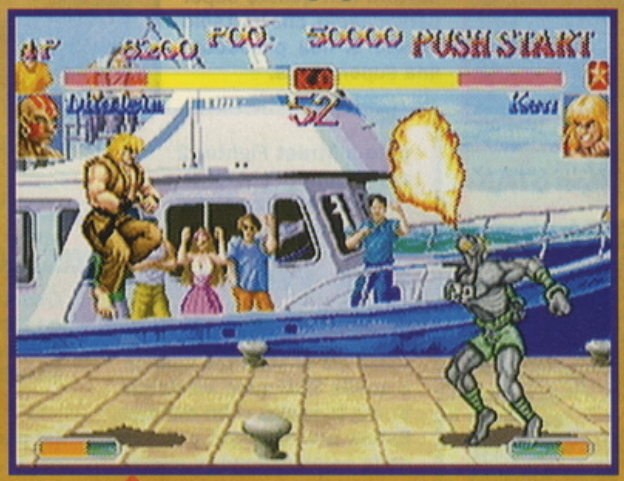
Come nel coin-op, sono state aggiunte un paio di schermate alla già eccellente introduzione.

La scelta del personaggio è sempre un momento difficile, soprattutto quando bisogna escludere tutti i personaggi con mosse speciali che usano la diagonale!

Woah! Beccati questi cinque hit super combo sul grugno!



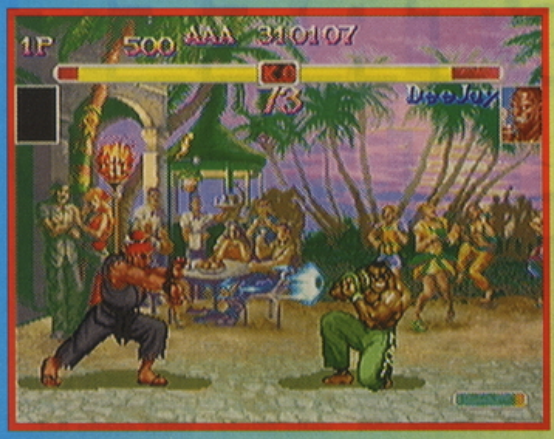
Sono infatti riusciti a far entrare in un piccolo e scintillante disco al laser TUTTO quello che era presente nell'ultima versione del famosissimo picchiaduro Capcom, fino all'ultimo pixel! Tutti i videogiocatori ormai, anche i meno incalliti, conoscono Street Fighter 2, il videogioco che è stato sicuramente il capostipite delle migliaia di beat 'em up che ci hanno travolto e che continuano a travolgerci da un paio di anni a questa parte. Con Super Street Fighter 2 Turbo la Capcom ha poi voluto creare una specie di prodotto definitivo, che miscelava le ottime caratteristiche dei suoi predecessori, con certe idee, prese da alcuni dei migliori cloni della serie. Il risultato: una perfetta macchina "mangiagettoni" che è ora approdata, con effetti sconvolgenti, sulla belva della Panasonic, il 3DO.



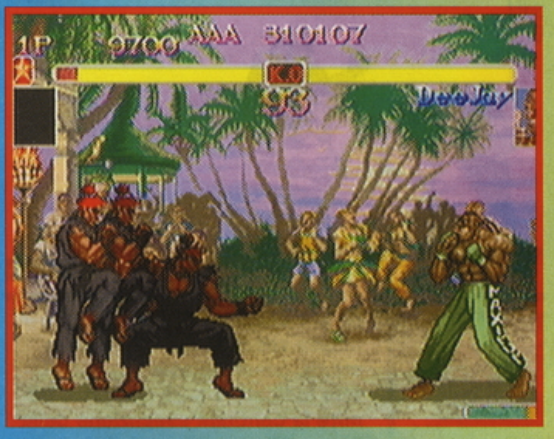
Finalmente hanno pensato di dare a Dhalsim una mossa di protezione dagli attacchi volanti.

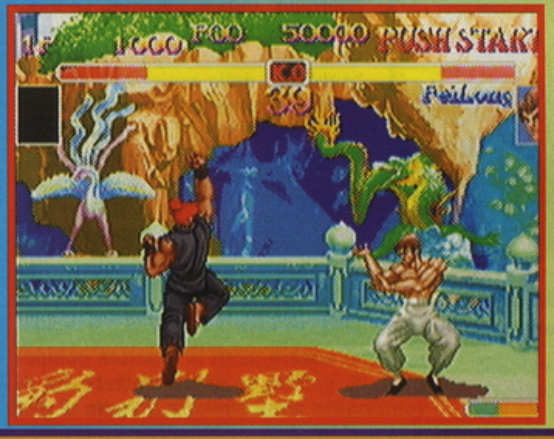
CONTINUA LA LEGGENDA...

Poiché mi sembra inutile parlare ancora per l'ennesima volta della storia e dello scopo del gioco (che poi in pratica rimangono sempre gli stessi per ogni picchiaduro), direi di passare subito al dunque e di trattare le innovazioni fondamentali che SSF2T presenta rispetto ai suoi predecessori. La prima cosa che balza subito all'occhio è la presenza di due barre in fondo allo schermo: questi sono gli indicatori dell'energia necessaria per eseguire una particolare mossa speciale dai poteri devastanti, possibile solo quando l'intero indicatore sarà riempito, tramite la continua esecuzione delle "normali" mosse speciali. Le innovazioni comunque non si fermano qui: infatti, oltre alla possibilità di "salvarsi" dalle proiezioni, ricevendo un minimo danno, è stato aggiunto un maggior equilibrio nei rapporti di forza tra i personaggi, tramite l'inserimento di nuove mosse, non solo tra le speciali, ma anche tra quelle base. In poche parole dovete scordarvi la supremazia di personaggi come Guile, Ryu o Ken: ora anche i cosiddetti "scarsoni" come Balrog possono essere usati in maniera competitiva. E questo, se mi permettete, ha rivoluzionato notevolmente il modo di gio-







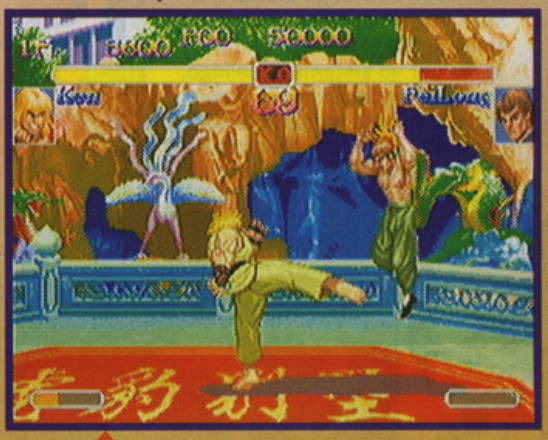


CHI E' QUESTO AKUMA?

Se non siete assidui frequentatori di una sala giochi in cui sia presente il coin-op di SSF2T probabilmente il nome Akuma vi dirà ben poco; ebbene, dovete sapere che la Capcom ha finalmente deciso di inserire un nuovo personaggio segreto, che apparirà solo se vincerete tutti gli incontri senza mai perdere un round e, ovviamente, senza continuare. Tale lottatore, che porta appunto il nome di Akuma (Goki nella versione giapponese), è una versione "potenziata" di Ryu e Ken con mosse veramente devastanti. Nel suo repertorio si possono enumerare fireball da tirare in volo, teletrasporto, Dragon Punch potenziati e Hadouken da tre hit combo: una vera macchina per massacrare. Non tutti però sanno che è possibile giocare con Akuma tramite l'esecuzione di un complesso trucchetto nella schermata di selezione dei personaggi. Per fare questo dovrete infatti rimanere per due, tre secondi circa fermi con il cursore di selezione sui seguenti personaggi: Ryu, T-Hawk, Guile, Cammy, Ken ed infine, tornati su Ryu, premere i tre pugni e start. A questo punto potrete combattere con questo super personaggio, che ha il solo difetto di non possedere una supermossa.



La comodità della Super di Ken risiede nel fatto che anche se manca il bersaglio (come in questo caso) non lascia il lottatore scoperto e in balia dell'avversario.



Tra le mosse base che sono state aggiunte spicca questo calcio di Ken, veloce e dall'ottimo allungo.



Questa mossa di Chun Li è del tutto identica a quella di Dee Jay. Entrambe sono state aggiunte nel Super Turbo e danno un'ottima copertura dagli attacchi volanti.

E LA VERSIONE 3DO?

Okay, vi ho detto che le differenze tra la versione coin-op e quella 3DO sono inesistenti, ma in realtà vi ho mentito. Esiste una diversità e si trova nella colonna sonora: infatti le musiche sono state riarrangiate lasciando inalterati i temi classici. Purtroppo questa operazione ha peggiorato (si parla sempre di confronto con il coin-op, le musiche prese in sé sono di ottima fattura) alcuni pezzi e apportato poche migliorie. Il problema però non è soltanto questo: infatti durante i combattimenti capita praticamente sempre di assistere

care a Street Fighter 2 più di quanto abbiano fatto le innovazioni del Super normale.

Devo innanzitutto confessarvi che sono rimasto davvero molto perplesso di fronte a Super Street Fighter 2 Turbo per due semplici motivi: la meraviglia di vedere una fedele riproduzione (e per fedele intendo una copia sputata, dove non manca neanche una virgola) di uno dei miei coin-op preferiti e l'imbarazzo di dover dare al gioco un voto che non si meritava. Mentre il primo punto è abbastanza chiaro, penso sia necessario spiegare il secondo: come già vi ho detto (e come continuerò a ripetervi fino alla fine dei miei giorni) SSF2T è un capolavoro, ma la precisione, soprattutto nell'eseguire le diagonali, dei joypad 3DO ne diminuiscono a tal punto la giocabilità che è impossibile non tenerne conto. Non pensate però che questo mio giudizio sia influenzato da un mio uso preferenziale del joystick: io sono tra quelli che al CPS Capcom preferiscono il joypad originale Nintendo, quando si gioca a SSF2 su SNES! Il problema si trova proprio nel controller del 3DO, unico fino all'annunciata uscita del joystick. Comunque chi è amante dei picchiaduro, possiede un 3DO e sogna di avere un coin-op a casa DEVE assolutamente comprarlo, sperando (e mettendo da parte i soldi) nell'uscita di un sistema di controllo migliore.

CARLO BARONE

3DO

CAPCOM

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

GRAFICA **98** *Sprite enormi e colori sfolgoranti.*

SONORO **88** *Musiche di qualità eccelsa, ma sono state riarrangiate rispetto al coin-op.*

Molto spesso durante i round si sentono momenti di silenzio dovuti al cambio della musica.

GIOCABILITA' **80** *Con un joypad decente arriverebbe a 95...*

... ma per il momento non è possibile averlo.

LONGEVITA' **95** *Più mosse, più combo da imparare e molto più difficile dei precedenti.*

GLOBALE **94** *Un vero capolavoro, praticamente un coin-op da casa. Il voto reale sarebbe stato 97, ma non si può non considerare l'uso dell'orripilante joypad come nota a sfavore.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

Ogni qualvolta finirete un personaggio con una Super lo schermo cambierà nella modalità "esplosione atomica".



a pause di silenzio causate o dall'accelerazione della musica (che avviene ogni qualvolta un personaggio è vicino al KO) o, se il combattimento si prolunga, dallo stacco tra la fine di un brano e l'inizio di quello successivo. Purtroppo l'unica nota stonata non risiede solo nelle musiche, ma si estende anche al sistema di controllo che, potendo contare soltanto sul controller del 3DO (la più grande ciofeca nel panorama dei joypad del momento), risulta estremamente impreciso. Solo dopo molto allenamento riuscirete quindi ad eseguire con una certa regolarità tutte le mosse, al caro prezzo però di gravi dolori al pollice... Per quanto riguarda le opzioni a nostra disposizione, sono veramente scarne, comprendendo solo il gioco contro il computer e il Versus Mode, dove sarà possibile sfidare un nostro amico. Niente da dire invece sul livello di difficoltà, notevolmente incrementato rispetto alle versioni precedenti.



Non deve essere molto bello vedere i glutei di un lardone come Honda atterrare sulla nostra faccia!

Eseguite un 360° premendo il calcio e Zangief si esibirà nella "Presa della distruzione dell'orso nano del Paraguay che dorme sulla montagna". Un vero bijoux!



SI RINGRAZIA JOYSTICK FUN PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

CYBERWAR



E' lui! Il dominatore del Cyberspazio, colui che vuole conquistare il mondo, è CyberJobe!

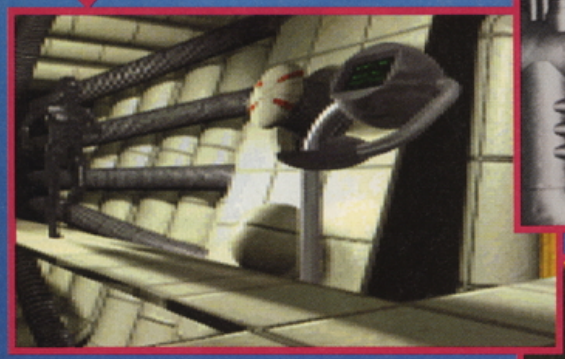
Mamma mia, che brutto! Ma la cosa peggiore è quella specie di mitragliatore che ha in mano!

Nel Circuit Citie certe curve vi coglieranno di sorpresa. Saranno necessari tempi di reazione rapidissimi per portare a termine questa prova.



Ogni volta che passerete un ostacolo accederete ad un terminale come questo. Una volta collegati potrete scegliere la prova successiva tra le tre disponibili.







"Carlo, cosa ne pensi di comprarti un lettore Multi CD-ROM?", con queste parole ha esordito Maurizio, affibbiandomi la recensione di Cyberwar...

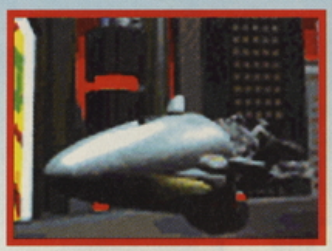
In effetti i CD sui quali risiede il gioco sono ben tre, per un totale di 1800 megabyte di grafica e sonoro, per Cyberwar possiede cento volte la quantità di dati di Doom2. Una domanda sorge ovviamente spontanea: ne valeva la pena? La risposta è un po' ambigua: per alcuni aspetti sì, per altri no. Infatti Cyberwar possiede una grafica fantastica, realizzata interamente su Sylicon Graphics, con un effetto che effettivamente non può non stupire il giocatore con animazioni fantastiche e stupendi effetti di ombreggiatura. Il sonoro poi non è da meno, comprendendo musiche coinvolgenti e di ottima fattura. Il problema principale di Cyberwar risiede però nella giocabilità poiché il gioco non consente al giocatore una grande interattività. Infatti in CW ci troviamo nei panni del dottor Angelo, esperto di realtà virtuale che nel "Tagliaerbe" aveva trasformato il pacifico Jobe in un mostro elettronico deciso a conquistare il mondo. Gli

Non è certo la cosa più tranquillizzante del mondo (virtuale ovviamente) usare un computer con un cannone di quel genere puntato alla schiena.

PASSEGGIANDO NEL CYBERSPAZIO

Per ogni CD avrete da affrontare diversi sottogiochi, che andranno completati più volte a diversi livelli di difficoltà: ecco quelli che incontrerete nel primo disco.

CIRCUITE CITIE: senza dubbio è la prova più difficile da affrontare, data l'elevata velocità di riflessi che richiede. Su una specie di moto posta su di una monorotaia, dovremo completare un particolare percorso, sparando a nemici e barriere. Attenzione alle curve a sorpresa!

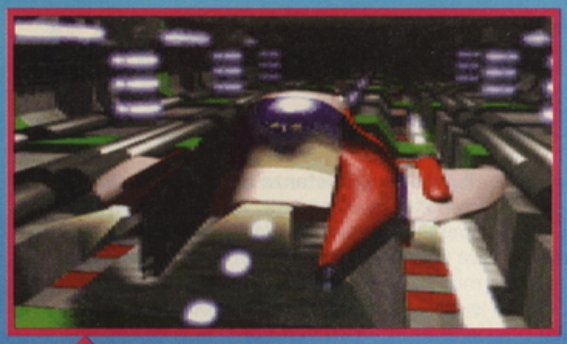




MUTATION STORAGE: calati in un'atmosfera inquietante dovremo ripulire un sottolivello del complesso virtuale da strani vermoni armati di mitragliatrice. Purtroppo il tutto si riduce ad un giochetto, in cui noi dovremo sparare ai bersagli che escono da tre porte, evitando i barili e colpendo i mostri.



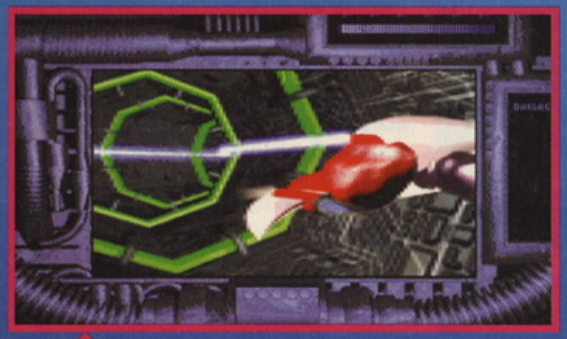
PROJECTILE RANGE: i più vecchi di voi potrebbero ricordare un arcaico gioco su Spectrum ZX-80: Balistica, in cui due catapulte dovevano colpirsi regolando l'inclinazione e la potenza. Questo sottogioco ha lo stesso concetto di base; la differenza si trova però nel fatto che dovremo usare dei potenti cannoni e passare l'unico punto debole delle difese del nostro avversario virtuale che tenterà di fare altrettanto.



Per andare là, dove nessun uomo è andato prima...



Come potete intuire, la stabilità di queste piattaforme è molto bassa: un passo sbagliato e vi ritroverete a cadere nel vuoto!



Sebbene la finestra si riduca quando si passa al gioco vero e proprio, la grafica rimane agli stessi livelli qualitativi delle scene d'intermezzo, trascurando però l'aspetto giocabilità.

Sinceramente non ho molto da dirvi su Cyberwar; infatti è un titolo che a certe persone (amanti dei giochi alla Dragon's Lair) potrebbe interessare molto. Il sistema di gioco è per lo più identico ai vecchi laser che tanto amano Gabrio e Marco, ma in termini di giocabilità non si raggiungono mai alti livelli di interesse a causa della frustrazione che spesso assale il giocatore, quando, ad un passo dalla fine di un sottogioco, vede tutte le sue fatiche in fumo ed è costretto a ricominciare da capo. Certamente per quanto riguarda grafica e sonoro non può essere detto nulla, ma, come ho sempre sostenuto, non basta l'eccellenza in questi aspetti a rendere un gioco un capolavoro.

CARLO BARONE

avvenimenti prendono origine esattamente dalla fine del sopracitato film e noi, per evitare che Cyber-Jobe abbia il dominio del mondo, siamo entrati nella realtà virtuale per trovarlo e sconfiggerlo. Per raggiungere il nostro scopo dovremo dunque attraversare un gigantesco complesso virtuale, affrontando per ogni stanza un sottogioco diverso. Tali "prove" sono però abbastanza banali (attenzione: ho detto banali, non facili), comprendendo Puzzle Game o sezioni a movimenti predeterminati con meravigliosi intermezzi animati. Potete capire che, alla lunga, l'unica spinta ad andare avanti sarà la voglia di vedere nuove schermate, ma un gioco non può resistere a lungo con questa unica attrattiva.





CYBERBOOGIE: direttamente dal "Tagliaerbe" dovrete cercare di arrivare alla fine di un percorso a ostacoli dopo esservi fusi con il "mezzo" meccanico (si trasforma in un razzo missile con i tessuti di mille valvole tra le stelle sprinta e va... NdNippofan) con una sequenza veramente spettacolare.



SECURITY DOOR: per superare questo ostacolo dovremo risolvere un enigma che ci verrà proposto dal terminale a cui accederemo. Il problema fondamentale risiede nel fatto che un errore attiverà il sistema di difesa, "impersonato" da un potente cannone che ci crivellerà alle spalle.

REVERSE ENGINEERING: è il sottogioco che più mi ha dato del filo da torcere: infatti, più dell'abilità è necessaria una notevole dose di fortuna. Il nostro scopo è quello di superare un baratro (tipo quello creato dalla pizza de fango del Camerun...), camminando su instabili piattaforme che recano particolari simboli. Passare su piattaforme sbagliate, senza trovare quindi il filo logico che lega i simboli vi porterà a morte certa.

PC CD-ROM

SCI

SVILUPPATORI: INTERNI

PUZZLE/ARCADE

GRAFICA 95 — *Tutto è stato realizzato su Sylicon Graphics con effetti stupendi.*

SONORO 91 — *Musiche d'atmosfera ottimamente realizzate.*

GIOCABILITA' 64 — *Scarsa interattività del giocatore.*

LONGEVITA' 71 — *Molto difficile e lungo... ... tanto da risultare spesso frustrante.*

GLOBALE 78 — *Un gioco in cui il lettore ottico è stato sfruttato appieno, ma la carenza di giocabilità ne limita molto le possibilità.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 3 CD

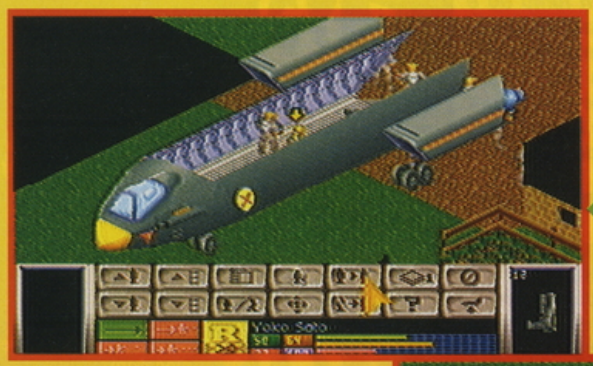
MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 1

CONFIGURAZIONE MINIMA: CONSIGLIATO 486 DX, CD-ROM A DOPPIA VELOCITA', 4 MB RAM

INDICAZIONI: PROVATO SU 486 DX2-66, CD-ROM A DOPPIA VELOCITA', 8 MB RAM E SOUNDBLASTER AWE32

UFO: ENEMY UNKNOWN

La terra è (come al solito) l'oggetto degli oscuri desideri di una razza aliena: i contatti UFO si sprecano, e l'umanità chiede terrorizzata che qualcuno ponga fine a questa minaccia...



Pronti a balzare giù dalla nostra nave? Lo sbarco è senza dubbio la fase più critica dell'intera operazione.

Mai che gli alieni arrivino sulla Terra con intenzioni pacifiche! Sembra che godano ad impersonare quel cliché che un tempo veniva riservato agli indiani dei film western: affascinanti e spietati, ma in fondo carne da macello per far risaltare le virtù di impavido coraggio dell'eroe di turno. Mi auguro con tutto il cuore che quando si stabilirà un vero contatto, questo si realizzi come ha immaginato Steven Spielberg in "Incontri ravvicinati del terzo tipo" e non come succede sempre nei videogiochi. Comunque, bisogna ammettere che la trama di UFO: Enemy Unknown è veramente bella, ricordando molto da vicino quella di una serie di telefilm che mi entusiasmava quando facevo le elementari: Ufo, appunto (e di cui mi ricordo anche una mitica raccolta di figurine! NdFrank).

COMINCIO' TUTTO COSI'

I contatti UFO di oggetti volanti non identificati improvvisamente si moltiplicano, e rapporti di stragi ed esperimenti condotti su cavie umane non si contano più. Come ultima e disperata risorsa, alcune nazioni del globo si consorziano (c'è anche l'Italia, evviva!) per creare l'XCOM, l'unità da combattimento extraterrestre. Manco a dirlo, noi veniamo messi a capo dell'intero progetto, di cui avremo la responsabilità, sia economica che militare. La struttura di gioco, come ogni simulazione strategica che si rispetti, è abbastanza complessa, ma mai complicata od oscura. Anzitutto dovremo scegliere su un mappamondo che funge da schermo principale in quale parte del mondo posizionare la nostra prima base segreta. Poi dovremo intercettare i dischi volanti in arrivo con i caccia a nostra disposizione. Se si riesce ad abbattere uno di questi, arriveremo ad una delle chicche del gioco, e cioè alla mappa tattica. Infatti, invieremo sul luogo dell'abbattimento una squadra di soldati, che dovrà esplorare i resti della navicella aliena ed eventualmente combattere con i cattivoni superstiti. Col passare del tempo, e a seconda delle nostre prestazioni di gioco, gli stati finanziatori del progetto ci concederanno aumenti o imporranno diminuzioni del nostro budget mensile, permettendoci così (se le cose si mettono bene) di sviluppare la nostra organizzazione, costruendo nuove basi, sviluppando la ricerca scientifica, analizzando ciò che rimane dei dischi alieni e producendo addirittura alcune delle armi in loro possesso. Le basi poi andranno ampliate e perfezionate, le squadre tattiche potenziate, gli extraterrestri catturati e così via, in un crescendo sempre più coinvolgente fino allo scontro finale su Marte contro un... ma non voglio dirvi oltre per non rovinarvi la sorpresa.



Tre alieni pronti a farsi massacrare...



TECNICAMENTE PARLANDO...

I trentadueisti di casa Commodore esulteranno sicuramente all'annuncio di una nuova linea di giochi strategici prodotta appositamente per loro da parte di MicroProse. E sicuramente gioiranno ancor più leggendo questa recensione, che sta dicendo loro che la prima conversione della linea è risultata un successo. Infatti, il gioco è un piccolo capolavoro nel suo genere: complesso, longevo ed avvincente,



La nostra squadra appostata davanti all'UFO abbattuto.

L'intercettore su cui inizialmente faremo affidamento per abbattere le navicelle avversarie.



Contatto positivo! Il caccia si getta coraggiosamente all'assalto...

pur senza risultare mai pesante o farraginoso. Le cose nuove da fare non mancano mai, a patto che investiate denaro e risorse nel campo critico della ricerca scientifica e che produciate e vendiate a ritmo continuo manufatti ad alto contenuto tecnologico per aumentare le vostre disponibilità finanziarie. Ciò che invece distingue in negativo questa conversione da quella originale per PC, risiede nella solita fretta che ormai contraddistingue le conversioni destinate al lettore CD Amiga. La grafica infatti non è AGA, ma più semplicemente quella solita del 500, che se da un lato per chi possiede un Amiga in configurazione classica è una buona notizia (aspettiamoci a breve una versione anche su dischetto), dall'altra farà venire il magone a quanti (come me) hanno acquistato il CD32 con la consapevolezza di avere sottomano una macchina dalle grandi potenzialità. Inoltre (sempre rispetto alla versione PC), il gioco gira dannatamente più lento e soprattutto i comandi risultano molto meno immediati, visto che il seppur buon pad possiede una maneggevolezza sensibilmente inferiore a quella di un mouse. La nota positiva viene dal sonoro, che anche se non fa gli sfracelli che potrebbe e dovrebbe, nella colonna sonora risulta di poco superiore alla versione MS-DOS. In ogni caso sono doverosi i complimenti alla MicroProse per aver così intelligentemente scelto il suo primo titolo da convertire. Forse dopo questo coraggioso esempio anche altre case cominceranno a produrre qualche titolo veramente valido su dischetto argenteo. Mi riferisco soprattutto alla Bullfrog, che a mio parere potrebbe senza troppe fatiche e senza troppi rischi rilasciare una versione di Syndicate e di Theme Park anche su CD. Secondo me venderebbero un sacco, anche perché non sarebbero piratabili.



La struttura della nostra base, che dovremo ampliare non appena le finanze ce lo permetteranno.

La prima scelta del gioco: dove posizioniamo la base segreta? Ma in via Gorki 69, naturalmente!



Finalmente è disponibile anche per CD32 il primo gioco strategico degno di questo nome. La MicroProse ha scelto con molta oculatezza il suo primo titolo da convertire, ed ha fatto sicuramente centro. Il gioco è ottimo sia per meccanica di gioco, che per longevità. La trama poi, nonostante il cliché dei soliti alieni brutali e malvagi, è indubbiamente coinvolgente, visto che novità e colpi di scena non mancheranno. Dal punto di vista tecnico, il sonoro è buono, mentre la grafica (non utilizzando il modo AGA) è un pochino confusa. Anche il sistema di comando non brilla particolarmente, dal momento che un mouse sarebbe stato senza dubbio superiore per maneggevolezza e precisione al pad fornito di serie. Un vero peccato, perché invece di ritrovarci col primo mitico CVG HIT della storia del CD32, ci viene offerto "solamente" un buon gioco.

GIAMPAOLO MORASCHI

CD32

MICROPROSE

SVILUPPATORI: MITHOS GAME

STRATEGIA

GRAFICA 79 — *Grafica mediamente confusa e dai colori un po' smorti.*

SONORO 84 — *Commento sonoro ed effetti di buona qualità.* *Col CD si potrebbe fare molto di più.*

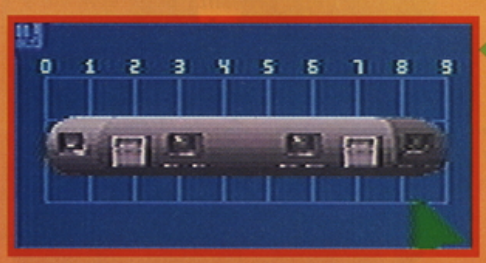
GIOCABILITA' 81 — *Molto buono il sistema di comando...* *...che però necessita nella parte tattica di un po' di allenamento.*

LONGEVITA' 89 — *Una trama lunga ed appassionante, unita a ben cinque livelli di difficoltà: che cosa si può volere di più?...* *...magari un po' più di velocità nello svolgimento del gioco...*

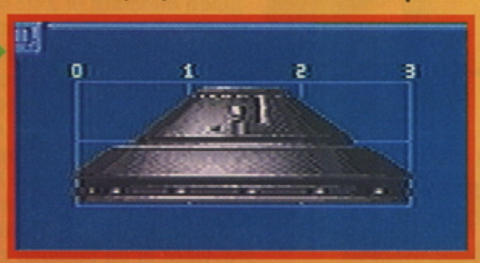
GLOBALE 83 — *Un'ottima idea che non si concretizza in un voto superiore a 90 per l'insufficiente sfruttamento delle peculiarità tecniche del CD32. Davvero un peccato.*

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

SI RINGRAZIA NEWEL PER AVERCI FORNITO IL GIOCO



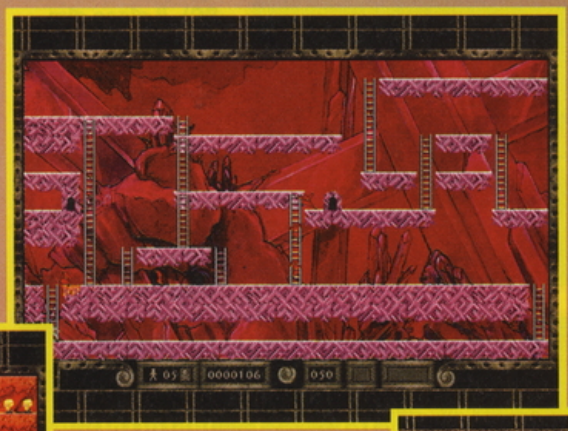
Ecco le foto di due UFO da noi abbattuti. Tra poco ne arriveranno anche i "fratelli maggiori"!!!

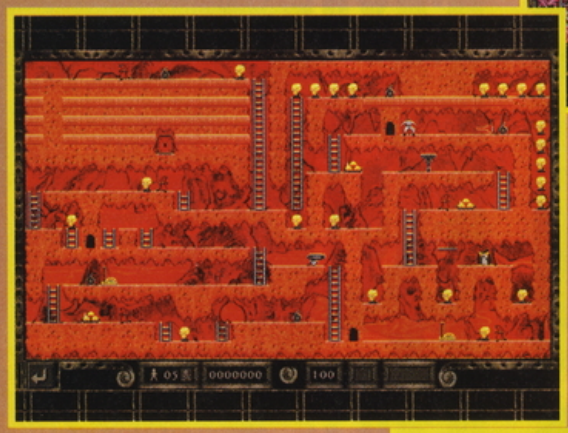


LODE RUNNER

Se rimpiangete il vostro vecchio C64, se pensate che i giochi moderni non siano più attraenti come una volta... allora questo è il gioco che fa per voi!

Immaginate di essere stati catapultati in un mondo sconosciuto, di essere inseguiti da un branco di pazzi incappucciati appartenenti a qualche strana setta, con intenzioni poco amichevoli, e che l'unica

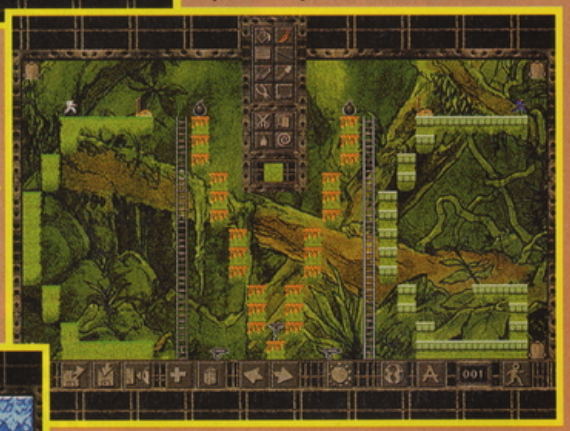




Che emozione, sono ad un passo dalla vittoria!

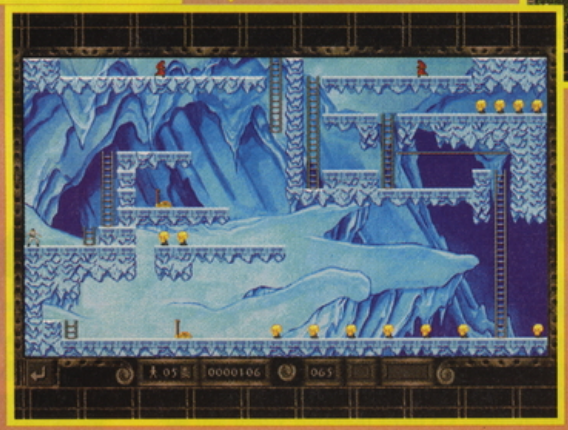
Questo è un esempio di cosa si può fare con l'editor di Lode Runner.

Adesso ci manca solo che salti fuori uno Yeti e poi siamo a posto.



Ah!! Qui si va sul difficile!

vostra difesa contro questi loschi individui sia di creare velocemente delle buche e farceli cadere dentro... bene, state pensando a Lode Runner. Il titolo di questo gioco risulterà familiare a molti di voi: infatti è una nuova versione di un vecchio gioco che ha spopolato sul C64 e su altre macchine di qualche anno fa. Lo schema di gioco è rimasto pressoché invariato: ci troviamo ancora a dover raccogliere tesori seminati in tutto il livello, stando attenti ai



nemici. Questa volta però il nostro eroe, oltre a poter creare delle buche come nelle precedenti versioni, potrà anche utilizzare alcuni oggetti: bombe, spray insetticida, martelli pneumatici ed altri gingilli che scoprirete gradualmente. Il gioco consiste in 150 livelli, divisi in gruppi di quindici, ed alla fine di ogni gruppo potrete assistere ad una scenetta di intermezzo che vede naturalmente protagonisti il nostro eroe ed i suoi acerrimi nemici. Se nonostante le molte notti passate in bianco e le estenuanti partite lunghe una giornata, non riuscirete a passare un livello... NO PROBLEM!!!: infatti il gioco è provvisto di un comodo cheat mode che consente di saltare i livelli, aggiungere vite extra ed altre facilitazioni. State attenti però, perché se durante una partita decideste di usare qualche trucchetto, vi perdereste tutte le scenette di intermezzo, compresa la sequenza finale. Un'altra innovazione consiste nella possibilità di giocare in doppio uno contro l'altro, nel disperato intento di raccogliere più oro dell'avversario; ma la novità più succosa è senza dubbio quella di poter utilizzare un editor per creare nuovi schemi e quindi nuove sfide. L'editor è molto semplice da usare, perché è strutturato con un comodo sistema a finestre, funzionale e pratico allo stesso tempo. Il gioco necessita di almeno un 486 SX 25Mhz, 4 MB e gira sotto Windows 3.1 o superiori (nel momento in cui leggerete dovrebbe essere disponibile anche la versione DOS).



Il fascino di questo gioco è rimasto senza dubbio invariato e la longevità è sicuramente aumentata, grazie alla possibilità di poter usare vari oggetti per devastare i nemici ed all'introduzione dell'editor che rende questo gioco quasi eterno. La giocabilità è immediata, e cattura subito l'interesse del giocatore. La grafica, pur essendo ben definita, presenta degli sprite un po' troppo piccoli che a volte rendono l'azione di gioco un po' caotica. Il sonoro è più che sufficiente, presentando musiche gradevoli ed effetti sonori azzeccati. Senza dubbio un buon titolo che interesserà tutti i giocatori e non solo i "nostalgici".

ANDREA COLOMBO

SAMURAI SHODOWN



Poteva mancare la mitica scenetta d'introduzione?

Fondali e personaggi sono stati riprodotti in maniera perfetta; peccato per qualche animazione riuscita male.

Nel bonus stage dovremo cercare di affettare il maggior numero di fantocci possibile prima dello scadere del tempo.



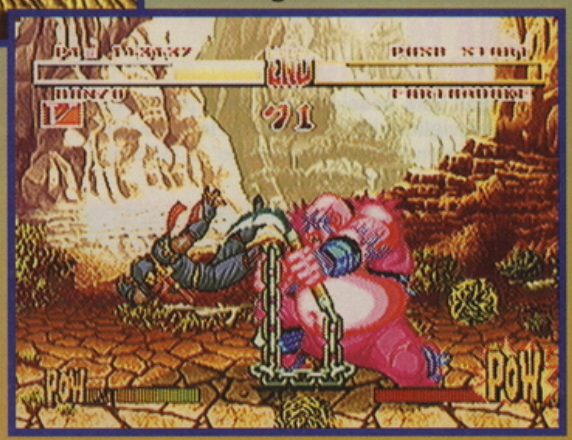
Dopo Street Fighter 2 Turbo ecco che fa la sua apparizione su 3DO un altro dei picchiaduro più gettonati dell'anno...

Dopo l'uscita di Samurai Shodown per Game Boy, era ormai lecito aspettarsi di tutto, tra cui anche la conversione di questo picchiaduro ambientato nel Giappone dei samurai per la 3DO. E' inutile che mi dilunghi sulla storia di questo titolo, che tutti voi conoscete; mi limiterò a ricordarvi che in un periodo in cui i cloni di Street Fighter 2 regnavano sovrani, Samurai Shodown offriva alcune eccellenti novità come l'uso delle armi, l'aiuto di animali per certi personaggi e la barra "POW", che aumentava in maniera proporzionale al numero di colpi ricevuti, rendendo i nostri attacchi più efficaci. Pur essendo un titolo un po' datato, SS è senza dubbio un gioco che ha ancora molto da offrire, soprattutto in questa eccellente (almeno a prima vista) versione 3DO. Tutto, o quasi, è stato riprodotto fedelmente dal Neo Geo: dai dodici personaggi con tutte le loro mosse, alla collisione degli sprite a volte un po' casuale (lo era anche nel coin-op). Il problema però risiede nel precedente "quasi" che ho scritto: la grafica infatti non è proprio perfetta, ma ha risentito di alcune modifiche nelle animazioni, che la rendono un po' sgradevole quando certi personaggi, camminando, danno l'impressione di trovarsi al Forum di Assago a pattinare sul ghiaccio. Questo difetto è però ben poca cosa rispetto all'orrenda trasposizione della musica e, soprattutto, degli effetti sonori che è stata fatta. Questo aspetto è nettamente inferiore alla versione originale e preferirei tralasciare il confronto con il Neo Geo CD, del quale per questo gioco il 3DO ha imitato soltanto i lunghi caricamenti.





Le frasi di vittoria sono tra le più criptiche che abbia mai visto in un picchiaduro.



Heartquake è senza dubbio il personaggio più lardoso che sia mai apparso in un videogioco!

Bene ragazzi, la parola "delusione" è la prima cosa che mi è saltata in mente quando ho visto le prime immagini (e soprattutto sentito le prime note) di Samurai Shodown sulla 3DO. Dopo la fantastica conversione di Super Street Fighter 2 Turbo era logico aspettarsi un altrettanto eccellente lavoro per il picchiaduro della SNK, ma così non è stato. A prescindere dalla grafica, che resta di ottima qualità (anche se talvolta i personaggi sembrano "scivolare" quando si muovono), quello che più fa storcere il naso sono i pessimi effetti sonori: le frasi parlate in giapponese (mosse incluse), che erano uno degli aspetti che più apprezzavo in Samurai Shodown, sono state rese in maniera ignobile rispetto alle capacità della macchina, e anche le musiche non si salvano da questo triste destino. Comunque il gioco rimane sempre uno dei più belli e originali picchiaduro che siano mai usciti ed è quindi un acquisto quasi obbligato per tutti gli appassionati, dato che l'orrendo joypad del 3DO risponde meglio che in SSF2T.

CARLO BARONE



SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

DRAGON LORE



Avete mai pensato a cosa si prova incontrando un mega drago non-morto, il cui unico interesse è cibarsi degli incauti avventurieri?



Tramite l'inventario potremo dare a Waren gli oggetti da usare e averne una breve descrizione.

La Mindscape ci porta a cavallo di draghi per sconfiggere mostri fantastici e creature da incubo nella sua ultima, incredibile avventura su CD-ROM...

Cari ragazzi, ormai siamo entrati nell'era di quelli che potremo definire "super giochi", ossia titoli che grazie all'ausilio del CD-ROM (in certi casi è meglio dire DEI CD-ROM) possono vantare grafiche soltanto sognate e musiche celestiali. Purtroppo però questi "Super giochi" soffrono tutti di un problema comune: la scarsa interattività del giocatore, che passa la maggior parte del suo tempo a guardare le immagini che scorrono sullo schermo (vedi Cyberwar). Si può vedere però Dragon Lore come un tentativo di coinvolgere il giocatore più di quanto prima sia stato fatto, aggiungendo inoltre una grafica estasiante. L'obiettivo è stato centrato? Continuate a leggere e avrete la risposta.



E' fondamentale parlare con tutti i personaggi e i mostri che ci consentono di farlo, anche ad esempio con questo simpatico draghetto che sta a guardia della tomba di nostro padre.

UNA FANTASTICA INTRODUZIONE

Dragon Lore possiede una delle più veloci e meravigliose introduzioni che io abbia mai visto su un PC: ecco qui un po' di immagini per rendervene conto.

UN DRAGO PER AMICO

La storia che accompagna Dragon Lore, pur non brillando d'originalità, è piuttosto evocativa. Tutto ci



1. Nostro padre Axel era un grande Dragon Knight che imperava su un grande castello. Fu ucciso quando noi eravamo ancora neonati.



2. Questo invece è il cattivone di turno. Dragon Knight anch'egli, è l'uccisore di nostro padre e il nemico fondamentale del gioco.



3. Nostro padre ci ha salvato, affidandoci ad un contadino che qui state vedendo portarci fuori dal castello.



4. Infine questo giovane di belle speranze siete voi. Preparatevi a dure prove, il cammino per diventare Dragon Knight sarà lungo e difficile.



Per fortuna non dovremo combattere con questa specie di cane ultravilloso: basterà infatti dargli un bel ossetto.

viene spiegato tramite le immagini della stupenda introduzione (vedi box) e poco dopo vediamo il nostro eroe, il giovane Werner, impegnato in alcune faccende tipiche di un contadino. Qui comincia la nostra avventura ed infatti, non appena avremo risolto i primi facili enigmi, il nostro presunto padre comincerà a rivelarci la verità, senza però svelarci tutto. Il nostro scopo sarà dunque quello di scavare nelle nostre origini, diventare un Dragon Knight (come il nostro vero padre) e vendicare la sua uccisione. Un compito non certo facile se pensate che il gioco comprende ben due CD pieni di locazioni da esplorare, mostri da combattere ed enigmi da risolvere. Infatti Dragon Lore non è un semplice RPG (alla Dungeon Master per intenderci), per quanto a prima vista lo possa sembrare: sono presenti molti altri elementi che lo rendono più simile ad una avventura con vista in soggettiva, ipotesi avvalorata dal fatto che i comandi del gioco sono gestiti interamente via mouse. Il problema fondamentale di Dragon Lore non risiede però in quest'aspetto, ma nella mancanza di giocabilità, che è stata sacrificata per avere una grafica d'impatto ad altissimi livelli. Il muoversi nelle varie locazioni "a tratti" (soprattutto quando, ogni volta che cambiamo immagine, il PC accede al CD) alla lunga risulta un po' frustrante. E' meglio poi evitare di parlare del sonoro, che può contare solo su squallidissimi effetti e (raramente) musiche campionate di pessima fattura. Comunque la voglia di andare avanti per vedere nuovi paesaggi vi farà presto dimenticare questi difetti, o almeno così è stato per me.



Quando entreremo in combattimento, i nostri attacchi saranno stabiliti dalla posizione del nostro puntatore.



Cosa ci può essere di più inconsueto di un piccolo elfo sulle spalle di un gigante?



Purtroppo non capita mai che bellezze del genere abbiano idee "diverse" (non so se mi spiego) da quelle di un normale gioco di ruolo.

Sono rimasto un po' dubbioso mentre giocavo a Dragon Lore. Infatti non si può non rimanere estasiati di fronte alla meravigliosa grafica, che raggiunge l'apice nella realizzazione dei fondali. Il problema reale risiede nell'interattività del giocatore che, per quanto non sia del tutto nulla, non riesce a raggiungere i livelli che giochi di questo genere richiedono. Il fatto che lo schermo scrolli "a tratti", rendendo i movimenti simili a quelli di Eye of the Beholder, danneggia molto questo aspetto. A complicare il tutto contribuisce anche un sistema di combattimento molto caotico, che rende gli incontri con i mostri pericolosi oltre la norma, tanto che a volte è molto meglio fuggire (quando ne avete la possibilità) piuttosto che combattere. Il grande vantaggio invece che possiede Dragon Lore è l'atmosfera in cui riesce a proiettare il giocatore, grazie alla storia e ai paesaggi evocativi, ma non al sonoro che, purtroppo, è fra i più brutti che io abbia mai udito su CD.

CARLO BARONE

PC CD-ROM

MINDSCAPE

SVILUPPATORI: CRIO

AVVENTURA/GDR

GRAFICA	92	*"Impressionante" è l'unica parola che mi viene in mente.*
SONORO	62	*Uno dei più brutti mai uditi su CD.*
GIOCABILITA'	78	*Certo non prodigiosa... ... ma almeno il gioco è gestito interamente via mouse.*
LONGEVITA'	84	*Due CD; entrambi belli carichi di locazioni da esplorare...*
GLOBALE	80	*Un'ottima avventura che tuttavia possiede alcuni difetti che potrebbero far dimenticare la straordinaria grafica.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 2 CD

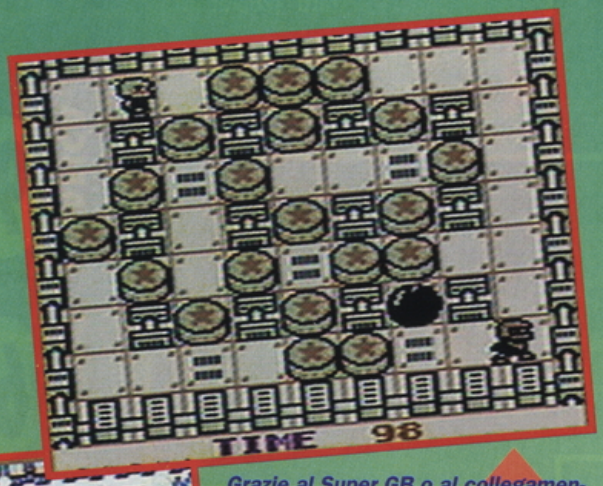
MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: MINIMO 8

CONFIGURAZIONE MINIMA: 486 SX33, 4 MB RAM, CD-ROM 2X

INDICAZIONI:
PROVATO SU 486/66 CON 8MB RAM, CD-ROM 2X E SOUNDBLASTER AWE32

BOMBERMAN

Avete la mania degli esplosivi? A Capodanno siete tra quelli che per far esplodere tutti i petardi impiegano più di tre ore? Spero di non fare mai la vostra amicizia...



