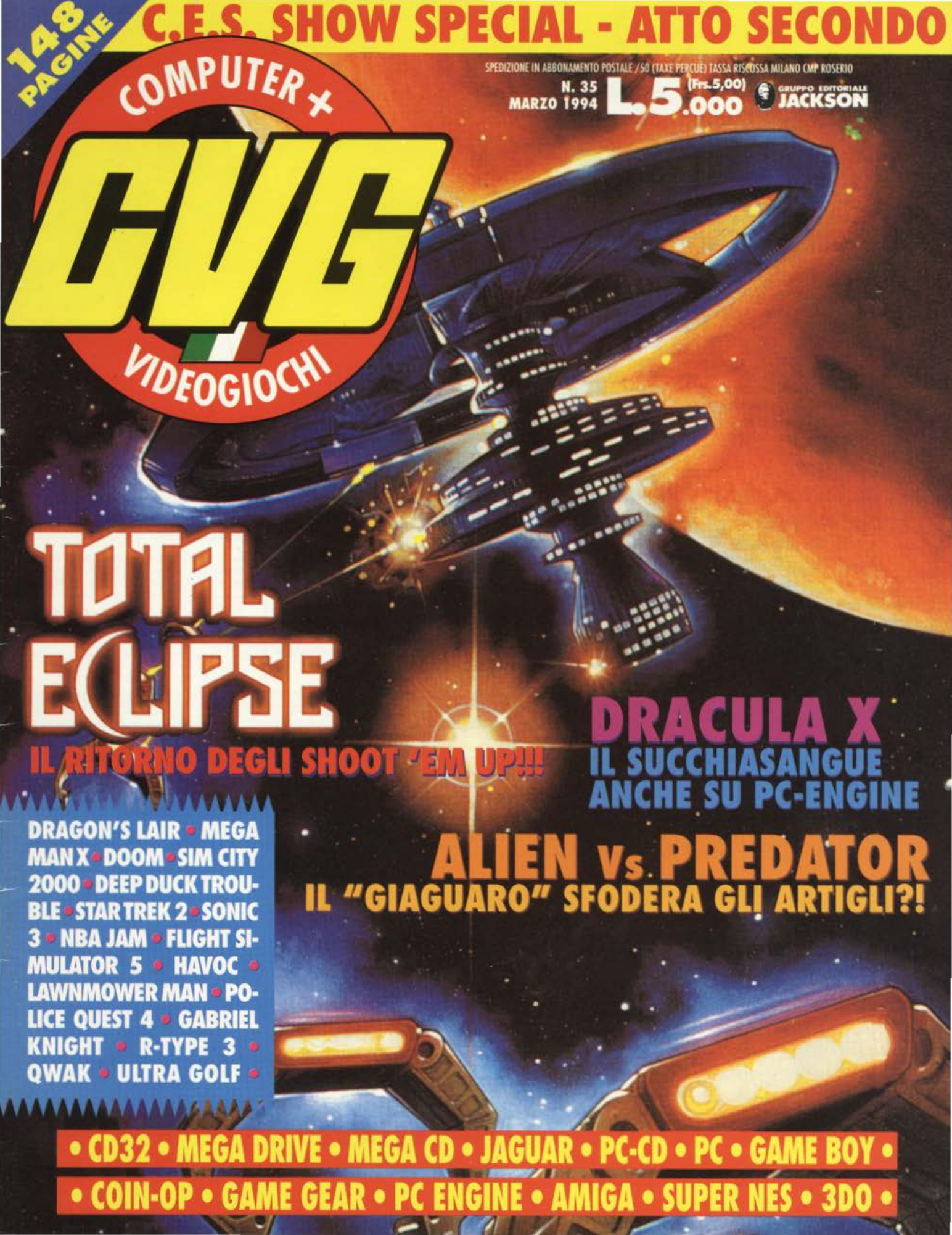
148 PAGINE

C.E.S. SHOW SPECIAL - ATTO SECONDO

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE /50 (TAXE PERCUE) TASSA RISCOSSA MILANO CMP ROSERIO
N. 35 MARZO 1994 L. 5.000 (Frs.5,00) GRUPPO EDITORIALE JACKSON

COMPUTER + VIDEOGIOCHI

CVG



TOTAL ECLIPSE

IL RITORNO DEGLI SHOOT 'EM UP!!!

