

IN REGALO SWITCHSTIX

...TO POSTALE GRUPPO III/70 TAXE PERCUE (TASSA RISCOSSA) MILANO CMP ROSERIO
L. 5.000 (Frs.7.5)
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
N.30
OTTOBRE 1993

...PUTER +
CVG
VIDEOGIOCHI

OLTRE 50 VIDEOGIOCHI RECENSITI!

ECTS'93
A CHE GIOCO GIOCHIAMO A NATALE?

- ASTERIX
- DEEP CORE
- BODY BLOWS PC
- DIGGERS PER CD32
- DOUBLE DRAGON
- ECCO THE DOLPHIN
- FIRE FIGHTER
- GUNSTAR HEROES
- HIRED GUNS
- JURASSIC PARK
- LANDS OF LORE
- LOTUS PC
- SOCCER KID
- PLAYER MANAGER
- PREMIER MANAGER 2
- ROCKET KNIGHT ADVENTURE
- SPEEDY GONZALES
- ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

CALCIOMANIA
IL "SOCCER" SIMULATO INVADE LE CONSOLE!

SILPHEED & THUNDERHAWK
IL MEGA-CD PASSA AL CONTRATTACCO!

SUPER MARIO ALL-STARS
MARIO SI FA IN QUATTRO PER IL SUPER NES!

• C64 • PC ENGINE • MEGADRIVE • NEO GEO • LYNX • MASTER SYSTEM •
• AMIGA • COIN-OP • GAMEBOY • NES • SUPER NES • RPG • GAME GEAR •

LICENSED BY

Nintendo®

T•HQ, Inc.
TOY HEADQUARTERS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Official Nintendo Seal of Quality



Marco Barzaghi



TAZ-MANIA : terra di incredibili animali, di koala, canguri, aborigeni e ... affamatissimi diavoli tasmani. Accompagnate Taz all'inseguimento dei velocissimi uccellini Kiwi. Ma sopratutto aiutatelo a difendersi da una diavolessa follementente innamorata di Lui, She-Devil, dal paurosissimo lupo Wendal T. Wolf e dalla banda di cacciatori di Axl & Bull. Cassette originali Nintendo con istruzioni in italiano

Cynco

è un'esclusiva: **HALIFAX** s.r.l. Milano - tel.: (02) 4815866 fax (02) 4814202 - **CYNCO** è un marchio **HALIFAX**

QUEEN COMPUTER

Software & games

"Emozioni Virtuali"

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

"NO! ALLA PIRATERIA DEI GIOCHI QUEEN COMPUTER HA SOLO PROGRAMMI ORIGINALI!"

TITOLO	PC3	AMIGA
3D CONSTRUCTION KIT 2	99.900	
3D WORLD BOXING	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER		69.900
3D WORLD TENNIS	79.900	69.900
A -TRAIN	99.900	99.900
A-TRAIN CONSTRUCTION SET	49.900	49.900
A 320 AIRBUS	99.900	99.900
ABANDONED PLACES II		89.900
ACES OF THE PACIFIC	99.900	
WORLD WAR II 1946 DISK ACES OF PAC...	59.900	
ACES OVER EUROPE	129.900	
ALIEN 3		TEL.
ALONE IN THE DARK	109.900	
AMBERSTAR	TEL.	TEL.
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKY...	129.900	109.900



TITOLO	PC3	AMIGA
APOCALYPSE		59.900
ARABIAN NIGHTS		49.900
ARMA LETALE	49.900	49.900
ASHES OF EMPIRE	99.900	
ATAC	99.900	
AUTOROUTE EXPRESS EUROPA	169.000	
AUTOROUTE EXPRESS ITALIA	149.000	
AV 8B HARRIER ASSAULT	99.900	89.900
B 17 FLYING FORTRESS	99.900	109.900
BARBARIAN III		TEL.
BARD'S TALE CONSTRUCTION SET		89.900
BART VS. THE WORLD		TEL.
BATMAN IL RITORNO	TEL.	TEL.
BATTLECHESS 4000	109.900	
BC KID		TEL.
BEAVERS		49.900
BEST OF THE BEST	TEL.	TEL.
BETRAYAL AT KRONDOR	139.900	
BIRDS OF PREY	109.900	99.900
BLADE OF DESTINY	119.900	119.900
BODY BLOWS	79.900	69.900
BUBBA 'N 'STIX		TEL.
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	89.900	
CAESAR	89.900	79.900
CAMPAIGN	89.900	79.900
CAMPAIGN MISSION DISK	49.900	39.900
CAR & DRIVER	89.900	
CARRIERS AT WAR	99.900	
CARRIERS AT WAR CONSTRUCTION KIT	129.900	
CASTLES II	89.900	
CENTURION	69.900	59.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '93	79.900	69.900
CHAOS ENGINE		59.900
CHESS MANIAC 5	TEL.	
CHUCK ROCK II		59.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
COBRA MISSION	TEL.	
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119.900	
COMANCHE DATA DISK 1	79.900	
COMBAT AIR PATROL		TEL.
COOL WORLD		49.900
CREATURES		59.900
CREEPERS	79.900	TEL.
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	59.900
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	159.900	
CURSE OF ENCHANTIA 2	TEL.	TEL.
CYTRON		59.900
D-DAY	99.900	99.900
DARK QUEEN OF KRYNN	89.900	89.900
DARKLANDS	129.900	
DARKMERE	TEL.	TEL.
DAUGHTER OF SERPENTS	99.900	

TITOLO	PC3	AMIGA
DAY OF THE TENTACLE	129.900	
DE LUXE TRIVIAL PURSUIT	79.900	
DELUXE PAINT IV		189.000
DESERT STRIKE		69.900
DOGFIGHT	139.900	
DOMINIUM	109.900	99.900
DRAGON'S LAIR III	99.900	89.900
DRIBBLING		49.900
DUNE	79.900	
DUNE II	99.900	89.900
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO	79.900	69.900
DYNABLASTER	79.900	69.900
ECOQUEST 2	109.900	
EL FISH	89.900	
ELVIRA 2	89.900	
EMPIRE DE LUXE	129.900	
ENSEMBLE 1.2	199.000	
ENTITY		TEL.
ERIC THE UNREADY	99.900	
ESPANA THE GAMES 92	89.900	59.900
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92	79.900	69.900
EUROSOCCER	49.900	49.900
EXODUS 3010: THE FIRST CHAPTER		79.900
EXTASY	69.900	59.900
EYE OF BEHOLDER III	109.900	TEL.
F1 CHALLENGE	TEL.	TEL.
F1 GRAND PRIX	109.900	79.900
F117 A NIGHTHAWK	89.900	
F15 STRIKE EAGLE III	109.900	
F19 STEALTH FIGHTER	49.900	49.900
FALCON 3.0	109.900	
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	
FIELDS OF GLORY	129.900	
FLAG	TEL.	TEL.
FLASHBACK	109.900	89.900
FREDDY PHARKAS	119.900	
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	109.900	
GLOBAL GLADIATORS		59.900
GNOME ALONE	59.900	49.900
GOAL (KICK OFF III)	79.900	69.900
GOBLINS II	79.900	69.900
GOBLIN III	TEL.	TEL.
GODS	49.900	
GRAND PRIX UNLIMITED	79.900	
GRAND SLAM BRIDGE II	99.900	
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	



AMERICA ATLANTIC DISK GREAT NAV. BAT.	59.900	
SUPERSHIP DISK GREAT NAVAL BATTLES	59.900	
GUNSHIP 2000	89.900	89.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	69.900	
HARPOON 1.2.1	89.900	79.900
HARRIER JUMP JET	109.900	
HEROES OF THE 357 TH	79.900	
HIRED GUNS	TEL.	TEL.
HISTORYLINE 1914 - 18	TEL.	
HOOK	69.900	59.900
HOYLES CLASSICS	119.900	
HUMAN RACE	TEL.	TEL.
INCA	109.900	
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	109.900	109.900
INT. RUGBY CHALLENGE	79.900	
INTERNATIONAL OPEN GOLF	89.900	
ISLAND OF DR. BRAIN	109.900	
JOE & MAC CAVEMAN NINJA		49.900
JURASSIC PARK	TEL.	TEL.
KGB	89.900	
KING'S QUEST V	99.900	99.900

TITOLO	PC3	AMIGA
KING'S QUEST VI (TAL	109.900	
KINGS RANSOM	TEL.	
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE		TEL.
LA BELLA E LA BESTIA	89.900	
LANDS OF LORE	TEL.	
LAURA BOW II	99.900	
LEEDS UNITED		49.900
LEGEND 2 (SON OF THE EMPIRE)	TEL.	
LEGEND CLASSIC	49.900	39.900
LEGEND OF KYRANDIA	89.900	89.900
LEGEND OF MYRA	59.900	
LEGENDS OF VALOUR	109.900	109.900
LEMMINGS II	99.900	79.900
LION HEART		59.900
LITIL DEVIL	89.900	TEL.
LIVERPOOL	49.900	



LORD OF THE RINGS II	99.900	
LOST IN TIME	129.900	
LOTUS III		59.900
LURE OF THE TEMPTRESS	79.900	69.900
M1 TANK PLATOON	39.900	39.900
MAELSTROM	99.900	
MANTIS	129.900	
MC DONALD LAND	49.900	59.900
MERCENARIES	109.900	
METAMORPHOSIS		TEL.
MICHAEL JORDAN IN FLY	99.900	
MILLENIUM	79.900	
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MONOPOLY	89.900	
MORPH		59.900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF		89.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	89.900	59.900
NO SECOND PRIZE		59.900
OMAR SHARIF BRIDGE	99.900	
ORION SCREEN SAVER FX - WINDOWS	69.900	
OVERDRIVE		69.900
PACIFIC ISLANDS	79.900	
PACIFIC WARS	119.900	
PC ASTROLOGIA	149.000	
PC AUTO	169.000	
PC COSMOS	169.000	
PC UOMO	169.000	
PFS WINDOWS WORKS 2.0	199.000	
PIRATES	39.900	
POOL		69.900
POPULOUS II	99.900	79.900
PREHISTORIK II	69.900	TEL.
PRIME MANAGER	79.900	
PRIME MOVER		TEL.
PRINCE OF PERSIA		24.900
PRINCE OF PERSIA 2	109.900	
PROTOSTAR WAR ON THE FRONTIER	TEL.	
QUEST FOR GLORY 3	109.900	
RAGNAROK	TEL.	
RAMPART	89.900	
REACH FOR THE SKIES	99.900	89.900
REALMS OF DARKNESS		TEL.
RED ZONE		69.900
RETIEF 3	69.900	59.900
RETURN OF THE PHANTOM	129.900	
RINGWORLD	109.900	
RISKY WOODS	69.900	69.900
ROAD RUSH		59.900
ROBOCOD	89.900	
ROBOCOP 3	79.900	59.900
ROME AD 92	89.900	69.900
RULES OF ENGAGEMENT 2	TEL.	TEL.
SAM & MAX HIT THE ROAD	TEL.	
SCRABBLE (SCARABEO)	109.900	89.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	79.900	69.900
SHADOW OF THE BEAST III		69.900
SHADOW OF THE COMET	129.900	
SHADOW PRESIDENT	159.900	
SHADOW WORLDS	69.900	69.900
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILES	109.900	
SIEGE	89.900	
SILLY PUTTY 2		TEL.
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH		89.900
SIM FARM	TEL.	

TITOLO	PC3	AMIGA
SIM LIFE	99.900	89.900
SLEEPWALKER	49.900	39.900
SMASH		49.900
SOCCER KID		TEL.
SPACE CRUSADE	49.900	
SPACE HULK	79.900	TEL.
SPACE LEGENDS	99.900	
SPACE QUEST IV	99.900	
SPACE QUEST V	119.900	
SPACE SHUTTLE	99.900	
SPACEWARD HO!	129.900	
SPEAR OD DESTINY	TEL.	
SPECIAL FORCES	99.900	
STAR CONTROL II	99.900	
STAR LEGIONS	99.900	
STEEL EMPIRE	89.900	69.900
STREET FIGHTER 2	89.900	59.900
STRIKE COMMANDER	139.900	
STRIKE COMMANDER S.A.P.	89.900	
STRIP POKER LIVE	59.900	59.900
STUNT ISLAND	129.900	
SUB	TEL.	
SUPERFROG		79.900
SUPERHERO		TEL.
SUPERTETRIS	89.900	79.900
SYNDICATE	99.900	79.900
TASK FORCE 1942	129.900	
TEAM SUZUKI	29.900	
TERMINATOR 2029	TEL.	
TERROR OF THE DEEP	TEL.	
TEX WILLER: PIOMBO CALDO	79.900	69.900
THE CARTOONS		TEL.
THE COMPLETE CHESS SYSTEM	99.900	
THE DARK HALF	89.900	
THE DIG	TEL.	
THE HUMANS	59.900	59.900
THE INCREDIBLE MACHINE	109.900	
THE LEGACY	139.900	
THE LOST VIKINGS	79.900	69.900
THE MAGIC CANDLE III	99.900	
THE MANAGER	79.900	79.900
THE SECOND SAMURAI		TEL.
THE WALKER		69.900
TIE FIGHTER	TEL.	
TORNADO	99.900	
TRACON II	TEL.	69.900
TRADERS	TEL.	89.900
TRANSARTICA	TEL.	TEL.
TRODDLERS		49.900
TROLLS	49.900	49.900
ULTIMA UNDERWORLD	119.900	
ULTIMA UNDERWORLD II	119.900	
ULTIMA VII	89.900	
ULTIMA VII - PART II - SERPENT ISLE	139.900	
UNLIMITED ADVENTURES	TEL.	
V FOR VICTORY	109.900	
V FOR VICTORY II	109.900	
V FOR VICTORY III	129.900	
VALHALLA	TEL.	
VEIL OF DARKNESS	119.900	
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST	79.900	
W.W.F. II	49.900	49.900
WACKY FUNSTERS	TEL.	
WAR IN THE GULF	89.900	89.900
WATERWORLD	TEL.	TEL.
WAXWORKS	89.900	89.900
WAYNE GRETZKY HOCKEY 3	149.900	
WEEN	89.900	79.900
WHALE'S VOYAGE	79.900	69.900
WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO?	109.900	



WHIRLWIND SNOOKER	79.900	
WING COMMANDER II	99.900	
WING COMMANDER II SP. OPERATIONS II	49.900	
WOODY'S WORLD		TEL.
WORLD TENNIS CHAMP.	79.900	
WORLDS OF LEGENDS	69.900	69.900
X - WING	119.900	
IMPERIAL PURSUIT (X-WING DATA DISK)	79.900	
XENOBOTS		TEL.
YO! JOE!		TEL.
ZOOL	79.900	49.900



IMMAGINE G. BEZZOLATO

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

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

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
EVASIONE ORDINE IN 24 ORE

ORDINARE È FACILE

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

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO L. 7.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE L. 13.000
- ☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 TOTALE L.
- ☐ CV PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

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

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

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

SOMMAR

AMIGA

BATTLE ISLE '93 62
DEEP CORE 58
HIRED GUNS 50
NICKY 2 65
PREMIER MANAGER 2 52
SOCCER KID 43
YO! JOE! 65

AMIGA CD 32

DIGGERS 54

PC

BODY BLOWS 53
CLASH OF STEEL 64
LANDS OF LORE 60
LOTUS 59
POOL 256 66
SILVERSEED 66

GAMEBOY

F15 76
FIRE FIGHTER 80
PROPHECY 78
SPEEEDY GONZALES 75
TEGEN SOCCER 79
THE HUMANS 77

GAME GEAR

DOUBLE DRAGON 70
ECCO THE DOLPHIN 72
ROBOCOD 74

SUPER NES

ASTERIX 84
KEVIN KEEGAN PLAYER MANAGER 86
SUPER MARIO ALL STARS 88
MORTAL KOMBAT 90
SUPER FORMATION SOCCER 96
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS 98

MEGADRIVE

BUBSY THE BOBCAT 108
GUNSTAR HEROES 104
HAUNTING 102
JURASSIC PARK 100
ROCKET KNIGHT ADVENTURES 106

MEGA CD

SILPHEED 112
THUNDERHAWK 110

HIT

I O

OTTOBRE '93

30

MAILBAG 8
Mille risposte per mille domande o mille domande per mille risposte o ancora mille questioni per mille dubbi o mille dubbi... insomma Simon per tutti voi!

NEWS 14
Le ultimissime raccolte proprio due secondi prima di andare in stampa!

PREVIEWS 19
Sonic Spinball, Sensible Soccer, Pelé, Fifa International Soccer, Super Choplifter 3, Brutal Sport Football e tanto altro ancora!

SPECIALE ECTS 36
Tutte le novità con cui giocherete il prossimo Natale!

ON! 67
Io portatilo, tu portatili, egli portatila, noi... giochiamo!

PLAYMASTER 115
La seconda parte di Starwing, la terza e ultima di Chaos Engine e diecimila trucchetti!

ARCADE ACTION 131
10 pagine e diciamo ben 10 sul divertimento da sala giochi, as usual, by Maurizio "IUR" Miccoli!

SPECIALE SCHWARZY 128
Tutti i giochi di quel ciccione di Schwarzenegger rivisitati dalla nostra redazione!

BOARDGAMES 143
Direttamente dal tavolo da gioco a CVG !

mega concorso CVG VINCE

UN FANTASTICO MEGA PC AMSTRAD:
Lorenzo Bianchi - Roncone (TN)
COMPLIMENTI DA TUTTA LA REDAZIONE!

VINCONO

10 ABBONAMENTI A CVG:

Vincenzo Baldi - Cava Dei Tirreni (SA)
Carlos Biggini - Roma
Domenico Colancecco - Casoli Di Atri (TE)
Stefano Corti - Arco Felice (NA)
Maurizio Fappani - Strà (VE)
Piergiorgio Introzzi - Casnate Con Bernate (CO)
Mario Leone - Foggia
Fabio Mascherpa - Tortona (AL)
Tiziano Matteazzi - Caldogno (VI)
Federico Minzoni - Vadena (BZ)

BEATI LORO!

TUTTI I VINCITORI VERRANNO AVVISATI A MEZZO RACCOMANDATA
E PER GLI ALTRI...C'E' ANCORA UN NEO GEO DA ESTRARRE!

DIRETTORE RESPONSABILE
Pierantonio Palerma

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli, Paolo Cardillo, Simone Crosignani, Fabio D'Italia, Vincenzo Renzi

SEGRETERIA DI REDAZIONE E COORDINAMENTO ESTERO
Loredana Ripamonti

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Marino Corti

COORDINAMENTO GRAFICO
Marco Passoni

HANNO COLLABORATO:
Maurizio Miccoli, Marco Del Bianco, Claudio Fuiano, Massimo Torriani, David Upchurch, Gary Whitta, Simon Byron, Garth Sumpter, Paul Rand, Paul Anglin, Steve Keen

CORRISPONDENTE U.K.
Paul Rigby

CORRISPONDENTE DA LONGUELO
Simone Crosignani

PRESIDENTE
Peter Tordoir

AMMINISTRATORE DELEGATO
Luigi Terraneo

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

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)66034238

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)
Hot line 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.38.500
Estero	L.77.000

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

STAMPA
[illegible] - Settimo Milanese (MI)

DISTRIBUZIONE
Sodip-Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello B. (MI)

Autorizzazione del tribunale di Milano n° 445 del 16/12/1978 - Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

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

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

Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trscorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero.

SUPER NES

VIRGIN

BITMAP BROS.

PICCHIADURO

GRAFICA **70**

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

SONORO **50**

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

GIOCABILITA' **74**

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

LONGEVITA' **78**

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

GLOBALE **78**

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

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

SPECIFICHE DI CIASCUN PROGRAMMA A SECONDA DEL SISTEMA.

LA NUOVA PAGELLA

I PUNTEGGI

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

70-89
Un gran bel gioco che non è diventato un HIT! solo per un pelo. Dategli comunque un'occhiata.

50-69
Un giochillo discreto; consigliato ai fan del genere.

40-50
Oh mamma! Un gioco-delusione da lasciare sugli scaffali dei negozi.

15-39
Bleah! Regalatelo al vostro peggior nemico.

0-14
NO COMMENT!

Hello boyz, ok saremo moolto sintetici per non rubarvi tempo! La prima notizia riguarda proprio CVG: vi è piaciuto il regalo incluso? Noi speriamo vivamente di sì: uno stupendo Swichstix non si trova in regalo tutti giorni!
E vai con la seconda: ci avviciniamo all'inverno, periodo più prolifico della produzione videoludica, per sapere tutto sui prossimi giochi vi rimandiamo all'immenso reportage di D.J. Simon!
Per finire, notizia triste per la redazione, il nostro Fil "The Boss" Canavese ci lascia: ebbene sì, dopo anni e anni di militanza Jackson ha deciso di migrare verso nuovi orizzonti, noi della redazione gli auguriamo un "In bocca al lupo" e di far bene come ha fatto con noi!
See you later, bye

La redazione

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.

CIAPALI!

È DIFFICILE ESSERE MODESTI
QUANDO SI È I MIGLIORI...

...(per esperienza, serietà e competenza)



CONSOLE GENERATION

L'italian style nella vendita di videogiochi americani e giapponesi.

PC Engine GT

Nintendo GAME BOY™

SEGA

MEGA-CD
MEGA DRIVE
GAME GEAR

Nintendo SUPER Famicom

PC SUPER-DUO
CORE GRAFX II
TURBO-DUO USA

ATARI LYNX

SNK NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

SUPER Nintendo USA

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

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

NOVITA' IN ARRIVO CONTINUAMENTE

EFFETTUIAMO MODIFICHE SU TUTTI I TIPI DI SEGA MEGA DRIVE
PER POTER GIOCARE CON TUTTI I GIOCHI AMERICANI E GIAPPONESI CHE GIRANO SOLO IN NTSC!

Si avvisano i gentili clienti che la CONSOLE GENERATION dalla fine di maggio si trasferirà in via CAPECELATRO, 7 (a 50 metri dal vecchio negozio) per offrire un più vasto assortimento di prodotti ed un servizio migliore grazie ad una linea telefonica in più:
02/40.73.390!

CONSOLE GENERATION S.a.s. IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO,7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

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



MAIL BAG

Ottobre 1.9.9.3. L'estate è ormai lontanissima e tutti guardano tristemente indetro a quei gioiosi mesi vacanzieri passati sotto il sole in compagnia di qualche bella ragazza, con la brezza marina che tonifica, la partitina a beach volley nel tardo pomeriggio, la discoteca la sera, la sveglia a ore impronunciabili... TUTTI, TRANNE IL SOTTOSCRITTO!!! In primo luogo perché, per cause indipendenti dalla mia volontà, le vacanze non le ho proprio fatte (fuck!) e poi perché questo è il periodo videogiochistico più bello dell'anno: i giochi arrivano a pacchi, tutti i capolavori sono stati rimandati a queste settimane per avere un miglior impatto sul pubblico, ci sono un pacco di macchine nuove con cui sollazzarsi e, per adesso, non sono ancora ultimo al campionato di Serie A! Aleeeeeeeeeeeé! Vabbé, basta beotate: cuzzatevi l'indirizzo a cui mandare tutto il mandabile...

CVG Mailbag
c/o Gruppo Editoriale Jackson
Via Gorky 69
20092 Cinisello Balsamo (MI)

Un saluto doveroso ai Salomone Bulls che allietano i pomeriggi in cui non sono in servizio o a lavorare: Ale, Roby, Rick, Eros, Mingo e Aldo "O' Animalo". Scusate i saluti personali che dovrebbero essere banditi dalla faccia della Terra, ma dovevo farlo (permesso per questa volta perché sono tutti simpatici - Max).
Ah, quasi dimenticavo: un gigasaluto a Ben che ha fornito i disegni presenti in queste pagine. Sei un mito giovanile Maurizio! Pace.

SIMON

CD 32 OR WHAT?

**Ultraredazione di CVG,
sono un lettore "navigato" della vostra rivista (vi seguo dal numero uno) e ho sempre apprezzato le vostre recensioni, soprattutto quelle che riguardano i miei sistemi: Amiga e Megadrive.
Adesso, è indubbio, il mercato dei videogiochi è arrivato a un bivio, anzi a un trivio, anzi... a un incrocio di dimensioni apocalittiche! I sistemi CD impazzano (come voi stessi avete confermato facendo gli speciali sui vari sistemi), i giochi per PC escono in quantità spaventosa e praticamente tutti i titoli che escono per computer vengono convertiti per Megadrive e SNES.
"Va bene" direte voi "tutte queste cose le sappiamo già. Qual è il punto?". Il punto è questo: Amiga ha ancora mercato per quanto riguarda i videogiochi? Devo comprarmi un CD32 o un PC? E il 3DO è davvero così bello? Posso optare per un Mega CD (i giochi che ho visto finora sono abbastanza terrificanti)? Grazie in anticipo per la (spero) esauriente risposta!
Black Knight**

Dunque, caro Cavaliere Nero, dubiti del tuo Amiga, eh? Hmmm, ti dirò in tutta sincerità che anch'io fino a poco tempo fa temevo per il buon vecchio 16 bit di casa Commodore: le case sembravano sportarsi sempre più verso il PC e le console e per il 1200 erano



PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02/6128240-66016401 (24 ore) - FAX 02/66012023 (24 ore)



SCONTI PER RIVENDITORE CASH & CARRY

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO!

Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.
Servizio "NOVITA' SETTIMANALI" Console e Videogames.

FlashFire · GAME GEAR · SEGA MEGADRIVE · SUPER FAMICOM · Nintendo · GAMEBOY

CORE GRAFX · IBM PC · PHILIPS · SINCLAIR · GAMATE · ATARI · CITIZEN

CONSOLLE

MEGA DRIVE (GENESIS USA) + 1 JOYPAD + ALIMENTATORE + SCART	L. 245.000
MEGA DRIVE PAL + 1 JOYPAD + ALIMENTATORE + CAVO TV	L. 255.000
MEGA DRIVE PAL + 1 JOYPAD + ALIMENTATORE + CAVO TV + SONIC	L. 279.000
SUPER NINTENDO (USA) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE	L. 259.000
SUPER NINTENDO (USA) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + S. MARIO	L. 339.000
CAVO SCART PER SUPER NINTENDO	L. 40.000
CONVERTITORE PAL PER SUPER NINTENDO	L. 68.000
SUPER FAMICOM (JAP) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE	L. 399.000
SUPER FAMICOM (JAP) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + 1 GIOCO	L. 490.000
CAVO SCART PER SUPER FAMICOM	L. 40.000
CONVERTITORI PAL PER SUPER FAMICOM	L. 68.000
GAME GEAR (JAP) + 1 GIOCO	L. 269.000
TV TUNER (TELEVISORE PER GAME GEAR)	L. 215.000
GAME BOY + CUFFIE + PILE	L. 139.000
GAME BOY + CUFFIE + PILE + 1 GIOCO	L. 155.000
SEGA MEGA CD II	L. 650.000

S. Famicom/S. Nes

Acrobot Mission
Addams Family
Adventure Island
Adventure Sandiel
Air Management
Aliene VS Predator
Amazing Tennis
Baseball Simulators 1000
Battle Soccer
Bill Lambeer's
Combat Basketball
Bubsy
C. Ripeen Baseball
Cacoma Knight
Captain Tsubasa
Castelvania IV
Combatribes
Contra Spirits Cool World
Cosmogame The Video
Cross America
Cyber Knight
D-Force
Dina Wars
Dinosaur Wars
Double Dragon
Dracula
Dragon Slayer
F. 1 Circus Limited
F. 1 Grand Prix
F. 1 Grand Prix II
Fatal Fury
Final Fantasy
Final Fight
Fire Pro-Wrestling
Formation Soccer
Gamba League 93
Ghouls & Ghost
Goal
Golden Fighter
Gradius III
Gun Force
Gundam F. 91
Gundam X
Hero Senki
Hokuto-No-Ken
Home Alone
Home Alone II
Hockey NHL '93
Hook
Hyper Version
James Pond
Joe & Boxing
Joe & Mac
John Madden Football
King Of Monster
Last Fighter Twin
Legend Of Zelda
Lemmings
Magic Adventure
Magic Sword
Mario Kart
Mario Paint
Mario World
Mickey Mouse Adventure
Monkey Adventure
NBA 3D Golf Simulation
Paper Boy II
Parodius
Pebble Beach Golf
Phalanks
Pilot Wings
Populous II
Power Athlete
Prince Of Persia
Pro-Football
Pro-Soccer
Q. Bert
Ramma 1/2
Returning Of Double Dragon
Road Riot
Royal Conquest
Rushing Beat II
Rushing Beat Ran
Sky Mission
Smash T.V.
Sonic Blastam
Street Fighter II
Super Adventure Island
Super Aomiral's Division
Super Birdie Rush
Super Black Bass
Super Cup Soccer
Super Ghouls & Ghost
Super Kick Off
Super Off Road
Super Pang
Super Pit Fighter
Super R-Type
Super Stadium
Super Tennis
Super Volley Ball II
Syvalton
T.M.N.T. 4
The King Of Rally
Thunder Spirit
Tiny Toon Adventures
Tom & Jerry
Ulitma IV
Utopia
Waialae Country CLub
Xardion
Wing Commander

Mega Drive

007 James Bond
Acquatic Game
Alien Strom
Alisia Dragon
Altered Beast
Ambition Of Caesar
Attack Chopper
Bare Knuckle
Batman
Batman Return
Bio Hazard Battle
Centurion
Chiki Chiki Boys
Cool Spot
Crack Drown
Cybor Justice
Darius II
Darwin 4081
David Robinson Basketball
Deadly Moves (Power Athlete)
Donald Duck
Doraemon
Dream Team Usa
Double Dragon III
E-Swat
EA Ice Hockey
EA Pro-Football
EA Pro-Hockey
EA Riskey Wood
Ex-Ranza
Ecco The Dolphin
F. 1 Circus
F22 Interceptor
Fantasia
Fantasy Star III
Fatal Fury
Fire Mustang
Flashback
G-Loc
Ghouls & Ghost
Gods
Golden Axe II
Golden Axe III
Granada
Grand Slam
Hard Driving
Heavy Nova
Hockey Adventure Toki
Holyfield's Boxing
Holyfield's Real Deal
I Love Mickey Mouse
Indiana Jones
JL Soccer
Joe Montana Foot.
Joe Montana Foot. II
John Madden Football 92
Jordan Vs Bird
Jordan Vs Bird NBA II
Ju Ju Legend
Jurassic Park
Lotus Turbo Challenge
Metal Fangs
Mickey & Donald
World Of Illusion
Mickey Mack
Mohannad Ali Boxing
Monster World III
Mortal Combat
Ninja Burai
Olympic Gold
PGA Tour Golf II
Phelios
Power Athlete
Prince Of Persia
RBI 4 Baseball
Rings Of Power
Road Rush II
Rolling Thunder
Saint Sword
Sangokushi
Shining Darkness
Side Poket (Biliardo)
Sonic II
Speed Ball II
Spiderman
Splatter House III
Street of Rage II
Street Fighter II
Strider
Strider II
Sumer Challenge
Super HQ
Super Monaco G.P. II
Super Shinobi
Super Thender Blade
Sword Of Sodan
Taikei-Ki
Taz Mania Story
Thunder Force IV
Thunder Pro Wrestling
Tiny Toon
Tiny Toun Adventure
Turbo Out Run
Varis
X-Men
Wani Wani World
Warp Speed
Wonder Boy III
World Cup Soccer
Kick Boxing
Kid Chameleon
King of the Monster
King Salmon
Kunga Vapor Trail
Leynos LHX Attack Chopper

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA
Per i Vostri ordini telefonate ai numeri: 02/6128240-66016401
oppure scrivete al nostro indirizzo. **Siamo aperti:**
dal Lunedì al Venerdì dalle 09,00/12,30 e dalle 14,00/18,30
Sabato mattina 09,00/13,30 **sabato pomeriggio chiuso**

CONSOLLE NINTENDO/NES + GAME BOY + GAME GEAR + GIOCHI TELEFONARE!!

RIPARAZIONI COMPUTER COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE GAMES

PAGAMENTI RATEALI DA £ 50.000 MENSILI

RICEZIONI ORDINI 24 ore su 24 allo 02/6128240

star · PC Engine · Quickjoy · SNK Neo-Geo · Commodore



mondo decidano di supportare il CD32 non mi sconvolge più di tanto.
Per ciò che riguarda il PC... Beh, per il PC stanno uscendo (e sono in procinto di uscire) dei giochi mostruosi, talmente mostruosi che definirli videogiochi è davvero riduttivo.
Qui siamo di fronte a veri e propri capolavori, il cui unico difetto è di richiedere un computer ultrapompato per funzionare. Molti diranno "Sarà anche l'unico difetto, ma è enorme, finanziariamente parlando". Certo, ma pretendere il contrario sarebbe, per dirla come la dicono i nostri vecchi, come pretendere di avere la botte piena e la moglie ubriaca. O, se preferite, una Ferrari al prezzo di una Punto.
CD32 o PC per i videogiochi?

CHI FA DA SE' FA PER TRE

Ehm.. Chiedo scusa, umilmente perdono, vi supplico in ginocchio sui ceci... Sniff, anche questo mese dobbiamo rimandare il tradizionale appuntamento con le vostre recensioni per cause indipendenti dalla nostra volontà (so, lo so, sono un lavativo...), ma il mese prossimo torneremo alla stragrande con un numero del Mailbag speciale, interamente dedicato ai vostri lavori!!! Quindi non perdetevi d'animo e aspettate il numero di Novembre di CVG! Potrebbe essere vostro il nome in testa alla classifica dei migliori recensori...

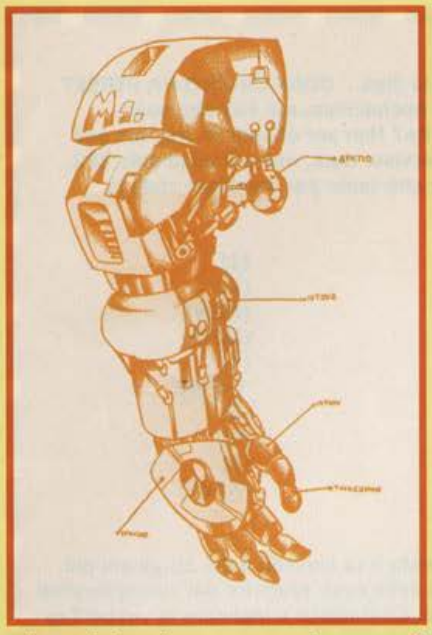
Eheheh, bella domanda: conosco persone che ti direbbero di scegliere per la prima macchina e, in numero uguale, altri a favore della seconda. Io dico solo uan cosa: tutti dicono che il mercato videogiochistico per Amiga è in crisi, però in Inghilterra (paese europeo dove si vendono la maggior parte dei titoli) i giochi più venduti sono quelli per Megadrive e Amiga e PC e SNES seguono non proprio a breve distanza...
Il 3DO? Bello, ma il prezzo? Ci lamentiamo dei prezzi dei PC e poi andiamo a lodare una macchina dai costi così elevati? Iniziamo a vedere quali e quanti giochi usciranno: se è vero che è la macchina del futuro fra non molto ce la ritroveremo tutti in casa. Io per adesso aspetterei a comprarla.
Sul Mega CD non mi esprimo. Fino a poco tempo fa pensavo fosse un bidone completo, poi ho visto Silpheed e m'è caduta la mascella, quindi... acqua in bocca.

usciti ben pochi giochi degni di nota. Beh, l'ECTS di Londra (la fiera videogiochistica più importante in Europe) mi ha fatto cambiare idea. Le software house continueranno a supportare di brutto l'Amiga (anche se si nota una scontata preferenza per il 1200, tecnicamente su un altro pianeta rispetto al mitico 500/600) e, cosa secondo me ancor più clamorosa, i titoli in arrivo per CD32 sono numerosissimi. Perché "clamorosa"? Perché non pensavo che una console venduta verso la fine del '93 potessea attrarre una software house: Megadrive e SNES hanno un mercato molto più ampio (la base di console Sega e Nintendo vendute è impressionante) e, nonostante produrre "fisicamente" un CD costi molto meno di una cartuccia, i mezzi tecnici devono essere maggiori. E invece... Mah, ormai sono abituati a non stupirmi più di nulla: la Renegade ha deciso di supportare alla strgrande l'Archimedes e visto che adesso faranno i giochi per Neo Geo su CD ROM, grazie all'interfaccia che permette di trasformare il Duo in una console della SNK, il fatto che le software house di mezzo



LA PAROLA ALLA DIFESA

Fantastica redazione di CVG, sono un interista di 13 anni e posseggo un eccellente Amiga 1200 e un PC. Vi scrivo per fare alcune considerazioni su alcune lettere pubblicate nel numero di Giugno.
Luigi "Freddy Mercury" affermava che le recensioni dei giochi per console erano di più di quelle per computer. Ecco, questo non è sempre vero e poi mica dipende da voi se i giochi per Megadrive & C. sono in maggior numero di quelli per computer. Sono le case produttrici che immettono nel mercato i giochi e non siete



che vengono automaticamente accettate quando si acquista il giornale.
Ad esempio, anch'io non sono d'accordo su un commento di Simon: Goal è un grandissimo gioco (aridaje...- Simon) e non ti permettere di dire che Kick Off 2 è migliore. Nonostante tutto, non ne faccio un dramma, basta non dare conto alle sciocchezze di Simon. (Ciao Hermes! Pota, Pota...).
Infine vorrei dire un'ultima cosa: i disegni della posta sono fantastici!
Dopo il mio sfogo vorrei chiedervi un favore: siccome sono in procinto di acquistare un Game Gear (mi conviene un altro portatile?) che giochi mi consigliate oltre a Sonic 2 e Mickey Mouse 2? Vi prego, aiutatemi!
Sono con voi, ragazzi! E sempre Forza Inter!
Tonino "Dennis Bergkamp" Galia

Ehi, leggo una nota di Mad Max su questa lettera... "Il cognome è del mitico Roberto - piede di ferro"... Eheheh, dura essere interista chiamandosi Galia? Vabbé, calcio a parte, la lettera di Tonino esprime un concetto che abbiamo espresso più volte e che non ci stancheremo mai di ripetere: noi recensiamo quello che esce. Non ci viene niente in tasca a recensire, ad esempio, un gioco in più del Megadrive o uno in meno del Super Nes. Su CVG trovate praticamente tutto quello che esce per Amiga, PC, Megadrive, SNES, Neo Geo, PC Engine e coin-op. Diteci un'altra rivista italiana che lo fa...
Ah, per i giochi per il GG beccati ON! e tieni d'occhio tutti i giochi che pigliano più di 90%: Streets of Rage 2 secono me è molto carino...

AGASSI, VA A LAVURA'!

Carissimi dementi della redazione di CVG,
se avessi un Braun Minipimer probabilmente comprerei "La mica Voi ad andare a cercare i giochi da recensire.
Inoltre, Mauro si lamentava dei voti che date ai giochi per Super Nes. Beh, su questo non sono nemmeno d'accordo, perché oltre al fatto (e l'avete ribadito miliardi di volte), che un gioco che prende più di 80 è un gran titolo, i voti che date sono delle opinioni personali mia Cucina", siccome invece possiedo un PC 486/33 e un Sega Megadrive sono un affezionato lettore della vostra fetida e puzzolente rivista. Vi scrivo perché il vostro mitico numero di Luglio/Agosto mi ha lasciato un dubbio amletico. Insomma, 'sto André Agassi Tennis (Tecmagik for Megadrive) lo devo comprare o no? O meglio come fa lo stesso, preciso, identico gioco a sciropparsi contemporaneamente un inequivocabile 50% con tanto di teschietto e commento al cianuro, su CVG (recensione by Fabio D'Italia) e un fantastico 91 contornato da grida d'entusiasmo su CM? Lo so, lo so, ogni rivista deve avere libertà di giudizio e può esprimere opinioni differenti, ma in questo caso la differenza è un po' troppa, e coinvolge aspetti come la grafica e la giocabilità che non dovrebbero essere opinabili, ma che in questo caso sono giudicati in maniera totalmente opposta. Qui non si scappa: o sono stati recensiti due giochi differenti, o uno dei due redattori è un completo beota! Di chi dunque devo fidarmi?

VASTO ASSORTIMENTO DI PROGRAMMI PER
• Amiga • Megadrive
• MS-DOS • Supernes
• CDTV • Game Gear
• CDTV 32 • Neogeo sconto 30%

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

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

DA NOI TROVERAI TUTTO PER IL TUO PERSONAL COMPUTER E CONSOLE

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

Amiga 4000 HD 120	£. 3.319.000
Amiga 1200	£. 630.000
A. 530 turbo GVP HD 480 per Amiga	£. 1.680.000
Monitor 1940 Commodore	£. 465.000
Monitor 1942 Commodore	£. 589.000

DA NOI TROVERAI I NUOVI ACCESSORI SCHEDE HARD DISK PER AMIGA 1200

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

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

NOVITÁ
INCREDIBILE NUOVA CONSOLE AMIGA CD32 £ 589.00

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

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

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

PAGAMENTI DILAZIONATI I PREZZI SI INTENDONO IVA ESCLUSA

STATE OF THE ART

Va bene, devo proprio attirarmi le ira dei lettori. Volete proprio che lo dica? No, devo dirlo? OK, lo dico... COSA CAVOLO HA STREET FIGHTER 2 PER PIACERE A COSI' TANTA GENTE? Ma porca vacca, è un gioco come tanti altri! Accipicchia, ma con che cosa giocavate prima di rimbarbirvi di fronte al picchiaduro Capcom? Avete giocato a Pong tutta la vita? Non per offendere, ma non può che essere l'unica spiegazione plausibile! Sono giustificati i più giovani (a cui va comunque un avviso: ragà, non c'è mica solo SF2, guardatevi in giro!), ma la vecchia scuola mi ha deluso di brutto. Adesso beccatevi la classifica che tanto per cambiare vede in testa...

1)	Street Fighter 2	COIN-OP/SNES	(1)
2)	Formual 1 Grand Prix	AMIGA/PC	(2)
3)	Day of the Tentacle	PC	(NEW)
4)	The Secret of Monkey Island	2 AMIGA/PC	(NEW)
5)	Tetris	GAMEBOY	(4)
6)	Goal!	AMIGA	(NEW)
7)	Super Mario 3	NES	(5)
8)	Superfrog	AMIGA	(8)
9)	onic the Hedgehog	MEGADRIVE	(6)
10)	Mortal Kombat	COIN-OP/MEGADRIVE	(NEW)

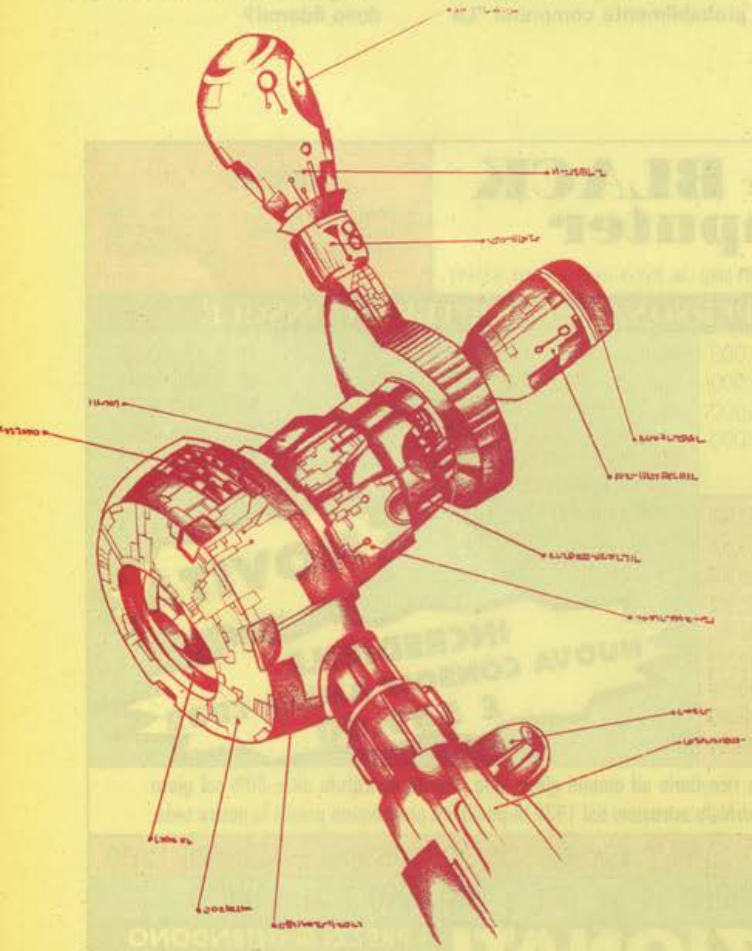
Aaaargh! Lo sapevo, mi verrà un'ulcera! Cosa ci fa Mortal Kombat nei primi 10, mannaggia? Questa è la classifica dei 10 giochi più belli di tutti i tempi e voi mi mettete Mortal Kombat? Boh... La Lucasarts si conferma come una delle case preferite dai videogiocatori italiani e anche Goal, per la mia gioia (continua proprio a non piacermi), si inserisce al numero 6. Continuate a mandare le vostre Top 10 e, mi raccomando, lasciate perdere SF 2 e Mortal Kombat. Vi prego. Gyruss for president.

Chris "the Poles" Poletti

Mah, il mondo è bello perché è vario. Come al lunedì quando si leggono la Gazzetta e il Corriere dello Sport e sul primo Lombardo piglia 5, mentre sul secondo si sciroppa un 7 e 1/2, così fra CVG e altre riviste di settore ci può essere qualche differenza di valutazione. Capita. Si vede che secondo altri Agassi è un gran gioco: mi dispiace dirtelo, ma de gustibus... Secondo me (e ci tengo a precisarlo, è il mio personalissimo parere) nonostante la Tecmagik abbia sfornato una serie di gran giochi in passato, con Agassi su MD ha toppato di brutto. Titoli migliori ne trovi a bizzeffe: direi che 50% è il giusto...

CLUB, S.P.A. & COMPAGNIA BELLA

Per Club & Clubbetti fatti per le console Sega scrivete a:
Alessandro Bet
Piazza Firenze 4
20154 Milano





MEGADRIVE • MASTER SYSTEM • GAME GEAR



DISTRIBUZIONE NAZIONALE

Compel

AREA VIDEOGAMES

Via Cisa Ligure, 28/A 42016 Guastalla (R.E.)

TEL. 0522-826841

FAX. 0522-838329

SELEZIONIAMO AGENTI E DISTRIBUTORI PER ZONE LIBERE

SUPER NINTENDO • SUPER FAMICOM • GAME BOY

NEWS

La Electronic Arts ha sfornato un'interafaccia per quattro giocatori chiamata 4-Way Play, che dovrebbe migliorare ancora di più le già esaltanti partite ai suoi giochi sportivi. I prossimi giochi a beneficiarne saranno NHL Hockey 94, John Madden 94, Bill Walsh Football ed EA Soccer. In vendita da dicembre.



Continuano gli "scambi culturali" tra cinema e videogiochi: stavolta toccherà all'attore Donald Sutherland apparire in un gioco su CD della Virgin! Si chiama Conspiracy e non è null'altro che l'adattamento su dischetto d'argento del precedente KGB. Sutherland sarà il padre del giocatore, che come alcuni ricorderanno è nei panni del giovane capitano del KGB Maksim Rukov.



Per tutti gli appassionati di aviosimulazioni sono in programmazione due dischi-scenario per Tornado della Digital Integration: si chiamano Mission Planner e Gulf Scenario Disk. Tra poco dovrebbe inoltre uscire Merlin Helicopter Challenge, simulatore di elicottero commissionato alla DI da nientemeno che la Royal Navy, marina britannica.

La Gremlin ha rinnovato il suo contratto con la Lotus! Ciò significa che la più amata saga automobilistica per Amiga non è ancora finita. Ha detto David Martin, direttore del marketing della Gremlin: "L'accordo con la Lotus è garanzia di qualità. Non vediamo l'ora di collaborare ai nuovi giochi sulle nuove tecnologie". Traduzione: arriva Lotus sul CD32!

Dopo mesi e mesi di negoziati e tavole rotonde, la Sega ha finalmente ricevuto il si per convertire Street Fighter 2 Champion Edition. Andrew Wright della Sega ci ha detto: "Ci aspettiamo che diventi un successo immenso, molto più di Sonic 2. Vi posso anticipare che sarà il numero uno delle vendite natalizie." Il gioco sarà il primo titolo a 24 megabit e arriverà tra poco. Incrociamo le dita e prepariamo il portafoglio: in UK costerà ben 60 sterline!

La Virgin Games ha cambiato nome: d'ora in poi dovremo menzionarla coll'appellativo "Virgin Interactive Entertainment". Che storia, eh?

La Sega ha appena aperto una sua sala-giochi chiamata Family Entertainment Centre nel nord di Londra. Qui si possono ammirare tutte le meraviglie Sega, da dozzine di Virtua Racing collegati, ai "vomitevoli" R360 e al Bowl Easy, un bowling elettronico a dieci piste.



Novità Mindscape per PC con CD-ROM: si chiama MegaRace e si svolgerà su un tracciato virtuale durante una trasmissione virtuale del futuro. Le macchine si potranno equipaggiare con armi letali, che potranno essere acchiappate dalle carcasee dei vostri avversari messi fuori uso. Tra morphing, 3D e animazioni digitalizzate, ci sarà da divertirsi.

Galattico accordo tra Nintendo e Silicon Graphics (hanno utilizzato le loro macchine per fare i dinosauri di Jurassic Park!) per produrre una console a 64 bit. Si chiamerà Project Reality e verrà presentata nel 1994. Per il mercato americano, il prezzo dovrebbe essere inferiore ai 250$. La macchina includerà una serie di processori comprendente un chip RISC a 64-bit, un coprocessore grafico e un ASICs (un circuito integrato specifico per le applicazioni). Ripeto: galattico!

La Tecnoart, il gruppo di sviluppo di videogiochi ha già in cantiere Alien Virus, avventura grafica fantascientifica per PC in alta risoluzione. Le tecniche usate per disegnare alcuni dinosauri presenti nel gioco sono praticamente le stesse della ILM, che ha creato i bestioni di Jurassic!



VUOI GIOCARE E DIVERTIRTI?

NON HAI BISOGNO DI CARTE PER GIOCARE....

* ADATTATORE GIOCO DA NINTENDO A PC
* PER UTILIZZARE NINTENDO E PC IBM INSIEME
* SENZA NECESSITA' DI CARD CON QF-301
* 100% COMPATIBILE CON PC IBM
* POSSIBILITA' DI SOSTITUIRE LE FUNZIONI TASTIERA CON IL JOYSTICK DURANTE IL GIOCO

IL GIOCO PREFERITO NEL MONDO-SUL TUO DOMPUTER!

IBM & NINTENDO SONO MARCHI REGISTRATI

HSU **Hsu Tean Enterprise Co., Ltd.**

2Fl., No. 14, Lane 3, Ju Yi St., Hsin City
Taipei Hsien, Taiwan, R.O.C.
Tel: 886-2-210-2275, 303-2295 Fax: 886-2-210-2548, 307-2926

NEWS

E' nata la terza macchina Sega! Le voci riguardanti l'imminente arrivo di una nuova generazione di console a 32-bit giravano da qualche tempo ma ora la Sega, sempre in "prima linea" negli ultimi tempi, sembra pronta a dare fondamento a tutte le illazioni riguardanti la sua nuova console: si chiama Saturn e sembra migliore addirittura del 3DO! La Sega aveva già fatto una recente visitina nell'universo dei 32 bit in sala giochi con Virtua Racing e adesso è pronta al grande passo: comodi a casa, ci ingozzeremo di poligoni e anche di CD-giochi!

SATURN: COS'E'

Secondo una fonte interna alla Sega of Japan, paragonare le capacità grafiche del Saturn con il 3DO sarebbe come paragonare il 2D al 3D e se uno guarda le specifiche della macchina, un vero sogno ludico-tecnologico, se ne fa un'idea. Immaginate una macchina con un chip grafico così avanzato da essere capace di "sfornare" 16,7 milioni di colori grazie ai suoi pixel a 24-bit. Se pensiamo che il Super Nes ha una palette di 32000 colori e il Megadrive 256, la bava può iniziare a colare copiosamente. La Sega ha sputato sangue per produrre un processore custom a 32-bit basato sul già esistente chip V60 NEC a

il sofisticatissimo chip generatore di poligoni che la Sega ha piazzato anche nel Saturn. Questo chip sa manipolare 16000 poligoni su schermo alla volta! Addio Nintendo, questo chip fa sembrare il Super FX una fetecchia!
Occhei, sembra il paradiso, ma tenete a freno gli entusiasmi: sembra che il Saturn in Giappone non sarà lanciato prima della fine del prossimo anno e chissà quando in Europa. Per quel che riguarda i prezzi, sembra che il Saturn verrà distribuito a $400 in America e in UK si aggirerà sulle £350 (in pratica siamo vicini alle 900.000 lire). E se i possessori di Mega CD sperano in una compatibilità col Saturn, beh, sembra proprio che non ce ne sia neanche un po'.

SATURN 3!

32-bit, con prestazioni però massicciamente potenziate. La velocità sarà uno dei pezzi forti del mostro Sega: l'attuale processore-prototipo gira a 27 MHz e se si pensa che il Megadrive corre a soli 7.61 MHz e il Super NES addirittura a 3.58, le mascelle inizieranno a sfondarvi il pavimento! Un attimo: il V60 gira anch'esso a 3.58 MHz, ma svolge alcune funzioni molto più velocemente perché il chip del Saturn è galatticamente più veloce essendo un RISC (Reduced Instruction Set Chip), che significa che il codice dei programmi è più semplice e veloce da eseguire.

LO SPETTACOLO CONTINUA...

Grazie a una cosuccia conosciuta come "Alpha Channel" - apparentemente una sorta di hardware per filtrare la grafica - il Saturn può produrre colori "trasparenti" (come nei giochi per Super Nes), palette con colori midificati e ombreggiature sui poligoni (vedi Virtua Racing). Un'altra caratteristica estrapolata da Virtua Racing riguarda

SOTTO I RIFLETTORI

Signore e signori, il nuovo bambiniello Sega si presenta così:

MICROPROCESSORE: Custom a 32-bit basato sul NEC V60, con modificazione della velocità fatta da Sega e Hitachi per farlo girare a 27 MHz.

GRAFICA: Processori custom a 24-bit con effetti Alpha Channel.

COLORI: Palette plutonica a 16,7 milioni di colori!

GENERATORE DI POLIGONI: Capace di proporre su schermo e animare 16000 poligoni!



NEWS

A Tokyo sta per nascere Cannonball City, un parco a tema da 30 milioni di dollari realizzato dalla Taito, gigante delle sale giochi.

Nuova serie Simulmondo da edicola: si chiama Time Runners e ha per protagonista un certo Max e dei suoi amici che attraversano il tempo come fosse un giochetto da ragazzi. Indovinate un po' con chi avranno a che fare nella prima puntata? Con la preistoria e i dinosauri...

Novità alla Europress (quella dell'Amos) per novembre: RAC Rally è una fedele simulazione della specialità automobilistica con grafica piena di texture e sprite per PC e Amiga 500 e 1200. Nel gioco potrete guidare mitiche macchine come la Ford Escort Cosworth, la Toyota Celica e altri bolidi targati Subaru, Mitsubishi, Lancia etc. etc.



Una nuova guerra tra robot è in arrivo dalla Mirage: si chiama Rise of the Robots, ed è destinata al CD32. Robot in ray-tracing e una struttura da picchiaduro ne fanno qualcosa di estremamente appetibile. State sintonizzati.

Ancora Simulmondo: accordo raggiunto nientemeno che con la Marvel per portare in edicola le versioni computerizzate di Spider-Man, degli X-Men e di Wolverine.

Lo sapevate che Asterix della Infogrames uscirà anche su NES e Gameboy? No? Be', adesso sarete soddisfatti...

Stragalattico: i videogiochi della Sony, orientata verso console e PC con CD, verrà distribuita in Italia dalla Columbia-Tri Star. E allora, direte voi. Allora la Columbia è una delle più importanti major hollywoodiane e questo avvicina ancora di più il cinema ai videogiochi (volete qualche nome? Last Action Hero e Cliffhanger).

Previsioni Commodore: per Natale si dà per scontata la vendita di almeno 400000 CD32. Nello stesso periodo verrà lanciata un package natalizio per il 1200.

Dovrebbe uscire tra poco una versione riveduta e corretta apposta per l'Amiga 1200 di Wing Commander, con 256 colori e un aggiornamento del frame molto più veloce.

Dal 4 all'8 novembre si svolgerà a Parigi la seconda edizione del Supergames, esposizione internazionale di videogiochi e realtà virtuale. Praticamente l'appuntamento europeo più importante dopo l'ECTS!



Altra "vittima" delle forze videoludiche: lo scrittore di fantascienza Terry Pratchett si è messo al servizio della Teeny Weeny Games per la trasposizione di una sua famosa saga su carta. Si tratta di Discworld, e sarà un'avventura punta & clicca in cui impersonerete un mago che si serve di un cofano dotato di braccia che sceglie per lui le magie. Il tutto non prima del Natale... '94!

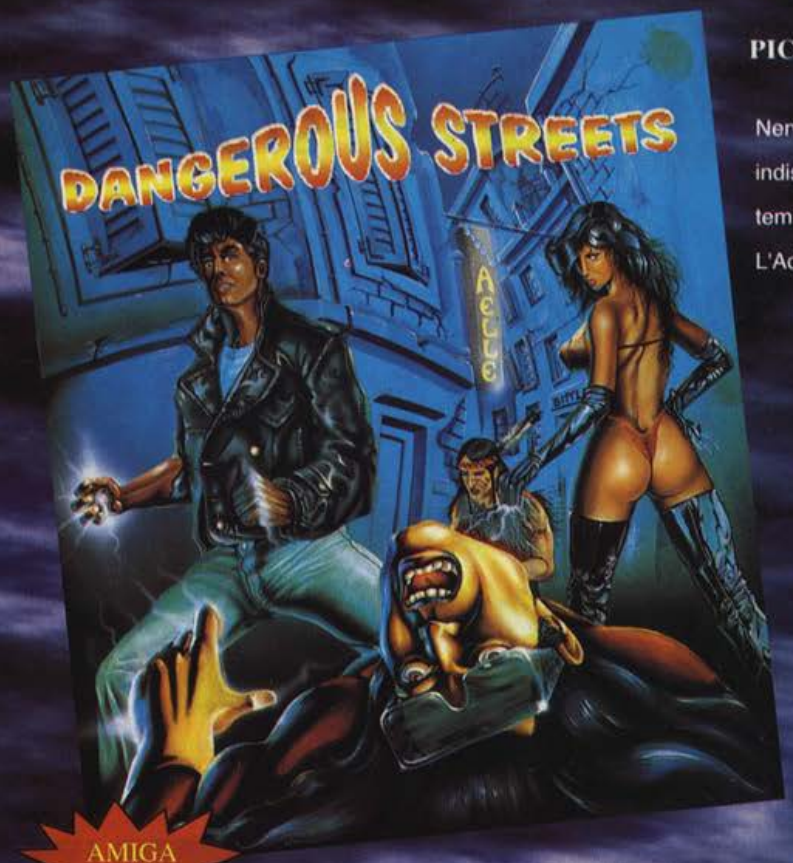
E' stato presentato in Italia il già mitico Amiga CD32: dovrebbe essere già in circolazione mentre leggete.

Tintori

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

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
SOFT CENTER
ATARI
IBM
SEGA
NEO·GEO
MEGA DRIVE
GAMEBOY
LYNX
GAME GEAR
AMIGA
Commodore

VENDITA PER CORRISPONDENZA



AMIGA 1200

PICCHIA,ROMPI TUTTO E PICCHIA ANCORA !!!

Nervi Saldi e Sangue Freddo saranno indispensabili per affrontare gli OTTO temibili nemici della strada.
L'Adrenalina ti salirà alle stelle !!!



- Sprites da 128 Pixels
- Fondali Animati
- 6 Scroll di Parallasse
- 256 Colori
- Animazione Fluidissima





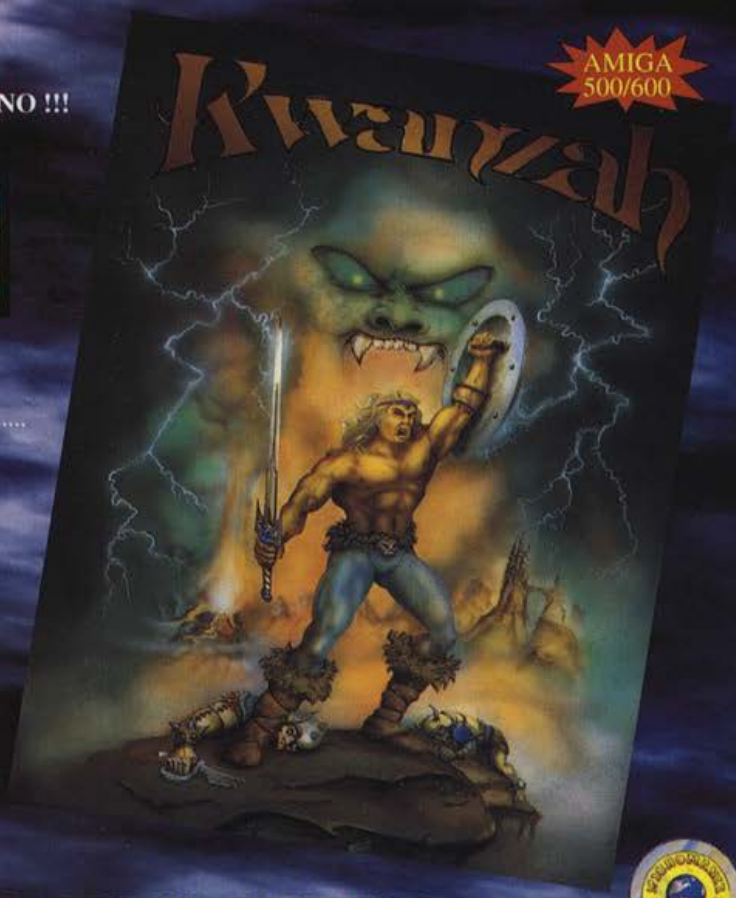


CHE AVVENTURA ... !
GRAFICA SUPER,DIALOGHI E TESTI IN ITALIANO !!!





AMIGA 500/600



Con Astuzia e Forza aiuta KWANZAH,il Guerriero,a svelare l'enigma scoprendo Preziosi indizi,Trappole e Zone segrete.....
Esplora Luoghi stregati,Foreste insidiose,Tetri sotteranei, Labirinti intricati, il Tempio misterioso,il pericoloso Vulcano, i Villaggi....
Ma attenzione: Il Mago crudele non ti darà tregua.

VIVI questa Fantastica Avventura !





PRODOTTO E DISTRIBUITO DA MICROMANIA SOFTWARE s.n.c
Via XXV Aprile , 80 - Besozzo - 21023 - Varese - Italy Tel / Fax : 0332 - 970462

All specifications subject to change without notice.

CHEETAH

JoySticks from the CharacteriStick range



ALIEN 3 TM & © Twentieth Century Fox Film Corporation



THE SIMPSONS TM & © 1992 20TH C. FOX F.C. All Rights Reserved.



TM & © 1992 CAROLCO All Rights Reserved. Unauthorised Duplication is Strictly Prohibited.





TM & © 1992 DC Comics Inc. All Rights Reserved.

- Prodotti su licenza dei produttori cinematografici
- Alta sensibilità dei pulsanti di sparo
- Controllo direzionale totale a 8 posizioni
- Base stabilizzata con ventose
- Possibilità d'uso palmare

Versioni compatibili con

- Nintendo NES
- Nintendo SNES & SF
- Sega Master System
- Sega Mega Drive
- Commodore Computers e video game system
- Atari computers e video game system
- Sinclair Spectrum +2/+3 computers
- MARPES console videogioco
- Tramite adattatori opzionali su tutti i computers e tutte le console videogioco

Distribuzione Esclusiva:

MARPES® *Europe* spa

Via Montedoro 77 - 80059 Torre del Greco (Na)
Tel. 081/8821044 pbx - Fax 081/8829113 G4
International Phone - 39/818821679

MARPES®

FORNITORE UFFICIALE DEI
RIVENDITORI DI SUCCESSO

CVG PREVIEW

SONIC SPINBALL







Mentre siamo ancora in attesa di mettere le mani su Sonic CD e mentre circolano voci su Sonic 3, i tizi della Sega se ne sono venuti fuori con un titolo in cui lo spinosissimo si è andato a cacciare nientemeno che in un flipper! Tutta colpa del Dottor Robotnik, come al solito: questo scienziato depravato si è costruito una superfortezza in un'isola deserta, la cosiddetta Veg-O-Fortress, insomma una costruzione assolutamente a prova di porcospino. Da qui naturalmente vorrebbe conquistare il mondo intero producendo eserciti di robot, senonché il mitico Sonic decide di verificare quanto è tosta la fortezza e finisce inevitabilmente catturato. In una cella? In una soluzione di acido muriatico? Gli tolgono 12 MHz di velocità? No, il Dr Robotnik non poteva essere così banale e infatti lo infila nel piano di gioco di un flipper; ma cosa dico di uno: di cinque flipper uno dietro l'altro! Ognuno naturalmente ha il suo tema e la sua quantità di trappole mortali. Presenti ovviamente elementi tipici dei flipper: i bouncer, gli acceleratori di velocità, i corridoi, i bersagli e via dicendo. E questi non solo aggiungono punti al vostro bottino ma vi serviranno anche per trovare la via d'uscita partendo dal fondo e arrivando in cima al piano di gioco (lo schermo scorre infatti verticalmente). Ogni piano è veramente massiccio e a volte il gioco sa più di esplorativo che di platform. Tutti gli elementi familiari dei giochi di Sonic sono presenti, compresi anelli e smeraldi. Ma mentre gli anelli vi fanno accumulare punti, gli smeraldi aprono le stanze in cui sono nascosti i boss nemici, che dovranno essere così rintracciate. Quando incontrate un boss c'è un doppio problema: innanzitutto dovete far fuori il tipo, poi dovete sfruttare gli elementi del flipper per impedire che Sonic precipiti fuori dalla stanza del boss. Non mancheranno nemmeno i robot (cioè gli amici di Sonic trasformati) che aspettano solo di beccarsi una bella "spazzolata" dal mitico porcospino. Sonic Spinball ha tutta l'aria di essere gran cosa: veloce, casinista, colorato e forse uno dei migliori regali che potreste ricevere per Natale.







SEGA

VERSIONE:	USCITA:
MEGADRIVE	DICEMBRE

CVG PREVIEW

SENSIBL

Se Sensible Soccer non è stato uno dei più grandi eventi videoludici dello scorso anno, mi mangio una bistecca di dinosauro. Considerato da molti come il miglior gioco Amiga di sempre, è sicuramente il più venduto della storia. Per molti è stata la vera ragione per comprare un Amiga piuttosto che una console. Ma adesso non più. Sensible Soccer è infatti in via di completamento anche per le console, e a giudicare da quanto abbiamo potuto toccare con mano, le nuove versioni sono persino migliori dell'originale! In testa a tutti quelle per Megadrive e Super NES: entrambe sono state prodotte dagli stessi Sensible, mentre le versioni a 8-bit sono in mano a un altro dei tanti gruppi di programmazione. Ma qualsiasi macchina possediate, potete star sicuri che i risultati saranno uno sballo, anche se magari chi non è abituato a giochi [illegible] rimanere deluso dallo stile grafico. Ma sappiamo tutti che la vera forza di Sensisoccer non è né la grafica né il sonoro, no? Sappiamo tutti che è la pura e semplice giocabilità che ha fatto di Sensi un hit su dischetto. Il suo realistico e istintivo metodo di controllo, l'azione veloce e fluida e l'atmosfera si combinano per dare vita a un gioco che non solo è estremamente giocabile, ma sembra anche una vera partita di calcio. Più di altre cose, è questo feel che si è cercato di conservare anche nelle nuove versioni per console, e con l'aggiunta di nuovi espedienti, il gioco ha forse acquistato qualcosa in più. Ma vediamo i dettagli: nel complesso, Sensible Soccer su

SONY

VERSIONE:	USCITA:
MEGADRIVE	OTTOBRE E OLTRE
SUPER NES	"
NES	"
MASTER SYSTEM	"
GAMEBOY	"
GAME GEAR	"







console è una copia a [illegible] dell'originale [illegible] dentro tutto, [illegible] nazionali, di club e [illegible] china, dal creatore di [illegible] salvare...tutto quello che ha esaltato gli amighisti con qualcosa [illegible] maggior parte dei cambiamenti [illegible] dettata dalle caratteristiche dei nuovi formati: c'è una batteria interna per salvare i tornei correnti, l'opzione per ascoltare le musiche (nessun gioco per console sarebbe completo senza) e piccoli cambiamenti sono stati effettuati nei nomi reali dei giocatori per ragioni di diritti, per cui aspettatevi nomi storpiati. In ogni caso, poiché è presente l'opzione per cambiarli, potete rimettere tutto [illegible] con un po' di lavoro. Ora Sensible Soccer ha tre livelli di difficoltà: Beginner, Normal

E SOCCER

CVG PREVIEW



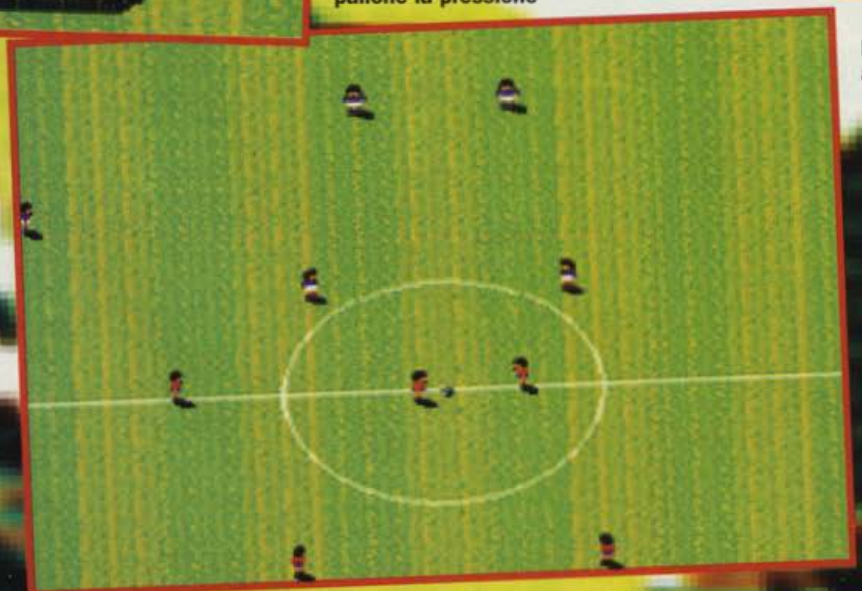


del
pulsante A (piuttosto che quelle di B per il tiro normale) dà vita a una micidiale canocchia, e non importa in quale direzione sarete diretti! Questi tiri sono più veloci e potenti da parare dei normali, e in un certo senso è un po' come nel calcio vero: se avete un asso tra gli attaccanti cercate di servirlo il più possibile per fargli spedire la boccia in rete, no? A causa della sua potenza, il pulsante di "tiro a rete" può essere usato da difensori e centrocampisti per sparacchiare via il pallone o lanciare lungo. I possessori di



e originale la
mai ai piedi.
condizioni
catore era
a. Ora i
nner
lamitata al
piede, ren il
controllo. N superiori la
palla ha propria e quindi ci
vuole un po' più di abilità nel gestirla.
Naturalmente i pulsanti in più dei
joypad non sono stati dimenticati.
Soprattutto le figure delle "star" di
ogni squadra sono ancora più
importanti. Queste meraviglie
miliardarie sono ora contrassegnate
da una stella sopra la testa, e quando
una di queste prende possesso del
pallone la pressione





Megadrive e Super
aspettino un
Sensible S
e

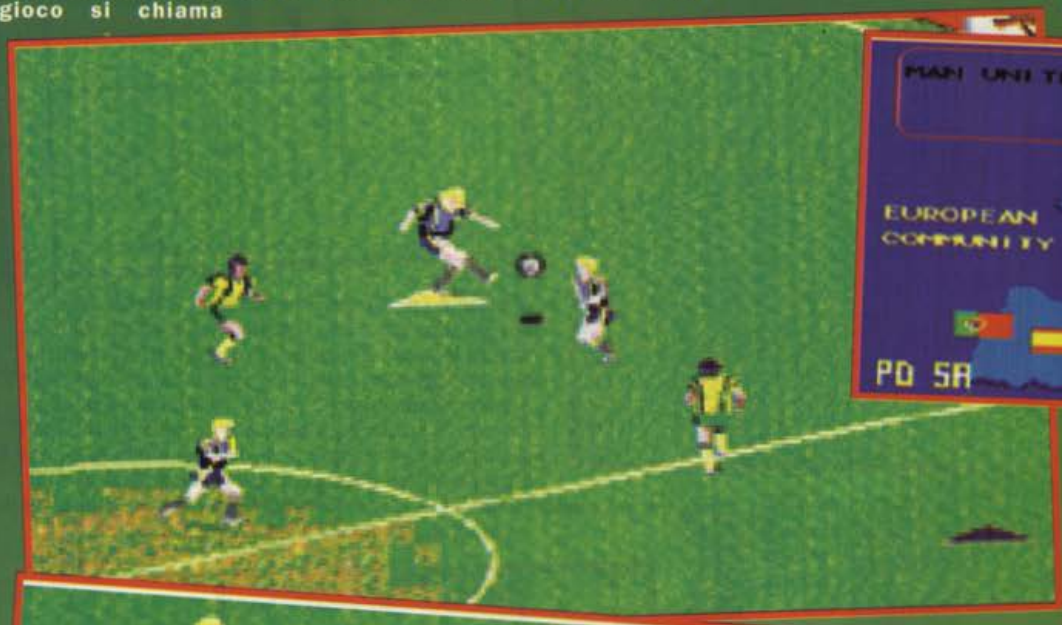


per i portatili
il gioco è più
u Gameboy,
nto nelle
ità e fluidità.
nei prossimi
una festa pedatoria
uscite per le varie versioni non
distanza di poche settimane l'una dall'altra a
partire da fine ottobre.

CVG PREVIEW

PELE' SOCCER

E' ancora considerato il più grande calciatore di tutti i tempi. Il suo nome è una leggenda da ormai una trentina d'anni. E' Pelè. Chi meglio di lui può essere prescelto per fare da "testimonial" a un gioco di calcio? E infatti eccolo qua il nuovo gioco di calcio della Accolade con tutte le possibili benedizioni (e il nome sulla copertina) di "O Rey". Anzi non solo c'è il nome ma il gioco si chiama proprio Pelè e basta! Ma non perdiamoci in quisquilie: le cose importanti da sottolineare sono ben altre, come per esempio il fatto che il gioco... ha una preoccupante rassomiglianza con EA Sports Soccer! Grafica isometrica, 40 squadre internazionali, il tempo che cambia durante l'incontro, il replay, e sono entrambi programmati in Canada! Pazzeschi i progressi della telepatia al giorno d'oggi! Le differenze





però dovrebbero risiedere nell'aspetto manageriale, con veri calciatori dotati di parecchie caratteristiche fisiche e di abilità, c'è una speciale gara di abilità in cui impersonate Pelè e il torneo in cui verranno coinvolte le squadre sarà a girone unico. In più si può partecipare al Mundial del 1962, quello in cui il Brasile del capitano Pelè stravinse. "E poi ci sono i cori della folla e il replay che offre le migliori azioni della partita" ci ha riferito esaltato il produttore del gioco Robert Daly. Che dire di più? Che il gioco per adesso è completo al 65% e sarà davvero interessante la sfida con il "gemello" della Electronic Arts. Pronti a buttare la boccia nel sacco?