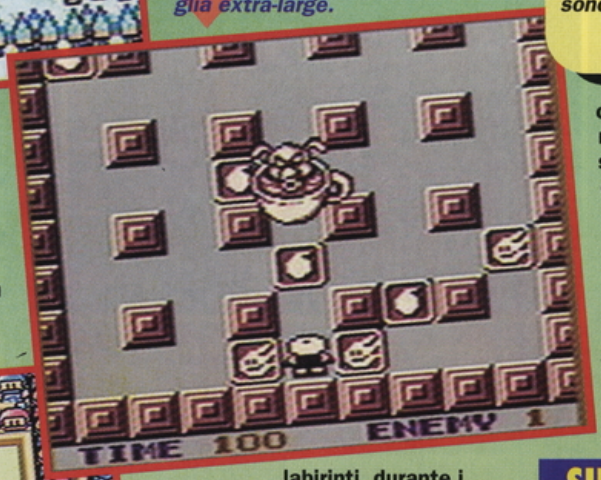
Ancora una volta ci troviamo di fronte a un gioco di ottima qualità, che al contrario di quello che si può pensare si basa su un concetto molto semplice: un campo d'azione delimitato, muri fragili e altri indistruttibili, il nostro omino e quelli del computer. Scopo del gioco è di far saltare in aria il nemico, prima che lui faccia altrettanto con noi. L'unica arma a disposizione è la bomba, quella fragile e sensibilissima sfera dal contenuto... esplosivo! In altre parole, il gioco richiede essenzialmente veloci spostamenti all'interno dei diversi labirinti, durante i quali bisogna piazzare bombe intorno agli avversari e accanto ai muri. Rompere i muri non è richiesto solo dalla necessità di aprirsi dei varchi, ma anche e soprattutto dalla possibilità di trovare i tanto preziosi power-up, che consentono principalmente di aumentare il numero di bombe da piazzare in una volta sola e allargare la loro superficie d'esplosione. Altre capacità, quali possibilità di calciare via le bombe, di corsa etc., vengono invece assegnate al giocatore che, dopo aver affrontato i livelli dello stage, ha sconfitto il boss finale. Da queste rapide informazioni e dalle foto che affiancano il testo, potete ben capire come Bomberman sia un gioco completo e frenetico, che richiede al giocatore un costante utilizzo dei suoi riflessi, combinati ad un acutissimo senso strategico. Classificarlo come mero gioco d'azione può dunque sembrare un po' riduttivo, per cui preferisco chiarire subito che sarebbe più preciso definirlo un puzzle-azione. Ma al di là di queste bazzecole, ciò che veramente è importante sapere è che per giocabilità, frenesia e divertimento, Bomberman è uno dei titoli che più si adattano a questa piccola macchina portatile.



Grazie al Super GB o al collegamento a quattro GB, è possibile scontrarsi perfino con altri tre amici!

Gli otto stage che compongono il gioco si caratterizzano tutti per gli oggetti che compongono il labirinto e per le difficoltà più o meno naturali che comportano il loro ambiente.

Alla fine di ogni stage bisogna eliminare il solito nemico di taglia extra-large.





...e alla fine ce l'ho fatta!

A dire il vero, per GB sono disponibili già da un pezzo Dynablaster e Blaster Master Boy, entrambi basati sull'identica struttura di questo nuovo titolo. C'è però una differenza, seppur piccola, che risiede nella natura degli scontri: mentre sui titoli in circolazione da diverso tempo si devono eliminare un certo numero di mostriciattoli, dalle armi e dagli spostamenti differenti, nel gioco in questione bisogna duellare con omini uguali al proprio, armati nello stesso nostro modo e mossi da un'ottima intelligenza artificiale. Quello che voglio dire è che Bomberman è più un duello che altro. La difficoltà non bassa che ne deriva è allora giustificata e perfino allettante per tutti coloro che sono alla ricerca di un'autentica sfida!

ANTONIO LOGLISCI



SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

I Belée
GIOCHI PER VOI

CONSOLLES department®

presents

...PER UN NATALE COI FIOCCHI!

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

COMPRA UN MEGA DRIVE AGGIUNGI SOLO L. 30.000 X SONIC O AGASSI TENNIS

S.NINTENDO PAL+PAD +SCART+STARWING = L.258.000

S.NINTENDO PAL+PAD +SCART+S.M.ALL STAR = L.268.000

COMPRA UN SNES E AGGIUNGI L. 25.000 X S. MARIO W. O F. ZERO L. 40.000 X TUTTI E DUE

CASSETTE GAME GEAR 1 pz. = L. 39.000 2 pz. = L. 75.000

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

FIFA SOCCER 95 ITA X MEGA DRIVE = L. 99.000

GAME GEAR +4 GIOCHI =L. 229.000

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

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

CONSOLLES DEPARTMENT® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES



VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA

IVA INCLUSA NEL PREZZO

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

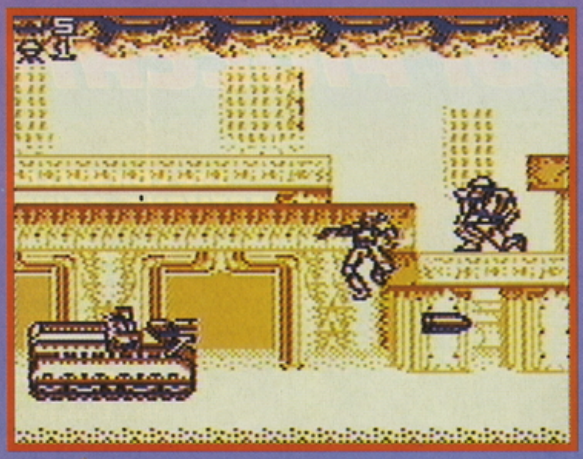
Negozio:Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

Nintendo SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM SEGA® GAME BOY

Vendita per corrispondenza a norma di Legge. 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 Adesilandia - Milano

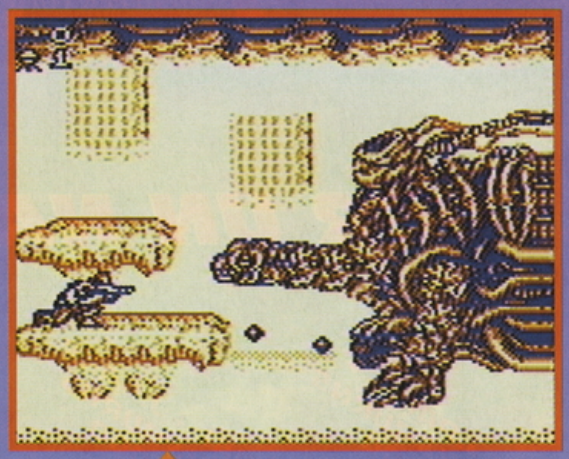
CONTRA THE ALIEN WARS

Contra, uno degli sparatutto più gettonati della Konami, è ora disponibile per il portatile Nintendo. Siete pronti ad affrontare la piu sanguinosa delle battaglie?!



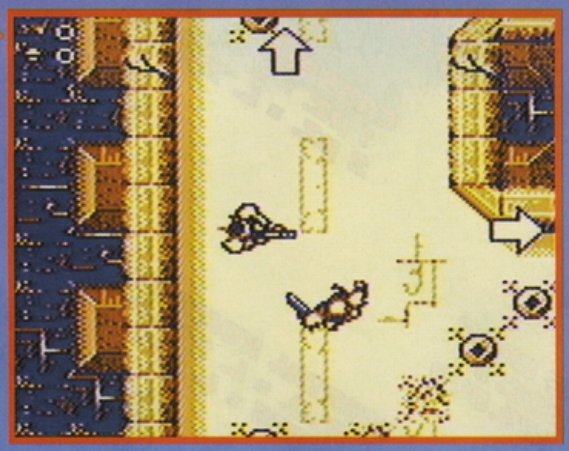
Pur essendo molto potente, questo carroarmato può essere distrutto facilmente a causa della sua lentezza nei movimenti.

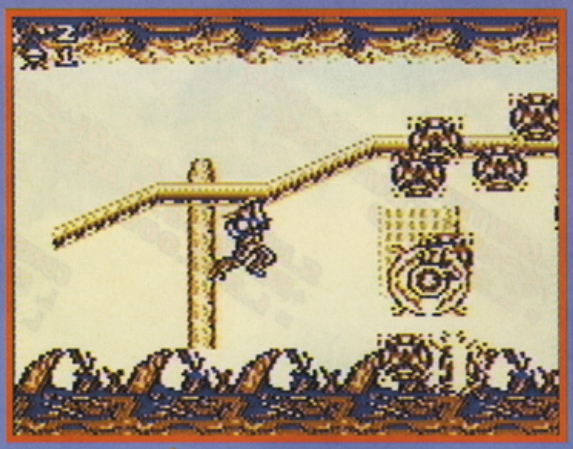
In questo nuovo sparatutto per il portatile di casa Nintendo vestirete i panni di un prode guerriero del futuro alle prese, tanto per cambiare, con mostruosi alieni determinati a conquistare il pianeta Terra. La vostra missione consisterà nel riuscire a terminare i cinque livelli che il gioco mette a disposizione. Per poter raggiungere il vostro scopo, ossia eliminare gli alieni dalla faccia della Terra, avrete a disposizione un vasto arsenale di armi potentissime. Durante ogni partita per potenziare la vostra arma dovrete distruggere i vari contenitori che ogni tanto sorvolano i cieli dello schermo di gioco. Tra i vari potenziamenti potrete trovare un supersparo ad ampio raggio d'azione, i missili a ricerca automatica (molto utili quando i nemici cominciano ad essere numerosi), una barriera, una vita extra ed altre cosine del genere. Il vostro armamento sarà quindi di tipo progressivo: pertanto dovrete fare di tutto per tenere il più a lungo possibile la vita con i potenziamenti.



Eccovi un esempio di boss di fine livello. Grazie al suo collo allungabile questo mostro è in grado di eliminarvi molto facilmente con una testata.

I livelli di questo gioco offrono due diverse viste: una laterale ed una dall'alto. Quello che vedete nella foto è il secondo livello: fate molta attenzione alle mine.





Questa situazione è davvero brutta, visto che dalla lava incandescente schizzano fuori enormi palle di fuoco!

Oltre alle armi "leggere" potrete anche servirvi di un potente carroarmato per sfondare le linee nemiche. Ricordate sempre di utilizzare le mega bombe (tasto select) qualora ce ne fosse bisogno, ma fate molta attenzione, perché ogni mega bomba elimina solo gli alieni e non spazza via i colpi vacanti. Se proprio vi interessa riuscire a vedere la fine del gioco vi consiglio di non giocare a livello "easy": infatti il gioco a livello facile termina alla fine del terzo stage.

SUPER GAME BOY

SPARATUTTO

GIOCABILITÀ	GRAFICA	GLOBALE
80	78	78
LONGEVITÀ	SONORO	
78	80	

KONAMI

Contra per Game Boy mi è piaciuto, ma non mi ha entusiasmato più di tanto. Il gioco in sé non è male: se il "Rambo" della situazione fosse stato un po' più veloce nei movimenti non sarebbe stato male. Insomma, diciamoci la verità: il nostro eroe ha le gambe mosce. Tutto sommato la grafica utilizzata nei livelli a visuale laterale non è brutta, ma la nota dolente arriva quando parliamo della grafica utilizzata nei livelli con vista dall'alto. Per ciò che riguarda il sonoro non ho niente da ridire: le varie musichette sono orecchiabili. Nel complesso il gioco può vantare una discreta difficoltà: questo significa che per terminare la vostra avventura dovrete sudare parecchio Se vi piace il genere sparatutto potete farci un pensierino.

MARCO MAZZOCCHI

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

VIRTUDO

bazar multimediale

OFFERTE DELLA BEFANA

A tutti i lettori di questa rivista, un **BONUS SPECIAL PRICE** per ogni acquisto !!!

APPROFFITTATENE



MAGAZZINO CON OLTRE 5.000 ARTICOLI PRONTA CONSEGNA

ABBIAMO I PREZZI MIGLIORI D'ITALIA

GIOCHI PER GAMEBOY
A PARTIRE DA L. 29.000

GIOCHI PER NINTENDO 8 BIT
A PARTIRE DA L. 29.000

SUPERNINTENDO 16 BIT
7 GIOCHI - 1 JOYPAD - 1 BAZOOKA
A SOLE L. 299.000

OFFERTA 3 GIOCHI
NINTENDO 8 BIT A L. 75.000

GIOCHI PER MEGADRIVE
A PARTIRE DA L. 35.000

NINTENDO SCOPE 6
A L. 79.000
(Bazooka senza fili + 6 giochi per supernintendo 16 bit)

GIOCHI PER SUPERNINTENDO
A PARTIRE DA L. 29.000

Richiedi anche tu la nostra CARD



I nostri prezzi sono sempre I.V.A. COMPRESA

Studio J.H. - Cinisello B.



SERVIZIO NEWS "VIRTUDONLINE"

ASSAGGIA IL SERVIZIO GAMEXPRESS MAILAND

CONSEGNE IMMEDIATE

VIRTUDO - Via Fiamma,6 - 20129 Milano - Tel./Fax (02) 71.72.74

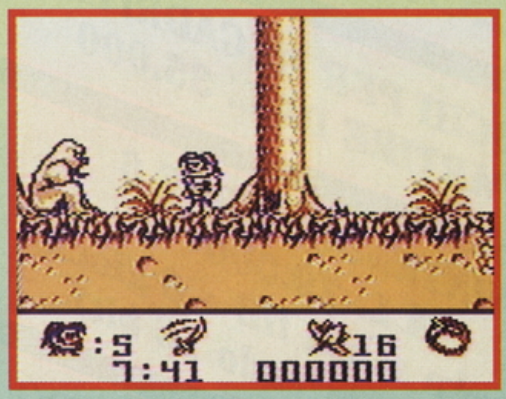
MEZZI DI TRASPORTO: MM 1-2-3 Fermata DUOMO + TRAM 12 • MM 1-2-3 Fermata STAZIONE CENTRALE + BUS 60 TRAM 12-23-29 • BUS 37-45-54-60-66-73 • FILOBUS 92

TARZAN
LORD OF THE JUNGLE

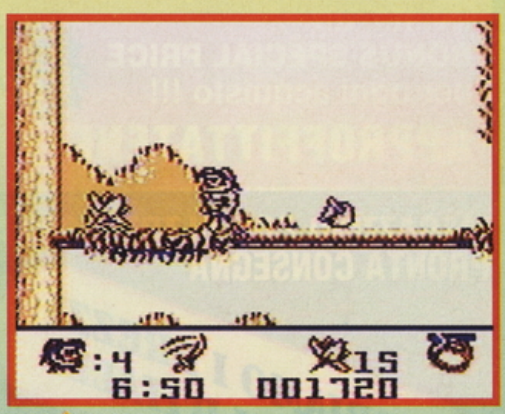
Alcuni lo chiamano il Re della Foresta, altri lo chiamano il Signore delle Scimmie, ma il suo vero e unico nome è Tarzan: l'uomo in gonnella.

Se sceglierete il Corno d'Africa come meta delle vostre prossime vacanze, ricordatevi di portarvi dietro un potente para-orecchie, visto che laggiù c'è un pazzo in mutande che si diverte ad urlare come un ossesso ogni cinque minuti.

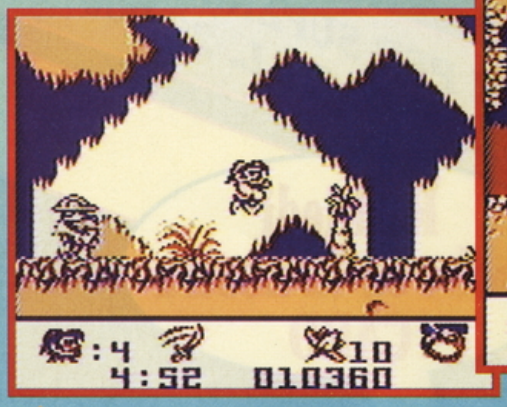
Immagino che abbiate già capito che sto parlando del mitico Tarzan, l'eroe leggendario di ogni jungla esistente sulla faccia della Terra. In questa nuova avventura per GB dovrete aiutare "Tarzy" a difendere il suo regno dall'invasione del cattivo uomo bianco. La vostra missione terminerà quando sarete riusciti a completare i sei livelli che il gioco mette a disposizione. Per poter raggiungere il vostro scopo dovrete raccogliere un determinato numero di oggetti sparsi qua e là per le varie sezioni di gioco. Ad esempio, nel primo livello dovrete andare alla ricerca di rari fiori, necessari per curare il raffreddore che il santone del villaggio ha contratto durante l'inverno. Per terminare ogni livello avrete a disposizione un tempo limitato, che potrà aumentare se riuscirete a trovare una piccola clessidra. L'"orologio" a sabbia è solo uno dei tanti power-up da raccogliere: infatti durante ogni partita eliminando i vari nemici (lanciando a ripetizione il coltello, che costituisce l'arma iniziale) potrete ottenere ulteriori potenziamenti come pistole, lance, riserve energetiche, vite extra e così via. Ricordatevi che Tarzan non è Superman, per cui per "sgambettare" da un albero all'altro servitevi delle apposite liane. Beh, visto che Jane è tutta infreddolita all'altro capo della foresta, che ne direste di andarla a recuperare?



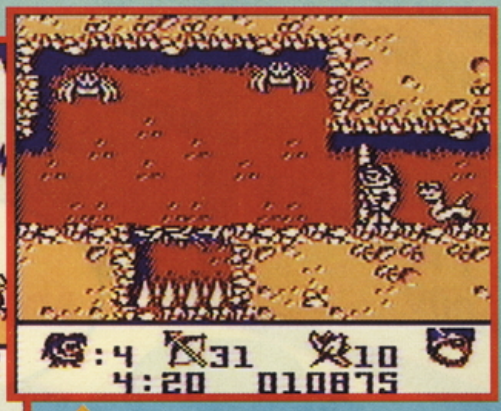
Ecco Tarzan al cospetto della sua mamma adottiva.



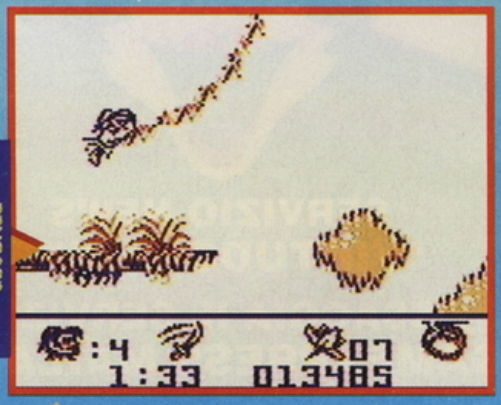
Il fiore che vedete sulla sinistra è indispensabile per terminare il livello. La mela sulla destra vi darà un po' di energia.



Se non volete ricominciare dall'inizio la partita vi consiglio di toccare quella strana pianta.



Questi sono solo alcuni dei mostriciattoli che dovrete eliminare.



Ecco "Tarzy" che si trastulla con una liana.



SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

Non si può certo dire che questo Tarzan sia il gioco più bello che la GameTek abbia realizzato sino ad ora per il Game Boy. Il 72 di globale nasce, tra le altre cose, dalla facilità complessiva del gioco: infatti tra i due livelli di difficoltà a disposizione c'è poca differenza. Per ciò che riguarda il sonoro, devo dire che le musichette di sottofondo sono simpatiche ma ripetitive. Sono convinto che l'utilizzo di sprite un po' più grandi avrebbe senza dubbio contribuito a rendere più carino questo nuovo titolo per il portatile della Nintendo. Tarzan è sicuramente un gioco destinato ai più piccini.

MARCO MAZZOCCHI

SPACE INVADERS



Qualche mese fa erano approdati sul Super Nes, ed ora la loro ombra si è allungata sul portatile di casa Nintendo... sì, sono proprio loro: i mitici INVASORI.

Molto probabilmente chi legge CVG ai giorni nostri ha qualche annetto in meno del sottoscritto e non ha mai avuto modo di vedere Space Invaders, se non in occasione di qualche retrospettiva in coincidenza di qualche anniversario. Il motivo è presto detto: il coin-op originale infatti è



Guardate che applicazione del trucchetto: prima astronave da 300 e quattro file di alieni "pettinate" alla perfezione!

Sinceramente mi trovo un po' in imbarazzo a valutare questo Space Invaders, perché mi rendo conto che rischio di farmi condizionare dalla nostalgia. D'accordo, la grafica non è certo paragonabile a quella che circola oggigiorno, ma forse il Game Boy è la console che soffre meno questo divario. Il sonoro? Essenziale ed inquietante allo stesso tempo, se pompato ad un certo volume vi metterà addosso ancor più quella strana sensazione di pericolo... Giocabilità e longevità? Beh, mi viene in mente un altro grande classico sinonimo di semplicità e divertimento: Tetris! Insomma, se volete portarvi a casa un altro pezzetto di storia, dei videogiochi, naturalmente, non potete perdervi questa occasione.

MAURIZIO MICCOLI

SGB - Sì, i trucchetti "funzano" anche nella versione SGB.

ARCADE/UPRIGHT CABINET - Già, è proprio lei, la mitica schermata iniziale!





ARCADE/BLACK & WHITE - Questa foto sembra un'emerita schifezza, invece contiene il sunto di questo gioco: gli alieni sono ad un passo dall'invasione!

stato lanciato dalla giapponese Taito ben 16 anni fa, nel Giugno 1978! Allora quel videogioco rappresentò una vera e propria bomba nel mercato del divertimento: Space Invaders fu la seconda pietra miliare nella storia dei videogiochi, a metà tra Pong e Pac Man, con più di 500.000 macchinette vendute in tutto il mondo! Il motivo di tale successo fu il coinvolgimento emozionale che i programmatori della Taito furono in grado di ottenere: milioni di persone risposero all'appello lanciato per salvare la Terra dall'invasione di quei 55 alieni disposti in maniera ordinata e compatta, che calavano verso il Destino, da destra a sinistra e viceversa, ad un ritmo sempre più incalzante, rimarcato in maniera perfetta da un sonoro semplice ma efficace. Il nostro compito sembrava semplice, ma quando gli alieni diventavano pochi, calavano sempre più velocemente, la nostra mano cominciava a tremare, scendevano, scendevano e... PUF! INVASI! Game Over! Poi si scoprirono i primi trucchi, le prime strategie, i primi bug... insomma si cominciò a capire che con i videogiochi ci si poteva divertire "seriamente"! Ad esempio, per fare i record si



Se si applica in questo modo il trucchetto a questo punto non usciranno più astronavi.

capì che si doveva colpire l'astronave dopo 22 colpi, e poi sempre dopo altri 14 per ottenere il massimo punteggio (300); per non parlare poi del mitico trucchetto di lasciare un alieno isolato dagli altri, creando un "buco", per farli scendere sul fondo in maniera tale da non farsi colpire... Ebbene, tutte queste emozioni sono state ricreate alla perfezione in questa cartuccina per Game Boy. E se c'era qual-



ARCADE/COLOR - Accidenti! Questa volta abbiamo fatto male i calcoli e la barriera ci impedisce di colpire l'astronave.

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

che dubbio nello spendere più di 100.000 lire per la cartuccia dello SNES, forse stavolta ci si potrebbe fare un pensierino...



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

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 L'ABBONAMENTO 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.

DOOM

Appena arrivato il 32X sforna già un gran successo; ma come potrebbe non esserlo, con un titolo come Doom?

Bene ragazzi, pare proprio che giocare a Doom non sarà più un privilegio per pochi possessori di macchine ultrapotenti e ultracostose: ora "basterà" possedere un semplice Mega Drive con un 32X montato sopra. Effettivamente la conversione del capolavoro della ID per questo sistema è talmente ben fatta che sono pochissime le differenze rispetto al gioco su PC. Per quanti non lo sapessero (ma dove avete vissuto fino ad ora?), in Doom impersoniamo un marine di quelli sporchi, brutti e cattivi, unico superstite di un massacro compiuto da creature demoniache, che sembrano uscite dai deliri di un folle. Ovviamente il nostro scopo sarà quello di portare a casa la pellaccia, disseminando il complesso dove siamo bloccati di sangue e interiora di mostro. L'obiettivo è facile, raggiungerlo lo sarà molto meno. Tramite dunque una visuale in soggettiva dagli occhi del marine, dovremo andare alla ricerca dell'uscita di ogni livello, crivellando qualunque cosa abbozzi un movimento. Nella nostra impresa ci verranno naturalmente in aiuto le diverse armi che troveremo disseminate in stanze e corridoi vari. E' inutile dirvi che il livello di coinvolgimento di un gioco di questo tipo è altissimo.



E' proprio Doom, sin dalla schermata iniziale.



In questo punto del primo livello i più esperti potrebbero notare la mancanza di due colonne ai lati della scala.



Un preciso colpo di shotgun e questi dannati Imp non ci daranno più fastidio.

Come potete capire dall'alto numero di cadaveri smaciullati, in questo punto è avvenuto un vero e proprio massacro.



Certi paesaggi sono davvero evocativi...



Come tutti sapete sono un grande appassionato di Doom, quindi ho potuto guardare con occhio molto critico questa versione per il neonato 32X. Obiettivamente non ho però notato alcuna sostanziale differenza rispetto al gioco su PC. Tutto è stato riprodotto perfettamente, dal motore grafico, veloce e dettagliato, al sonoro, capace di creare eccellenti atmosfere. L'unico appunto si può muovere alla mancanza dei livelli dell'Inferno, che erano i più belli di Doom e alla logica impossibilità di salvare. A questo difetto i programmatori della ID hanno posto rimedio dando al giocatore la scelta del livello di partenza, anche se rimane il problema delle armi (partiremo infatti sempre con i canonici cinquanta colpi di pistola). Insomma, a parte questi lievi difettucci, questo Doom è veramente Doom! Vi serve sapere altro?

CARLO BARONE

FOTOCOPIA SI', MA IN BIANCO E NERO

Purtroppo però questa versione 32X possiede alcuni aspetti che la rendono nettamente inferiore alla versione PC: quello che subito salta all'occhio è la dimensione ridotta dello schermo di gioco, che per di più non è modificabile, sicuramente a causa dei limiti della macchina. Un altro difettuccio (e non di second'ordine) risiede nel si-



di con la conseguente carenza dei due mostroni finali di Doom, il Cyberdemon e lo Spiderdemon. Con questo non voglio assolutamente dire che questa versione di Doom su 32X sia brutta, ma anzi si è meritata il CVG HIT a pieno titolo proprio per la sua fedeltà al prodotto originale.

Ed ecco a voi una delle armi più efficaci, da me affettuosamente chiamata "Il maialino".



Non appena entrerete in questa stanza si apriranno le due porte sulla sinistra che racchiudono due massicci Barons of Hell pronti a favi la pelle.

stema di comando che, come era logico aspettarsi, risente delle scarse possibilità del joy a tre tasti del Mega Drive: pensate che dovrete premere in continuazione Start e A per scegliere tra le sette armi a vostra disposizione, magari mentre un mostro sta incominciando a pulirsi i denti con le vostre ossa! Il problema chiaramente non rimane se si possiede un joypad a sei tasti, ma (siamo sempre al solito discorso) non tutti ce l'hanno e in ogni caso lo "strafe" (per i non esperti è lo spostamento laterale che permette di evitare i colpi) risulta piuttosto impreciso con entrambi i controller. L'ultima constatazione riguarda poi la longevità del prodotto che, pur rimanendo ad ottimi livelli, non è all'altezza del titolo originale, visto che sul 32X sono presenti "soltanto" 15 livelli e manca la divisione in episo-

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO





Va bene che ti ho preso a fucilate, ma rispondere con il muco mi sembra un po' eccessivo.

Chi ha mai detto che le seghe elettriche servono solo ai boscaioli?

Per i mostri più duri basterà una bella scarica di plasma.



MEGA DRIVE 32X

SEGA

SVILUPPATORI: ID SOFTWARE

SPARATUTTO

GRAFICA 90 — *Il motore grafico del PC è stato ottimamente riprodotto, anche se in una finestra ridotta.*

SONORO 92 — *Musiche ed effetti sonori sono rimasti identici all'originale.*

GIOCABILITA' 92 — *Il joypad permette un ottimo controllo...* *...dopo un bel po' di allenamento.*

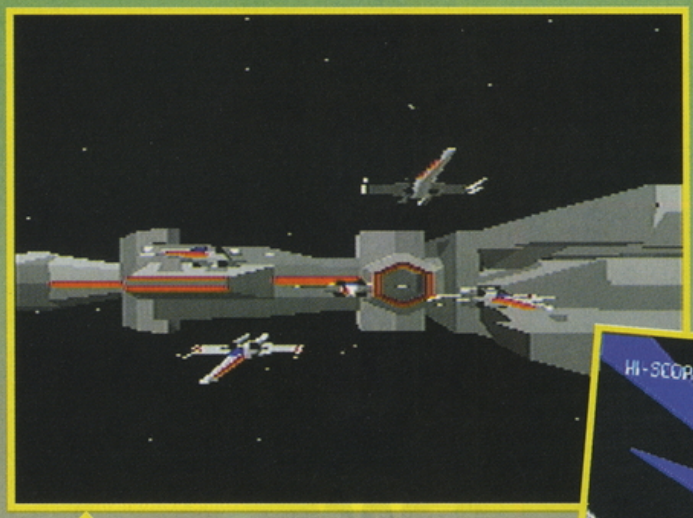
LONGEVITA' 86 — *Sono presenti solo 15 dei livelli originali...* *... ma impiegherete molto tempo per finirli al 100%.*

GLOBALE 90 — *Una versione quasi perfetta di Doom: l'unica differenza è che gira su una console!*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

STAR WARS ARCADE

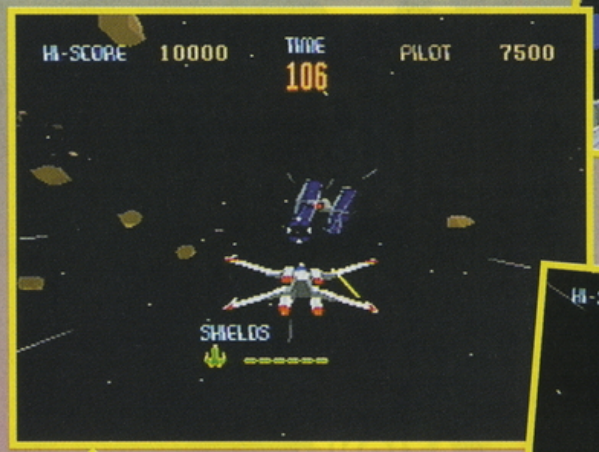
Dopo il discreto insuccesso del coin-op, la Sega ci riprova proponendoci questa versione casalinga su 32X del loro modo di vedere le avventure di Skywalker e compagni.



In volo verso una missione che assomiglia molto ad un suicidio volontario.



Prima di ogni missione potremo contare su un breve briefing che ci spiegherà il piano di volo.



Questa sezione sarà presente solo nel gioco fatto per il 32X. Dovremo abbattere i Tie Fighter facendo attenzione a non finire contro gli asteroidi.

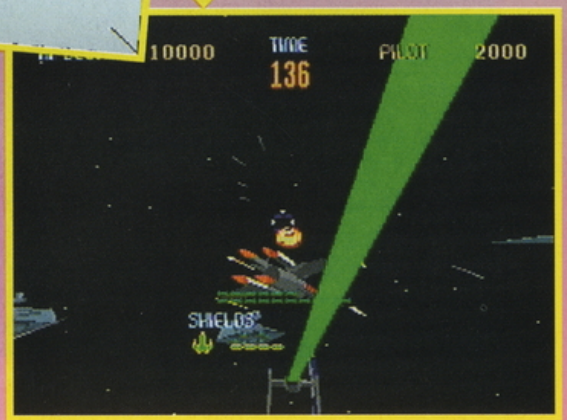


Ecco un esempio di manovra da asso dello spazio: schivata del colpo di laser e distruzione di un Tie in lontananza; niente male, no?



Sulla superficie della Death Star oltre a dover fare attenzione alle numerose torrette che la ricoprono dovremo badare a Lord Vader in persona, che è entrato in battaglia sul suo Tie personale!

La Death Star in tutto il suo splendore: è incredibile pensare che noi piccole formiche potremo distruggere questa enorme stazione spaziale.



Pochi qui in Italia hanno potuto vedere il coin-op di Star Wars, basato sulla stessa tecnologia che ha prodotto titoli del calibro di Virtua Racing e Daytona USA. Infatti anche oltreoceano questa macchina non ha riscosso un grande successo poiché, se giocato in due, risulta abbastanza semplice da completare. Ora la Sega ha deciso di accompagnare il lancio del suo nuovo 32X con la conversione di questo coin-op, che in ogni caso può contare sul fantastico mondo di Guerre Stellari che ha in Italia moltissimi appassionati al suo seguito. Il gioco, che tra le altre cose contiene le ormai famose visuali "virtuali" (purtroppo solo due), ci vede nella parte di un pilota di X-Wing nel gioco singolo (di Y-Wing in quello a due) lanciato verso la distruzione della Death Star. Attraverso quattro lunghi livelli il nostro compito è quello di distruggere tutte le navi nemiche, Tie Fighter, Tie Interceptor e Tie Bomber, per poi raggiungere un particolare obbiettivo, fino ad arrivare alla mitica missione nel canale della Death Star. A nostra disposizione saranno naturalmente i classici laser, insieme ad un numero limitato di proton torpedo, che comunque necessitano il "lock on" sul bersaglio. Molto interessante risulta l'opzione per il gioco contemporaneo a due in cui un giocatore sarà alla guida del caccia (in questo caso un Y-Wing), mentre l'altro controllerà una

Non avevo mai giocato né tantomeno visto il coin-op di Star Wars ed è stato per me un piacere giocarlo su 32X. In ogni caso ero già fanatico della serie su PC e naturalmente della trilogia cinematografica. Quello che tuttavia mi ha colpito è stata la velocità con cui tutti i poligoni viaggiano sullo schermo, tant'è che certe sequenze come l'assalto allo Star Destroyer o il canale della Death Star sono veramente impressionanti. Le due visuali poi sono entrambe ottimamente realizzate, anche se la mia preferenza cade su quella esterna che permette una maggior precisione con i laser, a scapito però della mancanza del poco utile radar. L'unica cosa che veramente ho odiato in Star Wars Arcade è stato il sistema di comando dell'astronave che, oltre a permettere pochissima libertà di movimento verso l'alto o verso il basso, dà al giocatore la possibilità di controllare la velocità in maniera "momentanea", ossia mantiene sempre una velocità standard che non può essere modificata stabilmente, ma solo per il tempo in cui teniamo premuto il tasto corrispondente all'accelerazione o alla decelerazione. Tuttavia, a parte quest'aspetto che poteva essere curato meglio, Star Wars Arcade si propone come una valida (ma non eccessivamente longeva) alternativa ai soliti sparatutto, contando su di un'ottima realizzazione tecnica.

CARLO BARONE

MEGA DRIVE 32X

SEGA

SVILUPPATORI: LUCASARTS

SPARATUTTO

GRAFICA 88 — *Tutti i poligoni schizzano a ottime velocità.*

SONORO 80 — *Sono presenti le classiche musiche di John Williams...* *...anche se realizzate un po' sommariamente.*

GIOCABILITA' 78 — *Il sistema di comando è abbastanza impreciso e necessita di un bel po' di allenamento.*

LONGEVITA' 80 — *Come alternativa al gioco Arcade di soli quattro livelli c'è quello 32X che ne conta ben otto.* *In due non impiegherete molto a finirlo.*

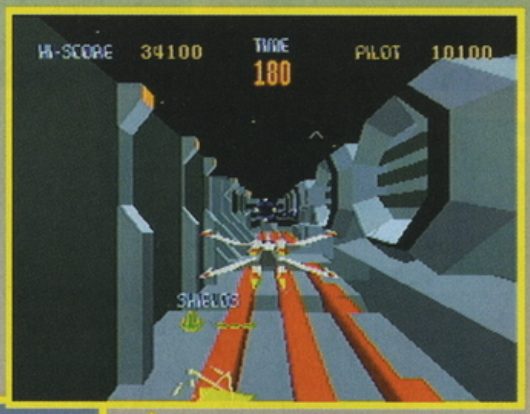
GLOBALE 80 — *Un buon gioco che sfrutta appieno le capacità del 32X, ma che purtroppo non dice niente di nuovo.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

torretta. Questa opzione "collaborativa" rende il gioco molto più divertente e facile, dato che non sono stati disegnati livelli particolari, né esiste un aumento di difficoltà per il gioco a due.

POLIGONI A VOLONTÀ

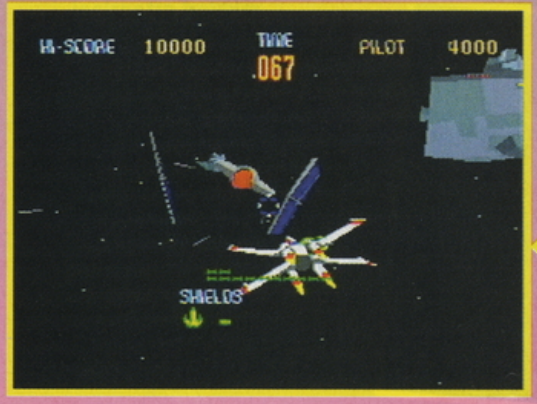
La cosa che senza dubbio lascia più stupiti in questa versione 32X è la velocità con cui si muovono tutti i poligoni sullo schermo: non si nota mai la presenza del più piccolo rallentamento, nemmeno nelle scene più "concitate". Questo è senza dubbio merito delle nuove caratteristiche del 32X, ma è comunque una valida prova della fatica che è stata fatta per realizzare questa conversione. Ne abbiamo un esempio quando il nostro X-Wing passa a volo radente sui giganteschi Star Destroyer o sulla superficie della Death Star. La sensazione di impotenza che ci assale è in effetti paragonabile soltanto a quella provata in X-Wing e Tie Fighter su PC; e naturalmente un paragone del genere non può che essere assai lusinghiero per un gioco su console.



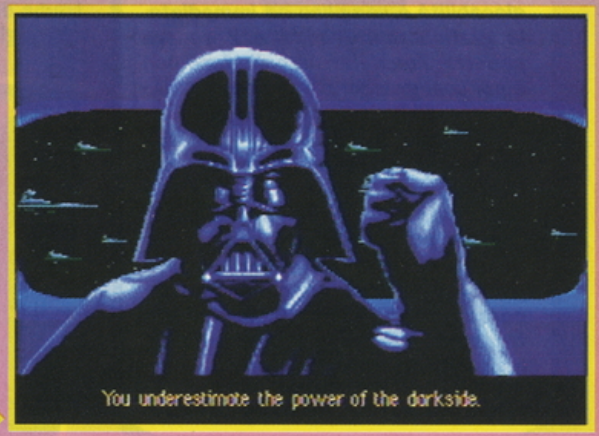
Ci siamo, finalmente siamo nel canale che porterà la Death Star ad una prematura esplosione!



In questa sezione dovremo penetrare all'interno di un Super Star Destroyer e distruggere i suoi motori principali.



Boom! Un preciso colpo ha cancellato un altro imperiale dalla faccia dello spazio.



Beh, questa volta è andata male; e Lord Vader non manca di farcelo pesare.

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

GIG HIT

SUPER ADVENTURE



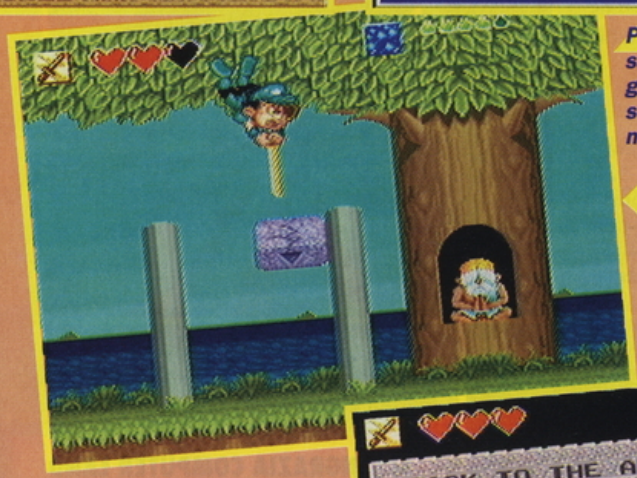
La piccola barchetta che vedete è quella che serve a Master per spostarsi da un'isola all'altra.



Per guadagnare i soldi necessari all'acquisto di alcuni oggetti è possibile affidarsi alla sorte delle infernali macchinette del casinò.

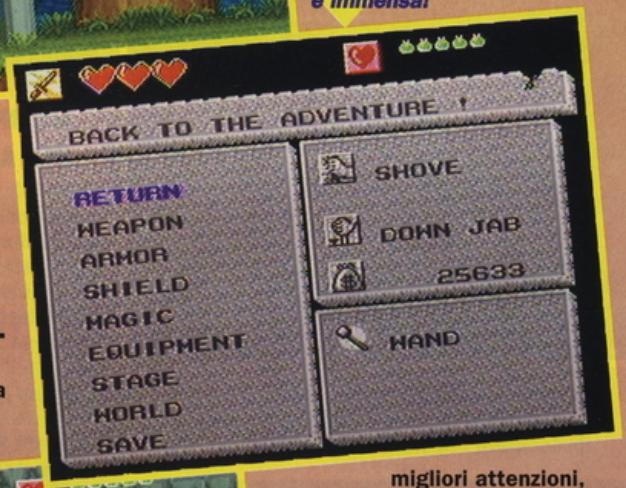
Lui, lei, il mare e l'amore: il Paradiso! Ma come la ferrea legge dei videogiochi afferma, questa condizione è sempre momentanea...

Master Higgins e la sua amata Tina non sognavano di far altro da mesi: un bel viaggetto in mare a bordo di una sofisticatissima zattera di legno! Evidentemente non avevano letto le previsioni del tempo, visto che un ciclone dalla forza inaudita li sorprese travolgendoli. Entrambi si svegliarono su un'isola sconosciuta, senza memoria passata e senza speranze future. Il destino volle che Tina fosse soccorsa e curata dal Re dell'isola, che appena la vide se ne innamorò a tal punto da volerla sposare immediatamente. Ma proprio quando lo sposo stava per infilare l'anello al dito della fanciulla, un terribile uccellaccio oscurò il cielo e calò le zampe su Tina, la quale non poté opporre resistenza alcuna all'insolito rapimento. Il Re in preda alla disperazione venne confortato da un giovane che proprio in quell'istante era di passaggio vicino al castello...



Una volta che avrete trovato il giusto maestro, potrete usare anche il colpo verso il basso.

Ecco la schermata di selezione dei diversi oggetti... è immensa!



UNA TRAMA AFFASCINANTE...

Comunque la pensiate su una trama del genere, sappiate che il gioco è degno delle migliori attenzioni, in quanto può vantare una struttura in grado di coinvolgere e divertire una vasta fascia di utenti. Il giocatore, volente o nolente, deve prendere in mano le sorti di Master H., il quale è stato incaricato di salvare la futura regina dell'isola di Waku-Waku, ovvero la sua smemo-



Una forma insolita per un warp, non trovate?

Un lavoro coi fiocchi. Non riesco proprio ad immaginare un modo migliore di quello che hanno scelto i programmatori per sviluppare il seguito di un platform tanto celebre. La giocabilità è semplice ed immediata, la grafica molto bella e il sonoro perfetto. Forse il mondo di gioco non è poi così grande, ma le cose da fare e l'incredibile numero di oggetti da trovare sono sufficienti per garantire una buona longevità. Come più volte ripetuto, considero il gioco adatto a tutti, visto che i diversi stili di gioco sono stati combinati benissimo. Quindi... se stavate cercando un nuovo platform, l'avete trovato... se stavate cercando un nuovo RPG, l'avete trovato... se stavate cercando un nuovo gioco...

ANTONIO LOGLISCI

ISLAND 2



Sulle pietre si possono trovare utili suggerimenti per progredire nel gioco.

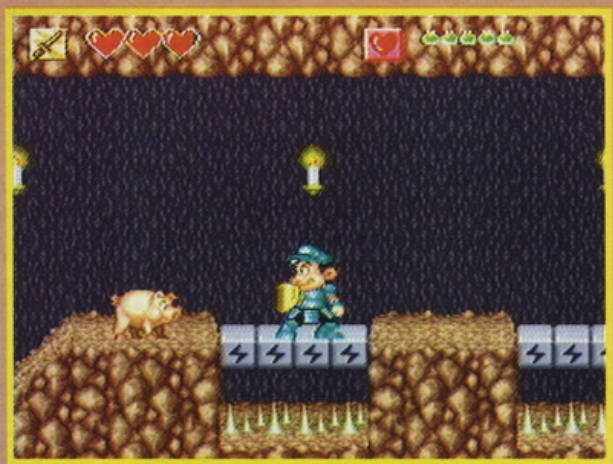


Un bel bagnetto non fa mai male... se poi l'acqua ridà anche l'energia persa...

menti irraggiungibili. Ma la cosa bella è che molto spesso, su altre isole, è necessario che i cubetti non ci siano, perché la loro presenza ostruisce passaggi che è quasi sempre necessario attraversare. Quindi, anche dopo aver sconfitto il boss su un'isola, si dovrà continuamente farvi ritorno per azionare un determinato congegno, o per raggiungere un forziere protetto da muri che prima non si era in grado di rompere. Per evitare di dover fare lunghi spostamenti a bordo della lentissima zattera, è possibile utilizzare alcuni warp, che tuttavia vanno prima trovati.

rata mogliettina. Per far ciò è necessario ottenerne l'ingresso e completare una serie di isole adiacenti. Sostanzialmente il gioco è un platform, ma la quantità di elementi di ricerca è talmente alta, che rende questa definizione quantomeno imprecisa. Infatti, per sbarcare sulle altre isole (visto che Master si muove sulla mappa a bordo di una zattera) si devono prima aprire delle specie di cancelli marini con l'ausilio di pietre-chiavi. Queste ultime ovviamente non crescono sugli alberi che compongono la vegetazione degli scenari, almeno non proprio, ma bisogna cercarle in giro per le isole fin a quel punto accessibili (all'inizio del gioco la sola Poka-Poka). Inoltre, le isole, che in sostanza rappresentano i livelli di gioco, devono essere perlustrate da cima a fondo al fine di trovare tutti i forzieri possibili, all'interno dei quali si trovano armi, protezioni, magie ed equipaggiamenti vari, tutti più o meno indispensabili per portare a termine la missione. Sulle varie isole si trovano anche vari interruttori, spesso nascosti, che fanno comparire e sparire alcuni cubetti (un po' come accadeva per gli Switch Palace in Super Mario World), i quali consentono di arrivare in locazioni altri-

A questo punto dovreste avere le idee tanto confuse da poter capire la bellezza di questo gioco, che come detto ha fondamentalmente una struttura platform, sulla quale però si poggia una sovrastruttura da RPG. A conferma di ciò ci sono appunto diversi attrezzi da trovare, che comportano un grado di efficacia via via maggiore. Essi sono: sette spade, cinque attrezzi vari, quattro armature, quattro scudi, otto magie, quattro oggetti, tre mosse speciali e altro ancora. Siete senza fiato? Ne avete tutti i motivi. Se poi immaginate tutto questo popò di roba realizzato in modo impeccabile sotto tutti i punti di vista, potete ben capire il motivo del mio entusiasmo.



Vieni più vicino e ti faccio vedere le stelle!

SUPER NES

HUDSON

SVILUPPATORI: INTERNI

PIATTAFORME

GRAFICA	90	*Paesaggi e personaggi realizzati molto bene.*
SONORO	90	*Musiche ricche di atmosfera e ritmi piacevoli.*
GIOCABILITA'	91	*Sistema di controllo semplice, immediato e preciso.*
LONGEVITA'	86	*Un sacco di cose da fare, da trovare e da usare. Per completarlo tutto ci vorrà del tempo. Forse le isole sono pochine e un po' troppo piccole per garantire un divertimento a lungo termine.*
GLOBALE	90	*Un acquisto da fare senza rifletterci troppo!*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

ULTIMA: RUNES OF VIRTUE II

Non contenti di aver rovinato la vita ai possessori del GB, i programmatori di Ultima hanno deciso di spaccare l'anima anche agli utenti del Super Nes... in senso buono ovviamente.

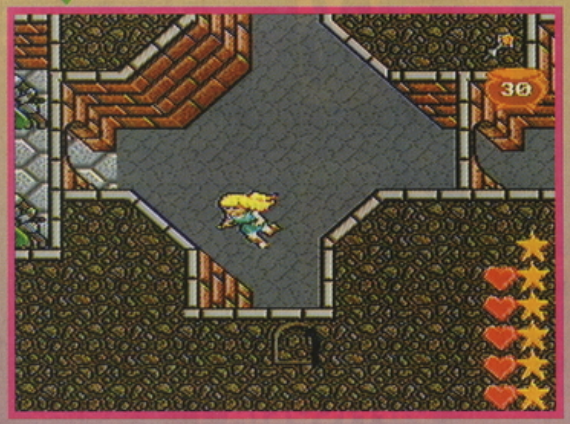
Non so quante volte il Cavaliere Nero abbia sbattuto la testa da piccolo, ma sicuramente lo deve aver fatto contro qualcosa di veramente duro. Infatti non ci sono altre spiegazioni per capire l'ostinata voglia del cattivone di calar le zampe sul piccolo impero di Britannia, da anni saldamente nelle mani di una dinastia dal cuore buono. Dopo aver tentato di far suo il regno a colpi di sputi e insulti nel primo episodio, in questa nuova avventura ha messo in atto tecniche di rapimento capaci di far impallidire quelle dell'anonima sequestri, al fine di raggiungere il suo maledetto scopo. Così, diversi Lord e svariate pulzelle hanno cominciato a scomparire nel nulla, tanto che alla fine anche quel vecchiaccio del Re se n'è accorto e ha chiamato al suo cospetto un prode cavaliere per incaricarlo della delicata missione di salvataggio. Caricato del senso del dovere, il giocatore deve quindi recarsi nelle diverse cave e cercare nei labirinti gli sventurati prigionieri. E' chiaro che non si tratta di una semplice ricerca, ma di una missione suicida, in quanto a guardia di ciascuna stanza c'è una serie incredibile di mostri e fetentoni vari, tutti pronti a saltare addosso a colui che tenta di violare la loro intimità. A questo punto, nonostante il tono delle informazioni appena esposte, dovrebbe essere evidente la natura avventurosa del gioco, che mette il giocatore nei panni di un paladino di altri tempi incaricato di fare giustizia. Gli elementi giocosi che caratterizzano la cartuccia sono dunque quelli tipici dei giochi alla Mystic Quest, quindi tutta una serie di armi da trovare, personaggi con cui parlare, zone da perlustrare, labirinti da affrontare, scontri da vincere, eccetera eccetera. L'unica cosa che sembra in un certo senso non essersi mai vista è la grafica, come credo si capisca chiaramente dalle foto...