DRACULA X

IL SUCCHIASANGUE ANCHE SU PC-ENGINE

ALIEN Vs. PREDATOR

IL "GIAGUARO" SFODERA GLI ARTIGLI?!

DRAGON'S LAIR • MEGA MAN X • DOOM • SIM CITY 2000 • DEEP DUCK TROUBLE • STAR TREK 2 • SONIC 3 • NBA JAM • FLIGHT SIMULATOR 5 • HAVOC • LAWNMOWER MAN • POLICE QUEST 4 • GABRIEL KNIGHT • R-TYPE 3 • QWAK • ULTRA GOLF •

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

Qualificati subito e stupiscili tutti

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

Ecco
la tua grande occasione

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

Metti
subito in pratica quello che impari!

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

La tua
preparazione per molte aziende è un'importante referenza

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





Scegli adesso la tua professione di domani!

Scuola Radio Elettra è:

Rapida, facile, comoda

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

Esauriente e conveniente

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

Garantita e affidabile

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

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

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

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

IMPIANTISTICA

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

FORMAZIONE ARTISTICA

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

ARTI APPLICATE

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

INFORMATICA E COMPUTER

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

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

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

ELETTRONICA

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

AMBIENTE — NUOVO CORSO

- TECNICO DELL'ECOLOGIA E DELL'AMBIENTE

FORMAZIONE AZIENDALE

- LINGUA INGLESE
- SEGRETARIA D'AZIENDA

CORSI SCOLASTICI

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

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

GRATIS una ricca documentazione

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

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

☐ Corso di _____

☐ Corso di _____

Cognome _____ Nome _____

Via _____ n° _____

Cap _____ Località _____ Prov. _____

Anno di nascita _____ Telefono _____/_____

Professione _____

Motivo della scelta: ☐ lavoro ☐ hobby

CVN01

Scuola Radio Elettra

VIA STELLONE 5, 10126 TORINO

FARE PER SAPERE

PRESA D'ATTO MINISTERO PUBBLICA ISTRUZIONE N.1391

Dolci Advertising

QUEEN COMPUTER

Software & games

"Vi augura Buona Pasqua!"

"Emozioni Virtuali"

SPEDIZIONI IN 24 ORE CON CORRIERE TRACO TNT

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	PC3	AMIGA
ACES OF THE PACIFIC	99.900	.....
ACES OVER EUROPE	129.900	.....
AIR FORCE COMMANDER	.....	79.900
AIR WARRIOR II	99.900	.....
ALIEN 3	*	59.900
ALIEN BREED 2	*	79.900
ALONE IN THE DARK 2	* 129.900	.....
AMBUSH AT SORINOR	99.900	.....
AMERICAN GLADIATORS	79.900	69.900
APOCALYPSE	*	59.900
ARCHON ULTRA	* TEL.	.....
ARMORED FIST	* TEL.	.....
ASSASSIN SPECIAL EDITION	*	39.900
AUTOROUTE EXPRESS EUROPA	149.000	.....
AUTOROUTE EXPRESS ITALIA	149.000	.....
AXESS DENIED	* TEL.	.....
B - WING	79.900	.....
BATTLE ISLE '93	69.900	69.900
BEASTLORD	.....	59.900
BENEATH A STEEL SKY	* TEL.	TEL.
BEST OF THE BEST	* TEL.	TEL.
BETRAYAL AT KRONDOR	139.900	.....
BLADE OF DESTINY	119.900	119.900
BLASTAR	.....	59.900
BLOODNET	* TEL.	.....
BLUE FORCE	* TEL.	.....
BOB'S BAD DAY	*	59.900
BODY BLOWS	79.900	69.900
BODY BLOWS 2	*	79.900
BREACH 2 ENHANCED	79.900	49.900
BRUTAL FOOTBALL	* 79.900	69.900
BUBBA 'N 'STIX	*	69.900
BUILD & RACE - MOTOR STARS	* TEL.	.....
BURNING RUBBER	* TEL.	69.900
CAMPAIGN 2	* 99.900	69.900