ACCOLADE

VERSIONE:	USCITA:
MEGADRIVE	NOVEMBRE
SUPER NES	NOVEMBRE

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

CVG PREVIEW

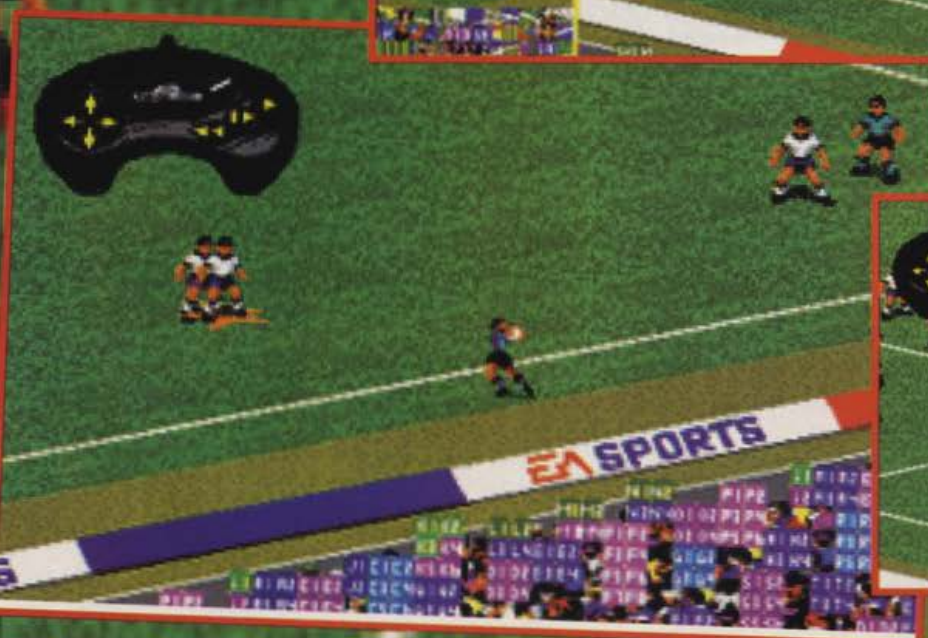
ELECTRONIC ARTS	
VERSIONE:	USCITA:
MEGADRIVE	NOVEMBRE
SUPER NES	A SEGUIRE
AMIGA	A SEGUIRE

Ci hanno dato giochi come NHLPA Hockey, John Madden Football, PGA Tour Golf, NBA Playoffs, ma ora vogliono proprio stupire il mondo. Sì, perché l'americanissima Electronic Arts, produttrice di americanissimi sport simulati, si dà nientemeno che al calcio! Sarà che si sono finalmente accorti che i prossimi mondiali si fanno a casa loro, sarà che qualcuno è rimasto affascinato dalle giocate (inutili - Paolo) di Savicevic nella Supercoppa di Washington, ma il fatto resta: il calcio entra ufficialmente nella serie EA Sports. E ci entra davvero alla grande: le caratteristiche principali del gioco saranno innanzitutto una inconsueta visuale isometrica che permette una buona visualizzazione tattica della disposizione dei giocatori in campo, un favoloso repertorio di animazioni (2000 frame per i calciatori: colpi di testa in tuffo, sforbiciate, scivolate, spettacolari falli con gente che decolla, cade e si tiene le caviglie doloranti), un campionato megagalattico con 40 squadre internazionali esistenti con calciatori reali (purtroppo non abbiamo notizie certe sulla presenza delle italiane, ma non dovrebbero mancare di sicuro), una pazzesca quantità di tattiche veramente mai vista (oltre alle classiche 4-4-2, 4-4-3 etc. si può stabilire di giocare con una squadra "lunga" o "corta", di effettuare marcamento a uomo a zona, quale avversario marcare in particolare e altro ancora!). Non mancherà nemmeno il moviolone tipico della serie EA Sports e inoltre le condizioni meteorologiche potrebbero cambiare durante l'incontro trasformando un prato all'inglese in una risaia cinese! Per tranquillizzarvi, sappiate che il gioco viene programmato oltreoceano (in Canada per la precisione) ma il design e il progetto del gioco arrivano direttamente dal Regno Unito, fatto da gente che se ne intende. Ultima cosa: non dovrebbe mancare un importante testimonial del calcio mondiale con il faccione stampato in copertina. Sapete che vi dico? Non vediamo l'ora di avere EA Sports Soccer tra le mani!











ALONE IN THE DARK 2



strane abominazioni e le trappole da esse preparate. Tutto, tranne un'avventuretta con la bella Lisa Bonet della succitata pellicola; peccato, sarà per un'altra volta...Ad ogni modo, AITD 2 dovrebbe, nelle intenzioni della Infogrames, soppiantare il suo predecessore nel cuore degli appassionati cancellandone i difetti che la stessa software house gli ha riconosciuto. Quindi, maggiore cura nella qualità e nella quantità delle animazioni, migliore gestione degli oggetti 3D e dell'intelligenza dei personaggi, maggiore velocità di svolgimento dell'azione (almeno il quadruplo, rispetto al primo episodio), un look complessivo più realistico e dulcis in fundo, una sceneggiatura coinvolgente e di notevole durata (50 ore di gioco). La visuale del gioco rimane praticamente la stessa della prima avventura, con un set di telecamere a disposizione del giocatore per poter osservare la scena da diverse angolazioni. Quanto alla storia, essa vede il nostro Ed, ormai noto come "detective privato dell'occulto", correre in soccorso dell'amico Ted Sticker, misteriosamente scomparso in California mentre indagava sul rapimento di una bambina di otto anni, tale Grace Saunders. Gli indizi raccolti da Sticker prima della sua scomparsa indicavano il boss malavitoso One Eye Jack quale autore del misfatto. Il lestofante ha una proprietà situata in riva all'Oceano Pacifico fra Los Angeles e San Francisco, e qui è destinato a finire Carnby per trascorrere una movimentata vigilia di Natale... Come finirà? Bwahahahaha...

INFOGRAMES

VERSIONE: PC

USCITA: NOVEMBRE









Uno dei sequels più attesi nel mondo dell'entertainment informatico è in procinto di fare la sua trionfale comparsa sui monitor dei PC (sempre che qualcuno lo acquisti, s'intende). Stiamo parlando di...beh, questo lo dovreste già sapere, sennò a che serve il titolo scritto qui sopra? Scherzi a parte, Alone In The Dark 2 possiede, almeno sulla carta, tutte le caratteristiche per bissare il successo del suo illustre predecessore, sebbene non ricorra all'immarcescibile fascino delle novelle "gotiche" di H.P. Lovecraft come ispirazione, bensì alle leggende voodoo che da sempre fanno rabbrividire gli Stati dell'America del sud. Se avete visto anche una sola sequenza del film "Angel Heart", sapete cosa aspettarvi. In effetti il protagonista, che è sempre lo stesso Edward Carnby della precedente avventura, avrà questa volta a che fare con tutta la panoplia dell'inquietante universo raffigurato nel film interpretato da Mickey Rourke: filtri, bamboline di cera, magia nera e spettrali personaggi. In più dovrà vedersela con

PLAY GAME SHOP

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

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

Giochi per
AMIGA - MS DOS - CDTV - CBM 64

SUPER FAMICOM-S NES

Parodius	Rushing Beat	Bowling
Prince Of Persia	Kenshiro 5	Ninjia Turtles 4
Battle Tank	Race Driving	Super Mario Kart
Super F1 Circus	Street Fighter II	Robocop 3
Foreman Box	Dragon Lair	Mickey Mouse
Wing 2	Amazing Tennis	Terminator 2
Super Battle UP	Desert Strike	Bull Lakers
James Bond Jr	NBA Basket	Home Alone 2
Axelay	After Burner	Batman Return
Mario Paint	Capcom Joystick con mouse	

A partire da lire 90.000

OFFERTA	BAZOOKA PER S NES	LT. 129.000
OFFERTA	KENSHIRO 5	LT. 89.000
OFFERTA	BATTLE TANK	LT. 99.000
OFFERTA	ADATTATORE	LT. 39.000

LYNX

CASINO	ROBOZONE	LEMMINGS
RAMPART	HOCKEY	MALIBU' BIKINI VOLLEY
KLAX	ASTEROIDS	RAIDEN
BASKET	BAD BOYS	ROAD RIOT 4WD
BATMAN	CABAL	SPACE WARS
HYDRA	DEAMON GAME	STRIDER II
PIT FIGHTER	DINOLYMPICS	TOADS ADVENTURE
BLUE LIGHTN ING.	GORDO	VIKING CHALLENGE
CRYSTAL NINE	HEAVY WEIGHT CONT.	VINDICATOR

S. NINTENDO

Alien 3	Alien VS Predator	Arcus Odyssey
Barbie	Battle Toads	Blue Brothers
Cacoma Knight	Congo's Caepar	Disney Playroom
Doonsday Warrior	Dungeon Master	Empire Strike Back
F1 Roc II	False Prophet	Family Dog Final
Fight 2	First Samurai	Goof Troop
Hit on Ice	Humans	Jaguar
James Bond	Kawasaki Challange	Kendo Range
Lords of the Ring	Rocky e Bullwinkle	Run Saber
Special Tee Shot	Street Combat	Fis Strike Eagle
B. Bomb	Super Bomber Man	Super Trool
Shadow Run	Bubsy	Superman
Tazmania	Cost Viking	Septentrion
Wizard of Oz	Wolf Child	World Cup Soccer
Dragon Ball z	Ramma 1/2 2	Jurassic Park
Mortal Combat	Street Fighter Turbo	

MEGA DRIVE

Amazing Tennis	American Gladiators	Battle Toads
Blaster Master	Bubsy	Bull Blazer
Bowling	Chees Master	Cool Spot
Dinosaur Hire	Double Dragon III	Fis Strike Eagle
Fatal Fury	Flash Back	Flinstone
Hook CD	Batman CD	Sonic CD
Final Fight CD	Jamse Bond 007	Capt. Planet
Jungle Strike	Mazinga Saga	Kick Off
Konf of Monster	World Illusion	Hig 29 Fulcrun
Might e Magic III	Deady Moves	Power Athlete
Out of This World	Pirates Gold	Populos 2
Race Driving	Rolung Thunder 3	Shining Force
Shinobi 3	Splatter House 3	T2 Judment
War Speed	X Men	Street Fighter 2
Summer Challange	Snow Bros	Mortal Kombat
Street of Range 2	General Xaos	Jurassic Park
Jungle Strike	Strider 2	

NEO GEO

View Point	Wrestling	Fatal Fury 2
World Hero 2	Side Kick	Sengoku 2
Art Of Fighting	Samurai Shadow	

GAME BOY

Alien III	Blues Brothers	Dick Tracy
Empire Strike Back	F15 Strike Eagle	Flinstone
Home Alone II	Humans	Hunt Red October
Jeston	Littlr Mermaid	Lethal Weapon
Roger Rabbit	Side Poket	Stars Wars
Super Marioland 2	Talespin	

MS-DOS

Prince of Persia 2	X Wing	X Wing Mission Disk
7th Guest CD	Dune CD	Jurassik Park
Strike Commander	Eye of Beholder 3	Flash Back
Goal	Comanche	Space Aldrin
Aces Over Europe	Ultima Underworld CD	ATP
Air Bus 320	Tornado	Did
Syndacate	Freddy Pharkas	Jordan Michael
Ultima VII	Task Force 1942	Shadow President
Acient Art of War	Veil of Darkness	Darsun
Darkmere	Amber Moon	Star Lord
Legacy		

GAME GEAR

Batman Return	Super Monaco GP II	Vampire
Sonic	Chuck Rock	Donald Duck
Winbledon	Poplis	Kick Off
Outrun Europa	Shinobi 2	Sonic 3
Alien 3	Ariel Little Mermaid	Home Halone
D. Robinson supr. court		

ATTENZIONE A TUTTI COLORO CHE ACQUISTERANNO ALMENO 2 GIOCHI NEL NOSTRO NEGOZIO MODIFICA MEGA DRIVE TUTTO SCHERMO GRATIS

MICRO MACHINES

CVG PREVIEW

CODEMASTERS	
VERSIONE:	USCITA:
GAME GEAR	IMMINENTE
MASTER SYSTEM	"
AMIGA	"
PC	"

Le abbiamo viste parcheggiate dietro le vetrine dei negozi di giocattoli di mezzo mondo, schizzare come saette sui marciapiedi sotto casa per mano di mocciolosi 'regazzini' under-8 e più recentemente, fare del Megadrive un movimentato autodromo di lillipuziane dimensioni (non che ci voglia molto, visto il formato dello schermo televisivo...), ed ora quei microscopici bolidi da collezione noti come Micro Machines si accingono a fare la stessa cosa con le altre console di casa Sega (Game Gear e Master System) nonché computer quali Amiga e PC. Gioite, possessori di codeste macchine!





Ora anche voi potrete sperimentare le singolari, elettrizzanti e spassosissime situazioni che solo la guida di una Micro Machine può dare. Usare vasche da bagno, tavoli da colazione, tavoli da blilardo e altre superfici d'uso comune (27 in tutto) come circuiti; correre su veicoli di ogni genere immaginabile fra cui motoscafi, carrarmati ed elicotteri; schivare ostacoli





decisamente inconsueti fra cui gomme per cancellare, scatole di corn flakes, temperamatite, chiazze d'inchiostro e saponette. Il tutto condito dalle stesse caratteristiche che hanno fatto la fortuna della versione originale: opzioni per partite in assolo o contro un amico, brillanti animazioni (nei limiti delle macchine per le quali il gioco è compatibile, s'intende) e simpatici effetti sonori. Quale di queste conversioni recensiremo per prima? Beh, mi sa tanto che per saperlo dovrete leggere il prossimo numero di CVG!

NOLEGGIO E VENDITA VIDEOGAMES, CONSOLE, ACCESSORI

MEGABOY club

Novità in anteprima, importazione e non...
Archivio completo, più di 2000 titoli per le tue console...

SEGA: Megadrive, Mega CD, GameGear, Master System

NINTENDO: SuperFamicom/SuperNes, GameBoy, Nes

SNK: Neo Geo

NEC: PC Engine, Super CD Rom, Duo, GT, LT, Core III

ATARI: Lynk

Venite a trovarci... abbiamo i prezzi più bassi di Roma

Via F. PALASCIANO, 105 - 00151 ROMA
TEL. 06/58.20.14.57 - FAX 06/58.20.14.65 (online 24h)

TOTAL CARNAGE

CVG PREVIEW





ICE

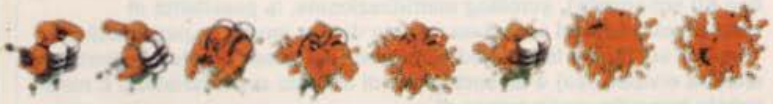
VERSIONE: AMIGA

USCITA: IMMINENTE

"In sala giochi ci facevo anche sei ore filate di partita!" ci ha detto Simon Fox, uno dei programmatori del gioco. E chi meglio di un appassionato poteva occuparsi di questa conversione? Ma andiamo per ordine: per chi non lo sapesse, Total Carnage è ambientato nel 1999, dopo che la Terza Guerra si è conclusa. Nel deserto del Kookistan il solito dittatore fetentone tiene ancora prigionieri giornalisti e civili, ed è tempo di dargli una bella lezioncina: la Doomsday Squad stava casualmente fremendo per compiere la missione, e infatti i suoi due componenti, il Capitano Carnage e il Maggiore Mayhem, vengono spediti nel mezzo della bolgia. L'esercito del dittatore è composto di abominazioni pazzesche: per la maggior parte sono forme di vita mutante! E la cosa non potrà che far piacere al duo, visto che con degli aborti viventi premere il grilleto sarà ancora più facile. Già, ma quanto è stato facile convertire per Amiga un gioco che in sala giochi usava due



Da un po' di tempo a questa parte sembra che gli americani non disdegnino una bella puntatina nella violenza più insensata: come si spiegano altrimenti giochi come Smash TV e il suo ben più trucido seguito Total Carnage (entrambi dell'americana Bally/Midway appunto)? E noi non possiamo che sottoscrivere, anche perché Total Carnage, così come Smash TV, è stato un gran bel gioco da bar. Anche alla ICE, che sta programmando la conversione per Amiga, sembrano essere d'accordo:









levette e sfornava tonnellate di sprite sul video ogni mezzo secondo? "Ovviamente l'Amiga non può gestire tutto quel casino in movimento sullo schermo" ci ha detto Simon Fox, "e per superare questo problema siamo dovuti ricorrere ai soliti "trucchetti" facendo credere che sullo schermo ci sia molto di più di quello che in effetti c'è. Per quel che riguarda i controlli, includeremo una serie di possibilità diverse perché un metodo di controllo buono per un giocatore non lo è per l'altro. Si potranno usare due joystick per giocatore (previsto l'utilizzo di un adattatore per 4 comandi), ma anche tastiera e mouse." Come diceva un detto, la carneficina è vicina...

JAMES POND 3 OPERATION STARFI5H

CVG PREVIEW



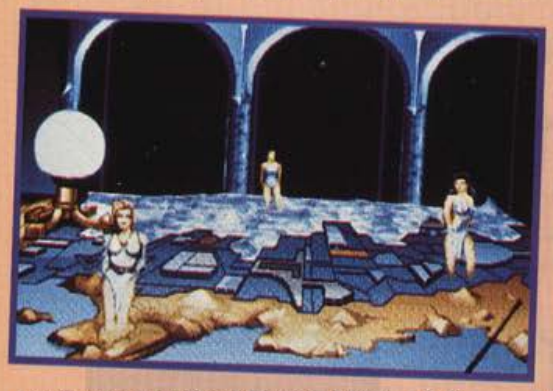
"Lei appare con la tediosa inevitabilità di una stagione non amata", notava tristemente il perfido Drax all'ennesimo incontro con la sua nemesi, l'agente 007 James Bond, nel film "Moonraker". Parole che anche il dottor Maybe potrebbe benissimo usare nei confronti di questa terza intromissione di James Pond nei suoi piani di conquista globale, se solo avesse il dono della parola (campionata). Per il momento, invece, dovrà accontentarsi di lanciargli addosso ogni sorta di sciagure (naturali e artificiali) mentre cercherà nel contempo di attuare il suo nuovo progetto criminale: estrarre yogurt, gelati e formaggi dalle ricche risorse minerarie della luna per monopolizzare il mercato mondiale dei latticini. James Pond, del canto suo, tenterà di ostacolare il folle dottore eludendo le sue trappole, salvando tre sventurati colleghi, e facendosi strada nelle miniere lunari di formaggio, per arrivare eventualmente allo scontro finale con lo stesso arcinemico. In questa nuova impresa piattaformica, il guizzante agente segreto sarà aiutato dalla recluta Finnius Frog (con un cognome così possono esserci dubbi sul suo aspetto?), e potrà pure contare su una nuova e straordinaria gamma di accessori quali stivali a suzione (per camminare su qualsiasi superficie), un costume a forma di frutto dalle letali proprietà, sci, stivali a razzo e stivali anti-gravità. Potrà inoltre pilotare una lunamobile, una macchina trivellatrice, un gigantesco verme lunare (!) e un mini-razzo. Tutto questo nell'arco di oltre 100 livelli intrisi di beozia pura in una cartuccia da 16 Megabit per il Megadrive. Questo è tutto ciò che ci è dato di sapere al momento su Operation Starfi5h, ma non preoccupatevi: James Pond tornerà...nella recensione del gioco sul prossimo numero di CVG!

ELECTRONIC ARTS

VERSIONE:	USCITA:
MEGADRIVE	IMMINENTE



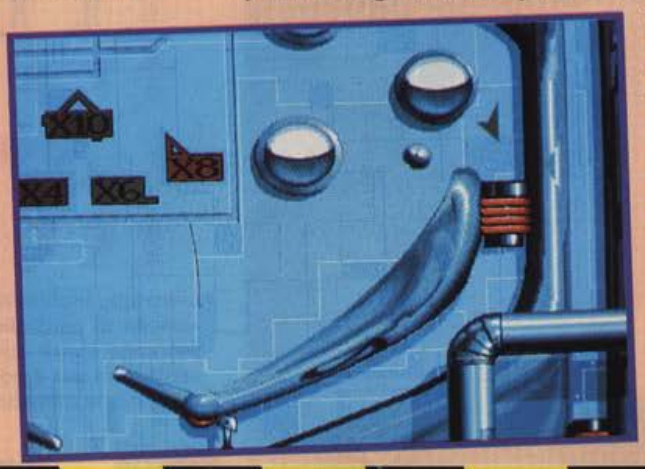
LIVING PINBALL



Il flipper virtuale si sta facendo sempre più sofisticato, al punto che dietro il frenetico errare della sfera d'acciaio ora c'è una motivazione ben più nobile del desiderio di azzerare il totalizzatore. In Living Pinball, infatti, c'è di mezzo la salvaguardia dell'intera galassia! Ma come si è potuto arrivare a tanto? Beh, per saperlo bisogna risalire all'epoca in cui l'equilibrio della galassia era affidato a un tale che risiedeva sul pianeta Calipso e custodiva i sei elementi fondamentali della vita: la sabbia e la clessidra (simboli del tempo), il diamante e il ghiaccio (fonti della vita stessa), il fuoco e la materia. Il giorno in cui detto pianeta raggiunse lo zenith, tre malvage dee (Wuhan, Freila e Omdura) decisero di imprigionare il fantomatico individuo, sottraendogli i succitati elementi. Fu così che la galassia iniziò a precipitare nel caos. Ora sta a voi riportare tutto alla normalità conducendo la pallina cromata attraverso i mondi appartenenti alle tre perfide divinità. Il gioco annovera fra le sue caratteristiche tre scenari differenti di vaste dimensioni (il mondo della dea Wuhan, ad esempio, consta di ben 60 schermate), scrolling multidirezionale, la possibilità di memorizzare i propri record su ognuno dei tre mondi, la possibilità di "rusare" sul flipper in tre modi differenti (dal basso in alto, da destra a sinistra e viceversa) e un sottogioco di matrice avventuristica. Il resto potete immaginarvelo: rampe di velocità, bonus levels, extra-balls e tutte le altre classiche caratteristiche del pinball. A giudicare dalle foto, non sembra niente male, ma l'ultima parola spetta naturalmente alla recensione in uno dei prossimi numeri di CVG.

INFOGRAMES

VERSIONE:	USCITA:
PC	IMMINENTE
AMIGA	"





VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

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

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Mega Drive Scart + Sonic	L. 269.000
Mega Drive Pal + Sonic	L. 269.000
Mega Drive 2	L. 249.000
Mega Drive 2 + Sonic	L. 269.000
Genesis scart	L. 259.000
Genesis + Street of Rage 2	L. 299.000

Novità Mega Drive / Genesis

Addams Family	L. 109.000
Best of the best	L. 119.000
Bubsy	L. 99.000
Cool spot	L. 115.000
Davis cup tennis	L. 109.000
Dinosaurs for hire	L. 109.000
Dual turbo remote	L. 129.000
Hook	L. 129.000
Golden axe III	L. 109.000
James pond op. starfish	L. 109.000
Jurassic Park	L. 119.000
Micro machines	L. 99.000
Mortal kombat	L. 129.000
NHL hockey 94	L. 129.000
Robocop 3	L. 109.000
Rockey knight ADV	L. 119.000
Simpsons 2 nightmare	L. 109.000
Spiderman/x man	L. 119.000
Street Fighter 2 C.E.	Tel.
Strider returns	L. 129.000
S Baseball	L. 129.000
S Baseball 20/20	L. 129.000
WWF Royal rumble	L. 129.000

Alien 3	L. 99.000
Alien storm	L. 49.000
Alisia dragon	L. 75.000
Bare Knukle	L. 74.000
Batman	L. 69.000
Batman return	L. 99.000
Bulls us Lakers	L. 109.000
Captain America	L. 99.000
Chakan	L. 99.000
Cool spot	L. 119.000
Deadli moves	L. 119.000
Desert strike	L. 94.000
Double dragon	L. 79.000
Dragons fury	L. 99.000
Ecco the dolphins	L. 99.000
European club soccer	L. 109.000
Ex ranza	L. 109.000
Flashback	L. 119.000
Gods	L. 99.000
Grand slam tennis	L. 89.000
Mazin saga	L. 109.000
Mick e Mack G.G.	L. 89.000
Moonwalker	L. 59.000
Pro strike	L. 89.000
Quack Shot	L. 49.000
Road rash	L. 75.000
Road rash II	L. 99.000
Rolo to the resque	L. 99.000
Shinobi 2	L. 99.000
Side poket	L. 99.000
Sonic 2	L. 69.000
Snow Bros	L. 119.000
S. Monaco G.P. II	L. 69.000
Splatter Hause 3	L. 99.000
Street of rage 2	L. 99.000
Thunder force III	L. 79.000
Thunder force IV	L. 109.000
Toki	L. 69.000
Turtles in time	L. 99.000
Turrican	L. 49.000
USA team basket	L. 99.000
Wonder boy III	L. 52.000
World of illusion	L. 95.000

oltre 300 titoli in listino giochi a partire da L. 29.000

Mega CD + game	L. 530.000
Mega CD 2 + game	L. 560.000

After burner III	L. 119.000
Batman returns	L. 119.000
Ecco the dolphin	L. 99.000
Dracula	L. 89.000
Final fight	L. 109.000
Night trap	L. 129.000
Prince of Persia	L. 110.000
Road blaster fx	L. 119.000
Ran mo 1/2	L. 139.000
Sewer Smark	L. 139.000
Thunder storm	L. 119.000
Wolf child	L. 129.000
Wonder dog	L. 119.000

Neo Geo	L. 545.000
Neo Geo + Game	L. 599.000

Samurai shodown	L. 430.000
Fatal fury special	Tel.

Alpha mission 2	L. 210.000
Art of fighting	L. 340.000
Blue's journey	L. 170.000
Baseball star professional 2	L. 250.000
Cyber lip	L. 99.000
Eight man	L. 240.000
Fatal fury 2	L. 409.000
Golf top player	L. 119.000
King of the monster	L. 310.000
Magician lord	L. 170.000
Mutan nation	L. 240.000
3 count bout	L. 350.000
Sengoku 2	L. 319.000
Super side kicks	L. 359.000
World heroes 2	L. 379.000

disponibili tutti i titoli Neo Geo

Super famicon scart	L. 360.000
Super famicon pal	L. 370.000
Super nes scart	L. 288.000
Super nes pal	L. 298.000
Super Nintendo + S.M.W.	L. 319.000
Super scope	L. 119.000
Magic converter	L. 35.000

Novità Super nes U.S.A.

Airborne ranger	L. 129.000
Alien 3	L. 125.000
Battle blaze	L. 119.000
Cool spot	L. 119.000
Dual turbo remote	L. 129.000
First samurai	Tel.
Football fury	L. 119.000
Jurassic park	L. 129.000
Mazing saga	L. 119.000
Mortal kombat	L. 129.000
Operation logic bomb	L. 129.000
Mortal kombact	Tel.
Redline F1 race	L. 119.000
Sengoku	L. 129.000
Rocky rodent	L. 129.000
Street fighter 2 turbo	L. 169.000
Super bomberman	L. 129.000
Super James Bond	L. 119.000
Super off road 2	L. 119.000
Super widget	L. 109.000
Thomas tank	L. 119.000
Tuff e nuff	L. 129.000
Utopia	L. 129.000
Wing commander 2	L. 129.000
World heroes 2	Tel.
Yoshis safari	L. 109.000
Zombies at my neighbors	L. 129.000

Addam's family	L. 109.000
Addams family 2	L. 129.000
Alien vs Predator	L. 59.000
Amazing tennis	L. 109.000
Axelay	L. 119.000
Best of the best	L. 119.000
Batman returns	L. 119.000
California games II	L. 119.000
Chester cheetah	L. 119.000
Bubsy	L. 119.000
Chuck rock	L. 109.000
Contra spirit	L. 109.000
Fatal fury	L. 119.000
Final fight 2	L. 109.000
Golden fighter	L. 59.000
Hook	L. 129.000
Jimmy Connors	L. 109.000
Kiki Kai Kai	L. 129.000
Magic sword	L. 99.000
Magical quest	L. 119.000
Mario collection	L. 179.000
NHCPA Hockey '93	L. 119.000
Out of this world	L. 119.000
Pang	L. 109.000
Phalanx	L. 109.000
Parodius	L. 119.000
Prince of Persia	L. 109.000
Pop twen bee	L. 139.000
Power moves	L. 119.000
Rushing beat 2	L. 135.000
Road runner	L. 115.000
Space megaforce	L. 119.000
Spider man e the X-man	L. 119.000
Street combact	L. 129.000
Street fighter II	L. 149.000
Super formation soccer 2	L. 119.000
Super Mario kart	L. 99.000
Super star wars	L. 129.000
Tazmania	L. 119.000
Tiny Toons	L. 119.000
Turtless IV	L. 119.000
U.N. Squadron	L. 119.000

oltre 200 titoli in listino giochi a partire da L. 59.000

Novità Super famicom

Batman returns	L. 119.000
Dragons ball 2	L. 169.000
Dead dance	L. 139.000
Jungle strike	L. 139.000
Super bomberman 93	L. 139.000
Street fighter 2 turbo	L. 189.000
Super Mario collection	L. 179.000
World heroes	L. 169.000
WWF royal rumble	L. 139.000
Yoshi road hunter	L. 79.000

Game gear + Sonic	L. 279.000
Alien 3	L. 76.000
Chakan	L. 69.000
Donald Duck	L. 59.000
Jurassic park	L. 79.000
Land of illusion	L. 79.000
Mortal kombat	L. 79.000
Prince of Persia	L. 79.000
Sonic	L. 59.000
Sonic 2	L. 69.000
Street of rage 2	L. 79.000

oltre 60 titoli in listino

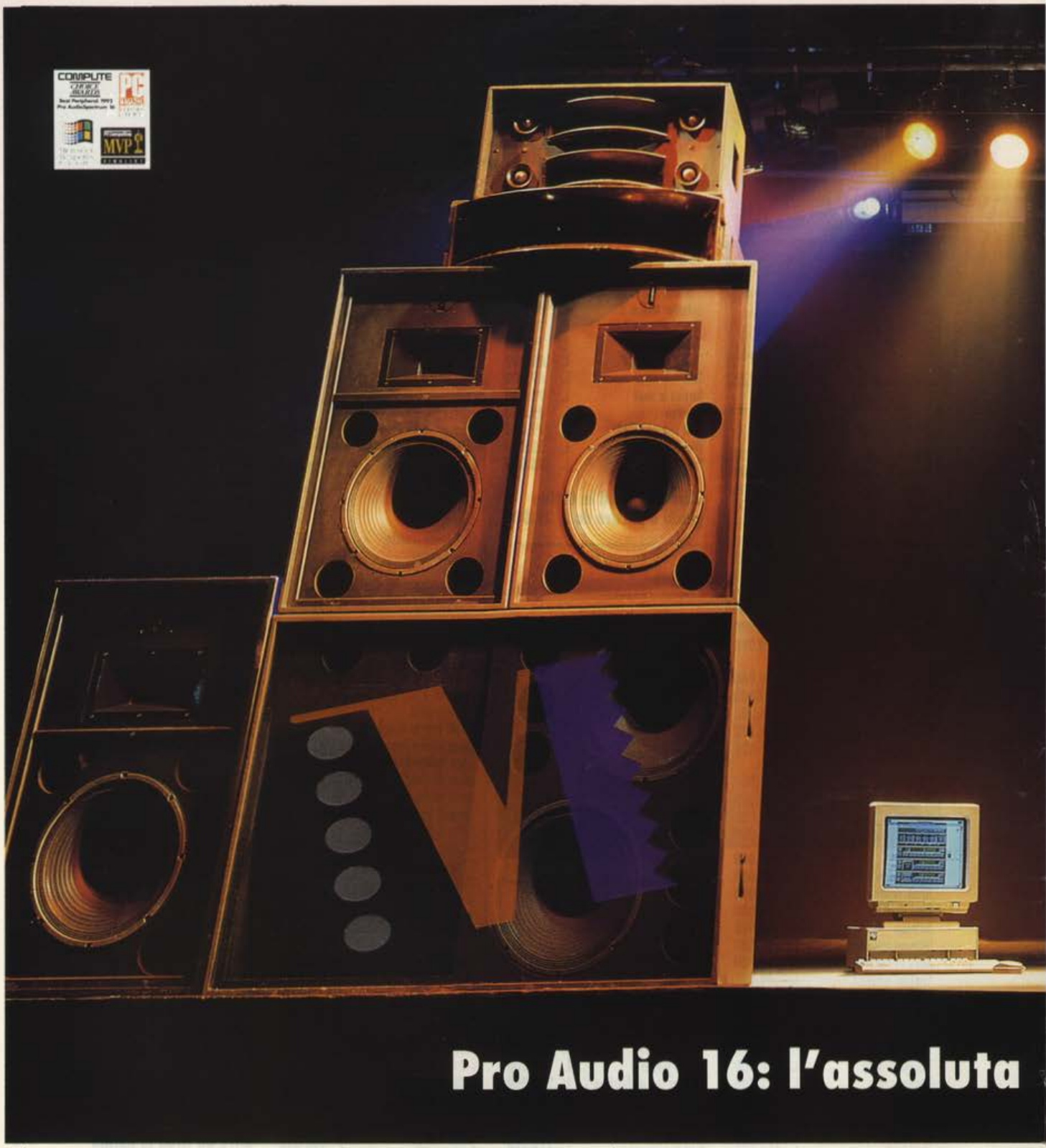
Game boy + Tetris	L. 165.000
Alien 3	L. 65.000
Megaman II	L. 59.000
Star wars	L. 69.000
Super Mario land	L. 59.000
Super Mario land 2	L. 69.000
Tiny toons	L. 59.000

oltre 300 titoli in listino

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

Tutti i marchi e nomi sopra riportati appartengono ai loro proprietari

PER ORDINI TELEFONARE A (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)



Pro Audio 16: l'assoluta

Un hardware hi-tech che vale milioni. Un hard disk con una capacità superiore ad un set di valige di Louis Vuitton. Accelleratori video che portano alle stelle i pixel e la velocità di refresh. E nonostante tutto il vostro PC ha il suono di una campana rotta. E non si tratta solo di videogames con effetti sonori terribili, vi state perdendo un'intera serie di software commerciali e musicali.

Installate Pro Audio 16 di Media Vision e il vostro PC sarà pronto a diffondere il più potente dei suoni, il tutto in stereo digitale ad alta fedeltà con la qualità di un CD.

Pro AudioSpectrum 16 è la scheda audio a 16 bit più venduta nel mondo che trasforma qualsiasi home computer o PC professionale in un vero e proprio sistema audio. Con i suoi 44,1 kHz, una registrazione ed una riproduzione a 16 bit, un sintetizzatore a 20 voci, un convertitore testo-parlato (Monologue per Windows) ed un controller SCSI CD-ROM, è in grado di fornire musiche ed effetti sonori di incredibile purezza.

Pro AudioStudio 16: la punta di diamante della gamma Pro Audio 16. Pro

MEDIA VISION



purezza del suono.

AudioStudio 16 è una delle schede audio tecnologicamente più avanzate oggi disponibili, offre la stessa funzionalità di Pro AudioSpectrum 16 e possiede inoltre un eccezionale sistema di riconoscimento della voce che consente di fornire istruzioni al PC semplicemente parlandogli.

Pro AudioBasic 16 fornisce al giocatore di videogames "professionista" una qualità a 16 bit al prezzo di quella a 8 bit. Identica da un punto di vista audio alla Pro AudioSpectrum 16, Pro AudioBasic 16, come tutti i prodotti della gamma Pro Audio 16, è completamente compatibile con i bus AT ed è in grado di far funzionare tutti i principali videogiochi e software commerciali.

E soprattutto, ciascun prodotto Pro Audio 16 dà la sicurezza di avere scelto il maggior fornitore di schede audio a 16 bit del mondo.

Così, se tutto ciò vi sembra troppo bello per essere vero, fate un salto dal vostro rivenditore di fiducia e fatevi dare tutti i particolari su Pro Audio 16, oppure chiamate il numero **1678-78388**.

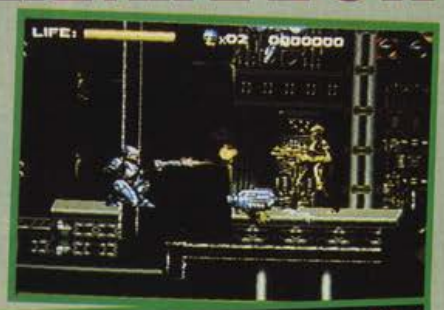


CVG PREVIEW

ROBOCOP VERSUS TERMINATOR

Basato sull'inverosimile ma vendutissimo fumetto della Dark Horse, questo nuovo sparatutto epico uscirà in due versioni, una per il Megadrive e l'altra per il Super NES, curate rispettivamente dalla Virgin e dalla Interplay. Ambedue i formati, comunque, si somigliano in tutto e per tutto. L'uscita della versione Megadrive è fissata per novembre, per cui il gioco della Virgin sarà probabilmente uno dei titoli più venduti nel periodo natalizio. La trama del gioco vede Skynet e i suoi cyborg, quei Terminator che nel 1997 eliminarono la razza umana, risultare i diretti discendenti della rivoluzionaria tecnologia con cui fu costruito Robocop. Un ribelle del futuro viaggia a ritroso nel tempo per avvertire Robo di ciò che accadrà, ma viene inseguito da un intero plotone di Terminator programmati per ucciderlo prima che costui riesca a cambiare il futuro. Così ha inizio il match cibernetico del secolo, con Robo che attraversa la Delta City del presente e del futuro prendendo a cazzotti qualsiasi cosa gli capiti a tiro, da teppisti di strada agli inarrestabili Terminator. Ci sono ostaggi da salvare e una montagna di armi grosse e potenti da raccogliere, il che ci porta ad uno degli aspetti più impressionanti del gioco: la sua eccessiva violenza. I cattivi esplodono letteralmente in una massa sanguinolenta quando vengono colpiti, per cui non c'è limite al gore, cosa questa che probabilmente non figurerà nella versione per il Super NES, data la rigida politica della Nintendo. Robocop Versus Terminator ha tutta l'aria di essere uno dei migliori blastatutto del 1993, con tanto di orecchiabile, avveniristica colonna sonora ed una montagna di Robo-voci campionate, quindi tenete d'occhio i negozi e ovviamente CVG per la recensione completa!







VIRGIN

VERSIONE:	USCITA:
MEGADRIVE	NOVEMBRE

BURNING RUBBER

Si corre attraverso l'Europa o l'America in Burning Rubber, l'ultimo racing-game della Ocean! Non ci sono regole in questo campionato di automobilismo, poiché gli organizzatori sono tutti autorevoli rappresentanti della malavita internazionale. La corsa ha luogo lungo sei checkpoint in ciascun continente. La tappa europea conduce i giocatori attraverso ogni tornante e curva ad U che Londra, Parigi, Barcellona, Roma, la Scozia ed Amsterdam hanno da offrire. In alternativa, i piloti possono mettere alla prova la loro abilità sulle piatte autostrade nei pressi di New York, il Monte Rushmore, Los Angeles, la Florida, Washington e Las Vegas. Ciascun punto di ogni città va raggiunto affinché la prossima località e destinazione siano rivelate. Le strade si biforcano, si separano e si ricongiungono in parecchi punti e sta a voi decidere quale percorso sia il migliore e il più veloce da prendere. Ci sono dodici bolidi sportivi fra cui scegliere, sei per ciascun continente. La GTI è una meraviglia, e altrettanto sono l'Astra e la Ford Fiesta. I giocatori più maturi possono scegliere macchine più esotiche come la Corvette o la Pontiac Firebird. Ogni motore ha le sue specifiche sulla velocità, il consumo di carburante, l'accelerazione e così via, quindi le auto vanno scelte con una certa accortezza. Vinta una corsa, si potrà investire il denaro ottenuto apportando dei miglioramenti all'auto nell'apposita officina in modo da affrontare adeguatamente le gare successive, che saranno certamente più dure. Che altro dire? A noi questo Burning Rubber ispira non poco, e infatti abbiamo tutta l'intenzione di recensirlo non appena disponibile.







OCEAN

VERSIONE:	USCITA:
AMIGA	INVERNO

CVG PREVIEW

SUPER CHOPLIFTER III

Se aiutare le forze armate nella loro lotta contro il terrorismo è il vostro più grande desiderio, Super Choplifter III fa al caso vostro. In questo terzo capitolo della saga elicotteresca potrete infilarvi nella cabina di un chopper d'assalto AH 90 Comanche e penetrare nei territori della New World League, una nuova organizzazione terroristica. La NWL ha rapito tutti i leader del mondo e li ha nascosti in differenti località del globo. Questa tattica ha messo in ginocchio le superpotenze e solo voi potete impedire che il pianeta cada nelle mani di questi assassini! Sì, Choplifter 2 era una gallata, ma questo sequel promette di essere anche meglio: più armi, più nemici e addirittura esplosioni più grosse! Potete blastare in atomi tutto ma proprio tutto ciò che appare sullo schermo: fondali, alberi, colline, TUTTO! L'elicottero di questo super-seguito è munito di lanciafiamme, mitragliatrici e napalm, e ciascuna di queste armi non è meno indispensabile dell'altra in codesto gioco. Il nemico si è fatto ancor più organizzato di prima ed è riuscito a mettere le mani su di una tonnellata di nuove attrezzature belliche di grosso calibro. In ciascun livello dovete soccorrere e riportare alla base dei prigionieri di guerra (o POWs, se preferite). Nuove aggiunte sono i boss di fine-livello, che comprendono, fra gli altri, basi operative di immense proporzioni e giganteschi chopper d'assalto. Ogni livello è costellato da soldati in ostaggio che vanno raccolti in determinate quantità per poter passare allo stage successivo. Molti sono nascosti dentro dei complessi, ma alcuni vagano in libertà facendovi segno di raccoglierli. Ci saranno almeno due nuovi oggetti da raccogliere in ciascun livello. A parte quelli dislocati sulla superficie, un aereo Hercules passa ad alta quota per sganciare altri power-up via paracadute. Oltre alle differenti armi, le prestazioni dell'elicottero possono essere migliorate ottenendo scudi, dispositivi di dissimulazione, funi e turbogetti: awesome! Fra le diverse sezioni di gioco, la storia viene aggiornata con sequenze cinematografiche che aggiungono parecchia atmosfera alla struttura di gioco. Super Choplifter III ha insomma tutte le carte in regola per risultare uno dei giochi migliori dell'anno e con la fortuna che i suoi predecessori hanno avuto, il successo è praticamente assicurato. Rimanete sintonizzati su CVG e saprete se sarà effettivamente così (ehm, scusate la rima).



LASER BEAM

VERSIONE:	USCITA:
SUPER NES	IMMINENTE









CVG PREVIEW

BRUTAL SPORTS FOOTBALL



"Volevamo fare in modo che si potessero strappare anche le braccia ma penso che le teste siano sufficienti." Questo è quanto ci ha riferito Tony Love, boss della Teque London (vi dicono niente Shadowlands e Shadoworlds?) parlando del nuovo massacro che i suoi dipendenti stanno creando per la Millennium. Dovrebbe essere solo il primo titolo di una serie, ma quel che è certo è che il sangue sarà il vero protagonista del gioco. In Brutal Sports Football (ex Beastball) si incontreranno squadre composte da vichinghi, uomini-lucertola, rinoceronti e tutto il bestiario che sino ad ora trovavate solo nei giochi di ruolo. Chiaro che ogni razza ha le sue caratteristiche peculiari e i suoi difetti: ci sono quelle che corrono poco ma in quanto a violenza non si risparmiano, oppure il contrario. Tutto questo naturalmente senza che ci sia uno straccio di arbitro in campo a far rispettare le regole anche perché regole non ce ne sono! I falli non vengono fischiati, anzi se trovate dell'armamentario sul campo (tipo spadoni affilati) fareste meglio a usarlo! "Potete giocare il gioco come vi pare: cercare i punti con azioni di gioco e allora siete uno sportivo, o staccare le teste degli avversari e allora siete un picchiadurista" ci ha confermato Tony. E il bello è che carcasse e cadaveri rimarranno sul campo per un intero incontro: figuriamoci se si sognavano di toglierli! In particolare, se un match finisce pari allo scadere del tempo regolamentare, iniziano i supplementari nei quali per vincere bisognerà obbligatoriamente massacrare la squadra avversaria. La programmazione non è stata uno scherzo vista la presenza di sprittoni di 64 pixel X 32 pixel: l'uso del blitter è stato fondamentale e alla Teque ci hanno confermato che la versione Amiga sarà più ricca di particolari "gore" di quella Megadrive, per il fatto che sul computer Commodore si può gestire una bitmap mentre sul MD si fa tutto "a blocchi". Confermata una versione per A1200 con più colori. Per contro, il joypad del Megadrive consentirà una gestione più facile delle azioni mentre col del joystick Amiga hanno dovuto fare i salti mortali: gestire la palla, combattere, attivare dei power-up e scegliere un compagno a cui passare non è facilissimo con un pulsante solo! Ma sembra che tutto andrà il meglio, anzi alla Teque sono talmente fiduciosi che ci assicurano che il trattamento Brutal Sports sarà applicato ad altre discipline: mandate a letto gli adulti (che sennò tirano fuori le solite storie sulla violenza)!











MILLENNIUM	
VERSIONE	USCITA
AMIGA	AUTUNNO
MEGADRIVE	AUTUNNO
AMIGA 1200	A SEGUIRE



VENDITA PER CORRISPONDENZA - SPEDIZIONI A DOMICILIO

MS-DOS



Birds of Pray

Titolo	Lire

Simulazione/ Adventure

A-Train 99900
A-Train cost.Set 39900
Aces of pacific.....99900
Aces of Pacific Data 59900
Air Commander.....89900
Airbus A320.....99900
Alone in the dark ...109900



Imperial Pursuit

Amazon.....119900
Ancien. art of Sky..129900
Another World 79900
Ashes of Empire.....99900
ATAC.....99900
AV8B Harrier Ass. ...99900
B17 Fling Fortess....99900
Battle chess 400.....99900
Birds of prey 109900
Campaign.....89900
Car & Driver 89900
Castless II 89900
Championship M. 59900
Civilization.....99900
Comanche Max O. 119900
Comanche Data .....
Cruise for a Corps..79900
Dark Half 89900
Darklands.....129900
Day of Tentacle.....119900
Dominium 109900
Dragons L. 3.....99900
Dune.....79900
Dune II.....89900
Dylan dog 79900
Dyna Blaster.....79900

Elvira 2 89900
Empire.....69900
Eye of Beholder II....69900
Eye of beholder III.....
F1 Grand Prix.....109900
F117 Night.....89900
F15 Strike eagle 3.109900
Falcon 3 109900
Falcon 3 Data D. 69900
Fascination.....59900



Lost in Time

Goblins 2.....79900
Grand prix unl. 79900
Great naval battle....99900
Gunship 2000.....89900
Gunship 2000 data..69900
Harpoon 1.2.1. 89900
Harpoon data d. 79900
Harpoon battle s.3...49900
Harpoon battle s.4...49900
Harpoon scen.edit...49900
Harrier jump jet 109900
Hook.....69900
Inca 109900
Incredible machine 109900
Indiana J. arcade 79900



Syndacate

Indiana J. Fat of A. 109900
Jetfighter II data d. ..69900
KGB.....89900
King's Quest V 99900
King's Quest VI 119900
Laura Bow II.....99900
Legend of kyrandia..89900
Legend of valour ...109900
Loom 69900
Lord of rings II 99900
Maniac Mansion 79900
Mantis.....129900


Virtual Pilot



MACH 1


Top Star


Pc Fighter

Mario is missing 99900
Might & Magic IV...119900
Moonstone 69900
Monkey island 89900
Monkey island 2 109900
Monkey island 3 .....
NFL 69900
Pacific islands 79900
Pacific wars 119900
Police quest.....109900
Populous II 99900
Power monger.....89900
Quest of Glory 3.....99900
Red baron data d. ...79900
Rex nebular.....119900
Rome ad92.....89900
Sfide invernali.....79900
Sherlock holmes....109900
Shuttle 99900
Sim Ant.....89900
Sim Life 99900
Spce Quest IV 99900
Space quest V.....119900
Special Forces 99900
Star control II.....99900



V For Victory III

Star Treck 99900
Strike commander .129900
Stunt island 129900
Supership.....59900
Supertetris.....89900
Task Force 129900
Test Drive III.....89900
Tex Willer 79900
The manager.....79900
The summoning 89900
Ultima IV.....129900
Ultima trilogy II 129900
Ultima underworld .129900
Ultima underworld2129900
V for Victory.....109900
V for Victory II.....109900
Veil of darkness.....119900
Waxworks.....89900
Willy beamish.....99900
Wing Commander2 .99900
X-Wing 129900

World tennis champ 79900
Yeager air comb.....79900



Strike Commander

Budget

Carrier command 24900
Crazy cars II 24900
Go for gold 24900
Golden axe.....24900
Knight force 24900
Indy last crusade.....24900
Italia 90.....24900
Microprose Soccer ..24900
Murder.....24900
Out run 24900
Panza kick boxer.....24900
Pinball magic.....24900
Pitfighter 24900
Rack'em 24900
RBI 2 24900
Rick Dangerous 2....24900
Savage.....24900
Starglider 2.....24900
Streetfighter.....24900
Super off road 24900
Wild street 24900

Arcade/azione

1st Chess tutor.....99900
3d World Boxing.....79900
3d World Tennis.....79900



Air Warrior II

American tail 89900
Arma letale 3 49900

Catch 'em 49900
Cool Crock Twins....49900
Cool World 49900
Cover Girl poker.....69900
Crazy cars 3 69900
Double dragon 3.....49900
Espana games 92 ...69900
Euro Soccer 49900
European Champ 9279900
Extasy 69900
Fire King.....99900
Gazza II.....39900



Lost in Time

Gods.....49900
Home Alone 2 89900
Humans.....59900
Joe & Mac 69900
Jhon madden II 109900
JP Papin's goal bu. .89900
Leeds United.....49900
Lemmings 2.....89900
Legend of Myra 59900
NCAA Basket.....79900
Nicky Boom.....79900
Putt Putt 89900
Robocop 3.....79900
Simpson 49900

Sleepwalker.....49900
Space Crusade 49900
Street Fighter 2 69900
Summer challenge ..79900



Lost in Time

Super Cauldron.....49900
Trivial Pursuit 79900
Trolls 49900
Winter Sport 92 49900
Wreastling WWF 49900
Manchester United..29900
Pro tennis tour.....29900

OFFERTISSIME & GIOCHI MS-DOS

Neuro Mancer	19900
Top Gun	9900
Star Fleet I	14900
688 Attack Sub	19900
Chuck Yeager	19900
Phm Pegasus	14900
G.S.Bridge	9900
Battle Chess	19900
Empire	14900
W.Tour Golf	9900

Offerta Valida fino ad esaurimento Merce

The Day Of Tentacle



Gli Edison sono tornati Tentacolo viola l'ultima creazione del Dott.Fred, vuole conquistare il mondo solo tu puoi fermarlo. Viaggia attraverso il tempo con tre eccentrici personaggi in questa avventura grafica veramente stravagante in stile cartone animato e con più di 100 stupendi effetti sonori.

L.119.900

**** STREET FIGHTER II PC DISPONIBILE L.79.900 ****

® ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

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

PIMLICO! PIMLICO!

TUTTO QUELLO CHE C'È DA SAPERE SULL'ECTS 93

La data: 5 - 7 Settembre uno, nove, nove, tre. La sede: il Business Design Centre di Londra. Ayeaaaah, stiamo parlando proprio dell'ECTS, la fiera videogiochistica settembrina più importante d'Europa, sia perché ce ne sono poche altre, sia perché è qui che vengono presentate tutte le novità con cui potremo sollazzarci nell'opulento periodo natalizio. Beccatevi quindi questo resoconto dettagliato "full in effect" che i nostri tre inviati hanno elaborato superando mille e più difficolta: ristoranti indiani piccantissimi, fagioli in scatola, bagagli che superavano abbondantemente il peso limite consentito (vabbè che a Londra si trova veramente di tutto, ma 30 chili di valigia, Filippo...), cambi d'albergo, docce a tre gradazioni (molto calda, bollente, incandescente), MTV a manetta alle 2 di notte... L'ECTS è tutto questo e molto più. Checkatevi il reportage e controllate se non è vero. Pace.

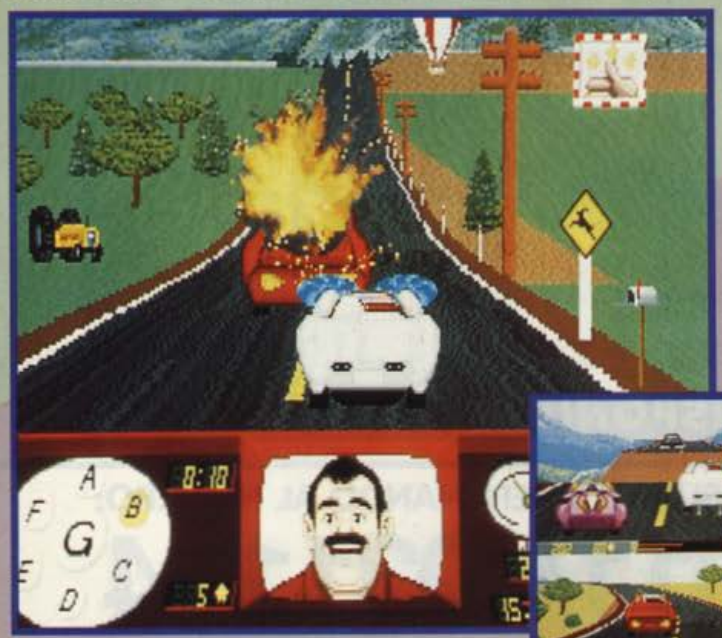
SIMONE "EWING" CROSIGNANI
FIL "TANDOORI" CANAVESE
*VINCENZO "'STA CHIAVE MAGNETICA NON FUNZIONA MANCO PER IL C***O - PARTE 2"*
RENZI

ACCOLADE

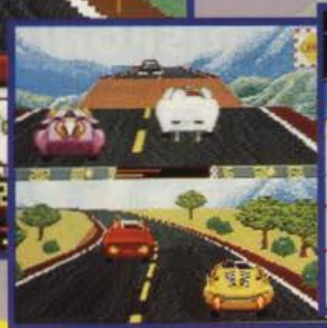
Conversioni e licenze a mille per una delle più longeve case a stelle e strisce. Cominciamo con Speed Racer (ottobre su PC e inizio '94 per Megadrive e SNES) basato su un cartone animato assai popolare in USA, ma mai programmato in Italia ('gnurant, l'ho visto io: era Mach 5 Go! Go! Go! - Fabio). E' una specie di Wacky Race con avversari dementi, aggeggi da Ispettore Gadget e amenità di vario tipo. Non mi sembra poi 'sto gran gioco...

Sempre a ottobre e sempre su PC ecco Companions Of Xanth, avventura fantasy basato su una serie di novelle e storie simili: mamma, come non mi intrippano certe cose...

A Novembre finalmente una serie di titoli interessanti: Unneccessary Roughness, una simulazione di football americano per PC e Megadrive il cui titolo fa già presagire grandi cose. Possibilità di disegnarsi gli schemi, il logo della squadra, varie inquadrature, la voce di Al Michaels a commentare e la licenza della NFLPA (Nation Football League Players Association) sono qualità da non sottovalutare. Se odiate il football, beccatevi Brett Hull Hockey per Megadrive (a Dicembre anche per SNES): il gioco dedicato al campione dei, se non erro, St Louis Blues propone un'inquadratura dalle spalle del giocatore su MD, mentre sullo SNES si è fatto un largo uso del Modo 7 con rotazioni e zoom. Mah, io sono un tifosissimo dell'hockey su ghiaccio, ma Brett Hull Hockey non mi convince: ho idea che NHLPA della EA rimarrà il numero uno... Ancora per la serie "licenze e diritti" ecco Pelè! per Megadrive e SNES (fine 93/inizio 94) che, tanto per gustare, gode della solita inquadratura avveniristica: stavolta abbiamo un 3D isometrico che, personalmente, trovo scomodissimo in un gioco di calcio, ma, si sa, gli americani e il calcio non vanno particolarmente d'accordo. Alquanto promettente è invece il gioco dedicato a lui, "the round mount of the rebound" Sir Charles Barkley. Nero, pelato, cattivo, solo il 5% di grassi, una vera potenza. Speriamo lo sia anche il gioco per Megadrive, SNES e PC previsto per l'anno prossimo...



SPEED RACER - PC



SPEED RACER - PC



BRETT HULL - SNES



BRETT HULL - SNES

CODEMASTERS

La casa con una tradizione immensa nel campo dei budget è reduce dal massiccissimo successo di Micro Machines e guarda al futuro con giusto ottimismo. Cosa vuole dire questa frase? Non lo so, ma non sapevo cosa scrivere. Quindi beccatevi Micro Machines per Master System e Game Gear, Fire Hawk, uno sparatutto, e The Ultimate Stuntman, un gioco d'azione al 100%, per Nes e Fantastic Dizzy, l'ultima avventura della mascotte Codemasters, disponibile presto per Nes, Megadrive, Master System, Game Gear, PC e Amiga. Dimenticato qualcosa? Ah sì, il titolo più promettente: Cosmic Spacehead. Trattasi di un fumettosissimo gioco metà arcade e metà adventure disponibile a Novembre per Nes, MD, MS, GG, PC e Amiga. Chi vivrà vedrà...










CORE DESIGN

Una delle mie case preferite. Giochi massicci e con un kilo di humour. Allora beccatevi le prossime uscite della casa di Jaguar XJ 220, cominciando con le uscite per computer... Il mese prossimo dovrebbero vedere la luce Wonderdog (un platform ultrafumettoso già apparso su Mega CD sempre ad opera della Core, con scrolling multidirezionali a 50 frame al secondo, fondali parallattici e un casino e mezzo di livelli), Cyberpunk (uno sparatutto labirintico che può essere descritto come una versione "super deformed" di Alien Syndrome), Darkmere, di cui abbiamo parlato per mesi e mesi, Bubba 'n' Stix (un bellissimo arcade dalle animazioni eclatanti, assolutamente da non perdere) e Darkstone. Il tutto su Amiga. Nel periodo natalizio due uscite contemporanee su Amiga e PC: Heimdall 2, seguito del popolarissimo adventure isometrico, e Universe, di cui sappiamo ben poco. Sul fronte console abbiamo due probabili hit ormai completi : Thunderhawk e Chuck Rock 2 per Mega CD. Il primo ha poco in comune con la versione Amiga dell'omonimo gioco, ma è ugualmente massiccio, anche grazie alla chilometrica intro cinematografica, mentre il secondo può vantare rispetto alla sua controparte computeresca un'ottimo cartone animato iniziale davvero divertente. Checkatelo e ditemi se non ho ragione.

DARKMERE - AMIGA



BUBBA'N' STIX - AMIGA



DARKMERE - AMIGA



BUBBA'N' STIX - AMIGA



DOMARK

Rapidi rapidi, a Ottobre potremo giocare con Championship Manager '94 su Amiga e PC: il difetto principale del suo predecessore, la lentezza, è stato eliminato, quindi preparatevi a una sfida calcistico manageriale senza precedenti (anche perché, grazie alla Leader, ci saranno tutti i giocatori italiani!). F1 è la conversione del titolo per Megadrive che abbiamo recensito un mese fa: a Ottobre su Amiga e a Novembre su PC. Flight Sim Toolkit è il primo areosimulatore fai-da-te: costruisciti l'aereo, il background, il cruscotto e sollazzati sul PC da questo Dicembre. Sul fronte console la situazione è molto più florida: abbiamo F1 e Desert Strike per Master System e Game Gear (fine mese), Prince Of Persia per Megadrive (marzo 94), Marko's Magic Football per Megadrive, Master System e Game Gear, gioco mooolto simile a Soccer Kid su cui puntano tantissimo alla Domark, tanto da far diventare il biondo Marko la propria mascotte, Pinball Wizard ad Aprile per Game Gear e infine Kawasaki Superbikes per Megadrive e Game Gear (maggio), simulazione motociclistica davvero promettente.

MARKO'S FOOTBALL - MD



FLIGHT SIM TOOLKIT - AMIGA



DESERT STRIKE -GAME GEAR



DESERT STRIKE - MASTER SYSTEM



ELECTRONIC ARTS

Terrificante. Davvero terrificante. Cosa? Ma il numero di giochi presenti nel carnet della Electronic Arts, anche grazie al lavoro copioso di Origin, bullfrog Broderbund e compagnia bella. Partiamo subito con i giochi per computer: Pacific Strike (a Novembre su PC dalla Origin) è il seguito di Strike Commander e ci permette di affrontare l'impero giapponese nella Seconda Guerra Mondiale, Privateer (Origin per PC, prossimamente), di cui probabilmente già saprete tutto (diciamo pure che è una versione spaziale di Strike Commander per semplificare il tutto), Shadowcaster (Origin per PC prossimamente), un gioco tecnicamente ineccepibile programmato dagli autori di Black Crypt; Pagan<Nessuno> - Ultima VIII per PC (BASTAAAAAA!), Harpoon 2 (a Novembre su PC e Mac); Victory Sea, altro wargame per PC e Mac; Forgotten Castle, fantastico RPG fantasy in 3D, tanto per cambiare, disponibile da questo mese per PC, Populous per Mac (ottobre); Theme Park (Bullfrog per PC a Marzo), uno dei giochi più belli di tutta la fiera, una specie di Populous in cui bisogna gestire un luna park, una vera figata; Seal Team, aerosimulazione massiccia presto disponibile sul vostro PC; The Labyrinth Of Time, ennesima avventura fantasy in 3D (cheppalle!!!) per CD Rom a ottobre, Kasparov's Gambit, simulazione scacchistica per PC sponsorizzata dal campione del mondo della disciplina; SSN-21 Seawolf, altro simulatore per PC (Novembre) e infine il mitico, grandioso, unico, insuperabile NHL Hockey, conversione di EA Hockey, un must per tutti i possessori di PC. Gasp, finito! Porc... mi sono dimenticato i titoli per console! Rapidamente, Super Battle Tank 2, seguito dell'omonimo titolo per SNES, disponibile a Gennaio; Turn And Burn - No Fly Zone, simulatore di F-14 per SNES (gennaio); Virtual Pinball, flipper per Megadrive con editor incorporato (novembre); Mutant League Hockey, spalettrosa simulazione sportiva con la possibilità di giocare in 4 contemporaneamente grazie all'adattatore 4 Way Play della EA (Megadrive a Dicembre); James Pond 3 - Operation Starfi5h per Megadrive (novembre); Blades Of Vengeance, arcade adventure fantasy per Megadrive (Dicembre) e Haunting Starring Pulterguy, titolo ultraumoristico da 16 Megabit per Megadrive (ottobre) dagli stessi autori di Cyberball, Rampart e Paperboy. Ma veniamo ai titoli più massicci, quelli della serie EA Sports (ayeaaaaah!): rispettivamente a ottobre e a gennaio usciranno NHL Hockey 94 su Megadrive e SNES: fra le novità, portiere completamente gestito dal giocatore, tiri al volo, pubblico ancora più cattivo, nuove statistiche e, attenzione attenzione, la possibilità di giocare in 4 contemporaneamente (MD) o in 5 (SNES) con gli speciali adattatori EA! Questa è vita! Altra figata invereconda è Madden NFL 94 (Novembre su Megadrive e Gennaio su SNES): nuove squadre, schemi, commento e nuove routine oltre alla solita possibilità di giocare in 4 e 5 contemporaneamente! Un attimino deludente è stato invece Fifa International Soccer, il nuovo calcio della EA per Megadrive (Dicembre): le animazioni e la grafica sono bellissime, ma il gioco è un attimino troppo lento e la visuale isometrica è inutile... Mah, vedremo a gioco finito: per adesso EA Hockey è su un altro pianeta. Chiude NBA Showdown per SNES (Gennaio): nuova edizione di Lakers VS Celtics, Lakers VS Bulls, Bulls VS Blazers, ecc. ecc. Maggiore velocità di gioco e poco altro all'orizzonte.

PRIVATEER - PC



THEME PARK - PC





THEME PARK - PC



MADDEN '94 MD & SNES



SHADOWCASTER - PC



TURN & BURN - SNES



SSN - 21 SEAWOLF - PC



SUPER BATTLE TANK 2



BLADES OF VENGENCE - MD



VIRTUAL PINBALL - MD



NBA SHOWDOWN - SNES



KASPAROV'S GAMBIT - PC CD ROM



MYST - PC

ZOOL 2 - AMIGA E 1200



GREMLIN

Non perdiamo tempo. A ottobre per Amiga abbiamo Legacy Of Sorasil, il primo gioco della serie Hero Quest Masters: inquadratura in 3D isometrico, atmosfera fantasy di brutto e intrefaccia utente semplicissima da usare. Stessa data e stesso formato per Disposable Hero (no, gli



Hipophrisy non c'entrano una fava), un arcade futuristico massiccio e molto "consoloso". Ultimo titolo a uscire in Ottobre sarà Premier Manager 2 per Amiga e PC, solito simulatore clacistico/manageriale,

ZOOL 2 - AMIGA E 1200



LITIL DIVIL - PC

ma con la possibilità di reclutare e studiare giocatori di tutta Europa e altre amenità che potrete

LITIL DIVIL - PC



scoprire nella prossima recensione. Non male. A Novembre ecco finalmente Zool 2 per Amiga e 1200. Le novità? La presenza di Zooz, versione femminile di Zool, e di Zoon, il

ZOOL 2 - AMIGA E 1200



cucciolo a due teste di Zool. Se non vi è ancora venuto il mal di testa vi posso dire che il personaggio più azzeccato è senza dubbio Mental Block, il cattivone grande e grosso. Beccatevi le foto e gioite. Sempre a Novembre dovrebbero uscire gli attesissimi Litil Divil per PC (ne abbiamo parlato più e più volte, quindi...) e K240 (alias Utopia 2) per Amiga: una figata invereconda. Se avete qualche console sciroppatevi tranquillamente The Lotus Trilogy su CD32, Nigel Mansell su NES e Zool su SNES, GB, MD, MS e GG. Got it, G?

INFOGRAMES

La casa francese proponeva essenzialmente tre titoli: Ultimate Pinball Quest per PC e Amiga, un simulatore di flipper alquanto possente con svariati tavoli, la possibilità di giocare in orizzontale e verticale e una miniavventura inclusa nel gioco. Non male. Alone In The Dark 2 non ha bisogno di troppe presentazioni: sappiate so-



ALONE IN THE DARK 2 - PC

lo che il gioco (a Novembre per PC) sarà quattro volte più veloce del suo predecessore, più ampio e più razionale. Una storia unica. Infine, dopo



ALONE IN THE DARK 2 - PC



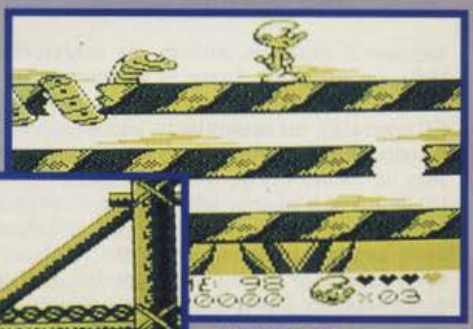
ALONE IN THE DARK 2 - PC



SMURFS - GB



Asterix, ecco il gioco dei Puffi (ve lo ricordate quello per il Coleco? Troppobbbello!)! The Smurfs è un platform semplice semplice previsto per Dicembre su Nes e Gameboy. Ehi, ma dov'è puffata la versione Super





SMURFS - GB

Nes? Mah, non lo puffiamo: continuate a puffarci per saperne di più...

SMURFS - GB

KRISALIS

Ma cos'è, Sensible Soccer? No ragazzi, è Manchester United Europe Premier League Champions, terzo gioco della Krisalis dedicato alla squadra che ha trionfato in Inghilterra nel 1992/3, La somiglianza con il titolo della Renegade è impressionante, ma c'è in più la famigerata Tactgrid. In pratica è possibile dare un maggior realismo alle partite, elaborando tattiche e formazioni in base alle reali caratteristiche dei giocatori. Non avete capito un piffero di quello che ho detto? Beh, in parole molto povere non si segna più solo con le punte, ma si può andare a rete anche con tornanti, centrocampisti e ali varie, proprio come nella realtà. Una gallata prevista per i prossimi giorni su Amiga e PC. Abbiamo poi una sfilza di conversioni: Soccer Kid per PC (Novembre), 1200, CD ROM, 3DO e CD 32 ('94) e Sabre Team per 1200, PC (Novembre), 3DO, CD32 e CD ROM ('94). Chiudono il panorama una serie di titoli previsti per l'anno prossimo: un gioco di Formula 1 per Amiga e PC (ancora senza titolo), Kinkgdoms Of Germany, Legends e The Lost Kingdoms per Amiga e PC, Soup Trek - The Search for Stock per Amiga e PC (parodia della serie più famosa del creato) e il misterioso The Club per Amiga e PC.

THE LHAOS ENGINE - SNES



THE LHAOS ENGINE - SNES



THE LHAOS ENGINE - SNES

F-15 2 - MD



F-15 2 - MD



F-15 2 - MD



MICROPROSE

La casa regina delle simulazioni aveva, come sempre, molta carne al fuoco. La notizia non farà felice i vegetariani, ma noi sì, visto che fra poco potremo giocare con una sfilza di titoli davvero eclatanti. Cominciamo con quelli per computer... Sono ormai pronte le versioni "abarth" di due classici del passato: Pirates e Railroad Tycoon. Non vi sto a fare l'elenco delle aggiunte e dei miglioramenti perché ci metterei un mese e mezzo: sappiate solo che Pirates Gold e Railroad Tycoon Deluxe sono più massicci dei loro predecessori, quindi sappiatevi regolare. Ancora più massiccio si presenta Subwar 2050 (PC), un'autentica figata di simulatore sottomarino: animazioni in ray tracing grandiose (dovete veramente vederle, a costo di comprarvi un PC apposta), un'accuratezza impressionante e il solito realismo Microprose fanno di questo titolo un sicuro hit dei prossimi mesi. Starlord (Amiga/PC) è invece l'ultimo gioco di Sid Meier. Avete presente Civilization? Beh, schiaffatelo nello spazio, ampliatelo di brutto e aggiungeteci una buona dose di wargame in più. Fatto, avete ottenuto Starlord, ennesimo gioco a sfruttare le routine vettoriali di casa Microprose per farvi immedesimare meglio nell'azione. Disponibile al più presto. NFL Coaches Club Football (PC) è invece uno di quei titoli capaci di far perdere ai fanatici dei giochi manageriali e del football americano come il sottoscritto, intere nottate di prezioso sonno. Realistico di brutto, con diverse inquadrature delle azioni, schermate in ray tracing e un editor massiccio. Io lo aspetto con la bava alla bocca. Chiudiamo con Mig 29, un'espansione per Falcon 3.0 che permette di sollazzarsi con il potente caccia sovietico e un'avventura senza titolo definitivo che si presenta come un incrocio fra Dracula e il genere più in voga del momento, il cyberpunk. Senza parole. E le console? Tranquilli, cuccatevi Tinhead per SNES e Megadrive (un platform simpaticcissimo, ma forse un zinzino poco originale), The Chaos Engine per SNES (conversione del capolavoro targato Bitmap Bros), F-15 Strike Eagle 2 per MD (altra conversione), Wordtris per Gameboy e SNES (un incrocio fra Tetris e Scarabeo che gli utenti Amiga e PC hanno già potuto provare), il mitico Impossible Mission 2025 per SNES e Megadrive (riedizione del

BEASTBALL-SNES



BEASTBALL-SNES



BEASTBALL-SNES



F-15 2 - MD

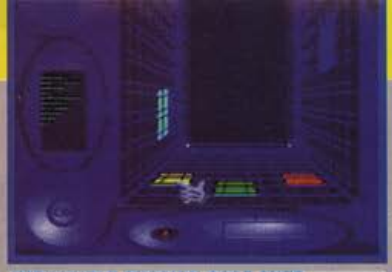


WORDTRIS-GB & NES



WORDTRIS-GB & NES





IMPOSSIBLE MISSION 2025-SNES



AWORDTRIS-GB & SNES





MIG 29 - PC

PIRATES! GOLD-PC







PIRATES! GOLD-PC



PIRATES! GOLD-PC

NFL FOOTBALL - PC

MIG 29 - PC



MIG 29 - PC



classico dei classici, comprendente anche la vecchia versione IDENTICA per la gioia dei più vecchi), Beastball per SNES (conversione dell'omonimo titolo Millenium) e Star Trek: The Next Generation per SNES (il gioco che terrà Fabio D'Italia incollato al video per svariati mesi). E anche questa è fatta...

MILLENNIUM

Solo due le novità di rilievo della casa di Cambridge, ma entrambe davvero promettenti. La prima, prevista proprio per questo mese, è il titolo che lancia la serie delle simulazioni sportive futuristiche ultraviolente: stiamo parlando ovviamente di Brutal Sports Football. In pratica si tratta di una versione... Ehm... riveduta del football americano con sgozzamenti, pestaggi, sangue un po' ovunque e una buona dose di strategia manageriale che non guasta mai. La seconda è James Pond 3 - Operation Starfi5h (Novembre, solo 1200 e CD32): 140 livelli per un platform velocissimo (alla Millennium ci tengono un bordello a far sapere che ha il doppio della velocità di Sonic), con più di 400 stanze segrete e bonus, un nuovo personaggio che affianca James Pond, cioè Finnius Frog e un sacco di humor, come sempre in questi giochi. Occhio alle uscite.

Il computer è l'accessorio che vuoi immediatamente a casa tua

Video Immagine

Via Bernocchi 11/b - 25060 Cogozzo V.T. (BRESCIA) - Tel. 030/8981811

VIDEO IMMAGINE TI OFFRE UN NUOVO TIPO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

TELEFONA ALLO 030/8981811

COMMODORE	
- AMIGA 600	L. 499.000
- AMIGA 1200	L. 720.000
- AMIGA CD 32	L. 690.000
- AMIGA 4000-68030 HD 85MB 25 MHz	L. 2.490.000
- AMIGA 4000-68040 HD120MB 25 MHz	L. 3.950.000

ACCESSORI AMIGA	
- EXP. 512K A500/A500 PLUS	L. 50.000
- EXP. 1MB A500 PLUS	L. 110.000
- EXP. 1MB A600	L. 110.000
- A570 CD ROM A500/A500 PLUS	L. 500.000
- MONITOR 1084 S	L. 400.000
- SCHEDA JANUS 386 SX 20MHz	L. 900.000
- KICKSTART 1.3 PER A500 PLUS	L. 70.000
- KICKSTART 2.0 PER A500	L. 70.000
- ALTRI ACCESSORI	TELEFONARE

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA

GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI

JURASSIC PARK - PC

OCEAN

La Ocean aveva il solito stand immenso ove finalmente abbiamo potuto provare l'attesissimo tie-in del film dell'anno (secondo molti), Jurassic Park. Nei prossimi giorni infatti potremo sganasciarci con le versioni PC, PC CD Rom, 1200, Amiga, CD 32, SNES, NES e GB di JP. Quando la Ocean ha una licenza non si può dire che non faccia le cose in grande. Il gioco è un incrocio fra Chaos Engine e Wolfenstein 3D: le sezioni 2D sullo SNES sono notevoli (per non parlare del sonoro, che è in Dolby Sorround!!!), mentre il 3D va alla stragrande sul PC. Staremo a vedere le versioni finali. Ah, belle le sequenze introduttive e finali.

Un titolo che venderà di bruttissimo a Bergamo e Brescia è senza dubbio Burning Rubber (nei prossimi giorni per tanto per restare in tema, è degli Utah Saints, che i più discotecomani di voi conosceranno per la canzone techno "What can you do for me?" che ha venduto alla stragrande in Europa. Se volete qualcosa di più tranquillo sciroppatevi Ryder Cup Golf per PC, CD Rom, Amiga, 1200 e CD 32: bello anche graficamente con Gouraud shading e amenità varie. Novembre sarà un mese chiave per la Ocean perché usciranno Road Rash sul Gameboy (conversione da Megadrive), Dennis su Amiga, 1200, SNES, NES e GB (un arcade avente come protagonista l'antipaticissimo bambino biondo che più volte avrete visto in TV), Mr Nutz su 1200 e SNES (un platform davvero fumettoso) e lui, T.F.X. Tactical Fighter Experiment per PC, CD ROM, 1200 e CD 32 (lo Strike Commander di fine anno, a cura degli ultraconosciuti DID). Il gioco, l'abbiamo provato, è bellissimo (soprattutto nella visuale notturna) e non può che far ben sperare per il futuro Inferno, simulazione aereo-spaziale dello stesso team, prevista per l'inizio del 94 (la musica sarà fra l'altro del mitico gruppo Alien Sex Fiend!). Chiude la carrellata Eek The Cat per SNES, tie-in di un cartone animato popolarissimo in USA avente come protagonista un gatto viola il cui urlo di battaglia è... KOOM-BY-YAH!