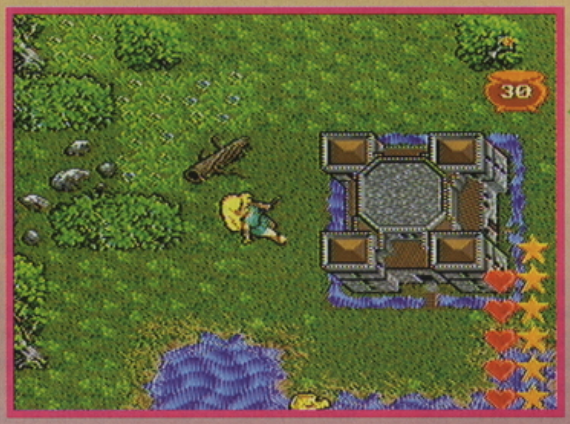


Vediamo un po' che panni indossare...



All'interno dei labirinti si devono oltrepassare le porte per poter accedere alle stanze.





"Si sire, farò come dice lei."

Nella sezione della mappa l'omino sembra un gigante in un mondo di nani.

Se cercate giochi belli come Zelda o Sword of Mana, sappiate che siete alla pagina sbagliata. Mentre se vi sta bene una giocabilità così così, una grafica da ignorare, ma una sfida tutta da gustare, ebbene, avete trovato quello che fa per voi. In fin dei conti giocare Ultima è piacevole e divertente, resta solo il solito dubbio sul rapporto prezzo/qualità. Ad ogni modo, se tutto ciò non vi spaventa, fate bene a comprarlo, visto che da giocare ce n'è per giorni e giorni. Del resto la grafica e il sonoro non sono poi così importanti... o no?

ANTONIO LOGLISCI



PARODIUS 2

Si sa, l'artrosi è una gran brutta bestia, e ad una certa età comincia a farsi sentire... Ma, meglio di qualsiasi medicina, ecco arrivare il seguito del mitico Parodius per ringalluzzire le "propaggini tentacolari" del nostro IUR!



Chi ha detto che il "nonnismo" non esiste più? Una delle parti più piacevoli del guidare una redazione di videogiochi consiste nel raccogliere tutto il materiale da recensire, portarlo alla riunione di redazione e poi lanciare in aria i titoli più appetitosi: a questo punto si assiste ad una lotta al coltello, paragonabile solo a quello che succede gettando un pezzo di carne in una vasca piena di piranha! Ma alcune volte arrivano certi titoli che "casualmente" non giungono fino alla fatidica riunione, ma si bloccano alla fermata precedente... l'unico problema è che prima o poi la faccenda viene a galla, per cui capita che mentre sto cercando di "grabbare" furtivamente le immagini, venga "cuccato" clamorosamente da qualcuno che esclama sorpreso: "E questo gioco da dove arriva?" Anche per Parodius 2 le cose sono andate più o meno così, anche se devo dire che ormai la rassegnazione ha preso il sopravvento sullo sconforto... Scherzi e sbrodolamenti a parte, tutti noi eravamo curiosi di scoprire cosa fossero riusciti a prepararci i mitici programmatori della Konami, visto che Parodius era veramente un gran bel gioco!



Ricordando Parodius...

KONAMI: quando si dice megalomani!



PARODIUS 2, LA VENDETTA... MA DI CHI?

In effetti è difficile che il seguito di un grande gioco riesca altrettanto bene, mentre è più facile l'inverso (cioè che il sequel di un gioco scarso sia invece una bomba: l'esempio più eclatante al riguardo è Street Fighter 2). In redazione l'unico che avesse avuto modo di vedere il coin-op era il sottoscritto: vi avevo accennato il fatto nell'articolo sull'Enada di Rimini della primavera scorsa, ma Fantastic Journey (questo era il nome del prototipo) di prim'acchito non mi aveva entusiasmato più di tanto, sembrandomi un semplice clone del "babbo". E' anche vero che avevo fatto solo un paio di partite in fretta e furia e che avevo nella testa come termine di paragone Daytona USA, Ridge Racer, Super Street Fighter 2 Turbo e compagnia bella, per cui mentalmente forse mi aspettavo novità palesi in maniera immediata, senza bisogno di un approfondimento. E veniamo al dunque: Parodius 2 sicuramente non vincerà l'Oscar dell'originalità, in cui invece eccelleva il progenitore, ma è sicuramente un gran bel gioco, tanto che potrebbe venire additato come nuova "pietra di paragone" per quanto riguarda gli shoot 'em up a scorrimento orizzontale (anche se ci sono alcune sezioni a scorrimento diagonale, tra l'altro velocissime!).



Parodius 2 è particolarmente generoso in fatto di "campane"!

STAGE 1/BOSS - Guardate come hanno conciato quel povero panda...

STAGE 2/BOSS - Vatti a fidare delle sirene! Guardate che codata!





A proposito della voce "longevità": qui potete settarvi il gioco come vi pare!

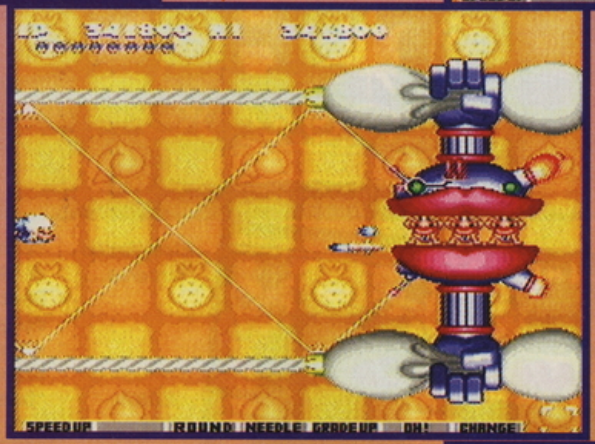
Draculakun questa volta è ben armato ed è intenzionato a fare una bella macedonia nel terzo stage!

STAGE 3/BOSS - Con questo misero sparo ammazzare el "baso mexicano" sarà una cosa lungaaaaa...

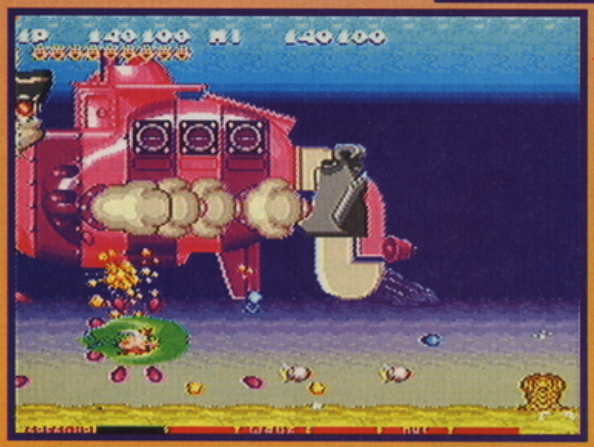


UNDICI PER OTTO (PIU' UNO)

Non, non sto ripassando le tabelline: undici è il numero totale dei personaggi a nostra disposizione: ai quattro iniziali di Parodius ne sono stati aggiunti infatti altri sette, ciascuno dei quali è in possesso di un armamento particolare, per cui ogni giocatore può sollazzarsi a fare esperimenti per scoprire quale sia il personaggio e l'armamento migliore, o da lui preferito, nei vari stage che compongono il gioco. Per quegli sfortunati che non hanno mai avuto

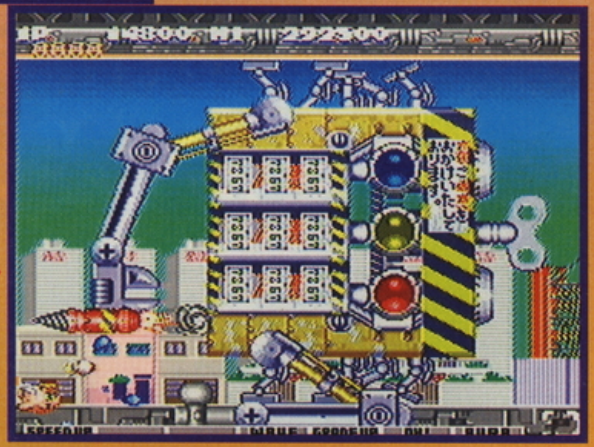


modo di vedere Parodius, ricorderò che anche P2 è un "progressive-game", cioè bisogna raccogliere vari power-up per potenziare le nostre capacità offensive e difensive. In particolare, con uno si ottiene uno "speed up" (cioè un incremento della velocità), con due un "missile", con tre un "double", con quattro un "laser", con cinque un "option" e con sette uno "shield". Ogni personaggio naturalmente ha una particolare variante di questi parametri; quello che non vi ho citato, il sesto è soprannominato "il maledetto": infatti se si prende quello, si perde tutto ciò che si aveva e si torna all'inerme astronave di partenza! A questo punto vi sarete chiesti COME "si prende". Ci sono diversi modi. Innanzi tutto, all'inizio della partita si può scegliere se selezionare i comandi manuali o automatici. Se si scelgono i comandi manuali abbiamo a disposizione tre pulsanti: uno per sparare, il secondo per selezionare il "power" che vogliamo, quando è evidenziato nell'apposita barra a pie' di schermo, e l'ultimo per utilizzare il potere delle campane. A proposito di queste ultime, Parodius 2 ne mette a disposizione molte di più, e ne fornisce una



Che fastidio! Siamo al massimo dell'armamento, con la barriera, e rischiamo di perdere tutto con la "roulette"! Attenti a non bloccarla su "OK!"...

STAGE 4/BOSS - Attenti a non farvi chiudere nell'angolino, altrimenti quando meno ve l'aspettate vi arriverà addosso un bel missilone rosso...





nuova, di color viola, che trasforma ogni bersaglio colpito in un power-up. Tornando ai comandi, anche se si scelgono quelli automatici (per cui il gioco sceglie automaticamente i vari power da selezionare) si può sempre utilizzare opzionalmente il pulsante del power e obbligatoriamente quello delle campane (solo per la bomba blu e le barriere rosse). Tornando al titoletto di questo paragrafo, gli stage di Parodius

STAGE 5/BOSS - Un Boss particolarmente generoso... ma non distraetevi troppo per raccogliere tutti questi power-up se non volete finire spiaccicati!

Posso dirvi che Parodius 2 è lo sparatutto globale, il nuovo punto di riferimento per gli amanti del genere? Se i vostri prediletti sono gli shoot 'em up a scorrimento orizzontale oserei dire che ci andiamo molto vicino! Una grafica vivace e colorata, nonché un sonoro mitico ed ancora una volta azzeccatissimo ci proiettano in un mondo favoloso, fantastico e fantasmagorico. La giocabilità è stata ancora migliorata (anche se a volte il joypad del Super Nes non è "precisissimo" e si rimpiange un joystick) e la longevità è assicurata anche da un'ampia scelta di regolazioni del gioco. L'unica nota stonata è rappresentata dai rallentamenti che affliggono alcuni punti particolarmente "densi" di avversari, ed è proprio questo il fattore che limita parzialmente il voto finale.

MAURIZIO MICCOLI

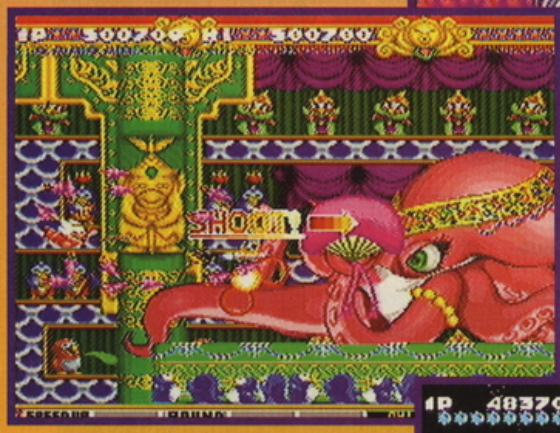


STAGE 6/BOSS - A "Level 4" di difficoltà è praticamente impossibile farsi colpire dal "fantasma formaggino", ehm... volevo dire... dai vari coniglietti... chissà a "Level 7"?!

STAGE 7 - Guarda chi si rivede! La ballerina del secondo stage di Parodius! Ricordatevi di non affrontarla nella stessa maniera, se non volete finire spiaccicati!



2 sono sette, più un ottavo finale, denominato "Special Stage"; l'uno tra parentesi è il "Warning", uno stage d'intermezzo fetentissimo, in cui compare la mitica astronave con le teste dell'isola di Pasqua, che ci dà solo una possibilità per affrontarlo: se si muore infatti si "skippa" subito allo stage successivo. Per descrivervi poi il gioco ci vorrebbero di-



STAGE 7/BOSS - Siamo arrivati al polipone finale: come in Parodius risulterà il Boss più semplice da eliminare.

troppi anche solo per tentare una descrizione. Per quanto riguarda il sonoro, beh, le immagini non possono esservi d'aiuto, ma vi posso assicurare che non sfigura nei confronti di quello di Parodius. Beh, adesso posso anche far giocare Carlo, e Antonio, e...



SPECIAL STAGE - Questo è il vero Super-Mega-Ultra-Boss-Finale di Parodius 2!!! Occhio alle laserate!

versi tomi, non qualche pagina della rivista, per cui vi lascio liberi di svolazzare con la fantasia dando un'occhiata alle foto: sia i fondali che i nostri personaggi, che i nemici sono graficamente godibilissimi e numerosissimi,

SUPER NES

KONAMI

SVILUPPATORI: INTERNI

SPARATUTTO

GRAFICA 92

Coloratissima, vivace, sgargiante, e chi più ne ha più ne metta!
In alcuni punti il gioco rallenta, ma anche ciò può rivelarsi una cosa utile: a mo' di moviola permette di evitare gli avversari in maniera più precisa.

SONORO 97

Talmente coinvolgente che in certi momenti vi scoprirete a ballare o cantare mentre state giocando!
Non dispone del sound test, che invece era incluso in Parodius.

GIOCABILITA' 95

Semplice e complesso nello stesso tempo, con ben 11 astronavi diverse a nostra disposizione!
In alcuni punti il joypad non si rivela il comando più adeguato...

LONGEVITA' 95

Sette livelli di difficoltà e altre regolazioni vi permetteranno di modificare il gioco in sintonia con le vostre capacità di gioco.
Soltanto 9 "continue".

GLOBALE 94

Imperdibile per chi ama gli sparatutto! Ma anche per i patiti di altri generi rappresenta sicuramente un'ottima variante che assicura un divertimento duraturo, che non guasta mai!

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

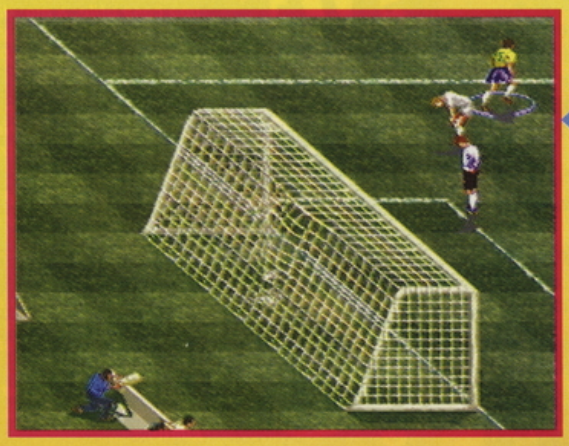
MEGABIT: 16
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1-2
CONTINUE: 9
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 7
CARTUCCIA: GIAPPONESE
INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

PERFECT ELEVEN

Il capitan della compagniia, sta piangendo perché l'ha sbagliaaa. Il Daniele l'ha fa' cilecca e il buddista l'ha svirgolaaaa!

I mondiali americani fanno ormai parte della Storia, ma qualcuno ha pensato bene di dedicargli un gioco con il senno di poi. Un colpo di genio? No, solamente l'ennesima trovata dei japs, ma magari fossero tutte così. A dispetto di quello che si può pensare, questo nuovo gioco di calcio non è affatto un tiepido raggio di sole che cerca di far sentire il calore di un avvenimento passato, bensì un fascio di ultravioletti da ustione di terzo grado. Effettivamente è raro vedere un gioco ispirato ad una manifestazione sportiva dopo che questa si è conclusa, ancora più difficile è poterla ricordare dopo che il vino amaro del calice della disfatta ci ha riservato un mal di pancia immane. La bellezza del titolo è comunque in grado di agire come il più potente dei lassativi, consentendo addirittura di potersi divertire con le sorti di tutte le squadre nazionali presenti e non ad USA '94 (Giappone e Inghilterra comprese).



Non credo ai miei occhi... le reti si gonfiano davvero!



Bella parata, ma il prossimo tiro va dentro!

Un esempio del gioco arcade. Bisogna dribblare le bandiere e fare gol nel minor tempo possibile.



La prima cosa che va sottolineata, visto che già dalle foto lo avrete notato, è la personalizzazione di alcuni giocatori sotto il profilo estetico: Baggio ha il codino, Lalas il suo inconfondibile pizzetto, Valderrama la sua criniera bionda, Lechkov la sua pelata e via dicendo. Ovviamente anche le qualità fisiche e tecniche seguono le reali prestazioni dei fuoriclasse, dal momento che tutti i giocatori presenti sono personalizzati dal valore di alcuni parametri (velocità, resistenza, tiro, etc.). Un elemento nuovo, che tuttavia non mi è andato affatto a genio, consiste nell'impostazione fissa del modulo di gioco reale. In altre parole, l'Italia si schiera sempre e comunque con il 4-4-2, così come le altre squadre fanno altrettanto con i loro moduli originali, senza possibilità di intervenire a riguardo. D'altro canto bisogna anche ammettere che una certa impostazione strategica può essere data dal giocatore, visto che si può operare in ben due sezioni: una permette di variare la propensione tattica dei vari reparti, cioè se essi debbano tenere o meno la loro posizione in modo rigido. L'altra consente invece di impostare la strategia dell'intera squadra, quindi scegliendo se giocare di rimessa, in attacco, in difesa o cercando di mettere gli attaccanti avversari in



Quello che ha la palla è proprio la pantegana bionda!

Baggio e Rijkaard stanno per venire alle mani...



fuori gioco. Eh sì, perché una volta tanto un gioco di questo genere presenta tutte le regole reali, compresa quella dell'offside, che tutte le settimane viene analizzata e interpretata nelle ridicole moviole dei programmi sportivi.

CAMPIONI DI CARTONE

Mi pare giunto il momento di parlare del gioco vero e proprio, ossia di quello che il giocatore deve fare quando si trova in mezzo al campo. Cominciamo dalla visuale, che può facilmente essere compresa se la si indica come una "classica veduta laterale". A riguardo credo che le foto siano sufficientemente

Non c'è molto da aggiungere a quello che è stato detto. A parte l'insieme di opzioni che consentono di giocare tre diversi tornei e due sezioni arcade alla maniera dei giapponesi, non mi resta che ribadire l'ottima qualità del gioco. Grafica, sonoro, giocabilità, longevità, sono solo parametri che altri giochi dovrebbero invidiargli. Se siete a secco di giochi di calcio, se volete cambiare le sorti dell'Italia dei passati mondiali, o se avete semplicemente voglia di giocare a calcio..

ANTONIO LOGLISCI

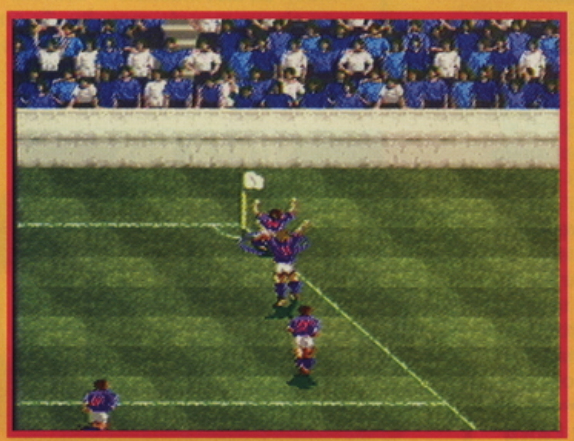


Un'altra possibilità di gioco consiste nel cercare di risolvere partite realmente giocate. Qui si deve battere i Nigeriani in vantaggio per 1-0.

Bella craniata, nevvero?



chiarificatrici. Gli omini appaiono quindi nella loro totale altezza, vale a dire che ogni movimento, ogni azione e ogni colpo che essi compiono, vengono mostrati al giocatore nella loro migliore espressione visiva. Ecco perché la grafica è stata così attentamente curata: per proiettare di luce reale le immagini del gioco, in modo che il tutto presenti elementi ulteriori alla mera funzionalità. La giocabilità è semplicemente perfetta; con solo quattro tasti è possibile muovere i calciatori, farli scattare, tirare, passare, colpire di testa in quattro modi differenti e con diverse acrobazie. E questi non sono semplicemente dei mezzi inseriti al fine di aumentare il fattore varietà, bensì degli strumenti utilissimi per poter insinuare i propri attaccanti nelle difese avversarie, magari riuscendo anche a fare gol. Infatti, "metterla dentro" non è affatto una cosa facile, almeno dal livello Normal e contro squadre medio-forti, perché per mettere un proprio attaccante nelle condizioni di realizzare una rete è necessaria una buona abilità di manovra. Andare sulle fasce a crossare o effettuare rapidi scambi al limite dell'area avversaria non sono mai state azioni tanto utili. Scoccare tiri da fuori area non serve a molto, perché la preparazione dei portieri è esattamente l'opposto di quella dei numeri uno di Fifa Soccer. Peccato solo per alcuni rallentamenti che accompagnano certi frangenti di gara, anche se non sono tali da influire più di tanto nelle valutazioni finali. In definitiva, spero che sia riuscito a farvi capire l'ottimo contenuto in termini giocosi di questa cartuccia; in caso contrario, catapultatevi dal vostro rivenditore di fiducia e controllate di persona.



L'esultanza è sempre una gran festa.

SUPER NES

KONAMI

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA	91	*Ottima realizzazione grafica nel globale.* / *Fantastica la personalizzazione estetica di alcuni giocatori.*
SONORO	90	*Buoni effetti sonori.* / *Commento vocale della partita.*
GIOCABILITA'	85	*Sistema di controllo completo e funzionale.* / *Alcuni rallentamenti disturbano l'azione di gioco.*
LONGEVITA'	93	*Diversi tornei e prove speciali.* / *Ben tre livelli di difficoltà.*
GLOBALE	90	*Il migliore della sua categoria!*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

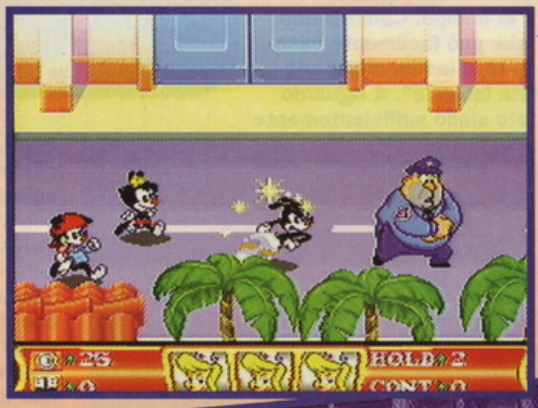
ANIMANIACS

I cartoni animati sono spesso stati trasposti nei videogiochi: dopo Fievel e la pantera Rosa è ora la volta di Animaniacs.

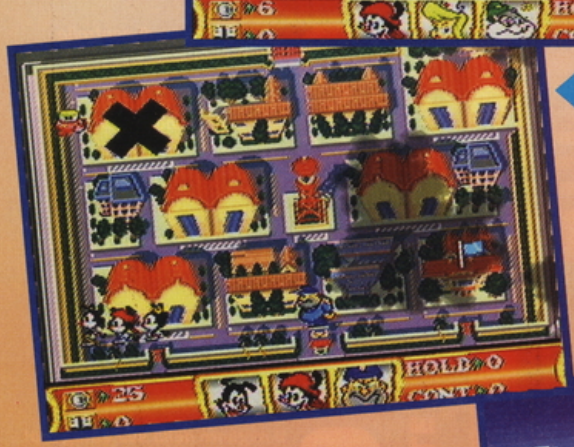
I personaggi dei cartoon sono sempre stati un po' vivaci, vi basti pensare a Roger Rabbit. Figuriamoci poi se un giorno questi si stancassero di stare su di un foglio di carta. Beh, ragazzi miei questo è successo davvero. In questa nuova avventura a piattaforme targata Konami vivremo infatti le vicende di tre simpatici personaggi disegnati che hanno deciso di andare a spasso per gli studi della WB. La curiosità dei nostri piccoli amici è tanta, e proprio per questo motivo i piccoli animaletti si troveranno ad affrontare situazioni molto pericolose. Starà a voi cercare di far arrivare sani e salvi i tre "brilli" fino all'ultimo studio di produzione. Durante il vostro viaggio sarete sempre braccati da un ciccione che a quanto pare è la guardia di sicurezza degli "studios" nei quali si svolge l'avventura, per cui fate molta attenzione a ciò che fate. Anche se i personaggi a disposizione sono tre, avrete il controllo di uno solo di essi. Comunque se lo vorrete potrete selezionare di volta in volta (con il tasto "R") il personaggio che più vi piace. In ogni stage di gioco, oltre a scappare dai vari cattivoni, dovrete soprattutto preoccuparvi di raccogliere il maggior numero di monete. I soldoni che prenderete vi serviranno ad attivare la slot-machine posta nella parte bassa dello schermo di gioco: con un po' di fortuna potrete ottenere diversi power-up (per esempio le tre faccine della bella infermiera vi doneranno l'invulnerabilità per qualche secondo). La slot-machine si attiverà ogni cinque monete raccolte. Se ancora questo non vi dovesse bastare, potrete sempre servirvi di password che il gioco vi darà ad ogni fine livello.

Per raggiungere alcune zone dello schermo di gioco i nostri tre amichetti devono salire uno sulle spalle dell'altro.





Se la slot-machine vi darà la speciale combinazione che vedete nella foto, potrete usufruire di un'invulnerabilità momentanea e quindi fare a pezzi Vito Catozzo.



Nella sezione della mappa l'omino sembra un gigante in un mondo di nani.

Per evitare dolorose "facciate" contro qualche albero dovrete seguire il coniglietto bianco: solo lui conosce la giusta strada.

In questo stage dovrete cercare di non finire a "bagnomaria".





L'idea di base di questo gioco non è poi così innovativa, infatti in questo periodo sono parecchi i giochi che trovano ispirazione dalle diverse serie di cartoni animati. Ciononostante, questo Animaniacs non mancherà di divertirvi. La grafica molto simpatica acquista maggior rilievo grazie alla presenza di diversi sprite giganti, e in questo senso l'aspetto grafico rappresenta senza alcun dubbio l'elemento migliore del gioco. Le musiche di sottofondo, che tra le altre cose rispettano appieno i classici temi dei cartoon della Warner Bros, sono molto orecchiabili e rendono più divertenti le varie partite. Per quanto concerne la giocabilità, c'è da dire che con un po' di allenamento potrete fare cose notevoli con questi tre simpatici protagonisti di celluloide.

MARCO MAZZOCCHI

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

SUPER NES

PIATTAFORME	
GIOCABILITÀ	85
GRAFICA	85
LONGEVITÀ	82
SONORO	85
GLOBALE	80

KONAMI



ARCA VIDEOGIOCHI

Via Trieste, 13 - GORGONZOLA (MI) - Tel.Fax 02/951.35.70 Tel. 02/9511069

MEGADRIVE

THEME PARK	.....
NITRO WRECUS	.....
BLOODSHOT	.....
MEGA SWIV	.....
WOLF CHILD	.....
AIR BUSTER	72.000
ALIEN STORM	43.000
ALISIA DRAGON	56.000
AQUATIC GAMES	65.000
ARCH RIVALS	89.000
ARIEL LITTLE MERMAID	52.000
ARTOF FIGHTING	118.000
BACK TO THE FUTURE III	58.000
BALL Z 3D FIGHTING	119.000
BANKLEY JAM	72.000
BATMAN RETURN	50.000
BATTLE GOLFER	53.000
BATTLETOADS	44.000
BOOGERMAN ADVENTURE	117.000
BUBSY 2	102.000
CAPITAN AMERICA	89.000
CHAMPIOINSHIP BOWLING	99.000
COMBAT CARS	78.000
CLAYFIGHTERS	TELEF.
COSMIC SPACEHEAD	68.000
CRUE BALL (FLIPPER)	81.000
DAVID CRANE'S AMAZING	98.000
DAVIS CUP WOLRD TOUR	113.000
DJ BOY	39.000
DOUBLE DRAGON 5	135.000
DRAGON	107.000
DUNE II	125.000
DYNAMITE HEADDY	123.000
ECCO THE DOPLHIN 2	118.000
ETERNAL CHAMPIONS	OFFE.
EARTWORM JIM	134.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	93.000
FATAL FURY	112.000
FATAL FURY 2	122.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	89.000
FIFA '96	113.000
FORMULA 1 DOMARK	97.000
GENERATION LOST	103.000
GLOBAL GLADIATORS	64.000
GODS	70.000
GOLDEN AXE 2	53.000
GRANADA	55.000
GREATEST HEAVYWEIGHTS	114.000
GRIND STORMER	98.000
HELLFIRE	49.000
INCREDIBLE HULK	106.000
JOHN MADDEN FOOTBALL '94	66.000
JORDAN VS BIRD	76.000
JUNGLE BOOK	111.000
JURASSIC PARK 2	133.000
KICK OFF 3	97.000
KING OF THE MONSTERS	81.000
KING OF THE MOSTERS 2	138.000
KING SALMON (PESCA)	76.000
LAWMOVERMAN	110.000
LEMMINGS 2	118.000
MAXIUM CARNAGE	102.000
MEGA BOMBERMAN	109.000
MASTER OF MOSTERS	51.000
MICROMACHINES 2	109.000
MICKEY E DONALD WORLD	71.000
MORTAL KOMBAT	87.000
MORTAL KOMBAT II	118.000
NIGEL MANSELL INDY CAR	110.000
NBA JAM	94.000
NBA LIVE 96	TELEF.
PACMAN	TELEF.
PITFALL	118.000
PGA TOUR GOLF II	93.000
POWER RANGERS	119.000
PRO-STRIKER+INTERF. 4 PL	108.000
RADICAL REX	106.000
RED ZONE	110.000
RISE OF THE ROBOTS	114.000
SECOND SAMURAI	99.000
SHADOW OF THE BEAST II	47.000
SHAQ-FU	119.000
SHINOBI II SUPER	78.000
SIDE POCKET	69.000
SKITCHIN	59.000
SONIC 3	99.000
SONIC & KNUCKLES (4)	122.000
SPIDERMAN	61.000
STREET FIGHTER II C.E. PLUS	99.000
STREET OF RAGE III	112.000
SUB TERRANIA	126.000
SUPER H.Q.	83.000
SUPER STREET FIGHTER II	149.000
SYLVESTER & TWEETY	115.000
TAZMANIA 2	125.000
TERMINATOR 2	61.000
THE LION KING	122.000
TOE JAM & EARL	85.000
TOP PRO GOLF	72.000
TOPOLINO MANIA	118.000
TURTLES HYPERSTONE	109.000
TURTLES TOURNAMENT FIGH.	119.000
URBAN STRIKE	119.000
VIRTUA RACING ITALIANO	138.000
WHIP RUSH	52.000
WIZ'NLIZ	59.000
WOLVERINE	104.000
WORLD HEROS	123.000
WWF RAW	114.000
X-MEN	119.000
ZOOL	55.000

SUPERNINTENDO

RANMA 1/2 PARTE IV	.....
CAPTAIN COMMANDO	.....
ART OF FIGHTING 2	.....
WONDER PROJECT J	.....
DONKEY KONG COUNTRY	158.000
ADDAMS FAMILY	124.000
ALADDIN	118.000
ANOTHER WORLD	78.000
ASTERIX	64.000
AXELAY	96.000
BATTLECLASH	79.000
BATTLETOADS IN BATTLEM.	83.000
BATMAN E ROBIN ADV.	TELEF.
BLACK HAWK	TELEF.
BEST OF THE BEST	82.000
BILL LAMBERS BASKETBALL	82.000
BUGS BUNNY 2	148.000
CASTELVANIA IV	99.000
CHAMP. WORLD CLASS SCCC.	83.000
CHOPFLIGHTER III	101.000
CHUCK ROCK	103.000
CONTRA III	79.000
DARIUS FORCE	105.000
DEAD DANCE	71.000
DESERT STRIKE	84.000
DIG E SPIKE VOLLEYBALL	125.000
DRACULA	78.000
DRAGON	115.000
DRAGON'S LAIR	87.000
EARTWORM JIM	143.000
EXHAUST HEAT 2	134.000
F-1 CIRCUS SUPER	85.000
FANTASY STORY (WRESTLING)	148.000
FATAL FURY 2	105.000
FINAL FANTASY MISTIC QUEST	75.000
FATAL FURY SPECIAL	148.000
FLASHBACK	59.000
FLINSTONES	125.000
FIEVEL GOES WEST	118.000
FINAL FANTASY 3	143.000
INCREDIBLE HULK	119.000
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	93.000
JIMMY CONNORS PRO TENNIS	99.000
JUNGLE BOOK	99.000
JURASSIC PARK 2	118.000
KICK OFF	67.000
KICK OFF 3	125.000
KING ARTHUR'S WORLD	89.000
KING OF THE DRAGON	117.000
KING OF MOSTERS 2	85.000
LAWNMOWER MAN	97.000
LION KING	145.000
MAXIUM CARNAGE	139.000
MICROMACHINES	123.000
MEGAMEN X	111.000
MORTAL KOMBAT II	139.000
NBA ALL STAR CHALLENGE	86.000
NBA JAM	105.000
NBA LIVE '95	TELEF.
NHLPA HOCKEY'94	116.000
NIGEL MANSELL INDY CAR	134.000
PAPERBOY II	91.000
PITFALL	149.000
PIER LO CHEF OUT TO LUNCH	141.000
PINBALL DREAMS	118.000
PRINCE OF PERSIA	103.000
RETURN OF JEDI	TELEF
RISE OF THE ROBOTS	139.000
ROAD RUNNER'S	96.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	109.000
RYAN GIGGS CHAMPION	94.000
SAMURAI FIRST	91.000
SKYBLAZER	101.000
SPACE ACE	96.000
STREET RACER	TELEF.
SPIDERMAN X-MAN	82.000
STREET FIGHTER II	89.000
STREET FIGHTER II TURBO	129.000
STUNT RACE FX	133.000
SUNSET RIDERS	78.000
SUPER BATTLETHANK	67.000
SUPER BATTLETHANK 2	118.000
SUPERBOMBERMAN	67.000
SUPERBOMBERMAN 2	127.000
SUPER EDF	85.000
SUPER GHOULS'N'GHOST	71.000
SUPER KICK OFF	99.000
SUPER MARIO ALLSTAR	93.000
SUPERMARIOKART	89.000
SUPER METROID	117.000
SUPER STAR WARS	109.000
SUPER STREET FIGHTER II	149.000
SUPER TROLL ISLAND	106.000
TAZMANIA	71.000
THE LOST VIKINGS	115.000
TINY TOONS BUSTER LOOSIE	87.000
TOPOLINO MANIA	134.000
USA ICE HOCKEY	77.000
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	131.000
WING COMMANDER	78.000
WIZARD 5	127.000
WOLVERINE	134.000
WORLD CHAMPION SOCCER	159.000
WORLD CUP USA '94	116.000
WORLD HEROES	93.000
WORLD HEROES 2	131.000
WORLD LEAGUE BASKETBALL	77.000
WWF RAW	130.000
YOSHI'S COOKIE	117.000
YOUNG MERLIN	106.000
ZELDA 3	106.000
X-CALIBRE 2097	125.000

GAMEBOY

FIFA INTERNATIONAL SOCCER	.....
TARCHAN KING OF THE JUNGL	.....
WWF RAW	.....
USHRA MONSTER TRUCKS	.....
ADVENTURE ISLAND 2	60.000
ASTERIX	59.000
BART SIMPSONS VS JUGGE.	58.000
BATMAN RETURN OF JOKER	64.000
BATTLETOADS	45.000
BATTLETOADS VS D. DRAGON	63.000
BLUES BROTHERS	47.000
BUBBLE BOBBLE 2	48.000
BUGS BUNNY 2	51.000
CASTELVANIA ADVENTRE	33.000
CHASE H.Q.	59.000
CHESSMASTER 2	49.000
CLIFFHANGER	61.000
DARWING DUCK	49.000
DUCK TALES 2	51.000
DUCK TALES	49.000
DONKEY KONG	71.000
EMPIRE STRIKE BACK	48.000
F1 RACE (CON ADATT 4 PLA)	57.000
F-15 STRIKE EAGLE	51.000
FELIX THE CAT	37.000
FERRARI GRAN PRIX CHALL	57.000
FIGHTING SIMULATOR (2 IN 1)	59.000
FLASH GORDON	47.000
FLINSTONES	47.000
FOUR GAMES IN ONE CART	83.000
GOAL!	45.000
HUDSON HAWK	55.000
JACK NICKLAUS GOLF	46.000
KICK OFF	41.000
KO BOXING	39.000
LITTLE MERMAID	65.000
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	45.000
MORTAL KOMBAT II	59.000
MORTAL KOMBAT	51.000
NINJA BOY 2	54.000
NORTH STAR	45.000
PACMAN	46.000
PARASOL STARS	41.000
POPEYE 2	52.000
PRINCE OF PERSIA	52.000
RACIN FIGHTER	53.000
REVENGE OF THE GATOR PIN	42.000
ROBOCOP 2	41.000
SIDE POCKET (BILIARDO)	49.000
SNOOPY'S	52.000
SOCCER MANIA	44.000
SPIDERMAN 2	42.000
SPIDERMAN X-MAN	55.000
SPIDERMAN 3	49.000
STAR TREK	57.000
STAR WARS	46.000
SUPER MARIOLAND 1	41.000
SUPER MARIOLAND 2	49.000
SUPER MARILAND 3	58.000
TENNIS	39.000
TERMINATOR 2	49.000
TERMINATOR 2 ARCADE	53.000
TETRIS 2	69.000
TURTLES III	52.000
TURTLES II	58.000
YOGI BEAR'S GOLD RUSH	59.000
ULTIMA: RUNES OF VIRTUE	45.000
WE'RE BACK	51.000
WINTER OLYMPICS	69.000
WWF SUPERSTAR	53.000
ZELDA	64.000
ZOOL	66.000

SEGA 32X

DOOM	.....
VIRTUA RACING DELUXE	.....
STAR WARS	.....

PER GIOCHI E CONSOLES

* * * * * *

SEGA 32 X

SEGA SATURN

NEO GEO CD

PANASONIC 3DO

* * * * * *

TELEFONARE

GAMEGEAR

POWER RANGERS	DISPON.
WWF RAW	
OVERBOARD	.....
DROPZONE	.....
SAMURAI SHODOWN	.....
ALADDIN	62.000
ALESTE 2	62.000
ALIEN 3	49.000
AX BATTLER	42.000
BATMAN RETURN OF JOKER	53.000
BATTLETOADS	68.000
CHASE H.Q.	52.000
CHUCK ROCK	45.000
CLIFFHANGER	66.000
DESERT STRIKE	58.000
DONALD DUCK 2	61.000
DRACULA	42.000
ECCO THE DOPLHIN	62.000
FATAL FURY SPECIAL	83.000
FORMULA 1	64.000
GLOBAL GLADIATORS	52.000
GP RIDER	66.000
HYPER PRO BASEBALL	60.000
LAND OF ILLUSION (MICKEY)	68.000
LAST ACTION HERO	54.000
MAPPY LAND	29.000
MORTAL KOMBAT	54.000
NBA JAM	63.000
NINJA GAIDEN	51.000
OUTRUN	42.000
PGA TOUR GOLF	47.000
PREDATOR 2	59.000
PRINCE OF PERSIA	49.000
PUTT AND PUTTER	41.000
RIDDICK BOWE BOXING	63.000
ROAD RUSH	66.000
ROBOCOP III	59.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.000
SCRATCH GOLF	69.000
SHINOBI	49.000
SHINOBI II	73.000
SONIC CHAOS 3	74.000
SONIC DRIFT	79.000
SONIC 2	51.000
SPIDERMAN RETURN	78.000
STAR TREK	79.000
STAR WARS	77.000
STREET FIGHTER II	59.000
STREET OF RAGE	48.000
STREET OF RAGE II	61.000
STRIDER 2	49.000
SUPER GOLF	55.000
SUPER KICK OFF	55.000
SUPER MONACO GP II	54.000
SUPER MONACO GP	39.000
SUPER SPCAE INVADERS	49.000
T2 JUDGMENT DAY	59.000
T2 ARCADE GAME	62.000
TOM & JERRY	46.000
ULTIMATE SOCCER	59.000
USURA MONSTER TRUCKS W.	73.000
WIMBLEDON TENNIS	59.000
WWF RAW	73.000
WOLF CHILD	64.000
WORLD CUP SOCCER	63.000
ZAN GEAR	29.000

PANASONIC 3DO

FIFA INTERNAT. SOCCER	.....
PLUMBER'S DON'T ...	.....
ALONE IN THE DARK	109.900
BURNING SOLDIER	114.000
DRAGON'S LAIR	112.000
DEMOLITION MAN	142.000
ESCAPE FROM MONSER	126.000
JURASSIC PARK	78.000
MAD DOG 2	112.000
MEGARACE	115.000
MICROCOSM	107.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	126.000
ROAD RUSH	107.000
SAMURAI SHADOWN	150.000
SLAYERS	115.000
SHADOW	105.000
SOCCER KID	112.000
STREET FIGHTER X	159.000
WING COMMANDER	117.000
TOTAL ECLIPSE	111.000
ULTRA MAN	120.000
WAY OF WARRIOR	107.000

ATARI JAGUAR

RAIDEN	125.000
TEMPEST 2000	141.000
WOLFSTEIN 3D	141.000
ALIEN VS PREDATOR	152.000
DOOM	157.000
CLUB DRIVE	125.000
DRAGON	134.000

PER ALTRE NOVITA' E TITOLI NON IN LISTINO TELEFONARE ! !

MASTERSYSTEM

ACTION FIGHTER	49.000
AIR RESECUE	40.000
ALEX KIDD	49.000
ALIEN 3	59.000
ALIEN STORM	40.000
ANDRE AGASSI TENNIS	59.000
ASTERIX 2	.....
BACK TO THE FUTURE III	49.000
BATMAN RETURNS	.....
CASTLE OF ILLUSION	59.000
CHAMPION OF UROPE	57.000
CHUCK ROCK	45.000
DESERT STRIKE	.....
DONALD DUCK	.....
DRACULA	55.000
GAUNTLET	57.000
GHOSTBUSTERS	57.000
G-LOC	51.000
GOLDEN AXE	52.000
INCREDIBLE HULK	118.000
INDIANA JONES	59.000
JAMES BOND 007	.....
JUNGLE BOOK	.....
KICK OFF	65.000
MICROMACHINES	.....
MOONWALKER	33.000
MORTAL KOMBAT 2	.....
NINJA GAIDEN	42.000
OTTIFANT	.....
OUT RUN EUROPA	.....
PACMANIA	45.000
PGA TOUR GOLF	.....
PREDATOR II	47.000
PRINCE OF PERSIA	65.000
RAMBO III	57.000
RAMPART	38.000
RENEGADE	.....
RESECUE MISSION	43.000
ROAD RUSH	94.000
SAGAIA	42.000
SENSIBLE SOCCER	.....
SHADOW DANCER	69.000
SHINOBI	41.000
SMASH HITS	47.000
SONIC 2	.....
SONIC CHAOS	.....
SPACE GUN	.....
SPEEDABALL	41.000
SPIDERMAN	.....
STAR WARS	.....
STREET OF RAGE	.....
STRIDER	44.000
SUPER KICK OFF	.....
SUPER MONACO GP	65.000
SUPER MONACO GP II	.....
SUPER SPACE INVADERS	.....
SUPER TENNIS	41.000
TERMINATOR	.....
TERMINATOR 2	.....
NEW ZELAND STORY	41.000
THRE NINJA	42.000
ULTIMATE SOCCER	.....
WIMBLEDON 2	.....
WORLD CUP ITALIA	.....
WORLD CUP USA 94	89.000
XENON 2	45.000

NINTENDO 8 BIT

ADVENTURE ISLAND 1	59.000
ADVENTURE MAGIC KIMNDOM	55.000
BATMAN	55.000
BATMAN RETURN OF JOKER	61.000
BATTLETOADS	59.000
CASTELVANIA 3	56.000
DR. MARIO	.....
F15 STRIKE EAGLE	59.000
GARGOYLES QUEST 2	45.000
GHOSTBUSTERS 2	63.000
GREMLINS 2	53.000
LEMMINGS	59.000
LITTLE SAMSON	50.000
MEGAMEN 2	63.000
MEGAMEN 4	.....
METAL GEAR	.....
PAC-MAN	.....
PRINCE OF PERSIA	57.000
SHADOW WARRIOR 2	67.000
SHADWO GATE	.....
SKY OR DIE	.....
SNAKE REVENEGE	.....
SUPER OFF ROAD	.....
SUPER SPIKE V'BALL	48.000
TALE SPINE	53.000
TERMINATOR 2	56.000
TURRICAN	50.000
WIZZARD E WARRIOR 3	50.000
WORLD WRESTLING	52.000
WWF STEEL CAGE	52.000
ZELDA 2	59.000

NEO GEO CD

AERO FIGHTERS 2	95.500
BASEBALL STARS 2	79.000
FATAL FURY SPECIAL	87.000
KING OF FIGHTERS 94	95.000
KING OF THE MONSTERS 2	84.000
SAMURAI SPIRITS	87.000
SUPER SIDEKICKS 2	79.000
TOP PLAYERS GOLF	84.000

CONSOLES MEGADRIVE 2 + SONIC 2 L. 269.000

CONSOLES SUPERNINTENDO + GIOCO L. 259.000

CONSOLES GAME BOY + GIOCO L. 121.000

CONSOLES GAMEGEAR + GIOCO L. 205.000

CONSOLES ATARI JAGUAR PAL L. 651.000

E' DISPONIBILE IL LISTINO PER RIVENDITORI - PER INFORMAZIONI TELEFONARE !

SERVIZIO SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - CORRIERE o POSTA - Importazione Diretta - N O V I T A'

INDIANA JONES' GREATEST ADVENTURE

Sulla scia del successo della trilogia dedicata a Star Wars, la JVC salta fuori con un gioco dedicato al mitico Indy, comprendendo tutti e tre i film in una sola cartuccia! Sarà nuovamente una scelta vincente?

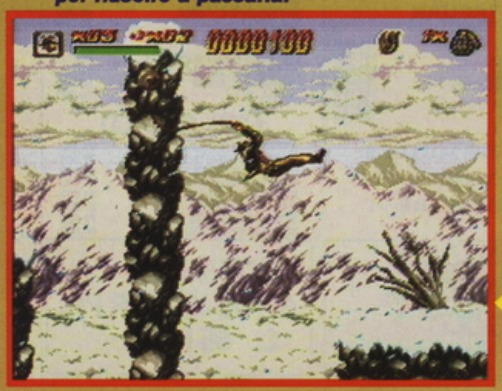


Mola-Ram esprime la sua soddisfazione in una delle tante scene di intermezzo che appariranno durante il gioco.

La risposta a questo quesito è senza dubbio positiva e la JVC dimostra di saper battere il ferro quando è ancora caldo. Infatti l'uscita di questo titolo avviene ad un solo mese di distanza da quella dell'ottimo Super Return of the Jedi, ed effettivamente lo schema di gioco si differenzia pochissimo dal classico metodo usato nella trilogia della forza, ma, parliamoci chiaro, qualcuno si è mai lamentato?



La famosissima scena del sasso rotolante è qui riprodotta molto fedelmente. Sebbene sia solo la seconda sezione che affronterete, dovrete già sudare sangue per riuscire a passarla.

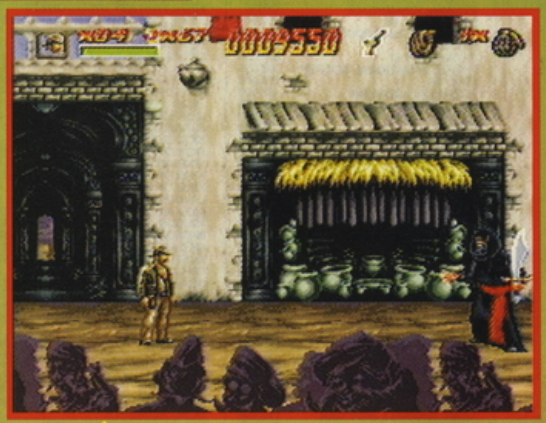


Tra i ghiacciai del Nepal alla ricerca del medaglione che ci permetterà di trovare l'Arca perduta. L'uso della frusta si rivela molto utile in questa occasione, come in molte altre.

Penso sinceramente di no, dato il grosso successo che hanno riscosso i titoli dedicati a Star Wars. Come questi ultimi, anche questa cartuccia può contare sulle stupende musiche dei film e, cosa da non sottovalutare, su un personaggio ormai pienamente affermato che già assicura un sicuro interesse, soprattutto quando il titolo è accompagnato da un marchio di qualità come quello della Lucasarts.