TITOLO	PC3	AMIGA
CANNON FODDER	*	69.900
CARTOONERS	109.900	.....
CHAMPIONSHIP MANAGER '93	79.900	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '94 DATA DISK	* 29.900	29.900
CHAOS ENGINE	.....	59.900
CHUCK YEAGER AIR COMBAT	* 49.900	.....
CIVILIZATION	99.900	89.900
CLASH OF STEEL	119.900	.....
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119.900	.....
COMANCHE MISSION DISK 1	79.900	.....
COMANCHE MISSION DISK 2	* 79.900	.....
COMBAT AIR PATROL	.....	79.900
COMPANIONS OF XANTH	* 109.900	.....
CONQUERED KINGDOMS	* 119.900	.....
COOL SPOT	.....	79.900
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	159.900	.....
CURSE OF ENCHANTIA 2	* TEL.	TEL.
CYBERRRACE	* 89.900	.....
D-DAY	99.900	99.900
DANGEROUS STREETS	*	79.900
DARK SUN	* 139.900	.....
DAUGHTER OF SERPENTS	109.900	.....
DAY OF THE TENTACLE	129.900	.....
DEEP CORE	*	59.900
DELTA	* TEL.	.....
DESERT STRIKE	.....	69.900
DISPOSABLE HERO	*	69.900
DOGIFIGHT (ITA)	* 119.900	99.900
DONK	*	59.900
DRACULA	* 99.900	69.900
DREAMWEB	* TEL.	.....
DUNE II	99.900	89.900
DUNGEON HACK	* 129.900	.....
ELFMANIA	*	TEL.





IMMAGINE: G. BEZZOLATO

TITOLO	PC3	AMIGA
EVASIVE ACTION	* TEL.	.....
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	119.900	.....
EYE OF BEHOLDER III	109.900	TEL.
F117 A NIGHTHAWK	*	109.900
F15 STRIKE EAGLE III	109.900	.....
F17 CHALLENGE	TEL.	39.900
FALCON 3.0	109.900	.....
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	.....
FANTASY EMPIRES	* 119.900	.....
FATMAN	* 69.900	.....
FATTY BEAR	* TEL.	.....
FIELDS OF GLORY	129.900	.....
FIRE & ICE	* 63.900	.....
FLAG	* TEL.	TEL.
FLASHBACK	109.900	89.900
FLIGHT SIMULATOR 5	* 89.900	.....

"A gran richiesta ritorna la Queen Fidelity Card

Ogni L. 10.000 di spesa un buono risparmio da incollare sulla tua tessera fedeltà.

Rispedisci a Queen la tessera completata, riceverai un gioco a tua scelta in Regalo!! IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO"