INFERNO - PC



INFERNO - PC

Amiga, 1200 e PC): un gioco di corse illegali in cui bisogna guidare auto ultrapompate come il Golf GTI, la 205 GTI o la Fiesta RS, elaborarle con le espansioni più assurde e schizzare sulle stradi inglesi e americane evitando la pula, i pedoni e gli altri concorrenti. Ah, l'intro,

JURASSIC PARK - PC



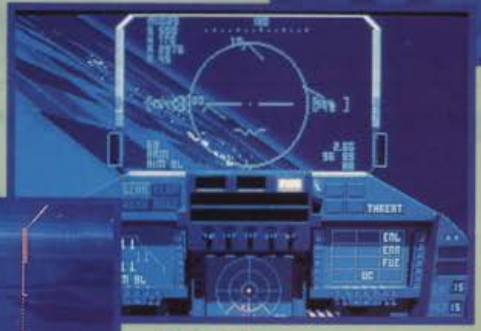


JURASSIC PARK - PC



JURASSIC PARK - PC





T.F.X. - PC

T.F.X. - PC

T.F.X. - PC





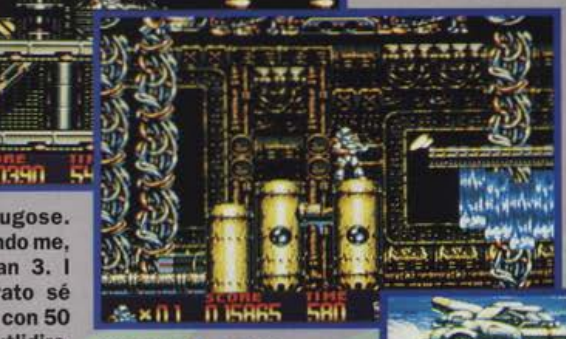
JURASSIC PARK - PC



TURRICAN 3 - AMIGA

RENEGADE

La Renegade è ormai una delle case più importanti del mercato videoludico e le novità presenti all'ECTS erano quantomai sugose. Cominciamo con quello che secondo me, era il gioco della Fiera, Turrican 3. I Factor 5 stavolta hanno superato sé stessi: un arcade ultramassiccio con 50 frame al secondo, scrolling mutlidirezionale parallattico, musiche di Chris Hulsbeck (alcune a 7 voci!) e per la prima volta su Amiga, Dolby Sorround, rotazioni e zoom in tempo reale, caricamento ultrarapido nonché memorizzazione dei livelli (li caricate una volta e basta), compatibilità con TUTTI gli Amiga e possibilità di sfruttare qualsiasi shceda accceleratrice aggiuntiva, compatibilità col joypad Megadrive, sequenza finale, 2 mega e mezzo di gioco... TUTTO SU UN DISCO!!! Ragazzi, this ain't no shit! La mascella io l'ho lasciata davanti al monitor dove Julian Eggebrecht dei Factor 5 spiegava le caratteristiche tecniche come se si trattasse della versione Amiga di Pong. Julian ci ha anche detto che Turrican 4 (la conversione del prossimo Super Turrican 2 per SNES) sarà probabilmente l'ultimo gioco dei F5 per Amiga. Ma con il CD32 non si sa mai... Ah, l'uscita di Turrican 3 è prevista per le prossime settimane (i Factor 5 dovevano finire l'ultimo mondo). Accanto a una simile potenza, persino due capolavori come Uridium 2 e Elfmania. Beh, capolavoro si potrà dire di Elfmania perché il seguito di Uridium su Amiga, nonostante gli sforzi del mitico Andrew Braybrook e la possibilità di giocare in due contemporaneamente, continua a non convincermi. Giudicate da soli perché il gioco uscirà proprio in questi giorni... Elfmania è un clone di Street Fighter 2, ma un clone di classe, visto che il team di programmatori risponde al nome di Terramarque. Ebbene sì, Stavros Fasoulas, il finlandese più fuori di testa del secolo è tornato... e con che gioco! 21 megabit di grafica, 4 di effetti sonori, 50 frame al secondo, fondali parallattici, lottatori massicci, mosse speciali e qualche innovazione come le monete che possono essere sparate contro l'avversario. Su Amiga a Dicembre. Per l'inizio del prossimo anno sono previsti quattro titoli: Flight Of The Amazon Queen, un'avventura grafica per Amiga e PC ambientata nella temibile foresta sudamericana e programmata da un neonato team australiano, i Binary Illusions; Z, il nuovo gioco d'azione/strategia per Amiga e PC dei Bitmap Brothers; Ruff'n'Tumble, un gioco di piattaforme davvero massiccio per Amiga a cura del team Wunderkind e infine Sensible World Of Soccer, ovvero Sensisoccer 2, ovvero il gioco di calcio che tutti aspettano. In pratica si tratta di un incrocio fra Player Manager di kickoffiana memoria e Sensible, con 1.500 squadre di tutto il mondo fra cui scegliere il proprio team. Su Amiga, ST, PC e, attenzione, Archimedes. Fra poco meno di un annetto ci scompisceremo invece con il prossimo titolo della Graftgold: KTM Motocross. La Renegade ha infatti intrapreso una possente azione su due fronti: oltre a produrre il gioco (Amiga, PC e probabilmente SNES e Megadrive) sta sponsorizzando la moto di Jeremy Whatley, campione britannico di motocross e protagonista del campionato delle 500. Massivo: a quando un gioco sul mitico Capirossi? Per la serie " converti tu che converto anch'io" ecco Magic Pockets per Archimedes (questo mese), Fire & Ice per Archimedes (Gennaio), Sensisoccer per CD32/CDTV e Archimedes (Ottobre) e The Chaos Engine per 1200, CD32, PC e Archimedes (Ottobre, Dicembre, febbraio e Gennaio). Non male, eh?



TURRICAN 3 - AMIGA



TURRICAN 3 - AMIGA



ELFMANIA - AMIGA



ELFMANIA - AMIGA



ELFMANIA - AMIGA



ELFMANIA - AMIGA



AMAZON QUEEN - PC



RUFFIN'TUMBLE - AMIGA



RUFF'N'TUMBLE - AMIGA



RUFF'N'TUMBLE - AMIGA

SONY

Entrata di brutto sul mercato dei videogiochi la casa nipponica aveva una marea di titoli altisonanti per le console Sega e Nintendo. Cominciamo con lo

CLIFFHANGER - SNES



CLIFFHANGER - SNES



straconosciuto Chuck Rock per SNES e Gameboy (Novembre); Cliffhanger (a Novembre su SNES e Megadrive e a Dicembre per NES, GB, MS e GG), tie-in dell'omonimo beotissimo film con



Stallone (la pellicola è una c****a, ma si presta benissimo ad essere convertita in videogioco con splatteramenti, sparatorie e azione a mille);

DRACULA - SNES

DRACULA - SNES



Gear Works (a Novembre su Gameboy e Game Gear), un puzzle game carino; Hook su SNES, Game Boy e Megadrive (Novembre); il grandissimo, mae-

LAST ACTION HERO - SNES



stoso e divertentissimo Super Bomber Man per SNES (Novembre); Equinox (Novembre/SNES), il seguito di Solstice; Flashback per SNES

CHUCK ROCK - SNES



(sempre Novembre); Bram Stoker's Dracula, sanguinoso platform per SNES, NES, GB, MD, MS e GG (Novmebre); Last Action Hero, tie-in del flop cinematografico dell'anno per tutti i sistemi del mondo (Novembre), il grande Sensisoccer (a Novembre sul Megadrive e a Dicembre per SNES, NES, GB, MS e GG) convertito egregiamente e per finire Skyblazer, un'avventura fantasy per SNES (inizio Dicembre). Breve, chiaro e conciso.

HOOK - MC





FLASHBACK - SNES

ALIEN BREED - PC



TEAM 17

Martyn Brown e soci erano presenti all'ECTS con il solito standino che a un estraneo farebbe pensare a una compagnia di se-

ALIEN BREED - PC



condo piano e non alla software house perennemente in testa alla classifica UK dei giochi più venduti. Ovviamente anche i titoli futuri sono dei potenziali numero uno, quindi andiamo subito a studiarli... Nei prossimi giorni sono in arrivo Alien Breed per PC (256 colori di blastamento alieno), Qwak per Amiga (un budget fumettosissimo e rotondissimo "alla Bubble Bobble" con la possibilità di giocare in due contemporaneamente, davvero accattivante), Overdrive per Amiga (versione 1993 di Supercars: 32 colori su schermo, possi-

ALIEN BREED - PC



ALIEN BREED - PC





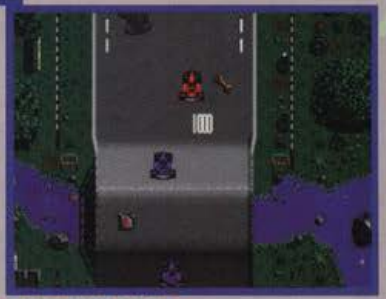
bilità di giocare linkati o con 8 auto guidate dal computer, divertentissimo) e Silverball per PC (un flipper programmato in USA dalle musiche super). Entro la fine di ottobre dovrebbero invece vedere la luce Body Blows Galactic per Amiga e 1200 (versione spaziale riveduta e migliorata del vecchio BB), Cardiaxx per Amiga (uno sparatutto budget uscito tempo fa a prezzo piano per la defunta Electronic Zoo che, sinceramente, non ci aveva impressionato più di tanto) e Alien Breed 2 per Amiga e 1200 (il mitico seguito di un ancor più mitico gioco). Altri progetti targati Team 17 comprendono Assassin B-Mix per Amiga (re-release a prezzo budget di un gioco davvero sottovalutato), Apache per Amy (uno sparatutto budget

CARDIAXX-AMIGA



ALIEN BREED - PC

chiaramente ispirato a Choplifter) e una serie di titoli per CD32 previsti per l'inizio del 94: Alien Breed 2, Body Blows, Body Blows Galactic... Un'ultima nota di Martyn Brown: X2, il seguito di Project X, potrebbe uscire solo per CD 32...



OVERDRIVE-AMIGA

TECMAGIK

Anche se la software house responsabile di diversi capolavori sulle console Sega (ricordiamo per tutti Shadow of the Beast e New Zealand Story sul Master System) non era presente con uno stand abbiamo avuto ugualmente occasione di visionare il suo prossimo titolo, Pink Panther. Il tie-in della Pantera Rosa (previsto per Novembre sia su Megadrive che su Super Nes) fa delle animazioni e della semplicità di gioco (in pratica è un platform con qualche elemento di supporto) il suo punto di forza: 8 megabit di cartuccia con 14 (MD) e 15 (SNES) livelli di humor puro e, udite udite, musiche scritte da Henry Mancini! That's all, folks.

PINK PANTHER - SNES





PINK PANTHER - SNES

PINK PANTHER - SNES



US GOLD

Se non avete abbastanza soldi per seguire da vicino Alberto Tomba e soci alle prossime Olimpiadi di Lillehammer, in Dicembre procuratevi una copia di Winter Olympics per Amiga e PC, classica simulazione sportiva multievento "alla Epyx". Vi divertirete di meno, ma almeno risparmierete. Kingmaker (Amiga, St e PC) è invece un manageriale massiccio che vi porta a rivivere le emozioni dell'antica Inghilterra; Evolution - Lost in Time (Amiga e PC) è il divertentissimo seguito di Humans; The Elder Scrolls - Chapter 1: The Arena è il solito RPG fantasy "alla Origin" per PC; Archon Ultra è il bellissimo remake per PC di un classico dei classici per C64 (ricordate?); Delta V per PC è un gioco sulla ipersfruttata Realtà Virtuale; The Terminator Rampage per PC è il seguito di Terminator 2029; Freelancer 2120 è un'avventura cyberpunk con un pacco di grafica in ray tracing; Wolfpack è un simulatore dalla intro cinematografica spaventosa; Fantasy Empires e Dark Sun - Shattered Lands sono gli ennesimi titoli SSI per PC e Dungeon Hackè, tanto per cambiare, l'ennesimo RPG fantasy per PC. Chiudiamo la carrellata con due titoli della Lucasarts: Sam & Max Hit the Road e; un'avventura demente basata su una serie di fumetti by Steve Purcell, mentre Rebel Assault è il primo titolo Lucas interamente dedicato al CD Rom per PC. I Fan di Guerre Stellari rimarranno letteralmente a bocca aperta, parola.

SAM & MAX HIT THE ROAD - PC





EVOLUTION - PC

DELTA V - PC





TERMINATOR RAMPAGE - PC



DUNGEON HACKE' - PC

VIRGIN

Cominciamo col dire che Clive Barker ha sottoscritto un contratto con la Virgin e collaborerà alla realizzazione di una serie di titoli per CD Rom. I fan dell'horror sono accontentati, ora soddisfiamo gli altri... Per computer: imminenti Goal! per PC e St, Krusty's Fun House per Amiga (conversione dell'omonimo titolo per SNES), Apocalypse per Amiga (FINALMENTE!) e 7th Guest per Mac. A Novembre: Bart Vs The World per Amiga e ST (conversione), Krusty per PC, Mortal Kombat per Amiga e PC (altra conversione), Terminator 2 per Amy e PC (ennesima conversione, da coin-op stavolta), Cannon Fodder per Amiga e ST (ma vieni!!!), Fables and Fineds: The Hate Of Fate per PC, il nuovo terrificante gioco targato Westwood Studios, e Conspiracy per CD Rom. A Dicembre infine ecco Cool Spot per Amiga e Lands of Lore per CD Rom.



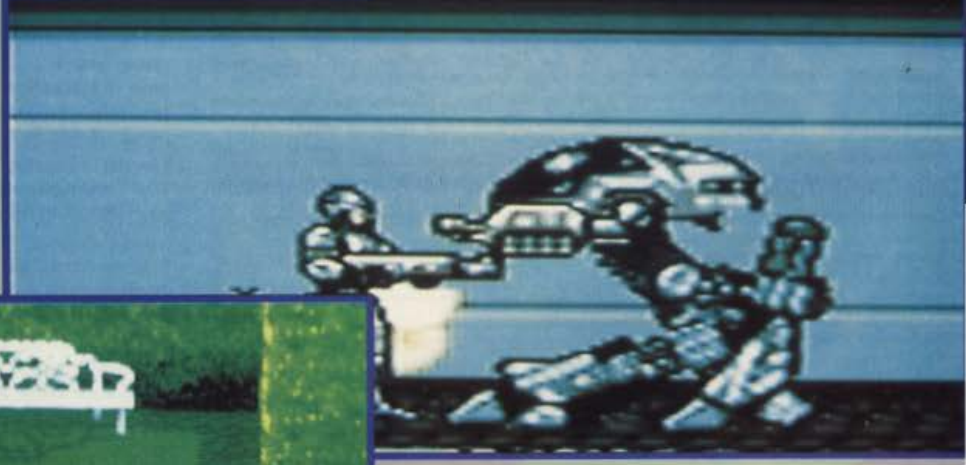




TERMINATOR - MEGA CD

JUNGLE BOOK - MEGADRIVE

JUNGLE BOOK - MEGADRIVE



ROBOCOP VS. TERMINATOR - GAME GEAR



YOUNG MERLIN - SNES



COOL SPOT - GAME GEAR





UN IMMAGINE DAL FILM "DRAGON"



CANNON FODDER - AMIGA



LANDS OF LORE - PC CD - ROM

DUNE - MEGA CD

DUNE 2 - MEGADRIVE

Dragon, il tie-in del film sulla vita di Bruce Lee per Megadrive e SNES. Attaaaaah!



Console Time! Imminente Dune per Mega CD. Seguirà a Novembre Terminator, sempre per Mega CD. A Natale ecco The Jungle Book (MS e GG), Robocop VS Terminator (chi gioca in casa?) Per MS, MD e GG e Fire And Ice (MS e GG). Dovremo aspettare l'anno prossimo per Another World 1 e 2 su mega CD, Robocop VS Terminator (sempre Mega CD), Dune 2, The Lost Vikings e The Jungle Book per Megadrive, Caesars Palace per GG e



LOST VIKINGS - MEGADRIVE



COOL SPOT - MASTER SYSTEM

CANNON FODDER - AMIGA



E INOLTRE...

Una Lamborghini Diablo gialla faceva bella mostra di sé fuori dal Business Design Centre. Contrariamente a quanto si potrebbe pensare non apparteneva né al Signor Sony o a Mr Virgin, ma era lì per pubblicizzare il prossimo gioco Titus, Lamborghini American Challenge per SNES e GB. La casa di Crazy Cars aveva anche in preparazione Titus The Fox su Gb e Prehistorik su SNES e GB.

La Ubisoft invec poteva contare svariati titoli per Super Nes: l'attesissimo Super Empire Strikes Back, F1 Pole Position, Indy 3 e John Madden Football. Tutti titoli altamente promettenti, quindi cercate di non perdervi le review.

La Activision proponeva Mechwarrior per Ms Dos; Biometal, un'adventure spaziale per SNES con musiche dei 2 Unlimited (technogomma sound!), Alien VS Predator pe SNES e Gameboy; X-Kaliber 2097 su SNES con musiche techno dei Psykosonik e Return To Zork per PC e CD ROM.

La Coktel Vision aveva solo due titoli davvero massicci in preparazione: Inca 2 per PC e CD Rom con un pacco di ray tracing e animazioni mozzafiato e il divertentissimo Goblins 3. Presto la recensione.

La Cyberdreams ha finalmente presentato Cyberrace, la corsa spaziale realizzata in collaborazione con il mitico Syd Mead. Posso dirlo? Tecnicamente è massiccio e ricorda di brutto Comanche, ma non mi sembra poi tutta questa cosa da giocare...

La Konami aveva un titoluccio nel suo stand: Frontier alias Elite 2. Inutile dilungarsi perché l'uscita è imminente...

La Interplay aveva dei titoli massicci: Stonekeep, un RPG fantasy; Dungeon Master 2 e Star Trek: Judgement Rites. Il tutto per PC. Sullo SNES ecco invece il massiccio Clayfighter, Robocop VS Terminator (ma quando fanno il campionato fra Alien, Robocop, Predator e Terminator?), il grandissimo Rock'n'Roll Racing e Claymates.

La Empire schierava Dreamwe, un'avventura fantascientifica per Amiga e PC prevista per Gennaio 94; Cyberspace un RPG cyberpunk per PC e Amiga (ottobre) e Magic Boy, un arcade fumettosissimo per Amiga, Pc e St, sempre per ottobre.

Cosa ci fa anche la Psygnosis qui? Beh, è semplice: la casa neo-acquisita dalla Sony aveva in preparazione i soliti titoli di cui abbiamo parlato più volte: Microcosm, Wiz'n'Liz, 2nd Samurai, Dracula, Puggsy, Innocent Until Caught più Last Action Hero e Cliffhanger. Niente di nuovo all'orizzonte.

SOCCER KID

Non è un gioco di calcio, né un gioco piattaformico: è ambedue le cose! Ecco con che cosa se n'è uscita la Krisalis per offrire ai possessori di Amiga qualcosa che fosse all'altezza di giochi per console del calibro di Sonic e il ciclo videoludico di Mario. Se la mascella non vi si è già spalancata dall'incredulità (o dalle risate), sentite questa: il gioco è ambientato durante le Finali dei Mondiali di calcio del 1994, in America. Il trofeo viene trafugato da un alieno e da questi frantumato accidentalmente in cinque pezzi che vanno a sparpagliarsi in diversi punti del globo. Compito del giocatore è recuperare i frammenti della preziosa statuetta guidando un imberbe calciatore attraverso 28 livelli piattaformici e usare la palla che il "pulcino" si trascina dietro per abbattere i nemici che incontra lungo il cammino. Pensate sia ridicolo, assurdo, grottesco? Beh, avete ragione. Ma è anche uno dei platform più belli, originali e divertenti che l'Amiga abbia visto dai tempi di Superfrog!

Pensavo che sarebbe passato un casino di tempo prima di vedere un platform che fosse migliore del grande Superfrog, e invece ecco a pochi mesi di distanza Soccer Kid. Forse è un po' ingiusto paragonarli poiché, sebbene ovviamente siano ambedue autorevoli esponenti del genere piattaformico, c'è poca somiglianza fra essi oltre al fatto che i protagonisti di entrambi i giochi trascorrono parecchio tempo a barcollare sopra sporgenze poco spaziose. Mentre Superfrog è tutta velocità ma niente spessore, Soccer Kid esalta l'aspetto strategico-attitudinale della cosa, e pertanto è più soddisfacente; è molto esaltante abbattere un nemico con una bella capocciata. Nonostante si possa pensare che il Kid sia alquanto difficile da controllare, con la palla che svolazza dappertutto, in realtà è vero il contrario. In qualche modo la palla sembra sempre trovarsi ai vostri piedi e potete imparare le mosse essenziali in pochi istanti, rimandando i colpi più difficili a quando avete acquisito più esperienza. Quanto alla grafica, Soccer Kid è semplicemente incredibile; è veloce, vivace, splendidamente animata e colma di bei particolari, come il modo in cui la neve cade dagli alberi in Siberia se li colpite con la palla. Menzione speciale ai fondali in ottimo parallasse: farebbero vergognare anche il Super NES. Il sonoro è altrettanto sbalorditivo, con un nuovo orecchiabile motivetto per ciascun livello. Soccer Kid è stato tenuto in gestazione per parecchio tempo (l'hanno fatto e rifatto migliaia di volte!), e si può capirne il perché non appena si impugna il joystick; ogni aspetto del gioco è così curato da strappare lacrime di gioia. Non sono stato così entusiasta di un gioco da secoli, e sono certo che condividerete il mio entusiasmo quando ci giocherete. Soccer Kid appartiene, in parole povere, ad una classe a sé stante.

SIMON CROSIGNANI





VIAGGIO PALLOSO

I 28 livelli di Soccer Kid sono distribuiti lungo cinque aree del mondo, ognuna contenente cinque o sei livelli. Ogni area è a sua volta divisa in tre settori. Eccovene una guida approssimativa:



1. INGHILTERRA

Qui inizia l'avventura intercontinentale di Soccer Kid. Dopo una trotterellata nella sua città natale, lo sbarbatello si dirige nelle campagne e finisce con l'approdare a Londra (sì, sì, il Big Ben sullo sfondo non lascia dubbi). Presto dice addio ai cieli uggiosi, alla birra calda e ai 'cordiali' bobbies e vola in...



2. ITALIA

L'Italia, patria della pizza, delle gondole e delle tangenti. Qui "er Kid" deve saltellare fra alcune sgretolanti rovine romane, schizzare oltre i pericolosi canali di Venezia e saltabeccare sulle spiagge della riviera italiana. E una volta che di sole mediterraneo ne avrà piene le tasche, sarà la volta della...



3. RUSSIA

Brrr, fa freschino quaggiù! Ovviamente il nostro giovane goleador riesce a resistere al freddo siberiano, dato che indossa ancora la sua T-shirt e i pantaloncini: deve averli imbottiti di cachemire prima di uscire. Quale che sia la temperatura, "Suoccer Kuid" deve superare la Piazza Rossa e persino una corazzata (che sia la mitica Potiomkin di fantozziana memoria?), dopodiché potrà salpare per il...



4. GIAPPONE

Dopo una piacevole passeggiata nelle graziose campagne nipponiche, il Kid intraprende un terrificante viaggio a bordo di un Treno Proiettile che ha termine in una efficientissima fabbrica automatizzata. Qui occorre fare attenzione ai robot: non sono così immobili come sembrano!



5. AMERICA

Il paese dei prossimi Mondiali! Assolutamente da evitare sono gli indiani incacchiati e tanta fauna tipica delle sierre. A proposito, vi siete ricordati di pigliare i pezzi della Coppa? No? Ma porc...

GIRA LA PALLA!

Soccer Kid sarà anche piccolo, ma è un atleta completo. Guardate cosa potete fargli fare dando un semplice buffetto al joystick


PUO' CORRERE!


PUO' SALTARE!


PUO' CHINARSI!


PUO' ENTRARE IN SCIVOLATA! (OTTIMO PER PASSARE ATTRAVERSO PASSAGGI ANGUSTI.)


PUO' CAMMINARE SULLA PALLA!


PUO' RIMBALZARE SULLA PALLA!


PUO' CALCIARE LA PALLA!


PUO' EFFETTUARE CALCI IN ROVESCIATA!

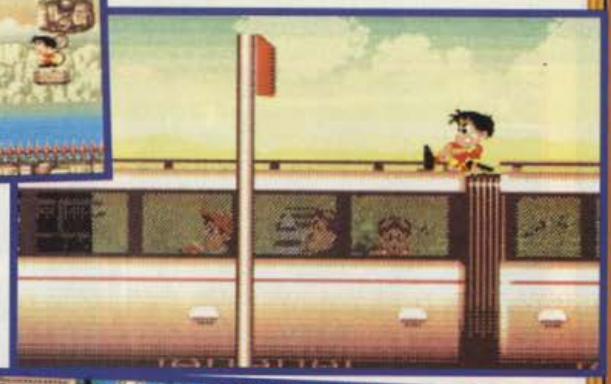

PUO' COLPIRE DI TESTA LA PALLA!

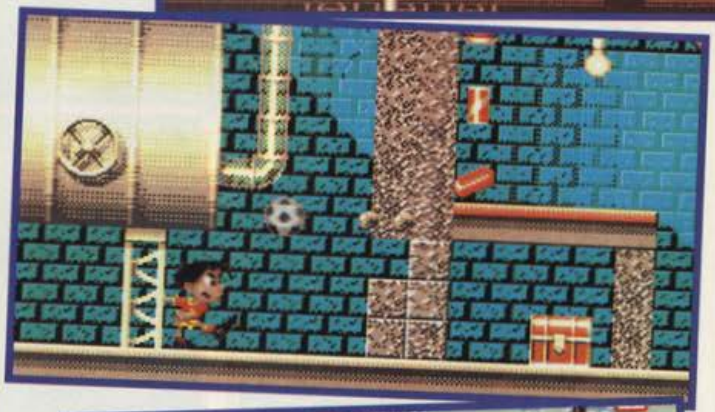

PUO' EFFETTUARE COLPI DI TESTA AL VOLO!

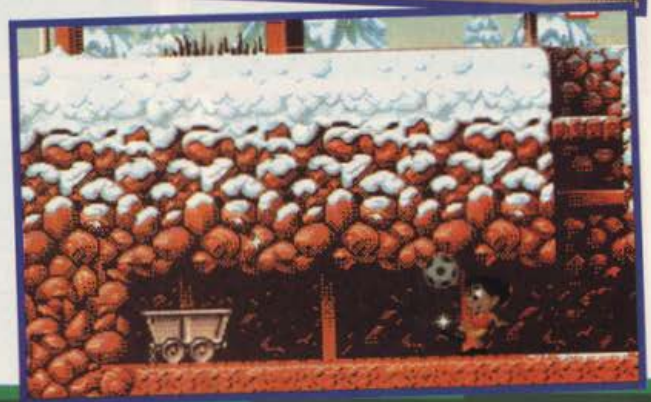
CELOMANCACELOMANCACELOMANCA

Obbiettivo ultimo di Soccer Kid, oltre a quello di sopravvivere, è di trovare i pezzi perduti della Coppa del Mondo. Per far questo deve prima trovare le speciali "figurine dei calciatori" nascoste in ogni stage. Ci sono undici figurine in tutto, e se le si raccoglie tutte si accede ad un sotto-gioco nel quale bisogna raccogliere tutti gli oggetti bonus e arrivare all'uscita prima che il tempo scada. Se riuscite a tanto, guadagnerete un pezzo della coppa. Poiché ci sono tre stage in ciascuna area del mondo, avete tre chance per ottenere ciascun pezzo. Nel caso non riusciate a impadronirvi di tutti i pezzi della coppa, potrete comunque completare il gioco, ma non potrete assistere alla scena finale.









ARRIVANO I SUPERBOSS!

Nell'ultimo settore di ciascun'area del mondo dovrete affrontare l'inevitabile cattivo di grosso calibro. In Inghilterra c'è Gareth il giocatore di rugby, in Italia il cantante d'opera Paverelli, in Russia una non meglio identificata Ginnasta Assassina, in Giappone il lottatore di sumo Sarky e negli States un giocatore di football americano di nome Chuck. Ognuno ha i suoi particolari schemi di attacco ed è spaventosamente duro.

CVG HIT

AMIGA

KRISALIS

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA	95 — All'altezza dei migliori giochi per il Super NES!
SONORO	94 — Una manciata di gustosi motivetti che ti entrano dentro e non ti abbandonano più.
GIOCABILITA'	92 — Lo sprite principale è una miniera inesauribile di soddisfazioni.
LONGEVITA'	91 — Azione e varietà rispettivamente con la A e la V maiuscole.
GLOBALE	95 — Per farla breve: a' Superfrog, fatti da parte!

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

N° DISCHI: 4

INSTALLAZIONE SU HD: NO
MEMORIA: 1 MB

COMPATIBILITA':

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

INFORMAZIONI:

HIRED GUNS

Sebbene sia già passata alla storia dei videogames per aver realizzato Lemmings (pietra miliare del genere "rompicapo"), la DMA Design non si è messa a riposare sugli allori e ha sfornato un RPG che sembra aver la parola "capolavoro" scritta su ogni suo pixel. Ora, ci sono parecchi lettori che potrebbero gettare in aria il cappello (se ne hanno uno) urlando "Yippee! Ho appena finito King's Beholder Ultima Legend 12 e cercavo qualcosa che mi tenesse occupato per altri sei mesi in modo da non dover comunicare con delle vere persone", ma altri, che preferiscono sangue e budella potrebbero benissimo meditare di sorvolare queste pagine nella speranza di trovare una recensione di Project Galapticus o chicchessia. Se appartenete a quest'ultima categoria, non fatelo. Vedete, a parte il fatto che non ci sono molti sparatutto per Amiga in questo numero, Hired Guns è la cosa più vicina a una combinazione fra i due generi che ci sia dato possibile vedere. Anziché essere ambientato in tempi remoti quando elfi, orchi e altre aberrazioni scorrazzavano per le campagne, lanciando incantesimi e sequestrando figlie di regnanti, Hired Guns ha luogo in un lontano futuro. Al comando di un quartetto di mercenari, avete il compito di distruggere un impianto di produzione che sta erogando miliardi di organismi illegali manipolati geneticamente. Questi mutanti minacciano l'esistenza della vita stessa, e se non verranno eliminati entro 13 'giorni locali', saranno guai. Che genere di guai? Beh, potete immaginarvelo: morte, mutilazioni e così via. Se questo scenario, lo speciale display a quattro schermi e l'abbondanza di gore non bastano a convincervi che Hired Guns è veramente un RPG diverso dagli altri, ecco allora qualcosa che dovrebbe riuscirci: a noi di CVG piace.

Se c'è un gioco che probabilmente altererà la percezione degli RPG, questo è Hired Guns. Se normalmente le avventure vi ripugnano, vi occorre soltanto un paio di minuti con l'errepiggi della DMA per capire di trovarvi di fronte a qualcosa di veramente ottimo. La struttura di gioco è così ben congegnata che anche se preferireste dare un bacio ad una presa elettrica piuttosto che giocare con un avventura, rimarreste comunque "rapiti" da Hired Guns. Certo, ci sono numerosi enigmi da risolvere, ma anzichè cospargere il gioco di rebus con un paio di zuffe qua e là, la DMA ha fatto il contrario, con il risultato che quanto a totalizzazione di cadaveri, Hired Guns è secondo solo a Syndicate. Ma l'atmosfera generata dalle varie missioni non ha pari. Ho avuto un sobbalzo sulla poltrona tre volte durante la proiezione di Jurassic Park, ma alcune delle trappole e delle creature che Hired Guns vi richiede di superare o ingannare, sono talmente spaventose che il gioco dovrebbe recare un bollino di divieto ai minori o essere venduto con un pannolino per l'incontinenza accluso nella confezione! E se vi dicessi che il gioco è enorme, mentirei: è cinquanta volte enorme! L'unica cosa di cui ci si potrebbe lamentare è il livello di difficoltà. Sì, a tratti è un po' troppo difficile, e questo potrebbe scoraggiare più di una persona, ma se amate la sfida, Hired Guns ve ne dà quanta ne volete. Quanto alla presentazione, non c'è altro da dire se non che è ineccepibile. Hired Guns è davvero un RPG per le masse e se avete mai avuto delle riserve circa l'acquisto di un gioco del genere, mettetele al bando immediatamente. Nessuno, giuro, nessuno rimarrà deluso da Hired Guns!

PAOLO CARDILLO















PIOGGIA DI PIOMBO

Prima di cominciare ad esplorare un nuovo livello è bene fornire ad ogni personaggio un'arma adeguata. Tutti iniziano con una o due armi da fuoco e una scorta limitata di munizioni; una volta selezionata quella da usare, la pressione del mouse nel momento in cui il cursore rappresenta una croce, scatenerà un diluvio di proiettili o granate all'indirizzo di ciò che fronteggiate. Occhio però a dove sparate, perché i proiettili possono ferire anche gli altri membri del vostro team.

CVG HIT

LIBERATEVI DEI VOSTRI COMPLESSI!

Hired Guns vi permette di giocare in missioni d'addestramento, veloci giochi d'azione o una campagna vera e propria, di cui abbiamo narrato la trama in apertura di recensione. Se intendete distruggere il complesso di sviluppo degli organismi, allora dovrete completare una serie di voluminosi livelli ripulendo certi settori della mappa globale. Potete scegliere quale percorso prendere, dalla mappa della campagna, purché vi trasferiate da un territorio completato con successo ad uno attiguo.

GIOCO DI SQUADRA

Non è possibile cominciare a menare le mani se non dopo aver selezionato una squadra composta da quattro 'duri' che rispondano alle vostre sanguinarie esigenze. Ogni potenziale membro del team ha differenti capacità, la più importante delle quali è la resistenza ai proiettili. I candidati hanno inoltre differenti età e nazionalità: si va da giovani sulla trentina ad avvizziti ultracentenari. Evvai di Gerovital!





QUO VADIS?

La maggior parte dei membri della squadra porta con sé un Digital Terrain Scanner (DTS) che cartografa automaticamente ogni livello man mano che vengono scoperte nuove aree. Il display mostra buona parte del territorio circostante, ma non indica dove si trovano i mostri: quindi dovete stare sempre sul chi vive se volete evitare grattacapi di tipo organico. A volte però anche il DTS risulterà inutile per sapere in che punto ci si trova, per cui dovrete affidarvi ai cartelli che indicano la strada da seguire.

L'INVENTARIO DEL MERCENARIO

Nessun gioco di ruolo potrebbe dirsi tale se non avesse un inventario, ed anche Hired Guns onora questa tradizione. L'inventario contiene ogni oggetto che ciascun personaggio porta con sé; ponendo certi oggetti nelle sue mani, specificate con esattezza quale arma o attrezzo (da kit di pronto soccorso a lasciapassare) verrà attivato premendo il pulsante di fuoco sullo schermo principale. Da qui è altresì possibile gettare a terra degli oggetti (almeno finché c'è spazio di fronte a voi) e farli raccogliere da un altro personaggio.



O CAPITANO, MIO CAPITANO

Hired Guns può essere giocato da uno, due, tre o quattro giocatori, con il team diviso il più equamente possibile fra essi. Gestire gli spostamenti di quattro persone può sembrare un processo interminabile, ma se nominate un capitano e decidete quale personaggio dovrebbe obbedire ai suoi comandi, potete dare istruzioni agli altri membri del team affinché giochino a "seguite-il-capo". Questo metodo è ideale per dividere il team in due, con un paio di mercenari che stanno in retroguardia mentre il resto della squadra perlustra i dintorni.

AMIGA

PSYGNOSIS

SVILUPPATORI: DMA DESIGN

GIOCO DI RUOLO

GRAFICA **87** Curata fin nei minimi dettagli.

SONORO **89** Una nutrita gamma di uria e sparatorie.

GIOCABILITA' **92** Tanta azione in un gioco di ruolo non s'era mai vista.

LONGEVITA' **91** Ne avrete di carne da maciullare.

GLOBALE **91** Un perfetto melange fra i giochi d'azione e gli RPG. DMA for President

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

N° DISCHI: 5

INSTALLAZIONE SU HD: NO
MEMORIA: 1 MB

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

INFORMAZIONI:

CVG HIT

PREMIER MANAGER 2

Ah, i giochi di calcio manageriali. Quanti ricordi! L'unica volta che ricordo di aver giocato a un singolo videogame per più di sei mesi è stato quando giocavo a Football Manager con mio padre. Tante ore felici spese a cercare di far arrivare il Wrexham nella Premiere League e vincere poi lo scudetto. Ah, il buon vecchio intrattenimento familiare. Ehm, vaneggiamenti nostalgici a parte, eccoci qua con la nuova edizione dell'ottimo Premier Manager, vale a dire tonnellate di statistiche in più ma anche qualche nuovo metodo che rivela in modo più netto le prestazioni della squadra. E sembra veramente che stavolta siamo arrivati al massimo dei limiti consentiti: ma questa frase devo averla già sentita altre volte...

MI PIACEREBBE TANTO UN'ALA TORNANTE TREQUARTISTA MANCINA CON PROPENSIONI DIFENSIVE

Che i giochi di calcio manageriali sembrino un po' tutti uguali è anche vero, ma se guardiamo sotto la coltre di statistiche scopriamo che ogni tanto qualcuno ha un' idea determinante che eleva il valore del gioco: in PM2 è molto intelligente il raffronto (via fax) che viene fatto tra la vostra precedente prestazione e quella della squadra che dovrete affrontare. Comparando i vari dati (possesso di palla, tiri tentati, passaggi intercettati etc.) potrete farvi un'idea precisa di come dovrete impostare la squadra per tormentare i punti deboli dell'avversario e coprire i vostri. Molto singolare (per non dire unica) è la "cronaca" della partita: in cima allo schermo c'è una striscia verde che mostra a che livello del campo si trova la palla. Più sotto, un commento scritto descrive le azioni che si stanno svolgendo. Quando succedono fatti importanti tipo un gol, il tabellone alla base dello schermo mostra una animazione associata al tipo di azione. Ma che sforzo tremendo!





Mi acchiappa di brutto! PM2 riesce a rendere il calcio una cosa facilissima da gestire: la grafica delle icone vi fa subito "entrare" nel gioco, dandovi una chiara idea di ciò che state per selezionare. I dati sono tanti, ma sono anche quelli che vi servono sicuramente per avere un'idea precisa della vostra situazione: non ho avuto neanche bisogno di leggere le istruzioni tanto era facile capire il tutto! La squadra è molto facile da "manipolare" e il rating con le stelline dà una visione immediata delle selezioni buone e cattive. Sul fronte finanziario c'è molto più del previsto, con sponsorizzazioni e migliorie dello stadio da tenere in considerazione. Anche la cronaca della partita rivela alla perfezione ciò che succede in campo. Il sonoro naturalmente è abbastanza limitato, anche se ci sono degli effetti di tifo durante la partita. E' buona cosa che si possa regolare la velocità delle partite perché spesso non c'è bisogno di sapere tutto della partita in corso. Nel complesso c'è proprio tutto: è davvero il miglior gioco calciomanageriale visto sinora, con tutti i migliori aspetti di questo sport gestibili senza difficoltà eccessive. Grande!

MATT BROUGHTON

AMIGA

GREMLIN

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO/MANAGERIALE

GRAFICA 80
▲ Grafica delle icone straordinariamente rivelatrice

SONORO 70
▼ Non è mai il pezzo forte dei giochi manageriali...
▲ Apprezzabili effetti della folla

GIOCABILITA' 81
▲ Straordinariamente amichevole da usare

LONGEVITA' 83
▲ Compra Calo, schiera Tizio, rivolgiti alla banca X, investi Y soldi...

GLOBALE 90
Uno dei più completi giochi di calcio manageriali visti sinora. Incredibilmente semplice da gestire.

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

N° DISCHI: 2

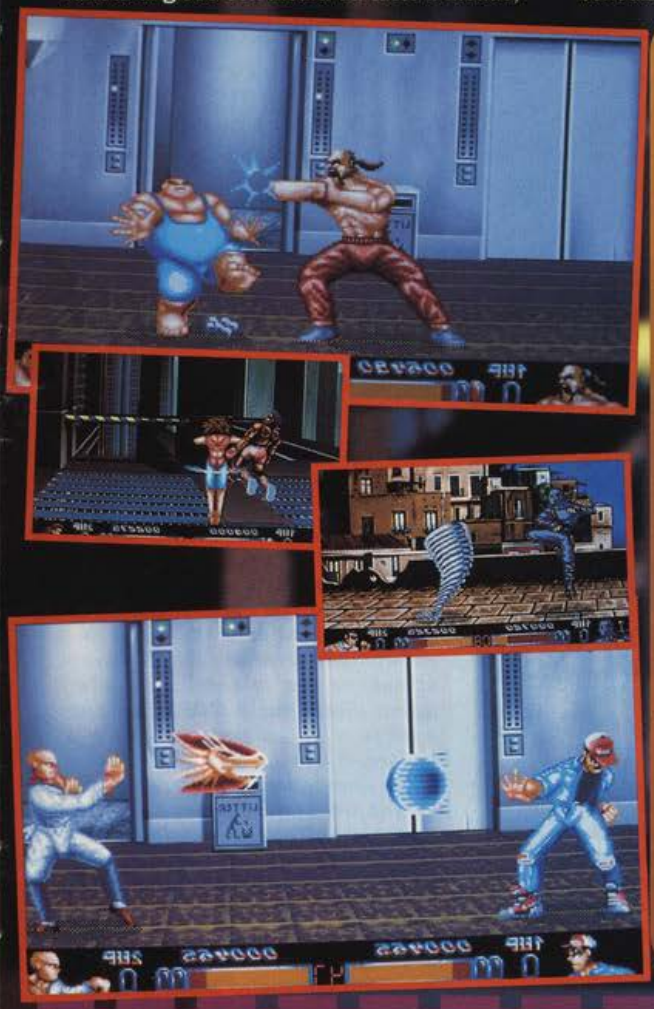
INSTALLAZIONE SU HD: SI
MEMORIA: 1 MB

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

INFORMAZIONI:

BODY BLOWS

Ci sono due modi per "offendere" un tizio: verbalmente e fisicamente. Fino ad ora però nessuno, ma proprio nessuno, ha mai pensato di inventare un videogioco in cui si tirino madonne e imprecazioni davanti a un monitor. Ci vorrebbe una notevole intelligenza artificiale del computer, magari un modulo che interpreti l'audio delle vostre bestemmie, una varietà di gioco con insulti da tutto il mondo, sennò diventa presto una barba. E allora ancora una volta dobbiamo "accontentarci" dello scontro fisico: finché qualcuno non inventa un picchiaduro audio come dicevo prima siamo dunque pienamente giustificati a frantumare malleoli, martellare crani, incrinare ossa su un monitor. Continuate pure così, videogiocatori, che avete la nostra benedizione!



Procedura di conversione riuscita! Body Blows non risente minimamente del trapianto da Amiga a PC, anzi! Tanto per cominciare adesso il paesaggio ha tante belle sfumature e in più scorre ottimamente. Anche le musiche sono molto carine e caratterizzano molto bene le varie locazioni in cui si svolgono gli incontri. Per quel che riguarda la giocabilità, va solo detto che Body Blows è un grande gioco: azione con poche soste (specialmente se mantenete attiva l'opzione Arcade Skill), una gamma di numerose mosse da scatenare e forse l'unica piccola pecca, cioè le mosse speciali: con esse Body Blows si comporta in maniera abbastanza semplicistica con un fuoco premuto o una combinazione fuoco/direzione che lascia un po' l'amaro in bocca, considerando anche la disponibilità di due pulsanti diversi. Certo, i Team 17 dovevano solo fare un conversione e in questo hanno pienamente azzeccato: Body Blows è effettivamente il miglior picchiaduro apparso sinora su PC. Ma non vado oltre il 90%, perché so che con due pulsanti e con le capacità grafiche del PC (che ne dite di un bel pavimento prospettico?) si può fare ancora di più.

PAOLO CARDILLO

DI CHI E' QUESTO TENDINE? E' MIO!

Bando alle chiacchiere, e beccatevi le caratteristiche salienti di Body Blows:
PERSONAGGI: 10 in tutto più il megacampione Max (ah, ah, pensa se fosse veramente l'Anticoli... SDONG! Ehm, scherzavo fratello! - Paolo) che si sfida dopo aver sconfitto tutti gli altri.
MOSSE: dalle 19 mosse alle 21 per ciascun personaggio. In questo numero sono da comprendere dalle 3 alle 4 mosse speciali per ciascuno.
CONTROLLI: le mosse speciali utilizzano un metodo molto meno sofisticato di uno Street Fighter 2. Sono praticamente delle classiche combinazioni fuoco + direzione come nelle mosse normali di qualsiasi picchiaduro. Esiste però una mossa in cui bisogna semplicemente tenere premuto il pulsante di fuoco per un certo periodo, dopodiché verrà effettuata la mossa. Il secondo pulsante del joystick assolve alle stesse funzioni del primo.
MODI DI GIOCO: nel modo Arcade si sceglie uno dei quattro "bravi ragazzi" dalla rosa dei dieci (fuori i nomi: Dan, Nik, Lo-Ray e Junior) e si combatte con i personaggi "cattivi" fino allo scontro con Max. Nel modo a uno o a due giocatori si ha piena libertà di scelta tra i dieci (possibile la sfida tra personaggi uguali scegliendo "on" nell'opzione Char Vs Char). Nel modo Tournament si può giocare in 4 o in 8, sempre naturalmente a eliminazione.
OPZIONI: tempo di 60, 90 secondi oppure spento; opzione per giocare con due personaggi uguali (in questo caso apparirà un segnalino); Abilità Arcade, che determina la difficoltà di gioco: nel caso sia accesa, saranno dolori!

PC

TEAM 17

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

GRAFICA	85	*Buona sotto tutti gli aspetti.*
SONORO	83	*Musiche che "sottolineano" il paesaggio.*
GIOCABILITA'	90	*Veloce, furioso e... è il meglio su PC!*
LONGEVITA'	90	*L'ottima quantità di opzioni e il gioco in due assicurano miriadi di partite.*
GLOBALE	90	*Semplicemente il miglior picchiaduro esistente su PC.*

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

N° DISCHI: 1

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 1.6

CONFIGURAZIONE MINIMA: 286 12MHZ

INDICAZIONI: PC 486 33MHZ

DIGGERS

Sul pianeta Zarg è la vigilia del 412° giorno dell'anno. In tutto il mondo alieno gli F'Targs, i Quarriors, i Grablins e gli Habbish non riescono a prendere sonno, tanta è la loro attesa del giorno a venire. No, non si tratta della venuta di Babbo Natale, bensì l'inizio della nuova stagione di scavi minerari a durata mensile, quando le corporazioni rivali si combattono per ottenere il controllo della superficie del pianeta, ricca di preziosi minerali. E avendo bisogno di assumere minatori di sangue F'Targ, Quarrior, Grablin e Habbish per l'effettuazione degli scavi, le 'corporations' devono sborsar loro fior di quattrini in contanti. Questa la trama di Diggers, ultima creazione della Millennium e primo gioco originale per la console canterina della Commodore, l'Amiga CD32. Urrà!



UN LAVORO PRESSANTE

Avete assunto i vostri minatori? Avete selezionato una zona? Avete acquistato l'attrezzatura adatta? Sì? Benone, allora potete cominciare a scavare! E' possibile passare in rassegna i cinque scavatori della vostra squadra con una pressione sul joypad. Un'altra pressione e vedrete sollevarsi un menù pilotato via icone che vi permetterà di abilitare il minatore prescelto a camminare, scavare, raccogliere o mollare oggetti particolari (come le gemme o la dinamite), tornare alla base via teletrasporto, rovistare nella polvere in cerca di beni preziosi e così via. E' tutto molto facile, grazie per lo più al versatilissimo joypad a sei pulsanti del CD32.



I QUATTRO DELLA VANGA SELVAGGIA

In questo gioco dovete sostenere la parte del boss di una delle molte corporazioni che aspirano alla grandezza mediante gli scavi minerari. Prima che possiate cominciare a scavare, dovete ingaggiare un team di minatori composto da cinque elementi, che potete scegliere scrutinando le quattro razze già menzionate, ognuna avente i suoi pregi e i suoi difetti. Gli F'Targs sono svelti ma si distraggono facilmente; i Quarriors possiedono una forza sovrumana (o sovraliena, se volete) ma sono alquanto stupidi e lenti; i Grablins, di statura pari a quella di un pigmeo, sono ottimi minatori ma pessimi combattenti; e gli Habbish sono misteriosi esseri druidici che badano poco a ciò che fanno. Operate con saggezza la vostra scelta, perché rimarrete con lo stesso team per tutto il resto del gioco!



MINATORI IN MINIATURA

Per ottenere il completo controllo dei diritti di scavo su Zarg, dovete conquistare una ad una le circa settanta zone in cui il pianeta è suddiviso; ciò va ottenuto accumulando una certa quantità di denaro (via estrazione mineraria, naturalmente). A complicare la faccenda, e mantenere vivo lo spirito della competizione, c'è in ogni zona una compagnia mineraria rivale che farà del suo meglio per togliervi di mezzo. Un consiglio di quelli buoni? Attaccateli prima che vi attacchino inondando d'acqua le loro miniere (he he he!).

Malgrado l'ottimo commento musicale (non per niente si tratta di un gioco su CD), Diggers non mi ha fatto una bella impressione. Certo, la presentazione e le schermate introduttive sono carine e sfruttano bene i 256 colori della macchina, ma il gioco in sé è, francamente, un zinzino monotono. Ad essere onesti, bisogna dire che l'ambientazione del gioco non può concedere spazio a virtuosismi grafici, ma si rimane comunque con la sensazione che il primo gioco per il CD32 dovrebbe essere visivamente migliore di questo. Tuttavia, una volta passati sopra questa manchevolezza grafica, si scopre che nemmeno il gioco ispira un granché, almeno sulle prime. Recarsi in un punto qualsiasi è un processo lento e difficoltoso, proprio come sarebbe se vi metteste veramente a scavare in una miniera, e benché abbiate solamente cinque scavatori nel vostro team, gestirli in maniera appropriata e accertarsi che non si stanchino o finiscano con l'imbattersi in una perfida creatura o una letale pozza d'acqua, non è un impresa facile. Ciò, unito al ritmo lento del gioco, rende Diggers un'autentica seccatura. E' solo dopo parecchie ore, cioè quando avete acquisito esperienza nella gestione del team di scavatori, che il gioco inizia a diventare godibile. Anche allora, però, il gioco potrebbe difficilmente essere definito esaltante. Diggers è un "giocone" che si rivelerà duraturo e divertente a chi avrà la pazienza di investirci le dovute ore, e semplicemente noioso a tutti gli altri.

FABIO D'ITALIA

ALTRO CHE IL MANUALE DELLE GIOVANI MARMOTTE!

Per aiutarvi le autorità di Zargon sono state così gentili da farvi dono di un manuale. E' un mattone di parecchie pagine (o schermate, se volete) che oltre a contenere consigli intesi a migliorare le prestazioni del vostro team, presenta informazioni sui diversi aspetti del pianeta Zarg, i suoi strani e sovente ostili abitanti, le quattro razze di scavatori e un pacco di altra roba. A questo volumazzo si può accedere in qualsiasi momento, e vedrete che sarà necessario consultarlo parecchio.





GALLERIA O PLATEA?

Le gemme e i grumi di minerale vengono alla luce casualmente man mano che vengono create nuove gallerie, e una volta apparse vanno raccolte e spedite alla base quanto prima. E' un metodo lento ma sicuro per accumulare denaro. Tuttavia c'è un sistema migliore che consiste nel cercare camere profonde o sacche d'aria nella roccia, poiché spesso contengono molti preziosi elementi che attendono soltanto di essere raccolti. In alternativa potreste cercare di localizzare i vostri rivali, conciarli per le feste e rubare i loro beni. A voi la scelta.







AMIGA CD 32

MILLENIUM

SVILUPPATORI: INTERNI

STRATEGIA

GLOBALE 77 — Niente male... ...ma da un gioco per il CD32 è lecito aspettarsi di più.

SONORO 84 — L'alta fedeltà del CD rende un buon servizio alla colonna sonora.

GRAFICA 94 — E' lento... ...ma dà molte soddisfazioni a chi ha la pazienza di passare ore ad apprenderne la dinamica.

LONGEVITA' 84 — Vedi giocabilità: se avete pazienza, durerà giorni e giorni.

GIOCABILITA' 80 — Un buon esordio della Millennium sul CD32, ma si poteva fare di meglio.

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

N° DISCHI: 1 (CD)

MEMORIA: 2 MB

COMPATIBILITA': SOLO AMIGA CD 32

INFORMAZIONI:

Attenzione !!! Nuovi Numeri !!

E.T.S. GROUP

Vendita per Corrispondenza :
Tel. 0586/677.557 - 677.554
Fax. 0586/677.556
Hot-Line 0586/677.556
Zona Comm.le "La California" - Bibbona (LI)

CONSOLES e ACCESSORI

SEGA MEGADRIVE PAL + GIOCO	269.000	SUPER CDX	118.000
SEGA MEGADRIVE 2 PAL-B	279.000	MENACER + T2	139.000
SEGA GENESIS 2 NTSC+SONIC 2	289.000	SUPER NES SCART	289.000
SEGA CD	490.000	SUPER NES+S.MARIO+2JOY	369.000
SEGA CD 2 + GIOCO	550.000	SUPERSCOPE BAZOOKA	139.000
TURBO JOYPAD	45.000	ADATTATORE UNIVERSALE	45.000
JOYPAD 6 TASTI	59.000	CAPCOM JOYSTICK	139.000
JOYPAD TURBO TOUCH	65.000	GAMEBOY	129.000
ARCADE JOYSTICK	90.000	GAMEBOY+TETRIS+CUFFIE	159.000
SEGA TAP 4 JOYSTICK	59.000	HANDY BOY	59.000
PRO-5 JOYSTICK	99.000	GAME GEAR+SONIC	269.000
MEGACONVERTER	59.000	BATTERIE RICARICABILI	90.000

SEGA MEGADRIVE

Giochi Megadrive a partire da 39.000-49.000-59.000 69.000-79.000-89.000-99.000-109.000-119.000 .... i nostri prezzi ? IMBATTIBILI, provate a telefonarci !!!

Alisia Dragon
Alien Storm
Alien III
Amazing Tennis
American Gladiators
Andre Agassi Tennis
Barcelona 92 Olimpic Gold
Bare Knuckle (Street Of Rage)
Bare Knuckle II (Street Of Rage II)
Bart vs Mutants
Batman
Batman Returns
Blaster Master 2
Bubsy
Bulls vs Lakers
Bulls vs Blazers
Cadash
California Games
Captain America
Captain Planet
Chester Chetaah
Chiki Chiki Boys
Chuck Rock
College Football
Cool Spot
David Robinson Basketball
Desert Strike
Donald Duck
Double Dragon II
Ecco the Dolphine
Ex-Ranza
Fatal Fury
Flashback
Flintstones
G-Loc
General Chaos
Ghost & Ghouls
Global Gladiator
Gods
Golden Axe
Golden Axe II
Green Dog
Gunstar Geroes
Indiana Jones
James Bond 007 The Duel
Jurassic Park
Jungle Strike
Kick Boxing
Lhx Attack Chopper
Little Mermaid La Sirenetta
Lotus Turbo Challenge
Mazin Saga
Micromachines
Mickey Mouse Castle of Illusion
Mickey Mouse II Fantasia
Mickey & Donald World of Illusion
Mortal Combat
Muhammed Ali Boxing
Ninja Turtles
Northern Ken III
Outrun
Outrun 2019
PGA Tour Golf II
Power Athlete
Predator II
Pro Striker
Raimbow Island
Road Rash II
Shadow Dancer
Snow Brothers
Sonic II
Spiderman
Splatter House II
Splatter House III
Street Fighter II
Sunset Riders
Super Battletank
Super HQ
Superman
Super Monaco GP
Super Monaco GP 2
Super Wrestle Mania
Taz Mania
Tecno World Cup Soccer
Teenage Mutants IV
Terminator II
Tiny Toons
Toys
Thunder Force IV
World Trophy Soccer
WonderBoy V
WWF
X-Men

GAMEBOY e S.NINTENDO

Gameboy 59.000-69.000

4 in 1 Fun Pack 2
Addams Family
Addams Family II
Alien III
Avenger Spirits
Batman II
BattleShip
Battletoads II
Best of The Best
Bionic Commando
Bonk Adventure
Bugs Bunny II
Cool World
Crash Dummes
Darkwing The Duck
Dig Dug
Dr.Franken
Dragon's Lair
Duck Tales
Empire Strike Back
F15 Strike Eagle
Felix the cat
Final Fantasy III
Flash
Flintstones
Four in one
Hit the Ice
Joe & Mac
Kid Dracula
La Sirenetta
Lemmings
Lethal Weapons
Looney Toones
Marioland II
Mc Donald Land
Miner 2049
Mouse Trap Hotel
Mortal Combat
Mr.Do
Muhammed Ali Boxing
Nigel Mansell GPrix
Ninja Boy II
Ninja Turtles II
PacMan
Parasoul Star
Prince of Persia
Race Driving
Racing Fighter
Rampart
Robin Hood
Roky & Bullwinkle
S.Hunchback
Simpson II
Speedball II
Speedy Gonzales
Spiderman II
Spiderman III
Spot Cool Adventure
Star Trek next generation
Star Wars
Sumo Fighters
Super Off Road
Terminator II
The Humans
Titus the Fox
Tom & Gerry
Top Gun
Top Rank Tennis
Tumble Pop
WWF Wrestling II
Yoshy & Cooky

S.NINTENDO 109.000-169.000

Addams Family II
Amazing Tennis
Alien III
American Gladiators
B.O.B.
Battletoads
Bio Metal
Blues Brothers
Bubsy
Bull vs Blazers
Captain Volovin
Carmen San Diego
Chester Chetaah
Chuck Rock
Cool World
Cybernator
Dead Dance
Death Brade
Desert Strike
Dragon Ball Z
Dungeon Master
E.V.O. The Quest
Edono Fight
Euro Football Champ
F1 Exaust Hit II
F-Zero
Family Dog
Fatal Fury
Final Fight II
First Samurai
Formation Soccer II
Goal
Goof Troop
GP1
H.Humongous
Hit The Ice
Ikary Warriors
Inindo Way of Stones
James Bond Jr.
Joe & Mac II
Jimmy Connors Tennis
Kawasaky Challenge
KenShiro VI
Kikikatal
King's Arthur World
Kings of Rally
Lethal Weapon
Mario All Star
Mario is missing
MechWarrior
NBA All Star Challenge
NFL Football
Nigel Mansell GPrix
Outlander
Pocky & Rocky
Prime Goal
Ran Ma 1/2 part 2
Rocky & Bullwinkle
RPM Racing
Septemption
ShadowRun
Starfox
Street Fighter II Turbo
Super Air Diver
Super Bomberman
Super Conflict
Super Family Tennis
Super Ghouls & Ghost
Super James Pond
Super Kick Off
Super Mario Kart
Super Strike Eagle
Super Tennis
Super Turrican
TazMania
Tecno NBA Basketball
The Lost Viking
Tiny Toons Adventure
Toys
TMNT IV
Vegas Stakes
WolfChild
World Heroes
World Championship Boxe
World Soccer (Striker)
Wing Commander
WWF Royal Rumble
Yoshie Cookie
Yoshie Hunter
X-Men-Spiderman

Telefonateci per conoscere le ultime novità !!!



HANDY BOY a solo 59.000

Compilation Gameboy 31 giochi, 52 giochi,68 giochi,118 giochi etc. a partire da 90.000 lire

COMPILATION e OFFERTE

MEGADRIVE
Compilation 2 giochi a Lit. 69.000
Compilation 3 giochi a Lit. 90.000
Compilation 4 giochi a Lit. 120.000
Compilation 5 giochi a Lit. 150.000

esempio : Raimbow Island+S.MonacoGP+ S.RealBasket+AeroBlaster
Telefonateci per conoscere tutte le combinazioni di titoli a vostra disposizione !!!

GAMEGEAR
Compilation 30 giochi a Lit. 120.000
Compilation 52 giochi a Lit. 180.000

Centinaia di titoli in offerta speciale a prezzi imbattibili !!!

Tutti i prezzi si intendono IVA al 19% inclusa. La garanzia è di 1 anno su tutti i prodotti. I Personal Computers E.T.S. sono sottoposti a 48 ore di test prima della spedizione. Tutti i marchi sopracitati appartengono ai rispettivi proprietari. I prezzi indicati possono variare senza preavviso a causa delle oscillazioni valutarie. Spedizioni a mezzo posta e Corriere Espresso in tutta Italia.



GARANZIA : 1 ANNO !!!

TUTTI I PRODOTTI SONO TESTATI PRIMA DI ESSERE SPEDITI !

PERSONAL COMPUTERS

PC E.T.S. 386SX - cpu Amd Inside

33 MHz, 2MB RAM, HD 100MB, SVGA 256, Drive 3"1/2 1.44MB, 2 Seriali, 1 Parallela, 1 Game, Tastiera, Mouse, Monitor 14" a colori SVGA **Lit. 1.650.000**

PC E.T.S. 386DX - cpu Amd Inside

40 MHz, 4MB RAM, HD 120MB, SVGA 1MB, Drive 3"1/2 1.44MB, 2 Seriali, 1 Parallela, 1 Game, Tastiera, Mouse, Monitor 14" a colori SVGA **Lit. 2.100.000**

PC E.T.S. 486DX - cpu INTEL Inside

33 MHz, 4MB RAM, HD 120MB, SVGA 1MB 16Milioni di colori Accelerata Windows, Drive 3"1/2 1.44MB, 2 Seriali, 1 Parallela, 1 Game, Tastiera, Mouse, M/B Loc.Bus Monitor 14" a colori SVGA **Lit. 2.600.000**

PC E.T.S. 486DX2 - cpu INTEL Inside

Configurazione come sopra ma con CPU INTEL 486DX2-50MHz e M/B Local Bus **Lit. 2.900.000**

PC E.T.S. 486DX2 - cpu INTEL Inside

Configurazione come sopra ma con CPU INTEL 486DX2-66MHz e M/B Local Bus **Lit. 3.100.000**

SOFTWARE PC-AMIGA

Abbiamo disponibili tutti i titoli a catalogo dai migliori distributori, LEADER, CTO etc.

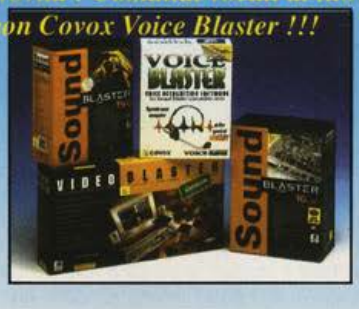
Per motivi di spazio non possiamo pubblicare l'elenco con le migliaia di giochi a vostra disposizione, vi preghiamo di telefonarci per chiedere il prezzo e la disponibilità.

Solo Software Originale !!!

NOVITA' ASSOLUTA !!!

E' in funzione da questo mese il nuovo sistema di distribuzione del software "E.D.O.S." presso tutti i punti vendita indicati. Potrete trovare videogames per AMSTRAD, AMIGA, C64, PC IBM, COMPATIBILI etc. a partire da 9.500 lire !!!

Novità ! Comandi vocali al tuo PC con Covox Voice Blaster !!!



Compatibile Kodak Photo-CD



ACCESSORI PC

Hard Disk 100MB	*Lit.*	*340.000*	*Contenitore Desktop*		*100.000*
120MB	*Lit.*	*360.000*	*Contenitore Minitower*		*135.000*
170MB	*Lit.*	*450.000*	*Contenitore Tower*		*190.000*
210MB	*Lit.*	*550.000*			
340MB	*Lit.*	*790.000*	*CD-ROM MITSUMI*		*400.000*
500MB	*Lit.*	*1.150.000*	*Controller Local Bus*		*90.000*
			SVGA 256		*70.000*
SoundBlaster Pro	*Lit.*	*299.000*	*SVGA 1MB*		*120.000*
VideoBlaster	*Lit.*	*599.000*	*SVGA 1MB 16M colori*		*180.000*
Stampanti 9 aghi	*da Lit.*	*290.000*	*SVGA Local Bus 16M*		*240.000*
Stampanti 24 aghi	*da Lit.*	*450.000*	*Monitor 14" interlacciato*		*490.000*
Stampanti InkJet	*da Lit.*	*450.000*	*Monitor 14" Non Interl.*		*650.000*
Stampanti Laser	*da Lit.*	*1.100.000*	*Monitor 17" Non Interl.*	*da*	*1.500.000*

Telefonateci per qualsiasi preventivo e permuta !!!

ELENCO RIVENDITORI

E.T.S. COMPUTERS via S. Pertini, 21 Zona Comm.le La California Bibbona (LI)

BIG BANG ELECTRONICS viale Lucania, 15 Milano

BIG BANG ELECTRONICS P.zza Argentina, 1 MILANO

A.S.T.E.L. via Gori, 2 SARZANA (SP)

TIPOLINE via Garibaldi, 156 LIVORNO

MULTIMEDIA C.so Matteotti, 48 CECINA (LI)

AMIGA

ICE

SVILUPP.: DYNAFIELD SYSTEMS

AZIONE

GRAFICA: 80 — Bello l'effetto dell'acqua! Animazione non eccezionale

SONORO: 78 — Canonico

GIOCABILITA': 79 — Piacevole da giocare

LONGEVITA': 82 — Piuttosto ripetitivo...

GLOBALE: 81 — Un buon esponente del genere. Senza pretese, appassionerà gli affezionati del genere.

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

N° DISCHI: 3

INSTALLAZIONE SU HD: NO
MEMORIA: 1 MB

COMPATIBILITA':

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

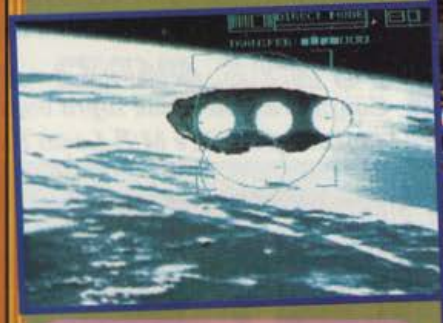
INFORMAZIONI: -

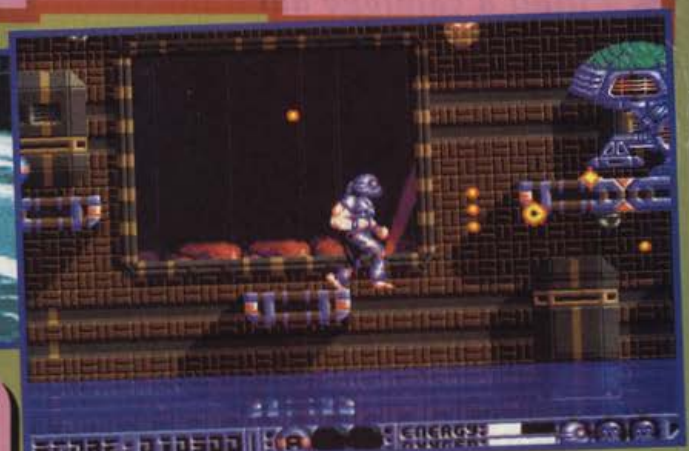
DEEP CORE

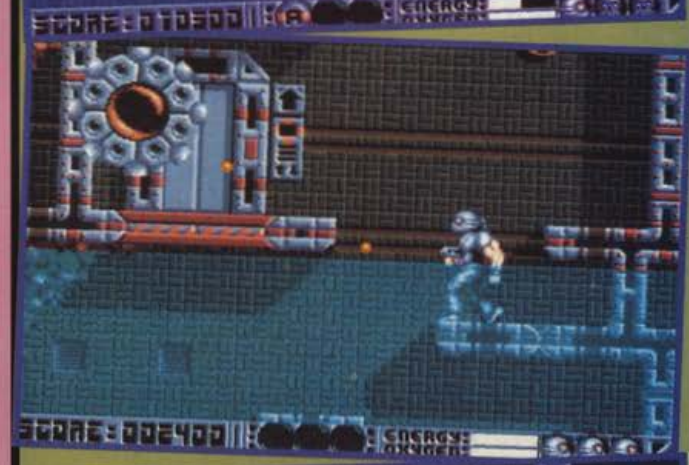
Gli alieni sarebbero capaci di rovinare qualsiasi cosa. Non abbiamo finito di smaltire i postumi delle vacanze al mare con belle ragazze (e bei ragazzi se qualche sperduta rappresentanza femminile è in ascolto), tonificanti nuotate, nottate in "disco" e insomma ricordi positivi, che subito gli ultraterrestri ti preparano una invasione nel profondo del mare. Ogni contatto con la base militare subacquea bersaglio degli alieni è perso: non vi resta che indossare la supertuta e imbracciare la vostra mega-arma del giudizio. E dire che poco prima indossavate bermuda, pinne, e tra le braccia avevate un fantastico esemplare femminile!

ACQUA DUE O

Come al solito, all'inizio del gioco i vostri datori di lavoro vi forniscono il solito equipaggiamento striminzito, che si traduce in una pistolettina con cui fare un po' di solletico agli alieni. Fortunatamente però più uccidete e più speranze avete di guadagnarvi versioni migliori di ordigni distruttivi: spari tripli e laser superconcentrati foreranno carni aliene molto più comodamente. Il gioco comunque non si limita al puro massacro: utilizzando ascensori, teletrasportatori e chiavi di accesso per le porte avrete un bel lavoro da boy scout da fare finché non arrivate all'uscita. Se vi interessa anche sopravvivere, sarà meglio che ogni tanto vi riforniate di scorte di ossigeno, rilasciate anche queste da alieni fulminati dai vostri colpi.









Bah, non è che Deep Core impressioni più di tanto: carina l'intro, ma all'inizio sembra uno dei tanti platform/sparatutto. "Se ne può fare a meno" è stato il mio primo pensiero, ma dopo averci giocato uno zinzino devo ammettere di esserne rimasto piuttosto intrippato. Non saprei dire precisamente perché, ma Deep Core si fa giocare. Graficamente varia da medio a buono; alcuni alieni non sono particolarmente fluidi ma gli effetti dell'acqua meritano una citazione speciale. Il personaggio si governa tranquillamente, con nessun problema di salti da piattaforma a piattaforma, cosa importante in un gioco del genere. L'unico problema è che forse il gioco è un poco ripetitivo: il massimo che viene offerto sono nuovi alienoni di dimensioni aumentate e dopo cinque o sei livelli avvertirete un po' di noia. Ma per un gioco che tutto sommato vuole essere uno dei tanti e non pretende di più, posso dire che acchiappa abbastanza e gli appassionati godranno ore di sano divertimento blastoide. Più di questo gli aficionados non chiederanno.

MAD MAX

LOTUS

CIG HIT

Queste sono le cose che mi piacciono! Questi sono i veri fenomeni che fanno contrapporre nella maniera giusta un computer ad un altro! Di cosa sto parlando? Dell'eterno dualismo poligoni-bitmap, di quesiti tipo "fino a che punto un PC può essere arcade?", "Che ruolo può avere una grafica a sprite in un mondo dominato da poligoni e texture mapping?". Tranquilli, non voglio aprire il nuovo corso dei Programmi dell'Accesso, ma vi dò una notizia bomba: il buon vecchio Lotus sul PC è nettamente meglio della versione Amiga ma non prenderà più di 90%! Perché? Leggetevi commento e pagella e ci rivediamo nelle pagine della posta!









Poligoni? Naah. Texture-mapping? Bleah! Frattali? Uffaaaa! Ma insomma non l'avete mai visto un gioco automobilistico ARCADE? Sì, quelli in cui senza neanche l'ombra di una regola prospettica o di miliardi di funzioni attivabili da tastiera ci si divertiva un casino! E non ho paura di dirlo: Lotus è uno dei migliori giochi di macchine che mi sia capitato di vedere sul PC, anche perché da giocarsi in due è semplicemente fantastico, senza uno straccio di rallentamento che angustiava gli amighisti! "Pazzo blasfemo! Come osi infangare il PC con questa sacrilega affermazione?". Aridaje, ma chi l'ha detto che un gioco non può essere grande anche senza sfruttare le caratteristiche proprie di una macchina!?!? Lo dico e lo ripeto: grande Lotus, senza 256 colori, senza tetraedri e parallelepipedi, senza niente. "E io due milioni per il 486 allora cosa li ho spesi a fare?". Vabbè, ci vediamo nelle pagine della posta...

PAOLO CARDILLO

LOTUS, LOTARUM, LOTIS, LOTUM, LOTUSQUE

Essendo la sua prima apparizione su PC alla Gremlin hanno pensato di lasciargli il nome generico di "Lotus" ma dietro a ciò si nasconde nientemeno che il terzo capitolo della saga su Amiga, al quale questa versione è assolutamente identica. Riassumiamo i punti salienti:
SPLIT SCREEN: possibilità di giocare in due con schermo diviso orizzontalmente.
MODI ARCADE E CHAMPIONSHIP: nel primo caso si corre contro il tempo, nel secondo conta invece la posizione della macchina per i punti in classifica.
EDITOR DI PERCORSI: possibilità di "progettare" un percorso alterando i seguenti parametri: tipo (circuito chiuso o aperto), curve (percentuale di "flessuosità" del percorso), angolosità (curve strette o larghe), lunghezza del percorso, quantità di dossi, ripidezza (dei dossi), difficoltà (avversari più o meno aggressivi, tempo disponibile), "sparpagliamento" (dello scenario: alberi tutti belli in fila o boscaglia sparsa dappertutto?), ostacoli (presenti sul percorso), scenari (rally, futuristico, notturno, risaia, montuoso, nevoso, lavori in corso, tempesta, deserto, nebbia, autostrada, ventoso, foresta). Tutte le scelte verranno riassunte in un codice che identificherà il percorso creato: il gioco consente di memorizzare ogni percorso creato in una serie che costituirà il vostro campionato personalizzato.

PC

GREMLIN

SVILUPPATORI: CYGNUS SOFTWARE

AUTOMOBILISTICO

GRAFICA	84	Veloceee! Anche con lo split-screen! Qualche ritocco alla grafica Amiga si poteva fare.
SONORO	78	Nulla di paragonabile alla resa dell'Amiga... ...ma i motivetti sono rimasti gli stessi.
GIOCABILITA'	93	Galattica la sfida a due!.
LONGEVITA'	93	Le opzioni consentono tonnellate di soluzioni: praticamente eterno.
GLOBALE	90	Chi l'ha detto che PC, Amiga e console sono così diversi? (Eh, eh, chissà che putiferio che scateno! - Paolo)

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

N° DISCHI: 1

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 1.3

CONFIGURAZIONE MINIMA: PC 386 12 MHZ

INDICAZIONI: PROVATO SU PC 486 33 MHZ

LANDS OF LORE

THE THRONE OF CHAOS

Ne parlavano tutti ed eccolo finalmente qua! L'ennesimo parto dei Westwood Studios, da molti abbastanza giustamente considerato come Eye of the Beholder 4. Ma Lands of Lore può vantare alcuni pregi che ne decretano la (leggera) superiorità rispetto al trittico di casa SSI. Pima fra tutti l'ottima introduzione che ci racconta una storia se vogliamo non originalissima, ma che è inserita benissimo nel gioco e sviluppata ancor meglio. In pratica c'è un certo Sir Richard (amato sovrano di un vasto regno) che vi incarica di cercare un certo anello per fermare la potentissima strega Scotia che si è appena impadronita di un portentoso amuleto che le conferisce l'abilità di cambiare forma a piacimento. Col piccolo particolare che mentre voi uscite a cercarlo la strega avvelena il re, per cui i maghi del regno, che presi di sorpresa, non possono far altro che "cristallizzarlo" e incaricare voi di trovare l'antidoto. Impresa ardua, se si tiene conto che l'elisir necessario esiste solo in una certa torre e che mentre voi siete ancora là a cercarla il re (ancora!) viene rapito e avrete il vostro bel daffare per rimettere tutto a posto!





Ma dico, cosa succede? Si sono tutti bevuti il cervello. Non faccio altro che sentire che Lands of Lore è bellissimo, strepitoso, il migliore RPG alla Dungeon Master mai scritto, ecc., ecc. Ma finiamola una buona volta e siamo realisti: il solo fatto che l'abbia fatto la Westwood non è una buona ragione per dire "meraviglioso!" senza neanche vederlo. La verità è che molta gente si è fatta influenzare e forse si è dimenticata che già in passato avevamo visto una grafica migliore di questa e se si toglie a Lands of Lore l'unica vera innovazione (che è un effetto di movimento abbastanza fluido di casella in casella quando si cammina) rimane un gioco tutto sommato convenzionale per gli (ottimi) standard del genere. Okay: sono il primo a dire che è un'innovazione da non prendere alla leggera. In effetti ho provato a disattivare questa peculiarità per "allinearlo" alla concorrenza e devo dire che perdeva parecchio in realismo. Comunque, fermo restando che il programma è più che buono sotto diversi punti di vista, vorrei che tutti la smettessero di confezionare complimenti esagerati. In fin dei conti ho già giocato un bel po' e posso dire che si gioca per un bel pezzo all'esterno circondati soltanto da alberi. Dove sono finiti i meravigliosi scenari "pietrosi" del primo Beholder? Mi mancano. Parecchio!

FABIO D'ITALIA

INTERFACCIAMICHEVOLMENTE

Il sistema punta e clicca che ha tanto spopolato fin dai tempi di Dungeon Master, coi tempi lentamente affinatosi, non ha bisogno di presentazioni. Ne ha bisogno invece la nuova automappa (la migliore che io abbia mai visto) almeno in virtó del fatto che segna automaticamente le posizioni anche di meccanismi e passaggi segreti. E il tanto paventato stile di gioco (dei primi due Beholder che non avevano automappa) con interruttori semiinvisibili e passaggi tutti da scoprire? Alle ortiche, a quanto pare. Qui è tutto più facile e i problemi generalmemte sono pochi. E se è per questo anche l'inventario è completamente cambiato e si è passati ad un mega-sacco che contiene tutti gli oggetti non equipaggiati dai vostri uomini. Ora sì che é tutto più facile. Poi le magie: all'inizio avete solo la magia Spark (offensiva) e potete solo scegliere tramite icone la sua potenza da 1 a 4. Poi col tempo ne apprenderete di nuove e apparirà sulla sinistra una piccola pergamena (niente magie inutili, sia chiaro, qui è TUTTO funzionale) in cui potrete scegliere la magia che tutti i vostri uomini useranno fino alla prossima selezione.









EYE OF THE BEHOLDER 3 VS. LANDS OF LORE

Della difficoltà di Beholder 3 se ne è già parlato, ma forse non tutti sanno che tale gioco è pure (stranamente) lentissimo in caricamenti e salvataggi (e questi ultimi occupano una barca di spazio). Lands of Lore, invece, è tutt'altro che lento (contrariamente a come dicono certe riviste che ci spacciano come pressoché indispensabile lo Smartdrive per ovviare a presunte lentezze e che senza dubbio hanno recensito versioni non definitive...), salvo qualche sacrosanta attesina per i cambi di scenario. Volendo comparare la tecnica, devo lasciare la gara in sospeso visto che la fattura grafica di Beholder, leggermente migliore, perde qualcosa in fatto di realismo se si considera anche lo scroll del concorrente. Ma non dimentichiamo le introduzioni: nettamente migliore Lands! Nel campo delle magie, poi, è più che altro questione di gusti: si tratta di scegliere la professionalità (di Beholder) la praticità e la semplicità (di LOL). Io preferisco la prima, gli avventurieri in erba apprezzeranno moltissimo la seconda. La differenza la fanno dunque la semplicità e la velocità: meglio Lands of Lore, grazie anche, se vogliamo ad una trama ben congegnata.