I PREDATORI DEL TEMPIO CROCIATO

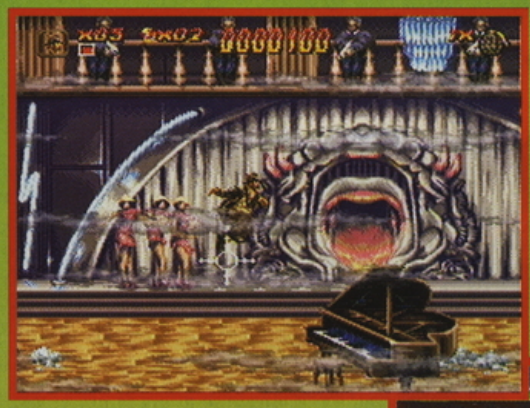
In Greatest Adventures ci ritroveremo dunque nei panni di Indy, cercando di emulare le sue incredibili gesta, narrate nei tre capolavori di Spielberg. Infatti in una sola cartuccia sono stati inclusi tutti e tre i film, che andranno (purtroppo) affrontati in sequenza. La fedeltà alla trama cinematografica è, nel puro stile Lucasarts, pressoché totale e le varie sezioni sono collegate da ottime schermate d'intermezzo. Il gioco vero e proprio è così costituito da un riuscitissimo mix di sezioni classiche a piattaforme, scene "a tempo" in cui dovremo raggiungere un determinato obiettivo prima che un evento particolare ci porti alla morte (avete presente un masso grosso quasi metà schermo che ci rotola sulla testa?), duelli in cui dovremo affrontare un particolare nemico e le ormai obbligate sequenze in Mode 7 (per la verità realizzate in maniera un po' sommaria). Alla fine di ogni paese ci verrà poi data una password (scritta in greco!) per continuare la partita; non pensate però che questo elemento tolga longevità al prodotto, poiché sin dai primi livelli diverrà chiaro che questo Indy non è un gioco da conclude-



Ricordate la mitica scena in cui l'omone fa roteare con somma maestria la scimitarra per poi finire ucciso da un colpo di pistola di Indy? Beh, è stata riprodotta tale e quale.



Una volta raggiunta l'arca dovremo sconfiggere l'archeologo nostro avversario, che ci scaglierà contro i poteri dell'Arca stessa.



spende circa centomila lirette non vuole vederle bruciate in poche ore), non è cosa da poco.

Questa sezione è una tra le più impegnative che ho incontrato: sfidando il tempo, dovrete prendere l'antidoto al veleno che avete inavvertitamente ingerito. Fate molto attenzione a quel mirino: una volta mirati vi arriverà una mitragliata che vi farà secchi al primo colpo.



Ecco una delle scene che sfruttano (a dir la verità non benissimo) il Mode 7: all'interno del tempio di Kali-Ma (non mi toccare il torace! NdMaurizio) dovrete con il vostro mirino far fuori i nemici e azionare gli scambi in moda da non finire su una rotaia interrotta.



Nel cuore del tempio maledetto! Notate come il fondale parallattico rappresenti la scena del sacrificio umano ai piedi della statua di Kali-Ma (ti ho detto di NON TOCCARMI! Il cuore è mio, e me lo tengo! NdMaurizio)



L'inverosimile sequenza di salvataggio con il gommone del secondo film è stata qui riprodotta in maniera abbastanza scadente tramite il Mode 7.

re in poco tempo. Certe sezioni mi hanno fatto veramente sudare sangue e vi assicuro che, dato il ridicolo livello di difficoltà di molti prodotti di questo genere (se qualcuno

Da grande fanatico delle avventure di Indiana Jones quale sono, giocare ad un gioco che lo ha per protagonista è già per me una cosa esaltante (pensate: giocavo anche all'abominevole Indy 3 Arcade!); scoprire poi che siffatto gioco è così ben realizzato e assai fedele alla trama dei film (mitica la scenetta con Indiana che crivella il buffone con la scimitarra) non può non mandarmi in estasi. Obiettivamente bisogna però riconoscere che lo schema di gioco risulta un po' datato: poteva sembrare molto innovativo ai tempi di Super Star Wars, ma oggigiorno non può reggere il confronto con capolavori del calibro di Donkey Kong Country. La cosa che tuttavia rende Indiana Jones' Greatest Adventures un titolo di ottima fattura è senza dubbio la difficoltà (già alta a livello EASY), che cresce in maniera mai frustrante, senza consentire al giocatore di terminare il gioco in pochissimo tempo, come avviene ormai per la maggior parte dei prodotti per console del momento. Insomma è divertente, è lungo ed è difficile: che cosa volete di più?

CARLO BARONE

SUPER NES

JVC

SVILUPPATORI: FACTOR 5

PIATTAFORME

GRAFICA 78 — *Non tra le migliori viste su SNES.* *Ottime le scene d'intermezzo.*

SONORO 87 — *Sono presenti tutte le musiche originali dei tre film!*

GIOCABILITA' 85 — *Facile da giocare... ma difficile da completare.*

LONGEVITA' 86 — *Tutti e tre i film, una marea di sezioni e tre livelli di difficoltà in cui anche il primo è un'ardua sfida.*

GLOBALE 86 — *Per i fans di Indy quasi un obbligo, per tutti gli altri un buon gioco su cui è giusto fare un pensierino.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 16

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1

CONTINUE: 6 E PASSWORD

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 3

CARTUCCIA: AMERICANA

INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

NOSFERATU

Dopo Bram Stoker's Dracula, ecco un'altra avventura in cui dovremo salvare la nostra fanciulla dalle grinfie di un non ben precisato vampiro...

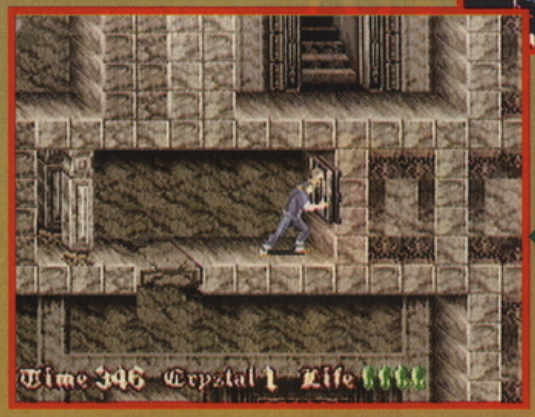


Il reale problema di tutti i vampiri moderni si trova nel fatto che vanno sempre a scegliere vittime che possiedono fidanzati molto gelosi e, guarda caso, piuttosto temerari e forzuti. Nosferatu non fa eccezione a questa regola, ed infatti noi impersoniamo il fidanzato in questione, che noncurante della sua salute si reca al castello del vampiro per liberare la gentil donzella. Ovviamente il nostro eroe, confidando nelle sue capacità, parte per la sua impresa armato solo del suo coraggio (un paletto di frassino sembrava eccessivo?).

VAMPIRO, VAMPIRELLO, TI PRENDO PER CAPELLO...

La nostra avventura ha dunque inizio nel primo edificio che si frappone tra noi e il castello del vampiro. Esso è costituito dalle prigioni in cui venivano presumibilmente rinchiusi i nemici del pipistrellaccio. Come questo, dovremo poi affrontare altri cinque livelli pieni di orribili mostri e terribili trappole. Se a questo punto avete già dato un'occhiata alle foto, vi starà sicuramente ronzando in testa una domanda: "Ma questo gioco non sembra la copia sputata di Prince of Persia?" Beh, la risposta è affermativa al cento per cento! Tutto in Nosferatu ricorda il precedente capolavoro: dalla geometria dei livelli, alle azioni che può compiere il nostro personaggio. Quello che per fortuna tende a scagionare Nosferatu dall'accusa di plagio (oltre naturalmente all'atmosfera horror di cui è infarcito tutto il gioco), riguarda la varietà di mostri che incontreremo, l'ampia quantità di mosse d'attacco a disposizione del nostro eroe e la sezione "all'aperto" al termine di ogni stage (in cui sarà presente anche il classico guardiano di fine livello). Aggiungete a tutto questo una massiccia quantità di trappole veramente letali (si va dalle classiche

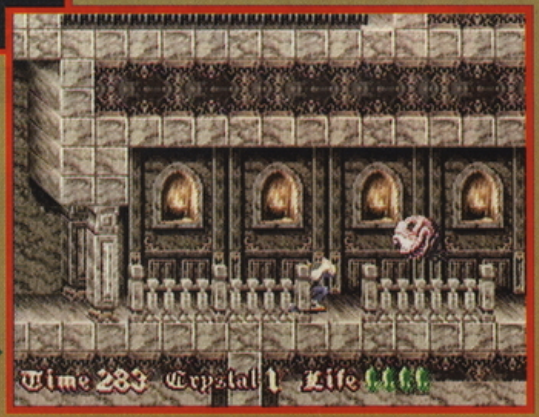




In giro per i livelli sono sparsi cristalli utili alla nostra avventura: questo, ad esempio, ci aggiungerà permanentemente mezza unità di energia.

A differenza di Prince of Persia potremo trovare anche dei pulsanti sui muri, oltre che sul pavimento.

Quest'occhio volante è uno dei mostri più difficili da far fuori, poiché la sua carica non può essere fermata dai semplici pugni.

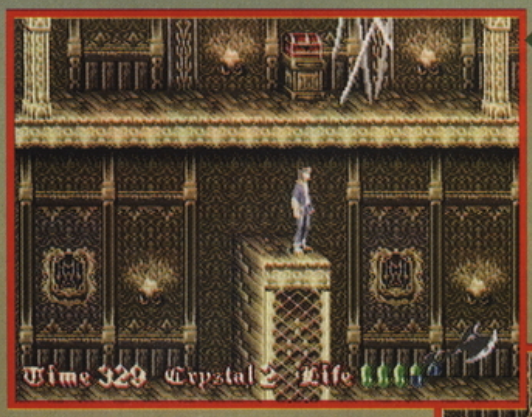


Al termine del secondo livello dovremo affrontare questi due scimmioni prima di poter progredire nel gioco.

Devo premettere che ho amato alla follia Prince of Persia ed è quindi stato per me un vero piacere giocare a questo Nosferatu che tanto ha in comune con quel capolavoro. In effetti, si potrebbe parlare di vero e proprio plagio, ma l'aggiunta di alcune caratteristiche particolari lo rendono essenzialmente diverso. Parlando invece dell'aspetto grafico e di quello sonoro, non si può non riconoscere il buon lavoro che è stato fatto: le animazioni del protagonista e quelle dei mostri sono realizzate veramente bene, a livelli visti solo in Flashback. D'altro canto il sonoro comprende musiche che riescono a creare un perfetto senso d'angoscia, adattissimo alla situazione. L'unica cosa che mi lascia perplesso in Nosferatu è la longevità: infatti gli stage, pur essendo piuttosto complessi, sono in generale superabili dopo due o tre tentativi. In ogni caso, la possibilità di selezionare il livello di difficoltà (che mi è parso influenzare solamente il numero dei continue) ovvia almeno in parte a questo problema.

CARLO BARONE

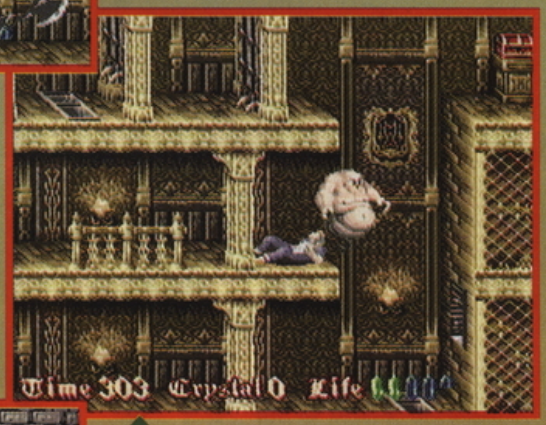


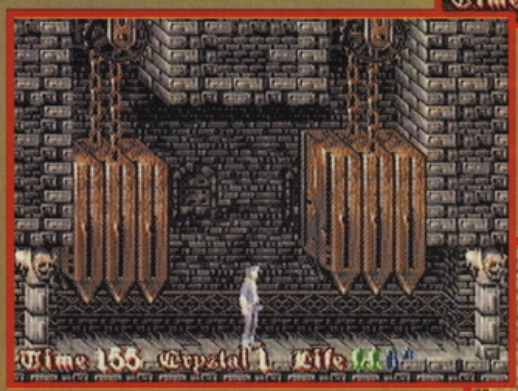


Nel terzo stage dovrete fare molta attenzione a queste alabarde viventi. Infatti non possono essere distrutte ed hanno la pessima abitudine di farci cadere nei buchi pieni di punte.

co l'effetto "respiro" che si ode nelle segrete). L'unica cosa che si può criticare in questo titolo è la poca varietà nello schema di gioco, già di per sé un po' datato, ma chi ha apprezzato Prince of Persia potrebbe benissimo non farci caso.

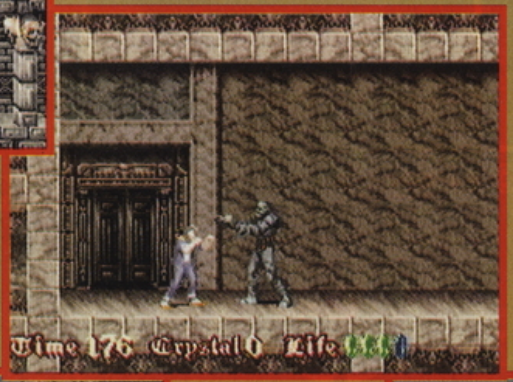
punte sul muro, per arrivare alle lame rotanti sul pavimento, ai getti di fuoco e agli zombi che saltano fuori dal soffitto accompagnati da una stridente ed inquietante risata!) e otterrete un gioco veramente d'effetto. Tuttavia Nosferatu possiede altre caratteristiche che lo rendono un ottimo prodotto: infatti, insieme all'elevata giocabilità, sono stati curati in maniera impeccabile anche grafica e sonoro (miti-





Insieme all'occhio questo grassone è un duro avversario, soprattutto perché non può essere evitato abbassandosi.

Se finirete sotto queste presse terminerete all'istante la vostra partita, quindi fate attenzione e calcolate bene l'attimo in cui passare.



Certi mostri che incontreremo durante il gioco sono molto grossi e cattivi. Prendete ad esempio questa mummia: ci vorranno molti colpi prima di tirarla giù.

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

SUPER NES

SETA

SVILUPPATORI: INTERNI

ARCADE

GRAFICA 82 *Tutti gli Sprite vantano eccellenti animazioni.*

SONORO 82 *Musiche molto angoscianti che si adattano perfettamente all'atmosfera del gioco.*

GIOCABILITA' 86 *Il sistema di comando si basa su due soli tasti, pur permettendo una marea di mosse.*

LONGEVITA' 80 *Sei livelli a difficoltà crescente ottimamente calibrata.*

GLOBALE 86 *Un clone di Prince of Persia ottimamente riuscito anche grazie alla tenebrosa ambientazione.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':



Alla fine del primo stage dovrete affrontare questo simpatico gobbettino armato di pugnale. Non sottovalutatelo: dopo qualche colpo...

... si trasformerà in un Lupo mannaro, pronto a scannarci con i suoi artigli!



X-MEN: MUTANT APOCALYPSE

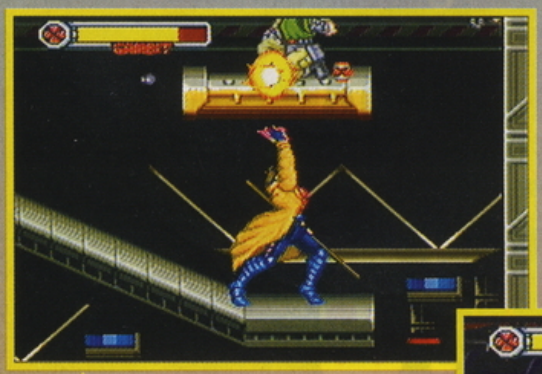
Direttamente dai fumetti Marvel arriva un manipolo di supereroi dai poteri incredibili anche sul nostro SNES...

Le trasposizioni "videogiocose" dei supereroi su carta sono state sempre un terreno fertile per i programmatori, dato che potevano contare su una passione più o meno generale che già aveva suscitato il soggetto in questione. Quasi nessun protagonista di fumetti è scampato a questa operazione: da Superman a Dylan Dog, tutti hanno avuto o stanno per avere (è il caso di Martyn Mistère) un alter-ego elettronico. Questa volta è arrivato il turno degli X-Men dell'americana Marvel, una delle più famose case produttrici di fumetti del mondo. Questo gruppo di supereroi è composto da mutanti, che mettono i loro poteri al servizio della giustizia: infatti in questo gioco il nostro compito sarà quello di infiltrarci in un'isola e ribaltarne il governo, che sotto le redini di un altro mutante, Apocalypse, ha cominciato a sfruttare i nostri simili per il vile denaro.



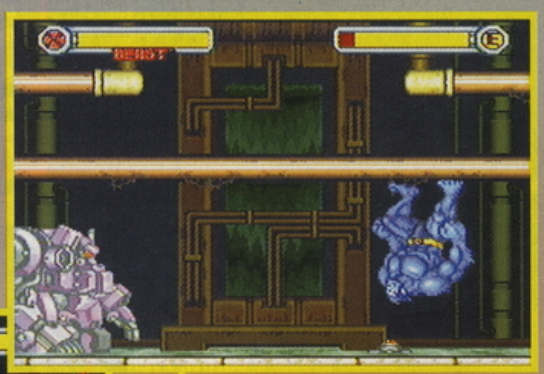
UNA GITA AI CARAIBI

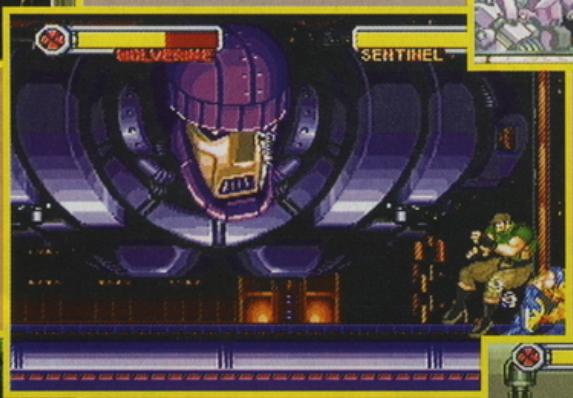
Per raggiungere questo scopo dovremo portare a compimento diverse missioni con il nostro gruppo in maniera "cooperativa". Ogni missione sarà infatti divisa in cinque sezioni separate, che andranno affrontate ciascuna con un membro particolare del nostro team. Ovviamente il fallimento in una di queste sezioni pregiudicherà l'intera missione, anche se si sono completate quattro delle cinque parti. Per questo risulta necessario addestrarsi bene nell'uso delle abilità speciali di tutti e cinque i membri del gruppo, poiché



L'abilita di Gambit è molto utile per eliminare i nemici che ci aspettano sopra di noi.

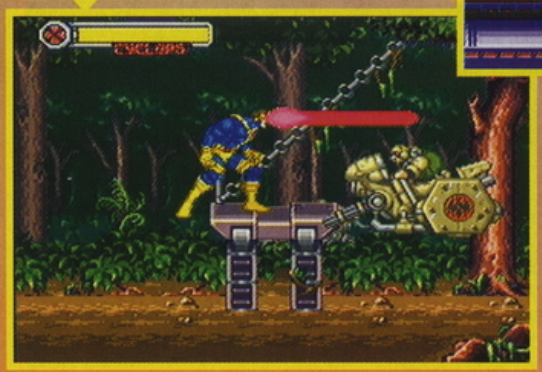
Il raggio laser di Cyclops è senza dubbio l'arma più letale del gioco. Dovremo comunque stare attenti a queste moto volanti: hanno la pessima abitudine di colpirci prima di poter usare il nostro raggio.





Far fuori questo robot risulterà le prime volte un'impresa molto ardua. Forse a causa del sangue alla testa del nostro eroe?

Alla fine della prima missione di Gambit dovremo affrontare questo elicottero e prenderne il controllo: un po' di attenzione e raggiungeremo facilmente lo scopo.



Questo grosso e simpatico amico è l'ultimo ostacolo che si oppone al completamento della missione di Wolverine. Non rappresenterà un grosso problema, sempre che troviate la tecnica appropriata.



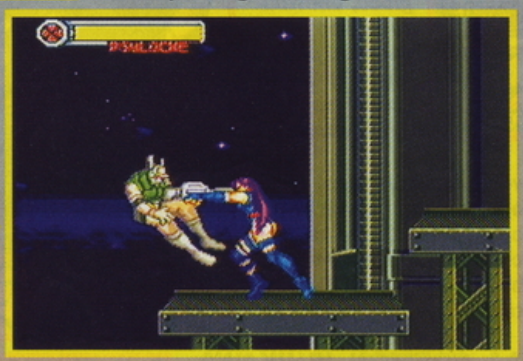
A prima vista avevo sinceramente giudicato molto male X-Men, soprattutto a causa dell'eccessiva difficoltà che caratterizzava il primo livello di gioco. Uno sguardo al manuale mi ha poi permesso di apprendere gli attacchi speciali dei personaggi, permettendomi così di progredire nel gioco, che alla fine si è rivelato piuttosto interessante. L'idea di dividere ogni missione in cinque fasi, ciascuna delle quali da giocare solo con l'apposito personaggio, risulta azzeccata, costringendo così il giocatore a dover apprendere il corretto "uso" di ogni supereroe. Una delle poche stonature risiede però nella mancanza della scelta del livello di difficoltà, che tuttavia è di per sé già abbastanza alto. E' senza dubbio un titolo ben realizzato, anche se rivolto essenzialmente agli amanti del genere beat'em up; difficilmente infatti potrebbe interessare chi non lo è.

CARLO BARONE



ognuno possiede caratteristiche proprie e strategie di attacco peculiari che lo rendono molto diverso da tutti gli altri. Oltre a questo però X-Men non aggiunge nulla di nuovo: stessa grafica, sonoro classico e schema di gioco fatto con lo stampino in base agli standard a cui ci ha abituato la Capcom. Questo non vuol dire però che sia un titolo scadente: la varietà e la difficoltà ben calibrata (grazie ad un ottimo sistema a password) lo rendono superiore a tanti altri prodotti che rientrano in quella fascia di mediocrità che da tempo interessa questo genere di giochi.

Facendo uso dei suoi resistentissimi artigli Wolverine è in grado di arrampicarsi su pareti verticali per raggiungere punti altrimenti inaccessibili.



Questi uomini (si fa per dire) armati rappresentano un bel problema se non si ammazzano velocemente. Questa volta il simpaticone ha avuto un contatto diretto con l'attacco psichico di Psylocke.

MUTANTI E MUPOCHI...

I personaggi con cui dovrete affrontare le diverse sezioni del gioco saranno cinque, ognuno con diverse abilità e caratteristiche.



PSYLOCKE: è l'unica donzella del gioco, ma non si deve sottovalutare. Il suo attacco psichico è molto letale e unito alle altre mosse speciali la rendono il personaggio con cui è più facile completare le missioni che ci vengono assegnate.



CYCLOPS: possiede la capacità di generare un raggio laser dagli occhi (o meglio dall'occhio) che gli permette di colpire con effetti devastanti i nemici a lunga distanza. Per questo motivo i nemici che deve affrontare sono in genere i più pericolosi.

WOLVERINE: dopo Psylocke è il più divertente ed efficace da usare. I suoi artigli sono un'arma veramente temibile, soprattutto se usati in combinazione con il suo berserker volante, capace di spazzare via anche i nemici più coriacei.



GAMBIT: è sicuramente un grande appassionato del gioco del poker, dato che utilizza delle carte come arma insieme al suo letale bastone. Grazie alla capacità di lanciare tali carte verso l'alto è utilizzato soprattutto nelle missioni di "arrampicata".



BEAST: tra i cinque X-Men è senza dubbio il più difficile da usare. Infatti tutti i suoi attacchi lo rendono vulnerabile una volta effettuati. La sua unica caratteristica rilevante risiede nella capacità di "attaccarsi" a testa in giù al soffitto.



SUPER NES

CAPCOM

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

GRAFICA **78** *Fondali non eccezionali... ... ma sprite ben definiti.*

SONORO **70** *Niente di eccezionale.*

GIOCABILITA' **85** *Mosse varie e di facile esecuzione.*

LONGEVITA' **82** *Impiegherete già un po' di tempo per passare la prima missione; ed è solo l'inizio...*

GLOBALE **80** *Un picchiaduro con elementi platform che si distacca dai rigidi schemi imposti da Final Fight.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 16

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1

CONTINUE: PASSWORD

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1

CARTUCCIA: AMERICANA

INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

SAMURAI SHODOWN

Un altro successo della SNK approda sul sedici bit della Nintendo: dopo Fatal Fury Special è ora la volta del mitico Samurai Shodown.

Se non avete i soldi per comprarvi un Neo Geo non disperate, d'ora in poi grazie ai ragazzi della Takara potrete giocare con Haohmaru e i suoi compagni anche su Supernintendo. Ormai la realizzazione di conversioni di giochi SNK è avviata, dopo FFS e Samurai Shodown viene da chiedersi quanto ancora bisognerà aspettare prima di vedere convertiti per Supernintendo titoloni del calibro di King of Fighter '94. Samurai Shodown fin da quando uscì rappresentò senza dubbio una grossa novità nel suo genere, visto che per abbattere gli avversari si utilizzano, oltre ai pugni ed ai calci, tutte quelle tecniche di combattimento basate sulle armi da taglio.





Non si può certo dire che l'alito di Kyoshiro sia dei più profumati: la sua "zaffata" incendiaria è davvero molto potente.

Questa foto vi mostra due tra le più potenti mosse del gioco, effettuate da due dei guerrieri più forti che la cartuccia mette a disposizione.



Il damerino del gioco se la prende con il povero terremoto che passava di lì per caso.

DA GOEMON ISHIKAWA AD HATTORI HANZO

Beh, direi che le premesse di un bel gioco ci sono tutte, adesso non ci resta che vedere cosa offre di bello questa cartuccia per SN. Prima di dare inizio ai combattimenti potrete scegliere il vostro guerriero tra i dodici combattenti che il gioco mette a disposizione. Andando a sbirciare nella videata opzioni, oltre al solito combattimento contro la CPU ed alla modalità a due giocatori, si può intravvedere la scritta "count down". Quest'ultima opzione rappresenta un po' il combattimento contro il tempo: vale a dire che se sceglierete la modalità "count down" dovrete cercare di abbattere nel minor tempo possibile tutti i personaggi del gioco. Man mano che



Galford l'amico degli animali utilizza il suo amichetto a mo' di arma contro i nemici.



Purtroppo alcune mosse di personaggi diversi si somigliano, per esempio questa combo di Jubei ai danni di Tam Tam, ricorda molto una mossa di Haohmaru.

Non c'è proprio niente da dire: Samurai Shodown per Supernintendo è davvero una conversione con gli attributi. La cosa che mi ha colpito (Katanakate a parte) più di ogni altra è stato un sonoro che definire fantastico sarebbe poco. I fondali ed il design dei personaggi rispettano più che dignitosamente quelli utilizzati nella versione Neo Geo. L'unico neo di questo gioco è forse rappresentato dalle dimensioni un po' ridotte degli sprite impiegati nella realizzazione dei personaggi. Forse in questa versione non potrete gustarvi l'effetto Zoom che caratterizza il vero Samurai Shodown, ma vi assicuro che vi divertirete molto giocando con Haohmaru e "soci".

MARCO MAZZOCCHI



ben realizzati, se poi a questo aggiungiamo superbi effetti sonori che possono essere ascoltati in Dolby Surround, ecco che otteniamo Samurai Shodown per SN: una conversione davvero ben realizzata.

Nakoruru è uno dei personaggi più veloci del gioco, inoltre il suo fido falchetto può rappresentare un vero e proprio pericolo.



Il "Plasma Wave" di Galford è ottimo per tenere a distanza il nemico.

andrete avanti con i combattimenti i secondi a vostra disposizione per ogni round diminuiranno. Nello schermo di gioco, oltre alla barra di energia vitale dovrete prestare molta attenzione all'indicatore di potenza. Quando questo indicatore posto nella parte in basso a sinistra dello schermo (nel caso siate il giocatore 1) farà lampeggiare la scritta "POW", il vostro potere offensivo raggiungerà la sua apoteosi. Per far sì che ciò accada dovrete incassare un bel po' di colpi. Oltre a cercare di evitare le "sciabbardate" degli avversari, dovrete evitare anche vere e proprie bombe che arrivano dal nulla. Comunque non tutto il male viene per nuocere, visto che dai fondali possono arrivare oltre agli ordigni già citati, anche riserve energetiche e monete d'oro. Per spezzare la tensione dei combattimenti, il gioco offre la possibilità di disputare diversi bonus stage, nei quali dovrete affettare alcuni spaventapasseri di paglia. I fondali che si possono ammirare nel gioco sono davvero

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

Haohmaru esegue un'altra mossa del suo repertorio.





I due Ninja del gioco sono di fronte chi vincerà?!

Questa è soltanto una delle schermate che avrete occasione di vedere durante ogni partita. Il signore che potete vedere nella foto è l'indigeno Tam Tam.



SUPER NES

TAKARA

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

GRAFICA 80

Questa conversione è davvero ben realizzata: tutti i personaggi sono praticamente identici al coin-op della SNK.

Peccato che le dimensioni dei personaggi siano un po'"ristrette".

SONORO 85

Gli effetti sonori sono nitidi e ben curati, inoltre i vari temi musicali rispettano fedelmente quelli della versione da sala.

GIOCABILITA' 85

Il controllo su ogni singolo personaggio è totale. Con un po' di allenamento si possono fare delle cose davvero "spaziali".

LONGEVITA' 82

Prima che imparerete ad usare alla perfezione tutti e dodici i personaggi passerà un bel po' di tempo.

GLOBALE 82

Samurai Shodown è un picchiaduro davvero ben realizzato che trova il suo punto di forza in una giocabilità davvero impressionante.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

THE LION KING

"La grafica non è tutto" si suol dire quando un gioco non è bello ma giocabile. Ma se la grafica è bella?



MD - E' l'ora di diventare grandi!



MD - Ancora un piccolo sforzo...

A Natale è stato uno dei film d'animazione più visti. La sua produzione ha richiesto parecchio tempo ed un fiume di denaro. Per effettuare alcune delle sue scene sono stati impiegati dei sofisticatissimi elaboratori elettronici. Parlo ovviamente di The Lion King, che ora è anche un videogioco. E quale aspetto poteva essere il più curato, se non quello grafico? Mi pare che le immagini mostrino al meglio la grande attenzione prestata alla cura estetica di questo gioco, che se forse non sarà ricordato come il titolo più giocabile della storia, di certo verrà preso ad esempio da parecchi programmatori per la sua grafica. Senza rimanere troppo sul livello degli elogi infondati, comincierei con l'illustrare le caratteristiche di un simile risultato. Un primo aspetto che fa della grafica un elemento essenziale e irrinunciabile per un gioco del genere è l'uso dei colori: ogni ambiente è ricreato con le giuste tonalità e con le appropriate sfumature, tanto che il paesaggio assume una certa consistenza in termini di profondità. In secondo luogo, le animazioni di tutto quello che si muove sullo schermo sono tali da far sembrare al giocatore di trovarsi ad avere a che fare con un cartone animato interattivo. Questo significa che il numero dei frame che conferisce mobilità ai vari sprite è talmente alto da renderli confondibili con quelli impressionati su pellicola proiettabile. Un terzo ed ultimo aspetto che considero fondamentale per questo tipo di impatto grafico, riguarda la generale armoniosità degli elementi visivi. Voglio dire che personaggi e ambienti si combinano alla perfezione, si mescolano e producono un risultato molto più apprezzabile che se si considerassero questi aspetti separati. In questo modo non si ha mai l'impressione di vedere animali che si muovono su uno sfondo, bensì una serie di esseri che si spostano all'interno di un ambiente.



MD - la grafica di questa versione risente dell'uso di un minor numero di colori.

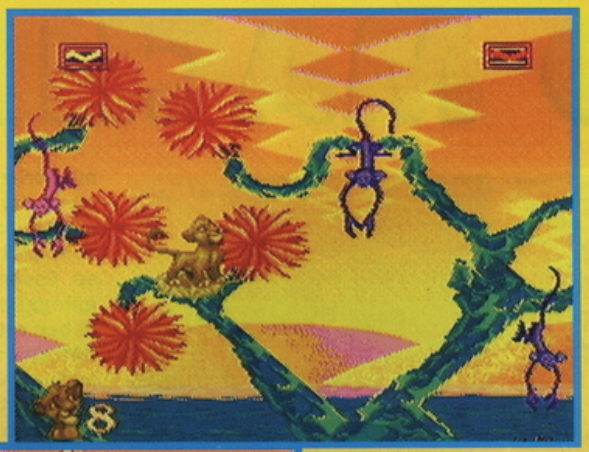


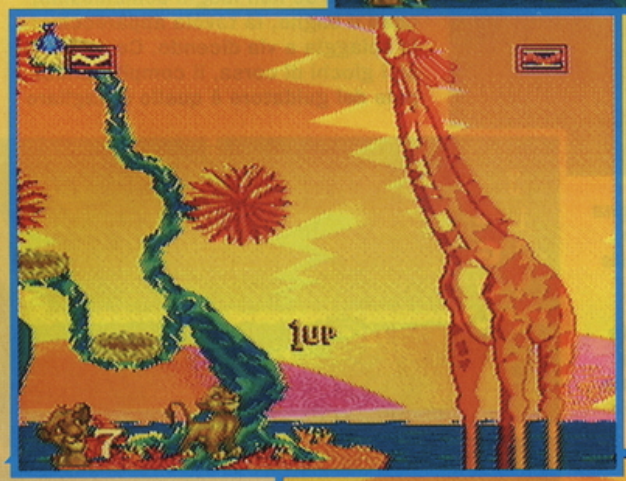
MD - Il ruzzolo è sempre un buon modo per evitare i pericoli.



L'APPARENZA INGANNA

Tutti siamo a conoscenza delle diversità che distinguono un videogioco da un cartone animato, quindi è giusto soffermarsi soprattutto sugli aspetti giocosi piuttosto che su altri. Al riguardo è fondamentale far sapere che la natura di questo gioco è quella propria dei platform. Il giocatore deve quindi muovere il leoncino (che nei livelli avanzati diventerà grande) e guidarlo attraverso una serie di



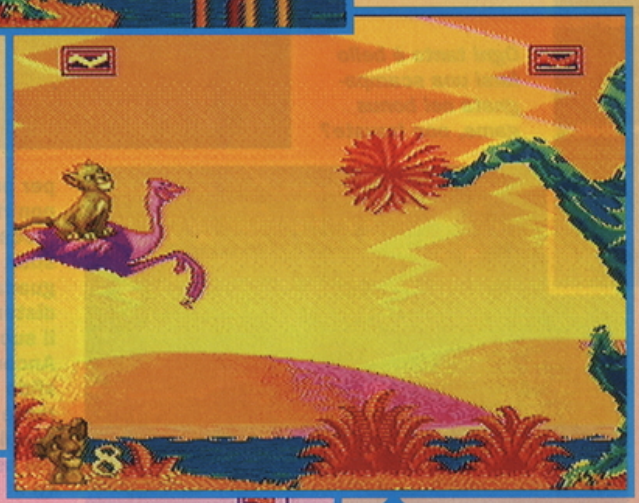


SNES - Per uscire da questo labirinto di scimmie bisognerà ruggirgli contro.

fare un esempio. Come la tradizione di questo genere di giochi impone, anche in TLK il giocatore può attaccare i nemici che lo minacciano usando il salto sul testone, facendo però attenzione a non colpirli nel momento sbagliato. In più, Simba è dotato

SNES - Una vita in più non guasta mai.

scenari che si susseguono in linea orizzontale, ma che non di rado presentano passaggi su piattaforme posizionate in verticale. Quindi alle corse ad ostacoli a cavallo degli struzzi, si alterneranno momenti in cui bisognarà arrampicarsi su montagne, tanto per





SNES - La sezione dello struzzo non è difficile, ma può irritare!

di alcuni movimenti particolari, che, in base al suo stadio di cucciolo o di adulto, gli consentono di agire nel modo più appropriato nelle diverse situazioni (ad

SNES - Una iena da quattro soldi...

Prima di chiudere con un giudizio, ci terrei a precisare che i problemi che ho prima esposto affliggono entrambe le versioni provate, le quali si differenziano per i soli aspetti audio-visivi per ovvi motivi tecnici. In definitiva, vorrei invece dire che il gioco è bello e divertente, quindi degno di essere preso in considerazione per un eventuale acquisto. Tuttavia, in una valutazione di questo tipo non bisogna dimenticare ciò che è stato detto precedentemente. In altre parole, se siete troppo esigenti, troppo pignoli e troppo poco amanti dei platform, questa cartuccia potrebbe non fare al caso vostro.

ANTONIO LOGLISCI

esempio, Simba grande può anche graffiare per attaccare). E' doveroso sottolineare che accanto ad una cura grafica strepitosa, troviamo anche una buona varietà di situazioni, altrimenti definite come cose da fare. Infatti, non sono poche le occasioni in cui si deve riflettere su quello che bisogna fare per superare un determinato passaggio. Ovviamente, tutto ciò non può che fare bene ad un titolo che si basa su una struttura di gioco tanto inflazionata. Per contro va detto che esiste un problema che non consente un totale e completo appagamento: mi riferisco ad una certa imprecisione nel contatto degli sprite, che quasi sempre è la causa principale della perdita di una vita. A lungo andare è anche possibile farci l'abitudine, ma ciò non toglie il fastidioso senso di frustrazione che si prova quando si manca la presa di una cima, o quando non si riesce ad eliminare in tempo un nemico. Inoltre, se si vuole scavare fino in fondo, un vero contenuto originale non è rintracciabile, così come pare inesistente quella che definisco complessità dell'azione, cioè quell'insieme di fattori che rendono un gioco vivo e frenetico. In definitiva, resta ancora da smentire la frase fatta " la grafica non è tutto!".



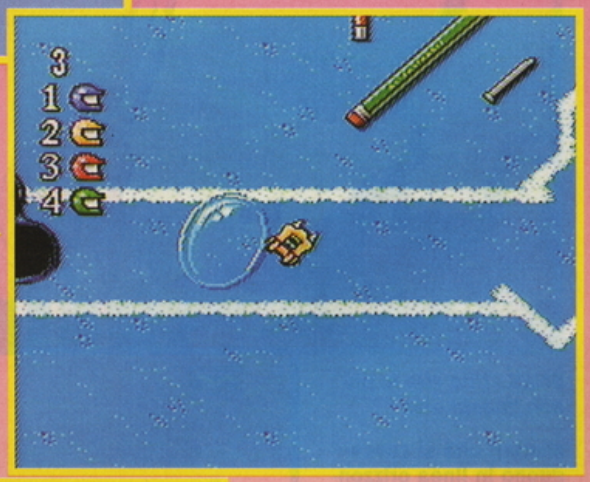
MICRO MACHINES

Il gioco di guida più divertente degli ultimi anni è finalmente arrivato anche su SNES... alleluja!

Circa un anno e mezzo fa uscì, per Mega Drive, un gioco di corse del tutto particolare. Il giocatore doveva infatti pilotare delle miniature di macchine attraverso una serie di percorsi del tutto improbabili. Oggi, dopo l'uscita della seconda versione per MD, è finalmente disponibile Micro Machines anche per il Super di casa Nintendo. Non ho intenzione di indagare sui motivi di tale ritardo, ma certo non si può fare a meno di sottolinearne l'estrema negatività. Al di là di questo, è doveroso fare una rapida rassegna delle caratteristiche principali di questo titolo. La prima cosa da rilevare è il tipo di visuale, che come appare dalle foto è quella dall'alto. Nonostante la sua estrema funzionalità, per ottenere le prestazioni migliori è pur sempre necessario memorizzare la successione delle curve dei vari tracciati. Una cosa da niente, dal momento che la forma delle piste non è mai troppo complessa. Essenzialmente il giocatore deve gareggiare con altre vetture alla guida di ben otto macchine differenti, su altrettanti tracciati. La peculiarità delle piste consiste negli scenari sui quali sono state disegnate, in quanto altro non sono se non luoghi comunissimi, quali il bagno, la tavola apparecchiata, la spiaggia e via dicendo. Come nei tipici giochi di corsa, il compito principale del guidatore è quello di tagliare per primo il traguardo. Ciò non rientra negli obiettivi del giocatore quando questo sfida un amico, visto che per guadagnarsi la vittoria deve distanziare di una schermata il suo diretto avversario. Ancora più divertente è la sfida a quattro giocatori, durante la quale le strategie di coppia e i trucchetti più sporchi assumono un ruolo decisivo al fine del risultato. Il divertimento è così assicurato per tutta la famiglia... Peccato solo per il ritardo!



Prima di fare sul serio, bisogna fare un giro di qualificazione sulle barchette nella vasca da bagno!

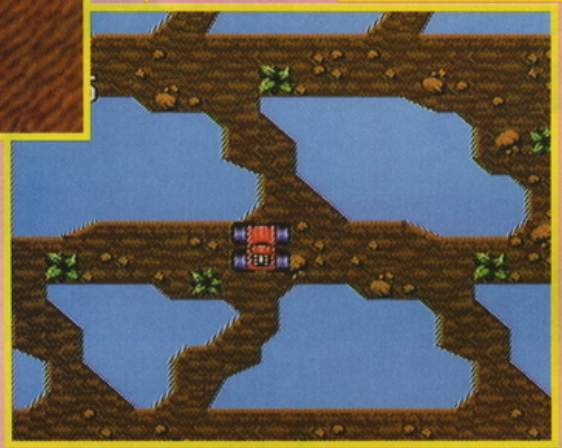


Accidenti! Questa bolla di sapone è riuscita a bloccare la corsa della mia vettura.

Ogni tanto è bello farsi una scampagnata nel bonus game, non trovate?



Gli ostacoli che segnano il tracciato sono spesso oggetti come questi.



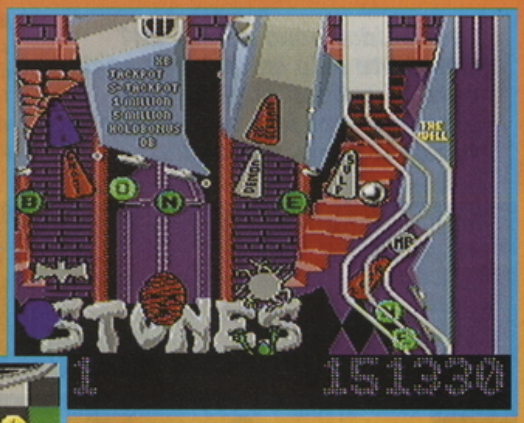


Il punto forte del gioco è senza dubbio la giocabilità. Manovrare le macchinine è un vero piacere, soprattutto quando si devono controllare le sbandate alle uscite delle curve. Il modo a due o più giocatori è poi favoloso, e non esagero se dico che è in grado di far fare le ore piccole a coloro che sono abituati a giocare in gruppo ai videogame (adesso sapete di chi è la colpa se CVG esce in ritardo! NdMaurizio). L'unico appunto da fare, riguarda l'incredibile ritardo con cui è stata prodotta questa versione, perché è colpa sua se mi tocca definire la grafica, il sonoro e la totalità del gioco non del tutto eccezionale. Il tempo è passato anche per questo gioco, soprattutto perché Micro Machines 2 è talmente meglio da far cadere questo titolo su un livello più basso.

ANTONIO LOGLISCI

PINBALL FANTASIES



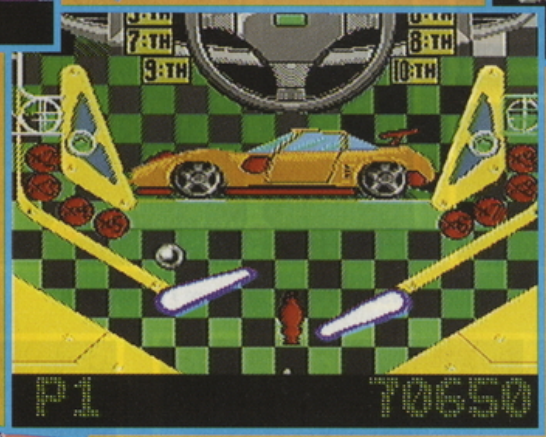


Veloci sulla rampa dei fantasmi!

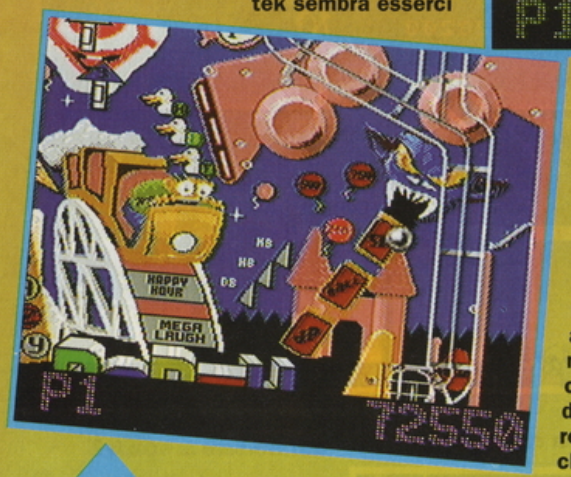
Dentro il tunnel degli orrori vi spettano tanti punti.

Nel secondo tavolo dovrete dar prova di grande velocità.

Finalmente il flipper più bello per Amiga è giunto anche su SNES. Ora pure i possessori della suddetta console potranno esaltarsi facendo incredibilioni di punti con una sfera d'acciaio!



Era ora che qualcuno convertisse questo bellissimo gioco anche per la macchina della Nintendo, e la Gametek sembra esserci riuscita abbastanza bene (anche se non ha raggiunto i risultati della versione Amiga). I "tavoli" a disposizione sono in tutto quattro: Party Land, Speed Devils, Billion Dollar Man Show e Stones Bones. Il primo è ambientato in un Luna Park, con giostre e ottovolanti, il secondo ha come tema il mondo delle corse, con la sfera proiettata a velocità folle sulle rampe, mentre il terzo è uno show televisivo, dove si deve portare a casa più "dindi" possibile. Infine l'ultimo (che tra l'altro è anche il migliore) consiste nell'uscire vivi e vegeti da una casa stregata. Per quanto riguarda la parte tecnica, il sonoro è realizzato molto bene, con musiche accattivanti ed effetti sonori "flipperistici", mentre la grafica non è certo la migliore vista su un Super Nes, ma questo non vuol dire che non sia coinvolgente. Insomma, anche se non sarà il gioco che avete sempre sognato di possedere, Pinball Fantasies è il miglior flipper in circolazione per Super Nes (anche perché è anche l'unico) e ci giocherete fino a totalizzare milioni di punti. Dopo di che, se non sarete soddisfatti, potrete sfidare anche i vostri amici (fino a un massimo di otto), rendendo così sempre accesa la sfida.



Il tavolo di Stones Bones è molto caratteristico.



In alcuni tavoli avrete un flipper in più.

Che bello! Ho sempre sognato di fare milioni semplicemente premendo un tasto e di vedere una pallina che va in un buco, facendo così accendere migliaia di luci che ti abbagliano! Pinball Fantasies è una di quelle classiche cartucce che si possono giocare anche in cinque minuti, data la sua grande semplicità e immediatezza di gioco e ciò è il suo grande punto a favore. Se il fatto di essere un gioco adatto a tutti (del resto chi rifiuterebbe una partita a flipper?) può essere considerato un grande vantaggio, non si può dire lo stesso del costo del gioco, visto che non tutti avranno voglia di spendere un bel pacchetto di biglietti da mille per un flipper, quando possono invece comprarsi un altro gioco più coinvolgente e dalla qualità grafica senz'altro più elevata. In definitiva Pinball Fantasies è il classico gioco infinito, che cioè potrete giocare e rigiocare cercando di battere i vostri record. In ogni caso, se volete comprarlo dateci una bella occhiata nel vostro negozio di fiducia, prima di fare un passo magari troppo affrettato.

RAFFAELE GOMIERO

SUPER NES

FLIPPER	81 GIOCABILITÀ	73 GRAFICA	82 GLOBALE
	86 LONGEVITÀ	80 SONORO	

21TH CENTURY ENT.

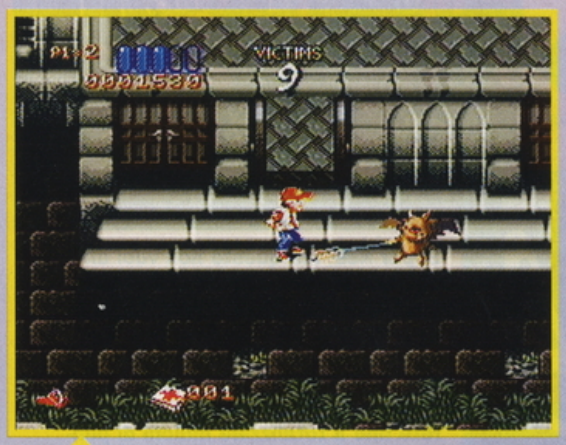
GHOUL PATROL

I vostri idoli sono dei falsari? Comprate solo imitazioni e snobbate gli articoli originali? Da grande volete fare tante tante fotocopie? Che scandalo!