TITOLO	PC3	AMIGA
FORMULA 1	*	59.900
FREDDY PHARKAS	119.900	.....
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO	TEL.	.....
FRONTIER - ELITE II	* 99.900	79.900
FURY OF THE FURRIES	* 89.900	79.900
GABRIEL KNIGHT	* 119.900	.....
GARY GRISBY	139.900	.....
GATEWAY II - HOMEWORLD	109.900	.....
GEAR WORKS	* TEL.	.....
GLOBAL DOMINATION	* 109.900	99.900
GLOBDULE	*	69.900
GNOME ALONE	59.900	49.900
GOAL (KICK OFF III)	79.900	69.900
GOBLINS III	* 109.900	89.900
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	.....
GUNSHIP 2000	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	69.900	.....
HARRIER SUPER VGA	* TEL.	.....
HIRED GUNS	* 89.900	79.900
HUMAN RACE	TEL.	TEL.
HUMANS 2 - JURASSIC LEVEL DATA DISK	* 39.900	39.900
HUMANS 2 - JURASSIC LEVEL	* 59.900	59.900
IMPERIAL PURSUIT (X - WING DATA DISK)	79.900	.....
INCA II	* 139.900	.....
INCREDIBLE TOONS	* 119.900	.....
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	119.900	119.900
INDY CAR RACING	* 99.900	.....
INNOCENT UNTIL CAUGHT	* 99.900	89.900
JACK THE RIPPER	* TEL.	.....
JET STRIKE	*	59.900
JURASSIC PARK	* 79.900	59.900
K 240	.....	TEL.
KASPAROV'S CHESS	139.900	.....
KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER	* TEL.	TEL.
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI	.....	TEL.
KINGMASTER	* 99.900	99.900
KINGS RANSOM	* TEL.	.....
KIT VICIOUS	*	TEL.
KRUSTY'S FUN HOUSE	* 69.900	59.900
LANDS OF LORE	* 99.900	.....
LARRY 5 (ITA)	* 99.900	.....
LARRY 6 (ING.)	* 139.900	.....
LAST ACTION HERO	*	TEL.
LATE NIGHT SEXY TV SHOW	* 99.900	89.900
LEGACY OF SORASIL	* TEL.	TEL.
LEGEND 2 (SON OF THE EMPIRE)	* TEL.	.....
LEGEND OF KYRANDIA	89.900	89.900
LEGENDS OF VALOUR	109.900	109.900
LION HEART	*	59.900
LITIL DEVIL	* 89.900	TEL.
LIVING PINBALL	* TEL.	TEL.
LOST IN TIME	139.900	.....
MAGIC BOY	* 59.900	59.900
MANCHESTER UNITED PR. L. CH	* TEL.	TEL.
MASTER OF ORION	* 139.900	.....
MEAN ARENAS	*	59.900
MERCHANT COLONY	* 59.900	48.900
MERCHANT PRICE	* 119.900	.....
METAL AND LACE: BATLE OF ROBO	* TEL.	.....
METAMORPHOSIS	*	TEL.
MICROMACHINES	*	TEL.
MIG 29	79.900	.....
MONKEY ISLAND 2	119.900	119.900
MORPH	* TEL.	59.900
MORTAL KOMBAT	* 79.900	69.900

TITOLO	PC3	AMIGA
MR NUTZ	*	TEL.
NAPOLEONICS	79.900	79.900
NASCAR	49.900	39.900
NFL COACHES CLUB FOOTBALL	119.900	.....
NHL HOCKEY	139.900	.....
NICKY 2	*	TEL.
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	89.900	59.900
NIGHT SHIFT	* 79.900	79.900
NIGHTFORCE	* 69.900	.....
ONE STEP BEYOND	49.900	49.900
OSCAR (TROLLS 2)	* 69.900	59.900
OVERDRIVE	.....	69.900
PATRIOT	109.900	.....
PC AEREO	149.900	.....
PC ASTROLOGIA	149.000	.....
PC AUTO	99.900	.....

TITOLO	PC3	AMIGA
PC COSMOS	99.900	.....
PC ECOLOGIA	149.900	.....
PC METEO	149.900	.....
PC UOMO	99.900	.....
PFS FOOTBALL PRO 93	* 119.900	.....
PINBALL DREAMS	* TEL.	.....
PIRATES GOLD	* 139.900	.....
PLAYBOY ELECTRONIC D. B.	* 119.900	.....
PLAYROOM	* 69.900	79.900
POLICE QUEST IV	* 119.900	.....
PREMIER MANAGER 2	* 89.900	89.900
PRIME MOVER	.....	59.900
PRINCE OF PERSIA 2	119.900	.....
PRIVATEER	139.900	.....
PRIVATEER S.A.P.	69.900	.....
PROJECT X	.....	39.900
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER)	* TEL.	.....
QUATERPOLE	* TEL.	.....

"VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI CD ROM E CD 32"

TITOLO	PC3	AMIGA
QUEST FOR GLORY IV	* 119.900	.....
QWAK	.....	39.900
RAGS TO RICHES	* TEL.	.....
RAILROAD TYCOON DELUXE	* TEL.	.....
RALLY	* 89.900	TEL.
RAMPART	79.900	.....
REACH FOR THE SKIES	99.900	89.900
REACH OUT FOR GOLD	*	TEL.
REALMS OF DARKNESS	* TEL.	TEL.
RED CRYSTAL	* TEL.	.....
RETEE 2	* 69.900	59.900
RETURN OF THE PHANTOM	129.900	.....
RETURN TO ZORK	* TEL.	.....
RINGWORLD	109.900	.....
RISE OF THE ROBOTS	* TEL.	TEL.
ROBOCOP 3	79.900	59.900
RULES OF ENGAGEMENT 2	119.900	99.900
RYDER CUP	* 79.900	TEL.
SAM & MAX HIT THE ROAD	* 119.900	.....
SEAL TEAM	139.900	.....
SEEK AND DESTROY	*	59.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	79.900	69.900
SEVENTH SWORD OF MENDOR	* TEL.	TEL.
SHADOW CASTER	* 139.900	.....
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS	* TEL.	.....
SILVERBALL	* 89.900	.....
SILVERSEED (D. DISK DI SERPENT ISLE)	69.900	.....
SIM CITY 2000	* TEL.	.....
SIM CITY DELUXE	*	99.900
SIM FARM	* 89.900	.....
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	* 99.900	89.900
SKATE OR DIE	* 79.900	.....

TITOLO	PC3	AMIGA
SLEEPWALKER	59.900	49.900
SOCCER KID	*	59.900
SPACE HULK	79.900	99.900
SPACE QUEST IV	99.900	.....
SPACE QUEST V (ITA)	* 109.900	.....
SPEAR OD DESTINY	* TEL.	.....
SPEED RACER	* 109.900	.....
STAR REACH	* TEL.	.....
STAR TREK	*	TEL.
STAR TREK 2 - JUDGEMENT RITES	* TEL.	.....
STAR WAR CHESS	* 129.900	.....
STARDUST	*	TEL.
STARLORD	* TEL.	.....
STREET FIGHTER 2	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER	149.900	.....
STRIKE COMMANDER T.OP.	69.900	.....
STRIKER - WORLD SOCCER	* 69.900	.....
STRIKER 2	*	TEL.
STRIP POKER LIVE	59.900	59.900
STRONGHOLD	109.900	.....
STUNT ISLAND	129.900	.....
SUBWARS 2050	* 139.900	.....
SUPER STRIKE COMMANDER	* 139.900	.....
SUPER VGA HARRIER	* 99.900	.....
SUPERFROG	*	79.900
SURF NINJAS	* TEL.	TEL.
SYNDICATE	109.900	89.900
SYNDICATE DATA DISK AMERICAN REVOLT	* TEL.	.....
T.F.X.	* 119.900	.....
TENSAI	* TEL.	TEL.
TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME	* 79.900	69.900
TERMINATOR 2029	119.900	.....
TERMINATOR RAMPAGE	* TEL.	.....
TERROR OF THE DEEP	* TEL.	.....
THE BLUE & THE GRAY	* 109.900	.....
THE COMPLETE CHESS S	* 89.900	.....
THE DIG	* TEL.	.....
THE ELDER SCROLLS: THE ARENA	* TEL.	.....
THE HAND OF FATE	* TEL.	.....
THE LOST VIKINGS	79.900	69.900
THE LOTUS TRILOGY	*	59.900
THE SECOND SAMURAI	*	TEL.
THE SETTLERS	* TEL.	89.900
THE SHADOW OF YSERBIUS	* 119.900	.....
THEATRE OF DEATH	.....	59.900
TIE FIGHTER	* TEL.	.....
TIM TOONS	* TEL.	.....
TORNADO (ITA)	* 99.900	89.900
TORNADO MISSION DISK	* 59.900	.....
TOTAL CARNAGE	* TEL.	TEL.
TRADERS	* TEL.	TEL.
TREASURE IN THE SILVERLAKE	* TEL.	.....
TROODLERS	TEL.	.....
TURRICAN 3	*	69.900
TWILIGHT 2000	*	79.900
ULTIMA UNDERWORLD II	139.900	.....
ULTIMA VII - PART II - SERPENT ISLE	139.900	.....
ULTIMA VIII: PAGAN	* TEL.	.....
UNLIMITED ADVENTURES	* TEL.	.....
UNNATURAL SELECTION	* TEL.	.....
URIDIUM 2	*	69.900
V FOR VICTORY IV	139.900	.....
WACKY FUNSTERS	TEL.	.....
WALKER	.....	69.900
WAR IN THE GULF	89.900	89.900
WARLORDS II	129.900	.....
WATERWORLD	.....	TEL.
WHEN TWO WORLDS WAR	109.900	99.900
WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO?	* 109.900	.....
WING COMMANDER	49.900	89.900
WING COMMANDER ACADEMY	109.900	.....
WING COMMANDER II	119.900	.....