Sono perfettamente d'accordo col mio sanguinolento collega, ma vorrei ribadire un concettuccio per lui accessorio e per me invece essenziale: cosa c'è di nuovo graficamente rispetto alla solita accozzaglia targata Beholder eccetera? Beh, l'effetto grafico di "smooth scrolling" da una casella all'altra. E non potevano almeno fare una camminata fluida al cento per cento, senza per questo bloccarsi inevitabilmente appena inizia la nuova casella, per poi ripartire con lo spostamento anche quando il cursore viene tenuto premuto? In fin dei conti in Space Hulk, che presentava una tecnica analoga, non c'era forse una continuità qui assente? Un piccolo dettaglio che rovina una realizzazione buona sotto diversi aspetti. In ogni caso sono il primo a dire che parte della colpa della non eccelsa fattura degli scenari (leggermente inferiore addirittura se confrontata col primo episodio di Beholder!) è da imputare proprio a questa innovazione che vorrebbe ridurre un attimino le distanze dal mondo texturizzato di Underworld (ovviamente di strada ne manca, sia chiaro). Se comunque siete alla ricerca di un RPG che non sia orientato ad esperti (proprio come il pió diretto concorrente, Beholder 3), probabilmente la semplicità e l'immediatezza di Lands of Lore vi conquisteranno.

PAOLO CARDILLO

IL FUTURO DEGLI RPG?

Lo so. Lands of Lore non cerca il futuro, né tantomeno introduce alcun suggerimento veramente nuovo e importante per un nuovo super RPG. Vuole soltanto piacere e ci riesce piuttosto bene. Ma ancora adesso mi rimane il dubbio. I Westwood sono tipi innovativi, per cui come mai si sono limitati a fare un gioco tutto sommato convenzionale e molto pió facile da risolvere, ad esempio, di Beholder 2? Non è che stanno pianificando un Lands of Lore 2 in stile Ultima Underworld? Non ce l'ha detto nessuno ma io tutto sommato non escludo la possibilità. In fin dei conti la discussa nuova routine di camminata non è forse un timido passo avanti verso gli scenari virtuali?



PC

VIRGIN

SVILUPPATORI: WESTWOOD

GIOCO DI RUOLO

GRAFICA	85	*Non è meravigliosa come tutti dicono... Ma è sempre un gran lavoro.*
SONORO	89	*Ottimo il sonoro dell'introduzione. Buono nel resto del gioco.*
GIOCABILITA'	94	*Salvo qualche dettaglio qua e là, è uno degli RPG in soggettiva più "amichevoli" mai visti.*
LONGEVITA'	81	*Di roba dentro ce n'è tanta. Ma se devo essere sincero mi sembra un po' facile.*
GLOBALE	87	*Non mi convince la longevità e né la fattura grafica è leggermente inferiore a quella della concorrenza. Poi tutti al giorno d'oggi vorrebbero solo Underworld...*

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

N° DISCHI: 8

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 19

CONFIGURAZIONE MINIMA: 286 2 MB RAM

INDICAZIONI:
PROVATO SU PC 486 50 MHZ

BATTLE ISLE '93

AMIGA

BLUE BYTE

SVILUPPATORI: INTERNI

STRATEGIA

GRAFICA 87
Ottimo il livello di dettaglio di mezzi e terreno

SONORO 82
Una buona scorta di rumori "bellici"

GIOCABILITA' 89
Decisamente acchiappante anche per la facilità di gestione

LONGEVITA' 90
Vi assorbe e non vi lascia più

GLOBALE 89
Ottimo sotto tutti i punti di vista, a parte il computer che "ragiona" troppo

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

N° DISCHI: 3

INSTALLAZIONE SU HD: NO
MEMORIA: 1 MB

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

Il cervello, questo meraviglioso organo ancora oggi non del tutto compreso dalla scienza. La guerra, questo fenomeno che porta morte e distruzione. Metteteli insieme e cosa ottenete? Cervella morte spappolate sul tavolo del vostro macellaio di fiducia? Nemmeno per sogno, ottenete uno stimatissimo gioco di strategia! Battle Isle '93 rientra tra i più classici del genere: piano di gioco a celle esagonali, un fracco di mezzi motorizzati e volanti con sete di distruzione incorporata e mappe che iniziano come minuscoli volantini e finiscono per diventare giganteschi lenzuoli topografici. Ogni mezzo naturalmente ha le sue brave caratteristiche e lo scopo finale è far fuori il quartier generale nemico. Potendo giocare sino in otto, immaginatevi il casino!

PER IL QUARTIER GENERALE? DIECI ESAGONI A DESTRA!

Una delle ottime caratteristiche di Battle Isle 93 è che i mezzi più combattono, più acquistano esperienza che si traduce in una maggiore efficacia nelle battaglie a venire. A parte l'esperienza, i vari mezzi possono guadagnare in termine di energia nei depositi sparsi sulla mappa o addirittura da alcune strutture nemiche: interessante il fatto che si possa sapere in anticipo di quanta energia è dotata una costruzione, risparmiandosi così dei viaggi a vuoto. Stessa cosa nelle fabbriche, ma in più queste possono produrre nuovi veicoli bellici. Se riuscite a raccogliere i cristalli di energia, potete usarli per donare energia a fabbriche e depositi e farli così funzionare più a lungo.







Non ci sono per nessuno. Sono impegnato al terzo livello di BI 93 e sono talmente intrippato che non vi dico: disporre le armate, puntare il bersaglio e fuoco! Le istruzioni lo paragonano agli scacchi, cosa un po' pretenziosa ma se entrate negli schemi del gioco capite che è veramente tosto. In ogni caso, se non avete pazienza è meglio che vi sintonizziate su un altro canale: questo gioco richiede la vostra concentrazione totale e tanto tempo e in più non si può nemmeno salvare la partita nel mezzo di un livello. Ciò significa che vi ci vorra' grande tolleranza negli enormi livelli avanzati. Bello il fatto che le armate acquistino maggiore efficienza man mano che si procede, cosa che rende più difficile la scelta tra il riparare le vecchie unità o mantenerle in gioco per far acquisire loro maggiore "esperienza". Bisogna anche dire che il computer utilizza spesso un sacco di tempo per prendere le sue decisioni specialmente nei livelli avanzati in cui ci sono parecchi mezzi in gioco. Nel complesso comunque il gioco assorbe in maniera esagerata e vi consiglio di lasciar detto dove di giocare a Battle Isle 93 perché potrebbero non sentire vostre notizie per molto!

PAOLO CARDILLO

DUELLOMACCHINA

Futuristiche e distruttive, le macchine da guerra di BI93 si distinguono tra loro per mobilità su specifici terreni, gittata dei colpi e forza difensiva. Ecco le caratteristiche di alcuni:



FAV-2b BUSTER: Molto mobile. Razzi a lunga gittata. Indifeso contro attacchi diretti.



BA-3 PIRATE: Aeronave efficace contro bombardieri e cargo, ma in pericolo contro intercettori veloci.



AD-7 MAGIC: Estremamente manovrabile e potente nelle battaglie aeree. Colpisce bersagli aerei a distanze superiori di un carro antiaereo.



R-4b DEMON: Alti valori di attacco. Adatto per catturare costruzioni nemiche. Lento.



SR-100 FLAME: Colpi a lunga gittata e gran quantità di munizioni. Molto vulnerabile, però.



HG-13b ANGEL: Molto manovrabile, lunga gittata, indifeso contro attacchi diretti.

videogames AMIGA PC

PERGIOCO

speciale videogames del mese

Videogames in arrivo

CD ROM

COATES
DAY OF TENTACLE ITALIANO
EMPIRE DELUXE
FINE ART
KLOTSKY
MARIO IS MISSING
MAD DOG MC CREE
NAPOLEONICS
OFFICERS BOOKCASE
PENTOMINO
PUBLIC ARTS
RETURN OF THE PHANTOM
SPACE APOLLO
SUPER GAMES FOR DOS
SUPER GAMES VOL.2
TERRORIST GROUP
USA WARS WWII
VICTOR VECTOR 1

PC

ACES OVER EUROPE
AFRICAN TRAIL SIMULATION
B WING (esp. X WING)
BODY BLOWS
DARKSIDE
DRACULA
FLIGHT SIMULATOR 5
GOAL
HUMANS INSULT TO INJURY
KING'S QUEST VI ITALIANO
LINKS 386 MAUNA KEA
MIND CASTLE
PATRIOT ITALIANO
PRIVATEER
SHADOW CASTLE
SILVER SEED (esp. Ultima)
SIM CITY CLASSIC
TOM LANDRY FOOTBALL
V VICTORY IV
WARLORDS II
WING COMMANDER ACADEMY

AMIGA

COMBAT AIR PATROL
DRACULA
HIRED GUNS

MACINTOSH

CAESAR PALACE
CARRIERS AT WAR
OMAR SHARIF
PATHWAY TO DARKNESS
SIM CITY CLASSIC

console e miniature... tutti i giochi

CD ROM

CD ROM PC

giochi

B17 FLYING F. & SILENT SERVICE	99900
BATTLE CHESS	99900
BETWEEN HEAVEN AND HELL II	79900
BLUE FORCE	109900
CARMEN SANDIEGO DE LUXE	99900
CAUTIOUS CONDOR	89900
CD GAME PACK II	99900
CONAN THE CIMMERIAN	99900
CRYSTALIA	149900
CYBERNETIC RANGER	79900
DAY OF THE TENTACLE	109900
DUNE	169900
EYE OF THE BEHOLDER III	69900
GAMES 1993	49900
GUNSHIP 2000	99900
INCA	149900
INDIANA JONES Fate of Atlantis	99900
JUST GAMES! JOYSOFT	29900
JUTLAND	139900
KING'S QUEST V	79900
KING'S QUEST VI	69900
LOOM	69900
LORD OF THE RINGS	139900
MANTIS XF5700 Experim. Fighter	59900
ROTOR	99900
SECRET OF MONKEY ISLAND	59900
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	99900
SHAREWARE 2 THE MAXX	39900
SHAREWARE APRIL 1993 Vol. 1	49900
SHAREWARE AVALANCHE	79900
SHAREWARE HEAVEN	49900
SHERLOCK HOLMES VOL.I	49900
SHERLOCK HOLMES VOL.II	149900
SHERLOCK HOLMES VOL.III	149900
THE 7th GUEST	139900
THE DAGGER OF AMON RA	109900
ULTIMA I-VI	79900
ULTIMA UNDERWORLD I & II	169900
UP ALL NIGHT	79900

curiosita varie

ADA	49900
ADVENTURES	79900
AMERICAN HISTORY Vol. 1	109900
BEST OF STOCK VIDEO	219900
DARWIN	149900
ELECTRICITY & MAGNETISM	79900
FAMOUS FACES	169900
FRACTAL ECSTASY	79900
FULL BLOOM	69900
GIF IT NEWS	49900
GROOVES	249900
KGB-CIA WORLD FACTBOOK	79900
LAN MASTER	69900
MARS EXPLORER	99900
MEGACLIP	39900
NATURAL WONDERS VOL.2	129900
OCEAN LIFE Western Pacific	69900
PANORAMIX CD	239900
PC GRAPHICS ANIMATION FESTIVAL	49900
POWER TOOLS	109900
PROJECT GUTEMBERG	49900
QUICKTOONS	89900
SPACE IN MOTION	169900
SPACE TIME AND ART	169900
SPORTS IN MOTION	169900
THE ANIMALS!	49900
TIME ALMANAC 1992	229900
TROPICAL RAINFOREST	69900
U.S. PRESIDENT	79900
VIDEOS FOR WINDOWS	69900
WORLD ATLAS	99900

CD ROM Macintosh

BEAUTY AND THE BEAST	109900
HELL CAB	189900
HOW COMPUTERS WORK	139900
IRON HELIX	169900
QUICK TIME: THE CD 1993	79900
SPACESHIP WARLOCK	159900
WHO KILLED SAM RUPERT	79900

BOARDGAMES e Role games

Videogames CABINA PILOTA PC

i prezzi possono variare

AUTO	
GRAND PRIX	109900
CARRI ARMATI	
M1 TANK PLATOON	39900
COMPILATION	
COMBAT CLASSICS	89900
FANTASCIENZA	
ARMOUR GEDDON	79900
BATTLETECH POWERHITS	79900
EPIC	79900
MANTIS XF5700 Experim. Fighter	129900
STARGLIDER 2	24900
X WING	119900
X WING IMPERIAL PURSUIT	79900
XENOBOTS	79900
VOLO BELLICO	
AIR COMMANDER	89900
AIR WARRIOR II	99900
ACES OF THE PACIFIC	99900
ACES OF THE PACIFIC WWII:1946	69900
AIR COMBAT Chuk Yeager's	79900
AV-8B HARRIER ASSAULT	99900
B17 FLYING FORTRESS	99900
BIRDS OF PREY	109900
DOG FIGHT	139900
F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	89900
F-15 STRIKE EAGLE III	109900
F-19 STEALTH FIGHTER	49900
FALCON 3.0	109900
FALCON 3.0 FIGHTING TIGER	69900
FALCON 3.0 MIG-29 DEADLY ADV.	89900
HARRIER JUMP JET	109900
JETFIGHTER II	89900
JETFIGHTER II MISSION DISK	69900
MIG-29M SUPERFULCRUM	79900
REACH FOR THE SKIES	99900
RED BARON	99900
SECRET WEAPONS LUFTWAFFE	99900
STRIKE COMMANDER	119900
STRIKE COMMANDER SPEECH PACK	89900
TORNADO	99900
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119900
COMANCHE MISSION DISK 1	79900
GUNSHIP 2000	89900
GUNSHIP 2000 SCENARIO	69900
VOLO CIVILE	
A320 AIRBUS	99900
ATP FLIGHT ASSIGNMENT	99900
ATP HAWAIIAN ODYSSEY SCENERY ADV.	49900
ATP SCENERY COLLECT. CALIFORNIA	99900
ATP SCENERY COLLECT. GREAT BRITAIN	99900
ATP SCENERY DISK 12	49900
ATP SCENERY DISK 7	49900
ATP SCENERY DISK 9	49900
ATP SCENERY DISK WESTERN EUROPEAN	49900
ATP SOUND,GRAPHICS & AIRCRAFT UPG.	49900
ATP USA EAST	119900
ATP/FS AIRCRAFT & ADVENTURE FACTORY	79900
ATP/FS AIRCRAFT & SCENERY DESIGNER	89900
ATP/FS ATP SCENERY DISK ITALY	119900
ATP/FS INSTRUMENT PILOT SCEN. WEST	159900
STUNT ISLAND	129900

negozio — PERGIOCO **MILANO** via San Prospero 1

negozio — PERGIOCO **ROMA** via Degli Scipioni 109

vendita telefonica — PERGIOCO **MILANO** vendita telefonica per tutta Italia: tel. 02/ 874580 - 874593

c'è COMPENDIO GIOCHI NEWS in omaggio da PERGIOCO e bollettino settimanale console

CLASH OF STEEL

Arrieccoci! Di nuovo la SSI colpisce. Colpisce al cuore, dato che ci serve in tavola l'ennesimo simulatore bellico della seconda guerra mondiale. Ma chi siamo noi per criticare? Se è buono, va sempre bene. Ordunque, come impostazione COS non è assolutamente niente di speciale: mappa ad esagoni, divisione in turni, punti di produzione, unità di movimento; insomma, classico retaggio. Le novità iniziano quando guardiamo il contorno. Avete mai visto un simulatore bellico in cui bisogna giocare in diplomazia? Bene, qui si può. E uno in cui c'è da scegliere su quali tecnologie militari investire? Questo lo richiede. E, infine, uno che vi permette di gestire tutta la flotta nave per nave? Eccolo qua. Meno male che la SSI tiene molto a restare la campionessa dei giochi bellici!

PC

SSI

SVILUPPATORI: INTERNI

STRATEGICO

La solita minestrata. L'alta risoluzione non aggiunge alcunché.	73	GRAFICA
Tanti begli effetti digitalizzati che danno la carica.	82	SONORO
Nella norma per il genere.	78	GIOCABILITA'
Non c'è male. Diversi scenari e difficoltà variabile.	82	LONGEVITA'
Niente di rivoluzionario, ma aggiunge qualcosa alla produzione media del genere.	81	GLOBALE

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

N° DISCHI: 1

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 2.4

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386 2 MB

INDICAZIONI:
PROVATO SU: PC 486/50 MHZ

Ueppa! Non sono uno sviolinatore di bellicume, ma isto prodotto stimola i miei calli mentali nella misura in cui rialza la posta nel settore. Sapete, io amo l'originalità, e finalmente mi posso divertire a combinare un po' di casino diplomatico nel mondo mentre dalle casse acustiche esce il rombo dei miei panzer che stritolano le teste dei soldati nemici. E' una soddisfazione invero inebriantella, ma che come sempre consiglio solo agli appassionati perché solo loro potranno apaprezzare come si deve sei scenari per riscrivere la storia con le loro stesse manine. Insomma? Minga mal: roba nuova, abbastanza giocabile e immediato da usare, e tante opzioni.

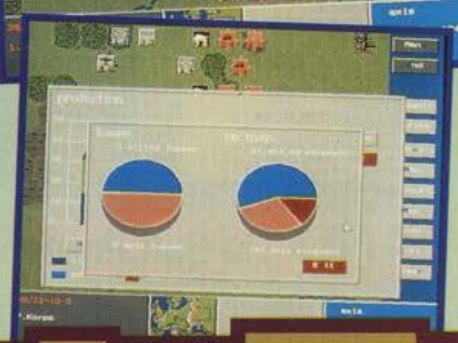
PAOLO CARDILLO

AZIONE, GESTIONE, DISTRUZIONE!

Per quanto riguarda il controllo siamo abbastanza alle solite: si usa il solito mouse per i vari menu di cui il gioco fa uso. La mappa scorrevole occupa la solita megafinestra in alto a sinistra, con una finestrina di compendio in basso che fornisce una visione d'insieme tipo "sbirciamo dal buco della serratura". Sulla mappa si muovono le solite icone in stile punta e premi: si indica l'unità, si segna la destinazione, e ci si gode il movimento. Ogni icona comprende due gentilissime cifre che vi indicano il potenziale offensivo e motivo dell'unità, permettendo un gioco abbastanza immediato. Come se non bastasse, il menu di opzioni sulla destra permette di richiamare valanghe di schermate extra con tutte le varie possibilità che la mappa principale non può includere.









LE 3 T: TECNICHE, TRUCCHI E TATTICHE

Questa sim vi consente di usare attacchi coordinati delle tre forze d'armata: esercito, aviazione e marina, così potrete impegnare il nemico su più fronti. Ma guai a dimenticare che una guerra è fatta anche di fabbriche e rifornimenti, dato che dovrete tenere alto il vostro potenziale di approvvigionamento. Dovrete stabilire ogni volta se sarà più uitile sviluppare tecnologie nuove con poca produzione o produrre miliardi di unità secondo vecchie tecnologie. E dovrete pure fare la spesa di militaria con saggezza, dato che i soldi non sono infiniti, mentre le vie che menano alla sconfitta sì.

NICKY 2 - MICROIDS

Se trovo quel disgraziato che ha inventato le piattaforme... Beh, scherzi a parte, eccoci qua di fronte all'ennesimo gioco in cui si saltella, si trovano bonus, oggetti, nemici sparsi e si apprende, come di consueto, che voi vi trovate a fare tutto questo perché c'è stato uno sbalzo temporal-spazial-popolare che vi ha scaraventato in sei luoghi assurdi in cui dovete trovare la fatidica uscita. Checciavrà mai di particolare un gioco così? Sicuramente si appoggia a una quantità esasperata di bonus e controbonus, cosa che farà piacere agli appassionati: certo alcuni sono da trovare con l'intelligenza (intuendo il percorso per arrivarci) altri li trovate casualmente. Alla fine insomma Nicky 2 è il classico prodotto da destinare agli appassionati, perché non ha nulla di effettivamente diverso dalla marmaglia che l'ha preceduto, ed era una marmaglia bella consistente.



AMIGA	
GRAFICA	79
SONORO	81
GIOCABILITA'	80
LONGEVITA'	82
GLOBALE	80

YO! JOE! - HUDSON SOFT

Platform, platform e ancora platform! Quanti ne abbiamo visti per Amiga negli ultimi tempi? Beh, però bisogna ammettere che con due personaggi come quelli di Yo! Joe! non avevamo ancora avuto a che fare: un tizio con un superciuffo imbrillantinato e un altro tamarro con foulard in testa. Il gioco può essere anche giocato in due truzzi in contemporanea ed è parecchio divertente, in special modo per le ambientazioni: molto bella quella cittadina con tanto di murales. Inoltre, un pizzico di varietà: c'è pure una sezione sparatutto con caterve di livelli di parallasse (e qualche rallentamento). Graficamente e sonoricamente ottimo, Yo! Joe! non può essere definito un acquisto indispensabile, ma se i piattaformisti vogliono continuare a sollazzarsi alla faccia di chi gioca a tutti gli altri generi, non rimarranno delusi



AMIGA	
GRAFICA	88
SONORO	85
GIOCABILITA'	86
LONGEVITA'	84
GLOBALE	86

POOL 256 - VIRGIN

CVG AIT

Che Archer McLean sia un mito ormai l'hanno capito tutti: è da tempo immemorabile ormai che non sbaglia un colpo (il suo capolavoro rimane a mio avviso International Karate+, il più grande picchiaduro mai comparso su un computer) e adesso si occupa pure di rifare il look a suoi titoli precedenti: Pool ha infatti appena acquisito i canonici 256 colori su PC! Gioia, tripudio e anche un filo di delusione: è vero che adesso le palle sono sfumate ma dove mi aspettavo di più era dalle palle numerate; i numeri infatti rimangono fissi e non seguono la rotazione della pallina: un possessore di 486 probabilmente si sarebbe aspettato un effetto grafico un po' più "simulativo" e per questo bisogna dire che Pool 256 non strabilia più di tanto rispetto alla precedente versione (non sono cambiate neanche le opzioni). Ma va detto che Pool rimane anche unico, sicuramente il miglior simulatore di biliardo di tutti i tempi, e resta caldamente consigliato a tutti.



PC	
GRAFICA	85
SONORO	80
GIOCABILITA'	90
LONGEVITA'	90
GLOBALE	90

SILVER SEED - ORIGIN

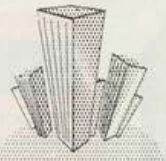
Continua l'eterna peregrinazione di Lord British nei meandri del suo mondo incantato: stavolta l'avventura si svolge al di fuori dell'Isola del Serpente (quasi dimenticavo: Silver Seed è un disco di espansione per Ultima VII part 2) e vi vedrà vagare incontrando la solita marmaglia di maghi, stregoni, guerrieri con lo scopi di ritrovare il seme magico che darà vita al cosiddetto Albero dell'Equilibrio (traduzione di Tree of Balance, per i più schizzinosi avventuri). Trattandosi di un'espansione in piena regola, Silver Seed non muta minimamente la struttura di Serpent Isle. Occupa 4 Mega su hard disk, che aggiunti ai venti e passa della versione originale fanno un bel malloppazzo per ogni appassionato. Passo e chiudo, in attesa di Ultima VIII, in fase di programmazione: per ulteriori informazioni vedi articolo ECTS.



PC	
GRAFICA	95
SONORO	90
GIOCABILITA'	89
LONGEVITA'	90
GLOBALE	89

Computer *Land*

Via Trieste , 6 CASSANO M.AGNAGO (VA)
Tel. 0331 / 204074 - 281343





Computer Land 2
Via IV Novembre n.66
Cassano Magnago (VA)

PROSSIMA APERTURA SOLO PER RIVENDITORI

Console Empire DISTRIBUTOR

VIA Trieste 6 a , Cassano M.go (VA)

per informazioni 0337-397860

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

NOVITA`
S.Famicom
S.Nes
Wining Post
Final Set
Mortal Combat
Torneko's Adventure
Darius Force
Sengoku Densho
GS God Sweeper
Shima Kosaku
Dig & Spike V-Ball
Mario & Wario
Spellcraft
Utopia
Kendo Rage
Rock & Roll Racing
Ren-n-Stinpy
Railroad Tycoon
Champ L. Soccer
Super Widget
Cool Spot
Ultima False Prophet
Claymates
Clayfighters
Plok
Asterix
Jurassic Park
Mr.Nutz
Might & Magic III
Wizard Of Oz
Young Merlin
T2 Judgement Day

NOVITA`
NEO GEO
Top Munter
Art Of Fighting II
Magician Lord II
Fatal Fury Spec.

NOVITA`
Lynx
Double Dragon
Jimmy Connors
Gordo 106
Monkey Island

NOVITA`
Nintendo 8 Bit
Cartoon Workshop
Jurrasic Park
Mighty Final Fight
Asterix

NOVITA`
Sega Megadrive
Genesis
Mig 29 Fulcrum
Waynes World
Hook
Stokers Dracula
F-15 Strike Eagle II
Mortal Combat
Sun Of Chuck
Best of the Best
Race Driven'
Bubble & Squeak
Dashin' Desperados
Ranger X
Gunstar Heroes
Jhodan Vs Bart
Mc Donald
Street Fighter II Plus

NOVITA`
Sega CD
Warau Salesman
Thunder Hawk
Popun Land
Monkey Island
Spiderman
Terminator
Indiana Jones
Dracula
Dune
Dark Wizzard
Fate Of Atlantis

NOVITA`AMIGA
IBM - CD IBM
Night Watch (VM 18)
MADDOG MAC CREE CD
Secrets of B.H. (VM 18)
Metal & Lace (Sexy)
M.S. Flight Simulator 5.0
Eight Ball Dix
Pirates Gold
Center Court Tennis
Return Of Phantom CD
Hidden Obsess. CD(VM 18)
Return To Zork
Strip Poker 3 SVGA
Lands Of Lore
Seymore Adv.(VM 18)
Dream Machine (VM 18)
Dragon Night III (Sexy)

NOVITA` Master System
Street Of RageFlash Gordon
MORTAL COMBAT

NOVITA`
PC Engine e
Turbo Grafx
Patlabor
Shin Megamitensei
Mahjong Sexy Clinic
Mahjong Sexy Beach
Star Ring Odissey
Yu Yu Hakusho
Cosmic Fant. 3 USA
Vasteel USA
Camp California

NOVITA`
Game Boy
Jurrasic Park
WWF III
Indiana Jones
Asterix
Adv. Of Pinocchio
Speedy Gonzales
Tom & Jerry
Mortal Combat
Final Fant. Legend 3
Nigel Mansel
Legend Of Zelda
Felix The Cat

NOVITA`
Game Gear
Street Fighter II
Mortal Combat
Hook
Dracula
Strider Return
Terminator 2

TUTTI I TITOLI SONO ORIGINALI DA JAPAN & USA

CARTONI ANIMATI IN LINGUA ORIGINALE. POSTERS GADGETS

HI TECH GAMES CONSOLE Computer Land

BLACK RAGE

UTILIZZA SCHEDE DA SALAGIOCHI
prodotto e distribuito da Computer Land Italia

MARTY 32 BIT

TATSUJIN	4D INTERN. TENNIS
GALAXI FORCE II	OUT RUN
AFTER BURNER	CYBERCITY
SPLATTER HOUSE	DEATH BRADE
RAYXAMBER	AZURE
MICROCOSM	OPERATION WOLF

OLTRE OGNI LIMITE:

MATSUSHITA 3DO

TOTAL ECLIPSE
LASER BLASTER
3D ROAD RUSH

32 BIT

LIVE FOOTBALL
REAL GOLF
JURRASIC PARK

TURBO R PANASONIC

La console degli RPG e dei Sexy Games

ATARI JAGUAR

64 BIT

RIPARAZIONI ED AMPIO SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA!!!

Modifica multi standard per caricare tutti i giochi Euro - Japan - Usa sul tuo megadrive.
Si eseguono inoltre modifiche per rendere compatibile il Mega CD Americano con quello Giapponese ed Italiano , e viceversa.

Megadrive - MegaCD - Game Gear -Game Boy - SuperNes - Pc Engine - Turbo R Panasonic - BlackRage - Marty 32BIT - Nec 32BIT - Matsushita 32BIT.

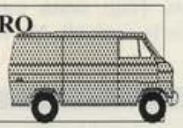
CARTONI ANIMATI **YAMATO** ,in Italiano :
Baoh ,Venus Wars , Macross , Cobra ,Golgo 13,
Lamu' , School Invasion ,Yoma , Ladius , Lupin III
"il castello di Cagliostro " , Applessed , Kamasutra ,
Lupin III " la pietra della saggezza. , Borgman , God Mars...
CARTONI ANIMATI **GRANATA** , in Italiano :
Devilman I e II , Ken Shiro.....
CARTONI ANIMATI (case varie) **V.M. 18 , SPLATTER....**



VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO



NOLEGGIO IN LOMBARDIA



LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGIOCHI PORTATILI

DIVERTIMENTO PORTATILE

DN

NUMERO 009
OTTOBRE 1993
~~£ 4.000~~

NUOVO !



FIRE FIGHTER

FUOCO E FIAMME SUL GAME BOY!

SOMMARIO

SPEEDY GONZALES
EEPA EEPA! ANDALAY ANDALAY! GAME BOY GAME BOY!

ECCO THE DOLPHIN
ABISSI A PORTATA DI MANO

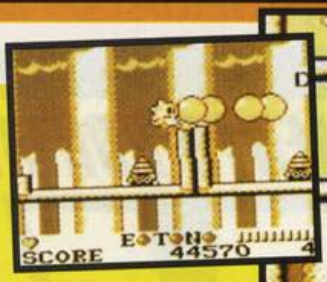
DOUBLE DRAGON
BELLA LI', BILLY LEE!

NEWS		68
DOUBLE DRAGON	GAME GEAR	70
ECCO THE DOLPHIN	GAME GEAR	72
ROBOCOD	GAME GEAR	74
SPEEDY GONZALES	GAME BOY	75
F-15	GAME BOY	76
THE HUMANS	GAME BOY	77
PROPHECY	GAME BOY	78
TEGEN SOCCER	GAME BOY	79
FIRE FIGHTER	GAME BOY	80

GAMEBOYGAMEGEARGAMEBOY

BOLLE FOREVER







Essì, i vecchi Bub e Bob sono stati miti giovanili immarcecscibili, e adesso che ne dite se vi dico che saranno ancora protagonisti sul Gibbì? Ebbene sì, sta per fare la sua comparsa il sequel autorizzato: Bubble Bobble Part 2! D'altronde essendo dinosauri non potevano comparire in un momento migliore (giuro che è l'ultima volta che parlo di dinosauri) eppoi lo schema di gioco sarà ancora simile per la gioia di grandi e piccini, mentre per la gioia di chi ama la varietà c'è un carico di nuovi mostri da affrontare attarverso le miriadi di intriganti livelli. Da spazzare dallo schermo sono fetecchie meccaniche, cimici rompipalle e odiosissimi clown solo per nominarne alcuni! Il Bubble Bobble originale ha venduto oltre un milione di copie: riuscirà lo seguito a fare altrettanto? Occhio a CVG per la recensione in arrivo!

MOTOSCONTRI E AUTOGUERRE

Arriva un pacco di divertimento per voi, fratelli lynxiani. Sta infatti per fare la sua apparizione sul piccolo mostro Atari Battle Wheels, un casino multigiocatore ambientato in una autostrada del futuro. Come potete vedere dalle foto la grafica è parecchio intrippposa, mentre l'anno è il 2019 (ogni riferimento a Blade Runner è puramente voluto) e la macchina che guiderete è una Corvette che deve mettere a tacere i motori nemici. Organizzando un bel link party, si potrà giocare sino in sei contemporaneamente; nel gioco potrete anche balzare fuori dalla macchina e dare la caccia alle vostre prede, ma ricordate: farete un po' di fatica a distruggere a piedi bolidi di qualche quintale! Da quel che abbiamo potuto vedere, il gioco è aggressione e distruzione allo stato puro, e non vediamo l'ora di mettere le mani sulla versione definitiva!





IL DUO SUL GAMEBOY!

Eheh, che mattacchione che sono, vi ho fatto credere che ci fosse un'espansione per trasformare il Gameboy in un Duo, eh? Ah, non ci siete cascati? Beh, allora parliamo di 'sto gioco: Frankie e Freddie Fidgett sono due piccoli topi di campagna che sono stati sottratti ai genitori mentre si stavano recando a New York e voi dovete aiutarli a riunire la famigliola! Il gioco propone qualcosa come 790 schermazzi di azione/rompicapo, in cui dovrete alternare l'utilizzo di Frankie e Freddie sfruttandone le rispettive potenzialità. La Elite sembra rinascere quando si tratta di Gameboy (la serie del Dr Franken è una figata) e questa cartuccilla da 2 Mb dovrebbe proseguire la tradizione. Graficamente, The Fidgetts non sembra male e se il mix di azione e puzzle funziona, il gioco dovrebbe essere un sicuro successo. Uscita prevista per novembre.



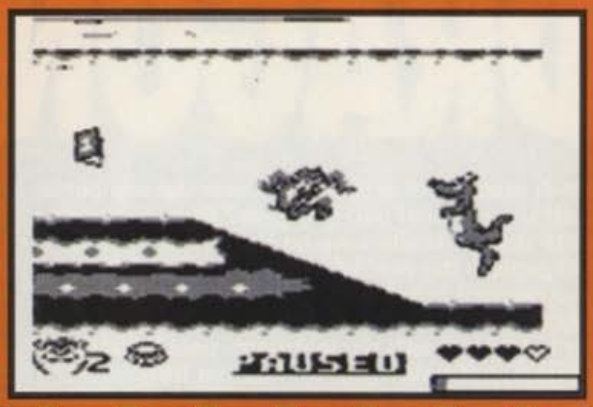


BILL & JIM VAN SUL LYNX

A parte 'sto titolo demente, è un piacere sapere che un mito videoludico come Double Dragon (da cui tra poco dovrebbe essere tratto un film) sbarcherà anche sul Lynx. La trama è sempre la stessa: la ragazza di Billy è stata rapita da una gang di fetentoni e starà a voi insieme col vostro fratellino spazzare le strade dalla feccia teppistica. In questo modo potrete strappare alla grinfie di Mr Big, il capo della banda criminale, l'amata pulzella. Double Dragon è stato già convertito con successo praticamente per tutti i formati e non è una sorpresa che qualcuno si sia deciso a farne la versione anche per Lynx. Dal poco che abbiamo visto, il gioco sembra identico alla versione primigenia da sala giochi che è una buona cosa ma fino a un certo punto, visto che il gioco potrebbe apparire un po' datato di questi tempi. Boh, occhio al prossimo numero e saprete tutto!



TAZBOY!





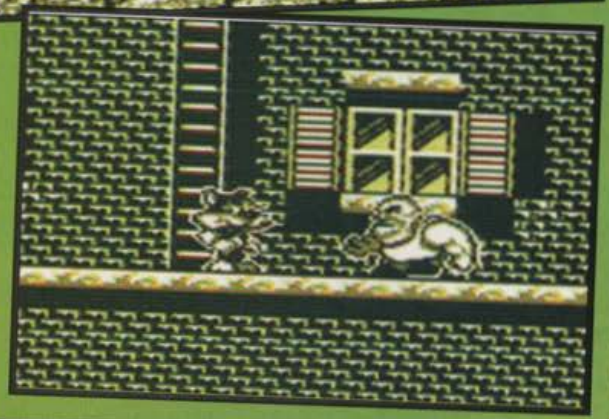
Taz, il demone tasmaniano, colpisce ancora: peccato che lo faccia nel modo sbagliato, facendosi convertire su Game Boy dalla versione peggiore di tutte quelle a cui ha partecipato: quella per il Game Gear! Comunque il personaggio è simpatico e un po' di varietà il gioco ce l'aveva: si tratta di guidare Taz attraverso giungle piattaformiche, contorti percorsi di rotaie a bordo di un carrello da miniera, senza dimenticare di usare la super-rotazione e rifornirsi del cibo preferito di Taz per la suddetta rotazione. Rapida carrellata dei nemici: scorpioni, pigmei e formiche, tutti da blastare sapientemente. Che dire? Speriamo che abbiano pensato di apportare qualche miglioria a una versione un po' beota!

DINOGEAR!

Tranquilli che ce n'è per tutti! Anche sul Game Gear approdano dilofosauri, velociraptor, tirannosauri, triceratopi, trinciapolli e tutta la marmaglia di rettili (o parenti degli uccelli?) che Spielberg ha chiesto in prestito a Michael Crichton (in cambio di qualche milioni di dollari, sia chiaro) per fare il film tra i più visti dal paleozoico a oggi. Si inizia a bordo di una Ford Explorer... senza guidarla. "Com'è possibile? Quale meraviglioso concetto di gioco hanno concepito?" E fammi parlare no? Praticamente voi dovete salvare la vostra povera jeep dall'attacco dei dino che gli gironzolano attorno puntando un mirino alla Operation Wolf. La macchina intanto avanza da sola. Alla fine dello stage lo scontro con il predatore supremo, il T-Rex, che cercherà di trasformarvi la macchina in un rottame. Si passa poi alla fase piattaformica in cui impersonerete il paleontologo Alan Grant: costui si aggirerà per l'isola evitando fulmini, tornado e, naturalmente, i dinosauri che sbucano da dietro gli alberi. C'è però un'altra soluzione: usare la pistola spara-rete per imbrigliare i sauri. Per adesso le ROM che ci sono state spedite ci hanno consentito di provare solo questi due livelli ma potet star certi che la versione finale avrà quintali di dino-novità in più.

MA LO SA CHE LEI E' UN BEL VOLPINO?





Certo che se se le fanno fregare anche le volpi... Insomma, Titus la volpe si è visto sottrarre da sotto il grugno la sua fidanzata da un gruppo di teppisti e a questo punto non gli rimane altro che andare a cercarsene un'altra... Eh, eh, credevate, eh? L'amore fa miracoli e infatti Titus parte subito alla sua ricerca affrontando miriadi di pericolo piattaformici. Il volpino è particolarmente abile nell'acchiappare casse e scaraventarle addosso ai nemici ma può anche utilizzarle per raggiungere piattaforme a quote altrimenti inarrivabili. Si attraversano foreste, città e cripte e se lo volete proprio sapere ci sono anche pallonzole gommose che permettono a Titus di effettuare balzi stratosferici, bonus sparsi e vite extra tutte per voi. Già sull'Amiga era carino, e sembra che ne abbia mantenuto tutte le caratteristiche anche sul GB. Recensire per credere...





DOUBLE DRAGON



Quando bande di maniaci di arti marziali scorrazzano per le strade della città, a chi ci si può rivolgere? Beh, qualcuno ha consultato le Pagine Gialle e ne ha tirato fuori il nome di Billy Lee, protagonista dei precedenti due giochi di Double Dragon e bravo ragazzo pronto a tutto. Usando le sue particolari doti di karateka, Billy esce a ripulire le strade conciando per le feste quanti più lestofanti possibile. Non che ci goda a farlo, naturalmente. Oh no, non Billy.

CHE VENGA LA GHENGA!

La gang da affiancare annovera ogni sorta di strani individui. La maggior parte di essi consiste in punk avvizziti, con capelli verdi e artrite, che hanno acquistato padronanza nell'esecuzione di devastanti calci volanti. Ci sono anche ninja ben addestrati che uniscono il karate alla scherma per produrre letali combinazioni di mosse. Come se ciò non bastasse, più avanti venite faccia a faccia con alcune attraenti ragazze in bikini; nulla di male, ma provate ad avvicinarvici e vi friggeranno con i loro lanciafiamme portatili. Che mondo!



Mi piace un po' d'azione violenta di tanto in tanto, e Double Dragon è un ottimo esponente della sua categoria. La grafica è fantastica, sebbene gli sprites siano a volte un po' indecisi nei movimenti. Sul versante della giocabilità, ci sono pochi problemi, benché ci sia una netta carenza di mosse eseguibili. Streets Of Rage 2 è il migliore fra i due, ma Double Dragon va comunque tenuto in alta considerazione.

PAUL RAND

LAUTA RICOMPENSA A CHI RITROVA UN FUCILE A CANNE MOZZE, SENZA COLLARE, SMARRITO L'ALTRO IERI A CINISELLO BALSAMO, NEI PRESSI DI VIA GORKI.

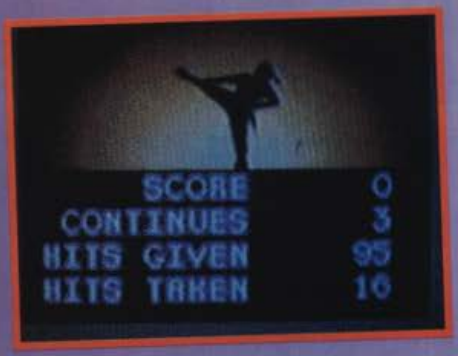
Non sempre il karate è sufficiente quando si combatte contro orde di gangster armati, quindi un piccolo aiuto extra è sempre il benvenuto. Fortunatamente, quei goffi malviventi hanno seminato delle armi lungo le strade, perciò a voi non resta che raccoglierle e dare a questi criminali un assaggio della loro stessa medicina! Eccovi i gingilli in questione nei dettagli:

- **Pistola - Efficace, con una gran quantità di colpi nel caricatore. Tuttavia occorrono due colpi per abbattere i nemici.**
- **Fucile - Grosso e potente. Non dura molto, purtroppo.**
- **Randello - Robusto ed efficace, ma per menarlo ci vuole troppo tempo.**

Quando raccogliete una delle armi da fuoco, potete sempre sferrare i calci volanti, il che vi permette di risparmiare le munizioni. Tuttavia, se venite colpiti, l'arma vola fuori dalla mano di Billy e scompare alcuni secondi dopo.

Double Dragon contiene azione a volontà, qualche fantastico fondale, sprites ottimamente disegnati e in più molte altre belle caratteristiche. Qualche mossa in più non avrebbe guastato, dal momento che Billy è in realtà limitato all'uso di pugni e calci volanti soltanto. Un gioco più che decente, ma neanche per idea all'altezza di Streets Of Rage 2.

GARY WHITTA







I BOSS DELLA MALAVITA

Al termine di ogni livello ci attende un ribaldo di grosse proporzioni. Questi gaglioffi non sono necessariamente più abili dei personaggi minori, ma sono molto più grandi e più forti. Tanto per rendere le cose ancora più difficili, non vi viene data alcuna arma nei due schermi precedenti, quindi dovete affrontarli a mani nude! Malgrado la loro mole, i boss di fine-livello sono molto veloci. I calci volanti sono di solito un buon sistema per ammorbidirli, così come i calci bassi. I pugni tendono a non risultare altrettanto efficaci, poiché per usarli dovete avvicinarvi all'avversario, azione questa che potrebbe rivelarsi molto deleteria per voi stessi.



BILLY, SEI LEE?

Billy non è il genere di persona con cui si vorrebbe menar le mani, non importa quanto ce l'abbiate con lui. Anni di costosi addestramenti in arti marziali gli hanno dato quel genere di capacità che avrebbe indotto Bruce Lee ad appendere al chiodo la sua cintura nera. La pressione del primo pulsante attiva una sventagliata di calci, pugni e schiaffi, mentre premendo il secondo si esegue un micidiale calcio alto. La pressione di ambedue i pulsanti, invece, produce una sorta di spallata in rincorsa che stende chi la riceve, prosciugandogli grandi quantità di energia. La scelta del momento giusto in cui attaccare è la chiave della vittoria. Dovete andare all'attacco scaricando i vostri pugni non appena gli assalti dei nemici hanno termine; in questo modo riuscirete spesso ad evitare di essere pestati, infliggendo nel contempo il massimo danno agli avversari.

TAFFERUGLI AL MEGASTORE

Ormai sono lontani i giorni in cui le zuffe dei picchiaduro erano confinate a strade e luridi vicoli di periferia. L'azione di Double Dragon ha luogo in un'ampia varietà di insoliti, e spesso piuttosto mirabili, scenari. Parcheggi per automobili, ristoranti di lusso e centri commerciali non sono esenti dalle apparizioni di Billy e dei suoi nemici. E siccome la Virgin non è una compagnia che perda una sola occasione per farsi pubblicità, uno degli stage è ambientato nientemeno che in un Virgin Megastore! Alcuni pezzi della scenografia risultano effettivamente molto utili: segnali stradali possono essere menati contro i membri della gang, causando loro gravi dolori, mentre percuotendo le cassette postali è sovente possibile far venire alla luce dell'energia extra o dei continui!

PICCHIADURO

GAME GEAR

GIOCABILITA'	GRAFICA	GLOBALE
77	85	82
LONGEVITA'	SONORO	
80	78	

VIRGIN-2 MEGABIT

Oh, che bello essere un delfino! Sguazzare in mezzo all'azzurro oceano mangiando pesce e in generale spassandosela un mondo fino a quando i pescatori di tonno non lanciano le loro reti. Oggi, però, non è la migliore delle giornate. Per qualche strano motivo, tutti i guizzanti amici di Ecco il Delfino sono stati risucchiati nel cielo, lasciandolo tutto solo nell'acqua. Il compito di Ecco è facile: scoprire in quale punto i suoi amichetti sono spariti e poi riprenderli. Aspettate un minuto... abbiamo detto che era un compito facile? Mah!

ECCO THE DOLPHIN

ECCO-SISTEMA

Scodellate Ecco sulla terraferma e il delfino non sarebbe di grande aiuto. Infatti, morirebbe entro breve tempo. Ma continuate a farlo rimanere sott'acqua e sarà...beh...come un pesce nell'acqua. E' un animale molto agile, e può schivare molti ostacoli agitando la sua coda. Ma la cosa migliore di lui è che, quando gli occorre uno scatto di potenza, premendo il pulsante A potete farlo schizzare in un turbinio di bollicine!









Ecco The Dolphin è stato uno dei giochi più belli e originali per il Megadrive in assoluto, e questa conversione per il portatile della Sega è davvero stupefacente! Nulla, praticamente, è stato estromesso (eccetto lo schermo della mappa, purtroppo) e la grafica è ottima, in particolare lo stesso Ecco. Un must per tutti i possessori di un Game Gear.

GARY WHITTA

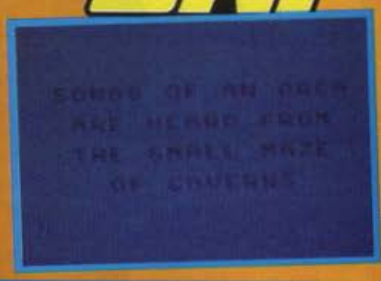
ECCO I NEMICI!

Potreste pensare che, se si eccettuano quei tizi stranieri che viaggiano su grosse barche portandosi appresso degli arpioni, un delfino non avrebbe alcun nemico. Dopo tutto, con quei grandi, commoventi sorrisi e tutto il resto, quale creatura degli abissi che si rispetti vorrebbe fare del male a un povero piccolo delfino? Molte di esse, a quanto risulta nel gioco. I principali nemici di Ecco sono le meduse, che sottomettono il nostro eroe mediante agopuntura. I mortali pesci piranha pattugliano alcune parti dell'oceano, e altrettanto fanno enormi granchi e piovre. Ma il nemico più pericoloso di Ecco è l'aria; o meglio, la mancanza di essa. Vedete, anche i delfini hanno bisogno di respirare, ed Ecco può restare sotto la superficie dell'acqua per un periodo di tempo limitato, dopo il quale deve riemergere per prendere dell'ossigeno. E se si trova nelle oscure profondità sottomarine con appena mezza unità d'ossigeno rimasta, Ecco può dirsi spacciato.

Volete vedere una conversione da-Megadrive-a-Game Gear che ha talmente lo stesso aspetto e la stessa giocabilità del suo fratello maggiore a 16-bit da non poterci credere? Ecco è quella conversione! Una conversione sbalorditiva che presenta quasi ogni singola caratteristica del gioco originale. E' una cartuccia di enorme impatto che vi terrà incollati al piccolo schermo del GG dall'inizio alla fine: compratevela ORA!

PAUL RAND









IL DELFINO NON E' UN CRETINO

Tutti abbiamo sentito parlare del voluminoso cervello e della grande intelligenza dei delfini. O si trattava delle balene? Ad ogni modo, Ecco non è un idiota che fa soltanto capriole nell'aria: sebbene possa certamente eseguire uno o due belle mosse aeree. Egli può anche risolvere semplici problemi che darebbero filo da torcere a creature inferiori come gli squali o Max Antinoli. Per esempio, Ecco deve percorrere un piccolo passaggio colmo di spinosi coralli, ma non può farlo fino a quando il corallo non viene distrutto. Ciò che deve fare è nuotare attraverso un precedente canale, smuovere una roccia e spingerla lungo il passaggio, frantumando il corallo e aprendo così una nuova parte del livello!



ECCO-TI SERVITO!

Sebbene Ecco sia un cordiale vecchio amico, non è un vegetariano e non si fa scrupoli a divorare i suoi coinquilini; basta premere il tasto A per sfrecciare verso un pesce, che verrà ingoiato da Ecco non appena verrà a contatto con il suo muso. Un pesce equivale ad una unità di energia, e poiché il contatto con un nemico ne porta via mezza unità e ne disponete un massimo di cinque, sperate che il peschereccio Findus non sia passato da quelle parti e vi abbia soffiato tutto il pesce!

CHE SBALLO IL CRISTALLO!

Nel corso della vostra missione subacquea, c'è la probabilità che incontriate uno o più grossi cristalli, che si celano all'interno di cantucci o fessure. Questi cristalli sono speciali, in quanto se emettete il vostro segnale sonar al loro indirizzo (premere START), essi vi trasmettono delle informazioni. Quello che vogliamo sapere è da dove essi provengono. Sono emerse tre teorie:

1. Sono state lì fin dall'alba dei tempi; l'ottava meraviglia del mondo, se volete.

2. Molti secoli fa, una razza di alieni decise di colonizzare la Terra. I delfini sono i discendenti di queste creature extraterrestri, e i cristalli sono una versione aliena del telefono.

3. Qualche pezzo grosso li ha messi lì e poi se n'è andato.

AZIONE

GAME GEAR

90 GIOCABILITA'	92 GRAFICA
91 LONGEVITA'	87 SONORO

92 GLOBALE

SEGA-2 MEGABIT

ON! HIT

ROBOCOD

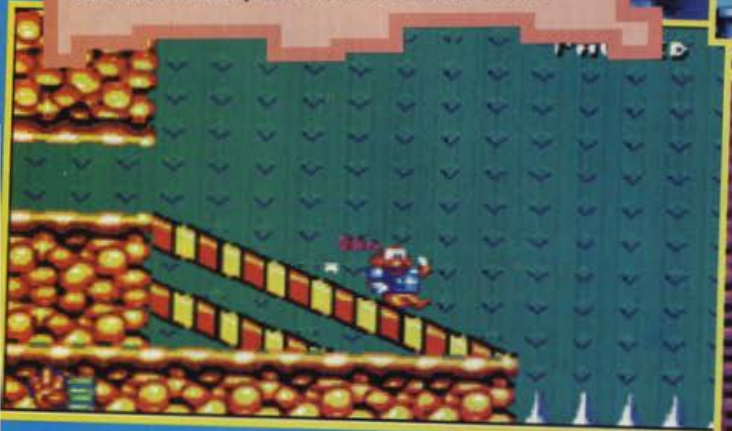
Chi ha bisogno di un Megadrive quando ci sono conversioni di una simile qualità sul Game Gear! Se si eccettua un paio di livelli mancanti, il Robocod edizione GG è uguale identico alle sue controparti per le console a 16-bit: no kidding! La grafica è incredibile, le musiche sono stupende e la giocabilità è la stessa di sempre: ottima. Robocod potrebbe benissimo risultare il miglior gioco per Game Gear di quest'anno.

FABIO D'ITALIA

Oh no! Il perfido Dottor Maybe sta cercando di sabotare nientemeno che il Natale! In che modo? Sentite qua: ha fatto irruzione nella fabbrica di giocattoli di Santa Claus (o Babbo Natale, come vi pare si vogliate) e l'ha riempita di abominazioni di ogni sorta, perché...beh, cosa volete che vi diciamo? E' fatto così, purtroppo. Ma non temete: il pesce-spia più famoso del mondo è qui per salvare la situazione. Stiamo parlando di Pond, James Pond il quale, per qualche strana ragione, è stato trasformato in un cyborg! Ora però smettete di tenere la mascella spalancata dallo sbigottimento e recatevi in Lapponia: ci sono dei testofanti da prendere a pesci in faccia e delle piattaforme su cui saltare, e ambedue sono gli stessi delle versioni Megadrive e Amiga di questo gioco.

UN PESCE FUOR D'ACQUA

Pond è un tipetto alquanto vivace, molto più che nel suo gioco d'esordio (che pochi possessori di Game Gear ricorderanno, anche perché non è mai uscito per questo portatile). In precedenza poteva soltanto nuotare, ma in questo sequel è diventato un essere anfibio che può correre, saltare e, con l'aiuto del suo speciale esoscheletro cibernetico, allungare a dismisura il proprio torso al fine di agganciarsi alle piattaforme situate a quote stratosferiche. Provate poi a lasciarlo immobile e si metterà ad oscillare da una parte all'altra come un beota.







PLATFORM

GAME GEAR

91 GIOCABILITA'

92 GRAFICA

90 LONGEVITA'

89 SONORO

91 GLOBALE

US GOLD

PESCI VOLANTI

Sarà anche un merluzzo, ma James Pond è un personaggio dalle molte risorse. Non solo sa fare cose che i pesci normali non possono fare, tipo respirare aria fresca e correre sulle proprie pinne, ma può anche utilizzare una varietà di oggetti e mezzi di trasporto. Afferrate un ombrello e Jim potrà sollevarsi maestosamente in volo. Raccogliete le ali e potrà svolazzare ovunque gli pare. Se poi salta a bordo di un auto-giocattolo o di un aereo-giocattolo (reperibili in vari livelli), Pond può rispettivamente guidarla e pilotarlo.

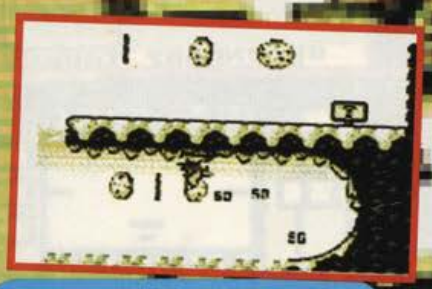
SPEEDY GONZALES

Andalay! Andalay! Eepa! Eepa! Eepa! E' il topo più veloce in todo el "me-hi-co", ed è alla sua prima apparizione sul Game Boy! Speedy Gonzales, protagonista di molti cartoni animati della serie Looney Tunes ("pa-parapa-pa-pa-pa, pa-parapa-pa-pa-pa, pappappara-pappappara-pappappappappa-pa-pappà!" - la redazione in corsa), è il celeriscimo interprete di una rocambolesca e bizzarra avventura portatile che lo vede impegnato nel tentativo di raggiungere la mitica Montagna di Formaggio. E' veloce! E' scatenato! Ma sarà anche divertente? Continuate a leggere e lo scoprirete!

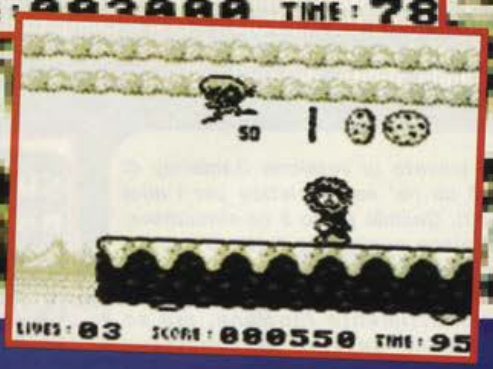
LOS ENEMIGOS DEL RATON

Non crediate che Speedy sia libero di scorrazzare attraverso ogni livello senza che incontri degli ostacoli, perché ce ne sono parecchi e di ogni genere: spuntoni affilati, mortali distese d'acqua (avete mai visto un topo nuotare?) e varie abominazioni erranti. Il contatto con una di queste insidie causa la perdita di una delle vite di Speedy.









SOCORRO! SOCORRO!

A volte scoprirete di non poter inviare Speedy dove desiderate poiché è soltanto un minuscolo roditore, e pertanto non molto bravo a recarsi in qualsiasi luogo. Ecco quindi entrare in scena degli oggetti che sopperiscono alla scarsa versatilità del ratto. Per cominciare, ci sono dei segnali con punti interrogativi, di cui l'area di gioco è costellata. Entrando in collisione con uno di essi, Speedy lo farà ruotare causando il manifestarsi di qualcosa che gli permetterà di raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili. Per esempio, la scomparsa di un muro o l'apparizione di una nuova piattaforma. Ci sono inoltre dei bouncer in stile flipper che se vengono toccati da Speedy, lo fanno sfrecciare a velocità ancora più elevate; e se davanti a lui c'è un muro con una sezione fragile in mezzo, il roditore lo attraverserà come se fosse di cartapesta! Infine ci sono i ventilatori, che possono essere d'aiuto o d'ostacolo a seconda delle circostanze, e che vengono attivati dai segnali sopracitati.

Caramba! Questo juego està più duro di una forma di Parmigiano Reggiano ammuffida! Speedy Gonzales è un gioco estremamente difficile da padroneggiare, ma nonostante ciò, divertente. La grafica è muy hermosa, benché risenta di sfarfallamenti che rendono le cose più complicate di quanto dovrebbero. La struttura di gioco diventa ripetitiva in breve tempo, ma l'impulso di andare avanti è abbastanza forte da tenervi incollati al Game Boy per mucho tiempo. Ovvio che se andate pazzi per i cartoon di Speedy Gonzales, non dovete lasciarvi sfuggire esta cartucha.

FABIO D'ITALIA



ARRIBA! ARRIBA!

Sarà veloce (in effetti lo è, e anche tanto), ma Speedy Gonzales è soltanto un roditore, e come tale non può fare molto oltre a correre e saltare. Fortunatamente è tutto ciò che occorre al sorcio per evadere da ogni piattaformico livello del gioco, sebbene necessiti ogni tanto di una mano per raggiungere le sezioni più "altolocate" di ogni stage. Speedy potrà ottenere questo aiuto rimbalzando sui nasi di vari animali i quali, in risposta a ciò, lo catapulteranno a quote più alte.

PLATFORM

GAME BOY

GIOCABILITA'	GRAFICA	GLOBALE
79	83	81
LONGEVITA'	SONORO	
79	78	

SUNSOFT - 2 MEGABIT

F-15 STRIKE EAGLE





Eccoci nell'abitacolo del più celebrato caccia del mondo nella versione Gameboy del gioco finito su PC, Amiga e addirittura Super Nes. Naturalmente impersonerete un pilota della US Air Force , con il compito di completare un dato numero di missioni usando abilità, determinazione e la notevole potenza dell'F-15 Eagle, cioè l'aereo considerato il migliore del mondo nei duelli fra le nuvole. Ci sono un sacco di "bogey" da abbattere e un sacco di missioni da provare, ma la domanda è: riuscirete a stare in aria abbastanza da completarle tutte?

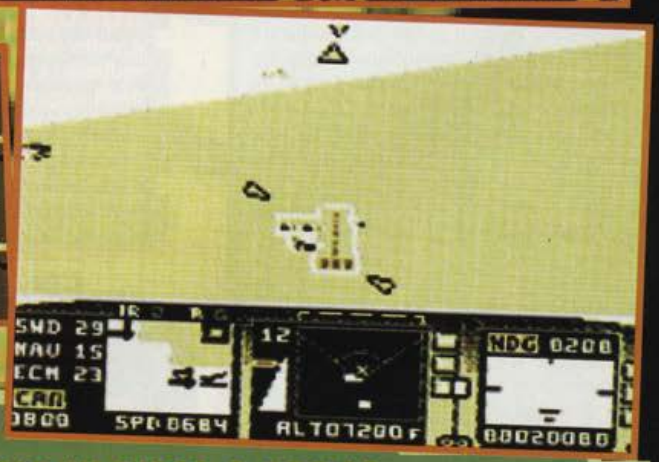




Ho trovate la versione Gameboy di F15 un po' semplicistica per i miei gusti. Quando gioco a un simulatore, mi piace controllare tutti gli aspetti dell'aereo, altrimenti non è più una simulazione. Come gioco di combattimento funziona, ma se qualcuno davvero si aspettava qualcosa di simile a una simulazione verrà deluso. In ogni caso, ripeto: come gioco di combattimento aereo può andare; le missioni sono corte ma intense, ce ne sono un sacco, e medaglie e promozioni aumentano la longevità del gioco. Insomma nulla di particolarmente rivoluzionario in ambito portatile: è un bel gioco di distruzione dal cielo e basta.

PAUL RAND





SVILUPPATORE DI VOLO

GAMEBOY

GIOCABILITA'	GRAFICA	GLOBALE
80	74	80
LONGEVITA'	SONORO	
81	75	

MICROPROSE

OK, CI VEDIAMO IN DISCO A ORE 11

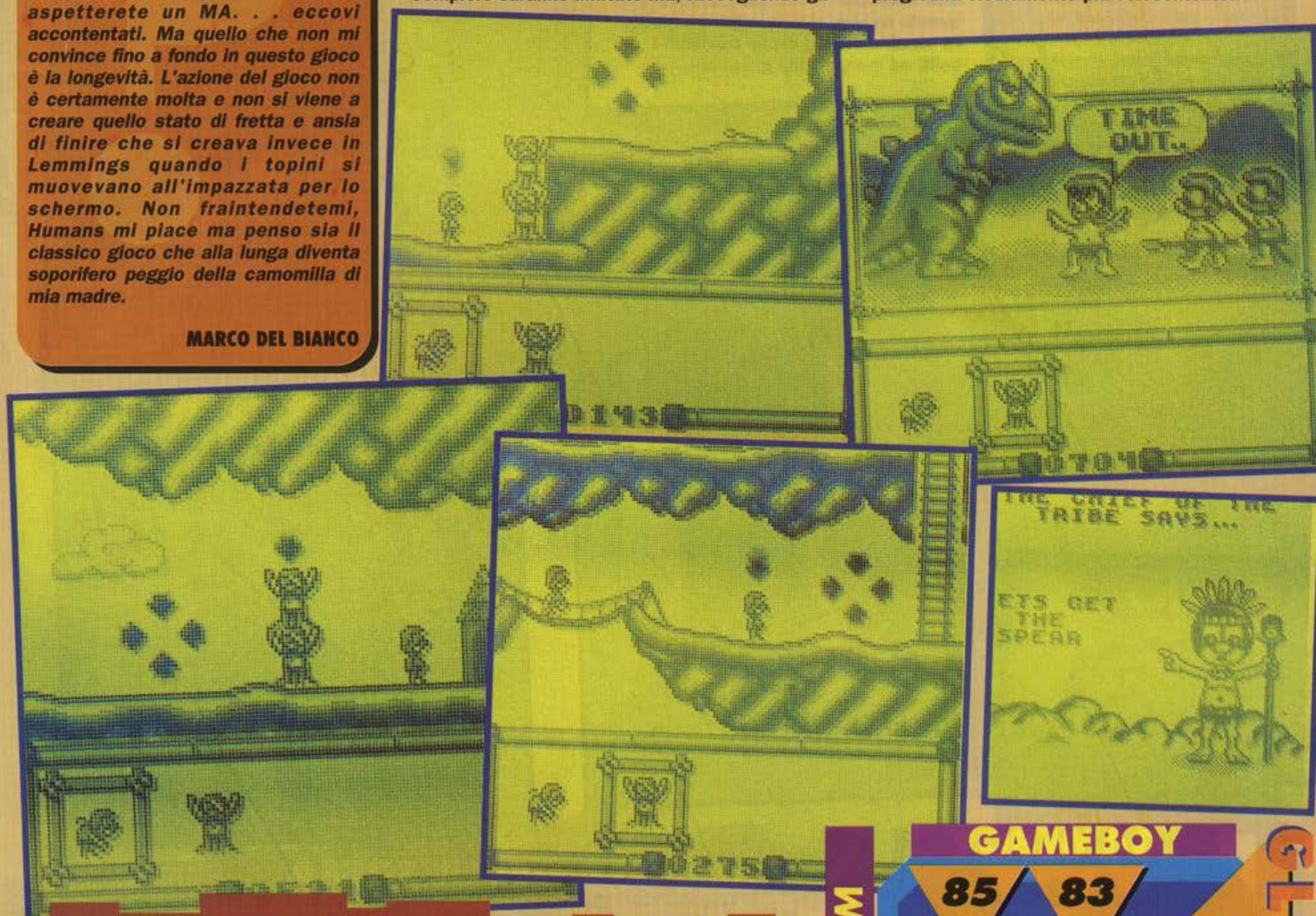
Una delle cose peggiori nei simulatori è quando, dopo aver distrutto tutti i più grandi assi nemici del volo e raso al suolo tutte le postazioni nemiche armate fino ai denti, vi schiantate al suolo durante l'atterraggio, magari solo perché il flap di destra era rimasto abbassato! Ma state tranquilli: la versione per Gameboy di F15 è qualcosa di molto più abbordabile di un simulatore Microprose su PC, infatti vi basterà volare sotto i 10000 piedi e avere la portaerei nel mezzo dello schermo e il GB atterrerà per voi! Non solo: tutti i tasti utilizzati nella simulazione su PC sono spariti, e F15 si è trasformato in qualcosa di molto più sparatuttistico. Non vi dovrete più preoccupare di controllare la velocità, alzare i flap, mettere i freni aerei ma solo di trasformare lo schieramento nemico in una polveriera! Yuppie!

HUMANS

Sono stato fino all'ultimo indeciso sul simbolo da accompagnare a questo commento: il punto esclamativo o il punto di domanda? Come avrete notato ha prevalso il mio scetticismo e ora vi spiego perché.
Humans è sicuramente un buon gioco, buono il concept, buona la realizzazione tecnica in tutti i suoi particolari, grafica, sonoro e giocabilità sono veramente buoni. Come succede in questi casi ora vi aspetterete un MA. . . eccovi accontentati. Ma quello che non mi convince fino a fondo in questo gioco è la longevità. L'azione del gioco non è certamente molta e non si viene a creare quello stato di fretta e ansia di finire che si creava invece in Lemmings quando i topini si muovevano all'impazzata per lo schermo. Non fraintendetemi, Humans mi piace ma penso sia il classico gioco che alla lunga diventa soporifero peggio della camomilla di mia madre.

MARCO DEL BIANCO

Questo è sicuramente l'anno dei Dinosauri: film, libri, videogiochi dedicati a loro, ed è proprio nel periodo in cui questi bestioni vissero che è ambientato questo gioco. Il vostro compito in questa cartuccia, che chiaramente si inserisce nel filone di giochi che si ispirano a Lemmings, è quello di guidare sparute pattuglie di Umani nella loro quotidiana battaglia per la sopravvivenza ed il progresso.
All'inizio di ogni schema il capo-stregone del villaggio vi dirà quale missione dovrete assolvere e quanti umani avete a disposizione per svolgerla. Inizialmente le azioni che potrete compiere saranno limitate ma, raccogliendo gli oggetti che via via incontrerete, sarete capaci di imprese sempre più difficili e rocambolesche. Ad aiutarvi nella vostra avventura ci sarà, di tanta in tanto, una sorta di stregone Voodoo che vi offrirà qualche utile oggetto in cambio. . . . di uno o più componenti della vostra tribù, ai quali dovrete rinunciare.
Il gioco è strutturato in tre livelli di difficoltà e, ad ogni schermo, vi verrà consegnato un codice per poter comodamente continuare la partita da dove l'avevate lasciata.
La strada del progresso è lastricata di ostacoli ma con il vostro aiuto il genere umano progredirà sicuramente più velocemente.



LA LUNGA STRADA DEL PROGRESSO

I simpatici personaggi di questo gioco possono aumentare le proprie capacità tramite gli oggetti che troveranno nel corso del gioco, che sono:
LA LANCIA: puo' essere utilizzata per combattere, saltare e tenere a bada le bestiacce di turno
LA TORCIA: una delle migliori scoperte umane, dopo la Nutella, puo' essere usata per spaventare gli animali, essere lanciata o bruciare la vegetazione.
LA CORDA: per improvvisarvi primitivi scalatori
LA RUOTA: non ditemi che devo spiegarvi a cosa vi serve!
Questo è quanto avete a disposizione per rendere l'esistenza di quei simpatici cavernicoli un po' meno difficile.

PLATFORM

GAMEBOY

GIOCABILITA'	GRAFICA	LONGEVITA'	SONORO	GLOBALE
85	83	74	80	81

GAMETEK - **2 MEGABIT**

PROPHECY-VIKING CHILD

Prophecy non si puo' definire un cattivo prodotto, la grafica è ben curata, lo scrolling scorre fluido, la musica non è peggiore di altre che mi è capitato di sentire. Il fatto è che tutto si riduce a questo: una buona realizzazione senza il minimo spessore. Già quando vidi la versione per Lynx mi fece la stessa impressione, il classico gioco trito e ritrito senza la benché minima novità senza riuscire minimamente a superare il modello a cui si ispira, in questo caso tutta la serie dei Wonder Boy. Non siamo alla bocciatura in tronco ma se cercate qualcosa di diverso questo gioco non fa per voi, se invece vi piace il genere e non avete altre cartucce di questo tipo Prophecy vi potrà dare divertimento per un bel po' di tempo.

MARCO DEL BIANCO

Quando a scuola, parlo delle elementari, si studiava storia uno dei popoli che più mi incuriosivano erano i vichinghi, ed è proprio nel loro mondo che ci trasferiamo questa volta. Era una vita felice quella dei nostri amici con gli elmetti cornuti ma questa situazione cambiò radicalmente quando il cattivone di turno decise di mettere un po' di caos in quelle vite troppo serene e tranquille. Tocca a voi, nei panni di un giovanotto con la faccia da ebete, riportare tutto alla normalità. Il gioco, un platform che chiaramente si ispira (o sarebbe meglio dire copia) Wonder Boy, si articola in otto livelli che vi vedranno attraversare questa regione ridotta a ferro e fuoco. Al termine di ogni livello troviamo i soliti ed immancabili guardiani cattivissimi, che in questo caso vengono definiti "apprendisti diavoli" e dovrete superarli senza che facciano troppa esperienza su di voi. Inizialmente sarete armati solo della vostra fida spada, che non è poi così facile da usare, ma potrete potenziarvi nei vari negozi che trovare strada facendo.
Questo è quanto, niente di più e niente di meno. . . ma quando si decideranno a capire che se ci sono già venti giochi uguali tra di loro il ventunesimo non è proprio "indispensabile"?







PLATFORM

GAMEBOY

79 GIOCABILITA' 80 GRAFICA

LONGEVITA' 70 SONORO 78

GLOBALE 77

GAMETEK

LA LISTA DELLA SPESA

Come in tutti i giochi di questo genere si trovano disseminati per i livelli simpatiche botteguccce dove loschi figuri vi offrono dei prodotti di artigianato locale che vi potranno essere utili per proseguire con successo la vostra missione. Vediamo un po' i souvenirs che potrete acquistare.
CUORE: vi permette di recuperare 20 punti di energia.
SUPER CUORE: riporta il vostro livello energia al massimo.
BOLAS: cosa ci fanno i vichinghi con le bolas non l'ho capito comunque vi possono essere utili per bloccare i cattivoni.
FIAMMELLE: una versione nordica di missili a ricerca calorica.
FULMINI: permettono di paralizzare i nemici per metterli fuori combattimento più facilmente.
BOMBA: e che bomba! una di questa e tutti i nemici sullo schermo si trasformeranno in polpettine sanguinolente.
VITA EXTRA: il suo scopo è più che evidente ma ricordate che costa cara.

ZONAROLO A CHI?

Come buona parte dei giochi di calcio in circolazione, anche Tengen Soccer non brilla certo per la quantità di mosse a disposizione. I due pulsanti del Gear vengono usati per il pallonetto (1) e per il tiro rasoterra (2), mentre se non si è in possesso di palla si usa il pulsante 1 per il tackle sugli avversari. Le opzioni comprendono sia due livelli di difficoltà sia due livelli di velocità. Il livello Fast in particolare dà vita a partite dal ritmo realmente furioso. Anche un po' di tattica non fa mai male: assimilate il 5-3-2 e avrete una difesa di ferro, acquisite 4-3-3 e avrete una formazione bilanciata, accattatevi il 4-2-4 e sarà meglio che saltiate il centrocampo. Il gioco comprende tutta una serie di squadre nazionali a partire dalle superpotenze Germania, Olanda, Brasile, Italia, per passare alle outsider come la Danimarca (che, ricordo ancora a chi non ci credesse, è Campione d'Europa) e per finire con lo scempio dell'universo calcistico: Giappone, Algeria e tante altre.

Graficamente, Tengen World Cup Soccer fa la sua bella scena, nella misura in cui può fare scena un gioco di calcio: le animazioni cioè sono buone e nel complesso...sembra di assistere a una partita di calcio. E' vero però che il campo è piuttosto piccolo, specialmente considerando le dimensioni dei giocatori, spropositate rispetto a quelle del campo. Per il resto c'è poco altro da dire: è il solito gioco di calcio, ma sul Game Gear non si era ancora visto un gioco con inquadratura laterale. L'azione c'è e se amate il genere, Tengen Soccer fa al caso vostro.

PAOLO CARDILLO

TENGEN WORLD CUP SOCCER



Quando mi hanno detto "Quest'anno vedrai che scorpacciata di calcio davanti al video!" pensavo che si riferissero a robe tipo Solbiatese-Akragas trasmesse in diretta la sera facendo pure accorciare il TG, oppure alle partite decodificate, ma non avrei mai immaginato che "davanti al video" potesse riferirsi in modo massiccio anche ai videogiochi! Beh, provate a dare un po' un'occhiata a 'sto numero di CVG: sei, dico sei, nuovi giochi di calcio "giocato" da spupazzarsi in pochi mesi e tutti davvero promettenti! Beh, quasi tutti: provate a leggere più avanti...







SPORTIVO

GAME GEAR

78 GIOCABILITA'
80 GRAFICA
75 LONGEVITA'
55 SONORO

76 GLOBALE

DOMARK

FIRE FIGHTER

ON! HIT

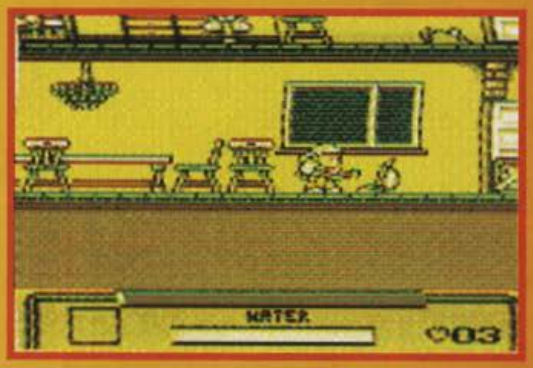
Oggi Eric il pompiere ha il lavoro bell'e pronto. Degli incendi sono scoppiati in tutta Teeny Weeny City (sigh!), ed Eric è il solo che abbia la preparazione e le mutande a prova di fuoco che occorrono per estinguerli! Dieci grossi incendi dovranno essere domati e gli sventurati cittadini intrappolati negli edifici, salvati, dopodichè la città potrà tornare a respirare. Allora, che aspettate? Indossate gli stivali! Afferrate la manichetta! Salite sull'autopompa e via! Dieci edifici in fiamme fremono in attesa di essere inondati d'acqua, e voi dovrete ricorrere a tutta la vostra abilità di piattaformista per riuscire in quest'impresa.