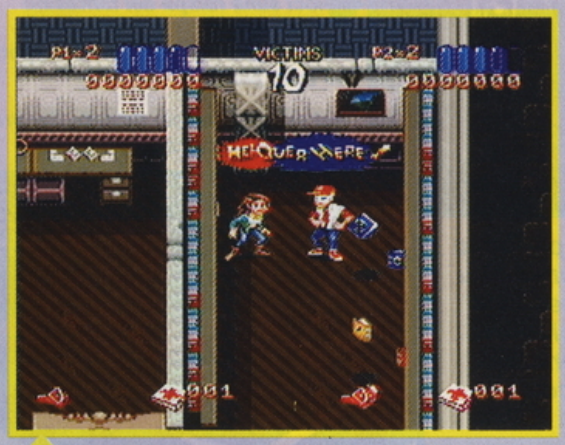
Alcuni effetti sonori, certe animazione e diversi elementi della giocabilità sono tratti direttamente dal titolo della Konami! Tuttavia non potrebbe essere altrimenti, visto che questo ne è il seguito. E per sapere se sia riuscito bene, o meno, non vi resta che inoltrarvi nella spiegazione di questo gioco da paura...

I SOLITI STUPIDI

Tanto per cambiare, due bambocci saputelli hanno evocato, loro malgrado, un'orda di demoni e fantasmi, che hanno preso subito d'assalto la dimensione in cui vive l'uomo. Come la tradizione impone, gli stessi che hanno fatto il danno devono riparare, anche a costo di lasciarci la pelle brufolosa. E' superfluo rilevare che le sorti della coppietta sono riposte nelle abili mani del giocatore, il quale deve sfoderare tutte le sue doti di pistolero. Ogni ambientazione è composta da una serie di livelli nei quali il compito precipuo del giocatore consiste nel trovare e salvare dieci individui, prima che questi cadano nelle forti fauci dei demonazzi. E' dunque necessario muoversi velocemente attraverso gli enormi labirinti di porte e muri, se non si vuole perdere un mucchio di bei punticini. Per facilitare il ritrovamento delle persone è stato impiegato un sistema davvero originale: quando ci si trova

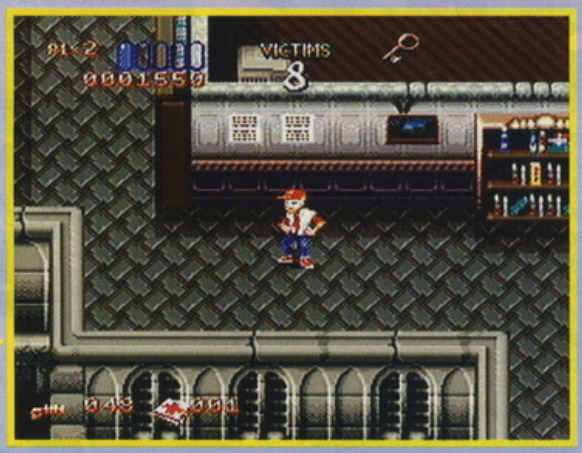


Sembra proprio di essere finiti all'Inferno!

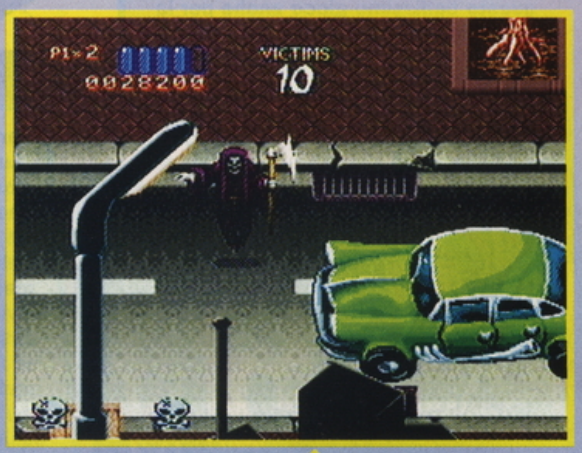


Forse è il caso di usare i medicinali.

Ricordate ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS? Ebbene, questo gioco ne è la fotocopia. Non voglio dire che ci assomiglia, ma proprio che alcuni particolari sono gli stessi in entrambi i giochi.



Nel modo a due giocatori, uno dei due deve per forza indossare le vesti femminili...

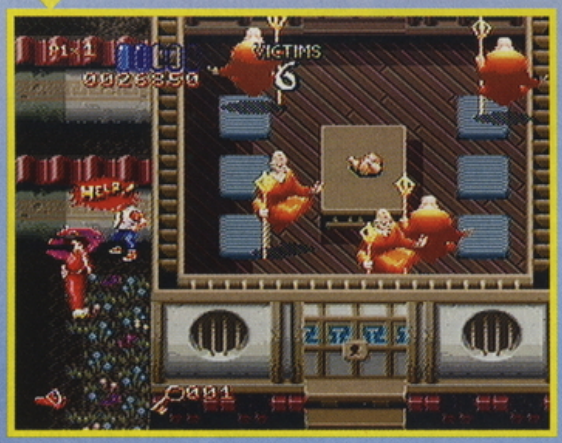


Per favore mi fareste attraversare la strada?

Avere le sembianze di un volatile in acqua non è per niente conveniente.



Vieni a fare un giro con me, bella cinesina?





La sfida con il boss di fine livello è davvero avvincente.

ze del proprio omino e cure per le ferite. Dopo aver superato un certo numero di livelli bisogna misurarsi con un boss tutto particolare, nel senso che il suo aspetto e il suo modo di combattere lo rendono tanto ridicolo quanto pericoloso. Una volta superata anche questa prova, si ottiene una password e si passa all'ambiente successivo.

NON SI ERA MAI VISTO!

Dalle foto dovrebbe risultare evidente l'estrema somiglianza del gioco con il titolo precedente. Tuttavia esistono migliorie e alcune aggiunte che rendono, nei dovuti limiti, il gioco "nuovo". In primo luogo il sistema di controllo vanta ben tre funzioni in più, o meglio ben tre azioni supplementari che il nostro personaggio può compiere. Infatti, oltre a poter scegliere armi e oggetti da utilizzare, è possibile correre, saltare e perfino effettuare scivoloni. In questo modo uscire dalle situazioni più critiche dovrebbe essere più semplice, ma non per questo il gioco è più facile. Quello che i programmatori hanno cercato di eliminare è quel senso di impotenza che i comandi di Zombies davano al giocatore che si vedeva costretto a trovare una via di fuga, senza averne i mezzi per prenderla. Di conseguenza posso tranquillamente dire che la giocabilità è notevolmente aumentata. In secondo luogo, le diverse ambientazioni rendono il gioco realmente vario, perché, invece di alternare in ordine casuale schemi e scenari che in fin dei conti non sono tantissimi, segue un filo logico di successione, al fine di delineare un chiaro tragitto che porta i protagonisti dalla dimensione umana invasa dai demoni, fino al mondo di origine degli esseri invocati. Come dire... copioni sì, ma con rispetto!

nelle vicinanze, si potrà individuare la posizione dei malcapitati grazie alle loro richieste di soccorso che compaiono sullo schermo. Se si tralascia la grande quantità e diversità dei mostri che vanno a spasso per i livelli, un aspetto che colpisce come un pugno in un occhio è rappresentato dalla buona varietà di oggettini collezionabili: parte di questi sono armi, che si possono raccogliere in gran quantità e selezionare con l'apposito tasto; il resto consiste in chiavi per aprire le porte, pozioni dagli effetti micidiali sulle sembianze del nostro omino.



Qualcuno ha bisogno di aiuto... arrivoooo!



Un tipico esempio di situazioni folli.

Come ho potuto già dire, esistono dei particolari che arricchiscono e rendono Ghoul Patrol un gioco niente affatto superfluo, in quanto si presenta come una nuova sfida basata su una struttura di gioco geniale e già osannata. La diversità di ambientazioni legate tutte dall'atmosfera tenebrosa, la possibilità di compiere un gran numero di azioni, insomma il piacere che si prova nel rispedire a casa loro demoni e fantasmi a colpi di laser è troppo grande e allettante per gli amanti del genere. Ma non sono solo loro quelli a cui il gioco è indirizzato, visto che l'ottimo sistema di gioco a due giocatori, in collaborazione tra loro può attirare l'attenzione di tutte le coppie affiatate di videogiocatori. Unico disappunto riguarda la longevità, che è perlomeno dubbia, ma che tuttavia non è decisiva in caso di un eventuale acquisto.

ANTONIO LOGLISCI

SUPER NES

VIRGIN

SVILUPPATORI: LUCASARTS

SPARATUTTO

GRAFICA 88
Ambienti e personaggi realizzati decisamente bene.
Uso dei colori più che apprezzabile.

SONORO 80
Musichine tenebrose.
A lungo andare possono diventare noiose.

GIOCABILITA' 89
Sistema di controllo abbastanza immediato.
Per giocare bene, bisogna prenderci un po' la mano.

LONGEVITA' 80
I livelli sono labirinti molto grandi, pieni di passaggi nascosti e trabocchetti.
Il numero dei livelli non è poi così alto.

GLOBALE 79
Un buon gioco, che ha per difetto la troppa somiglianza con l'"antenato"!

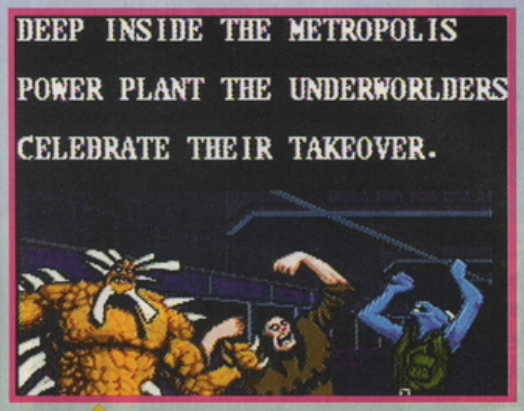
AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

Era una tranquilla notte di mezz'estate, quando terribili alieni misero le mani sulla centrale elettrica di Metropolis, creando un blackout totale... Questo è un lavoro... per l'AEM!

In questo nuovo titolo per il vostro SNES viene ripreso uno degli episodi fondamentali nella storia dell'ex-punta di diamante della Comics DC. Molti di voi forse ricorderanno lo stratagemma della casa editrice adottato per riportare sulla cresta dell'onda l'ormai dimenticato Superman, facendolo morire e poi rinascere in quattro nuove forme, creando, così, altrettante nuove testate fumettistiche.
Strutturalmente il gioco rientra nei canoni classici dei picchiaduro alla Final Fight, dove il nostro eroe dovrà farsi strada eliminando tutti gli alieni e non, che gli sbarreranno la strada. Come è possibile immaginare, avremo il solito Boss di fine livello da stendere a suon di mazzate. L'"Uomo d'Acciaio" avrà a disposizione, oltre ai devastanti pugni, temibili scariche laser che gli partiranno dagli occhi; potrete anche utilizzare un numero limitato di colpi speciali, che distruggeranno tutti i nemici che si trovano in quel momento nello schermo. Naturalmente non poteva mancare la possibilità di svolazzare tranquillamente sopra i cari alieni, sicuri di non essere disturbati mentre vi godete il panorama. Nella vostra estenuante lotta contro il Male avrete comunque la possibilità di recuperare l'energia persa e i colpi speciali utilizzati, grazie ai relativi bonus. Graficamente il gioco è stato ben realizzato, anche se i fondali sono solo discreti, e lo sprite di Superman nelle sue forme alternative è stato riprodotto dal fumetto in maniera fedele. Gli effetti sonori, come del resto le musiche che accompagnano l'avventura, sono gradevoli, ma non si possono certo definire incalzanti. Pilotare il vostro eroe sarà molto semplice, ma dovrete forse sudare un po' di più quando sarete



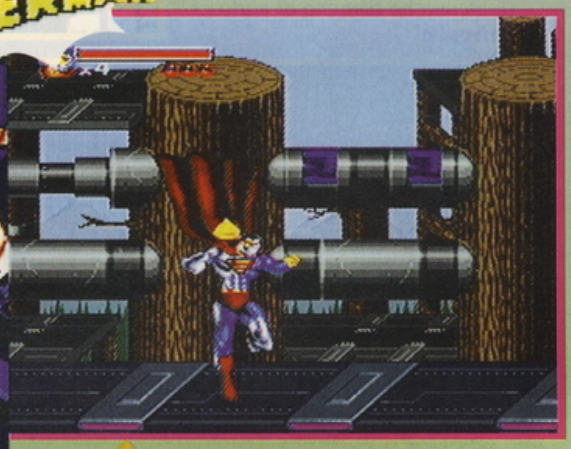
Ecco qui gli alieni che festeggiano allegramente la distruzione della centrale elettrica di Metropolis...

...Solo un uomo è in grado di fermarli e costui è...





Questo è il colpo speciale di Superboy, che spazza via tutti i nemici visibili.



Accidenti da quassù si vede la casa di LOG!

E ADESSO SONO VOLATILI PER DIABETICI PER TUTTI!



SUPERMAN

Il più grande eroe di tutti i tempi, che combatte contro il male a difesa del mondo. La sua super-arma è un raggio ottico, mentre l'attacco speciale consiste nel Pugno-terremoto.

SUPERBOY

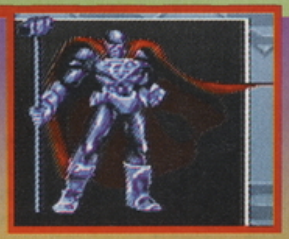


Il giovane clone del paladino della giustizia, possiede una super-arma molto simile a quella di Eradicator, mentre l'attacco speciale è un raggio cinetico davvero spettacolare.



ERADICATOR

Avendo come super-arma il raggio di energia e come attacco speciale il raggio distruttore, Eradicator è forse la più veritiera rinascita di Superman.



STEEL

L'"Uomo d'Acciaio" può scagliare temibili proiettili come super-arma, mentre come attacco speciale utilizza il suo mastodontico martello per sbarazzarsi degli incauti che osano sbarrargli la strada.

Il gioco in se stesso non introduce nulla di innovativo; la grafica è stata sicuramente ben curata, ma come si sa, non è bello ciò che è bello... Un' altra pecca è forse da riscontrare nella possibilità dei continua, che anche se sono infiniti, ci obbligano a tornare all'inizio dello stage! Devo dire che giocandoci mi ha ricordato in alcuni tratti Batman Returns, il quale a suo tempo mi aveva dato più o meno le stesse sensazioni. Tutto sommato TD&RoS è un gioco discreto, da acquistare se avete visto tutti e quattro (o cinque?) i film di Superman e avete comprato almeno una copia dell'episodio in questione.

ALPIDIO MELCHIONNA

SUPER NES

SUNSOFT

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

GRAFICA 82

Personaggi fedeli al fumetto.

Sfondi privi di particolari.

SONORO 70

Carine le musichette che vi accompagnano nella dura lotta contro il male.

Effetti sonori senza troppe particolarità.

GIOCABILITA' 80

Facile ed immediata.

Il numero di mosse disponibili per sterminare gli alieni è un po' ridotto.

LONGEVITA' 74

La difficoltà va crescendo manmano, avanzando nei livelli.

Con un po', (a dire il vero proprio poca), di pratica non avrete troppi problemi.

GLOBALE 80

Adatto a tutti gli amanti del genere, ed ovviamente a quelli di Superman!

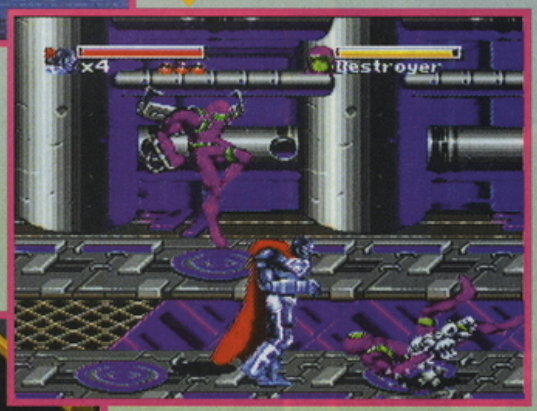
AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':



Quello che ci vuole per un teppistello da strapazzo è solo una bella scarica di energia.

un bel da fare con nemici di ogni tipo, capaci di farvi rimpiangere un bel cappottino alla kriptonite. A capo di questa orda di cattivoni c'é Doomsday, il sicario venuto dallo spazio, che aspetta solo il momento buono per farvi la pelle. Ma anche quando riuscirete ad eliminare il vostro killer riceverete un cazzottone spaziale che vi spedirà, ahimè, all'altro mondo. Comunque non di-

Ecco il mastodontico Steel in azione.



accerchiati dai nemici, specialmente quelli più cattivi, visto che il nostro paladino della giustizia, pur essendo più veloce di un proiettile, è molto più lento di un alieno armato di laser a ripetizione. Avrete quindi



Vorrei proprio sapere chi ha fatto entrare questi tipi loschi nel mio ascensore privato...

sperate perché il bello deve ancora venire...

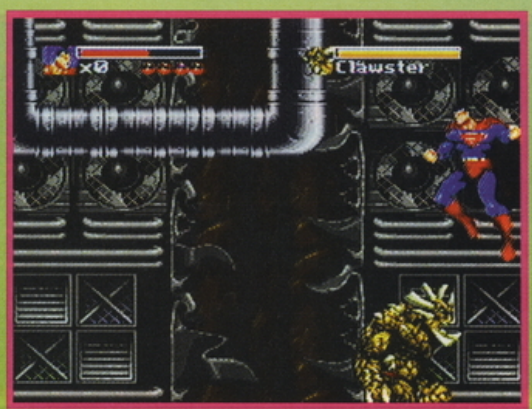
E ADESSO GUARDA UN PO' COME TI RINASCO!

E' giunto il tempo di impersonare la prima delle quattro rinascite di Superman: "Cyborg"! Creato unendo parti cibernetiche al vecchio corpo di Superman, darà filo da torcere ai nostri



CYBORG

Metà macchina e metà uomo, è formato da parti organiche ricavate dal DNA di Superman. La super-arma, una pistola laser, è racchiusa nel suo braccio; utilizzando l'attacco speciale, Cyborg lancia una bomba distruttiva.



odiati nemici. Negli stage successivi avrete modo di controllare "Eradicator", capace di sprigionare letali scariche di energia, "Superboy", creato dal DNA del nostro beniamino (ha l'aspetto di un, ehm...! simpatico teenager), ed infine "Steel", forse la più possente ed inquietante rinascita di Superman, tanto forte da spazzare via i suoi avversari con un solo colpo di martellone! Non cantate vittoria troppo presto! Doomsday vi aspetta con gli aculei davvero ben affilati!

Ehi, tu, ammasso di trucioli, guarda che sono qui sopra!

VIEWPOINT

Mondi fantastici e creature bizzarre sono gli ingredienti principali di Viewpoint. Direttamente dal Neo Geo lo sparatutto targato SNK è ora disponibile per il sedici bit di casa Sega.

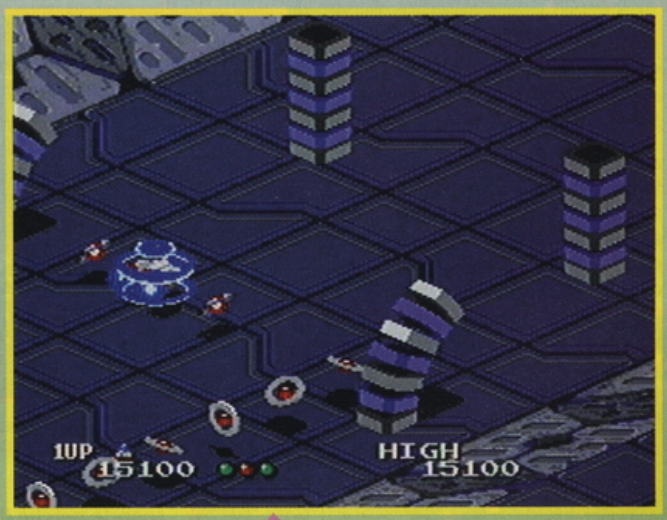
Viewpoint si potrebbe definire come la reinterpretazione in chiave moderna di uno degli sparatutto più famosi del passato qual è il mitico Zaxxon. Essenzialmente ciò che accumuna VP e il vecchio sparatutto sopraccitato è il particolare tipo di visuale prospettica utilizzato in luogo dei classici schermi di gioco a scorrimento orizzontale o verticale. Nella maggior parte degli sparatutto non si fa caso a ciò che si distrugge: si spara e si va avanti. In Viewpoint questo non accade: infatti è impossibile, durante una partita, fare a meno di ammirare gli splendidi fondali che accompagnano l'intera missione. Questo Viewpoint per Megadrive in quanto a grafica rispecchia in pieno la stupenda versione originale per Neo Geo.

DAL NEO GEO AL MEGA DRIVE

Bene, direi che a questo punto possiamo arrivare al dunque. VP per MD vi offre la possibilità di basare le vostre partite su tre differenti livelli di difficoltà, tanto per dare ai più inesperti la possibilità di farsi un po' le ossa prima di cominciare a fare sul serio. All'inizio di ogni partita avrete a disposizione un numero base di tre navicelle (che possono aumentare ad ogni tot di punteggio), ognuna equipaggiata con tre differenti tipi di armamento. Il vostro arsenale iniziale sarà costituito da una bomba incendiaria, da missili a ricerca automatica e da un'onda sonica. Durante la vostra missione potrete contare su due potenziamenti fondamentali che consistono in due navicelle di sup-



Con un pizzico di tempismo potrete distruggere anche la croce rotante.



Già nel primo stage si possono ammirare alcuni tra gli esseri più bizzarri presenti nel gioco: questi "piloni elastici" ne sono un chiaro esempio.

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

ECCOVI ALCUNI BOSS DI FINE LIVELLO

Non sottovalutatelo solo perché è il primo: questo boss è molto pericoloso, soprattutto quando parte alla carica.



Questo essere mostruoso è davvero infido e trova il suo punto di forza nelle sue chele gigantesche, che è in grado di lanciare a mo' di missili.



Quella che vedete nella foto è la vera natura dell'enorme granchio che avete appena visto!



All'inizio ero un po' scettico riguardo alla qualità di questa versione per Megadrive, poi tra una partita e l'altra mi sono dovuto ricredere. Ciò che mi ha più colpito è stata la fluidità con la quale si muovono tutti i protagonisti presenti nel gioco. Anche le musiche di sottofondo svolgono bene il loro lavoro: forse si sarebbe potuto fare qualcosa di più per ciò che riguarda alcuni effetti sonori, tipo il caricamento del raggio laser. Se proprio vogliamo andare a cercare il pelo nell'uovo potremmo dire che l'astronave del secondo giocatore è bianca e non rosa come nella versione originale. Eh sì, finalmente tutti i possessori di Megadrive potranno "sciallarsela" con uno sparatutto di buona fattura.

MARCO MAZZOCCHI

MEGA DRIVE

SAMMY

SVILUPPATORI: INTERNI

SPARATUTTO

GRAFICA 90 — *La grafica utilizzata in questo gioco è davvero superba, inoltre le animazioni dei vari "personaggi" possiedono una fluidità più che dignitosa.*

SONORO 80 — *I temi musicali di questa versione sono molto simili a quelli del coin-op del Neo Geo.*

Il "rumore" provocato dalla carica del "beam" alla lunga può essere cancerogeno.

GIOCABILITA' 80 — *E' discreta soprattutto se sceglierete di giocare con un joystick.*

LONGEVITA' 80 — *Terminare il livello "Hard" non sarà per niente facile.*

Peccato che il gioco metta a disposizione la possibilità di continuare all'infinito.

GLOBALE 85 — *Nel complesso Viewpoint è un discreto sparatutto che sicuramente divertirà parecchio tutti i possessori di Megadrive. Tra gli aspetti migliori del gioco spicca una grafica davvero accattivante.*

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

porto e in una barriera. Le navicelle di supporto aumenteranno la vostra potenza offensiva: il raggio d'attacco non sarà più costituito da un unico flusso bensì da tre. Il potenziamento è quindi di tipo progressivo, vale a dire che se avrete la sfortuna di perdere una navicella dovrete cercare di resistere con un unico "beam" (raggio laser) fino al prossimo aggan-





Fate attenzione alle mine vomitate da questo pesciolino azzurro.

cio laterale. Molte volte può capitare che per eliminare un nemico non basti un flusso di tre raggi; per ovviare a questo problema potrete caricare al massimo il vostro beam (tenendo premuto il tasto di fuoco per un paio di secondi) in modo tale da ottenere il massimo della potenza. Se ancora questo non dovesse bastare, "menate" una bomba e non pensateci più. In livelli avanzati, tipo il quarto, avrete al possibilità di incrementare il vostro punteggio a dismisura: infatti distruggendo interi stormi di nemici otterrete stelline dorate a punteggio progressivo (la prima vale 500 punti, la seconda 1000 e così via).

Se vi è cara la vita vi consiglio di centrare con un beam a piena potenza gli occhioni rossi di queste pericolose tartarughe giganti.

Anche questo "tafano" gigante possiede due trasformazioni: per cui prima di cantare vittoria aspettate un attimino.

Faccia d'osso è uno dei più ostici da eliminare, infatti per toglierlo di mezzo dovrete distruggere tutte e quattro le sue facce. Ma non finisce qui...







WOLVERINE: ADAMANTIUM RAGE

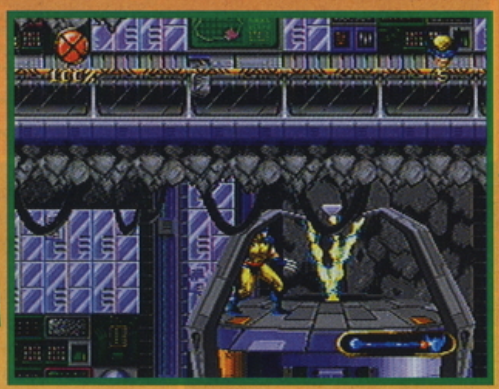
"Chi siamo?", "Da dove veniamo?", "Come pagare il mutuo della casa?": queste sono le classiche domande con la "D" maiuscola che tutti gli umani si pongono. Non vedo perché non debba farlo anche un mutante come Wolverine...

In effetti è proprio questo lo scopo del gioco: far ritrovare a Wolverine le sue origini. Dovremo dunque, nei panni del succitato supereroe, penetrare in un laboratorio segreto dove è stato "invitato" da una lettera anonima. Questo è il pretesto per introdurre l'ennesimo platform-game con elementi picchiaduro su console. Infatti tramite i poteri di Wolverine dovremo farci strada attraverso sette lunghi livelli alla ricerca delle origini del nostro eroe, picchiando praticamente ogni cosa che ci capiti "sottoartiglio", come robot e guardie, e affrontando numerosi super-cattivoni al fine di arrivare al confronto finale con Fitzroi. Le mosse a nostra disposizione sono tante, ma tanti sono anche i nemici che si opporranno alla riuscita della nostra missione. Rispetto a molti altri titoli di questo genere, Wolverine può contare su una longevità molto alta, dovuta alla struttura a labirinto dei livelli che dovremo affrontare in un preciso limite di tempo (pena l'incontro con una bambina Cyborg progettata appositamente per l'eliminazione di Wolverine). Insomma è un titolo che possiede tutti gli elementi per essere un buon gioco, ma la frustrazione che spesso assale il giocatore contribuisce a svalutarlo rispetto alle sue reali capacità.



Una scena della bella introduzione che ci spiega il motivo della visita di Wolverine al laboratorio segreto.





Prima di cominciare a giocare potrete consultare un comodo database dove sono contenute tutte le informazioni sui vostri avversari.

All'interno di questo complesso non ci saranno solo guardie e robot a sbarrarci la strada: dovremo fare attenzione a questi laser.

Questa è la prima difficile prova che dovrete affrontare: distruggere questo robottone non sarà infatti un'impresa facile.



Certi pezzi di arredamento non hanno proprio un gran gusto: mutanti in salsa verde, bleah!



SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

MEGA DRIVE

PICCHIADURO

GIOCABILITÀ	GRAFICA	GLOBALE
78	80	78
LONGEVITÀ	SONORO	
80	68	

ACCLAIM

Mah, dopo aver visto X-Men su SNES questo Wolverine non mi ha fatto una grande impressione, anche se (sonoro a parte) non si può dire che sia scadente dal punto di vista tecnico. Certi elementi, come grafica e longevità, sono senza dubbio superiori alla media del genere, ma la cosa che più tradisce in Wolverine è l'eccessiva difficoltà di alcuni passaggi che genera molto facilmente un senso di frustrazione piuttosto marcato. Anche il sistema di comando risulta un po' impreciso e spesso non si riesce a capire come abbiamo fatto a superare un punto senza l'aiuto divino. Tuttavia se riuscite a passar sopra a questi difettucci, Wolverine potrebbe anche interessarvi, poiché la sua lunghezza (ben sette enormi livelli) vi costringerà ad impiegare parecchio tempo per vederne la fine, sempre che non abbiate già scagliato la cartuccia contro il muro.

CARLO BARONE

Ieri gli unici... ...oggi i primi

Computer Land

SEDE SPEDIZIONI : Via IV Novembre , 46 Cassano Magnago (VA)

TEL. 0331 / 204074 - 0331 / 281343

NUOVO NEGOZIO:COMPUTER LAND 3,Via Magenta 14, VARESE

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

NOVITA' Super Famicom & Super Nes

LUPIN III
G-Gundam
Mobil Warrior Gundam
Great Battle IV
S.Tetris III
Mickey's Tokio Disney
Biker's M.From Mars
Sea Quest DSV
Power Instinct
Flink
Robotrek
ASP:Air Strike Patrol
Aretha 2
Star Gate
Mr Tuff
Starfleet Academy
Stargate
Rise Of The Robots
The Shadow
Indy Car Racing N.M.
Human Grand Prix III
Stone Protectors
Impos. Mission 2025
Sworld World Sfc 2
Super Drakkhen
Undercover Cops
Dungeon Master II
Estpolis II
T-Rex
Silvester & Tweety
Nice The Shot
S.Turrican 2
Experimental Surgeon
....

NOVITA' Sega Megadrive & Megadrive CD

Kartoon Kombat
Power Instinct
Rainbow Island
Serious Soccer
ClayFighter
Tiny Toon All Star
Panorama Cotton
Hardcore
Speed World
J-League Pro Striker II
Snatcher CD
Return To Zork CD
Gun Fighters CD
Nyst CD
Battlecorps CD
Novastorm CD
Battletech CD
Mr Tuff CD
Chuck Rally CD
Space Ace CD
Samurai Shodown CD
Power Rangers CD
Masked Rider CD
Snatcher CD
Load Star CD
....

NOVITA' PC Engine

Basted
Xak III
Pc Cocoron
Fatal Fury II Sp. AC
Advanced VG
C.Fantasy IV Part II
Dragon Ball Z
Salermoon
Blood Gear
Chicky Chicky Boys

NOVITA' Game Boy

FIFA Soccer
NBA Jam
Samurai Spirit
SD Fatal Fury 2
Truck Masters
Aladdin
Yogi Bear
Tasmania 2
Breakthru
Kick Off 3
Jurassic Park 2
Bomberman
.....

NOVITA' Amiga IBM ,CD 32 ,IBM-CD Vasta Scelta CD IBM X-Rated

NOVITA' Game Gear

Fatal Fury Sp.
Samurai Shodown
Power Rangers
Popeye's Beach Vol
Coca Cola Kid
Sonic & Tails 2
Gun Star Heroes
Chpfliter 3
Puyo Puyo II
J.League Soccer

NOVITA' Lynx

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

DISPONIBILE SEGA CD X E MEGAJET (portatili)

SEGA 32X

Virt. Racing Deluxe
Doom
Star Wars Arcade
Cosmic Carnage
Metal Head
Ecco The Dolphin
S.Space Harrier
Fred Couples Golf
Stellar Assault
Shadow Of Atlantis
Super Motocross
Tempo
Fahrenheit
College Basketball

3DO

Cyber Clash
Ishar 3
11Th Hour
Space Ace
Need For Speed
Dragon Lore
Gex
Quarantine
Striker
...

SATURN

Virtua Fighter
Myst
Race Drivin'
Mystic Mansion
Gale Racer
Clockwork Knight

JAGUAR

Ray Man
Kasumi Ninja
Dismembered
Zool II
Dragon
Bios Fear
Alien Vs Predator
Jaguar F1
Checkered Flag 2
Ultra Vortex
D.Dragon V

NEOGEO CD

Street Hoop
Sam.Shodown 2
Sam.Shodown 2 CD
W. Heroes Jet CD
C. Revenge CD
Aggr. D.Combat CD

NEC FX

Team Innocent
Battle Ace
Neo Generation
....

BANDAI BA-X(cd)

L'unica Console con SOLO giochi di cartoni animati GIAPPONESI

SONY PLAYSTATION

Ridge Racer - Toshinden - Cybersled -
Twin Bee - Parodius - Star Blade - Gundam RX 78

I TITOLI ELENCATI IN QUESTA PAGINA RAPPRESENTANO SOLO LE NOVITA' IN USCITA DURANTE IL MESE IN CORSO.
MIGLIAIA DI TITOLI IN MAGAZZINO. RICHIEDETECI IL LISTINO!!!

M.System,Megadrive,Game Gear,32X,Saturn,Pcengine,Nec FX,Nintendo, Super Famicom,3DO,Lynx,Jaguar,Commodore,Amiga CD32,IBM,IBMCD, GameBoy,Turbo Express,Laser Active,Playstation,Neo Geo,Neo GeoCD,Bandai BA-X,....

CARTONI ANIMATI dei vostri eroi giapponesi :STREET FIGHTER , ART OF FIGHTING , FATAL FURY....(anche V.M.18 , SPLATTER...) , BALDIOS ,GUNDAM , LAMU' .....Posters , CD Musicali dei Videogames , Gadgets , ***Modellini di Gundam , Street Fighter , Dragon Ball Z...***

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO

VIENI DAGLI SPECIALISTI !!!

PLAYMASTER

Le soluzioni "GLOBALI" di CVG

DREAMWEB

a cura di CARLO BARONE

Bene ragazzi, Gabrio ci ha lasciato per andare a reggere i cannoni di Gorizia e noi inauguriamo questa edizione della rubrica senza di lui con un formato un po' speciale: due mega soluzioni globali al posto dei soliti Tips. Insomma, cercherò di farvi rimpiangere il caro Gabrio il meno possibile, e confido anche nel vostro aiuto! Tanto per cominciare la soluzione del bellissimo Dreamweb su PC, frutto del lavoro del nostro bravo Andrea Trasatti, che si è preso la briga di terminare questa insolita avventura ricca di sequenze "proibite". Vai che si inizia!

L'avventura inizia a casa di Eden, la fidanzata di Ryan. Qui le cose da fare sono diverse: iniziamo prendendo il portafoglio con tutti i documenti, che si trova sul tavolino nella parte bassa dello schermo; poi andiamo nella stanza accanto, spostandoci verso destra, per prendere la chiave; questa si trova nel forno a microonde, in basso a destra, nell'angolino dello schermo. A questo punto, sempre in questa stanza ma nella parte che costituisce il salotto, troverete in alto a destra una scheda ROSSA, su un tavolino a destra dei divani, prendetela; ora possiamo uscire, andare ancora a destra, premere il bottone che si trova in basso rispetto alla porta per poi entrare nell'ascensore. A questo punto basta cliccare sul "Control panel" e fare USE, ci porterà così nel garage. Prima di uscire andiamo, verso la macchina e prendiamo il cacciavite (screwdriver) e il pappagallo (wrench), rispettivamente vicino al motore il primo e sul tavolo alla destra della macchina il secondo: ci serviranno più avanti. Adesso possiamo andarcene, uscendo da quella porta che si era aperta automaticamente quando ci siamo passati accanto. Una volta all'esterno del palazzo andate lungo il marciapiede, verso sinistra, in modo da entrare nella schermata "Travel", che ci servirà per spostarci da un luogo all'altro della città. Usando le due frecce in alto al centro spostatevi sull'appartamento di Ryan, denominato "Your Flat", una volta sul posto seguiamo



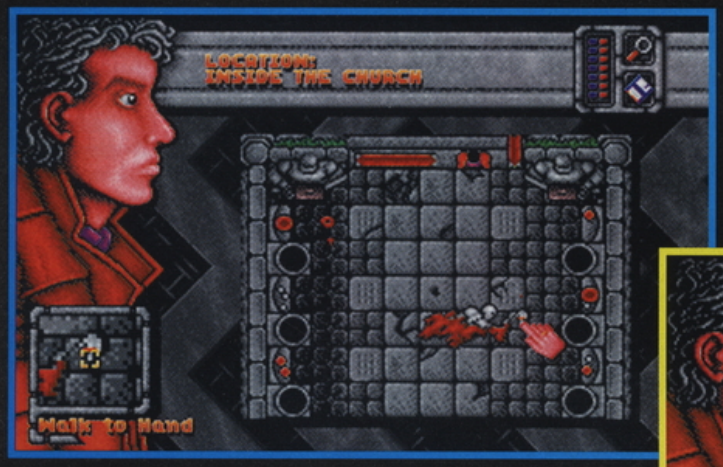
E' ora inquadrata la stanza da letto di Ryan, con evidenziato il coltello da cucina.



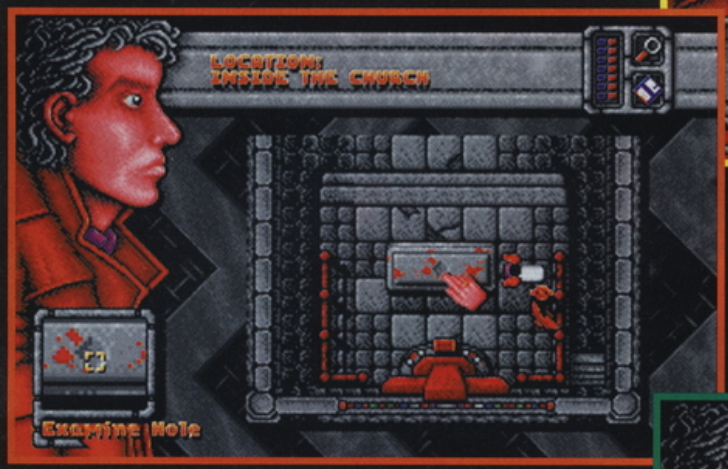
L'avventura inizia nella stanza da letto di Eden ed ecco evidenziato il portafoglio che va preso.



La tessera del club privato dove è iscritto Louis, la pool hall.

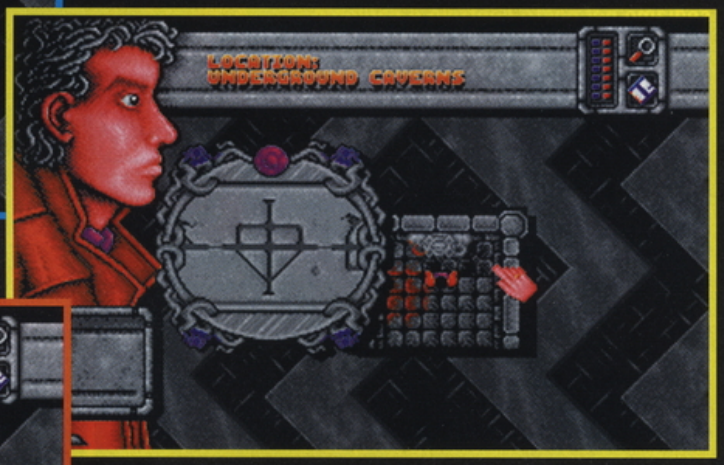


All'interno della pool hall, in fondo a sinistra c'è la stanza di Mr. Silverman.



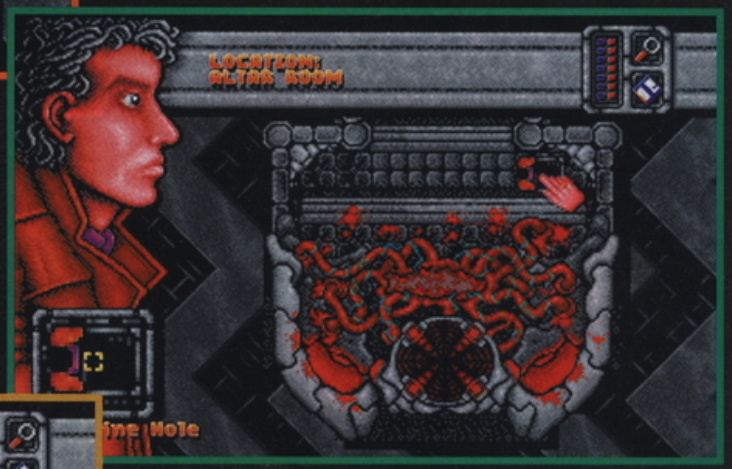
In evidenza è il pad da "usare" per entrare nell'ascensore.

il corridoio, ci saranno due porte ai lati, quella di sinistra è la nostra; per entrare andiamo col mouse sul "Keypad", alla sinistra della porta, e selezioniamo USE: il codice da inserire è 5106. Ci troviamo nella stanza da letto, in cui dobbiamo prendere il coltello che si trova sul letto, vicino al piatto; indi prendiamo la scheda magnetica rossa che si trova per terra in alto a sinistra a lato della tastiera e mettiamola nell'interfaccia del network, vicino alla finestra (quello strumento con la luce rossa lampeggiante). Ora possiamo usare il monitor del network, nell'angolo in alto a sinistra. I comandi da inserire in sequenza sono: LIST, LOGON RYAN, BLACKDRAGON, LIST CARTRIDGE, READ PRIVATE, tutti seguiti da enter. Ci appariranno alcune righe importanti per la missione, tra cui il codice dell'appartamento di Louis, da cui ci dirigeremo subito dopo, uscendo di casa e tornando alla schermata "Travel". Ora basta scegliere l'opzione Louis' Flat (che prima non c'era), ci ritroveremo proprio davanti al suo palazzo. Appena entriamo un uomo armato di frusta ci colpisce e ci ruba le scarpe (è impossibile evitarlo): non preoccupatevi, ci penseremo in seguito. Appena Ryan si sveglia andiamo dentro al palazzo una seconda volta e ci dirigiamo verso il basso, in fondo al corridoio,

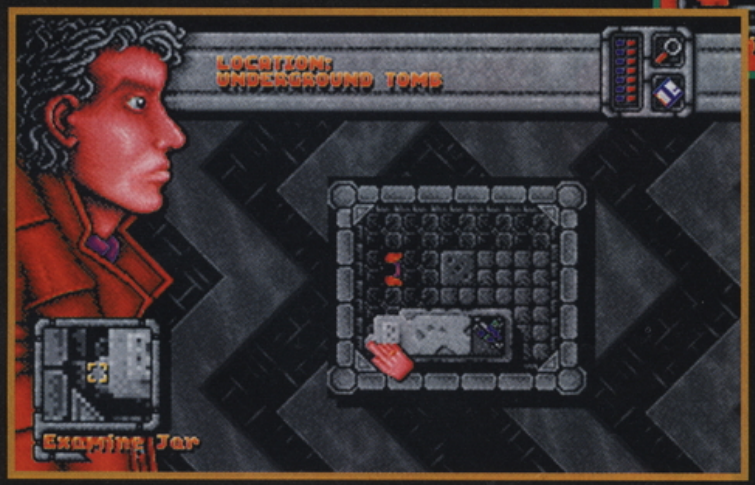


Lo zoom fa risaltare l'"handle" che bisogna "usare" per salire al di sopra dell'ascensore. In basso a sinistra ci sono i cavi del pannello di controllo tagliati.

dove c'è la casa di Louis: una volta inserito il codice nel KeyPad (che è 5238), la porta si aprirà. Andiamo subito a parlare con Louis. Per far questo basta andargli vicino, cliccare su di lui, e, quando appare la schermata, cliccare sulla sua icona. Dopo aver fatto ciò possiamo prendere le scarpe che ci sono nel bagno. Ricordatevi però di infilarvele: per farlo basta cliccare sull'icona della scarpa e fare USE. Poi prendiamo la tessera per entrare al Club privato dove Louis è iscritto che si trova nel cassetto del mobile vicino al bagno: dovremo fare OPEN sul mobile, più in alto del micro cooker. Ora possiamo andare allo Sparky's Bar, ma prima di entrare dobbiamo tirare fuori la carta di credito, che si trova nel por-

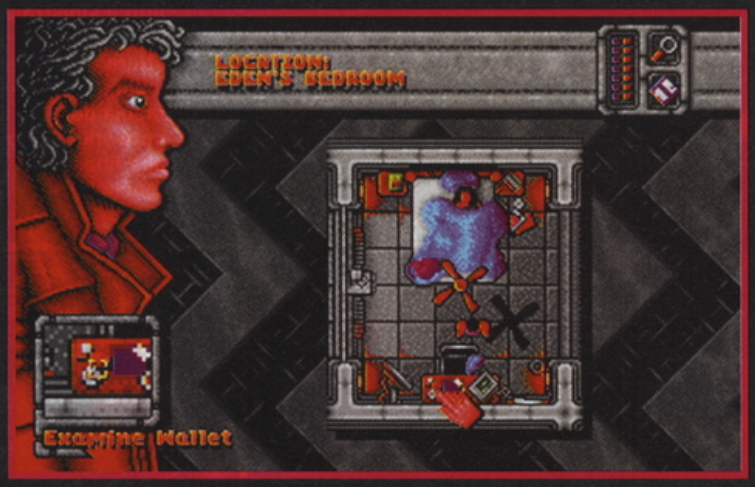


Nel network possiamo trovare i codici degli appartamenti di Eden e Louis.



Siamo ora al piano della stanza d'albergo di Ryan e va aperto il "firepoint" per prendere l'ascia.

tafoglio. Per prenderla bisogna usare il bottone di destra del mouse sul portafoglio, dare il comando OPEN e mettere il tesserino verde nell'inventario. Nel bar ci sediamo nel posto centrale e parliamo con Sparky e con l'uomo alla destra di Ryan. Finite le conversazioni dobbiamo usare la carta di credito con il bancomat che c'è sul tavolo davanti all'uomo: avremo così un po' di soldi da spendere. Ora andiamo alla Pool Hall, il club di Louis. Attenzione, per recarci alla pool hall dobbiamo prima esaminare la tessera che ci ha dato Louis. Arrivati sul posto dobbiamo inoltrarci nel vicolo buio sulla destra, e andare a parlare con l'assistente che c'è in fondo in alto. Questi ci dirà che possiamo entrare, quindi dirigiamoci verso la porta meccanica in alto e inseriamo il tesserino rosso di Louis nella macchinetta sulla destra. Dentro al locale andiamo a sinistra fino alla fine, dove troveremo una porta: il codice di accesso è 5222. Una volta entrati parliamo con Mr.Silverman, poi usiamo la carta di credito nel "Card Reader" sulla sua scrivania e l'uomo ci darà una pistola. Ora possiamo uscire da questo postaccio e recarci all'hotel di cui ci aveva parlato l'uomo al bar. Nell'albergo parliamo con la receptionist e poi usiamo la carta di credito un'altra volta. Dal Card Reader uscirà una tesserina arancione che ci servirà per l'ascensore. Adesso possiamo salire "usando" il control panel. E' inutile andare nella stanza, ci basterà, appena



In casa di Louis, dopo avergli parlato e prese le scarpe, aprite l'armadietto evidenziato.

ad animarsi il gioco: dopo aver usato l'ascia sulle porte per aprirle, ci troveremo in una stanza con due cattivoni. Uno di questi tenterà di spararci, ma (appena possibile) usiamo l'ascia sull'uomo a



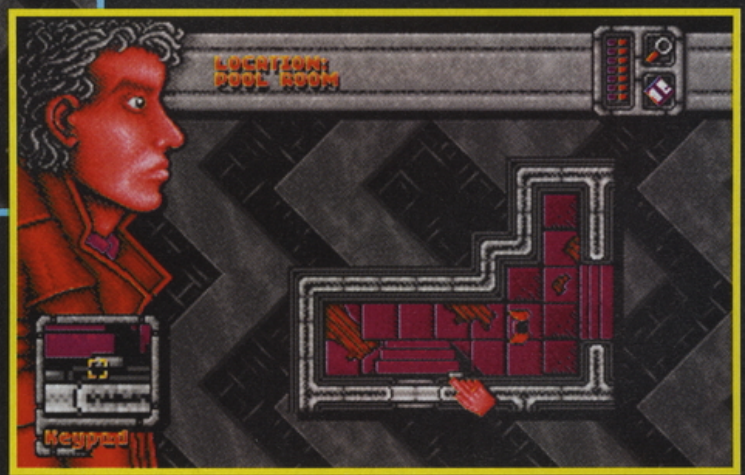
Siamo ora nel tempio del DreamWeb e questa è la prima porta.



Il primo DreamWeb, dopo una scena da censura.