WINTER OLYMPICS	* 99.900	89.900
WIZ 'N LIZ	*	69.900
WONDER DOG	*	59.900
WOODYS WORLD	.....	69.900
WORLDS OF LEGENDS	69.990	69.900
WW II: BATTLE OF SOUTH PACIFIC	* 119.900	.....
X - WING	139.900	.....
XENOBOTS	79.900	.....
YO! JOE!	69.900	69.900
ZOOL	79.900	49.900
ZOOL 2	*	59.900

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

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

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL
211503732

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

ORDINARE È FACILE

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

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE L.....7.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE L.....13.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. L.....20.000

CV TOTALE L.....

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP, CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

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

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

DIRETTORE RESPONSABILE
Pierantonio Palerma

COORDINAMENTO TECNICO E REDAZIONALE:
Maurizio Miccoli

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

SEGRETERIA DI REDAZIONE E COORDINAMENTO ESTERO
Loredana Ripamonti

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Marino Corti

COORDINAMENTO GRAFICO
Marco Passoni

HANNO COLLABORATO:
Deniz Ahmet, Federico Croci, Gary Lord, Marco Mazzocchi, Massimo Torriani, Paul Rand, Rik Skews

PRESIDENTE
Peter Tordoir

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

AMMINISTRATORE DELEGATO
Luigi Terraneo

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

PUBLISHER AREA CONSUMER
Edoardo Belfanti

COORDINAMENTO OPERATIVO
Antonio Parmendola

PUBBLICITA'
Donato Mazzarelli Tel. (02) 66034246

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

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

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

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

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

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

STAMPA
IN.PRINT - Settimo Milanese (MI)

DISTRIBUZIONE
Sodip-Via Bettola, 18
20092 Cinisello B. (MI)
Autorizzazione del tribunale di Milano n°445 del 16/12/1978 - Spedizione in abbonamento postale/50

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

CSST

Associato a:
Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

La tiratura e la diffusione di questa pubblicazione sono certificate da Reconta Ernst & Young secondo Regolamento CSST.
Certificato CSST n. 655 del 30/9/93 relativo al periodo luglio '92/ giugno '93.
Tiratura media 38.612
Diffusione media 20.209

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

SOMI

8
MAILBAG
Marcooooo!!! Vieni subito a svuotare la vaschetta dalla posta! E vedi di non inventarti qualcosa di nuovo anche questo mese! Incredibile, non riesco più a leggere tutte le lettere che arrivano: sono veramente tante... Non dimenticatevi "l'appendice" a fine rivista.

18
NEWS
E' vero sono poche, ma ormai è difficile che nel corso del mese le "news" non diventino già "olds"; comunque Fabio si è rifatto più avanti...

20
PREVIEW
La legge del 16 è stata rispettata anche questo mese: missione compiuta!



ALIEN VS. PREDATOR	34
BATTLECORPS	33
BREACH 3	20
C.J. ELEPHANT FUGITIVE	22
DETROIT	21
DROP ZONE	24
EXCELLENT DIZZY	22
IN EXTREMIS	30
MAD DOG McCREE	28
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	28
MICRO MACHINES	23
SOULSTAR	29
SPACE ACE	32
TENNIS ALL-STARS	24
THEME PARK	27
VIRTUA RACING	26



106
SPECIALE FIERA
LAS VEGAS 2!!! A dire il vero con il materiale a nostra disposizione potremmo andare avanti per qualche altra puntata...