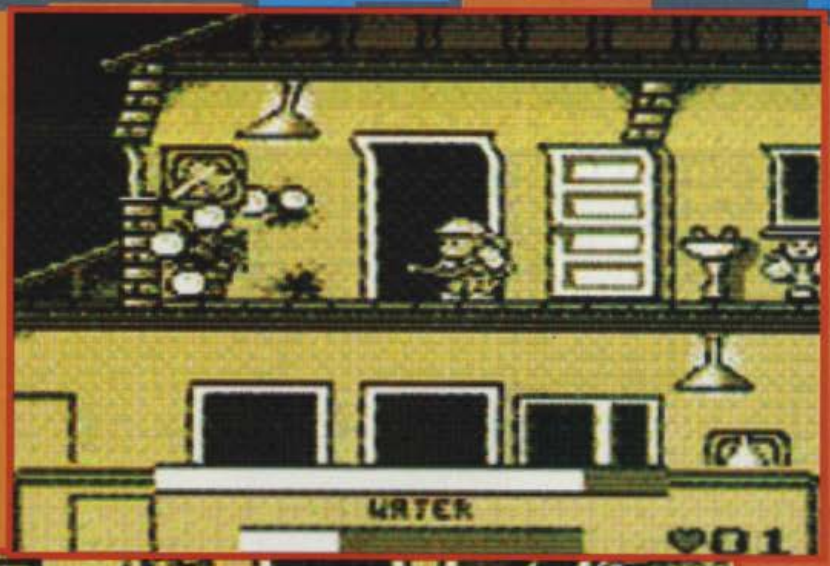
BURN, BABY, BURN

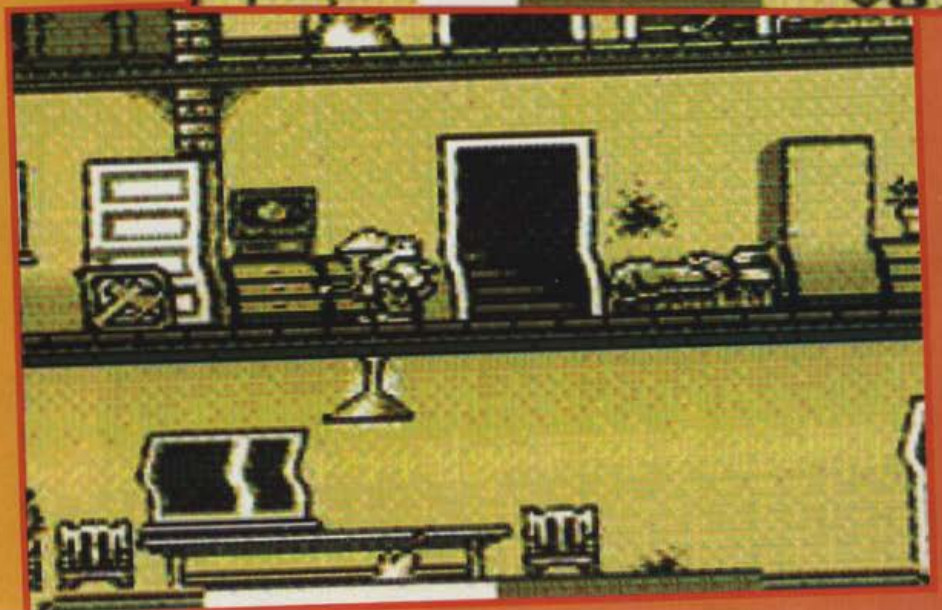
E' bello che Eric possa saltare, perchè c'è un sacco di insidie mobili da evitare. Piccole palle di fuoco rotolano in giro e gli solleticano i piedi, mentre ogni livello ha il suo tipo specifico di nemico; negli uffici al secondo livello, per esempio, bisogna evitare telefoni squillanti e poltroncine girevoli. Pazzesco. Fortunatamente in giro vi sono asce ed altri utili arnesi che possono essere usati per ridurre in briciole questi insidiosi oggetti e guadagnare così qualche punto in più.

COME ON BABY, LIGHT MY FIRE

Ci sono dieci livelli, fra cui una casa, un ufficio, una fabbrica, il museo delle cere, una nave, una scuola e un attico. Sono tutti edifici a più piani, collegati da gradini, ascensori e scale mobili. Per completare ciascun livello, Eric deve salvare un dato numero di civili tenendo contemporaneamente sotto controllo le fiamme. Ovunque, i mobili prendono fuoco in continuazione, e l'unico modo per estinguere le fiamme è di dar loro un bella sorsata d'acqua potabile. Questo per Eric non costituisce alcun problema, dal momento che è munito di una manichetta che proietta grossi globuli del noto liquido, ma deve muoversi in fretta perchè non appena estingue un incendio, altri si manifestano da qualche altra parte. Un indicatore mostra quanto serio si stia facendo l'incendio, e se raggiunge un certo punto, le fiamme vanno fuori controllo e il gioco ha termine.







Ci vuole non poco tempo per acquistare familiarità con la dinamica di questo gioco, ma una volta che sapete cosa state facendo, non c'è niente che possa farvi smettere! La mia unica lamentela è che Fire Fighter è un po' duro, e alcuni dei livelli lasciano un margine di errore molto esiguo, perciò ritengo sia un gioco adatto più ai veterani del genere che ai novizi. Tuttavia, Fire Fighter sprizza giocabilità da tutti i pori ed è originale quanto basta per costituire una delle cartucce per Game Boy più valide che si siano viste da eoni.

STEVE KEEN

L'INFERNO DI CRISTALLO

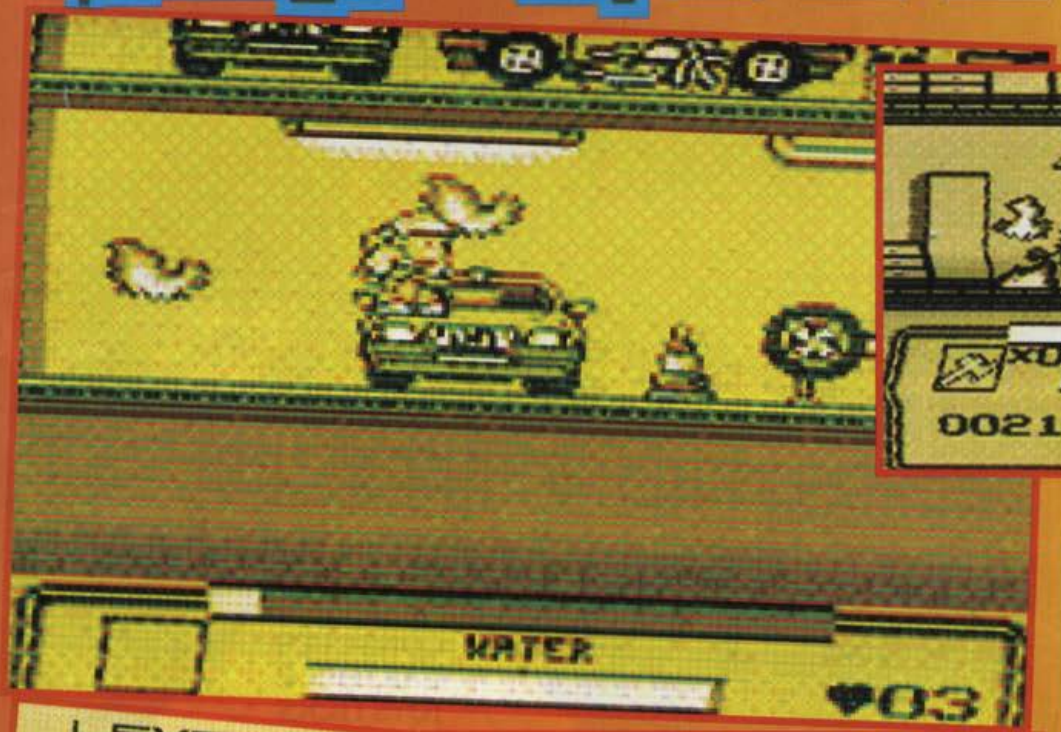
Nei livelli successivi le cose si fanno più complicate; l'apparizione di un folle piromane che appicca il fuoco alle pareti del museo delle cere, ne è un esempio. Dovrete anche far lavorare le vostre cellule cerebrali per far venire alla luce interruttori e altre cose del genere allo scopo di attivare ascensori e porte elettroniche. Insomma, avrete ormai capito che la vita di un pompiere non è facile come sembra.

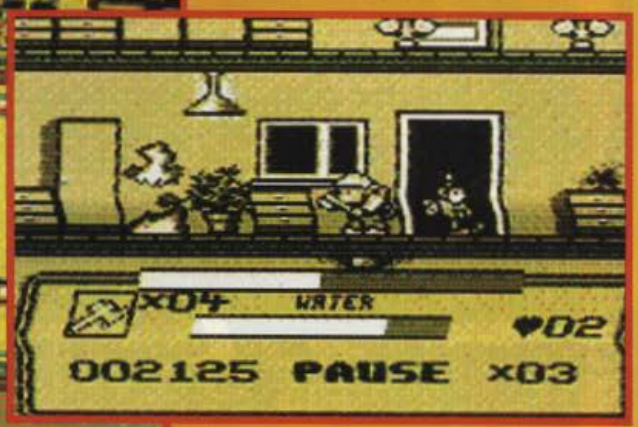
CINQUE RAGIONI PER NON APPICCARE IL FUOCO ALLA VOSTRA CASA

1. Dentro ci sono tutti i vostri giochi.
2. Probabilmente non rimarreste vivi quanto basta per leggere dell'incendio sul giornale.
3. Disturberebbe i vicini.
4. Finireste a "Detto Fra Noi".
5. Sono cose che non si fanno e basta!

MORALE: Non provate a dare fuoco alla vostra casa, ragazzi!













Questo Fire Fighter mi piace un casino! E' un giochino molto originale, ed è bello vedere un platform che cerca di essere differente dal solito. E' anche molto giocabile, con un metodo di controllo alquanto piacevole e una struttura di gioco ben bilanciata. C'è di che divertirsi a correre qua e là per estinguere gli incendi, e poi ci sono nemici da evitare, enigmi da risolvere, gente da salvare...con un così breve tempo limite imposto dalle fiamme, l'azione non manca mai, e se cercate un gioco d'azione frenetico, Fire Fighter è il vostro titolo.

GARY WHITTA

PRIMA LE DONNE E I BAMBINI!

Mentre non estinguete gli incendi ed evitate quei pestiferi nemici, avete l'obbligo morale di andare a soccorrere la gente. Queste sventurate persone, siano esse bambini, meccanici o marinai, vanno trovati e portati al sicuro. Una volta che li avete fra le mani, potete portarli giù per le scale fino all'uscita, oppure gettarli fuori dalla finestra affinché giungano nelle braccia dei vostri compagni che attendono fuori. Quest'ultimo sistema è il più rapido ma anche il più rischioso.

GAME BOY

PLATFORM

90	86
GIOCABILITA'	GRAFICA
LONGEVITA'	SONORO
90	77

GLORALE 90

MINDSCAPE



MARPES®

Importazione diretta
Distribuzione nazionale
Vendita solo ai Rivenditori

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

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



ELECTRIC DREAM s.a.s.

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE CONSOLE, ACCESSORI
E VIDEOGAMES ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
VIA PIETRO MICHELI, 23 • 73100 LECCE
TEL. 0831/942352 • FAX 0831/315110

GAME BOY

+ 118 GIOCHI L. 299.000

NOLEGGIO E VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

SNES + SCART
+ 1 JOYPAD
+ STREET FIGHTER II
+ S. PRO FIGHTER Q
+ ALIMENT. 220v
L. 779.000

MEGADRIVE PAL
+ SONIC + JOYPAD
+ ALIMENT. 220v
+ 4 GIOCHI
L. 349.000

GAME GEAR
+ 21 GIOCHI
L. 320.000

GAME GEAR + 53 GIOCHI
L. 470.000

MEGADRIVE PAL + SONIC
+ ALIMENT. 220v + JOYPAD
L. 259.000

COMBINAZIONE DA:
53 GIOCHI GAME GEAR L. 290.000
21 GIOCHI GAME GEAR L. 139.000
32 GIOCHI GAME BOY L. 139.000
8 GIOCHI GAME BOY (NOVITÀ) L. 99.000
118 GIOCHI GAME BOY L. 219.000

COMBINAZIONE DA:
4 GIOCHI MEGADRIVE A SCELTA
TRA QUELLI SOTTO INDICATI L. 129.000
• RAINBOW ISLAND + SUPER MONACO GP + AERO BLASTER + SR BASKET BALL
• WORLD OF ILL + JEWEL MASTER + SPIDERMAN + MASTER OF WEAPON
• MOONWALKER + DICK TRACY + SPIDERMAN + BATMAN
E MOLTE ALTRE ANCORA

• I PREZZI SONO SUSCETTIBILI DI VARIAZIONI IN BASE ALL'ANDAMENTO VALUTARIO • LISTINO COMPLETO RIVENDITORE •

ASTERIX

SUPER NES

INFOGRAMES

SVILUPPATORI:INTERNI

PLATFORM

GRAFICA 82
Sprite carini e molto simili al fumetto d'oltralpe

SONORO 78
Musichette carine ed effetti sonori nella media

GIOCABILITA' 80
Divertente e giocabile: vi basta?

LONGEVITA' 84
Intrippante quanto basta per fravi venire i calli alle mani

GLOBALE 81
Un buon platform senza il minimo briciolo di originalità.

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

MEGABIT: /
DISTRIBUZIONE: UFFICIALE
N° GIOCATORI: 1-2
CONTINUE: SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 3
CARTUCCIA: EUROPEA
INDICAZIONI:



C'è chi lo odia, chi lo adora, chi non l'ha mai letto, chi possiede tutti gli albi e sa a memoria i cartoni animati (cosa peraltro non molto difficile, visto che vengono ritrasmessi in TV con puntualità funerea ogni Natale)... Stiamo parlando, ovviamente, di Asterix, fumetto creato dal duo italo-francese Goscinny-Uderzo. Come tutte le star delle strisce che si rispettino, anche Asterix ha visto numerosi trasposizione videoludiche (me ne ricordo una orrenda per Spectrum... - Simon) e ora finalmente la Infogrames ha deciso di fare contenti tutti i possessori di SNES con la passione per la Gallia. La trama è banalissima: Obelix è stato rapito dai malefici romani e per liberarlo, Asterix deve attraversare la Gallia interamente occupata dai legionari agli ordini di Cesare, evitando le trappole e spaccando la faccia ai soldati impauriti con un potentissimo pugno. Oltre a tirare cartoni, Asterix può correre e saltare, proprio come... ehm... Mario... Sono pazzi questi francesi...



Che palle. Mi rifiuto di recensire un altro platform per almeno altri 6 mesi: capisco che non si possano trovare tutti i giorni concept innovativi, ma questo è l'ennesimo clone spudorato di Mario! Ebbasta! Certo, la grafica è carina, il sonoro accattivante, la programmazione discreta e la giocabilita c'è senza alcun dubbio, ma, non vorrei sembrare ripetitivo, l'ORIGINALITA' DOVE CAPPERO E' FINITA??????????? AAAAAAAAAAH, SPAAAAACCOOOO TUTTOOOOO!!!!! Nonono, basta, è ora di finirla di lodare questi giochi identici l'uno all'altro: ora fate quello che volete, ma se non volete ritrovarvi con un doppione di Super-Mario sullo scaffale evitate Asterix.

SIMON CROSIGNANI





La versione per Super Nes delle avventure del piccolo Gallico è in effetti, come ha detto giustamente Simon, un clone della serie di Mario con qualche cambiamento di poca importanza qua e là. Ma di questi tempi quale platform non è una copia, più o meno spudorata, di Mario? L'importante, secondo me, è che sia giocabile e Asterix lo è. Gli sprite e i fondali sono notevoli, e il gioco è abbastanza divertente per tenervi attaccatti al joypad per un bel po'. Se avete un bel centone da spendere per un altro clone di Mario (ben fatto, sia chiaro), Asterix fa proprio al caso vostro.

PAOLO CARDILLO





MA E' UN PLATFORM!

Ma va? Cosa vi aspettavate, Asterix - The Flight Simulator? E invece è il solito delirio plattaformico con ogni livello diviso in cinque parti: in ognuno di questi dovrete guidare il nostro eroe verso l'uscita, evitando numerosi pericoli. Il pericolo maggiore è rappresentato senza dubbio da burroni, precipizi e buche varie: per evitare di morire ogni volta che si spicca un balzo potete usare il joypad e dare un'occhiata al paesaggio intorno a voi senza muovere Asterix. Buttate un occhio anche alla fanteria romana, ai nemici volanti e ai cinghiali che popolano il maquis francese.







L'IMPORTANTE E' ESSERE SESTERZI

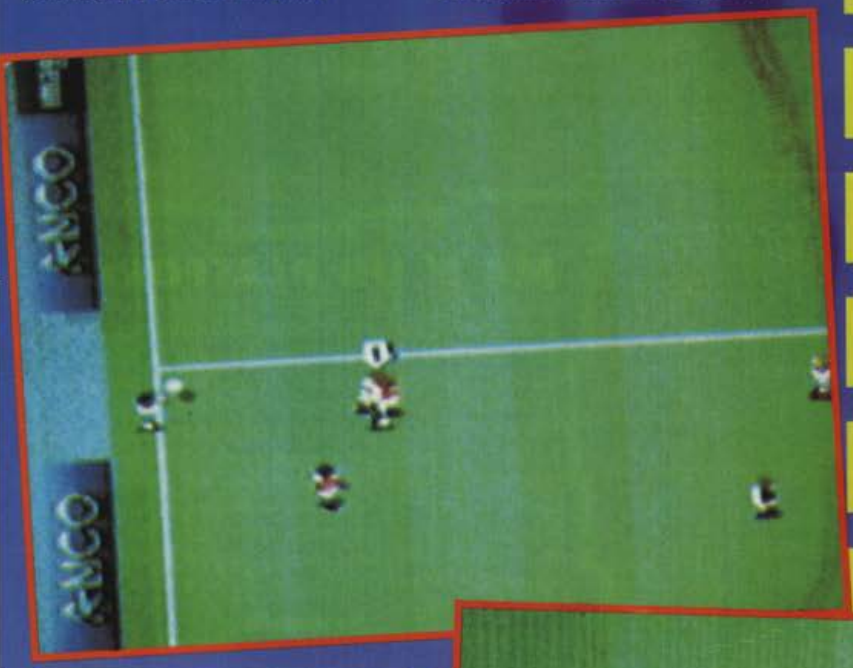
I sesterzi, moneta usata circa 2 millenni or sono, sono presenti in quantità massiccia in Asterix. Si trovano per terra, sugli alberi, nelle buche... Una volta raccolti cento sesterzi, Asterix vincerà una bella vita extra e il contatore si azzererà, proprio come in... ehm... Mario. Ma i monetoni romani non sono gli unici da raccogliere per facilitarci la vita. I cuori e il cibo aumentano l'energia di Asterix (il gallico perde un punto ogni volta che viene colpito), gli strumenti musicali possono essere utilizzati per stordire i nemici e i pentoloni colorati hanno effetti diversi una volta bevuta la pozione magica in essi contenuta: si va dall'invincibilità temporanea alla possibilità di volare! Per finire c'è un mattone che regala un piccolo osso: questo osso fa apparire Idefix, il cane di Obelix, che in un attimo fa fuori tutti i nemici presenti sullo schermo!

DIGITAL UNDERGROUND

Proprio come in Mario (aridaje), in Asterix c'è la possibilità di esplorare di tanto in tanto una serie di caverne sotterranee. Qui, dove l'aria è rarefatta e l'atmosfera un po' terrorizzante, il gioco diventa di tipo labirintico e diventa alquanto difficile trovare l'uscita in mezzo a rocce e pietrozzi vari. Per arrivarci dovrete anche utilizzare delle corde e arrampicarvi qua e là. Ma non preoccupatevi: ci sono un bel po' di segnali in grado di aiutare anche l'avventuriero meno pratico. Ah, ricordatevi anche di prestare attenzione agli spuntoni semoventi e alle altre amenità che quei genialoidi della Infogrames hanno ben pensato di inserire!

KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER

Oooooh, finalmente un gioco di calcio per consoles che contiene una sezione manageriale oltre alla solita parte arcade! Player Manager ha fatto la popria comparsa per la prima volta su Amiga nel 91, dove riscosse un successo senza precedenti a causa della fama mostruosa di Kick Off. La versione SNES è in pratica il medesimo gioco, con qualche modifica grafica, l'aggiunta della formazione migliore di tutti i tempi di Liverpool e Inghilterra e del mitico Kevin Keegan (in Italia, lo ricordiamo, ci sarà J.P.Papin al posto di Keegan...).

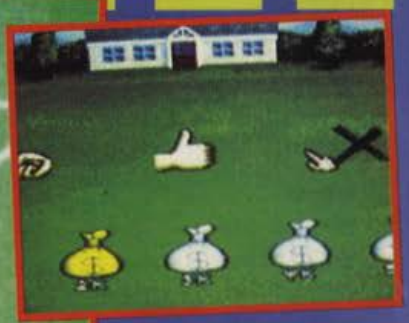


SCATTA SULLA FASCIA...

Le caratteristiche di ogni giocatore sono rappresentate da due barre: quella gialla indica il livello a cui dovrebbe giocare, mentre quella nera indica il livello a cui sta realmente giocando in campionato. Se la barra nera è più corta di quella gialla potete utizzarlo come pretesto per cacciarlo dalla squadra, anche se all'inizio del gioco non vi conviene perché avete una rosa davvero limitata. Ma vediamo esattamente quali sono queste caratteristiche...

TACKLING - Più è alta, meno probabilità avrà il giocatore di commettere fallo.
AGGRESSION - Il "fattore Pasquale Bruno". Se è alta ci saranno tante ammonizioni, ma anche infortuni per le squadre avversarie.
MORALE - Se al giocatore piace la squadra non ci saranno problemi, altrimenti...
SHOOTING - Indica la precisione di tiro del giocatore.
RESILIENCE - Determina quanto bene può subire falli e contrasti.
PASSING - Se è alta, può lanciare da qualsiasi posizione del campo.
STAMINA - Durerà tutti i 90 minuti o collasserà nel cerchio di centrocampo?
KEEPING - E' un portiere dalle mani sicure o è un emulo di "saponetta" Fiori?
FLAIR - E' un giocatore che ara il campo o uno che corre sulle uova?
PACE - Indica la velocità del giocatore.









Mitico. Sono sempre stato un megafan di questo genere di giochi e quindi della versione originale di Player Manager, e vi posso garantire che questa cartuccia è davvero una cannonata. Per essere il primo titolo di questo tipo sul Super NES Kevin Keegan è un ottimo prodotto, tanto che chi vorrà cimentarsi con qualcosa di simile dovrà cercare di fare ancora meglio, e sarà parecchio dura! KKPM è un gioco che ti acchiappa sin dal primo minuto e ti tiene incollato al video per ore e ore e ore... Cosa c'è da dire? E' dotato di batteria a tampone, quindi potrete salvare la vostra situazione in ogni momento e c'è la sezione arcade con Kick Off 2 che è persino meglio della versione SNES del primo Kick Off! Se siete stanchi di giocare con la solita roba fate un pensierino a Kevin Keegan's Player Manager. Non ve ne pentirete.

SIMON CROSIGNANI

...CROSSA AL CENTRO...

Se volete entrare nell'Olimpo dei Player Manager dovrete spremervi di brutto il cervello ed elaborare di volta in volta la tattica migliore per portare a casa la vittoria. In KKPM ci sono un sacco di schieramenti fra cui scegliere: si va dal classico 4-4-2 del Milan degli anni passati, al suicida 5-1-4 da usare solo in situazioni disperate. Alcuni giocatori, come i centrocampisti e i tornanti, sono più adatti a giocare in determinate posizioni. In ogni caso, vuoi per un infortunio, vuoi per una squalifica, verrà il momento in cui non disporrete del giocatore adatto e dovrete schierare uno dei cosidetti "factotum", calciatori che possono ricoprire tutte le posizioni in campo, ma che hanno un tiro scarsissimo. Se le cose si dovessero mettere davvero male potrete sempre ricorrere al mercato dei trasferimenti, ma occhio ai soldi!

...TIRO E GOOOOOOOL!!!

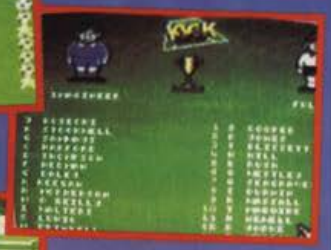
L'abbiamo detto già trenta o quaranta volte, ma lo ripetiamo: a differenza della stragrande maggioranza dei giochi di calcio manageriali dove "l'azione" è puramente testuale, in KKPM potete cimentarvi in una vera partita a Kick Off 2! Si tratta infatti di una conversione fedele del classico per Amiga, opzione aftertouch compresa. Ovviamente, per quanto fedele sia, visto che in una stagione ci sono una montagna di partite, non vorrete certo giocarle tutte obbligatoriamente, così potrete anche scegliere se guardarle o saltarle per passare direttamente al risultato finale. Finita la partita potrete leggere sulla testata di un giornale la performance della vostra squadra e avere notizie su eventuali mancanze in qualche settore, in modo da valutare eventuali acquisti per le partite future.

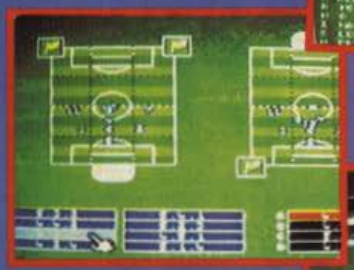














L'unica cosa brutta di questo gioco è il fatto che abbiano scelto Jean Pierre Papin e non Roberto Baggio per lanciarla in Italia... Scherzi a parte, KKPM è un titolo massiccio che non dovrebbe mancare a nessun possessore di SNES che si rispetti. La sezione arcade con Kick Off 2 fa in modo che la tensione e il divertimento non manchino mai, mentre la parte manageriale contiene abbastanza elementi per intripparvi per un bel po' di tempo. La mia unica critica riguarda le icone, che avrebbero dovuto essere più semplici ed esplicative: andare a riguardarsi il manuale ogni cinque minuti è una vera rottura. Questa è la prima simulazione calcistica-manageriale ad arrivare sul Super NES e se appariranno altri titoli affini dovranno essere MOLTO ben fatti, perche Kevin Keegan's Player Manager è semplicemente il miglior titolo calcistico per la consolona Nintendo.

MAD MAX

SUPER NES

IMAGINEER

SVILUPPATORI: STEVE SCREECH

SPORTIVO/MANAGERIALE

GRAFICA **79** *Hmmm, non ci siamo: sprite piccoli e schermate insignificanti.*

SONORO **70** *Scarso in quantità e qualità.*

GIOCABILITA' **90** *Un gioco di calcio manageriale con Kick Off incluso: cosa volete di piu?*

LONGEVITA' **85** *Campionato, coppe... Qui c'è tutto quello che avete bisogno per impazzire davanti al video.*

GLOBALE **92** *E' lui, è Player Manager. Compratelo immediatamente o tacete per sempre!*

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

MEGABIT: 8
DISTRIBUZIONE: UFFICIALE
N° GIOCATORI: /
CONTINUE: NO - SALVATAGGI
LIVELLI DI DIFFICOLTA': /
CARTUCCIA: EUROPEA
INDICAZIONI:

SUPER MARIO ALL-STARS

CVG HIT

E dicevano che era finito. Ecco invece che Mario si appresta ad irrompere sulla scena videoludica in quella che potrebbe benissimo essere la sua più grande interpretazione piattaformistica. Prima che cominciate a riempire i vostri jeans di liquidi giallognoli, sappiate che non si tratta di un gioco del tutto nuovo; tuttavia per molti versi è anche meglio. Mario All-Stars è una compilation dei suoi primi quattro classici per l'8-bit Nintendo, ammucchiati in una sola cartuccia compatibile con il Super NES con l'aggiunta di una nuova sbalorditiva veste grafica e un'incredibile colonna sonora. Questo è potenzialmente il prodotto "definitivo" per i vecchi fans di Mario, ed è perfetto per coloro che non hanno mai posseduto un NES. Ma non sarà un po' antiquato? Continuate a leggere e lo scoprirete!

Questo si che è il paradiso dei videogiocatori! Super Mario All-Stars è probabilmente la cosa migliore che sia mai accaduta al Super NES. Suppongo che essere un vecchio scorreggione che parla come un esaltato dei bei tempi che furono, c'entri qualcosa, ma vedere questi "rigurgiti del passato" mi ha fatto rammentare quanti bei giochi sono apparsi negli ultimi dieci anni. La struttura di gioco è rimasta tale e quale e la nuova veste grafica è sbalorditiva. I Mario-maniaci, i patiti di platform e chiunque possieda un Super NES, corrano a comprarne una copia: Mario All-Stars è semplicemente il migliore.

GARTH SUMPTER

L'IMPORTANZA DI ESSERE MARIO

In tutti i quattro giochi Mario può assumere varie forme e dimensioni. Tutto ciò che dovete fare è raccogliere l'icona appropriata et voilà, eccovi trasformati con una rapidità tale da far ingiallire l'Incredibile Hulk per l'invidia.

PICCOLO MARIO - A parte la capacità di passare attraverso certe strettoie, il piccolo Mario è la forma di vita più inetta che si sia mai vista in un platform.

GROSSO MARIO - In questa forma, Mario può soltanto usare la propria capacità di salto per liquidare i suoi nemici e frantumare blocchi.

MARIO-FIREBALL - Raccogliete un fiore di fuoco e Mario acquisterà il potere di lanciare palle di fuoco, molto utili per blastare a morte le truppe di Bowser.

MARIO-PROCIONE - La forma più micidiale che Mario è in grado di assumere. Il suo costume speciale da procione gli consente di volare e bastonare con la sua coda le creature ostili e i blocchi.



SUPER MARIO BROS (1985)

Il primo platform della serie di Super Mario ha ormai ben otto anni, ma non li dimostra. In sostanza è un gioco di piattaforme a scorrimento orizzontale che consiste in otto livelli, ciascuno composto da quattro parti, e vede il giocatore controllare vuoi Mario, vuoi il fratello Luigi, in una crociata per la sottrazione della Principessa Daisy dalle grinfie del perfido Bowser. Ogni livello presenta una rete di tubi da teletrasporto e, alla fine di esso, uno scontro con il gagliuffo di cui sopra.

SUPER MARIO BROS 2 (1988/1992)

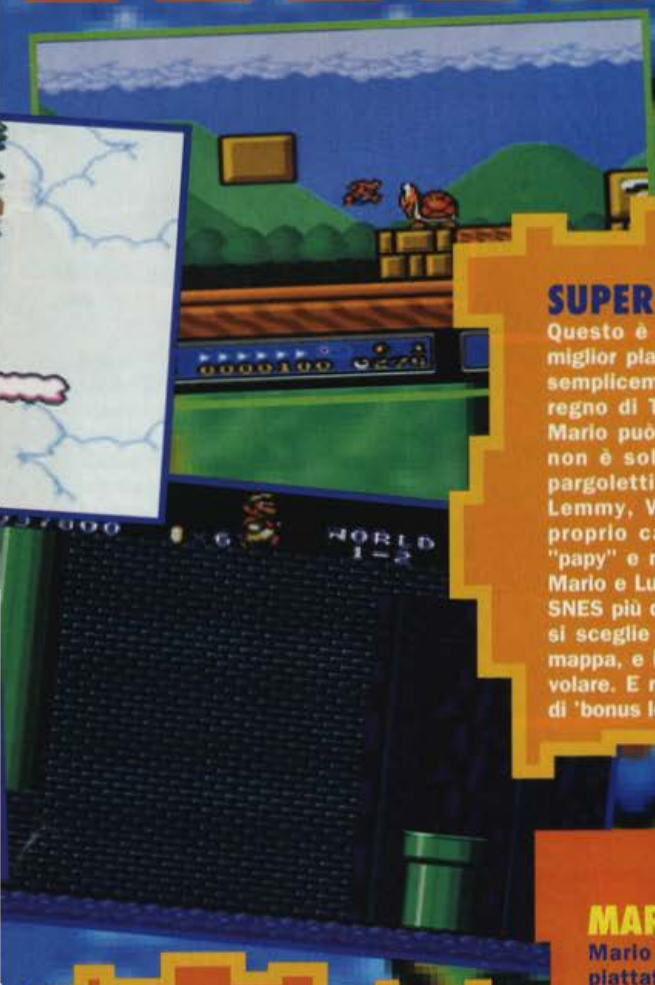
Questo gioco vide la luce come un platform di mediocre levatura dal titolo Doki Doki Panic, dopodiché la Nintendo decise che poteva venderne più copie sbattendoci dentro Mario. Il risultato è un gioco al quale manca l'atmosfera degli altri tre titoli ma, ciò nonostante, alquanto giocabile. Mario non può più uccidere gli accoliti di Koopa saltandoci sopra; deve invece lanciar loro ortaggi che vengono estratti dal terreno. Il Nostro può anche sollevare i cattivi e usarli come armi, nonché afferrare particolari blocchi (quelli recanti la scritta POW) che distruggono qualsiasi essere vivente abbia la sfortuna di trovarsi sullo schermo in quel momento. Il gioco, inoltre, è il primo della serie a permettere di assumere il controllo di altri personaggi oltre a Mario e Luigi.

MARIO THE LOST LEVELS (1986)

Questo gioco non ha mai visto la luce dalle nostre parti in quanto fu originariamente distribuito solo su dischetto in Giappone. E' sostanzialmente identico al primo gioco di Mario, solo molto più difficile. Così difficile, in effetti, che fa sembrare tutti gli altri titoli della serie<giochi da poppanti. Se vi credete degli assi a Mario 1°, aspettate di fare una partita con questa versione. La struttura di gioco è molto simile, con Mario che deve percorrere una serie di livelli a scorrimento orizzontale. Questa volta, però, i trabocchetti sono sistemati con maggiore astuzia e i cattivi al soldo di Bowser sono più duri di Rambo, l'Ispettore Callaghan e Humphrey Bogart messi insieme. Risultato, un gioco il cui primo livello è dieci volte più difficile dell'ultimo livello di Mario 1°!

Scordatevi Streetfighter II, Mario World e Zelda 3; è QUESTO il gioco per cui il SuperNES è stato fatto. Nel genere dei platform c'è un andirivieni di nuove idee, ma questa cartuccia dimostra che non si può battere i vecchi classici. Be', quasi! La Nintendo non solo ha sbattuto tutti i primi tre giochi di Mario in una cartuccia sola, né si è limitata a mettere in ghingheri grafica e sonoro, ma ha pure aggiunto una moltitudine di livelli mai apparsa in uno qualsiasi dei precedenti giochi di Mario; potremmo chiamarlo il Director's Cut dei giochi di Mario. Se avete un NES con i primi tre giochi di Mario acclusi, vendete tutto quanto e comprate questa cartuccia: è infinitamente migliore e occupa meno spazio!

PAUL ANGLIN



SUPER MARIO BROS 3 (1988)

Questo è stato ampiamente salutato come il miglior platform in assoluto, e questa versione è semplicemente incredibile. Ancora una volta, il regno di Toad è minacciato da Bowser e solo Mario può fermarlo. Il re-lucertola questa volta non è solo: si è portato dietro i suoi sette pargoletti, ossia Morton, Larry, Iggy, Ludwig, Lemmy, Wendy e Roy, ognuno rintanato nel proprio castello. Sono cattivi quanto il loro "papy" e nutrono un odio feroce nei confronti di Mario e Luigi. Mario 3 è simile a Mario World per SNES più di qualsiasi altro gioco. Per cominciare, si sceglie da quale livello iniziare mediante una mappa, e in secondo luogo, Mario ha il potere di volare. E naturalmente c'è anche una camionata di 'bonus levels' da scoprire.

IMPORT? NO, GRAZIE.

Se avete una mezza idea di spendere camionate di soldi per ottenere una versione del gioco d'importazione, badate: ci sono delle differenze. Prima di tutto, la versione nipponica funziona soltanto su alcune macchine giapponesi a 60 Megahertz, e a nulla servono degli adattatori. In secondo luogo, i giochi sono differentemente intitolati, con Mario 2 scambiato per Lost Levels.

MARIO: DI TUTTO, DI PIU'!

Mario All-Stars è il gioco perfetto per i piattaformisti nostalgici, poiché contiene tutti i quattro titoli di Mario per il NES. Ognuno è stato aggiornato con una grafica migliorata e un commento sonoro riveduto e corretto con risultati fantastici . A parte ciò, le mappe, i warp nascosti, i blocchi dei bonus e le ondate di attacco sono rimasti inalterati. In aggiunta al nuovo look, ogni gioco ha pure quattro posizioni di salvataggio, per cui ci viene risparmiato l'obbligo di completarli in una sola seduta. Lost Levels è la mosca bianca del gruppo e c'è la netta probabilità che risulti inedito agli occhi di chi sta leggendo, dal momento che il gioco ha visto la luce solo ed esclusivamente in Giappone.

SUPER NES

NINTENDO

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA **80** *Inferiore alle potenzialità del Super NES, ma comunque ottima.*

SONORO **90** *Splendide rivisitazioni delle musiche e degli effetti originali.*

GIOCABILIT A' **95** *E' Mario! Che cosa si può chiedere di più?*

LONGEVIT A' **94** Ottima... *...ma i giochi sono essenzialmente identici alle versioni per il Nintendo a 8-bit.*

GLOBALE **94** *Tre classici del platform in una sola cartuccia: come dire di no all'acquisto?*

AZIONE: ●●●●●
STRA TEGIA: ●●○○○
DIFFICOL TA': ●●●○○

MEGABIT: 16
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1-2
CONTINUE: SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA': /
CARTUCCIA: USA/JAP
INDICAZIONI:

SUPER NES

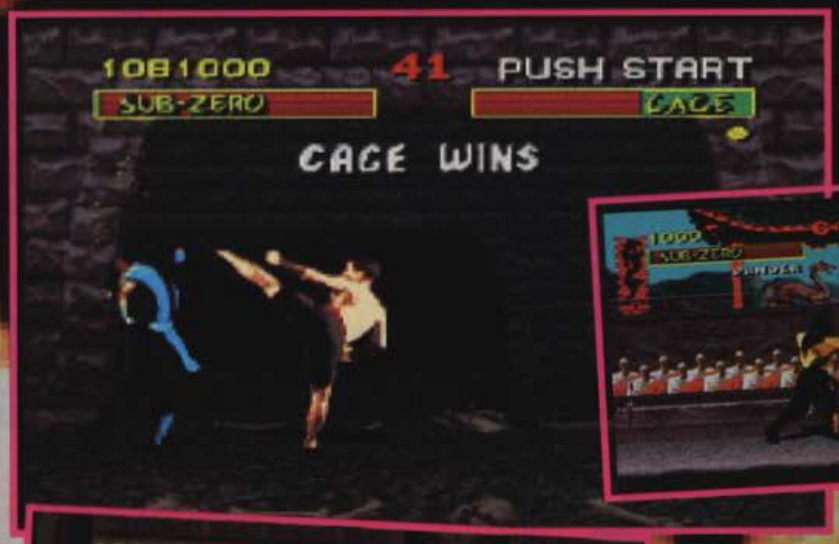
ACCLAIM

SVILUPPATORI: SCULPTURED SOFTWARE

PICCHIADURO

MORTAL KOMBAT

Anche se Street Fighter 2 è in circolazione, Mortal Kombat è il picchiaduro di cui tutti parlano. Avete visto la versione Megadrive beccarsi un massiccio 90% sullo scorso numero e adesso la versione SNES è tra noi, portandosi dietro una bella quantità di controversie. Alla Nintendo non piaceva l'idea di veder schizzare tanto sangue in un gioco per la sua console, e così ha riferito agli Sculptured Software di non voler vedere nemmeno un globulo rosso aggirarsi per gli schermi dei Nintendo-dipendenti, e neanche in forma di cheat-mode!







Ero rimasto davvero impressionato dalla versione Megadrive di Mortal Kombat, ma nessuno mi aveva preparato a questa! Sullo SNES la grafica è praticamente identica a quella da sala giochi. I personaggi sono massicci, superbamente disegnati e ottimamente animati. Escludere il sangue però è stato un grave sbaglio. Per me, l'insensata violenza era l'attarazione principale del coin-op, e questa versione non ha proprio lo stesso feel. Questo non vuol dire che sia un brutto gioco: l'eccellenza grafica comprensa in parte l'applicazione della censura, ma alla fine mi sono ritrovato a giocare molto più spesso alla versione violenta e depravata del Megadrive...

PAUL ANGLIN

IL MISTERIOSO CASO DEL SANGUE SCOMPARSO

Tutto quello che avete sentito sulla Nintendo che non voleva vedere una goccia di sangue è assolutamente vero. I personaggi si scambiano i colpi senza che si veda un minimo fiotto: a parte il fatto che così non è proprio realistico, è difficile capire esattamente chi sta colpendo chi. Le mosse mortali ci sono ancora, ma sono state notevolmente ridimensionate: anche quando Scorpion impala un avversario con la sua lancia non si vede manco uno schizzo di sangue! Booh! C'è anche da dire che la grafica è migliore di quella per MD e questa versione è sicuramente la più vicina al coin-op: le animazioni sono belle e veloci, lo stesso Goro è molto più convincente qui che sul MD, anche se a volte sembra proprio di vedere un modello animato in stop-motion.

Grafica dei personaggi superba e ottime animazioni.	**90** GRAFICA
Ruggiti, mugugni, effetti-sberla e un sacco di musichette.	**89** SONORO
Senza sangue è dura capire chi sta colpendo chi.	**87** GIOCABILIT A'
Tante mosse da imparare e abbastanza difficile da tenervi impegnati parecchio.	**85** LONGEVIT A'
La censura Nintendo ha levato un CVG Hit! alla povera Acclaim...	**86** GLOBALE

AZIONE:
STRA TEGIA:
DIFFICOL TA':

MEGABIT:	16
DISTRIBUZIONE:	LEADER
N° GIOCATORI:	1-2
CONTINUE:	SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	4
CARTUCCIA:	EUROPEA
INDICAZIONI:	

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

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

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

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a.)

OFFERTE del MESE

ALIEN STORM	L. 49.000
ALTERED BEAST	L. 39.000
AQUATIC GAMES	L. 59.000
ART ALIVE - DISEGNO	L. 29.000
BATMAN	L. 59.000
BED O MAN - FLIPPER	L. 39.000
BLOCK OUT	L. 29.000
BONANZA BROS	L. 39.000
CENTURION	L. 69.000
CHUCK ROCK	L. 69.000
CIKI CIKI BOY	L. 59.000
COLOMUS	L. 49.000
CRACK DOWN	L. 29.000
CYBORG JUSTICE	L. 69.000
DHANA	L. 39.000
DARK CASTLE	L. 69.000
DARWIN 4081	L. 29.000
DAVID ROBINSON BASKET	L. 49.000
DICK TRACY	L. 59.000
DONALD DUCK QUACKSHOT	L. 49.000
EA HOCKEY	L. 49.000
EL VIENTO	L. 59.000
F-Z AXIS	L. 39.000
FAERY TALE	L. 49.000
FATAL LABTRINTH	L. 69.000
FATAL REWIND	L. 49.000
G-LOC	L. 59.000
GAIN GROUND	L. 29.000
GALAXI FORCE II	L. 49.000
GOLDEN AXE II	L. 69.000
GHOSTBUSTERS	L. 69.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 69.000
GOLDEN AXE II	L. 59.000
GOODS	L. 59.000
GRANADA	L. 39.000
GREENDOG	L. 59.000
HEAVY UNIT	L. 29.000
HELLFIRE	L. 39.000
HOME ALONE	L. 69.000
JAMES BOND 007	L. 59.000
JAMES POND II	L. 49.000
JEWEL MASTER	L. 39.000
JOE MONTANA II	L. 49.000
JORDAN VS BIRD	L. 69.000
KID CHAMALEON	L. 49.000
KING BOUNTTY	L. 49.000
MEGAPANEL	L. 49.000
MYSTIC DEFENDER	L. 59.000
NINJA BURAI FIGHTING	L. 39.000
PAPERBOY	L. 69.000
PGA TOUR GOLF 2	L. 59.000
PHELIOS	L. 39.000
POWER MONGER	L. 59.000
PRO FOOTBALL	L. 39.000
RAIDEN TRAD	L. 39.000
RAINBOW ISLAND	L. 69.000
REVENGE OF SHINOBI	L. 59.000
ROAD RUSH	L. 49.000
ROGER C. BASEBALL	L. 59.000
SAINT SWORD	L. 39.000
SD VARIS	L. 39.000
SONIC	L. 39.000
SONIC II	L. 59.000
STORMLORD	L. 29.000
STREET OF RAGE	L. 49.000
SUPER HANG-ON	L. 69.000
SWORD OF SODAN	L. 39.000
TALE SPIN	L. 69.000
TECNOCOP	L. 39.000
TERMINATOR	L. 59.000
TETRIS	L. 49.000
TIGER	L. 29.000
TOM JAM EARL	L. 39.000
TRASIA	L. 39.000
TURBO OUTRUN	L. 59.000
TURRICAN	L. 49.000
TWIN HAWK	L. 49.000
TWINKY TALE	L. 49.000
UNIVERSAL SOLDIER	L. 49.000
VALIS III	L. 69.000
VERITEX	L. 39.000
WORP SPEED	L. 59.000
WHIP RUSH	L. 39.000
WONDERBOY V	L. 39.000
WRESTLE WRESTLER	L. 49.000
XRD	L. 39.000
ZERO WING	L. 39.000

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

ADDAM FAMILY	L. 119.000
AEROBIZ (SIMUL. VOLO)	L. 149.000
AFTER BURNER II	L. 79.000
AGASSI TENNIS	L. 99.000
ALADDIN	TELEFON.
ALIEN 3	L. 89.000
AMAZING TENNIS	L. 119.000
AMERICAN GLADIATOR	L. 119.000
ANDRE AGASSI TENNIS	L. 99.000
ANOTHER WORLD	L. 119.000
AQUATIC GAMES	L. 59.000
BATMAN RETURN	L. 99.000
BATTLETOADS	L. 99.000
B. WALSH COLLEGE FOOTBALL	L. 119.000
BLASTER MASTER 2	L. 119.000
BOB	L. 109.000
BRAM STOKER'S DRACULA	L. 129.000
BUBSY	L. 99.000
BULLS VS BLAZER	L. 109.000
CADASH	L. 89.000
CAPITAN AMERICA	L. 99.000
CHAMPIONSHIP BOWLING	L. 99.000
COOL SPOT	L. 119.000
CYBERCOP	L. 79.000
DAVIS CUP TENNIS	L. 119.000
DEADLY MOVES (USA) POWER ATHELTH	L. 99.000
DESERT STRIKE	L. 89.000
DINOSAURUS FOR HIRE	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 99.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 89.000
ELEMENTAR MASTER	L. 89.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L. 119.000
EVANDER HOLYFIELD'S BOX.	L. 69.000
EX-RANZA	L. 99.000
F-15 STRIKE EAGLE	TELEFON.
F-22 INTERCEPTOR	L. 79.000
FATAL FURY	L. 119.000
FLASHBACK	L. 129.000
GADGET TWINS	L. 99.000
GENERAL CHAOS	L. 109.000
GOLDEN AXE III	L. 109.000
GUNSTAR HERO	L. 109.000
GREAT WALDO (USA)	L. 89.000
HARIMANDA	L. 119.000
HIT THE ICE	L. 79.000
HOOK	TELEFON.
HUMAN	L. 89.000
INDIANA JONES	L. 99.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	L. 89.000
JUNGLE STRIKE	L. 119.000
KICK BOXING	L. 89.000
KING OF THE MONSTER	L. 99.000
KING SALMON-FISHING GAME-(USA)	L. 99.000
KO BOXING	L. 79.000
LEADERBOARD GOLF	L. 99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L. 99.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L. 89.000
LOTUS TURBO CHALLENGER	L. 89.000
M. ALI BOXING '93	L. 109.000
MAZINGA ROBOT-MAGIC SAGA	L. 89.000
MEGALOMANIA	L. 99.000
MICRO MACHINE	L. 99.000
MIG 29 FULCRUM	L. 119.000
MONOPOLI	L. 99.000
MOONWALKER	L. 69.000
MORTAL KOMBAT	L. 129.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	L. 99.000
NBA ALLSTAR CHALLENGE-BASKET	L. 99.000
NHLPA HOCKEY'93	L. 99.000
NIGHTMARE - SIMPSON	L. 109.000
OUT OF THIS WORLD	L. 109.000
OUTRUN 2091-AUTO	L. 99.000
PIRATES GOLD	TELEFON.
POPOLOUS	L. 69.000
POWER ATHETE	L. 99.000
PREDATOR II	L. 69.000
PRO STRIKE INTERF. 4 PLAYER	L. 69.000
PRO STRIKER	L. 109.000
PTO	TELEFON.
RACE DRIVING	L. 119.000
RAMPART	L. 99.000
RBI '93 BASEBALL	L. 99.000
RISKI WOOD	L. 99.000
ROAD RUSH II	L. 89.000
ROBOCOP 3	TELEFON.
ROLO THE RESCUE (USA)	L. 99.000
SENNA-SUPER MONACO GP II	L. 79.000
SHADOW OF THE BEAST II	L. 99.000
SHINING IN THE DARKNESS (USA)	L. 99.000
SHINOBI II	L. 99.000
SIDE POCKET - BIGLIARDO	L. 99.000
SIMPSON	L. 89.000
SNOW BROSS	L. 119.000
SORCERER'S KINGDOM	L. 119.000
SPIDERMAN / X-MAN	L. 119.000
SPLATTER HOUSE 3	L. 119.000
STARFLIGHT (USA)	L. 69.000
STREET OF RAGE 2	L. 89.000
STRIDER II	L. 79.000
SUMMER CHALLENGER	L. 99.000
SUNSET RIDER	L. 109.000
SUMO FIGHTING	L. 119.000
SUPER CHASE HQ	L. 79.000
SUPER HIGH IMPACT	L. 79.000
SUPER KICK-OFF	L. 119.000
SUPER WWF WRESTLINGMANIA	L. 89.000
SUPERMAN	L. 99.000
TAZMANIA	L. 89.000
TEAM USA BASKETBALL	L. 99.000
TECNO CLASH	L. 109.000
TENNIS GRAND SLAM	L. 89.000
TERMINATOR 2	L. 99.000
THE YOUNG INDIANA JONES	L. 119.000
THUNDERFORCE IV -SCART	L. 89.000
THUNDERFORCE IV (PAL)	L. 119.000
TINY TOONS (CARTOON)	L. 109.000
TOYS	L. 119.000
TURTLES	L. 109.000
TYRANTS	L. 69.000
UNCHARTED WAERS	L. 99.000
WORLD CUP SOCCER	L. 49.000
WORLD OF ILLUSION	L. 79.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 79.000
WWF ROYAL RUMBLE	L. 119.000
X-MAN (PAL)	L. 119.000

PERMUTIAMO LE TUE VECCHIE CASSETTE USATE. PASSA IN NEGOZIO!

MAGIC ADAPTOR

FINALMENTE IL "MAGIC ADAPTOR" CHE CONSENTE DI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI FINO AD OGGI FUNZIONANTI SOLO SULLA VERSIONE AMERICANA GENESIS.

L. 39.000

ACQUISTA 3 CARTUCCE A SCELTA. AVRAI UNO SCONTO EXTRA DEL 10%.

Professional Control Pad



MEGADRIVE - GENESIS VERS. SCART + GIOCO STREET OF RAGE 2 O WODERBOY V L. 265.000



OFFERTA STREETFIGHTER + JOYPAD 6 TASTI L. 198.000

TUTTE LE ULTIME NOVITÀ SEMPRE DISPONIBILI A MAGAZZINO

CONSEGNE VERAMENTE RAPIDE !

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

QuickShot®

World No. 1

L'UNICO MODO PER SFIDARLO E VINCERE.

MOLTI ALTRI MODELLI IN ARRIVO

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

INTRUDER

QS 149 Multisystem
QS 148 Nintendo
QS 146 PC Compatibili
QS 150 Sega 16 Bit

AVIATOR

QS 155 Multisystem
QS 153 Nintendo
QS 151 PC Compatibili
QS 156 Seaga 16 Bit

MAVERICK

QS 128 F Multisystem
QS 128 N Nintendo
QS 138 M Come 128 F - Microswich
QS 162 Sega 16 Bit

PHYTON

QS 130 F Multisystem
QS 130 N Nintendo
QS 137 M Come 130 F - Microswich

SOUND MACHINE

QS 803 SOUND MACHINE:
Warrior per PC-Sound Blaster 2.0 Orig.
N. 2 Altoparlanti

WARRIOR

QS 123 PC Compatibili

APACHE

QS 131 Multisystem

SUPER CON

QS 160 Nintendo/Super Famicon

STARFIGHTER

QS 171 Sega 16 Bit
QS 157 Nintendo

TURBO

QS 111 A Multisystem

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

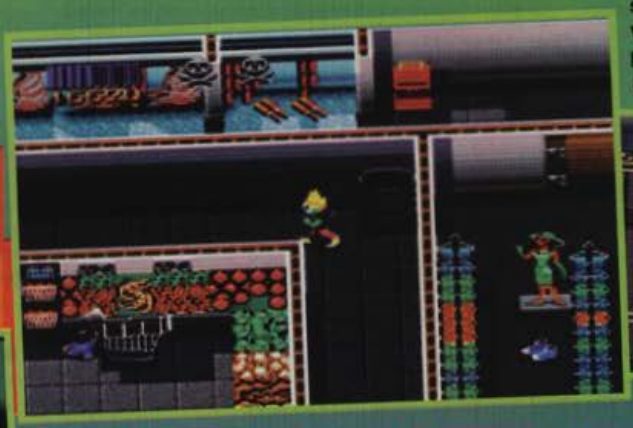
VINCI LA SFIDA.

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

Correte! Correte, se tenete alla vostra vita! I Marziani sono atterrati! I morti stanno uscendo dalle loro tombe! Non vedete, stupidi? Gli alieni hanno invaso il nostro pianeta! Quale che sia la situazione, la brigata dei B-movies penserà a risolverla. Zombies prende tutti i vecchi cliché del film fantastici degli anni '50 e li ammucchia in una sola, esilarante cartuccia. In sostanza, c'è questo scienziato pazzo che ha creato copie viventi dei mostri apparsi nei classici del B-movie e li ha messi a gironzolare nella vostra città. Essendo la sola persona abbastanza sveglia da capire che cosa sta succedendo, tocca a voi salvare i vicini di casa prima che diventino cibo per lupi mannari!

LA ZONA MORTA

Oltre al blastaggio dei mostri, la struttura di gioco è imperniata sull'esplorazione del circondario. Il vostro radar 'cerca-vicini' ha una portata limitata, per cui dovete perlustrare l'intero livello da cima a fondo. Molte aree sono accessibili solo mediante l'abbattimento di pareti e staccionate, e alcune locazioni richiedono l'uso di chiavi specifiche. E' importante effettuare un'accurato sondaggio di ogni zona, in quanto gli oggetti sono spesso contenuti dentro credenze, sotto mucchi di sabbia o all'interno di scrigni. Fra tutti gli oggetti, il bazooka è probabilmente il più utile. Armato di uno solo di questi gingilli potete far saltare porte, pareti, casse da imballaggio e altri ostacoli, come pure qualsiasi creatura cerchi di avvicinarvisi oltre il limite tollerabile.









HO SPOSATO UN MOSTRO VENUTO DAL VICINATO

Essere un ragazzo, per quanto sveglio sia, non sempre è sufficiente quando c'è da vedersela con legioni di morti viventi. Fortunatamente, un gruppo di scienziati privi di senno ha disseminato nei vostri paraggi delle pozioni sperimentali la cui degustazione provoca trasformazioni di vario genere e utilità. Eccovene le più carine (si fa per dire):

LUPETTO MANNARO - In questa forma, niente può fermarvi, compresi muri, porte e staccionate. Molto utile per uscire da situazioni disperate e particolarmente ottima per sconfiggere il gigantesco bebé dell'ottavo livello.
PICCOLO ZOMBIE - Verde, cattivo e incontrollabile. Tenete le dita incrociate e sperate che il vostro personaggio non si avvicini ai...vicini.
FANTASMA - Questa forma è utile per effettuare ricognizioni, dal momento che uno spettro non può essere colpito. Il brutto è che a sua volta non può colpire alcunché.

MA COME? NIENTE PALLOTTOLE D'ARGENTO?

C'è una camionata di armi differenti nel gioco, ma alcune di esse sono più efficaci di altre contro certe creature. Vi risparmiamo la fatica di scoprire quali siano le migliori proponendovene un elenco:

PISTOLA A SCHIZZO - Utile contro gli zombie, ma poco efficace contro qualsiasi altra cosa.
LATTINE DI SODA - Paralizzano Bruce il maniaco della motosega e fanno saltare in aria i bebé-demoni.
BAZOOKA - Letale contro tutte le forme di vita, ma ancor più efficace contro le pareti.
ESTINTORE - Congela i nemici. Ottimo contro gli ammassi gelatinosi.
ERBICIDA - Lacera le piante mutanti come se non ci fossero.
TALISMANO - Materializza un globo rotante di fuoco che distrugge tutto ciò che tocca.
COLTELLI E FORCHETTE - L'argenteria di vostra madre è l'ideale per sbarazzarsi dei lupi mannari.
PIATTI - Quando non c'è altro, lanciate alcuni piatti ai cattivi; gli zombie non sanno giocare a frisbee...
POMODORI - Un'arma buona per ogni occasione .
GHIACCIOLI - Da usarsi per congelare gli ammassi gelatinosi.

A dire la verità mi aspettavo che Zombies fosse una bidonata, ma non appena ho cominciato a giocarci, mi sono reso conto che era l'esatto contrario. E' molto più che un semplice gioco labirintico. C'è umorismo a camionate, e lo spasso è maggiore se si conoscono i film che vengono parodiati. L'azione scorre a fiumi man mano che gli zombies emergono dal terreno e i lupi mannari balzano all'attacco; occorre stare all'erta in continuazione o si finisce nella dimensione dalla quale provengono i propri nemici. Non è un gioco notevole sotto qualunque aspetto, ma quello che c'è si unisce per formare un gioco estremamente godibile.

GARTH SUMPTER

HORROR FEST

Una moltitudine eterogenea di creature erranti si pone fra voi e la vittoria. Alcuni si limitano a sottrarvi energia, mentre altri smorzano il vostro passo o vi procurano ingenti danni fisici. Le creature più comuni sono gli zombie, che incedono lentamente e possiedono l'intelligenza di una gallina. Sono soprattutto facili da uccidere, richiedendo soltanto un colpo della vostra pistola ad acqua. Il personaggio più pericoloso di tutti è il maniaco della motosega. La motosega di cui è munito non gli permette soltanto di fare a fettine voi e i vostri vicini, ma anche di spianarsi la strada riducendo a coriandoli gli elementi del passaggio, quindi stategli alla larga. Fra le altre insidiose creature figurano gli ammassi gelatinosi, la cui progenie ectoplasmatica si attacca alla vostra testa al fine di sottrarvi pacchi di energia.











Il problema più grosso di Zombies è che molti di voi non avranno visto tutte quelle vecchie e immonde pellicole su cui il gioco è basato! E' un gioco stupendo che contiene elementi di titoli come Gauntlet e Alien Syndrome, rivestiti con vagonate di umorismo e un'ottima giocabilità. Zombies non diventa progressivamente più difficile in senso reale; più di una volta, dopo aver affrontato un paio di livelli incredibilmente duri, si incontra un livello che è di una facilità ridicola, per poi tornare a sudare le sette camicie. Zombies è un prodotto di classe nella tradizione della Lucasarts. I livelli tendono a farsi ripetitivi, ma è una cosa che non si nota molto poiché si è troppo occupati a cercare di rimanere vivi! Un titolo d'alta qualità sul quale si ritorna con piacere parecchie volte.

PAUL RAND

CHI NON MUORE SI RIVEDE

Il gioco è ambientato in una grande quantità di scenari tipici da B-movie: dall'interno di piramidi ad un college presso il quale i Marziani sono atterrati per rapire delle majorette. In aggiunta c'è anche un livello tratto di peso da Day Of The Tentacle, dove si incontrano i personaggi dell'omonimo gioco per PC. Ogni livello ha le sue insidie; nelle piramidi dovrete evitare pavimenti coperti da aculei; mentre nei giardini dovrete vedervela con piante mutanti.

SUPER NES

KONAMI

SVILUPPATORI: LUCASTARS

AZIONE/LABIRINTO

GRAFICA **89** *Ci sono sprites eccellenti... ...ma anche dei fondali scialbi.*

SONORO **88** *Una buona varietà di motivi e urla campionate.*

GIOCABILIT A' **90** *Azione e risate non-stop.*

LONGEVIT A' **88** *Un po' di varietà in più non avrebbe guastato.*

GLOBALE **88** *Un'ottima parodia videoludica dei mitici monster-movies anni '50.*

AZIONE: ●●●●○
STRA TEGIA: ●●○○○
DIFFICOL TA': ●●●○○

MEGABIT: 8

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1-2

CONTINUE: SI

LIVELLI DI DIFFICOLTA':

CARTUCCIA: GIAPPONESE

INDICAZIONI:

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

OFFERTE FIERA

GAME BOY L.119.000
GAME BOY L.139.000
+GIOCO NOVITÀ



OFFERTA A SOLE L. 55.000

HANDY BOY + GIOCO L.75.000

GAME GEAR

AERIAL ASSAULT	L. 45.000
ALIENS 3	L. 75.000
BART SIMPSON	L. 75.000
BATMAN RETURNS	L. 55.000
CHAKAN - FIGHTER	L. 65.000
CHASE HQ	L. 68.000
CHESSM. SCACCHI	L. 68.000
CHUCK ROCK	L. 58.000
DODGE DAPEI	L. 28.000
DRAGON CRYSTAL	L. 48.000
E. HOLYFIELD'S BOXING	L. 68.000
G-LOC	L. 58.000
GALAGA 91	L. 48.000
GOLDEN AXE	L. 58.000
PAPERBOY 2	L. 68.000
PENGO	L. 38.000
PREDATOR 2	L. 68.000
PRINCE OF PERSIA	L. 65.000
PUTT & PUTTER	L. 48.000
RC PRO AM RACING	L. 68.000
SHINOBI 2	L. 65.000
SOLITAIRE POKER	L. 48.000
SONIC I	L. 55.000
SONIC II	L. 65.000
SPACE HARRIER	L. 38.000
SPACE INVADERS	L. 58.000
SPIDERMAN II	L. 75.000
STREET OF RAGE	L. 65.000
STREET OF RAGE 2	L. 75.000

ACCESSORI GAME BOY

HANDY CARRY PORTA GAME BOY L.19.000
INTERFACCIA X 4 GAME BOY L.19.000
LIGHT - BOY (LUCE + LENTE) L.29.000
ACTION PACK *IN OFFERTA* L.19.000
CON ACTION PACK, L'ACCUMULATORE RICARICABILE, NON PIU PILE NEL TUO GAME BOY

HOME ALONE	L. 65.000
INCR.CRASH DUMM.	L. 75.000
INDIANA J. L. CRUS.	L. 75.000
JURASSIC PARK	L. 68.000
KLAX	L. 58.000
KRUSTY FUN HOUSE	L. 58.000
LAND OF ILLUS.MICK.MOUSE II	L. 75.000
LEADERBOARD GOLF	L. 55.000
LEMMINGS	L. 65.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L. 68.000
MICKEY MOUSE 2	L. 75.000
MORTAL KOMBAT	L. 85.000
OLIMPIC GOLD	L. 75.000
OUTRUN	L. 48.000
SUPER KICK OFF - ITA	TEL.
SUPER MONACO GP II	L. 58.000
SURF NINJA	L. 78.000
TALESPIN USA	L. 65.000
TAZMANIA USA	L. 65.000
TERMINATOR	L. 68.000
THE BERLIN WALL-ARKANOID	L. 38.000
TOM & JERRY	L. 68.000
VAMPIRE OF DARK	L. 68.000
WAGAN ISLAND	L. 39.000
WIMBLEDON TENNIS	L. 55.000
WORLD CUP SOCCER	L. 75.000
WWF STEEL CAGE	L. 75.000

RICHIEDI IL NUOVO CATALOGO GRATUITO COI COMMENTI DI TUTTI I GIOCHI.

GAME BOY

ADDAMS FAMILY 2	L. 68.000
ADVENTURE ISLAND II	L. 68.000
ALIENS 3	L. 68.000
ALL STAR CH. 2 - BASKET	L. 65.000
ALLEYWAY - ARCANOID	L. 48.000
AVERANGE SPIRITS	L. 48.000
BART SIMPSON VS JUG.	L. 65.000
BATTLE OF OLYMPUS	L. 68.000
BATTLESHIP	L. 48.000
BATTLETOAD 2	L. 65.000
BEST OF KARATE	L. 68.000
BIONIC COMMANDO	L. 38.000
BONK'S ADVENTURE	L. 58.000
BUGS BUNNY 2	L. 68.000
CASTELVANIA	L. 48.000
CESAR PALACE CASINO	L. 48.000
CHASE HQ	L. 38.000
CHESSM.SCACCHI	L. 58.000
COOL SPOT ADV.	L. 68.000
COOL WORLD	L. 58.000
DICK TRACY	L. 68.000
DIG DUG	L. 48.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 68.000
DR. FRANKEN	L. 48.000
ELEVATOR ACTION	L. 48.000
EMPIRE STRIKER BACK	L. 68.000
F-15 STRIKE EAGLE	L. 68.000
F1 RAGE + INTERF. 4 GIOCATORI	L. 78.000
FELIX THE CAT	L. 65.000
FERRARI G.P. CHALL.	L. 58.000
FINAL FANTASY 3	L. 88.000
FLINSTONE	L. 58.000
FOUR IN ONE	L. 68.000
GARMS GUNDAM	L. 48.000
GHOSTBUSTER II	L. 48.000
GOAL + CALCIO	L. 68.000
GOLF	L. 48.000
GREAT GREED	L. 68.000
HI SCHOOL SOCCER	L. 48.000
HIT ON ICE	L. 68.000
HOME ALONE 2	L. 58.000
HOLLY & BENJI CALCIO	L. 48.000
HUMANS	L. 58.000
HUNCH BACK ADV.	L. 48.000
JEEP - OFF ROAD ADV	L. 58.000
JETSONS	L. 68.000
JOE & MAC	L. 68.000
JORDAN VS BIRD	L. 35.000
KID DRACULA	L. 68.000
KRUSTY FUN HOUSE-SIMPSON'S	L. 48.000
LEMMINGS	L. 68.000
LETHAL WAEPONS (ARMA LETALE)	L. 68.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L. 68.000
LOONEY TOONS-ROAD RUNNER	L. 68.000
MC DONALDLAND	L. 58.000
MICKEY MOUSE	L. 58.000
MILON'S SECRET CASTLE	L. 58.000
MINER 2049	L. 48.000
MUHAMMED ALI BOXING	L. 68.000
NBA 2 PALLACANESTRO	L. 68.000
NEMESIS II	L. 48.000
NINJA BNOY 2	L. 58.000
OLIMPIADI	L. 58.000
OTHELLO	L. 58.000
PACMAN	L. 58.000
PAPERBOY 2	L. 48.000
PARASOL STARS	L. 48.000
PIPE DREAM	L. 28.000
POCKET BATTLE	L. 38.000
POWER RACE	L. 58.000
PRINCE OF PERSIA	L. 58.000
PUGSLEY ADVENTURE	L. 68.000
Q - BERT	L. 48.000
R - TYPE	L. 48.000
R - TYPE 2	L. 68.000
RACE DRIVING	L. 68.000
RAMPART	L. 48.000
RACING FIGHTER - LO STREET FIGHTER DEL GAME BOY	L. 68.000
ROBOCOP	L. 58.000
SIDE POKET	L. 58.000
SNEAKY SNAKES	L. 48.000
SOCCER MANIA - CALCIO	L. 58.000
SPEEDY GOLZALES	L. 68.000
SPIDERMAN 3	L. 68.000
SPOT	L. 38.000
SPY VS SPY	L. 48.000
STAR TREK	L. 68.000
STAR WARS	L. 68.000
SUMO FIGHTING	L. 68.000
SUPER KICK OFF	L. 58.000
SUPER MARIO LAND	L. 48.000
SDUPER MARIO LAND 2	L. 68.000
SUPER R.C. PROAM	L. 58.000
T2 ARCADE - TERMINATOR	L. 58.000
TALE SPIN	L. 68.000
TENNIS	L. 58.000
TINY TOONS	L. 68.000

MEGA-CD + 4 GIOCHI L. 598.000

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI PER MEGA-CD

TIP OFF BASKET	L. 48.000
TITUS THE FOX	L. 58.000
TOM & JERRY	L. 58.000
TOP GUN	L. 68.000
TOP RANK TENNIS	L. 58.000
TUMBLE POP	L. 58.000
TURTLES 2 - BACK FROM THE S.	L. 68.000
UNIVERSAL SOLDIER	L. 48.000
WORLD CUP SOCCER	L. 48.000
WWF SUPERSTAR 2	L. 68.000
YOSHI COOKIE	L. 48.000
ZELDA	L. 68.000

NEO-GEO

COMPLETO DI JOYSTICK CAVI E ALIMENTATORE
PREZZO SUPERSCONTATO TELEFONARE

GIOCHI NEO-GEO

3 GOUNT BOUT WRESTL.	L.349.000
ART OF FIGHTING	L.349.000
BLUES JOURNEY	L.139.000
BURNING FIGHT	L.199.000
CROSSED SWORD	L.199.000
CYBER - LIP	L. 89.000
EIGHT MAN	L.129.000
FATAL FURY	L.419.000
GHOST PILOT	L.139.000
JOY JOY	L. 99.000
KING OF MONSTER	L.248.000
LEAGUE BOWLING	L. 89.000
MAGICAL LORD	L. 99.000
NINJA COMBAT	L.119.000
RIDING HERO	L. 99.000
ROBO ARMY	L.169.000
SAMURAI SUT DOWN	L.449.000
SENGOKU	L.169.000
SENGOKU II	L.379.000
SOCCER BRAWL	L.169.000
SUPER S.KICK-OFF	L.319.000
THE SUPER SPY	L.129.000
TOP PLAYER GOLF	L.188.000
WORLD HEROES	L.399.000

SI SERVONO RIVENDITORI QUALIFICATI

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

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

SUPER FORMATION SOCCER

SUPER NES

HUMAN

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA 78
Sprites decisamente inferiori alle potenzialità dello SNES.

SONORO 65
Orrende voci campionate al calcio d'inizio ed effetti per nulla convincenti.

GIOCABILIT A' 47
Quella poca giocabilità che c'è fa irrigidire dalla nausea entro pochi minuti.

LONGEVIT A' 32
Quale longevità?

GLOBALE 60
Stendiamo il classico velo, che è meglio...

AZIONE: ●●○○○
STRA TEGIA: ●●○○○
DIFFICOL TA': ●●●○○

MEGABIT: /
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1-2
CONTINUE: PASSWORD
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1
CARTUCCIA: GIAPPONESE
INDICAZIONI:

Proiettatevi con la mente al tempo in cui il Super NES fu messo in circolazione. Super Soccer fu uno dei primi giochi disponibili per questa macchina e la software house che ne fu artefice, la Human, se n'è uscita fuori con un sequel. Sarà degno di uno scudetto o meritevole solamente di essere retrocesso nel dimenticatoio? Beh, per il momento diciamo che c'è ancora un vasto assortimento di squadre internazionali cui attingere e che la bizzarra prospettiva inclinata del gioco precedente è stata conservata. Quanto alla giocabilità, beh...quella sembra sia andata in vacanza, ma per i particolari in merito vi rimandiamo al commento.





Oh santissimo cielo, non credo di aver visto un gioco di calcio così brutto da molto tempo. Il grosso problema di Super Soccer II sta semplicemente nel fatto che è quasi identico al suo predecessore, e se ciò poteva andar bene un anno fa, da allora i giochi di questo genere si sono parecchio evoluti e questo Soccer mostra orrendamente tutta la sua età. Il gioco è talmente brutto e lento che basta farci una partita per stufarsene. Sembra che la Human sia rimasta nel Medioevo della tecnologia del Super NES e non si sia ancora resa conto di quanto questa macchina sia capace di fare veramente. Troppo scarso.

SIMON CROSIGNANI





TANTO PER CAMBIARE...

Se c'è qualcuno fra voi che avverte un senso di deja vu, beh...quel qualcuno ha ragione! Si può dire che le foto qui riprodotte siano esattamente le stesse che avete visto una volta; beh, quasi le stesse. La grafica è rimasta più o meno immutata; ma sì, diciamocelo francamente: questo gioco è tale e quale il suo predecessore! C'è un paio di piccole modifiche, ma non bastano per fare un gioco del tutto nuovo. Alla versione per lo SNES preferiremmo quella per il PC Engine, e neppure questa è un granché.

PER UN PUGNO DI OPZIONI

Super Soccer II non contiene un'immensa quantità di opzioni rispetto al gioco precedente, salvo per alcune competizioni in più e la possibilità di scegliere una squadra all-star. Le nuove competizioni sono: Exhibition, One-cup tournament oppure una sfida ai calci di rigore. Il torneo di coppa è alquanto impegnativo, poiché per vincere dovete giocare contro tutte le squadre controllate dal computer, cosa che può risultare piuttosto dura. La sfida ai calci di rigore è un'opzione che vale la pena sfruttare poiché per qualsiasi partita che finisce in pareggio, si va immediatamente ai calci di rigore.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)



SUPERNES
+ ALIMENTATORE + JOYPAD + CAVO SCART
L. 275.000
+ GIOCO L. 315.000

GRANDE OFFERTA!
ACQUISTA 3 VIDEOGIOCHI A TUA SCELTA E AVRAI UNO SCONTO EXTRA DEL 10%.
(ESCLUSE LE OFFERTE)

OFFERTE SUPERNINTENDO - SUPERNES - SUPERFAMICOM

Acrobatic Mission	L. 68.000
Adventure Island	L. 68.000
Bio Metal	L. 98.000
Cacoma Knight	L. 88.000
Capitan Nuvolino	L. 78.000
Combat Ribes	L. 68.000
Dimension Force	L. 78.000
Doomsday Warrior	L. 98.000
Dragon's Lair	L. 98.000
Earth Defense Force	L. 88.000
F-Zero	L. 98.000
Flying Hero	L. 98.000
Gradius III	L. 78.000
Harley's Humonfous	L. 88.000
Hole in One Golf	L. 88.000
Hyper Zone	L. 68.000
Ikari Warrior	L. 118.000
Kitaro Fighting	L. 88.000
Lemmings	L. 68.000
Magic Sword	L. 98.000
Mystery Circle	L. 68.000
Outlander	L. 98.000
Paperboy 2	L. 78.000
Pit Fighter	L. 78.000
Pro-Soccer	L. 88.000
Psyco Dream	L. 58.000
Push Over	L. 88.000
Smartball	L. 98.000
Spanky's Quest	L. 98.000
Stealth	L. 98.000
Strike Gunner	L. 68.000
Street Fighter II	L. 118.000
Super Bowling	L. 98.000
Super Chinese World	L. 68.000
Super Conflict	L. 98.000
Super Ghouls'n Ghost	L. 98.000
Super Kick-Off	L. 98.000
Super Fire P.Wrestling	L. 68.000
Super S.W. IV	L. 58.000
Super Wang Island	L. 68.000
The Great Waldo S.	L. 98.000
The Rocketeer	L. 58.000
Thunderspirit	L. 88.000
Tom & Jerry	L. 88.000
Toys	L. 98.000
Wheel of Fortune	L. 98.000
Wyne's World	L. 88.000
Xardion	L. 98.000

RICHIEDI IL NUOVO CATALOGO GRATUITO COI COMMENTI DI TUTTI I GIOCHI.

GIOCHI SUPERNINTENDO - SUPERNES - SUPERFAMICOM

Airbone Ranger	L. 138.000
Alien 3	L. 118.000
Aliens Vs Predator	L. 128.000
American Gladiaor	L. 138.000
Batman Return	L. 138.000
Battle Destiny - Fatal Fury	L. 138.000
Battletoads	L. 128.000
Banadi Z	L. 138.000
Bazooka	L. 118.000
Best of the Best	L. 118.000
Bizyland	L. 98.000
Blues Brothers	L. 148.000
Bob	L. 118.000
Bubsy	L. 138.000
Carmen in S.Diego 2	L. 148.000
Castelvania	L. 98.000
Congo's Caper	L. 118.000
Cool World	L. 118.000
Cybernator	L. 118.000
Dead Dancing-Rushing Beat 3	L. 128.000
Desert Strike	L. 128.000
Dragon Ball Z	L. 168.000
Dungeon Master	L. 138.000
Exhaust Heat 2	L. 158.000
FamilyTennis	L. 168.000
Fatal Fury	L. 138.000
Final Fight 2	L. 138.000
First Samurai	L. 138.000
Football Fury	L. 128.000
GP1 Motomondiale	L. 148.000
Goof Troops (Pippo)	L. 138.000
Hit the Ice	L. 128.000
International Tennis T.	L. 148.000
Joe & Mac 2	L. 128.000
Kawasaki Challenge	L. 138.000
King Arthur World	L. 138.000
Krusty's Super Fun House	L. 98.000
Lethal Waepons-Arma Letale	L. 138.000
Magic Johnson Basket	L. 168.000
Mario All Star Collection	L. 138.000
Mario and Warrior	L. 138.000
Mario is Missing	L. 128.000
Mazinga Z	L. 148.000
Mech Warrior	L. 128.000
MOnday Night Footbal	Telefonare
Mortal Kombat	L. 148.000
Nigel Mansell World F1	L. 148.000
Ninja Boy	L. 118.000
Operation Logic Bomb	L. 128.000
Pocky & Rocky	L. 128.000
Pop'n Twin Bee	L. 138.000
Prince of Percia	L. 128.000
Pro-Football	L. 118.000
Putty Moon	L. 138.000
Robocop 3	L. 118.000
Shadow Run	L. 138.000
Sonic Wings	L. 148.000
Spindizzi World	L. 128.000
Street Combat	L. 138.000
Striker-World Soccer	L. 148.000
Super Birdie Rush	L. 138.000
Super Form. Soccer 2	L. 139.000
Super F-15Strik.Eagle	L. 148.000
Super High Impact	L. 128.000
Super Off Road The Baya	L. 138.000
Super Star War	L. 118.000
Super Turrican	L. 118.000
Super Wrestling Mania	L. 138.000
Tazmania	L. 128.000
The Addams Family 2	L. 138.000
The Blues Brothers	L. 128.000
The Legend of Zelda	L. 128.000
The Lost of Vikings	L. 128.000
Tuff e Nuff	L. 138.000
Turltles in Time IV	L. 118.000
Vegas Stakes Casinò	L. 128.000
Where Time Carmen	L. 148.000
Wolfchild	L. 118.000
World Hero	Telefonare
WWF 2 Royal Rumble	L. 148.000
Yoshi's Cooky	L. 118.000



L. 175.000 DISPONIBILE ANCHE VERS. SUPERFAMICOM

SENSAZIONALI OFFERTE !!!