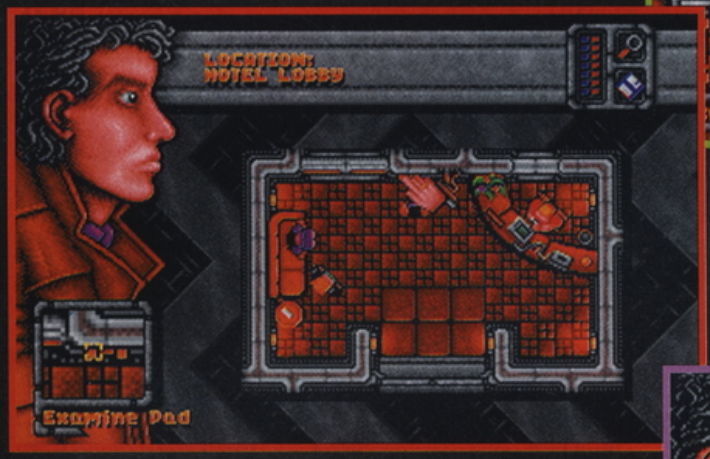
usciti, andare a sinistra in fondo al corridoio, aprire lo sportello di emergenze in basso e prendere l'ascia. Ora possiamo tornare in ascensore, ma non dovremo scendere, infatti tramite il comando USE dovremo aprire il "Control Panel" con il coltello, e poi ripetere l'azione sui cavi che abbiamo tirato fuori. Ora ci spostiamo in alto a destra dove si trova un Handle, lo usiamo e ci arrampichiamo al di sopra dell'ascensore. Da qui comincia

destra, e poi la pistola in modo da ucciderli. La strada è libera; potremo dunque andare a sinistra ed entrare nella porta in basso. Uccidiamo l'uomo sul letto ed ecco il primo Dream Web. A questo punto verremo teletrasportati nel tempio, parliamo col monaco e poi cerchiamo l'uscita. D'ora in poi, tutte le volte che saremo qui dovremo parlare con il monaco e poi cercare l'uscita. Una volta trovata, saremo in una stanza con una serratura al centro, prendiamo la chiave che avevamo trovato da Eden e usiamola in questa serratura. Veniamo nuovamente teletrasportati, questa volta in un vicolo. Andiamo a destra e poi in basso, e torniamo a casa. Lì usiamo di nuovo il network, e questa volta facciamo: LIST NEWSNET, e poi READ TVSPECIAL, quindi usciamo da casa e rechiamoci agli studi televisivi. Bisogna andare a destra finché è possibile, e poi verso il basso fino al disegno



Sempre nel tempio, inserite la chiave nella serratura in risalto.

sulla strada, a quel punto a sinistra. Arrivati alla sbarra spariamo all'uomo di guardia, e poi usiamo i controlli sul banco. La sbarra non si alzerà, ma andando avanti potremo entrare nella porta in alto. A questo punto siamo dentro, dirigiamoci al banco e prendiamo, per poi buttare in terra, la rivista: sotto di questa c'è una PassCard fondamentale. Poi andiamo a sinistra e in basso troveremo una piccola porta. Alla sinistra di questa si trova un "Door Lock" che



Appena entrati negli studi televisivi prendete e buttate la rivista indicata dal cursore: sotto ci sarà la passcard.

dovremo usare insieme alla "PassCard". Entriamo e andiamo a destra verso la scatola dei fusibili (fuse box). Facciamo USE con il cacciavite sulla scatola e Ryan tirerà fuori un fusibile (il fusibile si trova sopra alla scatola ed è di colore rosso). All'esterno dello sgabuzzino torniamo a destra e proseguiamo, per poi entrare nella porta in alto. In questa stanzina saliamo sulla scala in alto a sinistra. Siamo ora su un piano rialzato, collochiamo il fusibile nella scatola che si trova al centro in basso e poi la usiamo in modo da attivare la gru e uccidere uno degli uomini seduti, ed ecco il secondo Dream Web. Dopo aver parlato col monaco, dobbiamo prendere un cristallo



Nello sgabuzzino prendete il fusibile evidenziato dopo averlo tolto dalla scatola.

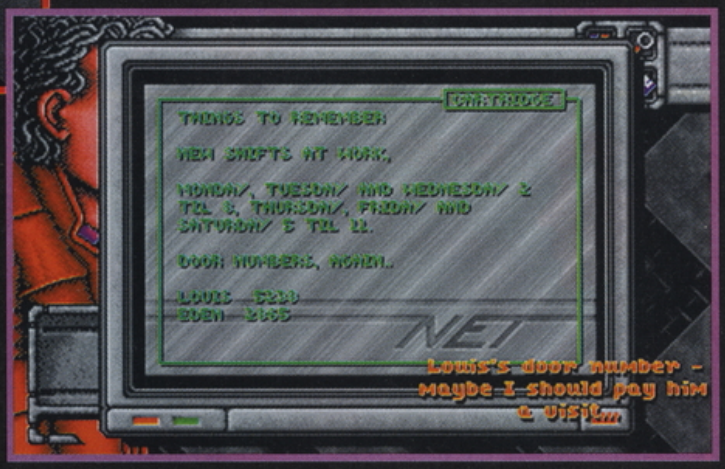
che si trova in basso al centro prima di uscire. A questo punto torniamo a casa di Eden (il suo codice era 2865). Andando in camera sua



e leggendo il suo diario elettronico (che si trova sul letto) troveremo le informazioni necessarie per le

Nel tempio del DreamWeb, la seconda volta che vi entrate, prendete il cristallo che è in fondo al corridoio centrale in mezzo.

Andiamo ora sulla sinistra e dentro all'ascensore. Appena fuori da quest'ultimo apriamo l'inventario per usare il cristallo ed uccideremo tutti i cattivoni



Sartain Industries'. Avute queste informazioni possiamo tornare a casa e sostituire la cartuccia nella base del network con quella che avevamo preso all'inizio da Eden. I comandi da inserire sono: LOGON RYAN, BLACKDRAGON, LIST CARTRIDGE, READ MEETING e READ CODE: otterremo così il codice d'acces-

Quello in primo piano è il databank di Eden, dove possiamo trovare l'indirizzo delle Sartain's Industries.

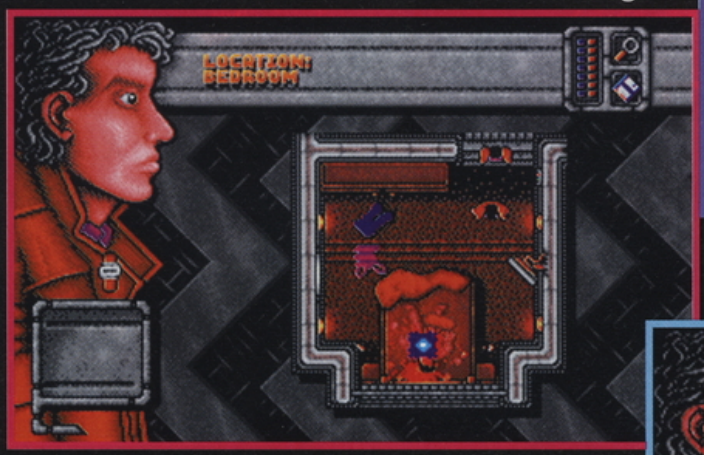


so. Dirigiamoci ora alle Sartain Industries', usiamo il KeyPad col codice che avevamo preso prima (7833) e poi entriamo e usiamo la pistola.

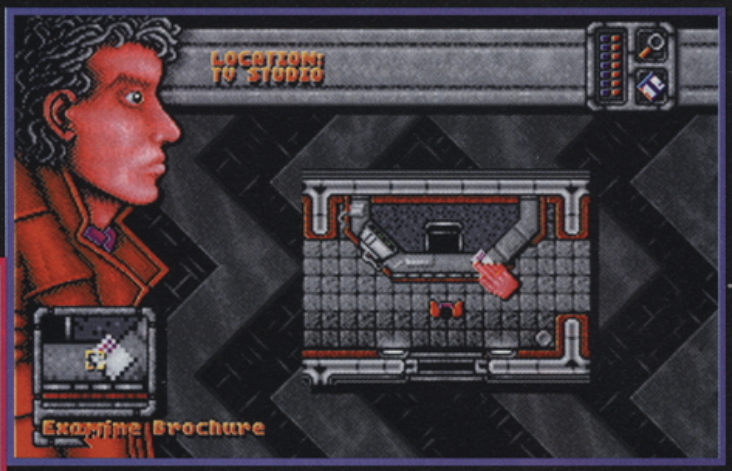
Dopo aver usato il cristallo raccogliete questa borsa che contiene importanti documenti.

presenti. Morte le guardie andiamo in giù, apriamo la borsa del cadavere e leggiamo i fogli. Adesso possiamo entrare nella porticina sulla destra, salire

le scale e andare sul tetto del palazzo. Qui andiamo verso sinistra, e, non appena appare l'aereo in partenza, con la pistola gli spariamo in modo da farlo esplodere, ed ecco il terzo Dream Web. Dal tempio veniamo portati in un parcheggio, a destra ci sarà un furgone con una tenaglia nel bagagliaio: prendetela poiché ci servirà in seguito. Fatto questo, andiamo in su fino all'uscita e poi alla Chapel's House. "Usiamo" il muro. Ryan lo scavalcherà. Andando in giù, troveremo poi una tessera blu tra le macerie. A questo punto torniamo a casa, usiamo il network e diamo il LOGON come Backett, la password è SEPTIMUS. Con i comandi LIST CARTRIDGE e READ BRIEF otterremo altre informazioni utili. Adesso usciamo e andiamo da Sparky's, davanti al bar ci saranno delle bottiglie, prendiamone una e poi andiamo all'UnderWood BoatHouse. In basso si trova uno scarico, usiamolo con la botti-



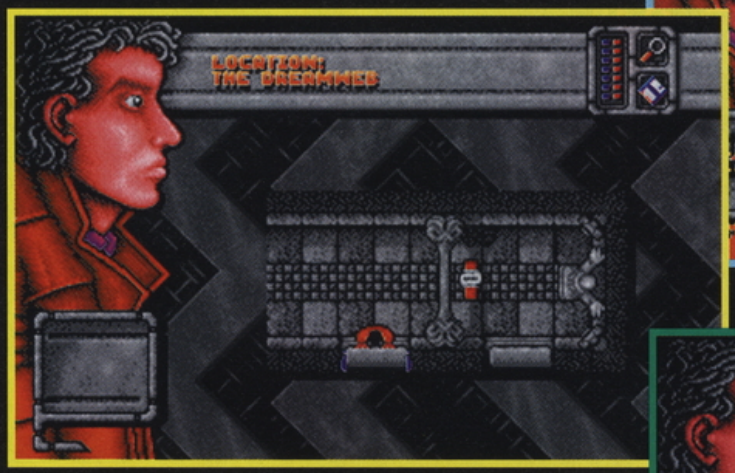
Nel parcheggio coperto prendete le tenaglie che sono sul furgoncino.



Giunti sulla spiaggia prima di tutto prendete un pezzo di ringhiera della scalinata per poi aprire il "junction box" nella schermata seguente.



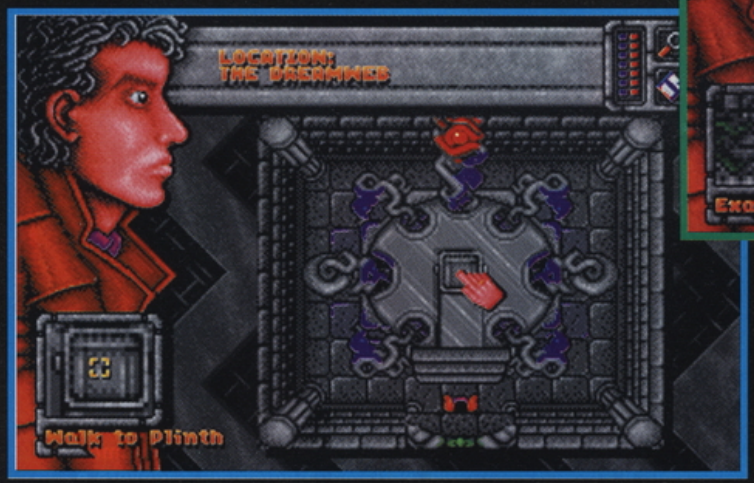
Ora potete aprire il "junction box" con la spranga.



Non sembrerà avere molto senso, ma "usate" il muro per poterlo scavalcare e poi prendere la tesserina blu.



Anche qui, per scavalcare dovete "usare" la balconata.

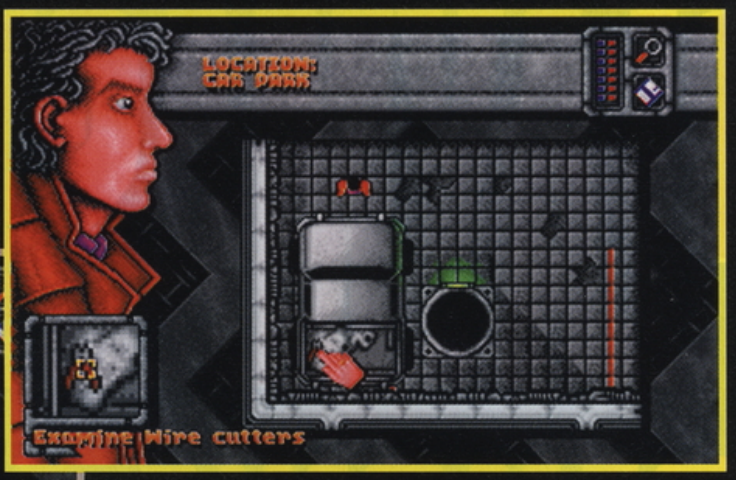


Siete ora fra le rovine della chiesa, nel centro è evidenziata la tessera da raccogliere.

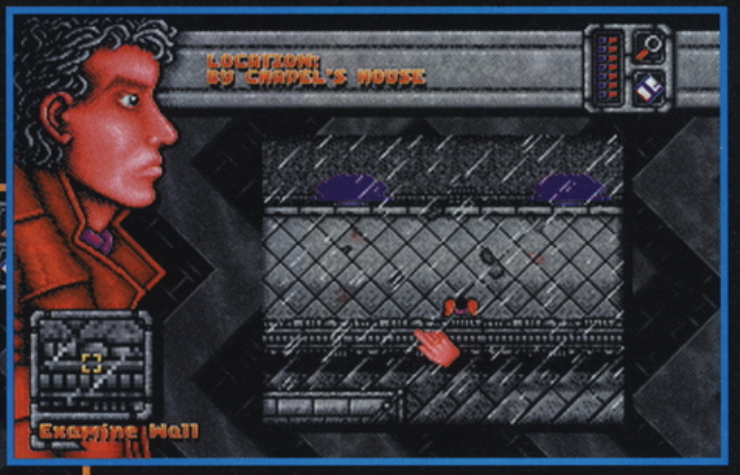
glia. Una volta andati a destra, versiamo il contenuto della bottiglia su quella placchetta di metallo che c'è in alto a sinistra. Esaminandola, Ryan la spolvera, poi (tramite un pezzo di ringhiera che avremo preso nello schermo precedente, staccandola dalla scala) apriamo lo sportello e versiamoci l'acqua. L'antifurto esploderà, spaccando il muretto a destra e la finestra. Saliamo sul muretto ed entriamo nella finestra rotta. A terra c'è un uomo moribondo che finiamo con la pistola: qui troveremo un altro Dream Web. Ci risvegliamo in spiaggia, andiamo ora in chiesa, dove per entrare dovremo tagliare la catena con la tenaglia. In terra c'è un cadavere, dovremo prendergli una mano che ci servirà tra poco. Proseguiamo fino all'altare e lì togliamo tutta la roba. A questo punto mettiamo la mano sul buco che si trova al centro di quest'ultimo e lo usiamo. Ryan lo sposterà, poi "usiamo" il buco che si è aperto e arriviamo nei sotterranei: ci siamo quasi! "Usando" la tomba, Ryan la aprirà; prendiamo tutti gli oggetti e poi mettiamo le due gemme nei buchi che vediamo sul pavimento al centro della stanza. La terza gemma è nel "Jar" posto alla destra della tomba. La porta si aprirà, usciamo e andiamo in su. Al termine del corridoio troveremo una statua, usiamola e appare un giochetto (vedi foto). Risolto questo, possiamo andare in giù e seguire il corridoio, raccogliendo tutti i sassi che vediamo, riponendoli poi nel carrello che troveremo in alto a sinistra. Solo quando avremo messo tutti i sassi nel carrello, Ryan, usando quest'ultimo, lo spingerà contro il muro. Scendiamo subito ed entriamo nel buco che si è formato: ci troviamo nella metropolitana. Andando in su, dovremo proseguire fino ad incontrare un buco sulla sinistra, in cui dovremo entrare. Qui troveremo il Mega Cattivone che, dopo un lungo monologo, tenterà di ucciderci. A questo punto noi dovremo fuggire in metropolitana, mentre costui verrà "sfortunatamente" investito. Complimenti: abbiamo finito il gioco!



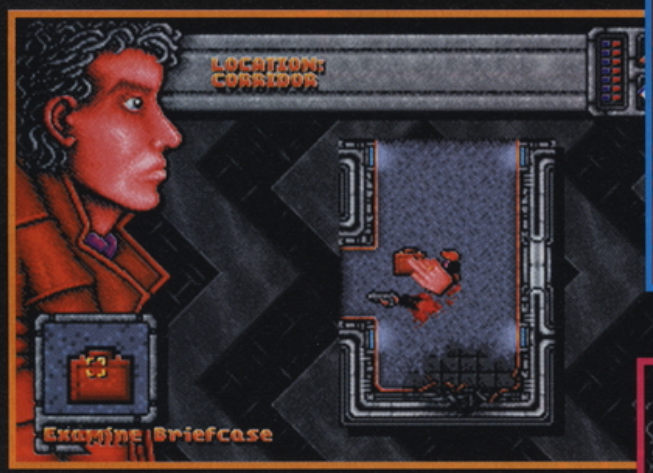
Non farà piacere a tutti, ma dovete raccogliere la mano dello scheletro indicato.



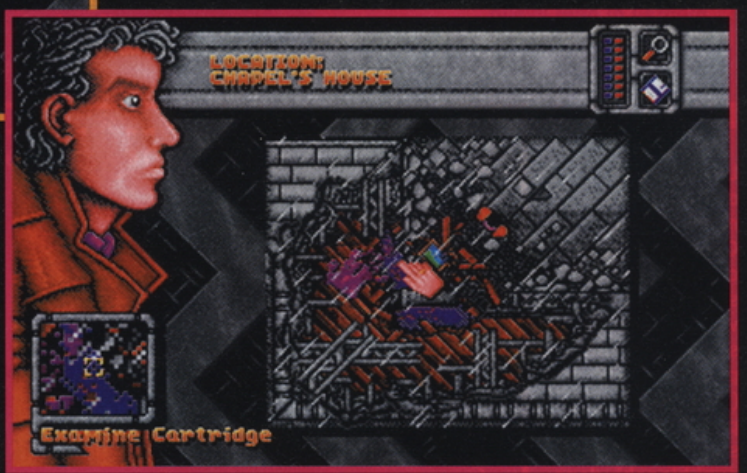
A sinistra della bara, dove c'è il Jar troverete l'ultima gemma.



Ecco il simbolo che ho usatoio per la statua.



Tolto tutto ciò che stava sull'altare mettete la mano del cadavere nel buco al centro.



Una volta fuori dei sotterranei, per poter arrivare alla metropolitana, dovrete entrare in questo buco, che è l'unica uscita possibile!

PLAYMASTER

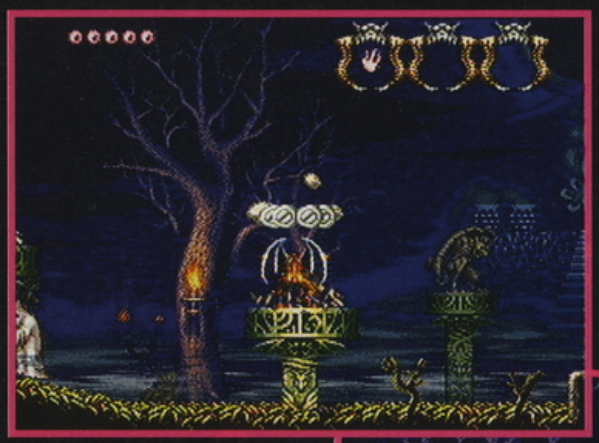
Le soluzioni "GLOBALI" di CVG

DEMON'S CREST

a cura di **CARLO BARONE**

Mentre Gabrio era impegnato a schiodare Donkey Kong Country, io invece mi ero "tuffato" su Demon's Blazon (la versione giapponese di Demon's Crest); così, a distanza di un solo mese dalla recensione, eccovi una guida completa per riuscire a completare interamente l'ultima fatica di casa Capcom. Diversamente dalla recensione, questa soluzione è stata fatta sulla cartuccia americana, che logicamente mi ha permesso di conoscere più a fondo l'utilizzo di certi oggetti ed incantesimi.

Prima di iniziare considerate bene queste tre cose:
1°) La numerazione dei livelli è stata fatta in base alla mappa generale del gioco; NON indica l'ordine con cui dovrete affrontarli.
2°) I livelli V e VI appariranno solo dopo aver completato tutti e quattro quelli precedenti, parti segrete incluse.
3°) Prestate attenzione alle foto, poiché evidenziano i punti fondamentali di ogni livello.



Distruggete le statue per ottenere denaro e una Pergamena.

Gargoyle di pietra (con il tasto A del joypad) per trovare una Pergamena e di esplorare il fondo di un pozzo per prendere una Fiala vuota. Come guardiani dovrete affrontare prima un Ippogrifo, che è senz'altro il mostro più stupido, e Arma, il generale delle truppe di Phalanx. Questo uccellaccio possiede tre delle cinque Pietre che dovrete trovare; la tecnica migliore per affrontarlo sta nell'aspettare la sua picchiata a mezz'aria, evitarla e colpirlo alle spalle. Una volta sconfitto vi darà il Potere della Terra.



Il primo e più stupido mostro.

LIVELLO I

Le avventure di Firebrand cominciano qui. Questo livello non contiene passaggi segreti, ma dovrete tornarci in seguito per recuperare una UE (unità di energia permanente) nascosta dietro alcuni blocchi, dopo il primo mostro. Ricordatevi di distruggere tutte le



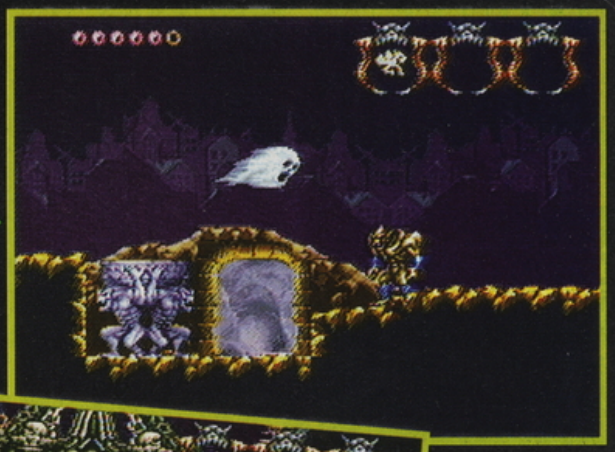
Ricordatevi di prendere questa Fiala.



Dietro questi blocchi troverete una UE.



Il primo incontro con Arma per ottenere il Potere della Terra.



Una volta tirata una spallata alla statua potrete accedere alla seconda parte del livello.



Usate il Potere del Fuoco per accendere le candele e cercate la Pergamena dietro i blocchi.

Il malefico occhio custodisce l'utilissima arma per distruggere i blocchi.

LIVELLO II



Quella giara nasconde una UE.

Distruggete il mucchio d'ossa per ottenere una UE.



Questa città è il punto dove tornerete più spesso, vista la massiccia presenza di negozi e la relativa facilità nel procurarsi denaro. Nella prima sezione di gioco che affronterete è celato un passaggio segreto che vi condurrà alla seconda parte del livello. Per trovarlo dovrete tirare una spallata (tramite il Potere della Terra) all'ultima statua sputaFuoco che incontrerete: questa si sposterà rivelandovi una porta in cui potrete entrare. Ricordatevi di ritornare in



Ecco Belth pronto ad affettarvi con la sua lama.



questa sezione una volta ottenuto il Potere dell'Acqua per recuperare la Fiala vuota che è immersa sotto le rovine e per trovare il Talismano a forma di mano nascosto dietro ad un muro "finto" all'estrema destra della parte sottomarina. Nella seconda sezione dovrete distruggere tutti i mucchi di teschi, sempre tramite le spallate della Ground

Gargoyle: in uno di questi è nascosta una UE. Il guardiano che dovrete affrontare sarà Belth, un vero "osso" duro. La trasformazione migliore per affrontarlo è quella del Fuoco usando la lava come arma (la troverete al livello IV) e molti incantesimi; una volta sconfitto vi darà una UE. Nella seconda parte del livello incontrerete una sezione piuttosto interessante, in cui dovrete usare il Potere del Fuoco per accendere le candele che vi illumineranno la strada. Ricordatevi di tornare a prendere le due Urne protette dai blocchi. Il mostro che si trova alla fine di questo livello è Ovnuno, un occhio immerso in uno slime verde. Uccidete prima tutti i suoi occhietti e passate poi all'occhio più grande per ottenere l'arma che potrà distruggere i blocchi di pietra. La trasformazione che vi consiglio è quella dell'Aria (la troverete al livello IV).

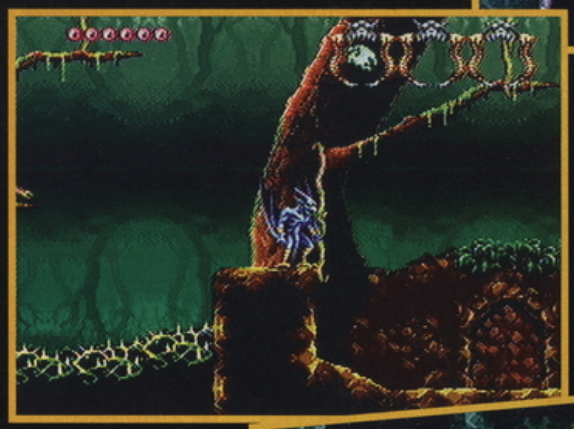
LIVELLO III

La prima parte di questo livello è difesa da uno dei mostri più duri da far fuori, il Firelord. L'arma d'obbligo è la lava, ma dovrete comunque fare attenzione alla



Una volta ottenuto il Potere dell'Acqua tornate qui, distruggete i blocchi e troverete questa porta che vi condurrà ad una UE.

schio. Per raggiungere il passaggio segreto dovrete per forza usare nella prima sezione il Potere dell'Aria: infatti la sua arma gli permetterà di tagliare le liane che impediscono l'accesso ad una Fiala vuota e alla porta per la seconda parte del





La giara dietro questi blocchi contiene una Pergamena.

Per prendere questa Fiala dovrete utilizzare il Potere dell'Aria per tagliare le liane.

Tagliate le liane ed entrate nella porta dopo aver distrutto le rocce che la bloccano.



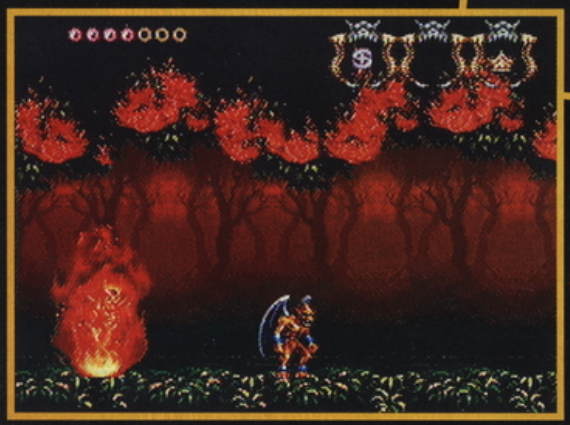


Affrontate questo granchiaccio con il Potere della Terra e non avrete problemi.

sua seconda trasformazione. La chiave per sconfiggerlo risiede nel restare più Tempo possibile in aria, scendendo a terra (dove sarete più vulnerabili) solo quando è necessario. La vittoria vi farà guadagnare i Tornadi, che potrete usare a mo' di piattaforme per raggiungere punti altrimenti inaccessibili. Ricordatevi di distruggere i blocchi prima di raggiungerlo per trovare dentro una porta il Talismano a forma di te-



livello. In questa sezione dovrete tornare in seguito per trovare una UE e una Pergamena: la prima celata dietro una porta sottomarina, la seconda dentro un'urna dietro alcuni blocchi. Alla fine della seconda sezione incontrerete Scula, una specie di granchiaccio facilmente eliminabile tramite il Potere della Terra, che vi darà una UE supplementare.



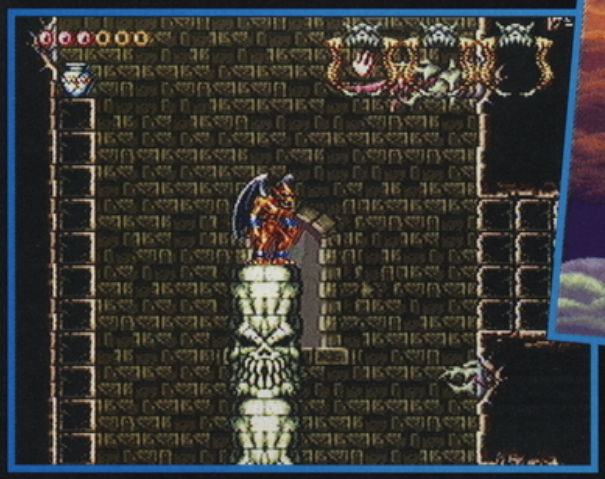
Dietro questi blocchi troverete la porta che vi condurrà al Talismano a forma di teschio.

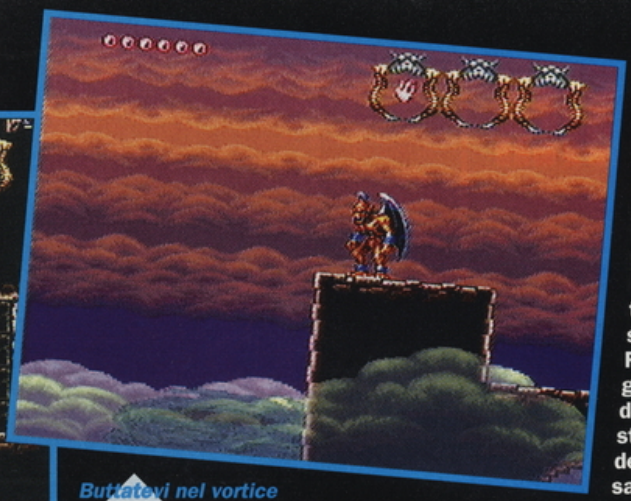
Il malefico Firelord nella sua prima trasformazione.

Per raggiungere questa UE dovrete andare avanti, spiccare un balzo da una rupe più alta e svolazzare fin qui, sempre che non possediate già il Potere dell'Aria.



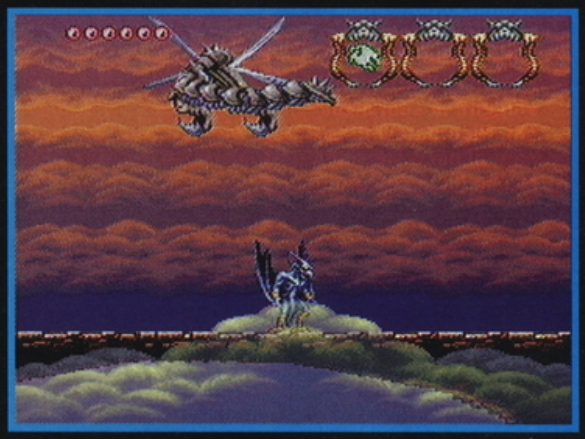
LIVELLO IV





Buttatevi nel vortice in basso per accedere alla seconda parte del livello.

che oltre ad infliggervi più danni della volta precedente sarà anche in grado di lanciare un tornado capace di influenzare i vostri movimenti; se possedete già la Lava, usatela, altrimenti dovrete sconfiggerlo con il Fuoco per guadagnare il Potere dell'Aria da lui custodito. Il guardiano della prima parte sarà invece il Flier,



Quando il Flier comincerà a girare in questo modo sarà molto vulnerabile ai nostri attacchi.

Distruggete questi blocchi per trovare una Fiala vuota.

Dentro questa caverna è celato il Talismano a forma di corona.



Questo livello è quello che vi consiglio di fare immediatamente dopo il primo: infatti troverete la trasformazione e l'arma necessarie per fare gli altri tre senza troppe difficoltà. Innanzitutto ricordatevi di spaccare i blocchi nella prima sezione, dietro cui troverete una Fiala; poi sarebbe molto più intelligente affrontare la seconda parte prima del percorso normale. Per fare questo dovrete lasciarvi cadere nel vortice che si trova alla fine della seconda sezione. Nella seconda parte esplorate bene lo schema del vento (quello parallelo alla colonna): troverete in alto a sinistra una Pergamena e in basso a destra l'ingresso di una caverna dentro cui, celato in una statua, è nascosto il Talismano a forma di corona. Ad aspettarvi alla fine ci sarà per la seconda volta Arma (preceduto da un Ippogrifo), un mostro volante veramente ostico; il mio consiglio è di affrontarlo con il Potere dell'Aria, cercando di colpirlo quando gira su se stesso ed evitandolo negli altri casi. Una volta sconfitto vi darà la Lava, un'arma tra le più utili.



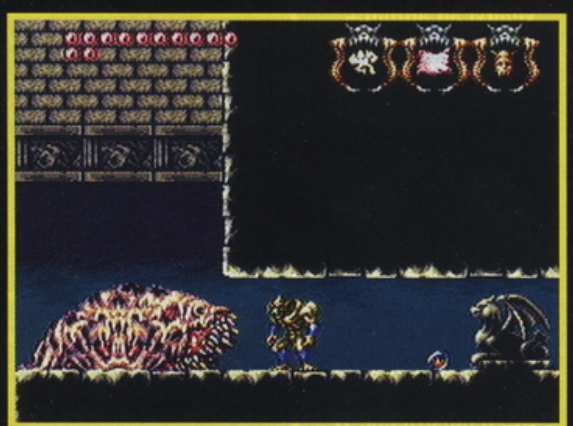


Una vecchia conoscenza davanti ai nostri occhi: oltre a lanciare i tornadi, ora Arma ci infligge due danni quando ci colpisce.

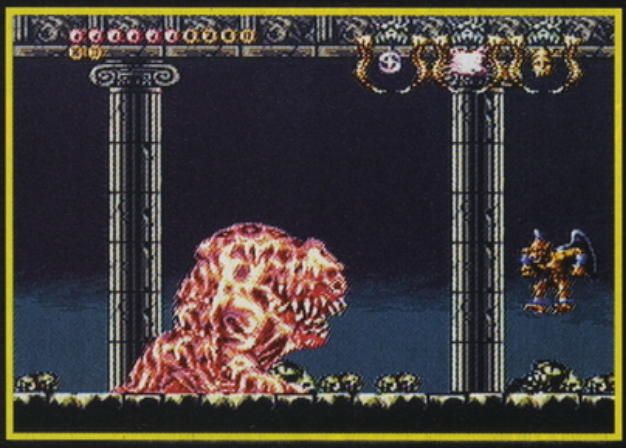
Ancora una volta dovremo affrontare questo mostriciattolo: un po' più resistente, ma stupido uguale.

LIVELLO V

La seconda parte di questo livello è interamente sotto l'acqua, quindi per potervi accedere sarà necessario avere il Potere dell'Acqua, che è posseduto dal Crawler, il mostro posto a difesa della prima parte

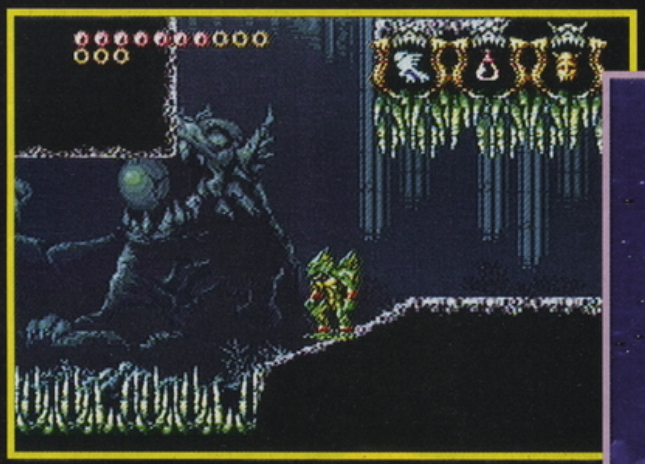


Una volta finito con questo coso tornate qui e esplorate il buco che ha appena scavato.



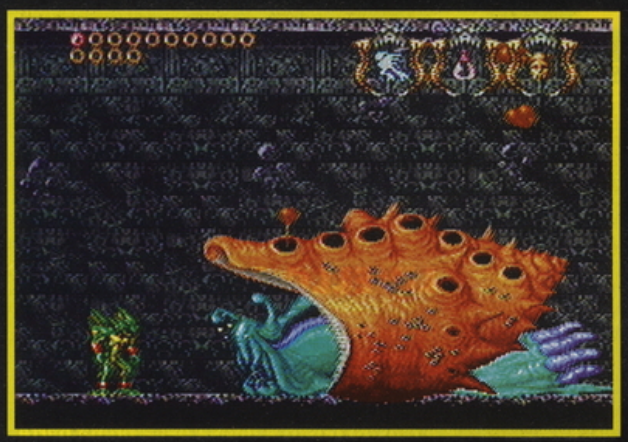
Colpite il Crawler solo quando il suo occhio è visibile.

del livello stesso. Questo ammasso informe (ricorda il mitico Pizza Margherita di Balle Spaziali) è un osso veramente molto duro poiché può essere colpito nell'occhio solo quando ci tira addosso i suoi "figlioletti". Il modo ideale per sconfiggerlo è l'uso combinato della Lava per colpirlo e del Potere dell'Aria per sfuggire ai suoi attacchi. Ricordatevi di tornare al buco sul soffitto che ha scavato per



Se andrete in alto in questo bivio troverete una UE.

Veramente spettacolare questo mostro! Stategli dietro e non avrete grossi problemi.



venirvi ad affrontare: dentro una statua troverete una UE. Per quanto riguarda la seconda parte, invece, troverete il portale all'estrema destra della zona sottomarina. In questa sezione incontrerete un bivio dove la destra sarà la direzione per proseguire, mentre se andrete in alto troverete un UE. Il mostro che vi aspetta alla fine delle sezioni subacquee è una lumacona di nome Holoturion; l'unica regola da considerare per non avere problemi è quella di non stargli mai di fronte. Una volta morto vi fornirà una UE supplementare.

Attraversate questo portale per raggiungere la seconda parte del livello.



LIVELLO VI

Questo è il livello che probabilmente affronterete per ultimo in ordine cronologico data la sua elevata difficoltà. Subito all'inizio dovrete usare il Potere dell'Aria per trovare una Fiala vuota (in cielo all'estrema sinistra) e una Pergamena (in cielo all'estrema destra nascosta in un mucchio di teschi). Sempre in cielo troverete il portale per raggiungere la seconda parte del livello, all'estrema destra dello schema. Qui dopo aver cercato bene e trovato il Talismano a forma di armatura e una UE (aiutatevi con le

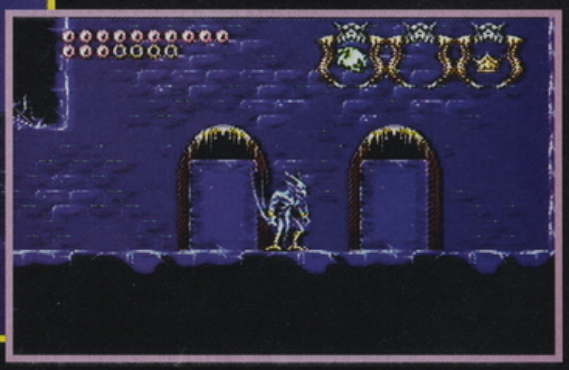
Esattamente sopra al punto in cui iniziate troverete questa Fiala.





All'estrema destra dello schema troverete il portale per raggiungere la seconda parte del livello.

Delle due porte la prima vi porterà ad una UE, la seconda al confronto finale con Arma.



OGNI MESE IN EDICOLA

MAGAZINE AMIGA

IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

NON SOLO GIOCHI!

Amiga è una macchina da gioco entusiasmante, ma è anche un personal computer con pochi rivali. Ogni mese Amiga Magazine aiuta migliaia di utenti Amiga a scoprire l'altro volto di uno dei computer più potenti e piacevoli da usare.



Un regalo esclusivo realizzato per i lettori di Amiga M
Con questo numero il primo fascicolo della Guida Rapida all'AmigaDOS

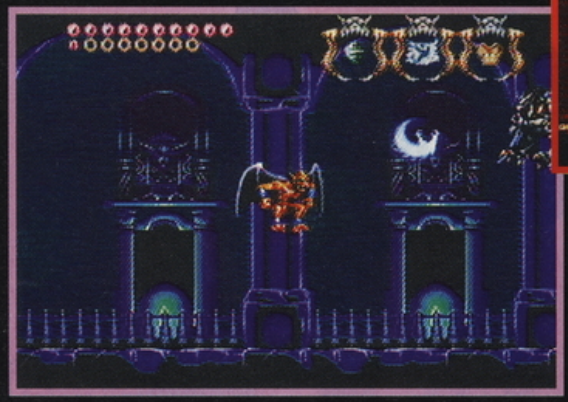


GRUPPO EDITORIALE JACKSON

RIVISTA UFFICIALMENTE RICONOSCIUTA DA COMMODORE ITALIANA

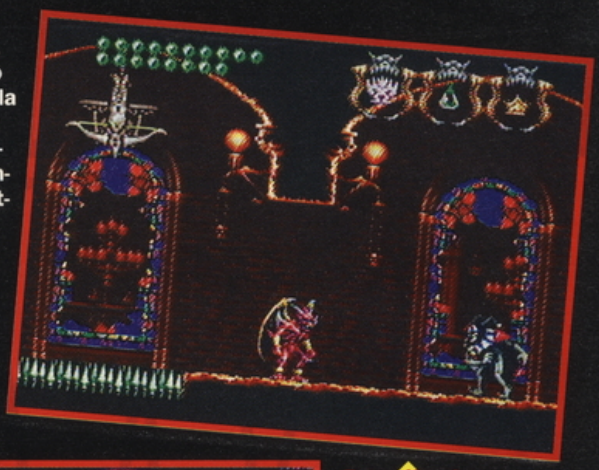


In questo schema dovrete usare il Potere del Fuoco per farvi luce. A questo bivio ricordatevi di andare in alto per trovare il Talismano a forma di armatura.



Combattendo con Arma state attenti a queste sfere di energia.

foto), dovrete affrontare un secondo Flier, molto più duro del precedente e arriverete al confronto finale con Arma. La tecnica è la stessa, ma dovrete fare attenzione alle sfere di energia che lancerà quando lo avrete indebolito. Se riuscirete a sconfiggerlo (questa volta sarà l'ultimo) otterrete il Potere del Tempo con cui trasformarvi nella Legendary Gargoyle, la trasformazione più letale in vostro possesso. Per quanto riguarda invece la prima parte del livello, il guardiano che vi sbarrerà la strada sarà la pantera Grewon. Tale mostro è superabile soltanto grazie al Potere del Tempo, data la sua grande resistenza (dopo aver subito un colpo diventa invulnerabile per qualche secondo) e una volta sconfitta vi cederà il Demon Fire, l'arma più potente di tutto Demon's Crest.



LIVELLO FINALE

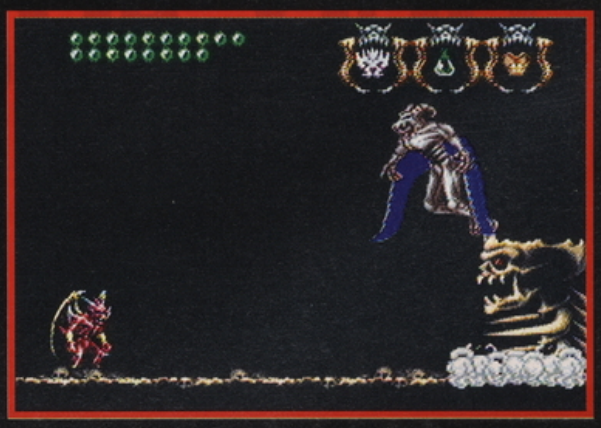


Fate attenzione a questi pagliaccetti, sono in grado di causarvi ingenti danni.

Ancora una volta un Ippogrifo lungo la nostra strada.

Eccolo qui, il Mega-Cattivone Generale pronto a farci la pelle!

Potrete arrivare qui solo in due modi: completando i primi quattro livelli senza trovare i passaggi segreti, oppure risolvendo interamente tutti e sei i quadri. Con il primo metodo affronterete direttamente Phalanx, il possessore della Pietra del Paradiso, e in caso di vittoria accederete alla fine "errata" del gioco; nel secondo caso invece prima di arrivare a Phalanx dovrete superare un livello particolare e ben due mostri: l'Ippogrifo e il Grewon. Arrivati a Phalanx la tecnica migliore consiste nel restare in volo alla massima altezza (con il Potere del Tempo ovviamente) all'estrema destra, sparando come dei dannati: verrete colpiti solo dalle sferette blu e da qualche rara picchiata. I problemi inizieranno quando Phalanx userà il Potere della Pietra per tentare di sconfiggerci... mi raccomando: fate scorta di incantesimi e pozioni! Se passerete anche quest'ultimo ostacolo potrete gustarvi la scena finale (dalla musica veramente splendida).





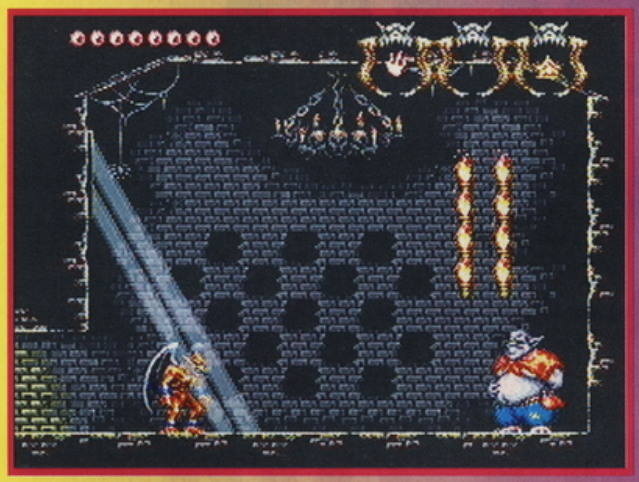
L'abilità più letale di Grewon risiede nel suo terribile soffio di ghiaccio.



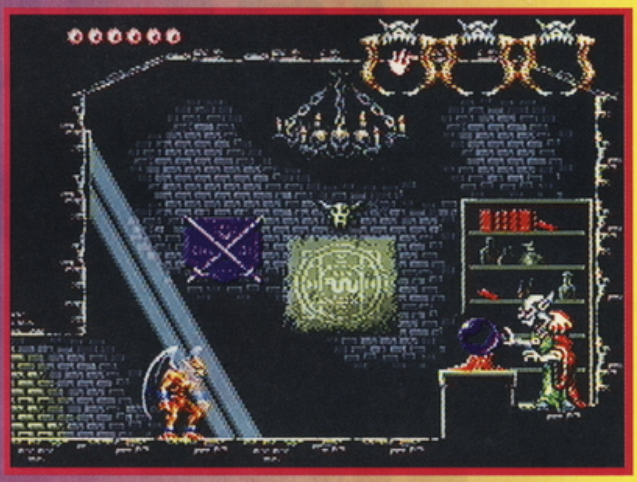
Finalmente possiamo gustarci la meritata scena finale. Dopo tutta questa fatica!

NEGOZI E NEGOZIETTI

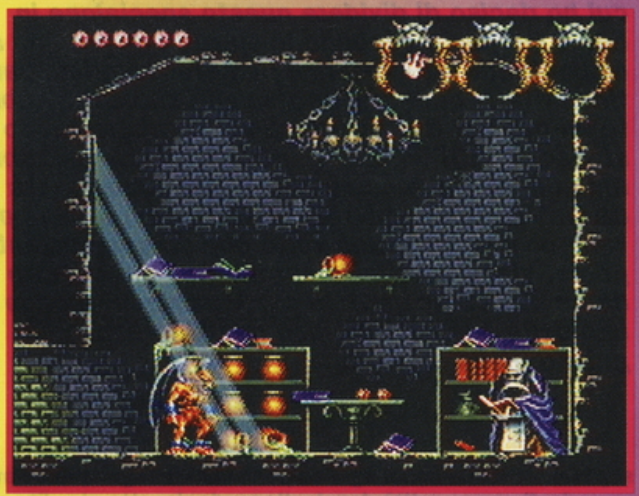
Durante le vostre peregrinazioni potreste capitare in diversi negozietti ognuno con la propria particolare funzione. Ne ho contati quattro:



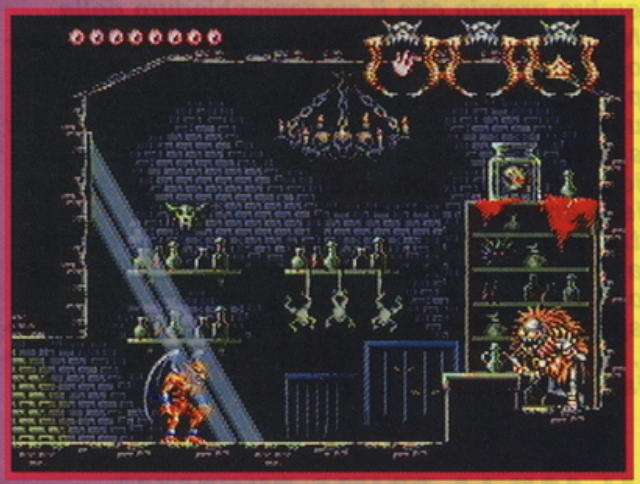
SCOMMETTITORE: qui avrete la possibilità di vincere un po' di denaro portando a termine un gioco stupido. Dovrete infatti distruggere 16 teschi prima che tutte le fiaccole siano spente. Ricordatevi che di questo giochino ne esistono diversi, con vari livelli di difficoltà, sparsi per tutto il regno. E' l'unico negozio a non trovarsi nel livello II.



VENDITORE DI INCANTESIMI: in questo negozio potrete ovviamente comprare gli incantesimi che vi aiuteranno nella vostra ricerca. Ricordatevi che potrete comprare incantesimi solamente in numero pari alle pergamene vuote che possedete in quel momento. Si trova al livello II e in giro per il regno.