STARFOX (STARWING) L. 99.000

TERMINATOR L.99.000

FINAL FIGHT 2 (SUPERFAMICOM) L.99.000

NOVITÀ SUPERNES

ACCLAIM'S WORLD CUP
ART OF FIGHTING
BATTLE BLAZE
BATTLE CAR
COOL SPOT
INCREDIBLE CRASH DUMMIES
KANDO RACE
LAMBORGHINI AM CHALLENG.
REDLINE F1 RACER
ROCKY & BULLWINKLE
SUPER AQUATIC GAME
SUPER SLAP SHOT
TOMAS TANK
T2 ARCADE GAME
WINGS COMMANDER
WIZARD OF OZ
ZOMBIES AT MY NEIGHBORS

DISPONIBILI A OTTOBRE

SI SERVONO RIVENDITORI QUALIFICATI

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

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

“VOGLIO UNA GRANDE RIVISTA DI VIDEOGIOCHI, OGNI MESE A CASA MIA, AD UN PREZZO MAI VISTO E CON UN BEL REGALO.”

Ragazzi, il vostro CVG non finisce mai di stupire!

Il divertimento elettronico cresce ogni mese a vista d'occhio, le novità si inseguono ad un ritmo incalzante, le dita corrono sempre più veloci sui tasti, il video si surriscalda...

Hey, calma, fermiamoci un momento a riflettere: CVG non è solo il vostro compagno d'avventura più pronto e dinamico, è anche un vero amico, e ve lo dimostra con un super regalo: la radio-palla.



Mai visto niente di simile? Lo crediamo bene! Questa è una novità assoluta, in esclusiva per gli abbonati di CVG: è bella e divertente come un gioco, ma funziona

"TU VUOI UN ABBONAMENTO A CVG: IL 20% DI SCONTO E UNA ORIGINALISSIMA RADIO-PALLA IN REGALO!"

alla perfezione come una grande radio. Qui alla Jackson abbiamo fiuto per le cose giuste (chi legge CVG lo sa bene), e siamo sicuri di avere fatto centro anche questa volta. Vi ricordiamo che lo sconto è maxi, 20% sull'abbonamento annuale!

Sì, avete capito bene: L.44.000 anziché L. 55.000, con un risparmio di L. 11.000.

Adesso, a voi il divertimento, a voi l'abbonamento!



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

IL NUMERO UNO NELLE RIVISTE SPECIALIZZATE.

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

JURASSIC PARK

MEGADRIVE

SEGA

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE

I fondali sono molto granulosi... ...ma la maggiorparte dei dinosauri fa un'ottima figura.

81 GRAFICA

...ma ci sono delle belle "campionature".

73 SONORO

I controlli inaffidabili e le "bizze" nella struttura di gioco danno parecchio fastidio.

62 GIOCABILIT A'

E' certamente impegnativo, ma spesso per le ragioni sbagliate.

67 LONGEVIT A'

E dire che di solito è la Ocean a sprecar licenze!

65 GLOBALE

AZIONE: ●●●●○
STRA TEGIA: ●●○○○
DIFFICOL TA': ●●●●○

MEGABIT: 16
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1
CONTINUE: SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 3
CARTUCCIA: GIAPPONESE
INDICAZIONI:

E' come un episodio di "Ai Confini Della Realtà". Dino-biscotti, dino-magliette, dino-guanti, dino-pantofole, dino-riviste, e non si può nemmeno aprire una scatola di cereali senza trovarsi di fronte a qualche genere di promozione preistorica. E finalmente eccoci al gioco per il Megadrive, che nonostante si fregi del logo di Jurassic Park su tutti i suoi lati, in realtà ha a che fare più con il libro che con il film. Fatta eccezione per Alan Grant, l'eroe paleontologo che potrebbe dare dei punti persino a Indiana Jones, tutte le star della pellicola sono assenti. In compenso, sono inclusi elementi scenografici come il fiume, dove Grant deve sfuggire al T-Rex buttandosi in acqua a bordo di un canotto.

ALTRO CHE ALAN GRANT, QUI CI VUOLE PIERO ANGELA!

Soltanto i massimi esperti in dinosauri sopravviveranno ai terrori di Jurassic Park, qper cui ecco la nostra guida agli abitanti dell'Isola di Nublar:

TRICERATOPO - Questo animale non dà alcuna noia; va scavalcato con una salto e basta. Carica solo se aggredito.
DILOFOSAURI - Queste bestioline sputano un vischioso e maleodorante acido mortale, per cui vanno eliminati da lontano con la dart-gun in dotazione.
VELOCIRAPTORI - I dinosauri più veloci e, a pari merito con il T-Rex, mortali dell'intero gioco. Inseguono il povero Grant per tutto il parco. Per loro occorre risparmiare i dardi rossi e le granate.
T-REX - Altrimenti noto come Tyrannosaurus Rex. Se Grant vi si avvicina troppo verrà ingoiato in un sol boccone. Potrà distrarlo con lo scoppio di una granata.
PTERODATTILI - Questi volatili discendono su Grant durante i livelli ambientati nella giungla. Colpirli è un compito improbo, per cui è meglio limitarsi ad evitarli.
PROCOMPSGNATHUS - Queste minuscole abominazioni sono l'equivalente giurassico degli strizza-faccia di Aliens. Rosicchieranno il volto di Grant finché questi non li rimuoverà dimenandosi. Fatto ciò, dovrà chinarsi e annientarli con i dardi azzurri.



STAI TRANQUILLIZZATO, DINO!

Ogni arma di cui Grant dispone produce un effetto differente. I dardi tranquillizzanti azzurri stordiscono soltanto i dinosauri più piccoli, mentre quelli rossi sono abbastanza potenti da mettere fuori combattimento i Raptori per dieci secondi. Oltre ai dardi, il paleontologo possiede anche una Tazer-Gun, ossia una pistola che fulmina qualsiasi dinosauro osi avvicinarsi troppo. A completare questo bel corredino da Rambo, ci sono delle granate il cui scoppio accieca temporaneamente i dinosauri più grossi (T-Rex incluso), rivelandosi pertanto ottimi espedienti per uscire da brutte situazioni.

Essendo un tipo scettico, non mi aspettavo molto di buono da Jurassic Park. E sapete una cosa? Avevo ragione! Bisogna dire che il gioco era un grosso impegno per i programmatori, e nel convertire in videogame l'azione del film non hanno fatto un lavoro malvagio. E anche graficamente non è male. Gli sprite sono di fattura più che buona: Grant è praticamente il sosia del protagonista di Flashback, seppur animato con meno frames, e i dinosauri fanno un figurone. Meno riusciti, invece, i fondali, granulosi e un po' scarni. Ma è la struttura di gioco a lasciar davvero desiderare. I controlli rispondono veramente male, e non ci vuole nulla per inviare il protagonista verso una fine ingloriosa. Il gioco permette anche di assumere la parte del Velociraptor, e questa è una delle caratteristiche più apprezzabili del gioco. Tuttavia sembra tanto una cosa pensata all'ultimo minuto, visto tutti i problemi in cui il lucertolone incorre nell'attraversare livelli chiaramente concepiti per un personaggio grande la metà di lui. In parole povere, tante buone idee che la Sega non ha saputo realizzare come doveva. Peccato.

FABIO D'ITALIA

Micromania
Japanese Import

Micromania Software s.n.c

Via XXV Aprile,80 - Besozzo - 21023 - Varese - Italy

Tel : 0332 - 970189
Fax : 0332 - 970189
Segreteria Tel: 0332 -970189

Tel : 0332 - 970462
Fax: 0332 - 970462

Importazione dal Giappone e Produzione VideoGiochi



KEO

Per la sola zona di Varese

Noleggio Videogiochi per

Super Famicom - Megadrive - PC Engine
Mega CD - Game Gear - Gameboy



LUISA

SUPER FAMICOM

Super Air Diver SIM
Yoshi's Cookies PZL
Death Brade ACT
Kamen Rider SD ACT
Tekkaman Brade ACT
All Japan Pro-Wrestling SPT
Back to Future II ACT
Mario vs Mario PZL
The Great Battle III ACT
L-League Prime Goal SPT
Street Fighter II' Turbo ACT
Saler Moon ACT
World Heroes ACT



LOLA

PC - ENGINE

Galaxy Gayvan SCD ACT
Street Fighter II ' (20 Mb)
Orgel SCD NOV
Championship Rally SCD RAC
Black hole assault SCD ACT
Ranglisser SCD

SEGA



PINEN

SUPER FAMICOM

APPLE PERSONAL POINT

MACALOSH



Pagamenti Rateali Personalizzati

PC - ENGINE



OMBRA

SE PENSI DI AVER REALIZZATO UN BUON VIDEOGIOCO PER

- **AMIGA 500**
- **AMIGA 1200**
- **MACINTOSH**
- **PC MS-DOS.**

MANDACI UNA COPIA DEL TUO LAVORO. POTRESTI ENTRARE A FARE PARTE DEL NOSTRO STAFF. E AVERE L'OPPORTUNITA DI VEDERE IL TUO GIOCO SULLE PIU DIFFUSE CONSOLES GIAPPONESI E SU AMIGA CD32bit.

MICROMANIA SOFTWARE



TONY

MEGADRIVE

Silpheed MCD SHT
Mortal Kombat ACT
Poppun Land MCD ACT
Jurassic Park ACT
3X3 Eyes MCD RPG
Rocket Knight Adventure ACT
Street Fighter II' ACT



GIOSA

MASTERCARD
VISA

POS
BANCOMAT
DINERS CLUB
MONETA





HAUNTING STARRING POLTERGUY

Ecco a voi un caso di inversione di ruoli. Haunting è infatti l'esatto contrario di Ghostbusters: siete voi il fantasma in libertà, siete voi i cattivi e siete sempre voi a creare casini inenarrabili. Nel gioco sarete cattivi, sporchi, mostruosi, crudeli, insopportabili, mortali, innominabili e deleteri! Il fatto è che dovete vendicarvi della famiglia del tizio che ha causato la vostra morte. E allora vi divertirete a possedere il figlio di Vito Sardini (così si chiama il vostro assassino), e a terrorizzare la figlia facendo strani rumori sotto il suo letto. Chi l'ha detto che i giochi per console sono tutti dolci e tenerosi?













Cosa posso dire di un gioco con mostri di cacca che escono dal water? Haunting è sicuramente uno dei giochi più originali mai apparsi sul Megadrive e le prime volte che lo giocate è davvero divertente. Ma una volta che avete scoperto tutti i "trucchetti" per spaventare i Sardini è morta lì e il gioco diventa presto ripetitivo. Inoltre, le sezioni nel dungeon sono davvero barbose e servono ad annoiare piuttosto che ad aggiungere varietà. E lo strano metodo di controllo di Polterguy non aiuta di certo. Comunque, Haunting regala qualche risata e un buon paio di pomeriggi di divertimento.

GARTH SUMPTER

ECTOMI QUA!

Haunting è forse uno dei più singolari giochi visti ultimamente per Megadrive. Lo scopo, come qualcuno avrà intuito, è far venire una paura della miseria ai componenti della famiglia Sardini (padre, madre, figlia e figlio): quando il loro livello di terrore raggiunge il culmine, i quattro traslocano per ritrovarsi la nuova casa (sono quattro in tutto) ancora infestata... da voi! Ma come si fa a incutere terrore? Semplice, si prende possesso di cose e persone. Per esempio potreste "entrare" in un sofà, che inizerà a vibrare. La cosa attirerà l'attenzione di uno dei Sardini e a quel punto potrete distruggergli la psiche trasformandovi in delle enormi fauci spalancate! Oppure potreste possedere la sedia a dondolo e farle rincorrere mamma Sardini! Oltre agli oggetti, come si diceva, si posseggono anche le persone: usando i vostri incantesimi potete installarvi dentro al corpo di un Sardini e esplodere in faccia al parentame! Naturalmente, trucchi, possessioni e incantesimi non sono infiniti e costano unità di ecto-energia. Fortunatamente vi potrete rifocillare di energia in un bel posticino chiamato dungeon: qui potrete saziarvi di unità di energia ma guardatevi dai terribili mostri che vi insidiano e che vi fanno anche male un casino!

MEGADRIVE

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: INTERNI

ROMPICAPO/ESPLORAZIONE

80 GRAFICA

Animazione degli sprite non eccelsa...

...ma tutto sommato gli sprite sono molto divertenti.

61 SONORO

Le musiche non sono nulla di speciale.

Effetti sonori adeguati ma nulla di ricercato.

72 GIOCABILIT A'

Scoprire i trucchi è divertente...

...ma è anche troppo facile!

65 LONGEVIT A'

Solo quattro case.

Facile scoprire i "trucchi"

75 GLOBALE

Un gioco simpatico e originale che diverte per massimo due pomeriggi.

AZIONE: ●●●○○
STRA TEGIA: ●●●●○
DIFFICOL TA': ●○○○○

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

Lo specialista n. 1 nelle console

JOYSTICK fun

20149 MILANO - VIA LORENTEGGIO 38 - TEL. 48.95.28.21 - 42.32.606

2G&P (MI) 6433950







Nintendo

SEGA



TURBOGRAFX

GEO

SEGA GENESIS
LEADER OF THE 16-BIT VIDEO REVOLUTION

MEGA CD

MEGA DRIVE









GAME BOY

NEW !





vendita per corrispondenza in tutta Italia

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

GUNSTAR HEROES

CVG HIT

Siamo abituati a vedere cose strane e meravigliose dal Giappone, ma Gunstar Heroes è qualcosa di diverso! "Ma và!" vi sentiamo esclamare, "A me sembra il solito vecchio sparatutto a piattaforme!". E invece avete torto, e anche tanto! Vedete, nel bislacco mondo del febbrile cervello dei programmatori giapponesi può accadere di tutto e Gunstar Heroes è la concretizzazione delle loro fantasie! L'idea è quella di combattere in un susseguirsi di livelli ripieni di azione violenta e demenziale, collezionando nel contempo dei cristalli di energia prima che il malvagio Capitano Orange riesca ad impadronirsene. Preparatevi a un viaggio di quei belli ardui!

CUORE E BATTICUORE

I nostri ragazzi hanno spazio sufficiente per trasportare due armi soltanto, e cominciano con una sola. Tuttavia, possono usarle alternandole fra loro in qualsiasi momento; il problema sta nel trovarle. Se siete fortunati quanto basta per scoprire un'arma da raccogliere in omaggio, ringraziate il vostro santo protettore, perché per ottenere altre armi di solito dovete uccidere qualcuno! Sparate a tutto ciò che vedete, inclusi gli oggetti sullo sfondo. Se questi lampeggiano, c'è la possibilità che nascondano qualcosa, quindi fateli saltare in aria e raccogliete il vostro premio. L'unica icona che vale più di un power-up per le armi, è il cuore. Questo riporta ai valori massimi il vostro 'validity counter' e la vostra salute, quindi se dovete scegliere in fretta cosa prendere, optate ogni volta per questa icona o verrete eliminati e rispediti dritti dritti all'inizio del gioco!

E' UNA QUESTIONE STRETTAMENTE PERSONALIZZABILE

Gunstar Heroes è un po' più personalizzabile di molti giochi di questo genere, ed è molto ma molto più interessante. All'inizio del gioco potete scegliere lo stile di fuoco che volete scaricare. C'è l'opzione Fixed, che vi lascia sparare in tutte le otto direzioni ma non vi permette di correre, e l'opzione Free, che vi consente di muovervi mentre sparate. Avete inoltre la possibilità di selezionare l'arma iniziale, e a questo proposito consigliamo di prendere, non appena possibile, la Chaser Gun, in quanto scinde il proprio flusso di fuoco e lo dirige verso i nemici più vicini. E tanto per rendere il vostro esordio meno disagevole, il gioco vi permette di scegliere da quale livello iniziare fra i quattro in programma.









Erano secoli, ma proprio secoli, che non si vedeva uno sparatutto di qualità sul Megadrive, ma l'attesa è finalmente terminata! Gunstar Heroes non solo trabocca carne da lacerare a colpi di laser, ma è pure pieno come un uovo di alcuni dei più bizzarri e terrificanti guardiani mai visti! Queste strane creature pulsano e cambiano forma in un batter d'occhio, trasformandosi in macchine di distruzione ancora più astute! E' un gioco veloce, feroce e assolutamente splendido. Veramente imperdibile: spalancate i portafogli!

FABIO D'ITALIA

MI DIA UNA QUATTRO STAGE-ONI

Il gioco comprende quattro livelli. Sebbene non sembrino tanti, non sarà per niente facile completarli. Eccoveli nei dettagli:



1. Le antiche rovine, coperte dal fogliame della giungla e inondate di guardie imperiali. Raccogliete la gemma mistica che sta accanto alla macchina di estrazione mineraria rosa e portatevi al livello successivo.



2. Salite sul vostro retro-scooter e andate a recuperare il fratello scomparso del vostro ospite superando le miniere sotterranee, i treni, i carrelli colmi di guardie (Indiana Jones E Il Tempio Maledetto docet!) e stendete i grossi guardiani.



3. Zompate a bordo della aeronave da battaglia dell'ignobile Capitano Orange, distruggetene i motori, le guardie e recuperate il malloppo di pietre con cui cerca di fuggire!



4. Questa è la base suprema del gaglioffo. Blastate lungo i livelli a tema tecnologico e cercate di arrivare al traguardo tutti d'un pezzo!

QUESTO SPARATUTTO E' TROPPO PICCOLO PER TUTTI E DUE!

Sebbene Gunstar Heroes sia un sparatutto a due giocatori in simultanea, è in realtà uno dei pochi giochi che risultano più godibili se giocati in assolo. Questo per via dell'enorme quantità di mosse e della flessibilità dello sprite principale. Questo super-agente può correre, arrampicarsi, strisciare, rimbalzare, lanciare oggetti, sferrare calci, mollare pugni e saltare di piattaforma in piattaforma con estrema scioltezza. Con tutta l'azione che ha luogo nel resto dello schermo, è impossibile per due personaggi stare al passo con quello che l'altro sta facendo, specialmente dal momento che i due possono colpirsi a vicenda!

Gunstar Heroes ha tutto e di più! Azione piattaformica, pestaggi, livelli di sparatutto e più effetti speciali di un film di Steven Spielberg. La mia parte preferita del gioco è il board game, che è una delle cose più originali che abbia visto da parecchio tempo. Un consiglio: non giocate a Gunstar Heroes nel modo Easy. Lo finireste in men che non si dica, e sarebbe un vero peccato perché il gioco contiene un pacco di ottima roba. E' impossibile su questa Terra stufarsi di Gunstar Heroes. Che altro dire del gioco, se non di acquistarlo al volo?

PAOLO CARDILLO

TUTTI A TAVOLA!

Una delle sezioni più dure del gioco è probabilmente la gigantesca tavola da gioco che viene gettata per ostacolare l'avanzamento dei protagonisti. La superficie di gioco è composta da 18 quadrati, ognuno dei quali cela un diabolico problema o un ostacolo che dovete superare. Raccogliendo letteralmente un dado e gettandolo, dovete avanzare verso l'uscita che si trova in fondo allo schermo. Ogni quadrato nasconde una sfida differente: ingegnosi labirinti popolati da sfere di plasma ustionante, percorsi ad ostacoli paralizzanti, enormi guardiani e una guardia in miniatura che vi si attacca come una sanguisuga scaraventandovi in ogni direzione. Giunti all'altro capo della tavola, occorre fare attenzione a non capitare sul penultimo quadrato, altrimenti si viene rimandati al punto di partenza. Atterrando sull'ultimo quadrato, invece, dovrete fronteggiare l'immenso boss di fine-livello. Sulla tavola ci sono soltanto due quadrati vantaggiosi: si tratta di due stanze piene di oggetti che vanno raccolti se si vuole sopravvivere al board game. Arrivarci però è una parola!



A NOI PIACE BLASTARE COSI'

Tutti abbiamo i nostri stili di gioco preferiti, perciò eccovi una lista delle nostre armi preferite, tutte potenziabili raccogliendo le apposite icone:

FORZA - La Forza individua il centro dell'oggetto più vicino cui mirate e dirige il vostro fuoco verso quel punto in maniera costante finché non levate le dita dal grilletto.
FULMINE - Il fulmine colpisce i nemici e passa attraverso essi verso l'oggetto seguente.
CHASER - Produce un flusso di proiettili verdi che inseguono il nemico fino a colpirlo. Se c'è più di un attaccante, il flusso si scinde e si propaga fra di essi.
FUOCO - Espelle enormi palle fiammeggianti per arrostire i nemici che si trovano nei suoi pressi.

MEGADIRVE

SEGA

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE

GRAFICA 90 — *Magnifiche esplosioni e splendidi guardiani metamorfizzanti.*

SONORO 86 — *Effetti realistici e bei rumori dinamici.*

GIOCABILITA' 89 — *Azione in stile arcade veloce, furiosa e senza posa!*

LONGEVITA' 90 — *Passerete parecchie notti in bianco senza accorgervene!*

GLOBALE 91 — *Un capolavoro di sparatutto, punto e basta!*

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

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

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Il regno animale è sempre stato sfruttato alla stragrande nei giochi per Megadrive, con porcospini, volpi, cani e insetti un po' ovunque. Adesso però corriamo il rischio di cadere nel ridicolo: il protagonista di Rocket Knight Adventures è infatti un opossum chiamato Sparkster! Occhio però a non cadere in errore: Sparkster non è quel tipo di opossum graziosetto che passa il tempo a sgranocchiarsi insetti, ma è un roditore assatanato armato di spada e di jet-pack! La missione è la solita: salvare il mondo dal solito tizio malefico chiamato Axle Gear e liberare così la bellissima principessa, immancabile in qualsiasi videogioco che si rispetti.

NE RIMARRA' SOLO UNO!

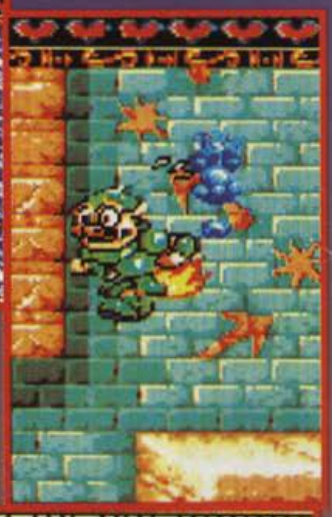
Oltre all'affilatissima spada che può anche sparare globi d'energia, Sparkster ha il fido jet-pack che gli permette di blastare un sacco di alieni in pochissimo tempo. Ecco alcuni degli attacchi più letali del nostro opossum: tutto quello che dovete fare è premere il pulsante d'attacco, scegliere la direzione e... Via!

SIDE ROCKET - Caricare, puntare... Fuoco! Sparkster abbassa la testa e si spara a velocità supersonica verso il bordo dello schermo, spazzando via tutto quello che si trova sulla sua strada.

LEAPING ATTACK - E' quasi uguale al Side Rocket, solo che stavolta Sparkster si spara verso l'alto, un po' come Superman.

SPINNING SWORD ATTACK - Sparkster tira fuori la fida spada, accende il jet-pack e inizia a roteare velocissimamente. Il risultato è una mossa mortale che fa a fettine qualsiasi maiale che si osi avvicinare troppo.







MA SEI UN MAIALE!

Gli scagnozzi di Axle (qualche parentela con il cantante dei Guns'n'Roses?) utilizzano i veicoli più assurdi sul Pig Planet (pianeta del Maiale) per ostacolare il cammino di Sparkster. Si va da mezzi di combattimento rippati da Guerre Stellari a jeep d'assalto a robot giganti, ma dalla potenza distruttiva alquanto limitata. Come per i nemici di fine livello, i veicoli devono essere colpiti in una zona specifica per esplodere, zona che dovrete trovare ovviamente da soli. Per quanto riguarda i sopracitati nemici di fine livello, segnaliamo che la spada è molto più efficace del jet-pack. Infatti in alcuni casi (come per il treno, nel primo livello) dovrete semplicemente avvicinarvi, mettere l'autofire e aspettare. Se la scelta di tempo si rivelerà esatta, lo farete fuori in pochissimo tempo.







Non esiste niente di meglio al mondo di un gioco che salta praticamente fuori dal nulla e si rivela essere un strafigata coi controfiocchi. Rocket Knight Adventures, per nostra fortuna, è uno di questi giochi! Alla Konami hanno fatto, come sempre, un ottimo lavoro: la grafica, sia per quanto riguarda gli sprite che per i fondali, è ottima, il sonoro è vincente e la giocabilità è seconda solo a pochissimi altri titoli per Megadrive. Tutto è massiccio e con i vari tipi di gioco (platform, sparatutto...) il divertimento non finisce mai. Qualcuno magari potrà pensare che una volta visto un blastatutto, li avete visti tutti. Beh, vi sbagliate di grosso: questa cartuccia è HUGE, perciò accattatevela subito!

SIMON CROSIGNANI









7-UP

Fra Sparkler e Axle Gear ci sono sette livelli pieni di insidie. Si comincia nella foresta, relativamente tranquilla, per passare alle montagne con le relative caverne. A questo punto ci si trasferisce nello spazio a bordo dell'astronave gigante di Axle e dopo sul pianeta Maiale per lo scontro finale con Axle (davvero tosto). Fra questi livelli ci sono un paio di sezioni sparatutto orizzontali e qualcuna, più lenta, subacquea che movimentano un po' l'azione e continui aggiornamenti sulla vicenda grazie a schermate e simili. In ogni caso tutti gli stage hanno in comune una cosa: la grandezza. Ogni volta sembra di andare avanti per secoli e secoli e di attraversare un sacco di fondali e di nemici. Un livello particolarmente duro è quello in cui bisogna guidare Sparkster di piattaforma in piattaforma, semplicemente guardando il suo riflesso in un lago di lava! Pazzesco!



Accidempoli, che sorpresa! Non capita tutti i giorni di vedere grafica di questa qualità sul Megadrive: ragazzi, questa roba è massiccia! Chiunque abbia visto il fantastico Super Ghouls'n'Ghosts su SNES sa perfettamente cosa aspettarsi, perché i fondali e le piattaforme del primo livello sono praticamente identiche. Il buon Sparkster ha delle armi davvero spaventose, ma il gioco decolla solo quando inizierete a scorrazzare di brutto con il jet-pack. Azione, nemici, esplosioni e personaggi cartoonistici... In questa cart c'è proprio tutto, compreso stili differenti di gioco (platform e sparatutto orizzontale)! Ha un look fantastico ed è giocabilissimo: io lo adoro!

MAD MAX

MEGADRIVE

KONAMI

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA	89	*Colorata, massiccia, dettagliata e fumettosa*
SONORO	80	*Musichette allegre... ...ma un tantinello ripetitive*
GIOCABILITA'	88	*Facile da giocare ed estremamente avvincente*
LONGEVITA'	87	*I livelli sono mostruosi e spesso contengono due nemici*
GLOBALE	87	*Bello, bello, bello!*

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

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

BUBSY THE BOBCAT

CLAWS ENCOUNTERS OF THE FURRED KIND

Checkatevi 'sta trama e ditemi se non è beota... Nel mondo intiero stanno scomparendo a velocità supersonica tutti i gomitoli di lana e i responsabili non possono che essere i malefici Woolies, abitanti del lontano pianeta di Rayon. A questo punto vi chiederete giustamente: "Ma cosa se ne fanno quei dementi dei gomitoli di lana?". Beh, dovete sapere che l'energia sul pianeta Rayon è fornita da centrali ultratecnologiche che funzionano... a lana! Per questo motivo le regine di Rayon, Polly e Esther hanno mandato i propri eserciti sulla Terra per recuperare il maggior numero di gomitoli possibile. Sfortunatamente per loro non hanno tenuto conto di un fattore: Bubsy la lince! Bubsy possiede una grandissima collezione di gomitoli e potete star certi che li vorrà difendere a costo della propria vita...

Il tutto nel solito platform di chiara ispirazione Mario-Sonichesca: ci sono persino i "restart points" di porcospinesca memoria, ovvero dei punti esclamativi che, se toccati, vi permettono di ripartire da quel punto e non dall'inizio del livello in caso di morte. Mah...



MEGADRIVE

ACCOLADE

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA 92
Grafica da cartoon davvero massiccia con alcune espressioni di Bubsy semplicemente memorabili

SONORO 80
Effetti sonori niente male contornati da...
...musiche orribilmente orribili

GIOCABILITA' 76
Diventa ripetitivo e monotono davvero troppo presto

LONGEVITA' 80
Vale i soldi che costa...
...ma state sicuri che non vi durerà molto a lungo

GLOBALE 80
Un ritorno senza sussulti né grafici né di giocabilità. Il fascino del saltimbanco però è ancora vivo.

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

MEGABIT:	16
DISTRIBUZIONE:	LEADER
N° GIOCATORI:	1
CONTINUE:	SI + PASSWORD
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	1
CARTUCCIA:	AMERICANA
INDICAZIONI:	

Si, lo so che il simbolo di Bubsy è il punto esclamativo, ma sinceramente il punto di domanda mi sembra più indicato per questa cart. Certo, tecnicamente è un'astrofigata: la grafica e le animazioni sono eccezionali con una dose di umorismo "alla americana" che fa davvero piacere e la programmazione è ugualmente lodevole. Ma il gioco... Il solito platform con le solite cose da prendere, le solite cose da fare, le solite monete-stelle-gomitoli di lana... Mamma, meno male che siamo nel 1993 (quasi finito)! Oltretutto Bubsy non è solo poco originale, ma è anche estremamente ripetitivo, quindi se proprio volete parere personale puntate su un altro titolo per sollazzarvi nei primi pomeriggi autunnali. Fateci un pensierino solo se non avete Sonic 1 e 2 o se siete degli ultrafan del genere.

SIMON CROSIGNANI

ORA BASTA, SEI LINCENZIATO!

In Bubsy the Bobcat ci sono molti tocchi umoristici che strappano più di un sorriso e che in molti sono anche utili per portare a termine il gioco. Se state cadendo da grande altezza, ad esempio, e non volete spiaccicarvi potete premere il tasto A del joypad e la nostra lince si dondolerà lentamente fino a toccare terra. Questa tecnica è utilissima per raccogliere il maggior numero di gomitoli possibile con un solo salto, un po' come nel buon vecchio Bombjack. In ogni caso, prima di spiccare un bel balzo è consigliabile sapere dove si può finire. Alla Accolade hanno pensato anche a questo: premete il tasto C e potrete dare un'occhiata a tutto quello che vi circonda. Niente male, eh?

sempre tutti i videogiochi sempre nuovi arrivi

PERGIOCO ®

questo mese

Videogames

MEGADRIVE

accessori

BUTTON ARCADE PAD	49900
ARCADE POWER STICK	89900
CLUSTER STICK 6 x SEGA MD	39900
CONVERTER USA-JAP-EUR	43900
GAME ADAPTOR HONEY BEE JAP-EUR	24900
JOYSTICK SPEED KING A MANO	39900
MAGICARD VITE INFINITE	59900
MENACER + TERMINATOR 2	139900
PRO PAD Trasparente	39900

giochi

HEAVY NOVA CD Giap. *OFFERTA*	49900
AEROBIZ	112900
AMAZING TENNIS David Crane's	129900
ARIEL THE LITTLE MERMAID	89900
ATOMIC RUNNER	99900
BACK TO FUTURE III	99900
BART VS THE SPACE MUTANTS	79900
BATMAN RETURNS	121000
BATMAN Revenge of the Joker	113900
BIO HAZARD BATTLE	119900
BLASTER MASTER 2	117900
BUBSY	113900
BUCK ROGERS Countdown Doomsday	115900
BUDOKHAN x GENESIS	82900
CADASH Giapponese	99900
CHAKAN	89900
CHUCK ROCK	119500
COOL SPOT	129900
DAHNA Giapponese	99900
DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT	129900
DEATH DUEL	89900
DESERT STRIKE	111500
DEVILISH	79900
DOUBLE DRAGON 3	89900
DOUBLE DRAGON 3 Italiano	89900
DRAGON'S FURY	89900
ECCO THE DOLPHIN	107900
ELECTRONIC ARTS HOCKEY	89900
ELECTRONIC ARTS HOCKEY Giapp.	79900
ELEMENTAL MASTER	74900
EX-MUTANTS	89900
FATAL FURY	99900
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	99900
GODS	89900
GRANADA Giapponese	82900
HIT THE ICE	99900
HURRICANE Giapponese	99900
INDIANA JONES LAST CRUSADE	134900
ISHIDO x GENESIS	99900
JACK NICKLAUS POWER CHALLENGE	127900
JOHN MADDEN FOOTBALL '92	129900
JOHN MADDEN FOOTBALL '93	139900
KING OF THE MONSTERS	123900
LOTUS TURBO CHALLENGE	99900
MARIO LEMIEUX HOCKEY	99900
MIKE DITKA POWER FOOTBALL	99900
MORTAL COMBAT	149900
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	109900
NBA ALL STAR CHALLENGE	99900
NHLPA HOCKEY '93	129900
OLYMPIC GOLD	119900
OUT RUN 2019	99900
PIGSKIN FOOTBRAWL	99900
POWER ATHLETE	89900
QUACKSHOT	113900
QUACKSHOT Giapponese	93900
RAMPART	99900
RBI BASEBALL	99900
RINGS OF POWER	119900
ROLO To the Rescue	99900
SHADOW OF THE BEAST	89900
SPINNING FORCE	89900
SIDE POCKET	109900
SLIME WORLD	89900
SONIC THE HEDGEHOG Giapponese	69900
SPEEDBALL 2	127900
STREETS OF RAGE 2 x GENESIS	99900
STARFLIGHT	89900
SUMMER CHALLENGE	119900
SUPER BATTLE TANK	89900
THE FAERY TALE ADVENTURE	99900
THE LEGEND OF GALAHAD	127900
THE TERMINATOR	99900
THUNDER FORCE IV Giap. SCART	99900
TINY TOON	119900
TONY LARUSSA BASEBALL	99900
TOYS	123900
TWO CRUDE DUDES	99900
TYRANTS	99900
UNCHARTED WATERS	129900
UNIVERSAL SOLDIER	89900
WORLD TROPHY SOCCER	113900
X-MEN	129900

In arrivo da PERGIOCO

TECHNOCLASH, GENERAL CHAOS, SHINOBI III, ROCKET KNIGHT ADVENTURES, BILL WALSH

game gear nintendo lynx

SUPER NINTENDO

SUPER NES + SUPER MARIO USA	399900
SUPER NINTENDO + SUPER MARIO	319900

accessori

16-BIT CONVERTER	31900
CAVO STEREO AUDIO/VIDEO *PAL*	32900
MARIO PAINT + MOUSE & PAD	99900
NEW MAGIC GAME CONVERTER	31900
NINTENDO SCOPE 6 *PAL*	149900
PRO PAD Trasparente SV-334	42900
TOP FIGHTER	239900

giochi

AEROBIZ	159900
BOB	129900
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	163900
BEST OF THE BEST KARATE	139900
BLAZEON	139900
BUBSY	149900
CACOMA KNIGHT IN BIZYLAND	112900
CHUCK ROCK	99900
CONTRA III The Aliens Wars	119900
CYBERNATOR	129900
DEATH VALLEY RALLY Road Runner	139900
DOOM/DAVY WARRIOR	119900
DRAGON'S LAIR	117900
DRAGON'S LAIR *PAL*	129900
DUNGEON MASTER	179900
EARTH DEFENSE FORCE	139900
FAMILY DOG	129900
FATAL FURY	154900
FINAL FIGHT 2	154900
GOAL!	149900
GODS	124900
HARLEY'S HOMONGOUS ADVENTURE	99900
HOME ALONE 2	139900
JIMMY CONNORS PRO TENNIS *PAL*	139900
JOE & MAC *PAL*	159900
JOHN MADDEN FOOTBALL '93	129900
KAWASAKI CARIBBEAN CHALLENGE	137900
KICK OFF *PAL*	161900
KING ARTHURS WORLD	139900
LEMMINGS *PAL*	149900
LETHAL WEAPON	99900
MARIO IS MISSING!	139900
MECHWARRIOR	129900
MORTAL COMBAT	179900
NBA ALL STAR CHALLENGE	133900
NCAA BASKETBALL	129900
NFL FOOTBALL	149900
NHLPA HOCKEY '93	149900
NIGEL MANSELL'S RACING	151900
OUTER WORLD Giapponese	119900
OUTLANDER	99900
PILOTWINGS *PAL*	99900
PRINCE OF PERSIA	127900
PRINCE OF PERSIA *PAL*	124900
PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT	151900
PUSH-OVER	99900
RACE DRIVIN'	139900
RAMPART	99900
ROAD RIOT 4WD	109900
ROBOCOP 3 *PAL*	149900
SHADOWRUN	149900
SIM CITY *PAL*	119900
SIM EARTH	149900
STREET COMBAT	131900
STREET FIGHTER II	149900
STREET FIGHTER II *PAL*	149900
STREET FIGHTER II TURBO	174900
SUPER CASTLEVANIA IV *PAL*	139900
SUPER CONFUCT	129900
SUPER GHOULS'N GHOSTS	133900
SUPER JAMES POND	129900
SUPER MARIO ALL STARS	149900
SUPER MARIO KART	127900
SUPER MARIO WORLD	99900
SUPER NINJA BOY	119900
SUPER PROBOTECTOR *PAL*	109900
SUPER R-TYPE *PAL*	99900
SUPER SLAP SHOT	149900
SUPER SOCCER	112900
SUPER SOCCER *PAL*	115900
SUPER STRIKE EAGLE	129900
SUPER SWIV *PAL*	109900
SUPER TENNIS *PAL*	115900
TAZ-MANIA	147900
TECMO SUPER NBA BASKETBALL	109900
THE ADDAMS FAMILY *PAL*	109900
THE BLUES BROTHERS	151900
THE GREAT WALDO SEARCH	107900
THE MAGICAL QUEST Mickey Mouse	159900
THE TERMINATOR	119900
TINY TOON Buster Busts Loose!	149900
TOM & JERRY	99900
UNCHARTED WATERS	119900
VEGAS STAKES	122900
WAYNE'S WORLD	89900
WING COMMANDER	149900
WOLFCHILD	131500
WORLD LEAGUE BASKETBALL *PAL*	119900
WWF ROYAL RUMBLE	179900
YOSHI'S COOKIE	125900
ZELDA Link to the Past	139900

In arrivo da PERGIOCO
GOOF TROOP, SRIKER e
il libro SUPER NES SECRETS 4

BOARDGAMES e Role games

Videogames

NEO GEO

accessori

giochi

GAME BOY

GAME BOY NINTENDO + TETRIS	149900

giochi

ASTERIX	In arrivo
MORTAL COMBAT	79900

negozio PERGIOCO **MILANO** via San Prospero 1

negozio PERGIOCO **ROMA** via Degli Scipioni 109

vendita telefonica PERGIOCO **MILANO** vendita telefonica per tutta Italia: tel. 02/ 874580 - 874593

COMPENDIO GIOCHI NEWS in omaggio da **PERGIOCO** e bollettino settimanale console

GITE DI PIOMBO

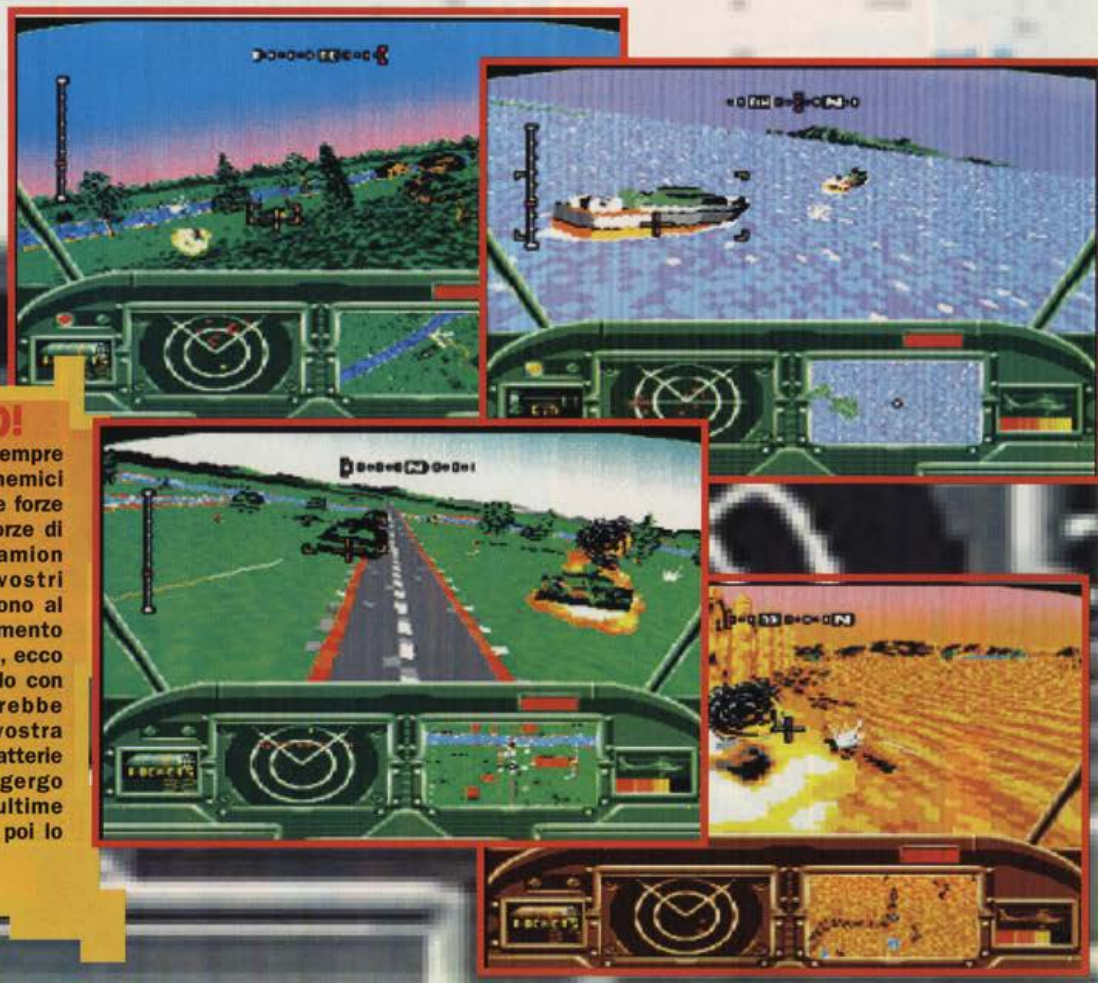
Il gioco è ambientato in dieci locazioni di tutto il mondo, partendo dai deserti mediorientali sino ai ghiacci artici. I livelli si fanno progressivamente più duri, con i nemici che si fanno sempre più scaltri dei loro dei predecessori.
SUDAMERICA: Trafficanti di armi si preparano a sbarcare grandi carichi "proibiti" e voi dovete fermarli a tutti i costi.
SUDAMERICA 2: Un bombardiere stealth è precipitato nella giungla. Praticamente bisogna abbattere qualsiasi cosa si mostri interessata al bestione volante.
CANALE DI PANAMA: Una flotta mercantile sta passando guai grossi nel canale: la stanno mitragliando da tutte le parti! Terminate i cattivi e proteggete le navi.
CENTROAMERICA: La località turistica preferita dal presidente è stata catturata dai guerriglieri. Tirateli giù con tutto quello che avete a disposizione.
MARE DELLA CINA DEL SUD: Pirati moderni stanno terrorizzando queste acque turbolente: finché non arrivate voi. Abbattetene le navi e le basi aeree.
EUROPA ORIENTALE: Un convoglio di viveri dell'ONU è in missione. Dovete "liberare" il percorso per farlo passare.
MEDIO ORIENTE: Ancora problemi per questioni di confine: il governo vi spedisce a rimettere ordine.
MEDIO ORIENTE 2: Una raffineria di petrolio è sotto attacco. Dovete salvarla e spazzare via il nemico.
SUD EST ASIATICO: Una forza nemica sta utilizzando armi chimiche nel tentativo di invadere un paese vicino: fermateli a qualsiasi costo.
ALASKA: Un impianto americano top-secret di armi biologiche subisce l'attacco di forze nemiche. Andate e impartite una bella lezione.

THUNDERHAWK

Se vogliamo dirla tutta, Thunderhawk è un gioco molto semplicistico. Non vi viene chiesto di fare altro se non sparare un sacco di roba e sopravvivere. Ma il fatto è che è anche galatticamente giocabile: forse perché è tanto veloce, forse perché la grafica è straordinaria o forse è per il mitico modo in cui esplodono e bruciano i carri armati. Qualsiasi ragione sia, Thunderhawk è estremamente acchiappante e ci sono tante di quelle missioni su disco che vi assicuriamo sin d'ora che i soldi per acquistarlo saranno spesi davvero bene. C'è spazio per un sacco di miglioramenti in Thunderhawk, e alla fine non rimane altro da dire se non che è un gran bello shoot'em up.

GARTH SUMPTER

Da quando il Mega CD ha fatto la sua apparizione, la gente si è aspettata qualcosa di davvero spettacolare. Ebbene, l'attesa è finita: Thunderhawk è tra noi! Sfruttando al massimo tutto il potenziale hardware del Mega CD, l'anglosassone Core se ne è venuta fuori con alcune delle migliore schermate in 3D mai viste sulla macchina Sega. In qualità di pilota di elicottero , venite spediti in varie località del globo per sbrogliare i problemini locali con il massimo della vostra aggressività. Prima verrete istruiti sul da farsi, poi i tizi a terra vi caricheranno di missili e il resto è lasciato al vostro grilletto!



SONO SUL BERSAGLIO!

Provando la dura vita di chi è sempre sotto tiro, capirete chi sono i nemici che vi contrastano. Il grosso delle forze nemiche è rappresentato dalle forze di terra, divisibili in tre tipi: i camion rappresentano il minore dei vostri problemi, visto che non rispondono al fuoco e potete sfogarvi a piacimento contro di essi. In ordine di durezza, ecco poi i tank. Possono attaccare solo con la mitragliatrice, che potrebbe bucherellare allegramente la vostra fusoliera. Ma il peggio sono le batterie di missili aria-terra o SAM in gergo (surface-to-air missile). Quest'ultime "agganciano" il bersaglio (voi) e poi lo finiscono con i loro missili letali.















MEGA CD

CORE DESIGN

SVILUPPATORI: INTERNI

SIMULATORE/SPARATUTTO

GRAFICA **94** *Probabilmente la migliore grafica mai vista sul Mega CD.*

SONORO **92** *Schitarrate elettriche e una tonnellata di effetti.*

GIOCABILIT A' **89** *La sola velocità lo rende ultragiocabile.*

LONGEVIT A' **85** *Un sacco di missioni, anche se variano poco.*

GLOBALE **88** *Il gioco che insieme con Silpheed dovrebbe (era ora) lanciare il Mega CD.*

AZIONE:
STRA TEGIA:
DIFFICOL TA':

MEGABIT: SU CD

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1

CONTINUE:

LIVELLI DI DIFFICOLTA':

CARTUCCIA: GIAPPONESE

INDICAZIONI:

Perdindirindella! Un gioco per Mega CD genuinamente bello! Alla Core si sono fatti un bel mazzo per rendere Thunderhawk tanto divertente da giocare quanto spettacolare (galattica la grafica!). Il 3D è stupefacente ed è una vera goduria farsi un bel giretto sopra gli stupendi paesaggi e scaricare un po' di piombo e... beh c'è poco altro da dire! L'unica cosa da rimarcare è che le missioni tendono a essere un po' tutte uguali; non è costituisce un vero problema in molte simulazioni perché si è impegnati a utilizzare in modo saggio molti tasti, ma con un joy a tre tasti in mano la cosa si nota. Comunque, Thunderhawk rimane un grande inizio della (si spera) lunga lista di cose buone che dovrebbero arrivare sul Mega CD: comprare!

PAUL RAND

SARA' UN BOMBARDAMENTO D'INFERNO

Non c'è motivo di guidare l'ultimo grido in fatto di alta tecnologia militare se non si dispone di una bella quantità di armi da sganciare: eheheh, provate a dare un'occhiata qui sotto:

MISSILI: progettati per colpire bersagli aerei e terrestri. Dovete sempre conservarne qualcuno per abbattere gli elicotteri nemici.

RAZZI: Questi missili non guidati sono le vostre armi principali. Puntate su un bersaglio e lanciate.

RCS: sigla che significa più o meno "sistema per creare crateri sulle piste". Da utilizzare per mettere a ferro e fuoco le basi aeree nemiche. Ce ne sono solo due, quindi badate di usarle con parsimonia!

CANNONCINO: è l'arma che finirete per usare più spesso visto che non esaurisce mai i proiettili. Adatto a qualsiasi bersaglio, anche se ci vorrà un po' di tempo per quelli più tosti.

SILPHEED

Sono venuti dal nulla. Una gigantesca flotta extra-terrestre decisa a distruggere la Terra. I tentacoli però non contano che l'anno è il 3076 e che la tecnologia umana ha fatto qualche passetto in avanti. Il pianeta ora è sorvegliato da una squadriglia di aeronavi d'assalto SA-77 Silpheed, tutte armate sino ai denti dei più moderni ritrovati bellici. Gli alieni, comunque, non ci fanno molto caso, e fanno tabula rasa di tutti i componenti della squadra. Tutti, tranne voi! Solo e numericamente svantaggiato, siete dunque l'ultima risorsa di cui la Terra disponga per salvarsi. Avete le spalle abbastanza forti per reggere un simile peso?









PALLE IN CANNA

L'SA-77 può essere munito di varie armi man mano che queste si fanno disponibili a gioco inoltrato. E' importante ottenere la giusta combinazione se si vuole sopravvivere al massacro perpetrato dagli alieni, quindi eccovi un elenco dei gingilli che fareste bene a procurarvi:

FORWARD BEAM - Questa è la vostra arma di base. E' un raggio alquanto potente, ma non molto spettacolare. Un secondo raggio fornisce un volume di fuoco molto intenso, benché questo non possa propagarsi.

WIDE BEAM - Non molto potente, sebbene copra una grande area. Questa non è un'arma molto buona in quanto i proiettili vengono sparati sporadicamente, consentendo alle navi più piccole di passare attraverso lo spazio che si frappone tra essi.

PHALANX BEAM - Quest'arma è seconda solo all'Auto-Aiming, in quanto eroga uno scroscio di fuoco concentrato che interseca il raggio principale. Non solo è potente, ma possiede un buon raggio d'azione.

AUTO AIMING - Cuccatelo e il gioco diventerà molto più facile, soprattutto perché vi sarà risparmiato il disturbo di allinearvi con precisione con il vostro bersaglio.

GRAVITON BOMB - Esplode proprio di fronte alla vostra nave, riducendo in atomi le navi e i proiettili che si trovano sullo schermo.

EM DEFENCE SYSTEM - Malgrado il nome altisonante, si tratta solamente di uno scudo protettivo.

PHOTON TORPEDO - Consiste in uno scroscio di proiettili che fanno a brandelli le navi aliene.

ANTI-MATTER BOMB - Un bel super-missile. Sprecato per le navi più piccole, ma ottimo contro i boss.

Avevo sentito dire un sacco di brutte cose su questo gioco prima che avessi l'occasione di giocarci. Sono contento di dire che tali dicerie erano infondate. Oltre a sfoggiare una grafica incredibile, Silpheed è un gioco impegnativo e pieno d'azione, specialmente al quarto livello, dove bisogna schivare le torrette laser. L'unica critica che gli posso fare riguarda la sua longevità: Silpheed non può durare a lungo. Otto livelli non bastano; sono riuscito a raggiungere il quarto livello dopo averci giocato per alcune ore in redazione. Se fossi stato a casa, sono certo che l'avrei completato in una giornata. Questo è il gioco graficamente più sbalorditivo che si sia visto finora sul Mega-CD, ma quanto al resto si poteva fare di meglio.

SIMON CROSIGNANI

PAROLE, PAROLE, PAROLE...

Le proprietà sonore del CD sono state ben impiegate, col risultato che l'altoparlante viene animato dalle chiacchiere dei vostri 'wingmen'. E' bene prestare orecchio a quello che dicono, poiché non sempre si tratta di frivolezze. Venite frequentemente avvisati di imminenti pericoli e consigliati di dirigervi a destra o a sinistra. Man mano che viaggiate attraverso i livelli e i vostri fantomatici compagni svaniscono, la maggiorparte del 'parlato' scema, lasciandovi solamente con il messaggio occasionale da parte della base che vi rammenta di fare cose ovvie come colpire il nemico ("Shoot it!").



DIAMONDS ARE FOREVER

Man mano che la vostra nave viene colpita nel corso di un livello, lo scudo perde rapidamente resistenza. Una volta partito del tutto, la nave comincia a riportare danni fisici. La prima cosa ad andarsene sono i motori, con conseguente perdita di manovrabilità. Un altro colpo ed anche i cannoni laser si congederanno da voi. Fortunatamente ci sono degli involucri che attraversano lo schermo con una certa frequenza; colpiteli e daranno alla luce un diamante alza-punteggio o un icona che una volta raccolta, vi riparerà i danni o aggiungerà potenza allo scudo.

"Ma non è altro che Galaxian con dei bei fondali: che truffa!" Be', lo ammetto: la mia prima impressione di Silpheed non era giustificata. Dopo averci giocato per un po', mi sono presto reso conto che oltre alla grafica strabiliante c'era dell'altro. Oltre ad avere un aspetto favoloso (e sottolineo "favoloso"), i fondali di alcuni livelli sostengono addirittura un ruolo nel gioco, come quando bisogna attaccare le astronavi volando lungo un canalone, proprio come in Guerre Stellari! A chi mi viene a dire che Silpheed è facile (vero, Simon?), io rispondo: be', lo è, se giochi al livello easy! Se avviate il gioco al livello hard, avrete un CD che vi durerà dei secoli! Benché non mi senta di dire che la giocabilità sia all'altezza della grafica, suggerirei ai patiti del genere di dare un'occhiata a Silpheed, e di corsa.

MAD MAX

MEGA-CD

SEGA

SVILUPPATORI: GAME ARTS

SPARATUTTO

GRAFICA	96	Stupendo il ray-tracing sull'astronave e ottima la grafica vettoriale.
SONORO	87	Voci campionate in abbondanza. Un commento musicale non sempre avvincente.
GIOCABILIT A'	87	Azione frenetica con pacchi di nemici da fronteggiare.
LONGEVIT A'	83	Qualche livello in più e una maggiore varietà non avrebbero guastato.
GLOBALE	85	Il gioco esteticamente migliore visto finora sul Mega-CD. Nulla di originale, però.

AZIONE: ●●●●●
STRA TEGIA: ●●○○○
DIFFICOL TA': ●●●○○

MEGABIT: /
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1
CONTINUE: /
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 3
CARTUCCIA: GIAPPONESE
INDICAZIONI:

IL CURSORE

PC SLIM Commodore 80486 SLC 25MHz
HD 40 MB 2MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.1.350.000

PC SLIM Commodore 80486 SLC 25 MHz
HD 120 2MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.1.600.000

PC Desk Top Commodore 80386 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.1.990.000

PC Desk Top Commodore 80486 SX 25 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD Mouse
Lit.1.990.000

PC Desk Top Commodore 80486 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.2.390.000

PC Tower Commodore 80486 DX2 66 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD 1.2FDD SVGA Mouse
Lit.3.590.000
Tutti i PC con HD 120 sono disponibili anche con HD 212MB con una differenza di Lit.350.000

Monitor SVGA 1024 x 768 Colori Lit.550.000

NUOVO AMIGA 4000 - 030/25
Microprocessore 68*E030 25 MHz - 4MB Ram - Hard Disk 80 MB*
Lit.2.690.000

AMIGA 4000 040/25 120HD... *Lit.3.990.000*
AMIGA 4000 040/25/212HD... *Lit.4.390.000*
AMIGA 600.....*Lit.530.000*
AMIGA 500 Plus Appetizer..... *Lit.450.000*
AMIGA 1200..... *Lit.829.000*
AMIGA 1200 HD 40MB..... *Lit.1.350.000*
MONITOR 1960..... *Lit.890.000*

Attenzione a tutti i possessori di Amiga 500 Plus o A600
Espansione 1MB Lit.159.000 in regalo KickStart 1.3

Continua la permuta dell'usato
Commodore 64 con registratore Lit.50.000
Floppy Disk Drive 1541 II Lit.50.000
Amiga 500 1.3 1MB Ram Lit.200.000
Amiga 500 Plus Lit.200.000
Amiga 2000 (Rev.6.2) Lit.200.000
Amiga 3000 25/50 Lit.900.000
Super Nintendo Lit.150.000
Megadrive Lit.100.000
(L'usato non viene venduto a questi prezzi)

Se hai un PC assemblato e vuoi cambiare la scheda madre chiedi il preventivo oppure chiedi la permuta del tuo vecchio PC.

Scheda 80486 33 DX 128 Cache..... **Lit.1.490.000**
Scheda 80486 50 DX2 256 Cache..... **Lit.1.890.000**
Scheda 80486 50 DX 256 Cache..... **Lit.2.090.000**
Scheda 80486 66 DX2 128 Cache..... **Lit.2.490.000**

Tutti i prezzi sono IVA Compresa *VENDITA PER CORRISPONDENZA*

IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese (MI)
Tel.02-3548765-3544283 Fax 02-3544283

MASTER PIX
Via Zappellini 4
ang. Via Montebello
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX-TEL.0331-620430

TUTTE LE ULTIME NOVITA'

SOFTWARE E HARDWARE PER AMIGA-MSDOS-CD ROM SUPERNINTENDO-NEO GEO-GAME BOY-GAME GEAR MEGADRIVE-LYNKS-CD ROM MULTISEQUENZIALI COMPLETI DI SHEDA SONORA GIOCHI E UTILITY

PER LE CONSOLE SI NOLEGGIANO LE CARTUCCE

CONCESSIONARIO STAKAR COMPUTER

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.10.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA
TEL. 0331-620430

TITOLO	AMI	IBM
Aces Over Europe		129000
Ariel Assault		Tel.
Betrayal At Krondor		109.000
Blade Of Destiny		119.000
Castles II		89.000
Challenge Of Rager		Tel.
Cobra Mission		109.000
D-Day	99.000	99.000
Dune II		99.000
Eye Of The Beholder III		109.000
F1 Challenge	59.000	79.000
Fascination II:lost In Time		119.000
Fields Of Glory		129.000
Flashback	89.000	109.000
Flight Simulator V		109.000
Global Gladiator	59.000	
Gobliins III	Tel.	Tel.
Gunship 2000	99.000	99.000
Guppy	Tel.	
Hystory Line 1914-1918	99.000	109.000
Inca II		Tel.
Jurassic Park	Tel.	Tel.
Land Of Lore		109.000
Lether Godesses		79.000
Lost Viking	69.000	79.000
Maniac Mansion II	119.000	
Might Magic V		119.000
One Step Beyond	Tel.	89.000
Prime Movie	79.000	
Prince Of Persia II		99.000
Protostar War Frontier		99.000
Rayl Road Tycoon Deluxe		119.000
Realms Of Arkania	99.000	109.000
Return Of Phantom		109.000
Sam And Max		Tel.
Sensible Soccer 92-93	69.000	79.000
Syndicate	69.000	89.000
Task Force	Tel.	129.000
Tornado		99000
Transartica	79.000	99.000
Unlimited Adventure		119.000
Walker	69.000	
War In The Gulf	89.000	89.000
Where In Space Carmen S.Diego		119.000
Wing Commander Accademy		109.000
Wizardry VII	99.000	99.000
Woody World	59.000	
Yo!" Joe	Tel	

TITOLO	AMI	IBM
Alien Breed		99000
Apocalypse	59000	
Blastar	Tel.	Tel.
Blob	Tel.	
Blue Force		Tel.
Body Blows	69000	79000
Bubba'n' Stix	Tel.	
Cannon Fodder	69000	
Creatures	59000	
Dangerous Street A1200	79000	
Goal	69000	79000
Inter.Open Golf A1200	69000	
King Quest VI		109000
King's Ramsom	Tel.	Tel.
Kwanzah	59000	
Litil Divil		89.000
Nicky 2	Tel.	
Overdrive	69.000	
Rags To Richies		Tel.
Rete 2	59000	69000
Rules Of Engagements II		Tel.
Star Wars Chess		Tel.
Street Fighter II	59000	69000
7Th Quest Cd Rom		159000
Adult Sampler Cd Rom		39000
Animation Fantasie Vol.1 Cd		149000
Between Heaven Hell Vol.II Cd		99000
Cd Winbox Cd Rom		149000
Dune Cd rom		159000
Electronic Library Of Art Cd Rom		79000
European Racers Cd rom		149000
Grae Wonder World 2 Cd Rom		149000
Jutland Cd Rom		129000
King Quest VI Cd Rom		129000
Lan Master cd Rom		79000
Lighting Cd		159000
Maniac Mansion II Cd Rom		109000
Motor Stars Cd Rom		149000
Pc Game Room Cd Rom		99000
Pc-Pix Vol.3 Cd Rom		99000
Secret Monkey Island Cd Rom		99000
Space Adveture Cd Rom		89000
Sports Almanac Cd Rom		69000
Ultima Underworld I-II Cd Rom		159000
VGA Magic Cd Rom		89000
Visual Fantasie Cd Rom		159000
Volcano Cd Rom		159000
World Atlas Cd Rom		89000

PLAYMASTER



C'è una quinta dimensione, oltre a quelle conosciute dall'uomo: è una dimensione grande come lo spazio e senza tempo come l'infinito, è a mezza strada fra la luce e l'ombra, fra la scienza e la superstizione, fra l'oscuro baratro dell'ignoto e le vette luminose del sapere. E' la dimensione dell'immaginazione, una regione che si trova...ai confini della realtà!
Benvenuti a Playmaster, l'unica rubrica che vi dà un'idea chiara e precisa di come sia la redazione di CVG...
Trucchi, soluzioni e carte di credito (le nostre preferenze vanno all'American Express) vanno inviati al solito indirizzo:

CVG - Playmaster
Gruppo Editoriale Jackson
Via M. Gorki, 69
20092 Cinisello Balsamo (MI)

A CURA DI FABIO D'ITALIA

TRUCCHI E SEGRETI

AMIGA

THE CHAOS ENGINE

Finito di leggere l'ultima parte della guida completa? Bene, allora slurpatevi pure 'ste passwords per le partite in assolo, e poi...sappiateci dire a cosa servono, perchè noi non lo abbiamo ancora scoperto!

WHX5CD#16ZFN
NDTPH9NC1PH8
ZLNQ7K58S6SR
T655NB1YGLMB
MRZS4RLZ6ZC0
6YQ3M2#R351
BBKMWQW#8R35
BBJMQWQ#5R35
6UCDXU25S7V2
HHGGFFDDCCBB





HUMANS - THE JURASSIC LEVELS

Siete abbastanza evoluti per sapere come inserire questi codici? Okay, allora datevi da fare, che ce n'è un'altra sfilza nel prossimo numero!

31	GALLOWS FIELD	46	POUCH
32	PLAGUE PIT	47	WHINGEING
33	CANDLESTICKS	48	SAD BOYS
34	BROWN SUGAR	49	CRAMP
35	BABBLE	50	GLUM
36	BLATHER	51	HASSLED
37	TRADER	52	GOLD LABEL
38	SCARY MAN	53	POULTRY GOOSE
39	BOILED EGGS	54	KATE4LOUISE0
40	NEED MORE	55	DRAKEER
41	TURBO NUTTER	56	SOURFACE
42	ITD BE OKAY	57	LURCH
43	IF THE FIRST	58	ENDOSCOPY
44	LOT HADNT BEEN	59	JUST TAKE 5
45	PUBLISHED	60	HAVE A BREAK

AMIGA

THE LOST VIKINGS

E voilà! Un set completo di codici per il platform della Interplay, a casa vostra e senza alcun impegno. Altro che la bicicletta con cambio Shimano!



1	STRT	20	BTRY
2	GR8T	21	JNKR
3	TLPT	22	CBLT
4	GRND	23	HOPP
5	LLMO	24	SMRT
6	FLOT	25	V8TR
7	TRSS	26	NFL8
8	PRHS	27	WKYY
9	CVRN	28	CMB0
10	BBLS	29	8BLL
11	VLCN	30	TRDR
12	QCKS	31	FNTM
13	PHRO	32	WRLR
14	C1R0	33	TRPD
15	SPKS	34	TFFF
16	JMNN	35	FRGT
17	TTRS	36	4RN4
18	JLLY	37	MSTR
19	PLNG		

AMIGA

ASSASSIN

Ecco una storiellina che dovrebbe interessare a chiunque abbia dei problemi con lo strideriano gioco dei Team 17. C'era una volta un tizio in calzamaglia azzurra che transitava nel primo livello di un certo platform. Essendo un tipo alquanto



strano, si recò al primo albero reperibile e vi si arrampicò fino a raggiungerne l'angolo sinistro in cima. "Ehilà," urlò all'Essere che lo stava controllando, "scrivi NICEVIEWFROMUPHEREMATE senza spazi o ti cambio i connotati." Il potente Essere che udì il messaggio del tizio fece immediatamente quanto suggeritogli e lo schermo lampeggiò attorno ai bordi un paio di volte. Il tizio in calzamaglia azzurra si paralizzò per un istante. Rendendosi conto di ciò che aveva fatto, il potente Essere schiacciò nuovamente il tasto P e tutto tornò ad essere normale. Beh, QUASI normale...

ALIEN BREED '92



Vi gusta il pesce? No? Beh, fate uno strappo alla regola e scrivete I WANT FISH (con gli spazi) in qualsiasi sistema Intex; poi, durante il gioco, premete i tasti-funzione sottoelencati: vi faranno comodo per ottenere quanto segue...

F1 - morte per il primo giocatore
F2 - morte per il secondo giocatore
F3 - chiavi extra per il primo giocatore
F4 - per far perdere una vita al primo giocatore
F5 - per far perdere una vita al secondo giocatore
F6 - per distruggere il livello
F7 - per saltare il livello
F9 - per camminare attraverso i muri

LETHAL WEAPON



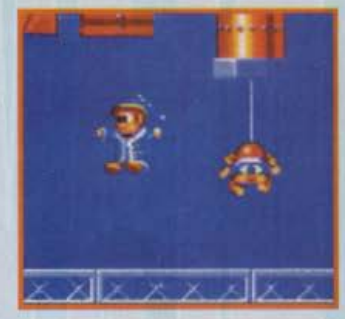
A tutte le auto! A tutte le auto! Convergere immediatamente su di un Amiga per l'inserimento di questi codici! Accusare ricevuta, passo!

LIVELLO 1 - ABSAOL
LIVELLO 2 - ORMEKE
LIVELLO 3 - SYCRTP
LIVELLO 4 - UYMTYP

Ah, per aumentare il numero di crediti, tenete premuti simultaneamente i tasti ALT, Y e L. Passo e chiudo.

AMIGA

WOODY'S WORLD



Non sarà il massimo della vita, ma il platform della Vision è tutt'altro che disprezzabile e può contare su un numero non irrilevante di estimatori, curatore di questa rubrica compreso. Indi poscia, ecco quali lettere digitare per avere accesso immediato ad alcuni dei livelli del gioco. Il resto alla prochain fois:

Steam Castle	AHJBEAEA
Fishy Castle	MODNAAOG
Lava Castle	OKDNFAPK
Cog Castle	MKDNCAIK
Conveyor Belts	OIHMOAC

WALKER

Dal buon vecchio Regno Unito (hi, there!) ci perviene questo cheat per l'eccezionale ammazzatutto della Psygnosis. Per accedere al cheat, superate il primo livello usando qualunque metodo vi pare e non appena apparite nel secondo livello scrivete (con gli spazi) "EAT LEAD MUDDY FUNSTER" prima di muovere il vostro Camminatore da qualsiasi parte. A questo punto accadranno strane cose, he he he he...



MEGADRIVE

CENTURION

A chi non piacerebbe dominare il mondo? Beh, questo codice vi permetterà di farlo, seppure in una realtà virtuale:
PK3A IWLV 5555 15NK VKVG IFJG

CHAKAN



Un trucco di cui non sappiamo stabilire il luogo di provenienza. Che sia venuto dall'oltretomba? Ad ogni modo, se volete saltare i primi quattro livelli, è quello che fa per voi. Cominciate la partita, poi camminate fino in fondo alle scale e quindi sulla piattaforma. Continuate così finchè non raggiungete una piccola piattaforma galleggiante, saltateci sopra e usate la pozione per un portale; la pozione farà uno schianto tremendo. Fatto ciò, avrete accesso a tutte le armi e sarete in grado di andare in qualsiasi livello; persino gli ultimi quattro stage!

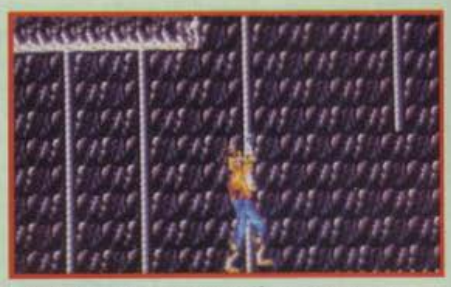
MD

TEST DRIVE 2

Durante il gioco premete contemporaneamente i tasti A, B, C e accederete ad un sottomenù.

MEGA - CD

EARNEST EVANS



Oltre ad avere una stupenda colonna sonora (magia del CD), Earnest Evans è anche un bel gioco, e qui abbiamo un cheat per saltare di livello. Come fare? Sentite qua. Mettete la pausa, poi effettuate le seguenti manovre con joypad e tasti: ALTO, A, BASSO, B, SINISTRA, A, DESTRA, B (in quest'ordine). Togliete la pausa e voilà, siete al livello successivo.

SNES

SUPER MARIO KART

Sentite un po' cosa è accaduto al nostro lettore Angelo Paolo Castellani, con le sue stesse parole: "stavo comodamente giocando a Super Mario Kart nell'opzione Time Trial con Koopa. Ho fatto una corsa sensazionale alla prima Ghost Valley (quella della Mushroom Cup) senza mai cascare o sbattere sulle pareti. Una volta terminato il percorso ho selezionato l'opzione Retry (cioè rifare la gara). Una volta partito mi sono sdoppiato e ho gareggiato contro il mio sosia. Attenzione: mettendo in pausa il gioco il sosia sparisce." Anvedi o'!



FINAL FIGHT



Attivate l'Option Mode tenendo premuto il pulsante L, quindi premete START. A questo punto andate al sound test e scegliete 99, uscite e cominciate normalmente la partita. Cosa c'è di strano? Che avete inserito il modo a due giocatori in simultanea, ecco cosa!

PILOTWINGS



Accattatevi 'sti codici al volo:

LIVELLO 1:	985206		
LIVELLO 2:	394391		
LIVELLO 3:	520771		
LIVELLO 4:	108048		
LIVELLO 5:	400718	LIVELLO 7:	165411
LIVELLO 6:	773224	LIVELLO 8:	760357

GAME BOY

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Per scegliere il livello di partenza premete: B, A, B, A, ALTO, BASSO, B, A, SINISTRA, DESTRA, B, A e START. Mi raccomando, effettuate queste manovre con la lentezza di una tartaruga. Sapete come fa il detto, no?

HUNT FOR RED OCTOBER

Qualunque gioco sia tratto da un film che ha per protagonista Sean Connery merita, per quanto mi riguarda, l'inserimento in questa rubrica, a prescindere da quanto sia utile o meno il cheat (privilegi del redattore, eh eh eh). Comunque, quello che ci propone Alessandro La Rosa è obiettivamente degno di menzione. Quando appare la mappa di Europa e America all'inizio del gioco, premete A, B, SU e GIU' prima che la mappa scompaia. Inizierete la partita con 25 siluri. E ora "Navighiamo verso la Storia!"

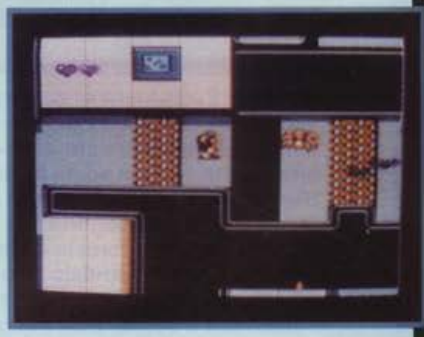


NEMESIS

Per ottenere un campo di forza e velocità massima mettete il gioco in pausa, premete B, B, B, B, B, A, A, A, A (in successione) e togliete la pausa.

NES

GREMLINS 2



Vi avevamo avvertito di rispettare le regole. Non avete ascoltato. Perciò eccovi i codici di questo tie-in! Ma non inseriteli dopo la mezzanotte o saranno guai (con vostra madre, s'intende)...

STAGE	CODICE	STAGE	CODICE
1-2	BVKF	3-2	ZFPJ
2-1	DXNH	3-1	NJTD
2-2	CGMW	4-2	VLBB
4-1	JHMC	5-1	NXRD

SOLAR JETMAN

Per arrivare al pianeta finale inserite la seguente password: GHHQHGBBGLNB

MASTER SYSTEM

SPACE HARRIER

Volete dei continue infiniti? Nello schermo dei titoli premete, in successione: ALTO, ALTO, BASSO, BASSO, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, BASSO, ALTO, BASSO, ALTO.

SHADOW OF THE COMET

Nello splendore del nuovo formato di CVG, eccovi la soluzione completa di questa popolare avventura.

PRIMA GIORNATA

All'inizio dell'avventura, vi troverete nel porto di Illsmouth. Avvicinatevi alle due persone che stanno parlando. Farete la conoscenza del dottor Cobble e del sindaco Mr. Arlington, che vi condurranno con il calesse alla casa del dottor Cobble, dove avete affittato una camera. Parlate con il dottor Cobble. Una volta in camera prendete e leggete il telegramma che si trova nel tavolino e il libro sul comò, poi consultate il diario. Uscite e recatevi al General Store facendo un piccolo giro per il centro del villaggio. Nella bottega acquistate delle lastre fotografiche, uscite e andate al municipio per consultare gli archivi: è l'edificio rosso da cui sventola la bandiera americana. Entrati nell'archivio andate vicino alla statuina sullo sfondo e leggerete un documento (indizio). Entrate nell'altra stanza e parlate con l'archivista, più volte, una volta che si è seduto. Consultate il registro sul grande tavolo dietro l'archivista.



Parlategli di nuovo. L'autore della citazione è Shakespeare. Parlate di nuovo con Jugg che vi aiuterà ad individuare le case delle tre persone che avrebbero accompagnato Boleskine. Uscite dalla stanza, e una volta che l'archivista se ne sarà andato, rientrate e date uno sguardo negli armadi a muro e prendete la lente d'ingrandimento. Andate alla pescheria vicino al porto, prendete la vecchia scala di corda e entrate. Parlate con Hambleton, il quale vi dirà che il luogo che cercate è nella foresta. Andate nella foresta e raccogliete tre rami e una liana. Uscite dalla foresta e andate a casa dell'archivista; quando siete nel corridoio guardate il fucile usando la lente d'ingrandimento: avrete un altro indizio. Parlate con l'archivista e uscite. Prima di tornare nella vostra camera passate per la piazza del villaggio, dove troverete un gruppo di zingari che viene maltrattato dal sergente Baggs. Quando la conversazione si interrompe parlate (tasto T) e avrete degli alleati utili per continuare la vicenda. Una volta in camera, consultate l'agenda, guardate nel comò e prendete sia l'alcool sia il cotone che si trovano nel cassetto. Usateli insieme e strofinate il disegno di Boleskine che si trova nella valigia (L, G, e poi U). Avrete due indizi per individuare la posizione del calvario nella cartina. Guardate la cartina e fate una croce sotto le lettere CH della costellazione di Searcher dove c'è un piccolo quadrato. Consultate l'agenda. Uscite e andate alla taverna a cercare una guida. Dentro la taverna, parlate con Bishop e poi con Nathan Tyler; durante la conversazione non accettate la sua proposta. Quando i due tipacci maltrattano il ragazzo prendete la mazza vicino al muro della taverna e date una lezione ai malandrini. Portate poi il ferito nella farmacia accanto. Nella framacia parlate con Miss Matthews e guardate il cartello a sinistra del banco: suo padre vi metterà a disposizione il suo laboratorio per sviluppare le lastre fotografiche. Il giovane vi aiuterà e vi darà anche informazioni stasera, davanti al municipio, dicendovi se la cartina è esatta. Tornate in camera e dalla valigia prendete l'apparecchio fotografico e l'obbiettivo. Andate al municipio e parlate con il giovane Webster che vi condurrà nella foresta, se avrete fatto al posto giusto sulla cartina. A un certo punto la vostra guida vi lascerà, portandosi dietro il cavalletto. Oltrepassate la passerella e fabbricate un cavalletto con i tre rami e la liana; metteteci la macchina fotografica e l'obbiettivo, togliete la confezione dalle lastre fotografiche (tasto U) e scattate le foto (tasto U). Spostatevi verso destra, dove vedrete un gattino, osservate (tasto L) il cespuglio in cui si è infilato e poi entrateci anche voi. Una volta che vedete il cerchio di pietre, nascondetevi (premendo la freccia di destra) per sfuggire alla loro vista. Dopo che vi sarete impossessati della pergamena svignatevela. Dalla paura svenirete e così si concluderà questa prima giornata.

SECONDA GIORNATA

Una volta risvegliati vi ritrovate nella vostra camera; grazie al dottor Cobble che vi ha raccolto davanti a casa sua siete sani e salvi. Seguite i suoi consigli e prima di uscire prendete la ricetta che lui ha posato sul tavolo. Andate immediatamente in farmacia per farvi preparare la medicina. Date la ricetta al dottore. Entrate nel retrobottega della farmacia e prelevate otto bottiglie; alcune sono davanti al bancone, le altre sono nello scaffale in alto. Entrate nel laboratorio fotografico e spegnete la lampada a muro sulla destra, dopodichè immergete le lastre nel bagno di sviluppo, sulla vasca. Usate ora il metolo e l'idrochinone per sviluppare le lastre, poi fissate i negativi con iposolfito di soda e metabisolfito di potassio. Avrete così sviluppato le lastre; guardandole vi prenderà un infarto, ma grazie a Matthews avrete salva la vita. Andate all'ufficio postale e spedite le lastre. Andate poi a casa di Jugg: vedrete un uomo incappucciato che esce da casa sua. Seguitelo fino all'emporio e prendete la chiave che dimentica sul banco: vi servirà per entrare nella casa di Jugg. Nell'atrio d'ingresso della casa dell'archivista, dal tavolo prendete la statuina del bambino; nell'armadietto della prima stanza la statuina di un vecchietto; nella prima vetrina con la collezione di farfalle nel corridoio, prendete la statuina del giovanotto. Qui noterete (L) anche la mancanza di una farfalla. Entrate nella stanza, osservate il tappeto (L) e potrete raccogliere la piccola chiave che vi è nascosta sotto. Poi prendete dagli scaffali della biblioteca i seguenti libri: "Infanzia", "L'uomo che ride" e "L'arte di esser nonno". Mettete al loro posto rispettivamente le tre statuine, quelle del bambino, dell'uomo e dell'anziano, senza toccare gli altri libri. Entrate ora nella biblioteca segreta, dove troverete Jugg in fin di vita, parlategli e ascoltate quello che vi dice. Dategli la pergamena e leggete con attenzione il libro che prenderete dalla scrivania, aprendolo con la piccola chiave. Prendete anche il messaggio. Prima di andarvene, rimettete il "Necronomicon" al suo posto. Tornate nella vostra camera passando dalla piazza del villaggio e dalla farmacia. Nella vostra stanza leggete il messaggio e capirete che chi vi può aiutare si trova all'ufficio postale. Parlate con la postina, salite le scale e parlate con il signor Underhouse, parlando bene degli indiani. Dopo la conversazione, uscite e andate al General Store dove comprerete un medaglione, una serie di lastre fotografiche ed una spilla. Tornate davanti all'ufficio postale e parlate con Miss Picott, alla quale offrirete un medaglione in cambio della Bibbia. Andate in comune e parlate con l'impiegato. Ditegli che desiderate "parlare un momento con il sindaco" e che egli vi "ha autorizzato a fotografare Illsmouth dalla finestra del suo ufficio". Poi presentatevi non come fotografo, ma come giornalista. Potrete entrare così nell'ufficio del sindaco. Aprite la cassafgorte usando la combinazione 345, il numero della pagina del celebre brano dell'Apocalisse, trovato leggendo la Bibbia di Miss Picott. Prendete il diario e prima di leggerlo, prendete anche il portasigari e apritelo; la ricevuta che vi è nascosta dentro vi aiuterà più avanti. Leggete il diario, conoscerete la storia del sindaco. Recatevi all'ufficio postale con la ricevuta trovata nella cassaforte; la postina vi consegnerà un pacco: apritelo e prendete la cappa di lana. Cambiatevi gli abiti dietro il pozzo,



proseguite a destra e parlate con i due uomini che sorvegliano l'entrata al faro, rispondendo "GRUMPH"...vi lasceranno passare. Toglietevi il travestimento sulla piattaforma. Gettate la scala alla prima finestra e arrampicatevi: arriverete in cima al faro. Aprite la lampada e prendete la candela (U), e usate (U) la vostra lente di ingrandimento per accenderla. Poi, osservando la meridiana scoprirete un paio di ali che, come Icaro, fisserete con la cera della candela che avevate acceso (U). Usate le ali e volerete verso nuove avventure. Cadrete nell'accampamento degli zingari; scambiate quattro chiacchiere con Lillith, la zingara vestita di rosso. Uscite dalla foresta e andate alla farmacia: lì incontrerete Bishop che vi darà la chiave del cancello del cimitero. Ditegli "Ahimè, sì," siete al corrente della notizia e Bishop "Ha ragione, Jugg è stato ucciso". Davanti al cancello del cimitero, utilizzate la chiave ed entrate. Dirigetevi subito verso la casetta e prendete dal carretto una corda. Tornate indietro di una videata. Andate poi verso destra una volta. Alla destra dello schermo, verso la croce troverete una sbarra di ferro: prendetela. Dirigetevi ora verso lo schermo in alto: vi troverete di fronte alla cripta di Jonas. Utilizzate dunque la sbarra di ferro per aprire il cancello e la corda per scendere nelle grotte. Arrivati nella prima stanza, andate nella stanza di destra e prendete il cranio. Poi, stanza a sinistra. Di nuovo stanza a sinistra evitando il pipistrello. Poi stanza a sinistra rasentando i muri per evitare i pali. Andate verso l'alto e prendete il secondo cranio. Ritornate in basso., sempre evitando i pali, poi a destra dove è ancora in agguato il pipistrello. Ancora destro, poi stanza in alto e mettete i due crani sulle colonne. Si aprirà la porta, andate in alto ed evitate la botola invisibile. Dirigetevi nella stanza a sinistra, poi verso la stanza in basso, dove bisogna camminare sulla lastra di pietra mobile in fondo alla stanza evitando i ragni. Poi andate verso l'alto e dopo verso sinistra. Camminate su ogni lastra di pietra una sola volta per aprire il cancello. Dirigetevi verso la stanza in alto e poi a destra. Scambiate ora le due statue, dirigetevi verso la stanza in alto, continuate per la stanza seguente, poi girate nella stanza di sinistra e, evitando i topi, camminate sulla lastra di pietra mobile. Ritornate ora sui vostri passi, prendendo tre volte di seguito le statue situate a destra (nell'ultima attenti alla buca), poi le qauttro stanze in basso (botola, ragni, pipistrello...), girate a destra, evitate i topi e poi camminate sulla lastra di pietra mobile e andate nella stanza di sinistra. Stanza in alto due volte, poi stanza a destra. Ora stanza in basso, poi a destra e in basso due volte avvicinandovi alla buca fino a quando non appare una porta. Stanza di sinistra; camminate sulla lastra mobile e poi stanza a destra; tre stanze verso l'alto, camminando una volta su ogni lastra nell'ultima stanza; una volta alzate le sbarre, stanza in alto e poi stanza di sinistra; stanza in alto, facendo il giro per tre volte intorno all'altare; si alzeranno le sbarre; andate nella stanza di destrae infine nella stanza in alto. Sarete arrivati nella cripta di Jonas; impadronitevi delle quattro statuine disposte sulle colonne in prossimità del trono e mettetevi in salvo alla svelta. Per uscire dal labirinto, partendo dalla cripta di Jonas seguite questo percorso: stanza in basso, stanza a sinistra, stanza in basso, stanza a destra, stanza in basso due volte, stanza a sinistra, stanza in alto, stanza a sinistra, stanza in alto due volte, stanza a sinistra due volte, stanza in basso due volte, stanza a sinistra, stanza in basso, stanza a destra due volte, stanza in basso due volte.



Poi arrampicatevi sulla corda. Niente paura, la mano che vi afferra è quella della signora Webster, la quale vi condurrà in casa dove riprenderete un po' di fiato. Suo figlio vi ridarà il cavalletto della macchina fotografica. Parlando con la signora Webster, alla domanda sulle quattro famiglie maledette, dovrete rispondere che sono gli Arlington, i Tyler, i Coldstone, e gli Hambleton. Il disegno che cercate si trova sotto la cornice del quadro (L). Nel disegno è raffigurato il simbolo su cui bisognerà mettere le statuine per uccidere le quattro famiglie: è una stella a forma di pentacolo. Sulle statuine che avete preso nella cripta sono scolpite delle sillabe magiche che servono per sconfiggere i membri del culto malefico. Seguite i consigli della signora Webster e andate dagli Hambleton solo dopo aver liquidato le altre tre famiglie. Usciti dal cimitero usate la mappa e recatevi all'ufficio postale. Da lì andate verso destra e poi in basso: sarete giunti alla casa di Tyler. Una volta che Tyler è apparso, utilizzate la statua 1 e pronunciate il seguente incantesimo: "IAE-YOG-THU-SOT". Poi utilizzate velocemente la statua sul segno che comparirà. Usate sempre la mappa e andate al municipio. Da lì andate in alto e poi a sinistra: arriverete al magazzino di Arlington: lo troverete al suo fienile. Utilizzate la statua numero 2 e pronunciate la seguente formula magica: "RLA-GNA-HAS-TEP". Mettete poi la statua sul simbolo e avrete ucciso anche Arlington. Ora recatevi alla casa di Coldestone: dalla farmacia, alto e poi sinistra. Apparso Coldestone servitevi della terza statua e pronunciate la formula: "NGH-HLU-KHU-WIG". Mettete ora la statua sul simbolo e, ucciso Coldestone, di nuovo in marcia verso la casa degli Hambleton. Passate dapprima dall'emporio e prendete dalla spazzatura il pesce guasto. Utilizzatelo (U) e attirerete il gatto: catturatelo. Passate davanti alla pescheria e portatevi a sinistra, all'altezza della casa di Bishop. Davanti alla casa di Wilbur mollate il gatto che farà abbaiare il cane. Fate il giro ritornando in direzione della pescheria, passando davanti al cimitero e ridiscendendo a fianco della dimora di Miss Picott. Andando ancora verso il basso, noterete che i due figli di Hambleton sono già andati via. Approfittatene per entrare nella casa di Jonas. Al pianterreno, prendete la lampada, guardate nel cassetto e prendete la rosa dei venti. Mettetela sul timone: un passaggio segreto si aprirà. Al primo piano, mettete la lampada sul caminetto, facendo bene attenzione a non camminare sulla pelle d'orso ed evitando di guardare troppo da vicino il caminetto e la testa del cervo. Potete ora passare al secondo piano. Guardate nell'armadio e poi nel cassetto: prendete la manovella. Utilizzatela sul telescopio. Poi azionate la leva centrale: recupererete una sfera. Ora non vi resta che metterla sul grande quadro. Non dimenticatevi di prendere il libro sul rito magico; quest'opera vi darà alcuni consigli indispensabili per portare a termine l'avventura. Andate all'ultimo piano e utilizzate la statua numero 4; l'incantesimo da pronunciare è il seguente: "THO-NYA-CHT-TUR". Gli Hambleton vi cattureranno e quando sarete in ginocchio dovrete utilizzare (U) la statua. Poi fuggite senza voltarvi per uscire dalla casa maledetta, che è in preda alle fiamme.

TERZA GIORNATA

Al vostro risveglio, parlerete con il dottor Cobble, che ancora una volta vi ha raccolto al momento giusto. Per tranquillizzarlo "assicurategli che avete agito per il bene di tutti". Leggete il messaggio che vi consegna. Uscite dalla camera. Fuori della casa parlate con Miss Picott come vi pare. Andate velocemente all'ufficio postale per ritrovare il vostro amico, il signor Underhouse. Arriverà il sergente Baggs; non ditegli niente e parlate con lui a casa di Underhouse, se non volete essere arrestati. A casa di Underhouse, siate prudenti nelle vostre risposte; il padrone di casa provvederà al resto e Baggs avrà altre gatte da pelare. Parlate ancora con



PC

il signor Underhouse, il quale vi dirà di ritrovare Natawanga nella foresta. Andate per prima cosa da Curtis. Davanti alla pescheria parlate con Bishop. Raccogliete il bastone che si trova in terra e usatelo sulla porta; poi afferrate la spilla (U) e romperete lo spillo, grazie al quale potrete ora scassinare la serratura ed entrare. Troverete Curtis morto. Fate in fretta e guardate con attenzione il focolare del camino e poi il pavimento a sinistra sotto la finestra. L'arco e la freccia sono là. Recatevi nella foresta dove si trova un ceppo (là dove avete trovato la liana) sul quale poserete la piuma. Vi trasformerete in una bianca colomba e volerete da Natawanga, il quale vi sottoporrà a un questionario. Il nome della tribù indiana è Mic Mac. Yog Sothoth è colui che mugghia la notte. Il precedente passaggio della cometa di Halley è stato nel 1834. La forma del simbolo è una stella. Dagon è l'essere che sale dal mare. Prendete il barattolo magico di colori, uscite dalla foresta e recatevi al pozzo dov'è quell'"occhio che si è aperto e che si tuffa nella terra". Andate al pozzo e tenete gli occhi bene aperti (L), poi scendete. Arrivati in basso gettate il barattolo magico di colori nell'acqua, proseguite verso destra, prendete il bidone d'acido e il bidone vuoto (evitate quello di nitroglicerina se non volete finire l'avventura prematuramente). Entrate nella grotta a destra e riempite il bidone vuoto di nafta. Non dimenticate di raccogliere i pezzi di selce da terra. Andate in basso nella stanza di Narackamous, versate la nafta a terra (U) e sfregate i pezzi di selce (U). Lo stregone è imprigionato in un cerchio di fuoco. Utilizzate l'arco e la freccia. La vostra abilità farà il resto. Ma...si, ecco il fantasma di Lord Boleskine, che vi parlerà. L'avventura non è terminata; bisognerà ora andare al porto. Prima di andarvene, prendete la farfalla, l'acquamarina e il turchese e riempite nuovamente il bidone con la nafta. Arrivati al porto incontrerete Bishop; lo dovrete convincere a prestarvi la sua barca. Usate tutta la vostra astuzia; ditegli che voi lo stavate cercando e domandategli se sia già andato sull'isola. Consiagliateli di non "lasciarsi intimorire da ridicole superstizioni". Confessategli i vostri timori dicendogli che loro "sono i più potenti". Potrete prendere ora la barca e prendere il largo verso l'isola di Dagon remando a tutta forza. Sbarcati nell'isola prendete dalla statua nascosta nella sabbia il rubino e lo smeraldo e poi guardate con attenzione la porta. Dovrete risolvere l'enigma. Se non riuscite a ricostruire l'orribile teschio e aprire la porta segreta, agite così: fate scorrere la terza colonna verso il basso (due volte); la quarta riga a sinistra; la seconda colonna in basso; la terza riga a sinistra (due volte). Per far scorrere una riga o una colonna puntate il dito sul bordo del puzzle a seconda della direzione e poi premete il tasto di invio. Nella grotta troverete la statua di Dagon. Mettete il rubino nell'occhio destro della statua e collocatevi, con l'acquamarina in mano, sulla lastra su cui è incisa la stella a cinque punte (di fronte alla statua). Uscite dalla caverna, dopo aver incendiato il mostro che era nascosto dentro la statua. Boleskine ritorna di nuovo e vi affida un anello magico. Prendete di nuovo la barca e andate verso la caverna. Sbarcati accendete la lampada ed entrate nella caverna. Una volta che sarà spenta, ricaricate la lampada con il bidone di nafta. Ora bisogna evitare i demoni che abitano questi sotterranei per arrivare alla sala dei sacrifici. Per farlo, nella prima sala aspettate che il mostro rosa, di cui la vostra lanterna non illumina che le gambe, sia scomparso sulla destra. In quel momento, salite rapidamente il più in alto possibile e poi andate a sinistra. Nella seconda sala dovrete evitare i mostri blu. Il passaggio per l'altra sala si trova sullo schermo in alto, al centro della parete. Parlate con i Webster. Poi incastonate il turchese (U) nell'anello di Natawanga (U) e lo smeraldo (U) sull'anello di Boleskine (U). La vostra forza si moltiplicherà e riuscirete ad averla vinta sull'orribile apparizione. Per uscire dalla caverna tornate nella prima sala e cercate un passaggio segreto, guardate (L) a destra in alto. Sarete di nuovo al cerchio di pietre, pronti a lottare contro Yog Sothoth. Dapprima utilizzerete il vostro treppiede (U) e la macchina fotografica (U) nella quale metterete: la farfalla (U), la lente d'ingrandimento (U), e la lanterna (U). Scatterete

PC

delle foto. Nel cielo apparirà la cometa di Halley. Raccogliete il pezzo di cometa. Poi mettete sulle pietre del cerchio la selce (in alto a sinistra), l'acquamarina (in basso a sinistra), il diamante (in alto a destra) e la cometa (in basso a destra). Le pietre simboleggiano i quattro elementi, fuoco, acqua, terra e aria...riuscendo a scacciare l'orribile apparizione. Dopo la sequenza animata vi ritroverete nella vostra camera; uscite e andate al porto dove tutti gli abitanti di Illsmouth vi aspettano per congratularsi con voi. The End.

MARIO IS MISSING

Siete persi per Mario o è Mario che si è perso? Boh! Comunque sia, eccovi tutte le password per fare il giro del mondo in un solo gioco...

ROMA	BCV3NDC
MOSCA	MBNCNBG
BEJING	DTNKLPV
NAIROBI	P96HLLG
SAN FRANCISCO	7*FQ5WH
ATENE	VY7DLD1
BUENOS AIRES	NVQ2441
SIDNEY	6DK2MWY
CITTA' DEL MESSICO	XTKZN6X
PARIGI	1SHTMPY
NEW YORK	5GVF4TY
RIO	DC5*P78
TOKIO	PD6H503
IL CAIRO	PP4*MH4
LONDRA	J*6SLT3

PREHISTORIK

Se volete vite ed energia infinite caricate "cheat" invece di "historik" e, quando cominciate la partita, premete in successione i tasti 1, 2, 3 e 4.
NOTA BENE: Il trucco non funziona quando si combatte con i boss di fine-livello, ma quando li avrete passati, scoprirete di avere tutte le vite che avevate prima, più una.

FLASHBACK



Eccovi della password alternative per il classico della Delphine (le password funzionano pure per la versione Amiga):

Livello 1: non occorre
Livello 2: PICOLO
Livello 3: FUGU
Livello 4: CAPSUL
Livello 5: ZZZAP
Livello 6: MANIAC
Livello 7: NO WAY
Livello 8: BELUGA (sequenza finale)

SENK IU VERI MACH!

La poliglottesca redazione di CVG ringrazia per i loro interventi: Lucio Burroni, Marzia Manuel, Riccardo Sartorelli, Giorgio "Archimede" Beggiora, Nino Cipolletta, Massimo Storchi, Alessandro La Rosa & His Friends, Manuel Manfredi, Angelo Paolo Castellani e tutti i volonterosi lettori che ci hanno inviato dei trucchi ma non li hanno visti pubblicati. Keep up with the good work! O se volete: klip ap uidh dhe gud uork! Insomma, continuate così che andate benissimo! Te capi?

CHAOS ENGINE

GUIDA COMPLETA PARTE III

MONDO 4

LIVELLO 1

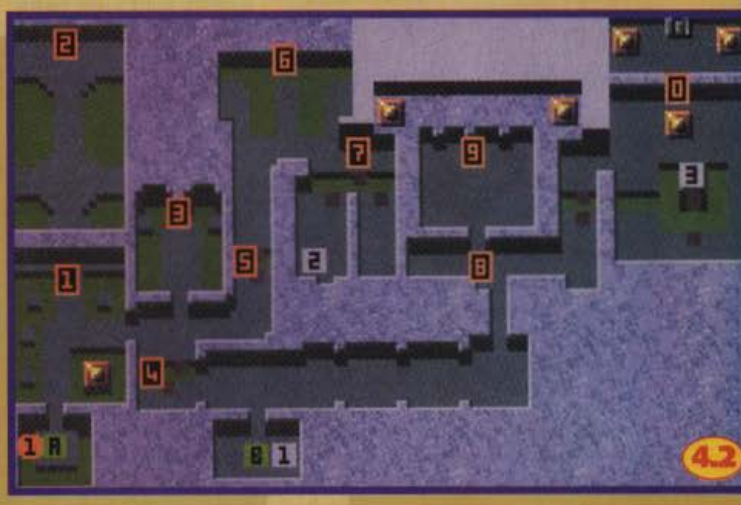
La prima grossa stanza che attraversate in questo livello contiene un gran numero di Cupole Rotanti che saltano avanti e indietro. Questi sono invulnerabili e pertanto non possono essere abbattuti; se gli sparate, non farete altro che spingerli a ritroso, e non è una buona idea ammucchiarli tutti ad una estremità della stanza, quindi è meglio limitarsi ad evitarli. La raccolta delle Chiavi d'Oro (1) e le Chiavi d'Oro (2) ridurrà il numero di Cupole nella stanza. Al Punto (1) potete continuare per la strettoia a nord oppure sparare alla leva sul muro. Come la leva si abbasserà, l'acqua nella buca sotto di voi si ritirerà e voi potrete raggiungere la stanza sulla sporgenza soprastante per raccogliere le Chiavi d'Oro (3) in essa contenute. Raccolte queste chiavi, la strettoia verrà ostruita e voi potrete raggiungere la stanza segnata come Punto (2). Questa stanza non contiene altro che un tombino aperto che vi trasporterà (se ci passate sopra) al Punto (3). Mentre vi avvicinate ai tubi delle fogne al Punto (4) i mostri iniziano a riprodursi nella parte orientale presso le due buche a sud del corridoio e cominciano a spostarsi nella stanza di sotto. Dai tubi fuoriesce dell'acqua che riempie la buca ad ovest. Per poter proseguire, dovete colpire il tubo incrinato al Punto (4), che esploderà e permetterà all'acqua di buttarsi nella buca orientale interrompendo in tal modo il flusso d'acqua allo sbocco del tubo. Ciò simultaneamente svuoterà la buca occidentale dell'acqua contenuta permettendovi di proseguire e riempire d'acqua la buca orientale, sommergendo il generatore di mostri. Più presto lo farete, meno mostri dovrete affrontare quando entrate nella stanza a sud. Se, tuttavia, scegliete di seguire il



corridoio a nord, al Punto (1) dovete attivare ambedue i nodi in cima alla mappa e poi proseguire lungo il corridoio per il Punto (5), che è pieno di Cupole Rotanti. Queste, come sempre, sono invulnerabili ma in questo caso non potete semplicemente evitarle perchè si spostano troppo rapidamente. Potete spingerle a ritroso lungo il corridoio sparandole contro e se riuscite a raggiungere il Punto (5) potrete raccogliere uno scudo e pertanto proseguire in tutta sicurezza. Nella stanza successiva, la via di proseguimento è ostruita da un campo di forza pulsante al Punto (6). Dovete colpire il nodo nell'angolo nord-orientale della stanza in modo che il campo di forza crolli e voi possiate andare avanti. Il percorso che conduce all'uscita è bloccato da una buca piena d'acqua al Punto (8). Dovete colpire la ruota al Punto (7) in modo che ruoti per due volte, interrompendo così il flusso d'acqua e prosciugando la buca.

LIVELLO 2

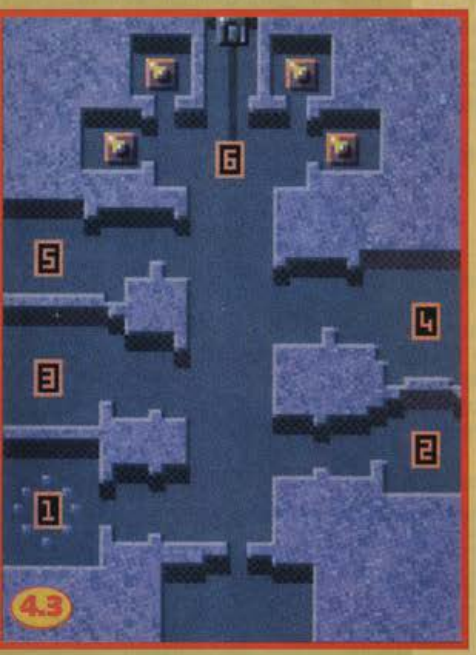
In questo livello ci sono due punti di partenza (A e B); quale viene usato dipende da quale uscita avete imboccato nel livello precedente. Se cominciate dal punto di partenza B, dovete raccogliere le Chiavi d'Argento (1) per uscire dalla prima stanza. Poi percorrete il corridoio per trovare una vita extra alla sua estremità orientale. In seguito questo percorso si unisce a quello principale al Punto (8). Se cominciate al punto di partenza A dovete colpire il primo nodo in cui vi imbattete, quello sull'isoletta che si trova appena fuori della stanza di partenza. Quando questo nodo è attivato le Chiavi d'Oro (1) appariranno. Se tornate alla stanza di partenza e raccogliete queste chiavi la copertura del tombino al Punto (1) verrà rimossa, rivelando un condotto sottostante. Se vi recate sopra questa apertura sarete teletrasportati nell'area segreta a nord, che dovete abbandonare camminando lungo l'ampio tubo al Punto (2). Poi, per poter proseguire, dovete colpire la leva al Punto (3). Questa leva parte in posizione orizzontale; se la colpite mentre si trova in questa posizione il tubo occidentale si chiuderà, interrompendo il flusso dell'acqua e prosciugando la buca al Punto (4). Se, tuttavia, trascorrete troppo tempo nella stanza sparando a mostri e simili, la leva scatterà verso l'alto. Se le sparate a questo stadio la leva si abbasserà, ma questa volta sarà il tubo occidentale a chiudersi e la buca al Punto (5) a prosciugarsi. Se riuscite ad attraversare la buca al Punto (4) finirete nella zona della scorciatoia vicino al punto di partenza B; questa volta però non ci sarà una vita extra ad attendervi alla fine del corridoio. La buca al Punto (5) dà accesso al percorso principale che si inoltra nel livello. Quando raggiungete il Punto (7) troverete la strada ostruita dalla buca piena d'acqua a sud. Dovete colpire e distruggere tutti gli sbocchi dei tubi che riforniscono il laghetto al Punto (6) allo scopo di prosciugare le buche e quindi proseguire. Colpite prima quello di sinistra, poi quello centrale e infine quello sulla destra. Una volta giunti alla buca sotto il Punto (7) avrete dei percorsi a scelta. Se prendete la rampa occidentale oltre la buca, entrerete in una grande stanza che contiene dei tesori. Dovete quindi raccogliere le Chiavi d'Argento (2) per uscire da questa stanza e ritornare al percorso principale. Nella grande stanza successiva al Punto (9) ci sono tre levette sulla parete. Dovete colpire quello centrale, che è sollevato, per abbassarlo; ciò farà sollevare la levetta a sinistra. Quando sparate a questa levetta appare una gradinata a ovest, e la levetta a destra si solleva. Dovete abbassare quest'ultima levetta per prosciugare



l'ultima buca colma d'acqua e poter quindi entrare nella sala di pompaggio stessa. Tuttavia, dovete attivare i due nodi sulla sporgenza sopra gli interruttori prima che possiate aprire l'uscita finale, perciò salite le scale e ripulite quest'area prima di lasciare la stanza. Il nodo al Punto (0) sarà presente soltanto se sarete partiti dal punto B. Dovete raccogliere le Chiavi d'Argento (3) per aprire la porta al Punto (0) e raggiungere l'uscita.

LIVELLO 3

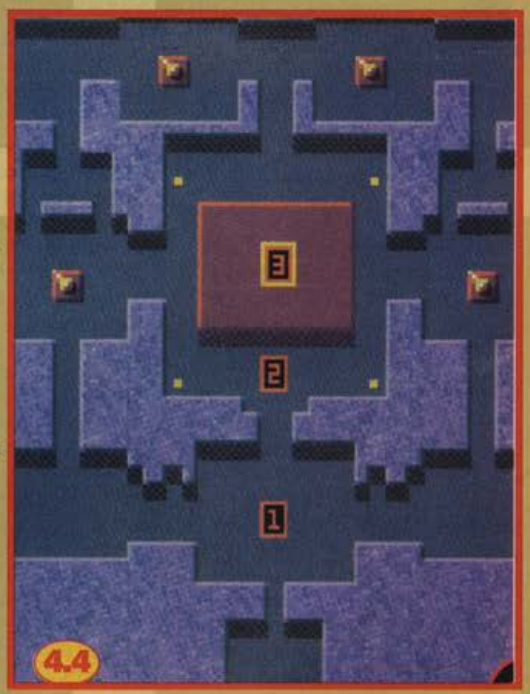
Questo livello è sostanzialmente un lungo corridoio che porta ad una singola uscita a nord. Il vostro



cammino sarà immediatamente ostacolato da coppie di nodi attivati che proiettano una barriera fra di essi. Queste barriere sono letali e uccideranno qualsiasi personaggio che ci vada contro: siete avvertiti! Dovete entrare nelle stanze che precedono ogni barriera e risolvere l'enigma di quella stanza per disattivare l'imminente serie di nodi e aprire la loro barriera. La Stanza (1) presenta un circolo di piccole buche. Dovete raccogliere le Chiavi d'Oro nel centro del circolo per far sì che un gruppo di rocce appaia dalle buche attorno a voi. Dovete quindi sparare ad ogni roccia finchè non ne distruggete una. Non appena la roccia esplode tutte le buche spariranno e l'enigma sarà risolto. A questo punto dovreste notare che la luce sulla parete settentrionale della stanza ha smesso di lampeggiare e che un numero 1 è apparso: questo è un indizio da utilizzare più avanti. In più, se sparate a questa cifra, questa si tramuterà in un 4, altro indizio per un enigma successiva nella Stanza (3). La Stanza (2) contiene una ruota...ahem...rotante. "Quando ci passate vicini, essa scintilla". Per risolvere questo enigma dovrete sparare alla ruota, che pertanto smetterà di girare. Se, comunque, riuscite a fermarla esattamente al punto in cui i contatti toccano, la parete a est della ruota si frantumerà. Se camminate verso questa sezione del muro, questo svanirà e voi avrete aperto una scorciatoia per la Stanza (4). La Stanza (3) contiene una notevole quantità di generatori di mostri che producono degli Half-Tracks particolarmente duri; dovete distruggerli tutti quanti e far esplodere i generatori prima che possiate attivare il puzzle. A questo punto una serie di numeri apparirà sulla parete settentrionale. E' qui che dovete usare l'indizio ottenuto nella Stanza (1). Sparate al numero 1 per disattivare i nodi e aprire la barriera. Se avete ottenuto anche l'indizio extra nella Stanza (1) potete sparare al numero 4 per aprire una scorciatoia per la Stanza (5). La Stanza (4) contiene tanti piccoli quadranti, tutte le quali sono incrinati ad eccezione di uno; c'è un piccolo pulsante accanto a questo quadrante funzionante. Dovete sparare a questo pulsante per spostare l'ago all'interno del quadrante. Quando avete ucciso tutti i mostri generati allo scopo di proteggere il quadrante e fatto fare all'ago una rivoluzione completa, questo quadrante si spaccherà e l'enigma sarà risolto. La Stanza (5) contiene tre pistoni. Quando entrate nella stanza dei viscidi Half-Tracks vengono generati per proteggere i pistoni. Mentre uccidete questi guardiani, i pistoni smettono di muoversi e alla fine, quando tutti si sono fermati, l'enigma sarà risolto e potrete proseguire per la sezione finale del livello. La sezione finale della Hall Of Machines vi fornisce una visione d'insieme di ciò che dovete fare nel livello successivo. La mappa di questa sezione è una raffigurazione della mappa dell'ultimo livello del gioco. Dovete prima attivare tutti i nodi nelle quattro piccole stanze che circondano il Generatore al Punto (6). Quando il contatore del nodo va a zero venite informati che l'uscita è aperta ma giunti là scoprirete che la porta è ancora chiusa. Tuttavia, un cavo di potenza unisce il Generatore a questa porta e se colpite la base del Generatore, questo esploderà, il cavo sarà dissolto e la porta si aprirà.

LIVELLO 4

L'ultimo livello. Il Chaos Engine si trova al centro del livello ed è protetto da un campo di forza generato da quattro nodi attivati. Prima di poter attaccare l'Engine dovete disattivare questo campo di forza. Sebbene il contatore del nodo dica che ci sono quattro nodi da attivare in questo livello, non ci sono nodi normali; ci sono invece quattro Generatori, come quello alla fine del livello precedente. Questi Generatori sono segnati come nodi sulla mappa. Dovete distruggere ognuno di questi Generatori sparandogli alla loro base, allo scopo di interrompere il rifornimento di energia al livello e disattivare il campo di forza. La sala di controllo al Punto (1) segue i vostri progressi, mentre ogni Generatore alimenta il proprio gruppo di pistoni come segnato sulla parte settentrionale di questa stanza. Quando disattivate un Generatore, il suo gruppo di pistoni smette di muoversi, il suo quadrante viene distrutto e il campo di forza che circonda l'Engine viene indebolito. Sarete inoltre ricompensati di un "Gettone di salvataggio situato nella Stanza (1) per ogni Generatore abbattuto. Potete ritornare in questa stanza in qualsiasi momento per riportare un personaggio in vita o soltanto per controllare come andate. Una volta distrutti tutti i Generatori, vi sarà comunicato che l'uscita è aperta. Il campo di forza che circonda l'Engine sparirà e un anello pulsante apparirà nel Punto (2). Dovete passarte sopra questo anello in modo da essere condotto allo scontro finale con il Chaos Engine. L'Engine stesso ha due stadi. Dapprima possiede un guscio protettivo che dovete dissolvere almeno



parzialmente sparandogli. Durante questa fase l'Engine non può usare il suo armamento a piena potenza. Comunque, una volta che le sue interiora vengono esposte, l'Engine farà tutto cio che può per proteggersi. Tutto ciò che dovete fare è distruggerlo, dopodichè avrete vinto: urrà!

LIVELLO DI DIFFICOLTA' 2

GUIDA COMPLETA
(PARTE II)

Ve la siete spupazzati per bene la prima parte dello specialone sulla meraviglia poligonale della Nintendo? Benone, allora procedete senza indugio alla lettura della seconda ed ultima parte, che vi svelerà i segreti più intimi dei pianeti e dei nemici che risiedono negli ultimi due livelli di difficoltà del gioco. Andate e uccidete: Zardoz ha parlato! (3 nanosecondi per indovinare da che film è tratta questa frase...)

STAGE 1 - CORNERIA

Toh, guarda: di nuovo il primo livello. Beh, in realtà non lo è, ma potrebbe benissimo esserlo. Le differenze fra questa Corneria e quella del primo livello di difficoltà, sono quasi inesistenti. Le prime cose che vale la pena di menzionare sono le torri UFO. Di queste ne incontrerete due: sparatele sulla cima ed esploderanno. In seguito vi imbatterete in un mucchio di parabole satellitari dislocate sulla superficie; non c'è ragione di distruggerle, se non quella di fare qualche punto extra. Poi sarà la volta di raccogliere un power-up per il laser. Come nel primo livello di Corneria, tutto ciò che dovrete fare è volare attraverso le arcate, e il power-up in questione apparirà di fronte all'enorme porta. Arcate alle spalle, sarete attaccati da carri blindati e da una valanga di nemici che piombano dal cielo in paracadute: questi ultimi possono essere eliminati con un sol colpo. Bene, ora che avete fatto sì e no la metà del livello, è giunto il momento che la vostra inetta "ala", Peppy, si ficchi nei guai, costringendovi a correre in suo aiuto. Compiuto il soccorso, vedrete presto altre arcate: questa volta, però, non c'è ricompensa per chi opti di passarci attraverso, perciò sta a voi decidere se farlo oppure no. Il prossimo carro blindato che incontrerete alla vostra sinistra seminerà, se colpito, una Nova Bomb. Poi sarà il turno di qualche altro piccolo ordigno nemico, dopodiché dovrete vedervela con il Battle Carrier.



IL POWER-UP PER IL LASER APPARIRÀ QUI SE VOLERETE ATTRAVERSO TUTTE LE ARCATE.



PER DISTRUGGERE IL CARRIER COLPITELO IN QUESTI PUNTI DEBOLI.

BATTLE CARRIER V2

Il Battle Carrier V2 adopera esattamente le stesse tattiche del suo predecessore, con la sola eccezione che spara con maggiore frequenza! Per sconfiggerlo usate esattamente lo stesso metodo adottato con l'originale, come spiegato nella prima parte della guida.

STAGE 2 - SETTORE X



PER OLTREPASSARE LE TRAVI, USATE I FRENI PER RALLENTARE, COSÌ DA POTER STABILIRE QUALE SIA IL MOMENTO IDEALE PER EFFETTUARE IL PASSAGGIO.

La prima cosa che incontrerete sarà un gruppetto di navicelle che attaccheranno dalla parte bassa dello schermo: ammesso che abbiate raccolto il power-up per il fuoco doppio su Corneria, dovreste farne rottami. In seguito entrerete nella parte "edilizia" del livello. Questa è la parte principale del livello ed è maledettamente dura! Per quanto riguarda le prime serie di travi, potrete passarci attraverso in tutta tranquillità. Potrete imbucare le aperture più strette voltando il vostro caccia su di un fianco e via. Poi, però, sarà la volta delle travi rotanti, e in questo caso dovrete agire con maggiore cautela. Per superare queste travi, attivate i freni quando siete loro vicini; così facendo, dovreste essere in grado di trovare il momento adatto per effettuare il passaggio. Ci sono numerosi power-up nascosti nell'intrico di travi, fra cui uno scudo e un laser. Ora è il momento di tornare a menar le mani, per così dire. C'è un gruppetto di quelle navi-clessidra e un paio di quelle orribili navi a trottola che sparano globi di fuoco in ogni direzione. Se avete raccolto ambedue i power-up per il laser, non avrete problemi a farli fuori, ma il peggio viene dopo: travi che vi vengono incontro da sopra e da sotto! Per uscire indenni da questa situazione dovrete usare i freni, evitando però di sfruttarne appieno la potenza poiché quando lo fate, la vostra nave verrà catapultata in avanti e voi sarete impossibilitati a usare i freni per alcuni secondi, il che potrebbe determinare una catastrofe! Se uscite vivi anche da questa prova, complimenti: affronterete il Frantuma-Roccia!

SPARATE A QUESTI OGGETTI NON APPENA APPAIONO, POICHÉ SPUTANO PALLE DI FUOCO E VI DANNO OGNI SORTA DI GRATTACAPI.



IL FRANTUMA-ROCCIA

Oh guarda: questo è tale e quale il Frantuma-Roccia del primo livello di difficoltà! L'unica differenza è che i punti deboli rimangono allo scoperto per meno tempo, il che significa che dovrete agire con più rapidità. Tuttavia, se avete raccolto il power-up per il laser, siete messi bene.

LA FRECCIA INDICA I PUNTI DEBOLI DEL FRANTUMA-ROCCIA. BEH, SAPETE COSA FARE...



STAGE 3 - TITANIA

Prima di tutto, occhio ai blocchi di ghiaccio rotanti. Il modo migliore di superarli è di imbrogliare, volandoci sopra. Per la prima parte del livello volerete attraverso le aperture nella roccia e affronterete i camminatori che appariranno. Quando vi avvicinate ai blocchi rotanti, avete due scelte: potete sparagli e passarci attraverso oppure imbrogliare e scavalcarli. Comunque, se intendete volare sopra di essi, dovrete cominciare a salire con un certo anticipo, altrimenti non sarete in grado di raggiungere l'altezza necessaria per superarli. Non sparate ai diamanti rotanti che si trovano sulla superficie, perchè se lo fate, prendono il volo e vi si buttano addosso. Da questo punto in avanti fronteggerete granchi e hangar. I granchi possono essere facilmente distrutti: sparate alle loro zampe e presto troveranno difficile reggersi in piedi! Quando vi avvicinate agli hangar, vedrete tre porte. Quella a sinistra ospita una Nova Bomb, quella centrale, un power-up per il laser e quella a destra, l'unità di controllo del clima. Queste squisitezze appaiono dietro gli hangar fino a quando non raccogliete l'unità di controllo del tempo, quindi questa è una buona occasione per riempire il vostro arsenale. Per aprire le porte sparategli: si metteranno ad aprirsi e a chiudersi in continuazione, il che significa che dovrete usare i freni per passare senza riportare danni. Una volta raccolta l'unità di controllo del tempo, la tempesta cesserà provocando l'apparizione di carri blindati ed elicotteri a volontà. Molti carri semineranno un power-up a forma di anello giallo una volta colpiti. I granchi, i carri e gli elicotteri continueranno ad attaccare in maniera non irruenta finchè non verrete faccia a faccia con il cattivo di fine-livello: il Professor Hanger!

PROFESSOR HANGER

Questo tizio è probabilmente il guardiano più facile di tutto il gioco. Dopo che il Professore vi ha dato i suoi saluti di commiato, vi troverete in un lungo tunnel circondato dall'acqua. Blastate tutti i pesci volanti e non appena il Prof appare, sparate una Nova Bomb. Questo personaggio è così moscio che non occorre uan vera e propria strategia: sparategli e basta. Ammesso che siate armati con qualcosa di superiore al solito laser, dovreste ridurlo a polpette di silicio.

PER OLTREPASSARE I BLOCCHI DI GHIACCIO ROTANTI, SPARATEGLI PER FARLI RUOTARE, POI ATTIVATE I FRENI E VOLATE ATTRAVERSO L'APERTURA CON UN ENORME SPINTA IN AVANTI. ALTRIMENTI LIMITATEVI A VOLARE SOPRA DI ESSI, MA RICORDATE CHE A VOLTE CI SONO DEI BONUS PER CHI CI PASSI ATTRAVERSO. SE INTENDETE VOLARCI SOPRA, DOVRETE PRENDERE QUOTA IN ANTICIPO PER SUPERARLI, POICHE SONO MOLTO ALTI!





ACCHIAPPATE L'UNITÀ DI CONTROLLO DEL CLIMA PER RIPORTARE ALLA NORMALITÀ L'ATMOSFERA DEL PIANETA.



PER UCCIDERE IL PROFESSOR HANGER, SPARATE IN QUESTO PUNTO.

STAGE 4 - SETTORE Y

Questo livello è di piccole dimensioni ma molto impegnativo. E' difficile trovare un modo per suggerire una tattica adatta per questo livello ma eccovi una guida approssimativa per uscirne fuori vivi. Prima di tutto, sparate a tutte le differenti navi che vi vengono lanciate contro, e ricordate: le seppie possono essere colpite solo quando vi voltano le spalle poichè davanti possiedono uno scudo. Il pezzo veramente duro in questo livello è l'attacco delle cattivissime amebe spaziali. Queste non possono essere colpite e se si incollano alla vostra nave, vi succhiano quantità orrende di energia. Per sbarazzarvene, inclinate l'astronave premendo due volte il pulsante L o R. La cosa migliore da fare è dondolare in continuazione per assicurarsi che le dannate non si attacchino alla nave. In seguito vi imbatterete in un mucchio di strane creature chiamate "razze". Non sparate mai a quella grossa o si volterà per schiantarsi ripetutamente contro la vostra nave fino a farvi morire. Per evitare le più piccole razze gialle, sparatele: diventeranno blu e voleranno via. Una grossa balena appare alla fine del livello se riuscite ad evitare tutte le grosse razze: sparatele per ridurla a un colabrodo e ottenere una vagonata di bonus.



SINISTRA: COLPITE LA SEPPIA QUANDO VI VOLTA LE SPALLE PER UCCIDERLA.
DESTRA: PREMETE IL PULSANTE L O R PER FAR DONDOLARE LA VOSTRA NAVE ALLO SCOPO DI TOGLIERVI DI DOSSO QUALSIASI AMEBA SI ATTACCHI ALLO SCAFO.





NON COLPITE LA GROSSA RAZZA! SE LO FATE, ANDRÀ CONTINUAMENTE A SCHIANTARSI CONTRO LA VOSTRA NAVE FINCHE NON MORIRETE! SE RIUSCITE AD EVITARE TUTTE LE RAZZE, UNA GROSSA BALENA APPARIRÀ UN ATTIMO PRIMA DEL GUARDIANO DI FINE-LIVELLO: COSTEI EMETTE UN MUCCHIETTO DI BONUS CHE RENDERANNO LO SCONTRO CON IL PLASMA HYDRA ASSAI MENO DURO.

PLASMA HYDRA

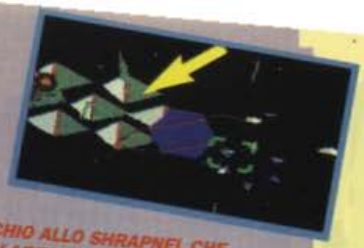
Questo si che è un duro! Il grosso uccellaccio può essere danneggiato solamente sparandogli alle braccia. Continuate a sparare alle braccia finchè non esplodono, al che concentratevi sulla parte principale del corpo. Oltre a sparare, dovete spostarvi in continuazione per evitare il contatto con le braccia; se queste vi colpiscono, vi portano via metà dell'energia, quindi siate prudenti.



COLPITE IL PLASMA HYDRA ALL'ESTREMITÀ DELLE SUE BRACCIA PER UCCIDERLO.

STAGE 5 - VENOM

Fin dall'inizio vi troverete bersagliati da ogni nave immaginabile così come un pacco di missili lanciati dalla superficie del pianeta. Ci sono anche delle orribili navi triangolari che non possono essere colpite finchè non si voltano per fronteggiarvi. Di solito è buona cosa evitarli poichè quando esplodono, sprigionano micidiali frammenti di shrapnel. Ora le cose si fanno ancor più movimentate, in quanto Andross vi scaraventa addosso tutto ciò che può. Sarà quindi la volta di due blocchi minati che vanno colpiti oppure evitati (fate un po' voi...), e in mezzo ad essi c'è un anello di energia bonus. Di lì a poco una sottile navicella appare in mezzo allo schermo; non ne avrete viste molte prima, ma se la colpite diventerete invincibili! E' essenziale che prendiate questo oggetto poichè nei secondi successivi vedrete venirvi addosso letteralmente di tutto. Sopravvivete a questa fase e dovrete vedervela con il terrificante trita-metallo.



OCCHIO ALLO SHRAPNEL CHE SVOLAZZA IN GIRO QUANDO ELIMINATE QUESTI OGGETTI. FORSE E MEGLIO LIMITARSI AD EVITARLI, CHE DITE?



COLPITE QUI IL TRITA-METALLO PER FINIRLO.

IL TRITA-METALLO

Questo oggetto è assolutamente micidiale. Si manifesta in due metà che vanno poi a unirsi per formare una diabolica macchina frantumatrice. Per una volta vale la pena seguire il consiglio di Slippy: sparate al centro dei gusci per causare il maggior danno. Non è una cattiva idea quella di usare qualche Nova Bomb, purchè ne risparmiate almeno una per quanto seguirà. Concentrate il vostro fuoco su di una metà alla volta anzichè commutare da una parte all'altra. Attivate i vostri razzi di spinta per fuggire quando viene verso di voi, poi frenate e continuate a sparare. Quando si inclina in posizione orizzontale, il Trita-Metallo scatenerà una grossa quantità di laser e missili da evitare assolutamente. Se riuscite a uccidere questo tizio meritate veramente

STAGE 6 -SUPERFICIE DI VENOM

Scordatevi di risolvere i vostri problemi con le armi di cui disponete: qui le navi nemiche faranno di tutto per andare a schiantarsi sulla vostra. La cosa migliore da fare per tenersi fuori dai guai è usare una combinazione di freni e razzi di spinta. Non c'è molto da dire a proposito di questo livello, eccetto che è molto, molto duro. Buona fortuna: ne avrete bisogno!



NON C'E UNA RAGIONE VALIDA NEL CERCARE DI COLPIRE I CARRI BLINDATI CHE APPAIONO: FARESTE MEGLIO A EVITARLI USANDO UNA COMBINAZIONE DI SPINTE E FRENATE.



SPARATE AL GALACTIC RIDER IN QUESTO PUNTO QUANDO IL PORTELLO SI APRE.

GALACTIC RIDER

Cominciate sparando al centro, stando contemporaneamente attenti alle velobici che lancia. Poi, sparate una Nova Bomb all'indirizzo della piccola apertura del guardiano. Nel momento in cui il portello si chiude, il gagliooffo cercherà di frantumarvi, quindi siate pronti a spostarvi rapidamente. Continuate quindi a sparare sul portello: ci vuole un po' di tempo, ma vale la pena, ve l'assicuriamo!

ANDROSS

Come prevedibile, la seconda versione di Andross è dannatamente più dura a morire della prima. Questa volta ha dei pannelli protettivi sugli occhi (palpebre, credo le chiamino - Fabio). Se possedete una buona arma potrete distruggerli con maggiore rapidità. Sparate una Nova Bomb al centro dello schermo quando avete tolto di mezzo le palpebre, quindi martellatelo di brutto con i laser.



COLPITE ANDROSS IN QUESTO PUNTO PER SBARAZZARVENE.

LIVELLO DI DIFFICOLTA' 3

STAGE 1 - CORNERIA

Cosi volete provare il livello 3, eh? E magari vorreste anche dell'aiuto, vero? Beh, tutto ciò che possiamo suggerire a questo punto è che in caso di pericolo la cosa migliore da fare è inclinare ripetutamente la vostra nave. Non potrete mirare come si deve, ma i missili non vi colpiranno.



VOLATE ATTRAVERSO TUTTE QUESTE ARCATE PER RACCOGLIERE...



...QUESTO.

Questo stage non è molto differente dalle sue precedenti incarnazioni. Le arcate sono dislocate in punti ostici, ma con un po' di cautela, non vi porranno alcun problema. Ci sono due differenti power-up negli hangar: quello a sinistra è un fuoco doppio, mentre quello a destra è una Nova Bomb. Successivamente, sarà la volta degli stessi cattivi apparsi nei due precedenti livelli su Corneria, solo più insidiosi. Entrati nella città, incontrerete una rete di gallerie: se prendete quella a destra otterrete un'altra Nova Bomb. Vedrete poi apparire mucchi di droidi e dopo di essi l'Attack Carrier. Ognuno di questi droidi trasporta un pezzo del guardiano, che può essere colpito seppur con molta difficoltà. Le ultime insidie sono blocchi precipitanti nascosti dagli edifici. Evitateli rimanendo bassi e usando i razzi di spinta.

ATTACK CARRIER

Mirate al nucleo rosso che si trova sotto le cupole. Quando le avete eliminate tutte e tre, mirate ai coni di potenza. Evitate di usare le Nova Bomb poichè ne avrete bisogno nei livelli successivi.



COLPITE L'ATTACK CARRIER IN QUESTO PUNTO PER UCCIDERLO.

STAGE 2 - ASTEROIDI

Di nuovo, non c'è molta differenza fra questo e il precedente livello di asteroidi, eccetto che per qualche cattivo inedito. Il più grande di questi è uno squadrone di navi che sembrano tappi rotanti. Benchè siano facili da eliminare, hanno una tendenza ad esplodere di quando in quando, spargendo palle di fuoco dappertutto. Alcuni degli asteroidi hanno facce proprio come quello che dava accesso al buco nero nel primo livello degli asteroidi; questi però sono specchietti per le allodole e determinano la morte istantanea se vengono colpiti. Nell'ultima sezione di questo livello, oscillate in continuazione a destra e a sinistra per evitare gli asteroidi e sparate ai caccia nemici che si nascondono fra i detriti. C'è anche una vita extra poco dopo il grosso pezzo di impalcatura, sicchè avrete maggiori probabilità di far fuori il guardiano di fine-livello.



QUANDO BLASTATE LE NAVI A CUNEO, FATE ATTENZIONE AGLI SCOPPI.

QUESTO "RACCOGLIBILE" HA UN VALORE INESTIMABILE, MA DOVRETE FARE IN FRETTA A PRENDERLO.



MACCHINA DA GUERRA ROTANTE

Questo aggeggio è davvero diabolico! E' interamente coperto da specchi che riflettono tutti i vostri colpi contro di voi! Cercate di disporre a questo punto del power-up per le fireballs, poichè non danneggiano la vostra nave quando rimbalzano. Distruggete a turno ogni gamba. Smettete di sparare quando la sezione di punta comincia a ruotare e oscillate a destra e a sinistra per evitare i missili e le ragnatele che essa lancia. Se venite intrappolati da una ragnatela, attivate i razzi di spinta e premete i pulsanti destro e sinistro per fuggire. Usate le Nova Bomb soltanto quando la cima è ferma, altrimenti non faranno alcun danno. Quando tutte le gambe sono state distrutte, fatevi da parte per evitare la sezione principale.



PER DISTRUGGERE LA MACCHINA DA GUERRA SPARATE DOVE INDICATO.





SE VOLATE ATTRAVERSO TUTTE LE ARCATE OTTERRETE QUESTO...E QUESTO.

STAGE 3 - FORTUNA

Le prime cose che incontrerete sono delle grosse piante sputa-polline che non possono essere distrutte, quindi ruotate per evitarle. Mirate alle postazioni terrestri, altrimenti ci saranno troppi proiettili da evitare. Appariranno anche alieni anatroidi e draghi marini, quindi siate pronti a riceverli. C'è un power-up per l'invincibilità fra i cerchi del secondo mostro: raccoglietelo e avrete vita più facile. Sarà poi il turno delle teste di drago che sputano lingue di fuoco. Evitatele abbassandovi e alzandovi, mollando di quando in quando un colpo alle loro teste. Più avanti c'è un altro power-up, seguito da altre piante, lanciamissili di superficie, piante più grosse, pilastri e insetti. C'è anche un power-up per il potenziamento del fuoco nel quarto cerchio.

DRAGO ATOMICO

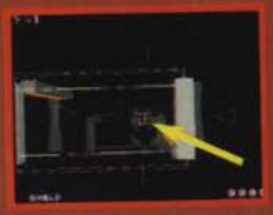
Per sistemare questa squamosa bestiaccia dovete colpirne il collo e la coda, ma il brutto è che diventa vulnerabile soltanto quando vi si mette di fronte. Inclinatevi a sinistra e a destra per evitare la sua coda quando si mette a svolazzare per lo schermo. Poi, mentre si allontana, spostatevi al centro dello schermo e lanciate una Nova Bomb non appena si volta per fronteggiarvi. Continuate a sparargli in testa mentre si avvicina, poi abbassatevi all'ultimo minuto e continuate a sparargli sul dorso quando si ritira. Dopo alcuni colpi, sia il collo che la coda si atrofizzeranno: se ambedue sono abbastanza corti, provate a blastare il corpo. Se lampeggia, allora potete blastarlo a morte. Se la coda si gonfia, significa che sta per depositare un uovo. Quando quest'ultimo si schiude, il draghetto che ne uscirà vi verrà addosso. Dopo, continuate a lavorare sul corpo del drago e fate attenzione alle sue palle di fuoco. Non dovrebbe volerci molto per farlo fuori.



PER UCCIDERE IL DRAGO, COLPITELO IN QUESTO PUNTO.

STAGE 4 - SETTORE Z

Come prima, le navi ricognitrici sono le prime cose in cui vi imbattete in questo stage, sebbene queste richiedano più colpi del solito per essere distrutte. Le barre rotanti possono essere fermate nella stessa maniera impiegata in precedenza: sparate alle freccie che si trovano alla loro estremità, e rallenteranno. Tenete un occhio vigile per i blocchi semi-invisibili; sono difficili da individuare, quindi tenete il dito sul pulsante dei razzi di spinta e siate pronti ad effettuare qualche manovra elusiva. A metà strada, in questa sezione, c'è un power-up per il cannone laser, quindi non lasciatevi prendere dal panico se le vostre armi non sono all'altezza della situazione. Dopo la prima sezione di blocchi entrerete in un area di sovrastrutture spaziali con torrette di cannone posizionate sui contropali di centro e pure su ambedue i lati dello schermo. Usate i razzi di spinta per volare verso il centro della struttura sparando contemporaneamente alle torrette; così facendo accuserete pochi colpi, se non nessuno. La seconda sezione di forme rotanti è ancora più dura, quindi buona fortuna. Superata anche questa, entrerete nel nucleo che presenta mucchi di blocchi invisibili, quindi rallentate e state in allerta.



ACCHIAPPATE LO SCUDO O QUI SONO CAVOLETTI ACIDI!



OSSERVATE QUESTE FRECCIE PER VEDERE IN QUALE DIREZIONE IL BLOCCO SI SPOSTA. POTETE SPARARGLI PER FARLE SMETTERE DI MUOVERSI.

BASE ATOMICA

Questo ordigno è tale e quale quello dello stage intitolato Space Armada nel livello di difficoltà Easy: tuttavia è mooooolto più duro! Usate la stessa tattica di prima ma spostatevi attorno allo schermo più rapidamente. E' essenziale che siate armati con qualcosa di più potente di un cannone laser, perchè questo tizio è una spina nel fianco.



COLPITE I SATELLITI, POI CONCENTRATEVI SUL NUCLEO PRINCIPALE.

STAGE 5 - MACBETH

Si comincia in una caverna dove la minaccia proviene da carri blindati di superficie. I terremoti sono un'altra insidia, facendo crollare mucchi di roccie dal soffitto. Attenzione ai vulcani che eruttano copiose quantità di lava e roccie. Tenetevi bassi e sparate ai massi per sopravvivere. Quello che sembra un mucchio di spine, sarà la prossima cosa che vi attaccherà. Questa creatura va assolutamente distrutta, altrimenti non lascerà mai in pace la vostra astronave. La seconda metà del livello presenta una fila di cannoni che è impossibile oltrepassare senza ricevere qualche colpo. Se avete fiducia delle vostre capacità aviatorie, potete liberarvi la strada con alcuni colpi ben piazzati, altrimenti usate una Nova Bomb.



RACCOGLIETE IL POWER-UP PER IL LASER E POTRETE RIDURRE A ROTTAMI I CATTIVI.



RACCOGLIETE QUESTO SCUDO O VE NE PENTIRETE AMARAMENTE!

DRILLER KILLER

Questo lestofante usa uno schermo fumogeno per impedirvi di mirare bene. Blastate la sezione più bassa del guardiano mentre ruota, ma non colpite le sfere che girano intorno al bersaglio, perchè riflettono verso di voi i vostri stessi colpi. I punti deboli del Driller Killer sono i margini della sua base. Una Nova Bomb lanciata verso la sezione più bassa, gli sottrarrà un "pacco" di energia. Ricordatevi che anche quando è schermato dal fumo, potete sempre colpirlo.



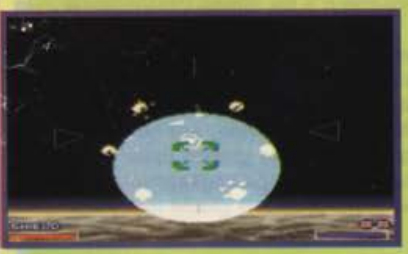
PER UCCIDERE QUESTO BOSS DI FINE-LIVELLO SPARATE DOVE INDICATO.

STAGE 6 - ORBITA DI VENOM

Non importa quanto siate tentati di farlo, ma in nessuna circostanza dovete usare una Nova Bomb in questo livello. Avrete bisogno di tutta la potenza di fuoco che potete accumulare per sconfiggere il boss di fine-livello. L'unico cattivo inedito che affronterete è un'astronave lunga e sottile che spara raggi ovali. Questi recano non poco danno, quindi cercate di neutralizzarli non appena appaiono. A metà strada c'è un grosso anello di energia; se ci passate attraverso potrete raccogliere uno scudo e un bel power-up per il laser. Mentre vi avvicinate alla fine dello stage sarete attaccati da centinaia di quei maledetti ordigni triangolari. Poi sarà la volta della Nave da Guerra di Andross.



LO SCUDO VI SARÀ DI ENORME AIUTO.



EHI, CHI E STATO A NON SEGUIRE IL CONSIGLIO DI RISPARMIARE TUTTE LE NOVA BOMB PER LA FINE DEL LIVELLO?



QUESTI OGGETTI SONO ESTREMAMENTE PERICOLOSI; DOVETE ELIMINARLI PRIMA CHE VI RAGGIUNGANO, O VE LE DARANNO SODE.

NAVE DA GUERRA DI ANDROSS

Prima di tutto, dirigetevi al lato destro dello schermo e inclinate il vostro caccia su di un fianco. In questo modo potrete colpire il nemico ed evitare tutti i suoi missili. Una volta che tutti i bersagli su quel fianco sono stati colpiti, spostatevi a sinistra e lì, fate la stessa cosa. Quando il perfido lancia una bomba fumogena, sparate due Nova Bomb in rapida successione per infliggergli la massima quantità di danni. Questo guardiano è molto duro, ma seguendo questi consigli dovreste uscirne fuori vittoriosi.



PER DISTRUGGERE LA NAVE DA GUERRA, COLPITE QUI.

STAGE 7 - VENOM

Ci sono pochissimi nemici sulla superficie del pianeta, ma un sacco di trappole e trabocchetti in cui far cadere un ignaro pilota. Se evitate tutti gli attaccanti aerei, sarete ricompensati con uno scudo. Non appena ce l'avete, volate radente il suolo per evitare la seconda ondata di nemici. Sull'angolo destro c'è un mucchio di ostacoli quadrati che appaiono proprio all'ultimo istante, ed è molto difficile schivarli. Un buon sistema per evitare ogni cosa è quello di rimanere sull'angolo destro alto dello schermo. Da questa posizione potete distruggere tutti i nemici che vi minacciano ricevendo soltanto qualche colpo nel contempo.



OSSERVATE LA FRECCIA SU QUESTO BLOCCO PER VEDERE IN QUALE DIREZIONE IL BLOCCO SI SPOSTERÀ. POTETE SPARARE ALLE FRECCE PER FARLE SMETTERE DI MUOVERSI.

MEGAROBOT

Scaricate tutto ciò che avete sulla parte principale del corpo e chinatevi a destra e a sinistra per evitare i laser e le palle di fuoco. Quando la sua barra di energia è ridotta alla metà, il robot ruoterà e sparerà delle bombe al vostro indirizzo; spostatevi descrivendo un cerchio per evitarle ma non rimanete intrappolati in un angolo dello schermo o sarà la fine. Quando il corpo principale si distacca dal resto, fa rotolare delle palle verso di voi, ma queste possono essere distrutte o evitate. Ed ora è il momento di affrontare l'incarnazione finale di Andross!



COLPITELO PROPRIO IN QUESTO PUNTO PER PORRE FINE ALLA SUA MISERABILE VITA.

ANDROSS

L'ultimissimo guardiano è simile a quello del secondo livello di difficoltà, ma possiede il doppio di energia e una potenza di fuoco superiore. Dovrete sfruttare ogni parte dello schermo per evitare le sue bordate. Non appena Andross viene alla luce, lanciate due Nova Bomb al centro dello schermo e poi riempitelo di laser. Dovrete ritornare alla faccia diverse volte per finirlo. Vale la pena correre dei rischi, poichè più tempo impiegate meno occasioni avrete di sconfiggerlo.



E' FATTA! SIETE RIUSCITI A COMPLETARE STARWING! HIP-HIP-URRA'!

SPARATE A QUEL FACCIONE PER VINCERE!

Pensate che essere uno dei più grandi e più pagati divi del cinema vi dia forse, ma non nel mondo dei videogiochi, dove una montagna di muscoli, niente quando si viene trasformati in uno sprite. Impossibile, dite?

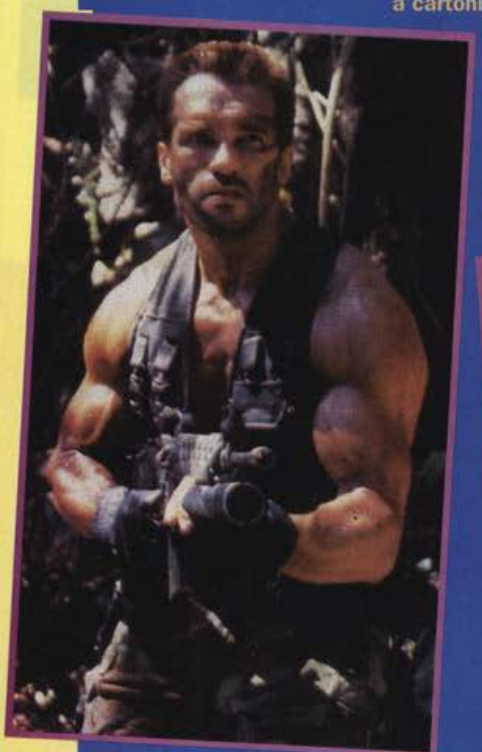
SCHWARZE

Il bello di un film interpretato da Arnold Schwarzenegger era che, fino a poco tempo fa, si sapeva esattamente cosa si andava a vedere. Niente mielose storie d'amore cariche di intelligenti significati strazia-cuore, né località idilliache in riva a un fiume dove un gruppo di adolescenti cresce imparando la dura verità del mondo in cui viviamo e certamente nessuna scena di morte strappalacrime. No, l'unica cosa che potrebbe lacerarsi quando delle persone muoiono in un film di Arnie, è il loro cervello, uscendo dal retro della loro zucca e rimbalzando sul pavimento come gelatina. E se un cuore era straziato si poteva essere certi che attorno ad esso c'erano le mani di Schwarzy. Insomma, un ottimo soggetto da videogiochi. Ora, tutti sappiamo che spesso i divi cambiano il loro aspetto con Michael-Jacksoniana periodicità, ma la quantità di lifting facciali e mostruose trasformazioni ai quali la versione videoludica di Arnold Schwarzenegger è stato sottoposto, è francamente intollerabile. Un minuto prima sembra lui, e il minuto dopo, beh...ne parleremo fra qualche riga. Avrete forse pensato che ottenere un Arnie discretamente realistico non fosse affatto difficile; dopo tutto, occorrono solamente dei grossi bicipiti (sulle braccia, preferibilmente), una pettinatura ben ordinata (a spazzola, magari), dell'equipaggiamento da battaglia e un paio di pantaloni in pelle. Ma spesso una software house acquista la licenza di un film di cassetta senza però sborsare quel pacco di soldi che le permette di digitalizzare il protagonista, per cui in molti casi lo sprite principale è riconoscibile quanto basta per sapere chi debba rappresentare, senza essere troppo somigliante. E se si considera che lo stesso Arnie esige quantità colossali di denaro per questo genere di cose, non è sorprendente che molte delle sue incarnazioni digitali rechino la stessa somiglianza che c'è fra Simon Crosignani e Mel Gibson.

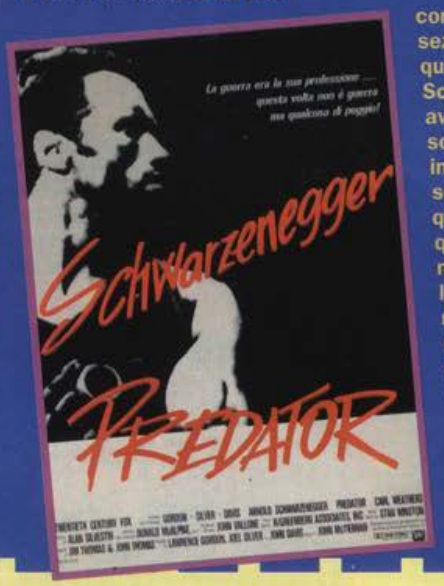
Con la Psygnosis che ha recentemente distribuito un gioco tratto da Last Action Hero, abbiamo pensato che una piccola ricerca sui trascorsi videoludici di Arnold fosse obbligatoria, e infatti eccovela. Qui di seguito troverete tutti i giochi Amiga con Arnie, assieme alle loro controparti di celluloide. E se qualche artista grafico della Psygnosis sta leggendo, è auspicabile che divenga consapevole delle trappole e dei trabocchetti che molti di questi giochi non sono riusciti ad evitare.

PREDATOR

Sarebbe difficile trovare sulla Terra qualcosa che sia più dura di Arnie, e a giudicare da questo film, persino gli alieni sono dei gattini impauriti quando c'è da prendersi a cartoni con la Montagna Austriaca. Questo però non vi induca a pensare che uccidere il Predator sia facile; con la sua speciale invisibilità e la sua inestinguibile voglia di uccidere, la vostra sola occasione per avere quindici minuti di fama sarebbe di mostrare le vostre budella a Mixer. La versione videoludica di Predator è stata pubblicata dall'Activision ed è una conversione da film come tante altre, seppur priva dell'ormai obbligatoria sezione di guida (non temete, quella arriva tra poco). In quella che è una radicale divergenza dai classici giochi di Schwarzenegger, intrepretate Arnie mentre questi si avventura in giungle sconosciute, eliminando qualsiasi soldato nemico ed evitando le attenzioni dell'inizialmente invisibile Predator. Sì, questo è il classico scenario a scorrimento orizzontale, ma a quei tempi non sapevamo quanto familiare sarebbe diventato questo tipo di giochi, quindi lo perdoneremo. Ma...ehi, non abbiamo menzionato lo sprite di Arnie, quindi adesso parliamo di lui, vogliamo? Come abbiamo detto nell'introduzione, non si può sbagliare se si possiede un equipaggiamento da battaglia, capelli a spazzola e muscoli straordinariamente grandi qua e là, e sotto questi aspetti pensiamo che il gioco renda un buon servizio ad Arnold. Ma dopo il successo del gioco di Predator, le cose sono andate orribilmente male...







SOMIGLIANZA: 6/10

il diritto di essere ben trattati ovunque andiate? Da qualsiasi parte uno sguardo truce e un sostanzioso conto in banca non valgono a Leggetevi questo articolo e diteci se non è così!

NEGGAMES

TERMINATOR 2

Nei tempi in cui i dinosauri non dominavano ancora gli schermi cinematografici, Terminator 2: Judgment Day (T2 per gli amici) era generalmente considerato come uno dei film tecnicamente più sbalorditivi di tutti i tempi. Riviste di ogni sorta pubblicarono innumerevoli servizi sugli effetti speciali del film, e se avessimo 1000 lire per ogni volta che uno dei loro incapaci giornalisti hanno spiegato che furono ottenuti mediante un complesso procedimento noto come "morphing", avremmo circa



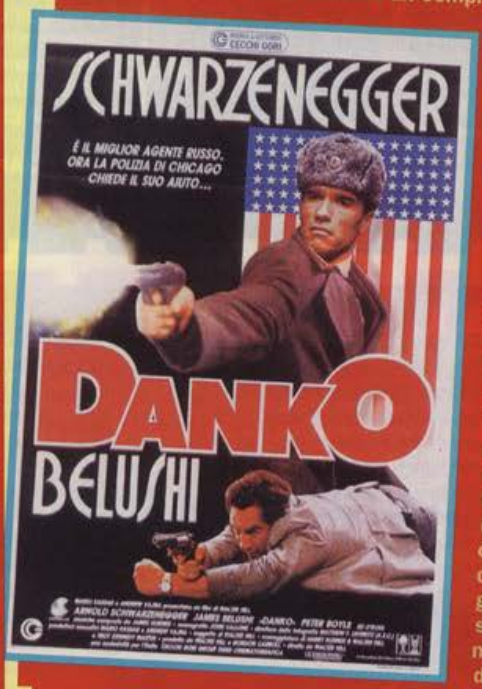


150.000 lire. Tutti lo sapevano, tutti!
Ma sapevate che la versione videoludica di Terminator 2 era stata programmata da Kevin "Legends Of Valour" Mulder? Beh, ora lo sapete, ma non menzionateglielo al bar a meno che non stia bevendo da un bicchiere di plastica, perché è alquanto imbarazzato della cosa. E non a torto: un enorme pila di escrementi fumanti era più giocabile, e aveva anche un odore migliore.
Programmazione di routine è una frase inventata da T2 e, per Dio, come si vede!
In alcune sezioni, l'eroe del gioco ha un bell'aspetto, in altre non tanto bello. Come in Total Recall (il gioco, non il film), lo sprite è alquanto tozzo e non si può non pensare che quando (non se) qualcuno deciderà di fare una serie di cartoni animati su Arnie, la versione Amiga di T2 non sarà tanto dissimile da essa.

SOMIGLIANZA: 5/10

RED HEAT

Dopo essere apparso in una sfilza di violenti e insensati film d'azione dove tutto ciò che doveva fare era correre in giro indossando divise militari o pantaloni in pelle incredibilmente osceni, Arnie decise che era tempo di cambiare. Così, smessa la tuta mimetica da soldato di un corpo speciale, in Red Heat (Danko in Italia) Arnie indossa un completo firmato con accento russo accluso e si avventura nel mondo spietato dei piedipiatti americani. Il film non era un granchè, ma era, come dire, 'diverso'. A quanto ci risulta, è infatti l'unico film in cui Arnie espone il suo sederino. Che sia una buona cosa oppure no, sta a voi giudicare, ma noi l'avremmo menzionato in ogni caso. Seguendo fedelmente il film (come molte conversioni dovrebbero fare), il gioco inizia nella stessa 'naturalistica' maniera, benché dell'attore austriaco si veda solo ciò che sta sopra la cintola; la Special FX (responsabile della programmazione) aveva saggiamente scelto di risparmiarsi l'improbo compito di raffigurare le chiappe di Schwarzy, disegnando l'area di gioco in CinemaScope. Fra un livello e l'altro ci sono alcune belle immagini digitalizzate di Arnold e lo sprite principale sembra veramente lui.
Oddio, tende a barcollare lungo i livelli come fosse ubriaco, ma per quanto riguarda la somiglianza, non si potrebbe chiedere di più, a parte delle sequenze con Schwarzenegger in full-motion...





SOMIGLIANZA: 7/10

THE RUNNING MAN

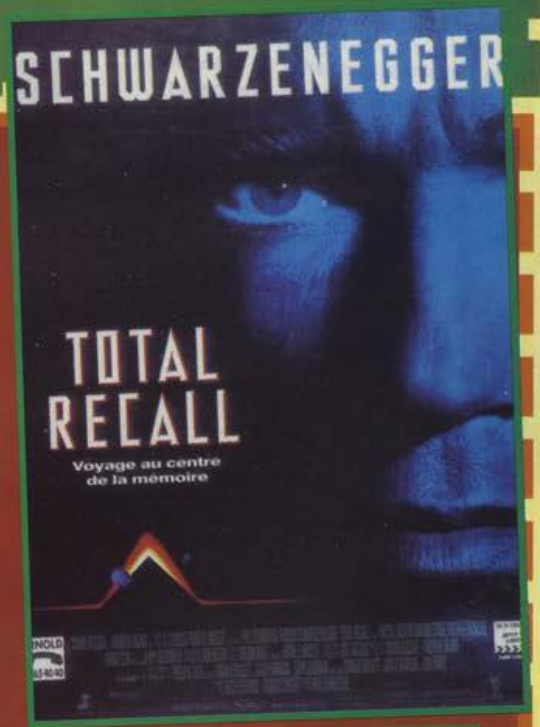


Scritto da Stephen King, presunto maestro dell'horror, The Running Man (noto in Italia come L'Implacabile) fondeva una pessimistica e deprimente società del futuro con tutto lo sfarzo e la demenzialità di OK Il Prezzo è Giusto! Nel film, Schwarzenegger è un poliziotto ingiustamente accusato di aver compiuto un omicidio di massa e, per questo, sbattuto in galera. Arnie riesce ad evadere, ma viene presto ricatturato e indotto a partecipare al telegioco ultraviolento del titolo, dove i vincitori vengono premiati con una nuova vita su di un isola esotica e i perdenti con un viaggio gratis all'obitorio. Naturalmente, c'è violenza a chili, azione a quintali e tonnellate di quelle ironiche battutine per cui Arnie va famoso (o famigerato?). Fra le tante, Arnold che tuona: «Tornerò». E il presentatore dello show: «Soltanto in replay». Insomma, come tradurre The Running Man in un programma per computer giocabile? Beh, non chiedetelo a



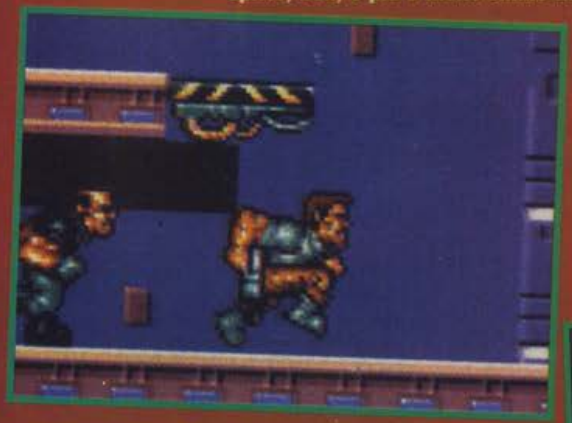
quelli della Emerald Software (che hanno sviluppato il gioco), perchè ovviamente non lo sapevano. E a giudicare dalla bassa qualità della grafica, si direbbe che Arnold li abbia pagati per far si che lo sprite principale avesse un aspetto e un modo di muoversi completamenti diversi dai suoi. Se doveste descrivere il vero Schwarzenegger a qualcuno basandovi unicamente sulla versione computerizzata, lo munireste di tette, un grave problema di peso e una camminata tale da far sembrare che trasporti due sacchi di patate fra le sue natiche. L'unica cosa di Schwarzy riprodotta nel gioco come si deve è la sua tuta giallo-grigia. Giudizio globale: patetico in tutto e per tutto.