SAGGIO: da questo simpatico amico potrete conoscere i poteri speciali che possiede ogni Talismano che troverete. Si trova solo al livello II.



VENDITORE DI POZIONI: da questo coso peloso sono in vendita le pozioni che potrete usare nella vostra avventura. Non differiscono molto dagli incantesimi e, come questi ultimi, avrete bisogno delle fiale vuote per acquistarle. Questo negozio si trova al livello II e in giro per il regno.

INCANTESIMI, POZIONI E TALISMANI

Ecco ora una piccola guida per tutti coloro che posseggono la versione giapponese del gioco e non possono cogliere l'utilizzo di certi oggetti. Innanzitutto tra gli incantesimi, l'unico veramente utile è il Death (l'ultimo, che costa 80), capace di infliggere ingenti danni anche ai mostri; mentre tra le pozioni sono fondamentali il Ginseng (l'ultima da 140), che ripristinerà tutta la vostra energia, e l'Herb (quella di colore verde da 25) che ne ripristinerà solo una parte.
Passiamo ora ai talismani:

CORONA: aumenta le probabilità di trovare denaro quando distruggete statue, urne e mostri.
TESCHIO: come la corona, ma funziona per l'energia.
MANO: aumenta la velocità di esecuzione delle vostre magie.
ARMATURA: il Talismano più. utile, diminuisce i danni che ci vengono inflitti.
Purtroppo non sono riuscito a trovare il quinto Talismano, quindi se qualcuno di voi riesce a trovarlo, non esiti a chiamarci!

KILLED GAMES

speciale

THE KING OF FIGHTERS '94

(SNK 1994)

di Maurizio Miccoli

Sembra proprio che il megapicchiaduro della SNK voglia tener fede al suo nome, accapparrandosi i favori di tutti i miliardi di fan dei beat 'em up, insomma, in parole povere, diventando il nuovo "re dei picchiaduro"! Pare infatti che i più esperti ritengano che, al contrario di alcuni altri picchiaduro che girano su Neo Geo, KOF94 possieda anche una dote che ha reso immortale Street Fighter 2 e i suoi vari seguiti: la "tecnica" di combattimento! Un po' da tutta Italia ci sono giunte richieste di aiuto, mentre i più esperti ci hanno sotterrati di fogli pieni di appunti, a cominciare dal mitico Sabino Sinesi, che ovviamente ringrazio. Le cose da dire riguardo a questo gioco sono veramente tante, ragion per cui ho deciso di dividere questo specialone in due o tre parti, secondo lo spazio che avremo a disposizione sul prossimo numero. La prima particolarità di questo gioco, quella che salta subito all'occhio, è la struttura del combattimento stesso: in KOF94 non si affrontano due lottatori, ma addirittura due squadre, ognuna composta da tre "energumeni"! Il combattimento è sempre "one on one", ma una volta che un combattente perde, viene sostituito per il round successivo da un suo compagno; la partita finisce quando una delle due squadre non ha più nessuno da gettare nella mischia.

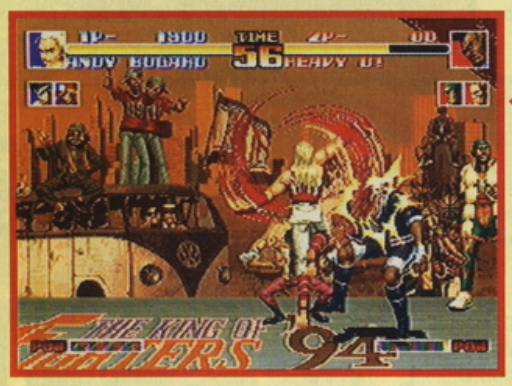
VAI CON LA PRIMA PUNTATA!

Per la prima puntata vi presenterò quindi tre delle otto squadre, illustrandovi le mosse di ciascun "fighter"; il tutto ve lo condirò con una bella insalata di notiziole di contorno... Cominciamo dai comandi. Pigiando il tasto "A" (o "C") si ottiene un pugno debole (forte), con "B" (o "D") il calcio debole (forte); schiacciando C insieme a D abbiamo l'attacco massimo, mentre con A più B ci spostiamo per evitare il colpo ed infine tenendo premuti A, B e C si carica il "POW". Muovendo il joystick due volte avanti si ottiene la corsa in avanti con un saltello; viceversa naturalmente si salta all'indietro, ed infine con "indietro, avanti più A o B" si ottiene la mitica inframossa. Nella mia "grande bontà" vi elargirò anche le "SuperMosse": per poterle eseguire si deve avere l'energia rossa (in rage: così facendo si può eseguire a ripetizione, come accadeva già in Fatal Fury) oppure si può caricare il POW, facendo apparire la scritta MAXIMUM (il personaggio lampeggia e la supermossa si può eseguire una sola volta, come in Art of Fighting). Il Maximum si scarica dopo una supermossa oppure dopo una decina di secondi; quando si possiede il Maximum ogni colpo andato a segno priva l'avversario di una quantità doppia d'energia rispetto al solito. Inoltre quando si ha il Maximum la massima "Combo" ottenibile è di due colpi (tranne nel caso in cui l'avversario sia costretto nell'angolo dello schermo). L'inframossa, come in Fatal Fury Special, vince qualsiasi colpo dell'avversario, ma non gli toglie energia. Quando appaiono le cosiddette "stelline", oppure quando si subisce una presa (che dura qualche secondo) da parte di un avversario, se si premono insieme A, B e C ci verrà in aiuto un nostro amico, ma non sempre. Infatti perché ciò accada è necessario trovarsi nel proprio angolo, oppure avere nella propria visuale un compagno; altrimenti potete sperare che almeno uno dei vostri compagni si trovi in piedi. Per effettuare le prese, con qualsiasi personaggio, si deve utilizzare C o D. Sempre usando C, ma da lontano, si ottengono le "beffe", che tolgono una piccola quantità di POW all'avversario, a meno che questi non sia arrivato al Maximum. Per finire, tutti i personaggi di Fatal Fury possono camminare in basso, mentre quelli di Art of Fighting hanno una mossa più potente.

ITALY

(THE FATAL FURY TRIO)

ANDY BOGARD



SHO-RYU-DAN= basso, diagonale bassa avanti, avanti + A o C.

ZAN-EI-KEN= 2 secondi diagonale bassa indietro, poi avanti + A o C.



COMBO 1= 3 HIT COMBO calcio volante con D, pugno con C e HISHOKEN con "C" se eseguita correttamente provoca le stelline.
COMBO 2= 4 HIT COMBO calcio volante con D, pugno on A e SHO-RYU-DAN con C.



HISHOKEN= basso, diagonale bassa indietro +A o C.

SUPER MOSSA: CHO REPPA DAN= 3 secondi basso, poi diagonale bassa vanti + BD.





KU-HA-DAN= 3 sec diagonale bassa indietro, diagonale alta avanti + B o C.

TERRY BOGARD



POWER WAVE= basso, diagonale bassa avanti, avanti + A o C.

COMBO 1= 3 HIT COMBO calcio volante con D, pugno con C e POWER WAVE con C (provoca le stelline).
COMBO 2= 5 HIT COMBO calcio volante con D, doppio pugno con C, CRACK SHOOT con D.

SUPER MOSSA: POWER GAYSER= basso, diagonale bassa indietro, indietro, diagonale bassa indietro, basso, diagonale bassa avanti, + B e C.





RISING KNUCKLE= 2 secondi basso, poi alto + A o C.



TERRY BOGARD

BURNING KNUCKLE= basso, diagonale bassa indietro+A o C.

RISING KNUCKLE= 2 secondi basso, poi alto + A o C.



JOE HIGASHI



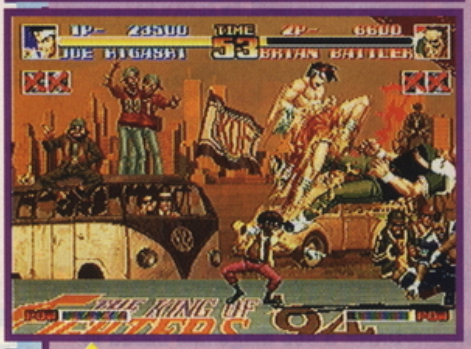
HURRICANE UPPER= indietro, diagonale bassa indietro, basso, diagonale bassa avanti, avanti + A o C.

SLASH KICK= 2 sec diagonale bassa indietro, poi diagonale alta avanti + B o D.

COMBO 1= 3 HIT COMBO calcio volante D, pugno con C e "HURRICANE UPPER". (stelline).
COMBO 2= 5 HIT COMBO calcio volante con D, 2 calci con B e TIGER KICK con D.



SUPER MOSSA: SCREW UPPER= avanti, indietro, indietro diagonale bassa, basso, avanti diagonale bassa, avanti + B + C.







TIGER KICK= basso, diagonale bassa avanti, avanti, diagonale alta avanti + B o D.

BAKURETSU KEN= velocemente A o C.

KOREA

(KIM'S TEAM)



CHANG KOEHAN



SPINNING IRON BALL= veloce A o C.

BREAKING IRON BALL= 2 secondi indietro poi avanti A o C.



SUPER MOSSA: PANZER DANCE= basso, diagonale bassa avanti, avanti, diagonale bassa avanti, basso, diagonale bassa indietro, indietro + C.

NEWEL srl
computers e videogames

6 linee per ordinare
tel. (02) 33000036

20125 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Informazioni 02/39260744 (5 linee) - Fax 02/33000035



L. 49.000



L. 49.000



L. 59.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 89.000



L. 99.000



L. 109.000



L. 115.000



L.119.000





L.119.000

NOVITÀ SUPERNINTENDO

STREET RACER	L.	119.000
INDIANA JONES	L.	139.000
AEREO ACROBAT	L.	69.000
DEATH OF SUPERMAN	L.	129.000
NBA LIVE '95	L.	119.000
NHL HOCKEY '95	L.	119.000
MIGHTY MAX	L.	99.000
PITFALL	L.	139.000
FLINSTONE	L.	129.000
JUNGLE STRIKE	L.	129.000
JURASSIC PARK 2	L.	129.000
X-KALIBER	L.	119.000
LORD OF THE RING	L.	99.000
BLACKHAWK	L.	99.000
CLAYFIGHTER 2	L.	129.000
STARFLEET	L.	99.000
WOLVERINE	L.	139.000
WWF RAW	L.	139.000
SUPER PUNCH OUT BOXING		NOVITA'
SAMURAI SHDOWN		NOVITA'
SECRET OF MANA	L.	139.000
ILLUSION OF GHIA	L.	149.000
FATAL FURY SPECIAL		NOVITA'
SYNDICATE	L.	119.000
FX FIGHTER		NOVITA'



L. 119.000



L. 129.000



L. 139.000



L. 139.000



L. 139.000



L. 139.000



OFFERTA



L. 149.000

GIOCHI GAMEBOY

MARIO LAND 3	L.	59.000
MORTAL KOMBAT 2	L.	59.000
TARZAN	L.	59.000
CHOPLIFTER	L.	59.000
MICROMACHINE	L.	69.000
JURASSIC PARK 2	L.	69.000
KIRBY DREAMLAND	L.	39.000
JUNGLE BOOK	L.	69.000
NBA JAM	L.	59.000



DISPONIBILE !



DISPONIBILE !



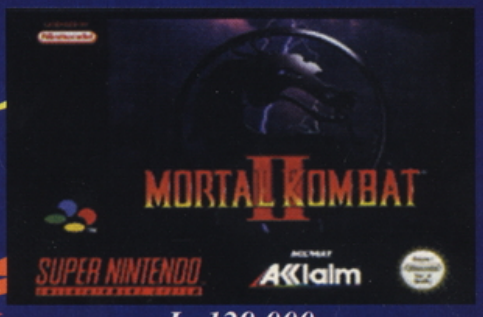
L. 149.000



OFFERTA



L. 139.000



L. 129.000

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

KILLED GAMES





KIM KAP HWAN

HEN ZAN= 2 sec basso poi alto B o D.

HISHO KYAKU= in aria in giù + B o D.

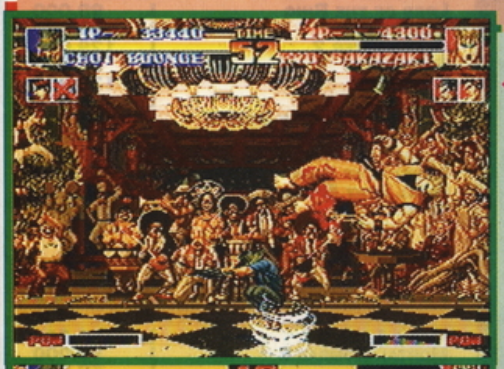


HAN GETSU ZAN= basso, diagonale bassa indietro, indietro B o D.

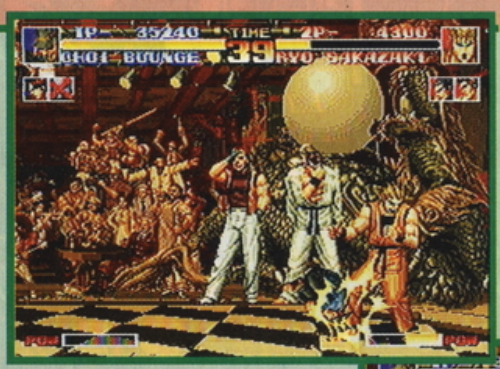


SUPER MOSSA: PHOENIX FLASH= basso, diagonale bassa indietro, indietro, diagonale bassa indietro, basso, diagonale bassa avanti, avanti+ B o D.

COMBO 1= calcio volante con D e doppio calcio con C.
COMBO 2= calcio volante con D, 2 pugni con A, HIENZAN con D.



HISHO KURET-SUZAN = 2 sec basso poi alto + B o C.



COMBO 1= pugno volante con "C" (deve prendere 2 volte), poi "C" basso (ecco che arrivano le stelle).
COMBO 2= "pugno volante con "C", 2 pugni con A, HURRICANE CUTTER con "C".

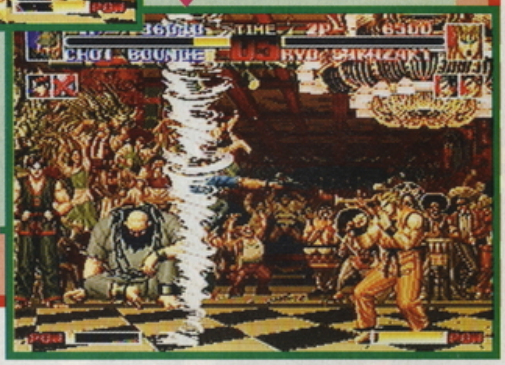
SUPER MOSSA: SUPER TURRICAN= 2 secondi indietro poi diagonale bassa indietro, basso, alto + B e C.



HURRICANE CUTTER= 2 sec basso poi alto + A o C.

KAITEN HIENZAN= 2 secondi indietro poi alto + A o C.

CHOI BOUNGE



CHINA

(PSYCHIC FIGHTERS)



CHIN GENTSAI

GOURD ATTACK= basso, diagonale bassa indietro, indietro + A o C.

ONYO IZAKG= indietro, basso, diagonale bassa indietro + A o C.



KILLED GAMES



KUTOTSUKEN= indietro, diagonale bassa indietro, basso, diagonale bassa avanti, avanti + B o D.



CHIN GENTSAI

SUPER MOSSA: FOKARACCIO= basso, diagonale bassa vanti, avanti, basso, diagonale bassa avanti, avanti C.

COMBO 1: calcio volante con D, pugno con C e GROUND ATTACK con C.



ATENA ASAMIYA

SUPER MOSSA: CHAIKO COLLANT= indietro, avanti, diagonale bassa avanti, basso, diagonale bassa indietro, indietro, diagonale alta indietro +BC.

COMBO 1 calcio volante con D, pugno con C.



PSYCHO BALL= basso, diagonale bassa indietro, indietro + A o C.

PSYCHO REFLECTER= indietro, diagonale bassa indietro, basso, diagonale bassa avanti, avanti + B o D.





PHOENIX' S ARROW= in aria basso, diagonale bassa indietro, indietro A o C.

SIE KENSOU

COMBO 1: 3 HIT COMBO= calcio volante con D, pugno con C, poi una qualsiasi mossa.

SUPER MOSSA:DRAGON'S FURY= basso, diagonale bassa avanti, avanti, indietro avanti + D.







SUPER BULLET ATTACK= basso, diagonale bassa indietro, indietro + A o C.

DRAGON'S FANG= indietro, diagonale bassa indietro, basso, diagonale bassa avanti, avanti + A o C.



DRAGON UPPERCUT= indietro, basso, diagonale bassa indietro + B o D.

di Maurizio Miccoli

ARMORED WARRIORS

(CAPCOM 1994)

Chi non ha mai sognato almeno una volta di potersi trovare ai comandi di un gigantesco robot? Ora la Capcom ha fatto sì che questo sogno divenisse realtà!

Apocalittica la copertina di questo numero di CVG, vero? Non preoccupatevi, ragazzi, per fortuna quella scena non rappresenta un evento del prossimo immediato futuro. Infatti stiamo parlando di una "scaramuccia" che si svolgerà all'incirca nell'Ottobre 2282! Ma andiamo con ordine: tutto cominciò un grigio mattino d'autunno... ma no, cosa sto scrivendo? Eravamo a Roma, non a Milano, e quindi devo correggermi... tutto cominciò un radioso mattino ottobrino, quando incontrai all'Enada i boss della filiale europea della Capcom... per farla breve, da quella chiacchierata è scaturita un'intesa, per cui ho ricevuto direttamente il materiale originale utilizzato poi per il depliant ufficiale di questo "Armored Warriors", l'ultimo action-game basato sul System CPS II. E vi dirò di più: se avete qualche domanda, qualche curiosità da soddisfare sui giochi Capcom, scriveteci, e vi faremo rispondere direttamente dalla "fonte"! Ma torniamo alla nostra storia: un anno fa, nel 2281, sembrava proprio che la guerra, che durava da circa una cinquantina d'anni tra le United World Forces e il Raian Kingdom, potesse avere finalmente termine. Invece di lì a poco qualche madre snaturata ci scodellò l'ennesimo attaccabrighe della Storia, che nell'occasione risponde al nome di tal Capitano Azrael. Il fetentone, appartenente all'esercito Raian ebbe la brillante idea di convertire se stesso in un cyborg, nell'intento di diventare "il perfetto guerriero"! Non contento di ciò l'infame rastrellò anche qualche migliaia di altri cyborg rinnegati, e tutti insieme partirono alla conquista della capitale del Regno, Merkid. Qui i birbaccioni, da brava razza superiore, cominciarono a massacrare gli inermi civili... ecco quindi che il pianeta Raia lanciò un messaggio di soccorso al Governo del Mondo Unito, che formò un esercito, o sarebbe meglio dire un gruppo, di forze d'assalto scelte, anzi, sceltissime! Inutile dirvi che qui inizia finalmente il gioco ed entrate in scena voi, alla guida di un fantascientifico robot dalle mille possibilità... è l'Ottobre dell'anno 2282, e sta per iniziare la più grande battaglia che la storia del genere umano ricordi!



AEX-10H/GULDIN: E' il robot guidato dal Maggiore Glenn Reed. E' forse il robot più massiccio, particolarmente indicato per i raid.

FEATURES

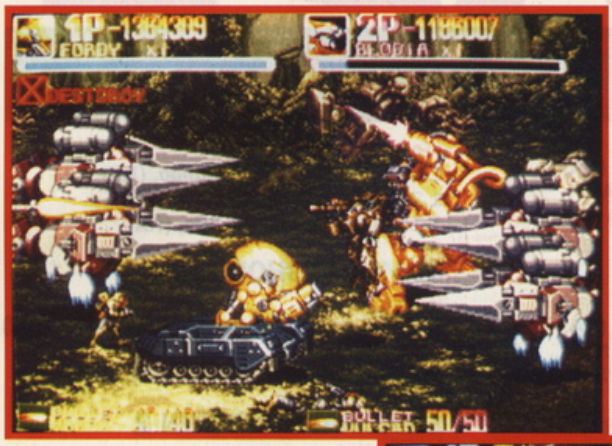
Nella nostra avventura possiamo scegliere di impersonare lo scavezzacollo a noi più simpatico tra i quattro a nostra disposizione. I loro nomi, tanto per la cronaca, sono: Primo Luogotenente Jeff "Killer" Perkins, Capitano Ray "Codino" Turner, Maggiore Glenn "Rambo" Reed e Secondo Luogotenente Sarah "Fata" White. Ognuno di loro inizialmente è alla guida di un robot con predeterminate caratteristiche, ma... attenzione! Ho scritto inizialmente! Questo perché una delle peculiarità di questo coin-op è proprio il fatto che sia possibile incorporare nel nostro robot originale anche parti dei nemici che abbiamo distrutto!
Ci sono infatti più di 100 combinazioni (se non ho fatto male i conti dovrebbero essere 105!) dei vari componenti a nostra disposizione! Ciò assicura al gioco una buona longevità e un alto grado di "interpretabilità": ognuno può scegliere la strategia che gli sembra più utile per andare avanti nel gioco, o più divertente per sfracellare tutti i cyborg avversari. Altra peculiarità interessante di Armored Warriors è quella di permettere gli attacchi combinati: due o tre giocatori possono assemblarsi in maniera tale da diventare un unico mega-robot, che occupa quasi metà schermo e fa veramente male! Cosa si può volere di più da un action-game?



Il "robot misterioso"...



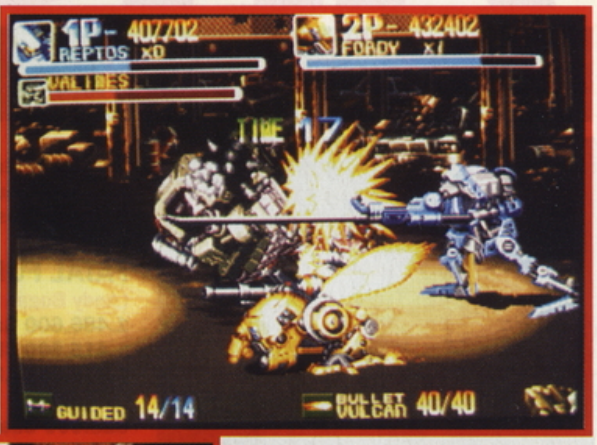
La schermata di selezione dei personaggi.



Una fase di un combattimento piuttosto concitato.

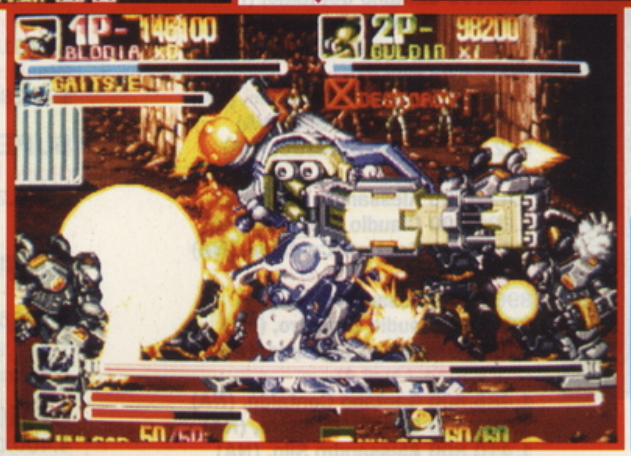
Ray e Sarah hanno fatto quasi piazza pulita!

Super Combined Assault: il massimo del danno e della spettacolarità!





JEFF PERKIN



GLENN REED



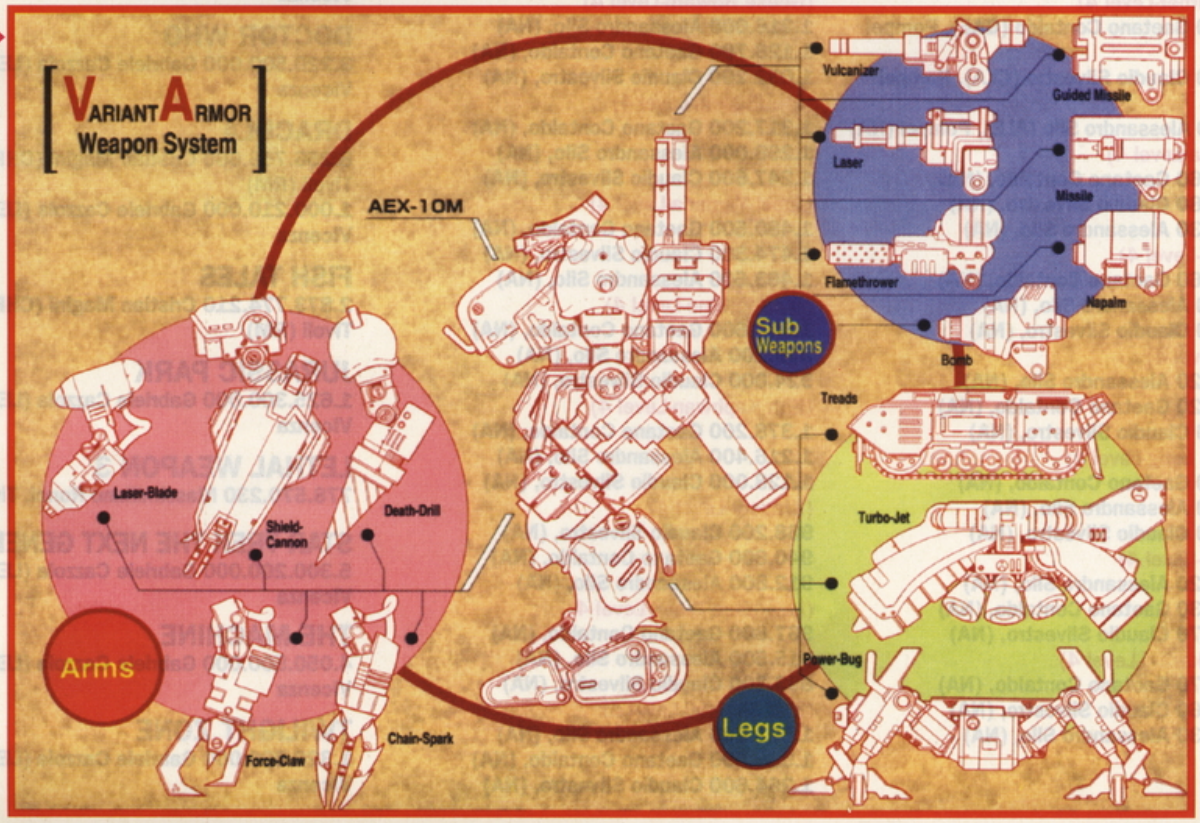


RAY TURNER



SARAH WHITE

Un esempio delle possibili combinazioni dei vari componenti a nostra disposizione.



ARCADE

HIGHSCORES

Ullallà, la classifica è ancora qua! Ebbene si, ho fatto un po' di repulisti in reda e ho scovato un bel mucchietto di record, per cui ho ritenuto giusto pubblicarli subito (o quasi, vista la data di alcuni). Stavolta sarò veramente succinto e vi ricorderò che i punteggi (non è necessario che siano record assoluti, questa pagina serve a "comunicare" con gli altri giocatori) devono essere ottenuti con un solo gettone e con una sola partita contro il computer: ad esempio, se giocate in doppio 10 partite e poi finite contro il computer il record non vale. Beh, ora non mi resta che raccomandarvi di mandarmi i vostri record sull'apposita scheda (va bene anche una fotocopia) indirizzato a questa rubrica, oppure di fare una lista (in ordine alfabetico, please) e mandarmela via fax (il numero lo trovate nel colophon, a fianco del sommario). Ciao e a presto!

ARCADE HIGHSCORES
CVG - Gruppo Edit. JACKSON
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
cura di MAURIZIO "IUR" MICCOLI

ART OF FIGHTING

(Jack Turner-Level 4)
926.540 Gaetano Contaldo (GAE), Pompei (NA)
837.550 Claudio Silvestro (CLA), Pompei (NA)
767.590 Alessandro Silo (ALE), Pompei (NA)
(Jak Uma-Level 4)
1.638.260 Gaetano Contaldo, (NA)
1.448.880 Claudio Silvestro, (NA)
1.416.430 Alessandro Silo, (NA)
(Jem Jin-Level 4)
1.038.660 Gaetano Contaldo, (NA)
995.820 Alessandro Silo, (NA)
843.680 Claudio Silvestro, (NA)
(King-Level 4)
1.320.420 Alessandro Silo, (NA)
1.048.220 Gaetano Contaldo, (NA)
962.820 Claudio Silvestro, (NA)
(Lee Pai Long-Level 4)
996.580 Gaetano Contaldo, (NA)
921.330 Alessandro Silo, (NA)
821.660 Claudio Silvestro, (NA)
(Mickey-Level 4)
1.442.220 Alessandro Silo, (NA)
1.491.430 Gaetano Contaldo, (NA)
1.396.170 Claudio Silvestro, (NA)
(Ryo Sakazaki-Level 4)
1.373.670 Gaetano Contaldo, (NA)
1.216.960 Claudio Silvestro, (NA)
1.032.330 Alessandro Silo, (NA)
(Yuri-Level 4)
1.015.420 Gaetano Contaldo, (NA)
956.590 Claudio Silvestro, (NA)
912.440 Alessandro Silo, (NA)

FATAL FURY SPECIAL

(Andy Bogard-Level 4)
1.486.600 Gaetano Contaldo, (NA)
1.415.500 Claudio Silvestro, (NA)
1.375.600 Alessandro Silo, (NA)
(Axel Hawk-Level 4)
828.600 Gaetano Contaldo, (NA)
794.500 Claudio Silvestro, (NA)
715.000 Alessandro Silo, (NA)
(Big Bear-Level 4)
1.048.300 Gaetano Contaldo, (NA)
972.000 Alessandro Silo, (NA)
932.600 Claudio Silvestro, (NA)
(Billy Kane-Level 4)
1.477.300 Alessandro Silo, (NA)
1.389.400 Claudio Silvestro, (NA)
1.216.000 Gaetano Contaldo, (NA)
(Chen Shin Zan-Level 4)
896.000 Alessandro Silo, (NA)
844.500 Claudio Silvestro, (NA)
815.200 Gaetano Contaldo, (NA)
(Duck King- Level 4)
1.485.600 Gaetano Contaldo, (NA)
1.466.500 Claudio Silvestro, (NA)
1.410.800 Alessandro Silo, (NA)
(Geese Howard-Level 4)
1.216.000 Alessandro Silo, (NA)
1.128.700 Gaetano Contaldo, (NA)
1.032.200 Claudio Silvestro, (NA)
(Joe Higashi-Level 4)
1.317.200 Gaetano Contaldo, (NA)
1.298.000 Alessandro Silo, (NA)
1.247.600 Claudio Silvestro, (NA)
(Jubei Yamada-Level 4)
1.480.500 Gaetano Contaldo, (NA)
1.474.300 Claudio Silvestro, (NA)
1.463.500 Alessandro Silo, (NA)
(Jung Fu Rue-Level 4)
1.048.600 Gaetano Contaldo, (NA)
979.200 Alessandro Silo, (NA)
924.000 Claudio Silvestro, (NA)
(Kim Kaphwan-Level 4)
1.378.200 Gaetano Contaldo, (NA)
1.216.400 Alessandro Silo, (NA)
1.128.000 Claudio Silvestro, (NA)
(Krauser-Level 4)
968.200 Claudio Silvestro, (NA)
940.600 Gaetano Contaldo, (NA)
912.800 Alessandro Silo, (NA)
(Lawrence Blood-Level 4)
967.800 Gaetano Contaldo, (NA)
915.500 Alessandro Silo, (NA)
893.300 Claudio Silvestro, (NA)
(Mai Shiranui-Level 4)
1.513.200 Alessandro Silo, (NA)
1.328.500 Gaetano Contaldo, (NA)
1.264.600 Claudio Silvestro, (NA)
(Terry Bogard-Level 4)
1.388.800 Gaetano Contaldo, (NA)
1.211.600 Claudio Silvestro, (NA)
1.149.000 Alessandro Silo, (NA)

SAMURAI SHODOWN

(Charlotte)
782.600 Angelo Giovansanti (Ang), Tivoli (RM)
(Haohmaru)
853.300 Gianluca Cipriani (GIA), Tivoli (RM)

SAMURAI SHODOWN 2

(Charlotte)
178.310 Sabino Sinesi (SAB), Tivoli (RM)
(Haohmaru)
195.280 Mario Doddi (DRA), Tivoli (RM)

SUPER PANG

(Panic Mode)
1;178.250 Sabrina Dominici (SAB), Tivoli (RM)

FLIPPER

ADDAMS FAMILY

1.560.500.000 Gabriele Cazzola (LEL), Vicenza

DEMOLITION MAN

4.400.000.000 Gabriele Cazzola (LEL), Vicenza

DOCTOR WHO

3.220.500.000 Gabriele Cazzola (LEL), Vicenza

DRACULA

8.256.756.680 Cristian Magini (CHR), Tivoli (RM)
1.000.210.000 Gabriele Cazzola (LEL), Vicenza

FISH TALES

2.873.774.210 Cristian Magini (CHR), Tivoli (RM)

JURASSIC PARK

1.625.300.000 Gabriele Cazzola (LEL), Vicenza

LETHAL WEAPON 3

778.570.230 Massimiliano Ronci, Tivoli (RM)

STAR TREK THE NEXT GENERATION

5.300.200.000 Gabriele Cazzola (LEL), Vicenza

THE MACHINE

4.050.500.000 Gabriele Cazzola (LEL), Vicenza

TWILIGHT ZONE

1.328.800.000 Gabriele Cazzola (LEL), Vicenza

OGNI MESE IN EDICOLA

MAGAZINE AMIGA

IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

NON SOLO GIOCHI!

Amiga è una macchina da gioco entusiasmante, ma è anche un personal computer con pochi rivali. Ogni mese Amiga Magazine aiuta migliaia di utenti Amiga a scoprire l'altro volto di uno dei computer più potenti e piacevoli da usare.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

RIVISTA UFFICIALMENTE RICONOSCIUTA DA COMMODORE ITALIANA

PINBALL WIZARD

Benvenuti! Questo mese vi racconterò della mia recente trasferta al Pinball Expo '94. La manifestazione, svoltasi a Chicago lo scorso novembre per il decimo anno a seguire, è una gigantesca occasione di raduno per gli appassionati di flipper di tutto il mondo. Sponsorizzata dalle tre grosse ditte americane costruttrici del nostro gioco preferito - Bally/Williams, Premier/Gottlieb e Sega/Data East - questa quattro giorni comprende conferenze, campionati di flipper, visite alle industrie, stand fornitissimi anche dei pezzi più rari, oltre naturalmente alla possibilità di incontrare di persona i designer di ieri e di oggi... Prima di salutarvi vi ricordo ancora i miei "indirizzi informatici", per chi volesse fare quattro chiacchiere con me: 2:332/403.7 (Fidonet) e wiz@pinball.nervous.com (Internet).

a cura di Federico "Wiz" Croci



UN TRIPUDIO DI FLIPPER D'EPOCA PERFETTAMENTE FUNZIONANTI E GIOCABILI: PIU DI 200!!!

PINBALL EXPO '94

Tralasciando i particolari di folklore locale (tipo la suora vista a New York, su station wagon con targa "Nazareth 1" e l'adesivo "I "Cuore" Ave Maria" sul paraurti... Tutto vero, purtroppo!), appena arrivati a Chicago ho subito capito di essere nella direzione giusta, non appena ho avvistato un'automobile con un piano di flipper mollemente adagiato sul sedile posteriore. La sera prima dell'inizio del "Pinball Expo" mi sposto ai locali dove dovrebbe tenersi la fiera: non sono poi tanto piccoli, e gli standisti sono già al lavoro. Faccio un minimo di fila per registrarmi, e appena riesco a far capire il mio nome, vengo accolto da grida di ammirazione e plausi festosi: a quanto pare, il fatto di essere l'unico italiano noto come collaboratore di riviste famose nel settore, nonché l'unico collezionista conosciuto a possedere flipper Gottlieb appositamente prodotti per l'Italia e quindi da loro sconosciuti, fa di me una vera celebrità. Non nascondo un minimo di imbarazzo, ma poi mi ci abituo, anche perché quel simpaticone dell'organizzatore ad ogni occasione (sugli autobus quando si va alle varie visite alle ditte, alle conferenze quando mi nota tra la folla, ecc.) salterà sempre in piedi dicendo "abbiamo tra noi Frederico (!) Croci dall'Italia! WOW!". Mentre comunque la fiera era ancora in allestimento, all'esterno si potevano già giocare diversi flipper, tra cui un "Corvette", un prototipo del "Guns & Roses" (con presa per la cuffia stereo e regolazione separata del volume) e il mitico "Hercules" (il più grosso flipper mai costruito - una produzione Atari dei primi anni '80...), che anche dopo rimarrà all'ingresso dato che nessuno avrà voglia di spostarlo... La prima cosa che si offre alla vista di chi entra è una ventina di "Maverick" (Sega), che serviranno alle selezioni del campionato di flipper. Selezioni in cui chiunque può entrare per quante volte vuole, basta pagare 5$ a volta (due prove gratuite sono comprese nel biglietto di ingresso); i punteggi, divisi per sezioni (uomini, donne, costruttori e qualcos'altro di ugualmente terribile che ora non mi ricordo) sono mostrati in tempo reale su un monitor collegato ad un computer. Dentro, un tripudio di flipper, piani di flipper di vent'anni fa _nuovi_ ancora imballati, pezzi di ricambio sempre rigorosamente nuovi anche per flipper persino più vecchi, vetri serigrafati, isole di plastica, magliette, libri, adesivi, la Bally/Williams che distribuiva moduli da riempire con i nostri personali consigli e suggerimenti, dando in cambio a tutti plastiche promozionali del nuovo flipper "Road



VECCHIUME VARIO: UN FLIPPER DEL 1927, IN PERFETTE CONDIZIONI.



IL PIANO DI GIOCO DEL MAVERICK, CON UN PARTICOLARE DEI BERSAGLI A SINISTRA





E INTANTO, ALLO STAND BALLY/WILLIAMS, SI PROVA IL NUOVO "ROAD SHOW"...

Show", adesivi, migliaia di depliants e poster in vendita, regalo e anche disponibili per gli scambi (ovviamente i depliants italiani sono i più rari e ambiti - per un depliant Zaccaria sono riuscito ad avere 100$ più 25 depliants di flipper Bally...), la Gottlieb che regalava cataloghi e portachiavi dei suoi ultimi flipper, schemi elettrici, manuali, ecc. ecc. ecc... Procediamo con un minimo di or-

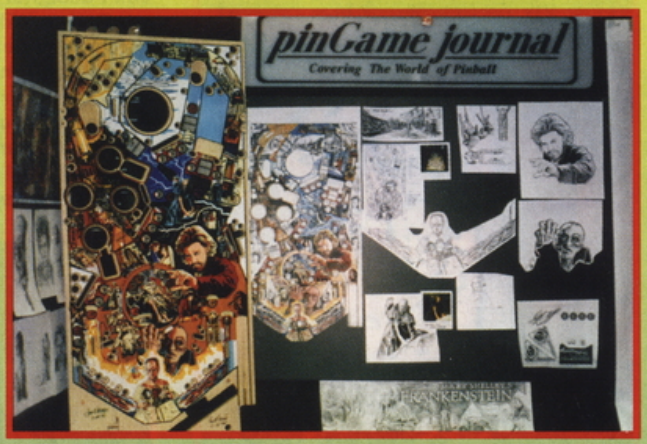


IL FLIPPER COSTRUITO DALLA SEGA APPOSITAMENTE PER MICHAEL JORDAN... CHE MEGALOMANE!

dine. Oltre ad una quantità orrenda di flipper quasi tutti da giocare, diciamo nell'ordine di 250 modelli diversi, elettronici ma soprattutto elettromeccanici, c'erano pure diversi prototipi, flipper rari, ecc. Da notare alcune chicche della ex-Data East (ora Sega) come il "Michael Jordan" e il "Richie Rich", realizzati appositamente su richiesta il primo del famoso cestista, il secondo di una trasmissione televisiva americana. Da notare che la Data East si presta spesso a flipper su commissione (basta pagare...) e scherzi: nella visita alla fabbrica che è seguita, c'era un "misterioso" "DeathBall 2000", coperto da cartoni però acceso, che produceva misteriosi rumori meccanici. Come molti di voi sapranno, per lo meno quelli che mi seguono anche su Fidonet e Internet, si tratta di uno scherzo, una "fake" circolata per vario tempo in Internet, in area rec.games.pinball, riguardante un flipper che fulminava gli ignari giocatori se non si raggiungeva un certo punteggio o se si faceva tilt. Un altro modello mai realizzato, se non per le riprese di una TV americana, fu il "Desert Storm": scopo del gioco, abbattere un bersaglio con la faccia di Saddam Hussein. Nel display alfanumerico compariva la scritta "Desert Storm: we support our troops". Di solito questi flipper vengono realizzati con lo stesso piano di gioco di un flipper già esistente (quello di M.Jordan è un "Lethal Weapon III", quello di Richie Rich - un ragazzo ricchissimo, protagonista di un telefilm - un "Tommy" interamente dorato, con palline dorate e tutti i punteggi nell'ordine dei miliardi, ovviamente di dollari), "limitandosi" a cambiare la grafica esterna, il piano, ovviamente la serigrafia, e qualche animazione nel display.

ASPETTATE, DEVO SISTEMARMI GLI OCCHIALI PER VEDERE MEGLIO...

Oltre ai rari modelli Data East, si nota un prototipo - in esposizione, giocabile, insieme ai disegni e progetti originali - del nuovissimo "Frankenstein" (ispirato ad un recente film già uscito in USA all'inizio di novembre) che uscirà con il marchio Sega. E' un "whitewood" (="legno bianco"), un prototipo ancora senza alcuna grafica, su cui i tecnici let-



I PRIMI DISEGNI, LE BOZZE E IL PIANO FINITO PRONTO PER ESSERE MONTATO SUL "FRANKENSTEIN".

teralmente aggiungono e chiudono fori e canali, giusto per vedere cosa cambierebbe rispetto al progetto originale se si spostasse la rampa un po' più in là, se si aggiungesse un bersaglio cadente qui, se... Questi prototipi non costano poco alla ditta, circa 2.500 $, ma sono essenziali per la effettiva "prova su strada" di ogni flipper - e non accade mai che il piano venga lasciato invariato come da progetto, dopo tali test. Ottimo il sonoro, come da tradizione Data East, e curioso il sistema del multiball: un pupazzo mezzobusto di Frankenstein blocca le palline sulle sue mani, per poi lanciarle contro il giocatore al momento più opportuno. Il software, versione beta 0.01 (era stato realizzato alla meno peggio la sera prima, giusto per portare il flipper in fiera...), era pieno di talmente tanti bugs che era già notevole che funzionassero le palette. Considerando comunque che era senza vetro sul piano, anche perché



UN PARTICOLARE DEL PROTOTIPO FUNZIONANTE, E GIOCABILE, DEL NUOVO SEGA: "FRANKENSTEIN".

la testa di Frankenstein sporgeva troppo per poterlo mettere (!) si riusciva a giocare lo stesso. Altri prototipi del genere in mostra includevano uno dei primi "Tommy", quello usato per lo spettacolo a Broadway, con una diversa di-



UN PROTOTIPO WILLIAMS "D'EPOCA": LE ORIGINI DEL "BANZAI RUN".

sposizione delle rampe e una grafica leggermente diversa, nonché un "whitewood" del "Banzai Run". Per quanto riguarda i meccanici, notevoli due prototipi degli anni '70, uno del Williams "Aztec" e l'altro del Bally "Bow and Arrow", in versione elettronica. I punteggi - erano entrambi due flipper elettromeccanici, in origine - erano indicati con dei display diversi dai soliti poi usati, così come l'elettronica che è situata dentro al flipper e non nella testata, costringendo i costruttori ad installare una specie di lenzuolo per proteggere la CPU dalla eventuale caduta di viti e parti metalliche dal piano... Sempre presenti le campanelle per i suoni, ma in particolare nel modello Williams c'é pure una ruota dei punti meccanica, nascosta alla vista, ma funzionante: non serve assolutamente a nulla, se non a generare il suono meccanico delle ruote dei punti anche se il punteggio era digitale! Mi ricorda quello che accadde quando uscirono i primi videogiochi parlanti, con i costruttori costretti ad implementare voci metalliche "da robot" perché il pubblico se le aspettava così...

PANCIA MIA FATTI CAPANNA...

Molto interessanti alcune iniziative "ad invito", nella camera d'albergo dell'organizzatore, con sole 30 - 40 persone presenti (ricordate che sono camere d'albergo americane, quindi nella versione "lusso" veri e propri appartamenti su più piani...). La prima sera un incontro con i designer e i grafici di diversi flipper Bally e Williams dai primi anni '80 ad oggi - mitica Margaret Hudson, la disegnatrice (unica donna) ad esempio del flipper "Mr & Mrs Pac-Man" - che ha promesso, la prossima volta che viene in Italia, di partecipare ad un nostro raduno: nel qual caso mi toccherà improvvisarne uno nella redazione di C+VG (!),



UN TRIPUDIO DI FLIPPER D'EPOCA PERFETTAMENTE FUNZIONANTI E GIOCABILI: PIU DI 200!!!

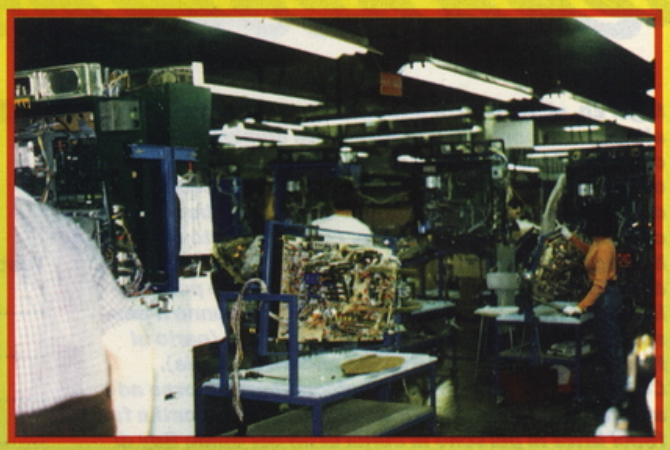
ed altri tra cui Kevin O' Connor che ha disegnato il mitico "Wizard!" (Bally, 1975) e tanti altri. La sera successiva invece si è tenuto un incontro con Steve Kordek e Harvey Weiss, due noti ed anziani disegnatori/progettisti di flipper dagli anni '50 in poi. Il tutto con ovvia conclusione di scambi di informazione sui modelli prodotti, scoperta di interessanti aneddoti sui flipper per l'Italia, ed altre chicche che prima o poi divulgherò. E il campionato? Beh, penso capirete ma non ho proprio avuto il tempo di partecipare. Comunque si giocava su un "Maverick", flipper che non conoscevo assolutamente, e a meno di spendere una cinquantina di dollari non sarei comunque - penso - riuscito ad entrare nei primi dieci che passavano le eliminatorie. Senza contare che non avrei saputo come portare in Italia il trofeo, pesante circa 15 Kg... La notte comunque i saloni della fiera erano aperti a pochi eletti, i giocatori più appassionati o quelli che come me non avevano tempo di giorno perché impegnati ad intervistare ed essere intervistati, per giocare fino alle prime ore della mattina. Cosa che ho fatto, sfidando e battendo usualmente tutti quei maragli che mi riconoscevano e mi invitavano a fare una minigara. Maragli, perché dovreste vederli: giocare con l'asciugamano appeso ai jeans era il minimo, e dovreste vedere i movimenti e le pacche che si scambiavano ad ogni tiro ben riuscito! Giusto per non scontentare nessuno, devo comunque dire che c'erano pure numerose ragazze, con uno stile - e risultati - che non aveva nulla da invidiare a quello dei



L'INSEGNA DELLA DATA EAST, POCHI MINUTI PRIMA DI ESSERE SOSTITUITA DA QUELLA DELLA SEGA.



IN VISITA ALLA SEGA: COSTEI MI GUARDA CON SOSPETTO, MENTRE PREPARA DEI PIANI DA FLIPPER... CHE ABBIA CAPITO CHE SONO ALLA RICERCA DI UN SOUVENIR?



QUI VENGONO ASSEMBLATI I VARI COMPONENTI DI UN FLIPPER SEGA.

colleghi maschili. Con una di queste ho pure stabilito il record, giocando in doppio (un tasto per uno) al prototipo del "Frankenstein", record rimasto imbattuto fino alla fine della fiera: non male, visto che il flipper era senza vetro e chiunque avrebbe potuto barare... La sera dell'ultimo giorno di fiera, si è tenuta una demenziale cena con asta di beneficenza che è presto scaduta con premi del genere "cena alla Data East in compagnia di Gary Stern (il capo - NdW)", anche se un fortunato dal Belgio ha vinto un "World Cup Soccer" che ancora non ho capito come ha portato a casa... Altre conferenze, queste aperte a tutti, si sono tenute in alcuni saloni. Non è mancata la classica "Disegnate voi il prossimo flipper Bally", che ha visto la creazione su



SIETE ALLA RICERCA DI UN PEZZO DI RICAMBIO? SERVITEVI PURE!

carta di un terribile, improbabile e comunque costosissimo flipper da parte di alcuni designer su suggerimenti del pubblico. Era però interessante per vedere le tecniche di studio e progettazione di un piano di flipper. Sono inoltre seguite conferenze su temi tipo "Se funziona, non ripararlo - manutenzione nei flipper meccanici", "Quanti ne hanno fatti - liste e numeri dei flipper più rari", nonché una dimostrazione di come siano realizzate le animazioni dei recenti display a matrice di punti. Interessante la visita alla fabbrica della Data East, con foto davanti all'insegna della ditta ("fatela ora che tra pochi giorni non ci sarà più", dicevano, dato che stavano cambiando nome in Sega...), ma ancora più interessante la visita alla fabbrica di bobine che da oltre 40 anni fornisce tutti i costruttori di flipper americani, e pure in passato qualche italiano: nella soffitta della ditta si celava infatti una incredibile collezione di oltre 100 flipper elettromeccanici, poster e pezzi vari, raccolti dal capo come campionario della produzione durante gli anni... Al prossimo anno, Chicago!



PS: ovviamente ho fatto una capatina a New York dove, a Broadway, ho assistito allo spettacolo teatrale "Tommy". Questo giusto per farvi invidia.



DUE IMMAGINI DI "TOMMY", IL MUSICAL DELL'ANNO!

vendocomproscambio...

Sigh! Eh, sì, quando la patria chiama non si può fare altro che rispondere e questa volta sembra proprio che tocchi a me. Dopo il povero "GA GA GRABBA" è ora la volta del vostro affezionato Mazok. Bando alle ciance "the show must go on!" Come direbbe il mitico Freddie. Allora che mi dite, avete ricevuto qualche bel regalino per Natale? E l'ultimo dell'anno vi siete divertiti? Beh, spero proprio di sì, visto che per quello che mi riguarda il mio Natale e il Capodanno li passerò in una fredda caserma del nord Italia (parlo al futuro perché vi sto scrivendo ancora da civile). Come ogni mese il mitico Zibaldone Ludico torna ad allietarci con i suoi mega annunci sempre pronti a far felici tutte le persone in cerca di un bel Game Boy di seconda mano o di un Saturn a poco prezzo. Anche se quasi ogni mese le raccomandazioni riguardanti gli annunci sintetici si fanno sentire, c'è sempre qualcuno che si diverte a farmi raggiungere la sclera multipla spedendo annunci chilometrici. Ragazzi miei la soluzione a questo problema è semplice: annuncio stringato annuncio pubblicato. Beh, gente lo spazio a mia disposizione è ormai agli sgoccioli per cui vi saluto, ricordandovi l'ubicazione della nostra casella delle lettere:

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

ZIBALDONE LUDICO

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

Testo dell'annuncio *(max 150 caratteri)*.....
.....
.....
.....
.....
Scrivere a:.....
Indirizzo:.....
Telefono:.....Orari:.....
Note:.....

LEGENDA:

32X=MEGA DRIVE 32X	MD= MEGA DRIVE
3DO	MCD=MEGA CD
A500=AMIGA 500	MS=MASTER SYSTEM
A600=AMIGA 600	NES=NINTENDO
A1200=AMIGA 1200	NG=NEO GEO
C64=COMMODORE 64	NGC=NEO GEO CD
CD-I	PC
CD32=AMIGA CD32	PCD=PC-CD ROM
GB=GAME BOY	PCE=PC ENGINE
GG=GAME GEAR	PS=PLAYSTATION
JAG=JAGUAR	SA=SATURN
	SGB=SUPER GAME BOY
	SN=SUPER NINTENDO

CONSOLE

VENDO

Vendo scambio e compro tutte le console e relativi giochi, comprese le ultime. Luigi, 02/5065212, Telefonate dopo le 20:30 oppure lasciate un messaggio in segreteria telefonica.

Vendo Atari 2600 super accessoriato con 36 giochi il tutto a lire 180.000. Giovanni, 090/639437, 20:30.

Vendo CD32 praticamente nuova + 2 giochi ed altri 7 CD con custodie. Alberto, 0434/869250, qualsiasi orario.

Vendo i seguenti titoli per CD32: Deep Core, Shaoline Pirates. Massimiliano, 0973/392278.
Vendo giochi originali per CD32 a metà prezzo. Gianni (forse mi sbaglio vista la scrittura a "ciampa de mosca"), 0521/601718, 20:30.

Vendo Amiga CD32 nuovo ancora nell'imballo originale con vari giochi tra i quali Microcosm ed altri a lire 500.000. Giuliano, 0432/64181, dalle 18 alle 20.

Vendo CD32 con monitor 1084S + 11 giochi tra cui Cannon Fodder ed altro ancora a lire 850.000. Michele, 0522/688066, ore pasti.

Vendo 3DO + modulatore + scart + vari giochi tra i quali Crash and Burn a lire 800.000. Gerardo, 02/62766235.

Vendo GB in buono stato con 7 giochi tra i quali Megaman 5 in blocco a lire 150.000 oppure separatamente. Anonimo, 0331/821043, pomeriggio.

Vendo GB ancora in garanzia con pile, scatola, e 3 giochi tra i quali Wario Land, il tutto a lire 250.000. Luca, 0566/51703, ore pasti.

Vendo GB + 2 giochi tra i quali Wario Land, tutto in ottimo stato a lire 200.000 oppure scambio con GG con un gioco. Davide, 02/4223957, dopo le 20.

Vendo o scambio giochi per il GG oppure vendo GG + 3 giochi a lire 350.000 trattabili. Anonimo, 0571/32455, ore serali.

Vendo GG + alimentatore + 8 giochi in ottime condizioni a lire 380.000. Simone, 0245/951121.

Vendo GG + 4 giochi tra cui: Sonic 2 ed altri a lire 300.000. Antonio, 06/3313542, 16-20.

Vendo per MD vari giochi tra i quali: Sonic Spidball, MK. Dario, 70123404 (e il prefisso?!), ore di pranzo.

Vendo per MD molte cartucce tra le quali: Rolling Thunder 2, Bio Hazard Battle ed altre ancora. Raffaele, 0935/959196, solo il Sabato e la Domenica.

Vendo MD con modifica Genesis + Sega CD e vari giochi per una e per l'altra console. Salvatore, 081/8921377, dalle 15 alle 16.

Vendo varie cartucce per MD tra le quali: Golden Axe 2, Green Dog, After Burner 2 ed altri. Matteo, 041/430341, ore pasti.

Vendo compro e scambio cartucce per SNES e MD. Marko, 0187/20114

Vendo per MCD vari giochi tra i quali: Thunder Storm, Final Fight ed altri il tutto a lire 200.000. Massimiliano, 3036714 (Aoh ma 'sto prefisso ve fà schifo!!), 20:30.

Vendo MD + Converter + 16 titoli tra i quali: Spider Man, Fifa International Soccer ed altro ancora a lire 1.606.000. Andrea, 031/790666, dalle 19 alle 20.

Vendo MD + 2 joypad + Fighter 1 + Mega Key + giochi vari tra i quali: NBA jam ed altri. Marcello, 0522/23125, ore 20.

Vendo vari giochi per MD tra i quali: Forgotten Words, Granada, Street of Rage 2 ed altri il tutto a lire 400.000. Anonimo, 0332/531065, pomeriggio.

Vendo MD + 2 pad + 3 giochi: Wonder Boy 3, Sonic 2, Golden Axe 2 a lire 250.000 trattabili. Anonimo, 081/8491929, 13-21.

Vendo vari giochi per MD tra i quali: Hard Ball 3, James Pond 2 ed altri. Ermes, 051/6148920, dalle 15 in poi.

Vendo o scambio per MD vari giochi tra i quali: Fifa Soccer, Pete Sampras Tennis ed altri ancora oppure scambio con altre cartucce per MD. Davide, 02/9520205, ore pasti.

Vendo in blocco vari giochi per MD tra cui: MK, MK2, Virtua Racing ed altri ancora a lire 350.000. Angelo, 02/55211158, 17-20:30.

Vendo MS2 super accessoriato + 5 giochi a lire 190.000. Federico, 0721/51559, ore pasti.
Vendo MS2 in ottimo stato + pistola + 3 giochi ed altro ancora.

Giorgio, 0823/443491, dalle 14 alle 17:30.

Vendo NG + 2 joystick + presa scart + 5 giochi a lire 850.000, vendo anche GG. Jiashin, 051/247674, dalle 10:30 in poi.

Vendo compro e scambio giochi per NG, ho a disposizione numerosi titoli. Rocco, 0965/892731, ore pasti.

Vendo NG + 2 joystick + 8 giochi tra i quali Art of Fighting2 ed altri a lire 1.250.000, vendo anche separatamente. Michele, 0587/7306, 19:30/22:30.

Vendo NG + 2 joystick + scart + Memory Card + 5 cartucce a scelta tra 14 titoloni! A lire 700.000, vendo anche singolarmente. Angela, 0874/482077, dalle 10-13 e dalle 16-21.

Vendo NG in ottime condizioni con cavo scart + 2 joystick + Art of Fighting a lire 450.000. Gigi, 089/241813, 13:30 - 15:30.

Vendo NG + 2 joystick + 12 giochi tra cui Art of Fighting il tutto come nuovo a lire 1.100.000 trattabili. Francesca (mi sembra di conoscerti), 0542/657120, dalle ore 14.

Vendo NES + 2 joystick + 12 giochi il tutto in ottimo stato a lire 200.000. Riccardo, 039/327857, ore pasti.

Vendo o scambio più di 20 cassette per il NES con prezzi che variano dalle 25 alle 60mila. Daniele, 0541/346391, ore pasti.

Vendo NES seminuovo + 12 giochi tra cui: Mario Bros 3, Duck Tales ed altri ancora in blocco o singolarmente a prezzo trattabile. Marco, 0564/867803, ore pasti.

Vendo Action Set Nintendo + 4 giochi a partire da lire 630.000. Giovanni, 0444/673696, 12-15.

Vendo NES + 2 joystick + Star Wars + Paper Boy ed altri giochi il tutto in ottimo stato a lire 190.000. Marco, 031/340766, dalle 13 alle 20.

Vendo Super Nintendo nuovo ancora imballato con garanzia + joystick e gioco MK2 tutto a lire 350.000. Roberto, 081/285725, dalle 8 di sera.

Vendo 14 giochi per Super Famicom tra i quali: SF2 Turbo, Mega Man ed altri. Carlo, 0445/510509, 20:00.

Vendo Super Famicom + 2 joypad + scart + 8 giochi a lire 400.000 trattabili. Vittorio, 0331/206562, ore

Vendo NES seminuovo + 12 giochi tra i quali Mario Bros3, DuckTales ed altri ancora. Vendo in blocco o singolarmente. Marco, 0564/867803, ore pasti.

Vendo a lire 70.000 oppure scambio con Super Bomber Man (Jap o Usa), Super Mario World per SNES. Leonardo, 039/463024, ore serali.

Vendo per SNES vari giochi tra i quali: Fifa Soccer, NBA Jam, Alien 3 ed altri. Alessandro, 8911958 (IL PREFISSO!!!), ore pasti.

Vendo vari titoli per SNES tra i quali: Super Mario All Star, Street Fighter 2 ed altri ancora. Michele o Sabino, 0883/542364.

Vendo per SNES il gioco Euro Football Champ a lire 70.000. Massimiliano, 02/70636092, ore serali.

Vendo SNES + adattatore + 2 joypad e varie cartucce tra le quali MK2, SF2 Turbo ed altre ancora il tutto a lire 470.000. Massimo, 085/4310698, ore pasti.

Vendo per SNES i giochi Aladdin e NBA Jam ad un ottimo prezzo. Umberto, 0971/963138, qualsiasi orario.

Vendo vari giochi SNES tra i quali: Fifa Soccer, Mortal Kombat ed altri ancora. Luca, 011/9962333, ore 20.

Vendo SNES + 2 joypad + la cassetta di Super Mario All Star a sole lire 200.000. Alessio, 06/9064886, dalle 20 in poi.

Vendo per SNES i seguenti giochi: Star Fox e Sonic Wings, compro inoltre giochi a lire 50.000. Francesco, 080/5221049, ore pasti.

COMPRO

Compro Top Rank Tennis, Golf, compro anche SGB e Donkey Kong. Alberto, 0434/869250, dalle 19 alle 20:30.

Compro giochi per SNES: Vortex, Samurai Spirits, Star Fox, ed altri. Fancesca, 0187/420843.

SCAMBIO

Scambio CD32 + 3 giochi con NG CD + Super Side Kicks. Anonimo, 0481/391314, qualsiasi orario.

Scambio per 3DO vari giochi tra i quali: Dragon's Lair, Total Eclipse ed altri. Tiberio, 059/696835, ore pasti.

Scambio 3DO più giochi con Super Famicom con 4 giochi e due adattatori + Game Gear. Mauro, 02/95711131, dalle 14 in poi.

Scambio cassette per Game Boy con altri titoli sempre per lo stesso sistema. Andrea, 0883/42282, dalle 18 in poi.
Scambio Lynx 2 + cartuccia con una cosa qualsiasi che riguardi o no il mondo dei videogiochi. Michele, 0924/49136, qualsiasi orario.

Scambio per SNES SF2 Turbo americano con Fatal Fury Special o NBA Jam. Leonardo, 039/463024, ore serali.

Scambio SN + cavi + Super Street Fighter 2 ed altri giochi con un NG. Marco, 0131/347106, ore pasti.

Scambio o vendo a lire 40.000 vari giochi tra i quali: Zelda, Indiana Jones ed altri. Federico, 02/9018795, dopo le 14.

Scambio SNES in ottime condizioni (1 anno di vita), + 1 gioco + 2 joypad per un 'A1200 con alcuni programmi a vostra scelta. Mauro, 091/533913, ore serali.

COMPUTER

VENDO

Vendo giochi originali per Amiga tutti in ottime condizioni tra i quali: Turricane 3, Frontier ed altri, sono disposto anche a fare scambi. Roberto, 0965/672635, ore pasti o sera.

Vendo C64 + 2 registratori + 100 giochi ed altro a lire 200.000 trattabili. Fabio, 081/7322274, dalle 9 alle 23.

Vendo C64 + drive+ registratore a cassette + 25 giochi sia su disco che su cassetta, il tutto a lire 400.000. Claudio, 0330/394596

Vendo Commodore CDTV usato poco e completo di tutto a lire 1.000.000 trattabili. Anonimo, 02/4815846, qualsiasi orario.

Vendo A500 + espanso 1 Mega + Mouse + 2 joystick + 50 giochi ed altro ancora a lire 600.000. Anonimo, 02/989457, dopo le 14.00.

Vendo A500 plus con Kikstar 2.0 e 1.3 più 120 giochi ed altro a lire 800.000 (almeno credo, sapete il numero è scritto in Afro Cubano). Ernesto, 015/8494092, pasti.

Vendo A500 + espansione + drive esterno + 2 joystick + 120 giochi tra i quali: Street Fighter 2 ed altri a sole lire 650.000 non trattabili. Davide, 0331/864717, dalle 12 alle 12:30.

Vendo A500 + mouse + drive esterno + joystick a lire 300.000. Stefano, 02/70107384, dopo le 19.

Vendo A500 + modulatore TV + 100 giochi + 2 joystick + adattatore per 4 giocatori a lire 500.000. Quinto, 0941/317125, ore pasti.

Vendo A500 1.3, 1Mb di memoria + 2 joystick + un'enciclopedia per programmare ed altro ancora il tutto a lire 450.000. Dino, 0836/665813, dalle 14 alle 15.

Vendo A600 con molti giochi a lire 500.000 o scambio con NG con 2 giochi. Leonardo, 039/463024, ore serali.

Vendo giochi originali per PC tra i quali: SF2, Another World ed altri ancora. Andrea, 030/832417, pomeridiani.

Vendo A1200 + HD da 65Mb + drive esterno + 2 mouse ed altro a prezzo da trattare. Francesco, 080/5221049, ore pasti.

Vendo A1200 + HD 40 Mb + monitor 1940 + scheda Blizzard 1230 ed altro ancora al prezzo di 2.200.000. Fernando, 080/8944633, dopo le 19.

Vendo giochi originali per PC il tutto a metà prezzo ho tutte le ultime novità. Claudio, 06/9830218, orario ufficio.

Vendo alcuni giochi originali per PC: UFO, Lands of Lore ed altri. Andrea, 02/2502087, 18:30 - 20:30.

Vendo o scambio giochi per PC tra i quali: Cannon Fodder, Fifa Soccer ed altri. Pasquale, 0835/542190, dalle 14 alle 16.

Vendo PC 286, 16 Mhz, 2Mb di RAM, HD 40 (esp 80) ed altro ancora a lire 1.700.000, il tutto è in ottimo stato. Giancarlo, 0932/642377, dalle 16 alle 18.

Vendo i seguenti giochi per PC: Sam & Max hit the road, e Michael Jordan in flight. Giancarlo, 0932/642377, dalle 16 alle 18.

VENDO

Vendo varie riviste di computer tra le quali Kappa, TGM, CVG, Console Mania e Game Power a lire 3.000 cadauna o in blocco. Fabio, 06/39724410, ore pasti.

Vendo varie riviste di videogiochi tra le quali: CVG, K, annate 92 93 a lire 3.500 l'una oppure vendo in blocco a prezzo da concordare. Giovanni, 081/5861528, ore pasti.

Vendo ristampe e numeri originali di Dylan Dog. Gianluca, 0577/679183, 20.

ANNUNCIO

Da Gennaio si aprirà il club per appassionati di RPG "Fantasy & Fantascienza", con rivista aggiornamento mensile composta da 20 pagine in bianco e nero. Per informazioni scrivete a Giovanni Agozzino, Via Ispsas N1, casella postale 92100, Agrigento.

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÁ



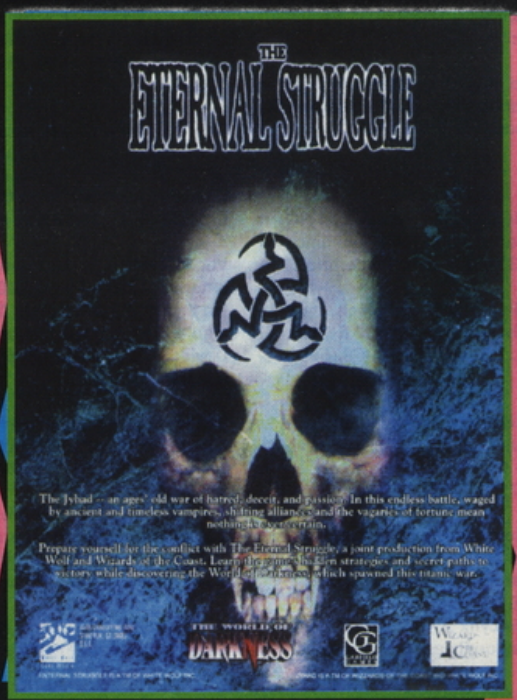
di PAOLO CUPOLA

SPESSO ALLE FESTE (DOVE EVITO DI ANDARE, SE APPENA MI E' POSSIBILE) INCONTRO GENTE CHE, SAPUTO CHE MI GUADAGNO DA VIVERE SCRIVENDO, MENTRE MI STRINGE LA MANO, SFODERANDO UN GRAN SORRISO, MI CONFIDA CON UN'ARIA DI ALLEGRA COSPIRAZIONE: "SAI, HO SEMPRE DESIDERATO SCRIVERE." UN TEMPO, MI SFORZAVO DI MOSTRARMI CORTESE. OGGI, CON LA STESSA GIUBILANTE EUFORIA, RISPONDO: "SAI, HO SEMPRE DESIDERATO FARE IL NEUROCHIRURGO." MI GUARDANO DISORIENTATI. NON IMPORTA. CE N'E' TANTA DI GENTE DISORIENTATA, IN GIRO PER IL MONDO. PERCHE' SCRIVERE E UN PO' COME GIOCARE: NON SAI MAI COSA SUCCEDERA' TRA POCO, SE NON A GRANDISSIME LINEE. E' LA VITA AD ESSERE FATTA COSI', L'UNIVERSO. PRENDETE AD ESEMPIO IL MONDO DEI GIOCHI: OGGI E' DIVORATO DA QUESTA SPECIE DI FEBBRE COLLETTIVA CHE SEMBRA DIVAMPARE NEL VECCHIO E NEL NUOVO MONDO: I GIOCHI DI CARTE COLLEZIONABILI. MA CHI POTRA' MAI DIRE CON CERTEZZA, SE NON I POSTERI, CHE NON SI TRATTA DI UN FUOCO DI PAGLIA, DI UNA MODA TEMPORANEA ED EFFIMERA COME UN FILO D'ERBA MATTUTINO, E NON (COME SEMBRANO PAVENTARE I SIGNORI DELLA WIZARDS OF THE COAST) "L'INIZIO DI UNA NUOVA ERA NEL MONDO DEI GIOCHI DI SOCIETA'"? AL MOMENTO, LA STORIA SEMBRA DAR LORO RAGIONE, E I NUOVI "TRADING CARD GAME" SPUNTANO COME FUNGHI DOPO UN ACQUAZZONE PRIMAVERILE. IL DOVERE DI CRONACA CI IMPONE PERCIO' DI DARNE LA PANORAMICA PIU' AMPIA ED ESAURIENTE POSSIBILE, COMPATIBILMENTE COI LIMITI DI QUESTA RUBRICA. PER CERCARE DI SCOPRIRE, SE NON ALTRO, COS'E' CHE LI RENDE COSI' MALEDETTAMENTE COINVOLGENTI. ANCHE QUESTO NUMERO PERCIO', COME QUELLO SCORSO, SARA' PREVALENTEMENTE DEDICATO AI NUOVI MAZZI, ALLE NUOVE ESPANSIONI E TUTTE LE CURIOSITA' CHE QUESTO NUOVO, E PER CERTI VERSI INQUIETANTE UNIVERSO SEMBRA VOLERCI RISERVARE. PERMETTETEMI, INFINE, DI RINNOVARE I MIGLIORI AUSPICI DI UN NUOVO ANNO RICCO DI FANTASIA, AMORE E SUCCESSO A TUTTI I MIEI LETTORI PIÙ FEDELI E AFFEZIONATI E, IN PARTICOLARE, ALL'ADORABILE CRISTINA ZONARI DI BOLOGNA A CUI E' DEDICATO, CON AFFETTO, IL PRIMO NUMERO DI "BOARDGAMES" DEL '95...

L'ANGOLO DELLE ANTEPRIME

AMORE AL PRIMO MORSO...

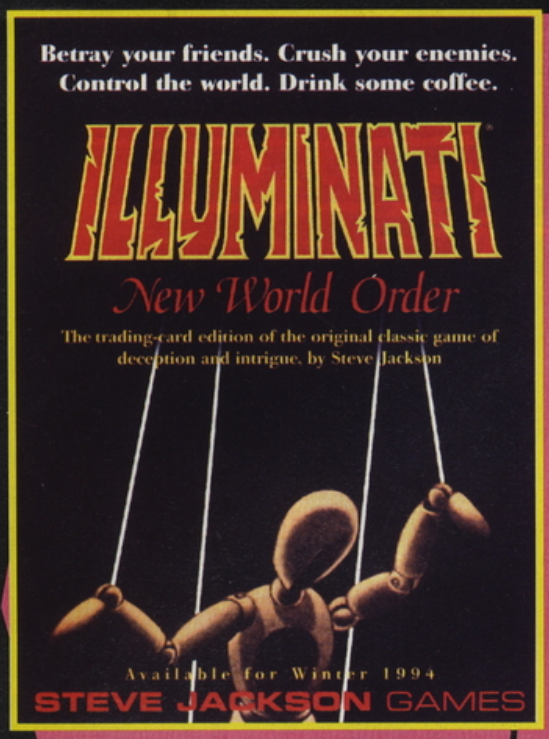
...E se non è proprio amore, di certo ci si avvicina parecchio. Ci riferiamo alla partnership tra Wizards of the Coast e White Wolf, che tende sempre più ad assumere i toni di una vera e propria lovestory: dopo il "fidanzamento" avvenuto con "Jyhad", il gioco di carte ispirato al celebre RPG "Vampiri, la Masquerade", le due società ci riprovano. E' infatti d'imminente pubblicazione la nuova estesa ed esauriente guida per i giocatori dello stesso "Jyhad" (di cui trovate la recensione completa più avanti), nata in collaborazione con le due case e che va a far compagnia all'analogo volumetto destinato ai fan più irriducibili di Magic. "Eternal Struggle" (così si intitolerà il libro, di circa 300 pagine) dovrebbe comparire negli scaffali dei negozi specializzati entro la fine di questo mese, e



rappresenta di certo una ghiotta novità per tutti i frequentatori, occasionali e non, dell'oscuro "Mondo delle Tenebre" (secondo la denominazione originale della stessa White Wolf, che ha addirittura provveduto a registrarne il marchio), a cui il libro è certamente destinato...

IL PENDOLO DI FOUCAULT

I lettori più giovani probabilmente non potranno ricordarlo: pubblicato per la prima volta ben tredici anni fa (aprile '82), e ritenuto dalla maggioranza degli addetti ai lavori il primo, vero antesignano dei trading card game, nonché il patriarca da cui tutti i giochi di carte, più o meno direttamente, discendono, torna a nuovi fasti lo stupefacente e spregiudicato "Illuminati" della Steve Jackson Games. Nel gioco ogni partecipante assume il ruolo di Gran Maestro di qualche bizzarra Loggia o Società Segreta, col preciso obiettivo di raggiungere, attraverso false alleanze, infime cospirazioni ed inenarrabili doppi



giochi il controllo occulto della Terra. Ebbene, nella speranza di sfruttare il più possibile l'ondata d'entusiasmo che i giochi di carte stanno ottenendo in questo periodo, la stessa Steve Jackson Games ha deciso di pubblicare una riedizione "trading-card" di questo vero e proprio capolavoro, con un regolamento più agile e snello, nuova grafica e nuove carte, ad uso e consumo di tutti i cospiratori in erba!



QUANDO I MAGHI SI OCCUPANO DI ROBOTICA...

Inutile dirlo, i maghi in questione non possono che essere gli onnipresenti "Maghi della Costa", che sembrano recentemente aver riscoperto il gusto per i giochi da tavolo: dopo la versione Boardgame di "Magic: the Gathering", gli instancabili sviluppatori di Richard Garfield hanno deciso di sfornare RoboRally, una specie di simulazione di una bizzarra gara di velocità tra robot, all'interno di una fabbrica automatizzata. Scopo del gioco è riuscire a conquistare per primi alcune bandierine disseminate su un percorso tortuoso, formato da una serie di pannelli modulari, il che dovrebbe garantire una varietà pressoché illimitata di circuiti. Naturalmente l'opportunità, offerta ai vari concorrenti, di utilizzare laser, cannoncini, bombe e ogni sorta di scorrettezze rende, di fatto, la gara cruentissima e adatta soprattutto ai giocatori più incalliti e spregiudicati. Aspettatevi, entro breve, una recensione completa...

LE CRONACHE MUTANTI!

Ambientato in un oscuro futuro alla Blade Runner, su un pianeta straziato dalla guerra fratricida tra corporazioni mercantili rivali, combattuto senz'esclusione di colpi, e senz'alcun apparente rispetto per la vita umana. Non ci riferiamo al possibile scenario a cui la nostra vecchia Terra tende sempre più ad assomigliare, bensì all'ennesimo tentativo di imitazione del giochillo firmato Richard Garfield: Doom Trooper. Sviluppato e distribuito dalla Hearthbreaker, il gioco simula lo scontro tra i sostenitori di due diversi schieramenti: "Il Cartello" e "L'Oscura Legione". Le 337 carte che ne

MODELTEC

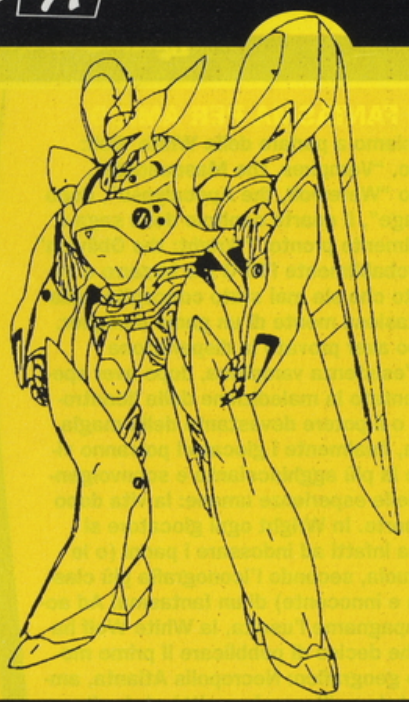
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA

board games:

AVALON
3W
WEST END GAMES
EXCALIBRE GAMES
VICTORY GAMES
GAMES WORKSHOP
STRATELIBRI
NOVA
FASA
GDW
GMT GAMES
ICE
TSR
NEXUS

resine e vinile:

MAX FACTORY
VOLKS
HORIZON
HALCYON
KAYODO
TAKARA

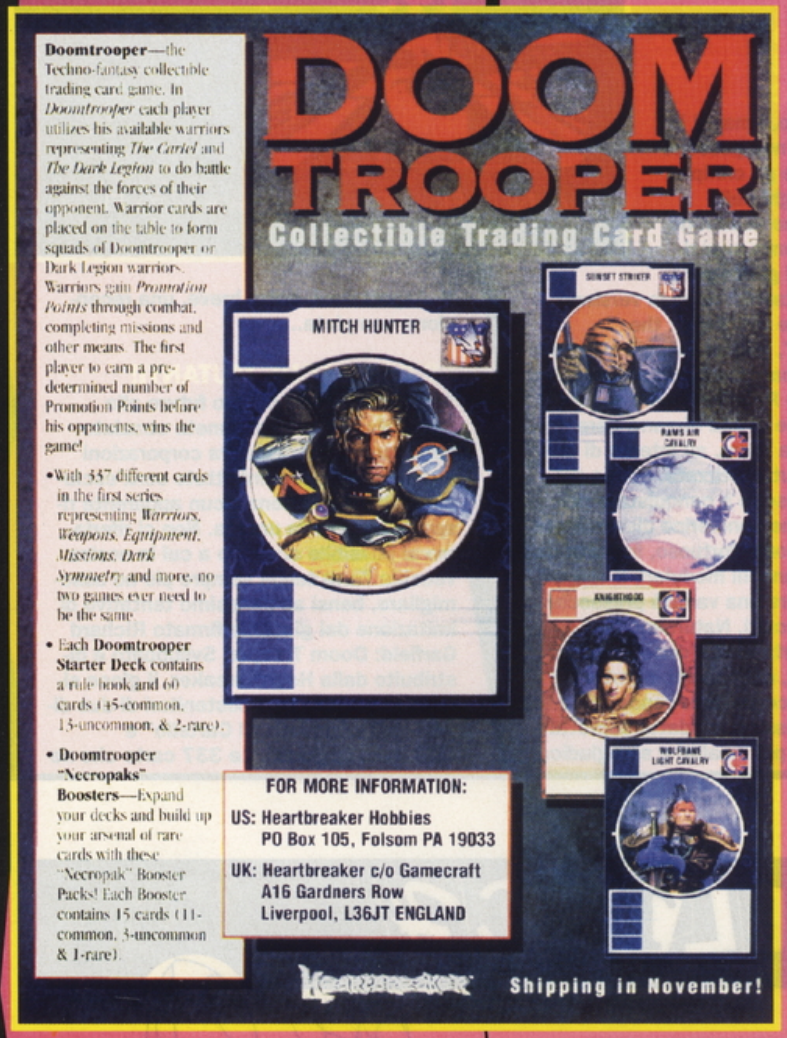


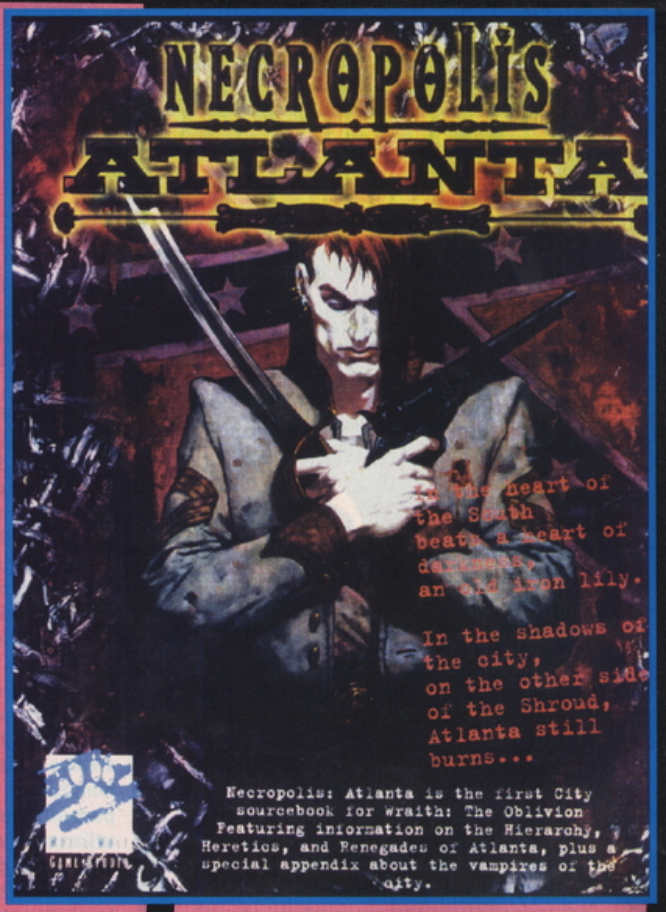
Vasto assortimento
dei "Gundam" della BANDAI

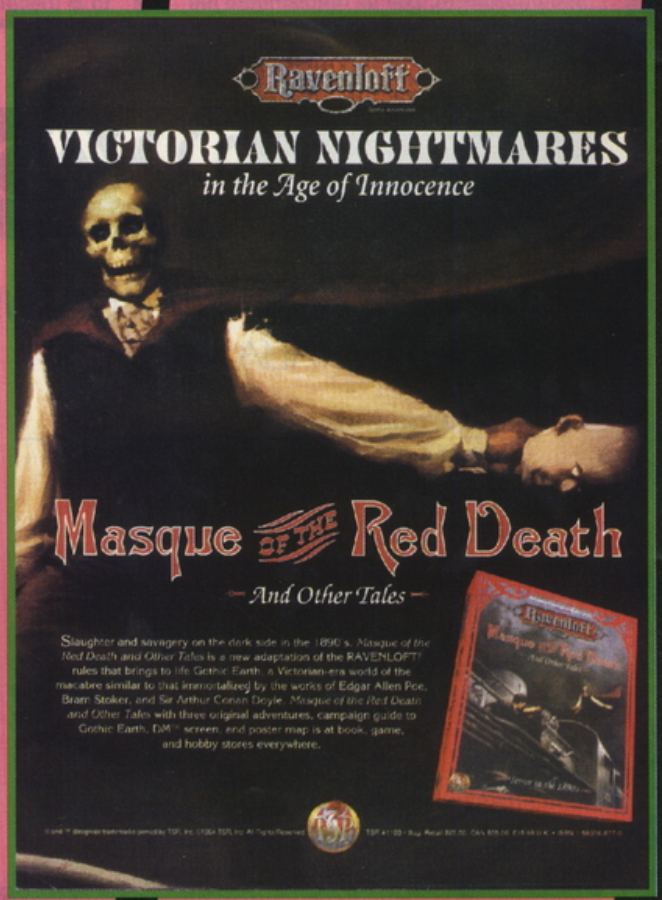
SARONNO(VA) 21047 - Via Leopardi, 21 tel. 02/9621317 - fax 02/96701339

costituiscono il set completo rappresentano guerrieri, armi, equipaggiamento e missioni a disposizione dei vari contendenti e dovrebbero garantire, secondo gli ideatori, "interminabili ore di divertimento sfrenato". Staremo un po' a vedere...

durante il periodo della guerra civile americana (1861-1865). E' da notare che, esattamente come i predecessori, il sistema di gioco è perfettamente







UN FANTASMA PER AMICO

Torniamo a parlare della White Wolf: dopo, "Vampires, the Masquerade", dopo "Werewolf, the Apocalypse", dopo "Mage", il quarto capitolo della saga è finalmente pronto: "Wright: the Oblivion" è probabilmente l'RPG più bizzarro e insolito che sia mai stato concepito dalla fantasiosa mente di un game designer. Dopo aver provato la disperazione dell'esistenza vampirica, dopo aver sperimentato la maledizione della licantropia, o il potere devastante della magia nera, finalmente i giocatori potranno vivere la più agghiacciante e sconvolgente delle esperienze umane: la vita dopo la morte. In Wright ogni giocatore si trova infatti ad indossare i panni (o le lenzuola, secondo l'iconografia più classica e innocente) di un fantasma! Ad accompagnarne l'uscita, la White Wolf ha anche deciso di pubblicare il primo modulo geografico: Necropolis Atlanta, ambientato nell'omonima città statunitense compatibile con tutti gli altri RPG della White Wolf e permette di costruirsi una specie di universo parallelo tenebroso e inquietante. Dovrebbe infine vedere la luce a primavera '95 l'ultimo capitolo della serie: "Fairy" che, introducendo il fantastico e leggendario mondo di Arcadia e dei suoi abitanti, dovrebbe completare il "set" di protagonisti di questo scenario da incubo. Ci sarà da stare allegri in compagnia di vampiri, lupi mannari, fantasmi e streghe. Va' un po' a capire la gente...

UNA TRANQUILLA FESTA DI MORTE

"...E ora si riconobbe la presenza della Morte

Rossa. Era venuta come un ladro nella notte. E ad uno ad uno caddero i gaudenti nelle sale insanguinate della loro festa, e morirono ciascuno nella positura disperata della propria caduta. E la vita abbandonò l'orologio d'ebano quando spirò l'ultimo devoto dell'allegria. E le fiamme dei tripodi si spensero. E Tenebra e Sfacelo e Morte Rossa ebbero su tutto un dominio illimitato." Con questo allegro e brillante lieto fine si conclude uno dei racconti più celebri del compianto Edgar Allan Poe: la Maschera della Morte Rossa. Sarebbe invece auspicabile una fine meno truculenta per i giocatori che si cimenteranno nelle tre avventure che a Poe, e a questo racconto in particolare, si ispirano, che sono contenute nell'ultimo modulo della serie Ravenloft targato TSR. Gli avventurieri di Advanced Dungeons & Dragons potranno infatti respirare l'atmosfera cupa e lugubre dell'Inghilterra in epoca Vittoriana (1890-1900) così magistralmente immortalata da Poe, Bram Stoker e Sir Arthur Conan Doyle nei loro racconti. Masque of the Red Death, and other Tales ("la Maschera della Morte Rossa e altri racconti") contiene, oltre alle tre avventure già pronte, un volumetto su come ambientare altre storie del genere nell'ambiente descritto nel modulo, uno speciale schermo per il Dungeon Master e una mappa dedicata. Un accessorio decisamente irrinunciabile per i patiti del genere...

JYHAD

Edito da Wizards of the Coast

Sviluppato dagli stessi creatori di "Magic: the Gathering" e prodotto in collaborazione con la White Wolf (ideatrice dell'RPG a cui Jyhad si ispira, il bellissimo "Vampires: the Masquerade"), il gioco è un trading card game per due o più giocatori che si trovano ad interpretare il ruolo di Matusalemme (termine questo, correntemente utilizzato nell'RPG originale per indicare i vampiri della quarta generazione, ossia non-morti estremamente antichi, malvagi e potenti) impegnati nel tentativo di eliminare completamente gli avversari ed imporre così il loro dominio definitivo sul mondo. In questa lotta senza tregua però, i Matusalemme non entrano mai in diretto confronto fisico coi propri avversari, preferendo impiegare i vampiri più giovani e meno potenti come inconsapevoli pedine su una metaforica scacchiera. Questa eterna lotta segreta, vecchia quanto il mondo e dalle origini tanto ignote quanto misteriose, viene appunto denominata "Jyhad". La struttura fisica del gioco, pur mantenendosi indissolubilmente legata a quella di Magic, di cui riprende direttamente i meccanismi fondamentali, come l'utilizzo dei punti "mana" (qui denominati punti sangue) o del "TAPpaggio" delle carte, presenta tuttavia diverse novità di rilievo rispetto al predecessore, cercando idealmente di enfatizzarne maggiormente l'aspetto tattico a discapito della casualità e della velocità del gioco. E' infatti





APRI LE PORTE ALLA FANTASIA

I due giochi di ruolo più acclamati dalla critica americana adesso in versione italiana!

Vuoi provare la sconosciuta arte della magia? Diventa un mago capace di manipolare ciò che ti circonda, di evocare forze misteriose per lottare contro tutti gli ostacoli del medioevo. **Ars Magica**, prodotto dagli autori di *Magic: The Gathering*, ti permette di tornare a visitare l'Europa del 1200, dove storia e leggenda si uniscono per dare vita alla più incredibile ambientazione mai inventata per un gioco di ruolo fantasy.



Vuoi diventare un cittadino del 2000? Prendi il tuo laser, dichiara la fedeltà all'amico Computer e preparati a combattere una guerra totale contro i suoi nemici, ma non fargli sapere che anche tu sei contro di lui! **Paranoia** ti proietta in un cupo e umoristico futuro dove convivono le repressioni del grande fratello di Orwell, l'ideologia di Stalin e la fantasia dei fratelli Marx... una lotta senza fine, il cui più grande rischio è morire dal ridere.

I Giochi dei Grandi

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

DaS Production, Via Giusti, 15a/b – 50125 Firenze – Tel. 055/2480940

DaS Production





quest'ultima la caratteristica più appariscente che la differenzia da Magic e con la maggioranza dei trading card game oggi in commercio: una partita a Jyhad dura infatti, mediamente, tre ore. Estremamente peculiare ed insolita anche la scelta di impiegare due tipi diversi di carte, distinguibili dal diverso colore del dorso: in Jyhad i vampiri (l'equivalente delle creature di Magic) vengono raccolti in un mazzo a sé stante, che non viene mai mischiato con quello delle carte azione, né esiste la possibilità che questo possa avvenire accidentalmente. Altre peculiarità riguardano la presenza di carte "politiche", che richiedono una conclave, ossia una votazione da parte di tutti i giocatori, il cui voto deciderà l'esito della carta. Insomma, per farla breve, il grado di complessità del gioco è sensibilmente cresciuto rispetto a Magic, il che ha fondamentalmente due conseguenze: quella di ridurre notevolmente il numero di potenziali giocatori, e quella di accrescerne l'apprezzamento da parte dei fan più esperti ed appassionati di giochi di società. Non va infine dimenticato anche l'aspetto, per così dire, "etico": l'atmosfera Gothic-Horror che pervade tutto il gioco, il tipo di argomento trattato, e la stessa grafica piuttosto cruda ed esplicita di alcune carte fanno sì che solo gli amanti del genere horror possano davvero esserne attratti, e trovarne così una fonte di divertimento. Personalmente ne sono innamorato, ma parafrasando lo slogan di un noto spot televisivo, Jyhad è un gioco... per molti, ma non per tutti...







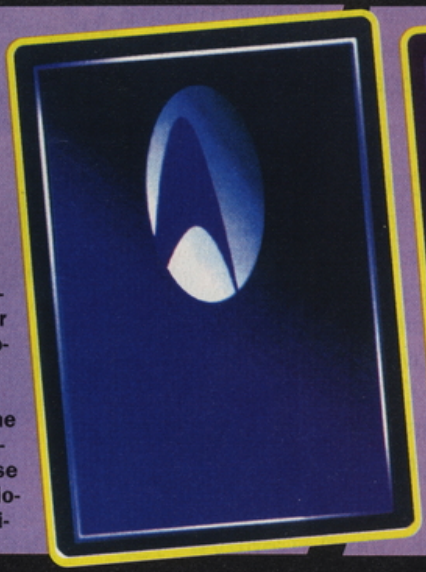




STAR TREK - THE NEXT GENERATION

Edito da Decipher Inc.

"Spazio, ultima frontiera..." Con queste parole inizia abitualmente una puntata di una delle serie televisive più amate di tutti i tempi; con queste stesse parole diamo quindi inizio alla recensione di uno dei giochi di carte più riusciti di questo periodo. Prodotto dalla Decipher Games, su licenza della Columbia Pictures, il gioco gode del pregio non indifferente di utilizzare una struttura ed un regolamento totalmente slegati da quelli di Magic e dei suoi derivati. Giocato con due mazzi obbligatoriamente di 60 carte, tratti da un set completo di 360, Star Trek è un gioco esclusivamente per due persone, particolare questo che ne rappresenta forse la limitazione ed il di-











equipaggi appartenenti all'avversario. Una nota merita la grafica delle carte: come potete osservare dalle illustrazioni, esse sono tratte da fotogrammi di autentici episodi della serie televisiva, particolare questo che costituisce una vera e propria manna per i fan di Star Trek. Una nota di profondo biasimo merita infine la discutibilissima scelta di rendere rare le carte "avampo-

fetto più gravi. Le carte si dividono fondamentalmente in due categorie: quelle d'azione e quelle di missione. Sono proprio queste ultime a costituirne la fondamentale peculiarità. Infatti le carte di missione, che rappresentano pianeti o zone dello spazio, non vengono mischiate nel mazzo di gioco, ma vengono disposte sul tavolo prima della partita, per formare una lunga striscia rappresentante lo spazio fisico in cui ogni azione avrà luogo. Sotto di esse verranno poi poste, coperte, delle carte "dilemma", che rappresentano delle "complicazioni" alle missioni vere e proprie, ed il cui contenuto verrà rivelato soltanto al momento dell'esplorazione da parte di qualche equipaggio. Su questa "striscia spaziale" si muoveranno quindi le navi e gli equipaggi che esse trasportano, dando così una vera sensazione di movimento su una sorta di plancia di gioco (concetto questo, assolutamente originale ed innovativo per un gioco di carte). Tre "razze" sono rappresentate: la Federazione, i Klingon e i Romulani. Ogni giocatore deve decidere a quale razza "affiliarsi", visto che, generalmente, in ogni partita si possono utilizzare soltanto carte della stessa specie, a meno che non venga posto in gioco un trattato di pace che possa superare l'incompatibilità tra due diverse affiliazioni. Scopo del gioco è riuscire a guadagnare 100 punti prima









che l'avversario riesca a fare altrettanto. I punti si ottengono solo con il superamento di ogni singola missione, e non in seguito a scontri con navi o

sto" senza cui è tecnicamente impossibile giocare, e la cui presenza non è garantita in un mazzo iniziale, il che obbliga il giocatore ad acquistare chili di carte fino al fatidico ritrovamento dell'avamposto dell'affiliazione desiderata. L'acquisto di nuove carte dovrebbe essere sempre opzionale, e non forzato da qualche particolare regola o struttura di gioco. Se si è tuttavia disposti ad indulgere su questa "marachella" da parte dei produttori, e soprattutto se si è decisi ad acquistare almeno tre mazzi per poter avere una ragionevole possibilità di disporre di almeno un avamposto, allora Star Trek dovrebbe essere acquistato da tutti coloro che desiderano "... andare là dove nessun uomo è mai giunto prima..."

OGNI MESE IN EDICOLA

MAGAZINE AMIGA

IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

NON SOLO GIOCHI!

Amiga è una macchina da gioco entusiasmante, ma è anche un personal computer con pochi rivali. Ogni mese Amiga Magazine aiuta migliaia di utenti Amiga a scoprire l'altro volto di uno dei computer più potenti e piacevoli da usare.



Un regalo esclusivo realizzato per i lettori di Amiga Ma
Con questo numero il primo fascicolo della Guida Rapida all'AmigaDOS



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

RIVISTA UFFICIALMENTE RICONOSCIUTA DA COMMODORE ITALIANA

OK8 e CONSOLE GENERATION

vi hanno presentato

VIRTUA FIGHTER

su Saturn

vi diamo appuntamento a maggio '95 per un nuovo grande emozionante evento!



... per acquistare la favolosa console SATURN rivolgetevi a

CONSOLE GENERATION

Via Capecelatro, 7 - 20148 MILANO - tel. 02/4073390

MEMORYPAD:
IL PRIMO PAD A CARTUCCE!



IL PRIMO JOYPAD AL MONDO CON CARTUCCE ROM PROGRAMMATE: PER TE TUTTE LE MOSSE E I TRUCCHI SEGRETI DEI PIÙ FAMOSI PICCHIADURO

RICHIEDI LE SPECIALI ROM DEI PIÙ FAMOSI GAMES: PIÙ DI 32 MOSSE PER OGNI CARTUCCIA E L'ACCESSO AI LIVELLI SEGRETI TI RENDERANNO I-M-B-A-T-T-I-B-I-L-E

DIVERTITI NEL PROGRAMMARE LE MOSSE PIÙ FATALI CON LE CARTUCCE RAM

COMBATTI AD ARMI PARI

SONO GIÀ DISPONIBILI MOLTISSIMI TITOLI:
MORTAL KOMBAT I/II • SUPER STREET FIGHTER II
FATAL FURY I/II • ART OF FIGHTING • WORLD HEROES
E MOLTI ALTRI TITOLI IN ARRIVO!

Distribuzione Divertimento Elettronico
VERTE
italia

	Mega Drive Genesis	Super Nintendo Super Famicom	Cartucce ROM programmate	Programmabile con cartuccia RAM	Tasti Funzione per le mosse speciali	Schermo LCD multifunzione	Funzione Mirror	Turbo Fire	Slow Motion
ENFORCER 1		●	●		●		●	●	●
ENFORCER 2		●	●	●	●	●	●	●	●
ENHANCER 1	●		●		●		●	●	●
ENHANCER 2	●		●	●	●	●	●	●	●

18,30

C.D. VERTE ITALIA srl - 21044 Cavaria (Va) Tel. 0331/219.800 Fax 0331/219.555