SOMIGLIANZA: 1/10



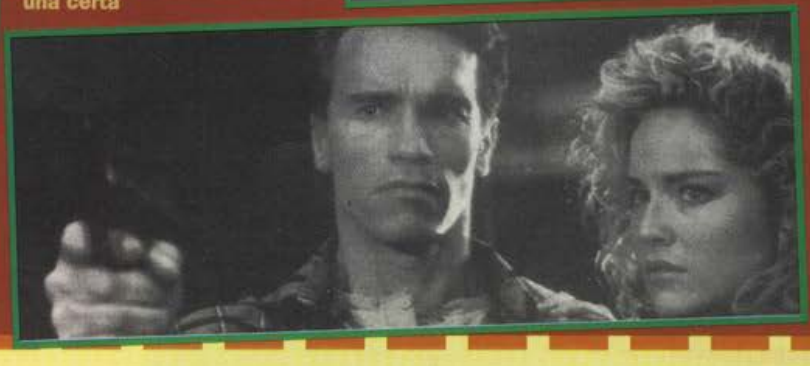
TOTAL RECALL

Questo film era tanto splazzante quanto quell'intreccio secondario di Dallas in cui fecero risuscitare Bobby Ewing inventando bizzarre sequenze oniriche e scaraventando qualsiasi contenuto realistico fuori dalla finestra. Un minuto prima Arnold è intrappolato in un mondo irreale per mezzo di una sostanza stupefacente, e il minuto dopo cercano di ammazzarlo. Qualcuno sa cosa stia accadendo veramente? Boh. Ad ogni modo, il gioco è certamente più comprensibile. Dopo il fenomenale successo della loro Bat-licenza, la Ocean decise di attenersi alle proprie tradizioni e sfornò l'ormai classico platform multi-livello con...Indovinate un pò?...sezioni di guida. Risultato: pollice neutro all'unanimità, o quasi. Quanto allo sprite, beh, è più o meno simile ad Arnie, ma non ha veramente il suo stesso aspetto. Non si può fare a meno di pensare che se Schwarzy avesse commissionato questo sprite come una fedele riproduzione di sé stesso, allora l'artista sarebbe stato seriamente rimproverato o addirittura privato di un orecchio. C'è una certa



rassomiglianza, ma soltanto perché si sa chi debba rappresentare, e se Arnold avesse commesso qualche atroce delitto, allora questa sarebbe l'immagine che vorrebbe fosse mostrata a Telefono Giallo.

SOMIGLIANZA: 5/10



KILLED GAMES

INSERT COIN

SEDETEVI COMODI, CHE VI DEVO RACCONTARE...

Sono molto demoralizzato: nonostante le mie suppliche il signor Jackson non ha volute concretizzare il mio sogno di fare una capatina dalle parti di Tokyo, dove si è svolta, dal 26 al 28 agosto, la Jamma, cioè la fiera più importante del settore. Naturalmente sto scherzando, perché ancora non ho avuto tempo di studiare il giapponese... comunque ho una piccola indiscrezione da darvi: la Capcom ha presentato una nuova versione del mitico Street Fighter II, sperando così di recuperare la leadership in tutto il mondo (secondo le classifiche di Eurosiot, mentre nei mobili cabinati la fa da padrone Virtua Racing, nelle "schede" ogni paese ha un differente "numero 1", con la novità del Punisher - Capcom - in Germania)!



Cosa avete detto? Cheppalle?! Mah... forse cambierete idea quando saprete che questo SuperSF2 offre la possibilità di giocare in otto persone contemporaneamente, collegando tra loro quattro "schede"!!!

Lo so, anche a me sembra incredibile questa notizia, e sono proprio curioso di verificare come funzioni il tutto... ma la cosa più interessante e incredibile è che pare che la Capcom sia intenzionata ad organizzare un mini-torneo con questo videogioco all'Enada, la tradizionale fiera organizzata dalla Sapar che si svolgerà a Roma dal 21 al 24 ottobre.

Contemporaneamente alla mostra romana si svolgeranno altre due manifestazioni: dal 20 al 22 ottobre la SADA di Barcellona e dal 21 al 23 l'AMOA di Chicago. Chiuderà il mese l'Associated Leisure Preview, che si svolgerà a Londra il 27 e il 28.



In attesa di poter provare dal vivo l'ennesimo capolavoro made in Capcom ho passato le mie vacanze a giocar... ehm... lavorare su Out Runners, l'ultima meraviglia della Sega... e a proposito della vulcanica casa giapponese, sembra ormai cosa fatta una joint venture con la W Industries, la ditta inglese di Leicester che ha inventato il sistema Virtuality. Sembra proprio che la Sega creda fermamente nella Realtà Virtuale, visto che sta progettando un piano per costruire cento parchi a tema (50 nel Giappone e 50 negli USA), con un investimento previsto variabile tra i 10 e i 50 milioni di dollari cadauno!

E il vecchio continente? Per il momento la Sega ha annunciato solo un mega-centro di divertimento per la famiglia in pieno centro a Londra: il progetto "Yaohan Plaza" prevede 8.000 piedi quadrati di ogni ben di Dio, compreso cibo giapponese (pesce crudo?!? - glom), per un investimento di ben 75 milioni di dollari!

Ma anche altre case si stanno orientando verso il mondo della Realtà Virtuale o comunque delle simulazioni interattive: è il caso della Namco, che ha presentato il suo Galaxian Three-Project Dragoon, un mini-teatro con sei posti a sedere in cui siamo impegnati in una battaglia in pieno stile Guerre Stellari (probabilmente qualcosa che assomiglia a Starblade!); ed è il caso di un nuovo sistema americano, simile al Virtuality, che pare cominci ad essere realmente competitivo dal punto di vista economico. Quando potrò provarlo vi dirò se è anche giocabile.

Comunque se proprio volete divertirvi in maniera sfrenata non potete fare altro che prendere un aereo e catapultarvi in Giappone: sempre la Namco ed anche la Sony stanno lavorando intorno a progetti di parchi a tema ad altissima tecnologia, e si vocifera che la Paramount abbia in mente addirittura un sistema di Realtà Virtuale ispirato a Star Trek!

Questa volta sono stato un po' lungo nella mia introduzione, ma credo ne valesse la pena; tornando a parlare di questo numero di killed games, dopo la scorpacciata del mese scorso troverete ancora qualche novità in breve

Poi potrete fare la conoscenza con un altro mito che ha fatto spesso sfracelli nella nostra classifica dei punteggi record, Michele Fin, emulo del suo concittadino Roberto Picelli; e se BIT comincia a meditare propositi di abbandono, c'è chi ha già accantonato i sogni di gloria ed è passato dall'altra parte della barricata: leggetevi l'intervista a Luca Medaglia e scoprirete cosa si deve fare per diventare padroni della sala giochi che frequentate... Per finire ritorna la nostra classifica-guida sui punteggi realizzati con i coin-op... ripeto con i coin-op: non mandatemi i vostri record su Amiga e console varie, perché non c'entrano niente con questa pagina!

MAURIZIO "IUR" MICCOLI

KILLED GAMES

EMERALDIA
(NAMCO 1993)

La Namco ha realizzato un puzzle game palesemente ispirato a Tetris e a Columns: lo scopo del gioco infatti è allineare i blocchi di sei differenti colori in fondo allo schermo in maniera da sistemare vicini quelli dello stesso colore. Sono disponibili tre differenti modalità di gioco (normal, adventure e match) e si può giocare in due.

MORTAL KOMBAT

Un veloce aggiornamento sulle scoperte relative al picchiaduro della Midway: Paolo Cattaneo mi scrive che ha scoperto come effettuare due Fatality nuove, anche se non è ancora riuscito a verificare se diano più punti e se siano dei bug isolati o se vengano sempre. La prima Fatality viene con Cage: bisogna effettuare due volte la Fatality, alla velocità della luce. Si staccheranno così due teste! La seconda Fatality si ottiene Sub-Zero: assicuratevi che il nemico abbia poca energia, quindi spazzatelo, e VELOCISSIMI lanciate una bolla di ghiaccio! Dovrebbe apparire la scritta "FINISH HIM", ma il nemico dovrebbe rimanere surgelato. Staccate la testa con l'apposita mossa: il corpo cadrà normalmente a terra, mentre la testa rimarrà congelata!
Per finire Paolo mi dice che corrono voci che facendo un ALL PERFECT con tutte le Fatality si possa poi usare Reptil o Goro... il seguito alla prossima puntata!







DAIOH
(SAMMY1993)

Uauauauaohhhh! Un nuovo shoot 'em up con ben sei - e sottolineo 6! - pulsanti, oltre ad un joystick ad otto posizioni! Per un nostalgico come il sottoscritto, che ricorda ancora con amore il mitico Defender (per chi non ha mai avuto la fortuna di vederlo ricordo che il coin-op era dotato di joystick bidirezionale e pulsante per la mano sinistra, due pulsanti allineati più uno in diagonale per la destra e un pulsante centrale per l'iperspazio!!), un videogioco simile rappresenta la manna dal cielo! Daioh dispone di tre tipi di sparo (missili, lase e ion) e altrettanti di bombe (fire, mega beam e atomic: si preannunciano sette stage di azione frenetica, con la possibilità di giocare in due contemporaneamente e di continuare in qualsiasi punto del gioco. Non vedo l'ora di metterci su le mani



SPIN MASTER
(DATA EAST 1993 PER NEO-GEO)

Qualcuno si lamentava che il Neo-Geo fornisse soltanto giochi della SNK o di società satelliti? Eccovi serviti! Spin Master è infatti la prima cartuccia per Neo-Geo pregettata dalla Data East. Si tratta di un videogioco d'azione dotato di una grafica fumettosa e spiritosa: i due protagonisti devono affrontare un'avventura piena d'insidie per recuperare i pezzi della mappa del tesoro. Dispongono di sette differenti e terrificanti armi a... yo-yo, oltre ai devastanti super-poteri (leggi: smart-bomb). E naturalmente non mancano i soliti boss di fine livello, cattivissimi e velenosissimi.



GRAND STRIKER
(HUMAN 1993)

E vai con gli sconosciuti! Come la Sammy,anche la Human non è certo tra le ditte più conosciute del settore, ma mi è sembrato che quest'ennesima simulazione del "gioco più bello del mondo" meritasse almeno una citazione. Grand Striker viene reclamizzato come un videogioco in 3D, ed in effetti la visuale di gioco è un po' particolare: il campo infatti viene "inquadrato" da dietro le porte, con una prospettiva leggermente schiacciata. Pare che con i tre pulsanti a disposizione si possano effettuare una quantità di tecniche, ma questo naturalmente è da verificare sul campo. Particolare interessante è invece il fatto che GS venga offerto in quattro versioni (Worldwide, Europea, Asiatica e Americana), il che permette di poter offrire la scelta del paese in cui viene distribuito il gioco tra le nove squadre a nostra disposizione.
Per finire, il gioco normalmente è per due giocatori, ma offre anche l'opportunità di tutte le combinazioni del gioco a quattro semplicemente collegando tra loro due schede.



KILLED GAMES

INSERT COIN

OutRunners

(SEGA 1993)

Sempre più scatenato il nostro IUR: anche in vacanza non perde un colpo, e dopo averci inviato il mega-speciale del mese scorso sulle novità del prossimo futuro, ha preparato questa anteprima sull'ultimo gioco di guida della Sega!

ALTRO CHE OUT RUN...

Il mese scorso vi avevo parlato di una notiziola, scovata per caso, sul seguito, a distanza di ben sei anni, del mitico Out Run: tutto sommato da quelle poche notizie sembrava che la novità principale consistesse nel fatto di poter giocare contemporaneamente ad altri giocatori, mentre l'ammodernamento reale del gioco si preannunciava piuttosto limitato. Invece Out Runners possiede una propria personalità molto spiccata e tutta da scoprire, garantendo ore di autentico divertimento (e relativo dissanguamento finanziario)! Ho avuto la fortuna di poter provare uno dei pochi esemplari distribuiti dall'importatore italiano per testarlo (a tal proposito ringrazio per la collaborazione la sala giochi Central Park di Rimini) e preparare questa presentazione in esclusiva!





PRONTI, VIA!

Non siate così precipitosi: prima di partire bisogna fare un certo numero di operazioni, per le quali ci sono tempi ben precisi. Innanzitutto viene la scelta della macchina, tra ben otto modelli, differenti tra loro per molte caratteristiche tecniche, quali velocità, ripresa e manovrabilità in curva. Poi bisogna optare per il tipo di cambio: l'automatico è più comodo, ma rende meno, mentre il manuale risulta un pelo laborioso nei modelli a più marce, perché si dispone solo di una leva a due posizioni. Infine bisogna aspettare l'ingresso di altri partecipanti ed in ultimo bisogna girare la chiave per entrare effettivamente in gara. Il tutto sembra macchinoso, ma risulta invece estremamente divertente quando si è in compagnia e si cerca di rubare il tempo agli avversari, cambiando macchina all'ultimo momento. Forse la gara sarebbe ancora più vivace se ogni concorrente potesse scegliere un solo tipo di macchina; però tutto sommato forse è meglio come è impostato OR, visto che così si possono fare duelli spalla a spalla con lo stesso modello di macchina, esaltando in questa maniera le capacità del pilota.











DOV'E' IL CAMBIO A FARFALLA?!

Out Runners è disponibile a moduli doppi, cioè con due cabinati collegati tra loro, che possono venire "linkati" con altri moduli per realizzare pazzesche gare ad otto giocatori. Il pannello comandi non è tra i più semplici: a destra del volante abbiamo un nuovo tipo di cambio, pseudo-tradizionale, e una "chiave d'accensione", che bisogna girare per entrare in gioco. A sinistra troviamo i comandi per selezionare la musica e una strisciolina a cristalli liquidi che fornisce tutta una serie di dati supplementari sulla corsa. Completano il



CONSIGLI PER GLI ACQUISTI...



Il primo consiglio è provare: provate tutte le macchine, perché è l'unica maniera per scoprire qual è la più adatta al vostro stile di guida. All'inizio giocate con il cambio manuale, ma cercate di passare all'automatico non appena acquisite un minimo di confidenza con il gioco. Il percorso classico per iniziare è quello che porta alla Russia, cioè nell'East Bound: all'inizio andate a destra e poi sempre a sinistra. Ricordate che se giocate in compagnia solo la macchina leader può scegliere il percorso al checkpoint, per cui cercate di non farvi superare nei suoi paraggi! Osservate TUTTE le caratteristiche delle macchine: non c'è solo la velocità massima, bisogna considerare anche la ripresa e la tenuta di strada in curva. Ad esempio, il tempo più veloce nel pre-stage (vediamo chi riesce a fare meno di 14" 72!) si ottiene con la Bad Boy, che è una delle macchine più lente, mentre con quella più veloce, la Mad Power, si passano i 17 secondi (e quindi si è costretti a "subire" il percorso scelto dalle macchine più scattanti alla partenza!). Se per voi la caratteristica più importante è la tenuta di strada, vi potrei consigliare la Smooth Operator, con la Easy Handling come riserva. Se invece preferite la tenuta di... fuoristrada... state attenti ai pali ed agli alberi! Per finire, se cominciate ad essere bravini, provate a fare un po' di autoscontro: se riuscite a spingere nella maniera corretta chi vi sta davanti potrete fargli superare la sua velocità massima teorica!





A SPASSO PER IL MONDO

Dopo un breve tratto introduttivo (il "PRE-STAGE") il percorso di Out Runners presenta una biforcazione: praticamente è l'accesso a un doppio Out Run, nel senso che da qui il gioco ha la stessa conformazione del suo antenato, con il doppio degli stage. Come al solito si parte con un tempo base e se si raggiunge il checkpoint si ottiene un surplus di secondi per completare lo stage seguente; ad ogni checkpoint c'è una nuova diramazione e quindi se si completa la partita, finendo tutti i cinque stage a disposizione (più il "pre"), si possono raggiungere ben dieci località, con le relative scenette finali (divertenti anche quelle per chi non vince: ad esempio, in Russia il pilota scende dalla macchina, la prende a calci e poi saltella dolorante su un piede solo). Le località in questione sono: Russia, Northern Europe, Switzerland, The Atlantic, Spain, Kenya, Australia, Hong Kong, Japan e China. Naturalmente ogni singolo stage è ambientato in un'altra località particolare, per un totale di ben venti ulteriori posticini da visitare; può darsi che nella concitazione del gioco non li apprezziate nella giusta maniera, ma se vi fermate un attimo (ad esempio per un incidente) potrete verificare la bellezza della grafica.







VAI COL LISCIO!



Appartenete alla categoria dei "portatori di autoradio"? Non potete fare a meno di sentire un po' di musica quando andate in macchina? In Out Runners c'è pane per i vostri denti! Infatti potete scegliere, tramite gli appositi pulsanti posti nella zona sinistra del pannello di controllo, tra uno scatenato D.J. e ben 10 motivi musicali! In ordine sono: Sonic Control, Last Wave, Magical Sound Shower, Passing Breeze, Slash Wave, Picture the Rivers, Blow Your Cool, Looking for the Rainbow, Speed King e Adventure. Inoltre si può anche ottenere la famosa Jingle Bell: vi lascio il gusto di scoprire come.



MAX, PASSAMI UN PO' DI CERA...

Ah, scusate, stavo lucidando la mia Bad Boy... Tutte stupende queste macchine, e ci sarebbe da scrivere per diverse pagine per descriverle, ma dato che lo spazio è limitato vi fornirò solo qualche piccola delucidazione, lasciandovi il gusto della scoperta. Fatevi guidare dal nome della macchina: le più veloci sono infatti la Mad Power (479 Kmh!) e la Speed Buster (470 Kmh); le altre vanno tutte nella fascia dei 429-440 Kmh.



Ricordate che con il cambio automatico otterrete una velocità di punta (che si raggiunge dopo un certo tratto di strada condotto a pieno regime) inferiore di 8-10 Kmh, e una minor ripresa. Finché non avrete una perfetta padronanza della guida scegliete una macchina con caratteristiche intermedie. Ad esempio, il pazzo maggiolino arancione (la Quick Reactor, non la Hare Krishna), sebbene sia la macchina più lenta ha una pessima tenuta di strada, tanto che fa le curve su due ruote, ma tutto sommato non dà grossi problemi nelle curve normali,







mentre curiosamente la velocissima Mad Power "tiene" anche le curve più secche, ma rischia di "chiudere" troppo quelle normali: una sterzata troppo brusca potrebbe farci uscire di strada all'interno! Ma ora scusate, ho visto una macchiolina sulle megamarmitte della mia Bad Boy... Maaaax!!!





STRISCIOLINO DELLE MIE BRAME, CHI E' IL PIU' VELOCINO DEL REAME?

Forse con Out Runners Polifemo avrebbe avuto qualche problema: come fare a tenere d'occhio con un occhio solo la nostra macchina, quelle avversarie i dati che compaiono sullo schermo e quelli sulla striscia a cristalli liquidi posta a sinistra del volante?! Lo schermo suddetto infatti fornisce tutta una serie di dati, oltre al nome del brano musicale scelto: ci dà la posizione d'entrata, la posizione in gara, fa il count down alla partenza e ci aggiorna in tempo reale sul tempo di gara, sulla velocità, sulla velocità media e sulla velocità di punta raggiunta. Una vera manna per gli amanti delle statistiche: attenti però a non distrarvi troppo per guardarle!



Cosa dire di Out Runners? E' uno di quei videogiochi per cui non valgono tanto le parole quanto le sensazioni che si provano giocandoci. Se arriverete al punto di pensare di conoscerlo perfettamente, provate a guardare qualche altro giocatore e sicuramente scoprirete qualcosa che non avevate ancora notato. Forse si potrebbe consigliare ai noleggiatori di non affiancarlo a Virtua Racing; ma se quest'ultimo è IL videogioco di guida, in compenso Out Runners offre anche la possibilità di "non guidare" in maniera non ortodossa e di sbizzarrirsi con una quantità impressionante di macchine, percorsi e situazioni veramente troppo acchiappanti e divertenti! E se proprio dovessi dare un voto ad Out Runners, opterei per un Globale di 95, con 92 di Grafica e sonoro, 98 di Giocabilità e 95 di Longevità!

MAURIZIO "IUR" MICCOLI

ARCADE HIGHSCORES

CE L'ABBIAMO FATTA!

Dopo qualche numero torna la pagina delle classifiche, con qualche breve risposta alle vostre lettere. Innanzi tutto una spiegazione ad Andrea Salzi: per fare i megarecord a Psychic 5 è sufficiente utilizzare tutto il tempo a disposizione per fare punti (se non ricordo male c'erano dei posti dove si poteva prendere una marea di "8.000" martellando con il vecchietto); il trucco del tempo di Ghosts 'n' Goblins lo conoscono ormai anche i sassi, ragion per cui se non riesci a farlo è perché ti sei imbattuto in qualche scheda "modificata" dai noleggiatori. Invece il trucco per New Zealand Story era abbastanza diffuso, ma non riusciva su tutti i modelli; infine lo scandaloso record a Blood Bros (più di 52 milioni) è reale, ma frutto di un trucco "made in IASP" (cioè non mi risulta che lo conoscano altre persone!). Per chiudere, due brevi messaggi: Federico Floresta, quindicenne di Adrano sfida chiunque a SF2CE (ed in particolare Posanzini e Domencale, ai quali dedica due poesie!); Leandro Domenicale mi scrive chiedendo una "prova d'appello", dopo quello che avevo scritto sul nostro incontro. Non ti preoccupare, se non mi sono espresso bene: io volevo solo dire che l'emozione ti ha giocato un brutto scherzo. Ti aspettiamo a Milano!

Se avete realizzato un buon punteggio su un coin-op, anche se non è il record assoluto potete mandarlo lo stesso: se avrete inserito nella busta anche il personaggio giusto (mi suggeriscono che basta anche un "Bernini") potreste essere inseriti nella nostra classifica-guida; l'indirizzo è il solito:

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

ART OF FIGHTING (RYO)

656.300 Federico Floresta (KEN), Adrano (CT)

BUCKY O' HARE

52.500 Federico Floresta (KEN), Adrano (CT)

CHARIOT

2.451.900 Luca Dossena (DOX), Milano

DON'T PULL

9.891.780 Maurizio Miccoli (IUR), Milano

FATAL FURY (ANDY)

606.500 Federico Floresta (KEN), Adrano (CT)

HEATED BARREL

136.740 Andrea Ignelzi (AND), Gallarate (VA)

MORTAL KOMBAT

8.243.000 Paquito Diaspro (KTA), Verona

RAINBOW ISLAND

50.250.550 Matteo Rota (MAT), Bergamo

SPLATTERHOUSE

643.600 Andrea Salzi (), Arezzo

SUZUKA 8 HOURS (SINGOLO)

2'36"70 Maurizio Miccoli (IUR), Milano

WORLD HEROES (FUUMA)

1.401.200 Federico Floresta (KEN), Adrano (CT)

WORLD HEROES (RASPUTIN)

970.800 Luca Pirondini (AXE), Reggio Emilia

WORLD RALLY

71.672 Andrea Bettinelli (MYA), Gallarate (VA)

FLIPPER TWILIGHT ZONE

1.490.150.500 Mario Manzini (MNZ), Gallarate (VA)

FLIPPER WHITE WATER

2.077.380.440 Massimiliano Federico (FED), Gallarate (VA)

SF2CE

(BALROG)

905.100 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
896.500 Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
870.400 Enrico Cestari (ENR), Milano

(BISON)

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

(BLANKA)

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

(CHUN LI)

1.344.600 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

(DHALSIM)

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

(GUILE)

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

(HONDA)

1.396.500 (ALL PERFECT) Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
1.378.800 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

(KEN)

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

(RYU)

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

(SAGAT)

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

(VEGA)

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

(ZANGIEF)

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

SF2CETURBO

(VEGA)

1.679.600 Moreno Casalegno (MOR), Torino

SISTEL ELETTRONICA

Viale Fulvio Testi, 12 - 20125 MILANO - I

VENDITA PER CORRISPONDENZA
PROGRAMMI ORIGINALI
PREZZI VALIDI SINO ESAURIMENTO DELLE SCORTE

MEGADRIVE

Alien Storm	64.000
Batman Return	84.000
Ecco The Dolphin	95.000
Ex Ranza	100.000
Gods	95.000
Ghost'n Ghouls	65.000
Kick Boxing	109.000
Sonic II	85.000
Cool Spot Adventure	105.000
Fatal Fury	115.000
Flash Back	99.000
Global Gladiators	99.000
Golden Axe 3	115.000
Megalomania	105.000
Out Of The World	100.000
Snow Bros	121.000
Street of Rage 2	108.000
Strider 2	99.000
Summer Challenge	93.000
Sunset Riders	95.000
Super Kick Off	95.000
Tiny Toons	105.000
Chester Cheetah	112.000
American Gladiators	115.000
Battle Toads	99.000
Power Athlete	105.000
Desert Strike	90.000
Hit The Ice	107.000
Indiana Jones Last Crusade	99.000
Mazinga Saga	99.000
Megalomania	105.000
Pga Tour Golf 2	105.000
Risky Woods	99.000
Tale Spin	84.000
Street Fighter 2 Champion Ed.	135.000
Jungle Strike	106.000
Jurassic Park	106.000
Bubsy the Bobcat	100.000

GAME GEAR

Krusty'S Super Fun House	68.000
Wake Of Wampire	68.000
Rc Gran Prix	74.000
Global Gladiators	74.000
Incredible Crash Dummies	74.000
Wwf Wrestling Steel Cage	74.000
Mickey Mouse 2	70.000
Spiderman Return Of Sinister	74.000
Batman Return	68.000
Chuck Rock	64.000
Home Alone	71.000
Indiana Jones	71.000
Olimpic Gold	71.000
Predator 2	68.000
Shinobi 2	67.000
Sonic 2	74.000
Street Of Rage	69.000
Super Monaco Gp 2	60.000
Super Space Invaders	67.000
Tale Spin	72.000
Tazmania Story	70.000
Wimbledon Tennis	53.000

NEO GEO

3 Count Bout	430.000
Baseball Stars Professional	249.000
Bowling	217.000
Fatal Fury	330.000
Football Frenzy	260.000
Last Resort	330.000
Mutation Nation	330.000
Ninja Combat	225.000
Ninja Hero	225.000
Soccer Brawl	330.000
Top Player Golf	225.000
Tracy Rally	245.000
World Heroes 2	430.000
King Of Monster 2	295.000

SUPER FAMICOM

Street Fighter 2 TURBO	**180.000**
Lemmings	109.000
Prince Of Persia	134.000
Street Fighter II	140.000
Super Mario Kart	154.000
Super Mario World	144.000
Tiny Toons	134.000
Aliens 3	114.000
American Gladiator	119.000
Bubsy	124.000
Carmen San Diego	119.000
Congo's Caper	101.000
Final Fight 2	144.000
Lost Vikings	114.000
Super Dunk Star	144.000
Super High Impact	114.000
Tazmania Story	124.000
Shadow Run	120.000
Street Combat	114.000
Super High Impact	110.000
Super Ninja Boy	105.000
Septentrion	144.000
Wolfchild	124.000
WWF Super Wrestling RR	140.000
Fatal Fury	123.000
Bio Metal	150.000
Bulls US Blazers	114.000
Dead Dance	150.000
Jimmy Connors Tennis	110.000

GAME BOY

Adventure Island	59.000
Castlevania	49.000
Darwing Duck	64.000
Prince of Persia	67.000
Rampart	67.000
Super Marioland II	69.000
Yoshi Cookie	52.000
Top Rank Tennis	52.000
Zen Intergalactic Ninja	60.000
Ninja Boy 2	54.000
Prince Valiant	64.000
Top Gun	59.000
Cooney Tunes	60.000
Kid Dracula	64.000
Batman 3	60.000
Days of thunder	57.000
Empire Strike Back	63.000
Spot 2 the Cool Adventure	57.000

OFFERTA PROMOZIONALE GRUPPI DI CONTINUITA'

TEL. 02/69006361
FAX 02/66803390
ORDINI ANCHE VIA FAX
EVASIONE ORDINI IN 48 ORE

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

RICHIEDETE IL CATALOGO

astigames

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

COMMODORE POINT **SOFT CENTER**

Importazione diretta Video Giochi:

SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE • GAME BOY • LYNX • AMIGA • IBM • C64

Consolle:

SUPER NINTENDO • SEGA MEGA DRIVE • GAME BOY • LYNX

PC Compatibili: IL TUO COMPUTER SU MISURA QUALSIASI CONFIGURAZIONE

GARANZIA 18 MESI

SPECIALISTI NELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA • SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

KILLED GAMES

INSERT COIN

DI MAURIZIO MICCOLI

ARCADE LOCATION PARADE

SALA GIOCHI FIRE PLAY

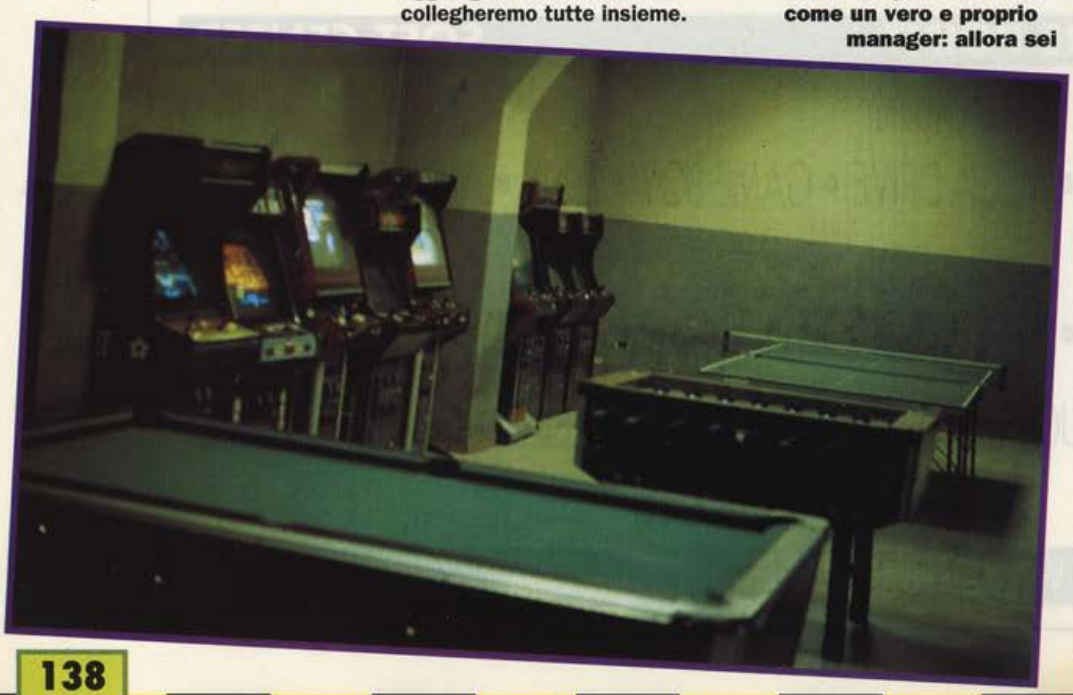
GALLARATE (VA)

"Scusa, ti piacerebbe lavorare in questa sala giochi?" "Stai scherzando? Anche gratis!"... Alzi la mano chi non ha mai sognato di riuscire ad entrare anche per vie traverse nel meraviglioso mondo dei coin-op! In questa intervista esclusiva con Luca Medaglia, CVG ve ne svelerà leggende e falsi miti...

C'era una volta l'AIVA. Erano i tempi di VideoGiochi, la prima rivista italiana di settore. L'AIVA raccoglieva giocatori e sale giochi di tutta la penisola, e ad un certo punto si era scatenata una sfida furibonda a suon di record tra i milanesi della "New York Games" e i trevigiani della "Las Vegas"... e Luca era lì, in prima linea! E dopo anni che non lo sentivo ecco arrivare galeotta una telefonata in redazione... a dire il vero le telefonate sono state parecchie perché è raro trovarmi in redazione... comunque alla fine eccomi lanciato sull'Autostrada dei Laghi, con la tentazione di cambiare destinazione ed anticipare le vacanze. Ed eccola lì la saletta, chiassosamente incastonata in una casa d'epoca di via Volta, una vietta del centro storico di Gallarate.

Dall'esterno sembra una saletta insignificante, ma poi appena si entra si trovano le sorprese: piuttosto aggiornati i tuoi giochi!
Luca: Sì, in effetti ho la fortuna di essere considerato il primo cliente dal mio noleggiatore, ragion per cui le novità arrivano quasi sempre prima da me.

Ad esempio, vedo ben due Virtua Racing ad un solo gettone, cioè 500 lire.
Luca: E devi considerare anche il fatto che è regolato a cinque giri! Però probabilmente da settembre passeremo a 1000 perchè aggiungeremo una macchina e le collegheremo tutte insieme.



Mi sembra che ci siano tutti i giochi più in voga al giorno d'oggi: World Rally, Mortal Kombat, Fatal Fury 2, Premier Soccer...
Luca: Il mio noleggiatore è piuttosto prudente e cerca di acquistare i giochi quando è sicuro della loro qualità. Ma la cosa importante per non rischiare di "bruciare" anche giochi ottimi è seguire i "suggerimenti" della sala. A volte la gente abbandona un gioco perché è regolato troppo difficile, ma spesso capita proprio il contrario: ad esempio da me Lethal Enforcer va ancora benissimo perché l'ho fatto regolare in maniera da poter scegliere i quadri e World Rally è molto più difficile di quando è arrivato in sala.

Vedo che parli della tua sala come un vero e proprio manager: allora sei



proprio cambiato?
Luca: E' normale cambiare nella vita. E' normale che io abbia capito cose che prima non potevo comprendere essendo solo un giocatore. Quello che mi dispiace è che sono cambiate certe persone nei miei confronti come se io fossi cambiato come persona, mentre in effetti ho solo cambiato il mio lavoro e di necessità alcuni comportamenti.

Cosa intendi dire?
Luca: Voglio dire che prima io ero un utente di questa sala come tutti gli altri, per cui facevo parte della compagnia che la frequentava tutti i giorni. Ma quando sono diventato il "padrone" ho perso parte dei miei amici. Mi hanno accusato di essere un capitalista, di non essere come loro, comuni mortali...

Ma costa davvero così tanto comprare una sala giochi?
Luca: Come tutte le imprese commerciali si dà un anticipo in contanti e il resto si paga con cambiali, che si pagano con gli incassi... e spesso ci si trova sul filo del rasoio, altro che capitalista! Un'attività del genere è sempre un rischio perché è soggetta agli umori del pubblico: fare gli imprenditori non è certo come investire in BOT!

Ma... quantificando in cifre?

KILLED GAMES



Luca: Arriviamo tranquillamente alle nove cifre...

Dai, raccontaci come hai fatto il "grande passo".
Luca: E' semplice: il padrone precedente si era stufato e ha cominciato a mettere in giro la voce che voleva vendere... a quell'epoca io avevo da poco chiuso un negozio di abbigliamento che non faceva certo affari d'oro ed ero andato da mio padre che lavora come ingegnere a Santo Domingo per tirarmi su il morale...

Come, come... eri a Santo Domingo e hai lasciato quel paradiso che costa pochissimo per tornare in mezzo all'inquinamento, eccetera, eccetera?
Luca: Non credere alle favole, Maurizio: anche lì la vita costa se vuoi vivere discretamente e prima o poi i risparmi finiscono. Comunque dopo un po' di trattative ci accordammo sul prezzo. A dire il vero all'inizio dovevo prendere la sala in società con Luca Santorsola, ma poi lui abbandonò l'idea perché la riteneva troppo onerosa e rischiosa.

Hai detto Luca Santorsola? E' ancora vivo? Non si è fatto più sentire!
Luca: Sì, ci vediamo ancora ed ogni tanto facciamo una partita a tennis, anche se tra lavoro e ragazza non gli rimane più molto tempo.

E tu che cosa hai fatto in questi anni in cui ci siamo persi di vista?
Luca: Prima ho cercato di proseguire gli studi con l'Università: due anni di Economia e Commercio e uno di Scienza dell'Informazione però mi hanno fatto cambiare idea... poi ho fatto il rappresentante per una ditta di computer ed infine ho iniziato la carriera di commerciante, come ti ho già detto prima.

Sei contento di questa tua nuova esperienza?
Luca: Dopo un anno posso dirti che sono discretamente soddisfatto: non è un lavoro con cui ci si può arricchire, come ai tempi d'oro, ma se si lavora con attenzione riserva ancora qualche piccola soddisfazione.

Qual è il segreto del tuo successo, in questo periodo di crisi, specie in questo settore?
Luca: Be', la crisi la sto sentendo un po' anch'io in questi ultimi due mesi, anche perché ho perso parte della clientela a causa di una limitazione d'orario impostami dal Comune, che spero sarà solo temporanea. Ma io ho un doppio vantaggio: l'ambiente era già "pulito" per tradizione, per cui qui vengono tranquillamente persone di tutti i tipi, e posso valutare le esigenze dei miei clienti meglio, essendo stato uno di loro fino a poco tempo fa.

In concreto in cosa si traduce questa tua esperienza precedente?
Luca: Innanzi tutto qui i giocatori sanno che se un gioco si guasta realmente verifico subito il fatto, rendo il gettone e al massimo il giorno dopo tutto è aggiustato: questo dà fiducia alla gente, che non si sente turlupinata come in quelle sale in cui i comandi rimangono guasti per mesi...

Questo significa che non hai le chiavi dei giochi?
Luca: Certo: al giorno d'oggi non si può pensare di avere una sala e basta e comprarsi da soli i giochi. Bisogna affidarsi per forza ad un buon noleggiatore con un buon servizio di assistenza e riparazione.

Ma i due biliardi, il calcetto e il tavolo da ping-pong che si trovano nell'altra saletta sono tuoi, vero?
Luca: Naturalmente. E in quella sala metto i videogiochi che sono in fase calante, in maniera che c'è meno ressa, il che comporta due vantaggi: più spazio per chi gioca a biliardo e ping-pong e meno gente da controllare nella sala secondaria, anche se è raro che ce ne sia veramente bisogno. Quando arriva un gioco nuovo lo piazzo nella sala principale, da questa slitta il meno "votato" in quella secondaria, mentre da quest'ultima viene scelto il gioco da scartare.

E cosa sono questi cartellini posti sopra ad alcuni giochi?
Luca: Sono un piccolo incentivo per i giocatori più accaniti come ero anch'io ai bei tempi. Dopo una settimana che il gioco si trova in sala stabilisco un punteggio base da superare: chi riesce a superarlo riceve un piccolo premio...

Interessante. Quindi mi hai detto implicitamente che non giochi più come una volta...
Luca: Il tempo che mi rimane non è molto anche perché da poco ho ripreso a fare il pendolare: alla sera torno a Milano, dalla mia ragazza...



A parte la malinconia di questo incontro, che ci ricorda i bei tempi passati e che quindi ci fa rendere conto che il tempo passa e le cose cambiano ineluttabilmente, mi sembra di poter dire che in fin dei conti questa chiacchierata evidenzia che gli ingredienti per ottenere una sala giochi al passo con i tempi sono pochi e semplici, eppure basta guardarsi in giro per verificare quanto sia difficile applicarli per certa gente. E poi si stupiscono che la gente compra i videogiochi da casa e che certe sale giochi falliscono!

KILLED GAMES

INSERT COIN

GAMES KILLER

DI MAURIZIO MICCOLI

QUAL E' L'ELEMENTO COMUNE AI RAGAZZI CHE SONO APPARSI IN QUESTA RUBRICA? IL FATTO CHE AD UN CERTO PUNTO HANNO SMESSO DI ESSERE SEMPLICI GIOCATORI E SONO STATI "ELETTI" DAGLI ALTRI "TERMINE DI PARAGONE". DIVENTARE CAMPIONI DI VIDEOGIOCHI SIGNIFICA INFATTI ESSERE IL MIGLIORE, QUELLI A CUI TUTTI GUARDANO E CHE TUTTI CERCANO DI BATTERE. E QUANDO SI PARLA DI GIOCHI DI GUIDA SICURAMENTE UNO DEI PRIMI NOMI CHE VIENE IN MENTE E' BIT...

MICHELE FIN DA VICENZA, 22 ANNI

Probabilmente vi chiederete come mi sia venuto in mente il concetto espresso nella "intro"... Il fatto è che Michele dopo avermi detto che è nato il 10 settembre 1970, alla mia osservazione "allora possiamo mettere che hai 23 anni..." mi ha risposto con "...lo so che anche se non sembra il tempo passa e che sto diventando vecchio, ma per il momento ne ho ancora 22..."!
Michele naturalmente sottintendeva "vecchio per i videogiochi" ed allora mi è venuto in mente da quanti anni mi occupo io di videogiochi... ehm... sono tanti, e probabilmente mi diverto ancora perché come lavoro mi sta offrendo delle belle soddisfazioni e comunque rappresenta solo una parte del mio lavoro, visto che faccio anche il corrispondente sportivo... non so perché, poi, continuando nelle nostre chiacchiere introduttive mi è tornato in mente quando dieci anni fa avevo organizzato un tabellone dei record al bar Bassini. Io giravo per tutta Milano, ma quello, allora, era il posto migliore sotto molti punti di vista. Nel bar c'erano ben 21 videogiochi e dopo qualche mese io avevo il record assoluto in 9 di essi e comparivo in classifica (considerando i primi quattro punteggi) in ben 17! Ma ciò che mi colpì di più era il fatto che ormai i ragazzi venivamo da me di corsa quando realizzavano un record dicendomi "Ti ho battuto il record in quel gioco" non "Ho fatto il record..." La cosa bella in quella espressione, oltre a quel minimo di soddisfazione che dava a me, era che non figurava acrimonia in essa, ma solo sana rivalità, perché non ero il "campione odiato", grazie al fatto che all'epoca avevo già capito l'importanza e la bellezza di scambiarsi notizie sui videogiochi e quindi non facevo i record "di nascosto", come fanno quelli che hanno paura di vedere copiati i propri trucchi e quindi sono capaci anche di buttare la partita quando ti vedono venire a curiosare. E poi sono proprio questi tipi i primi a "rubare" appena possono!

Ma come mai ti senti così vecchio? Forse perché hai cominciato a lavorare?





Michele: Cominciato?! Veramente sono già tre anni e mezzo che lavoro. Mi sono diplomato come perito elettrotecnico e poi ho cominciato quasi subito a lavorare per una ditta che ha chiuso tre-quattro mesi fa. Ora ho trovato posto in una fabbrica di pompe...

E non ha mai pensato di proseguire gli studi?
Michele: Sì, qualcosa ho fatto: tre anni fa ho frequentato un corso di programmazione in COBOL...

Di quelli della serie "...fate il corso da noi e poi vi offriamo un posto di lavoro sicuro..."?
Michele: A dire il vero all'inizio non se ne parlava neanche di corso, ma poi è venuta fuori questa "necessità", che è costata "soltanto" 2-3 milioni. E come ti ho detto prima non faccio il programmatore come professione...

Purtroppo sono esperienze che dobbiamo fare un po' tutti. Ma cominciamo con un discorso un po' più "serio": cosa ne pensi degli argomenti che abbiamo trattato nelle interviste precedenti?
Michele: La cosa più azzeccata mi sembra l'affermazione che arrivare alla fine dei videogiochi era un vero e proprio sogno. Tutti noi avevamo quello scopo quando iniziavamo con un nuovo gioco, e ci capitava sovente di rifletterci sopra prima di andare a dormire o a scuola o sul lavoro, specie riguardo ai punti più ostici del gioco.

Quindi cosa ne pensi del "continue"?
Michele: Lo escluderei categoricamente, anche sui videogiochi da casa!

Vuoi dire che non sei un "puro" e ti sei lasciato "contaminare"



dai videogiochi da casa?
Michele: Sì, mi sono divertito per due-tre anni con un Commodore 64 munito di drive, che mi avevano regalato a Natale 1987.

Quali erano i tuoi giochi preferiti?
Michele: Track & Field e in generale i giochi sportivi, di guida e gli shoot 'em up.

Quindi hai passato anche tu qualche nottata insonne...
Michele: A quei tempi la giornata standard era: studio veloce dopo pranzo, anche perché seguivo abbastanza le lezioni, per cui avevo già una preparazione di base, poi sala giochi verso le 16-16,30 e C64 dopo cena...

Mentre invece adesso ti stai dedicando ai flipper, vero?
Michele: Ormai sono sempre più rari i videogiochi degni di essere giocati, ragion per cui da circa un anno dedico molto più tempo ai flipper e devo dire che in questo periodo c'è stato un miglioramento tecnico notevole...

Intendi da parte tua o nei flipper stessi?
Michele: Entrambe le cose, anche se non penso certo di essere diventato un campione...

See... ho già visto dai punteggi: come non sei un campione, proprio come nei videogiochi... a proposito: fammi un elenco dei tuoi videogiochi preferiti!
(A questo punto Michele estrae da una tasca una serie di biglietti con appunti e record vari; uno di questi è la classifica che potete vedere nel box a parte).
In effetti vedo che nella classifica dei tuoi dodici coin-op preferiti non ci sono molti titoli recenti... non temi di essertene dimenticato qualcuno?
Michele: Be', la classifica non è poi così tassativa: negli ultimi posti potrebbero figurare anche giochi come Tetris, Exciting Hour, Super Basketball, Super Pang, Teddy Boy Blues, Hang-On, Exed Exes e Rygar...

Appunto: le ultime novità! Sei nostalgico quasi più di me! Allora quale suggerimento daresti alle software house per inventare qualche buon gioco?
Michele: Oggi i maggiori investimenti si fanno per la grafica, ma forse si otterrebbero maggiori risultati dedicando più attenzione alla giocabilità e al livello di difficoltà, che spesso non è ben calibrato in tutti i dettagli.

Hai detto prima che non ti ritieni un campione, ma mi sembra che specie nei videogiochi di guida sia ben difficile batterti...
Michele: Certi giudizi penso debbano darli gli altri...

Ma sei sempre stato così bravo dall'inizio?
Michele: Quando ho cominciato, circa nove anni fa, giocavo solo perché mi divertivo e basta, anche se naturalmente ero più soddisfatto quando miglioravo il mio record personale. Poi cominciai a leggere VideoGiochi e vidi quest'"entità misteriosa" che faceva un sacco di record e che ogni tanto intravvedevo in sala giochi... sto parlando di Roberto Picelli! Così cominciai ad impegnarmi per fare IL RECORD, e il primo gioco in cui ottenni buoni risultati fu Out Run, il mio preferito.

Comunque il tuo mi sembra sempre un impegno blando, non certo esasperato come quello di campioni come Gilio...
Michele: Dipende dal carattere: c'è chi è estroverso e si "gasa" molto e chi invece sta più tranquillo e fa parlare i risultati. Comunque mi ricordo quando Stefano cercava di impegnarsi ad Out Run...



Comunque ho scoperto il tuo "amore segreto": il biliardo!
Michele: Non è una vera e propria passione: ho cominciato a giocarlo circa tre anni fa, perché ormai i videogiochi buoni cominciavano a diminuire e la mia "compagnia" cercava nuovi interessi. Mi piace, ma non aspiro a diventare un giocatore professionista.

Per essere un tipo timido ed introverso direi che Michele si è dimostrato fin troppo loquace. Per finire mi racconta che i suoi interessi sono abbastanza normali: gli piace l'automobilismo in generale e la Formula 1 in particolare (è un tifoso della Ferrari e di Alesi in particolare), di cui apprezza la velocità, anche se forse preferisce i rally, in cui risalta maggiormente la tecnica e l'abilità del pilota. Apprezza la musica rock italiana e in genere la musica italiana, perché dà molta importanza al testo: gli piace Ligabue e il genere demenziale perché non tratta i soliti temi, ma sotto sotto toccano qualche tasto... Michele non disdegna nemmeno le uscite serali in feste, sagre e discoteche, anche se in quest'ultime vorrebbe più zone isolate, in cui la musica sia più bassa e quindi sia possibile chiacchierare un po'...

ECCO LA CLASSIFICA DEI COIN-OP PREFERITI DA BIT

1º) OUT RUN
2º) SUPER HANG-ON
3º) HYPER SPORTS
4º) HYPER OLYMPIC
5º) STAR FORCE
6º) GHOSTS 'N' GOBLINS
7º) CHASE H.Q.
8º) SUPER MONACO G.P.
9º) RAINBOW ISLAND
10º) COMBAT SCHOOL
11º) PAC LAND
12º) CIRCUS CHARLIE

. . . NON C'E' PARAGONE !

Anche questo mese siamo presenti sul mercato con un sacco di novità per la Vostra console e, come al solito, ci divideremo in quattro nella speranza di accontentare tutti. Un ringraziamento speciale è senz'altro per Voi che, sempre più numerosi da tutta Italia, avete scelto noi per i vostri acquisti.

ATLANTIDE

COMPUTERS - CONSOLES - VIDEOGAMES - ACCESSORI

Tel+Fax 0362/354879

Via Martiri della Libertà, 14 20034 GIUSSANO (MI)

Orario 9.30-12.30 15.00-19.30 (Chiuso LUNEDI' MATTINA)

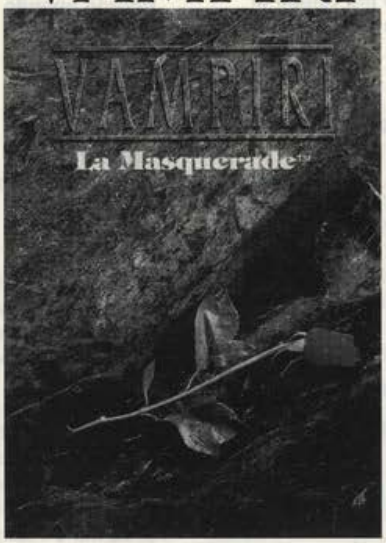
SELEZIONE NOVITA' PER VIDEOTECHE.

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

DaS Production
Via Giusti 15 a/b
50121 Firenze

DAS Production

VAMPIRI



Il primo gioco di ruolo che utilizza il nuovissimo sistema di narrazione; consente ai giocatori di interpretare dei vampiri all'interno di uno scenario estremamente realistico.

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

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

I Giochi dei Grandi

BOARD GAMES

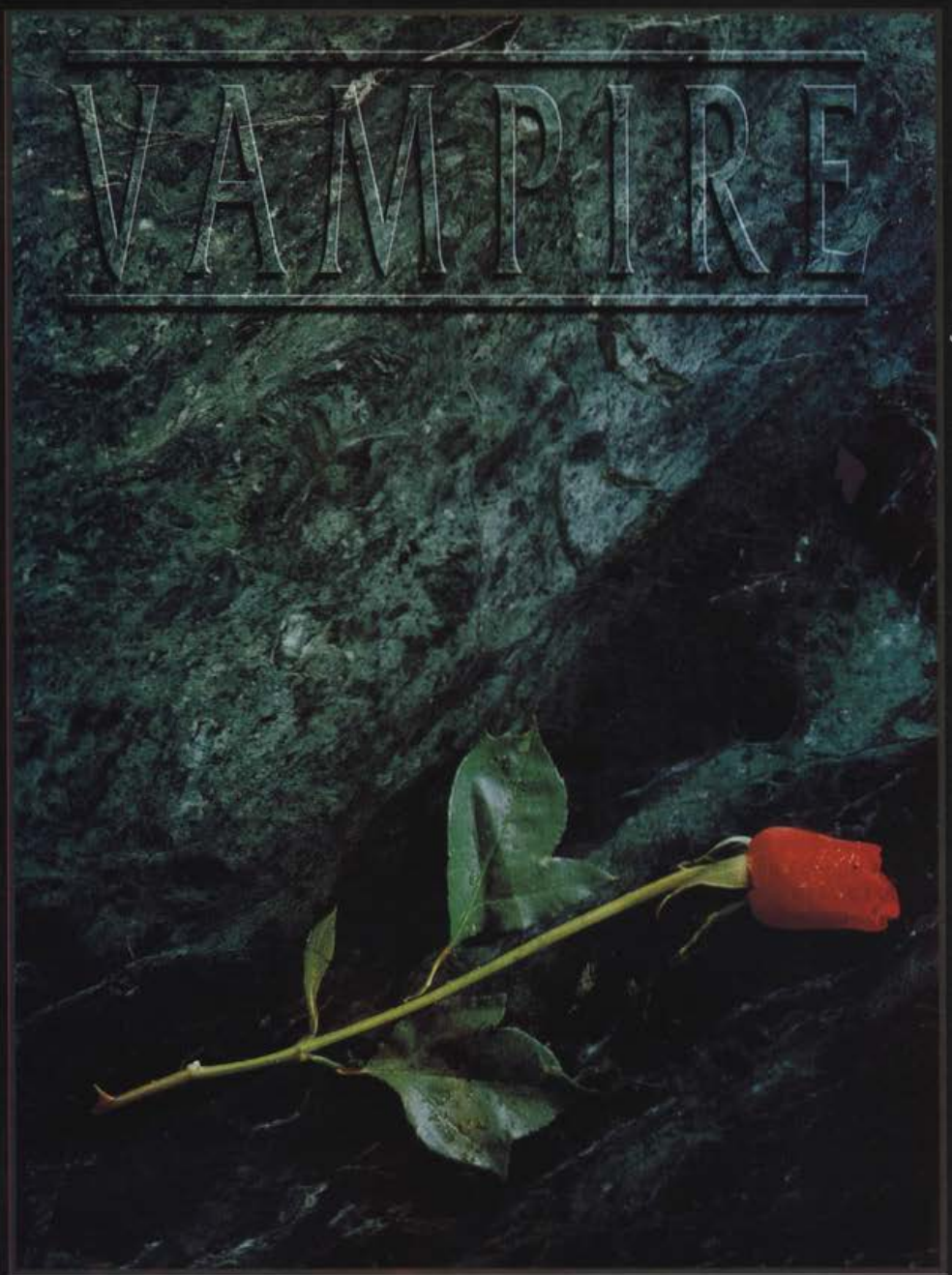
GIOCHI DI SOCIETÁ

DI MASSIMO TORRIANI

VENTO IN POPPA!!!

COME DI CONSUETO OTTOBRE E IL MESE DELLE SORPRESE. PREPARANDO ANTICIPATAMENTE IL TERRENO AL MERCATO NATALIZIO, TUTTE LE SOCIETÀ INTENSIFICANO IN QUESTO PERIODO L'USCITA DEI PROPRI PRODOTTI. CI PARE QUINDI DOVEROSO INFORMARVI SU QUANTO DI NUOVO E DISPONIBILE E CON L'OCCASIONE INTENDIAMO COLMARE ALCUNE LACUNE DI INFORMAZIONE CHE A CAUSA DELLA PROGRAMMAZIONE ANTICIPATA DEGLI ARTICOLI O DELLO SPAZIO (SEMPRE TIRANNO) SONO SLITTATE AD OGGI.

APRIAMO A TAL RIGUARDO LA NOSTRA RUBRICA CON UNO DEI PIU BEI GIOCHI DI RUOLO PUBBLICATI IN ITALIANO, DISPONIBILE FIN DAL LUGLIO SCORSO NEI MIGLIORI NEGOZI.



VAMPIRI (WHITE WOLF)

GIOCO di ruolo Horror in ITALIANO

EDITO DA I GIOCHI DEI GRANDI E DAS

"...La gelida brezza notturna aveva stretto la città in una morsa dolorosa. Poche persone avevano il coraggio di affrontare i rigori dell'inverno. Molto meglio scrutare il mondo da una finestra appannata che mescolarsi a quella minuta schiera di disadattati e poveracci che si ostinano a combattere una società che non ha pietà per chi non si piega ai suoi voleri. Io sono uno di questi. Drogato, punk, barbone sono i comuni appellativi con cui la gente si riferisce a me. Ma anche quando la gente comune mi attribuisce i peggiori misfatti non può neppure lontanamente avvicinarsi alla realtà della mia esistenza.
Nato in quello strato sociale che non ti permette di emergere, la mia sorte era segnata fin dall'inizio. Ribelle per natura, avevo lasciato che la vita mi scorresse tra le dita trascinandomi sempre più in basso,



fino a toccare il fondo. Dopo aver provato ogni tipo di esperienza, anche le più abberranti, ero convinto che nulla al mondo potesse più nuocermi e soprattutto che nulla potesse più sorprendermi. Per questo avevo accettato di unirmi al rituale del sangue.- Niente mi fa paura - continuavo a ripetermi.
Ma ciò che vidi, mi strappò un urlo di terrore. Illuminato dalla tremolante luce di alcune candele il vampiro si manifestò all'interno del pentagono, e prima che avessi il tempo di reagire l'essere demoniaco aveva gia affondato le sue fauci nella mia gola.- DENARO SOLDI E POTERE - mi erano stati promessi, ma in realtà ricevetti solo la dannazione eterna. Da allora nulla è stato più lo stesso, e nelle notti come questa i ricordi riaffiorano vividi in me, e scrutando i volti nascosti dietro le persiane invidio la loro grigia esistenza e alzando gli occhi al cielo urlo la mia disperazione"

TRATTO DA "I MILLE VOLTI DELLA NOTTE" DI ALFRED IL GUARDONE.

Se qualcuno di voi sta pensando: Oddio! Un altro gioco sui vampiri! Beh non solo sta sbagliando di grosso, ma sta per autoescludersi da uno dei più grossi fenomeni di CULTGAME degli anni novanta!!! Dimenticate i racconti classici sui vampiri, i vampiri sono già tra di noi!! Nascosti dietro la "MASQUERADE" sette diversi clan si aggirano nelle nostre citta.

Guidati dal Principe eletto tra gli Anziani i vampiri moderni vivono la loro perdita di umanità in maniera tragica. Amando, lottando per il potere, sfuggendo ai pochi umani che hanno squarciato il velo del loro segreto queste anime dannate consumano la loro esistenza alla ricerca del GOLCONDA. E se per caso aveste ancora alcuni dubbi sappiate che il successo di questo gioco è stato tale che è disponibile in inglese anche un'ulteriore serie dove potrete calarvi, addirittura, nei panni di un lupomannaro!
Per cui, esseri della notte, questo è il gioco per voi!! NON PERDETELO!!

P.S:In INGLESE è anche disponibile una variante sul tema che vi permetterà di giocare DAL VIVO ! Titolo di questo capolavoro è MIND'S EYE THEATRE:THE MASQUERADE.
Credetemi è ASSOLUTAMENTE fantastico !!!!!!
I ragazzi della WHITE WOLF sono stati dei veri maestri nel creare un regolamento brillante che in maniera estremamente teatrale vi permetterà di ricreare scontri, dispute e ogni altra sfida che generalmente viene risolta da un tiro di dado, senza l'ausilio di NULLA tranne la vostra fantasia! Provare per credere. Chiaramente all'interno è compresa anche la tabella per la conversione dei personaggi del roleplayng classico in quelli di questo sistema. Per ingolosirvi ulteriormente aggiungerò solamente che nella confezione sono state inserite due capsule per simulare il sangue, un crocifisso insolito e la consueta dentiera da vampiro!!! Cosa volete di più ?!!

QUATTRO MINUTI A MEZZANOTTE

Supplemento al RICHIAMO DI CTHULHU in italiano

EDITO IN ITALIA DA STRATELIBRI

"....I colpi incessanti sulla porta avevano una cadenza stranamente familiare. Nella mia mente frastornata dagli eventi parevano il rullio di tamburi ancestrali suonati da shamani nelle foreste africane.- Strana similitudine - pensai. Nei vecchi film dell'orrore c'è sempre un motivo, una causa a ciò che accade, e talvolta gli eroi trovano il modo di salvarsi e sconfiggere le forze del male, ma nel mio caso.... Non riuscivo a pensare a nulla di accettabile. Nelle ultime tre ore avevo assistito alla morte di alcuni amici divorati dalle creature che ora, inesorabilmente, attendevano che i cardini della porta cedessero, e ancora non riuscivo a capacitarmi del fatto che non stavo

QUATTRO MINUTI A MEZZANOTTE



sognando. Inspirai profondamente e cercai di liberare la mente dagli incubi che con il senno di poi stavano affiorando in me. - CORAGGIO dissi e scacciando le ataviche paure, valutai le mie possibilità di fuga. La loro forza è il numero, i loro punti deboli la lentezza e la mancanza di intelligenza - pensai.- E' solo fame quello che li spinge a divorarci... sono come animali.... e come gli animali hanno paura del fuoco!! - esclamai soddisfatto. Corsi alla finestra, e scrutando nelle vie sottostanti percorse dalle creature elaborai una via di fuga per i tetti.- Se non sanno dove sono non possono seguirmi e io avrò tempo di elaborare qualcosa per salvarmi la pelle! - I cardini stavano oramai cedendo sotto il peso della massa umana che si era accalcata al di là della porta. Accatastai davanti alla porta scaffali, scrivanie, sedie e ogni elemento che ritenessi carburabile. Provai un sottile piacere nel rovesciare i miei schedari clienti sulla barricata e mormorai tra me - Chissà cosa ne dirà il mio capo?!! - E con un sorriso sulle labbra appiccai l'incendio. La porta, infine, cedette, ma per i poveri esseri non fu una vittoria. Divorati dalle fiamme e incapaci di alcuna azione logica consumarono i loro poveri corpi sbattendo l'uno contro l'altro ed espandendo l'incendio alle stanze successive. Dal cornicione della casa attigua, raggiunta con un balzo dal tetto, osservavo la scena... Ora avevo il tempo per piangere gli amici persi e per organizzare la mia vendetta...."

TRATTO DA "LA NOTTE IN CUI BRUCIO' ROMA" SCRITTO DA NERONE IL SAGGIO.

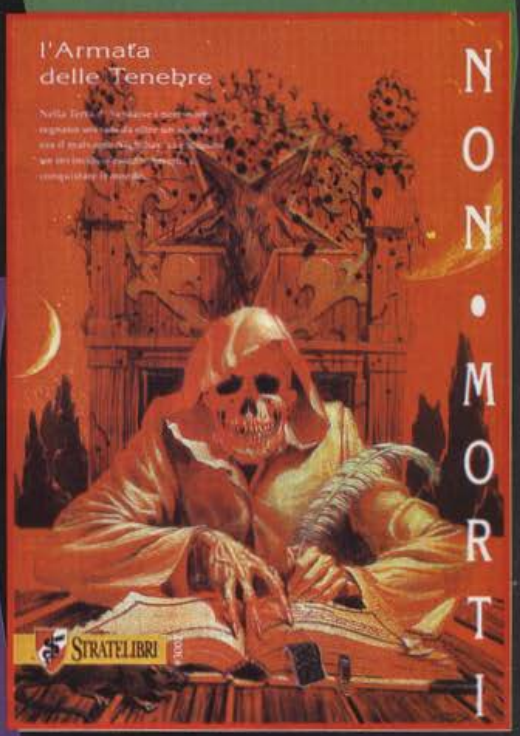
Ebbene sì, miei carissimi lettori ora è disponibile il terzo capitolo della oramai famosissima serie dedicata ai film dell'orrore. In questa espansione potrete confrontarvi con: gli zombi de "IL PAESE DEI MORTI VIVENTI"; I lupi mannari de "IL BRANCO SELVAGGIO"; Gli uomini pesce de "I FIGLI DEGLI ABISSI" e, infine, i demoni di "GRANO ROSSO SANGUE". Bella prospettiva no?!! Prodotto di qualità come i precedenti, rappresenta una valida alternativa alle storie classiche di CTHULHU. Il grande vantaggio di questa serie infatti risiede nel fatto che le avventure sono normalmente esaurite in una serata e lasciano sempre soddisfatti i giocatori che trovano molto semplice interpretare ruoli oramai classici. Imperdibile, come i due moduli precedenti!

E TANTO PER NON CAMBIARE ARGOMENTO, ECCO A VOI:

NON MORTI. L'ARMATA DELLE TENEBRE.

Supplemento per tutti i giochi di ruolo fantasy

EDITO IN ITALIANO DA STRATELIBRI



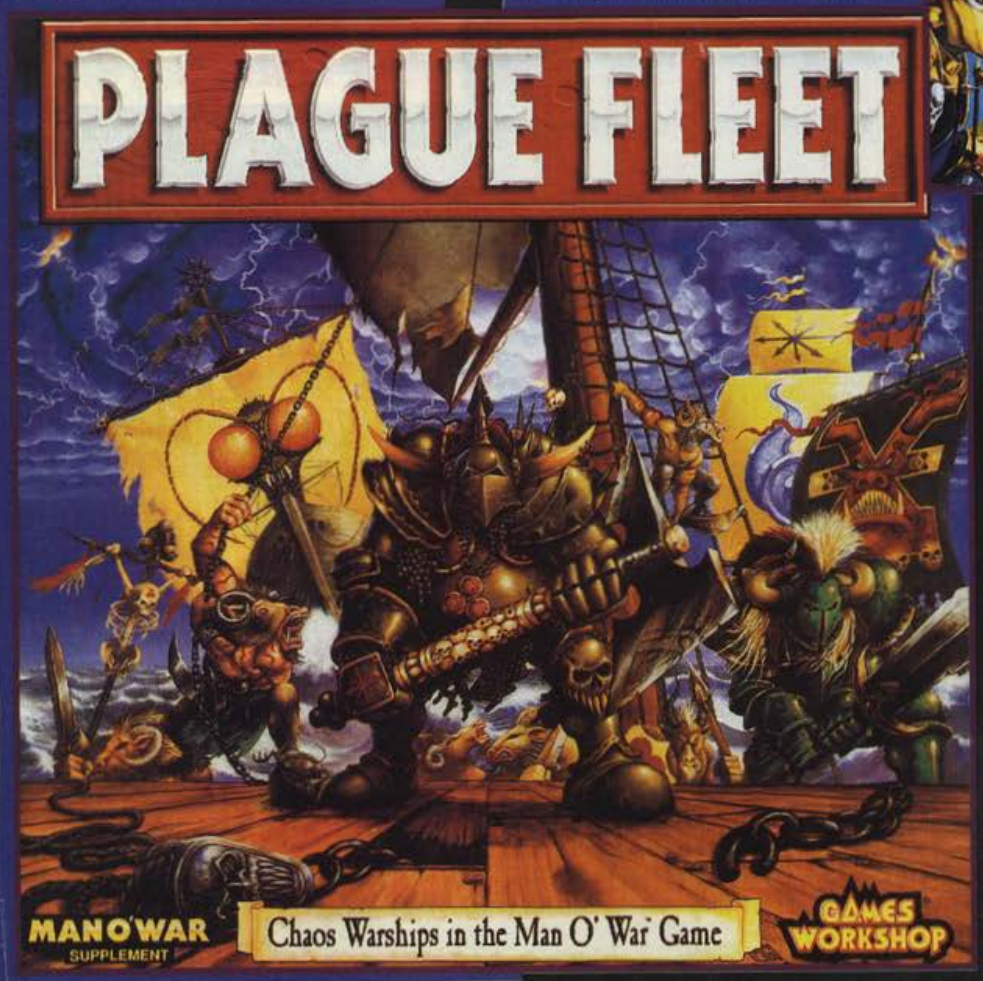
Seconda fatica della casa milanese che, dopo aver pubblicato della stessa serie (ROLE AIDS) il supplemento dedicato ai draghi, espande il vostro campo di conoscenze anche sul macabro mondo oltre la morte. Ottimo, per chi è affascinato dai non morti, questo modulo contiene tutte le informazioni necessarie ad organizzare una campagna popolata di scheletrici avversari. Magia, gerarchie, disposizioni tattiche degli eserciti e un bestiario supplementare integrano, completandole, le splendide avventure inserite.
Ancora una volta un prodotto di qualità arricchito da disegni italianissimi a cura di Angelo Montanini (un nome che appare sempre più frequentemente nei lavori STATELIBRI) e di Riccardo Crosa, autore, tra l'altro, delle gustosissime strisce di RIGOR MORTIS pubblicate su EXCALIBUR. Non mancate di acquistarlo se giocate role playing fantasy.

PLAGUE FLEET

Supplemento per MAN'O WAR

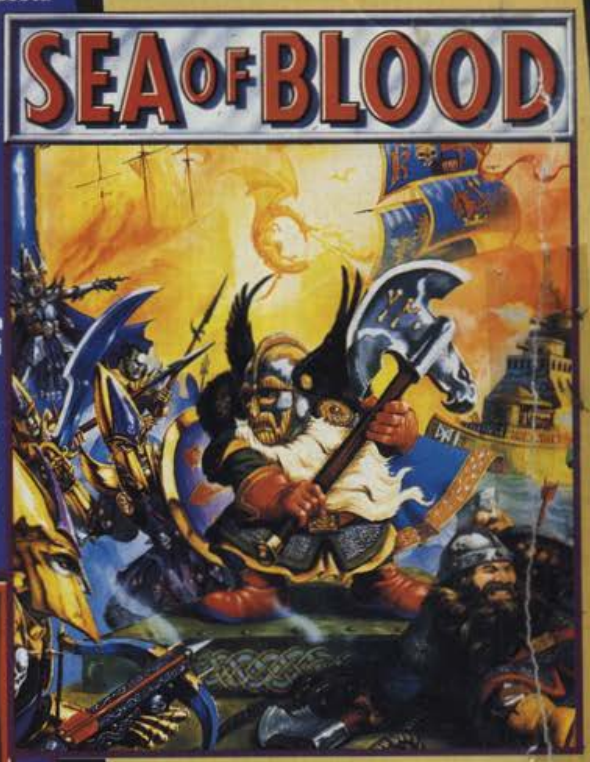
GIOCO NAVALE FANTASY EDITO DA GAMES WORKSHOP

Dopo il successo strepitoso riscosso con MAN'O WAR era impensabile che la GAMES WORKSHOP non si prodigasse nel produrre una serie di espansioni in grado di ampliare e completare le flotte disponibili. Rispettando il background comune ai loro giochi fantasy, potremo, infatti, con questa espansione, sbizzarrirci, grazie ad una serie di nuove flotte. Pensate che vengono trattati tutti i patroni del caos (Khorne, Slaanesh, Nurgle, Tzeentch), gli uomini topo (Skaven) e, infine, i nani del caos per un totale di ben diciassette nuove navi!!
Se a ciò aggiungiamo un nuovo sistema di magia dedicato agli stregoni, uno dedicato alle magie degli Skaven, due nuovi mazzi di carte, una serie di elementi scenici caotici, nuovi segnalini, equipaggi e la serie completa degli spaccati dedicati alle nuove navi, appare chiaro che questo modulo è indispensabile!
La produzione di questo supplemento, perfettamente compatibile con il gioco campagna Mighty Empire, offre quindi ai giocatori di WARHAMMER il primo sistema di combattimento tridimensionale completo, un MUST per chi vede il passatempo ludico in maniera seria.



SEA OF BLOOD

Espansione al gioco navale fantasy MAN'O WAR



EDITO DA GAMES WORKSHOP

Questa ulteriore espansione, oltre a fornire gli spaccati delle navi precedentemente inserite nella scatola base trasforma il sistema in aeronavale, grazie all'introduzione delle cavalcature alate fantastiche classiche (draghi, grifoni, pegasi ecc).
Mostri marini e creature mitologiche fanno, inoltre, la loro comparsa, classificando MAN'O WAR come il miglior gioco fantasy navale mai prodotto! Degno di nota di merito è il consueto range di nuove miniature che accompagna l'uscita di questi supplementi. Come al solito la qualità è incredibile: in ogni confezione di navi, ad esempio, vengono incluse, stampate a colori, le vele che prevedono i fregi della flotta in oggetto, insomma il meglio del meglio!
Cari ammiragli ora la parola è lasciata a voi, non deludeteci!

Anche per questa volta abbiamo concluso e come di consueto ringraziamo i negozi di AVALON e PER GIOCO per il materiale messoci cortesemente a disposizione.

NEW

MARPES®

PRESENTA

MARgame®









(1) USA 4 BATTERIE 1,5 VOLT
(2) FUNZIONA SU QUALSIASI TV COLOR
(3) TRASMETTE NEL RAGGIO DI 4 METRI
(4) BASSO CONSUMO DELLE BATTERIE
(5) SUPER LEGGERA PESA SOLO 300 GRAMMI
(6) COMPATIBILE ANCHE CON I GIOCHI NINTENDO
(7) IDEALE IN QUALSIASI SITUAZIONE
(8) FACILMENTE TRASPORTABILE
(9) INCORPORA UN SUPER JOYSTICK
(10) PREDISPOSTA PER L'USO CON MONITOR
(11) PRESE ESTERNE PER ALIMENTAZIONE ELETTRICA SECONDO JOYSTICK E PISTOLA

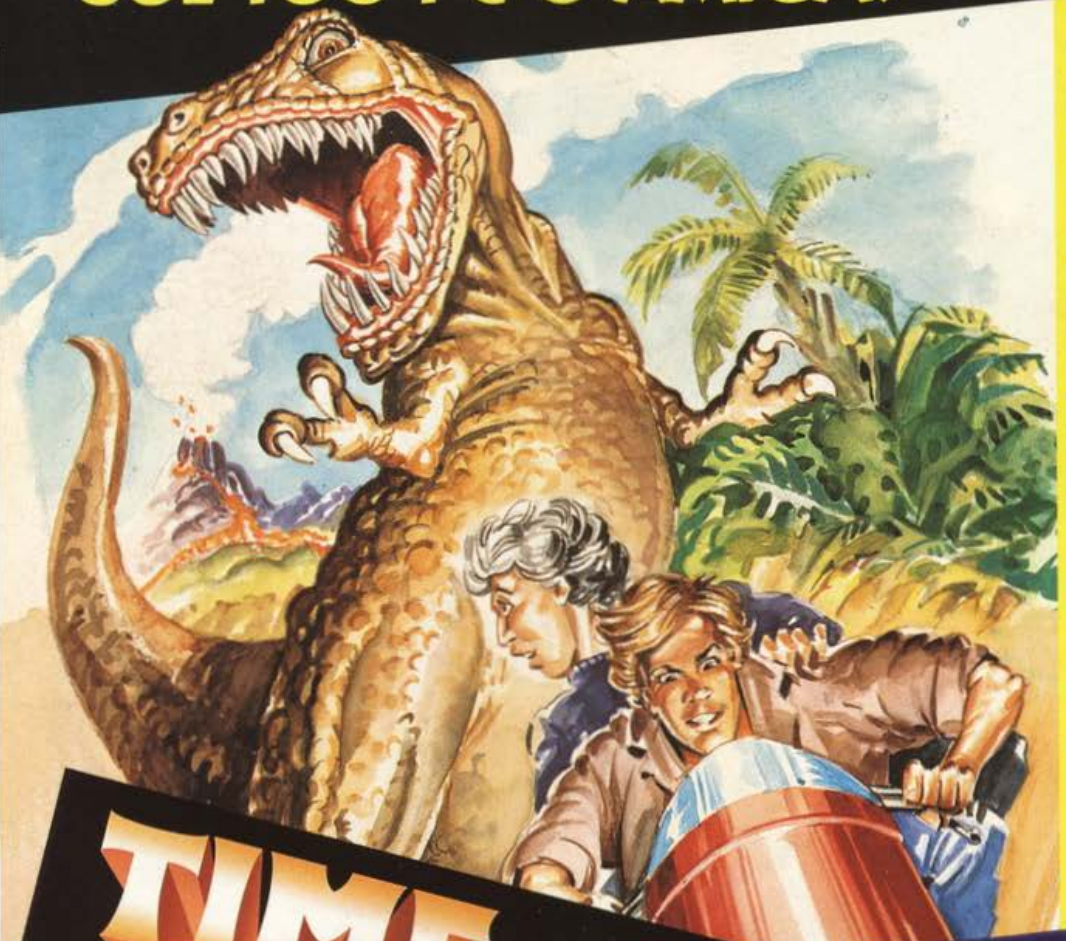
La piú piccola e leggera console videogioco a colori del mondo che funziona anche senza nessun filo di collegamento.

MARPES Europe spa **Distribuzione Esclusiva** - Via Montedoro 77 - 80059 Torre del Greco (Na) - Tel. 081 - 88 21 044 pbx - Fax 081 - 8829 113 G4

BARBELLA GAGLIARDI SAFFIRIO

IL NUOVISSIMO VIDEOGAME INTERATTIVO

GLI SKUNKS INVADONO LE EDICOLE... COMBATTILI CON I TIME RUNNERS SUL TUO PC O AMIGA!



Gli Skunks, perfidi Cyborg provenienti dal futuro vi piombano in casa e vi proiettano in un'avventura ai confini del tempo (anche oltre). In compagnia dei fantastici protagonisti, Max, Jessica e Lucas, dovrete togliervi dai pasticci e...portare a casa la pelle! Come? Usate il pensiero interattivo e ci riuscirete. La prima avventura "La porta del tempo" vi aspetta in edicola.

GRAFICA: realistica, digitalizzata, "rendering - realtà virtuale", schermate dipinte a mano.
AUDIO: PC Speaker anche senza scheda. Supporta scheda audio AD Lib Soundblaster e Soundblaster pro (versione PC)
INTERATTIVITÀ: mouse, tastiera e joystick

TUTTO IN ITALIANO

ma se vuoi puoi giocare in inglese, francese, tedesco e spagnolo.



VERSIONE AMIGA

VERSIONE PC

Partecipa al grande concorso IBM



Vinci 5 computer PS/1 Multimedia

AUT. MIN. RICH.

MAI VISTO:
IL 1° VIDEOGAME CON ALBO A SOLE LIRE 4900

SIMULMONDO

FABBRI EDITORI