112
SPECIALE FIERA 2
SALONE DEL GIOCATTOLO: finalmente si gioca a qualcosa di diverso! Siamo stufi di lavorare sui videogiochi!

114
PLAYMASTER
Beh, Gabrio, tredici pagine non ti bastano? Così impari a scrivere così tanto su Dragon's Lair!

128
FAR OUT
Se avevate dei dubbi sulla "bellezza" di Massimo ora potrete levarveli definitivamente!

132
KILLED GAMES

139
PINBALL WIZARD
Ogni promessa è debito: all'ultimo minuto è arrivata anche questa pagina (adesso sapete di chi è la colpa se CVG esce in ritardo!).

140
ZIBALDONE LUDICO
Il nostro mercatino ha preso il volo e mi sa tanto che sul prossimo numero non basteranno due pagine!

141
HOT-LINE
Ricordatevi il numero magico, e rammentatevi che dovete telefonare giovedì, non più mercoledì (altrimenti Gabrio come fa a vedere le partite di Coppa?)

142
BOARD GAMES
Massimo, non sei più l'ultimo, così la

MARIO

MARZO 1994 35

smetterai con la solita tiritera "gli ultimi saranno i primi"!

146 NEXT MONTH

Forse, ma forse... cosa vi aspetta il mese prossimo!

38 REVIEW

Cosa vuol dire "vai di grabbaggio"? Ma siamo impazziti? Recensioni di 4-5 pagine? Ma chi sono, Babbo Natale? Per colpa vostra ho dovuto reintrodurre i "quartini"!

3DO



DRAGON'S LAIR 38
TOTAL ECLIPSE 42



AMIGA

ALIEN BREED S.E. 65
ASSASSIN S.E. 65
JETSTRIKE 46



PROJECT X S.E. 64
QWAK 64

AMIGA 1200

THE CHAOS ENGINE 54

CD 32

SEEK AND DESTROY 66

CDI

CAESARS WORLD OF BOXING 52

GAME BOY

BATMAN T.A.S. 82
SPIDER MAN & X-MAN 80
ULTRA GOLF 76



GAME GEAR

DEEP DUCK TROUBLE 78
DINOBASHER 81
FIRE AND ICE 81
MICRO MACHINES 81



MEGA CD

GROUND ZERO 92

MEGA DRIVE

ART OF FIGHTING 102
CHUCK ROCK 2 85
HAVOC 86
SONIC 3 94



PC

ARCADE 104
DOOM 50



FLIGHT SIMULATOR 5 45
GABRIEL KNIGHT 53
SIM CITY 2000 56



POLICE QUEST IV 41
STAR TREK 2 63

PC CD-ROM

LAWNMOWER MAN 58

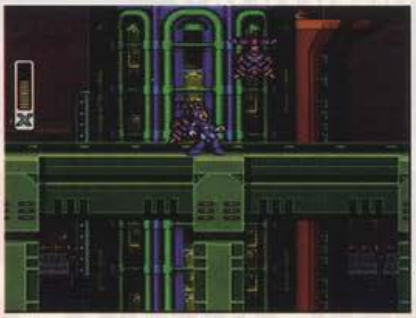


PC ENGINE

DRACULA X 60

SUPER NES

EEK THE CAT 84
LETHAL ENFORCERS 100
MEGA MAN X 97



NBA JAM 68
R-TYPE 3 89
SKY BLAZER 90
TWINBEE RAINBOW BELL ADVENTURE 88

LA NUOVA PAGELLA

100%!!! Anzi, 148%!!! Pensate che stia dando i numeri? No, vorrei soltanto ricordarvi che stiamo migliorando anche nella programmazione e siamo riusciti a tener fede anche a tutte le anticipazioni del numero scorso; addirittura siamo andati oltre, aggiungendo 16 pagine (provate a contare quante sono "nette", cioè senza pubblicità!) per pubblicare tutto, o quasi, il materiale a nostra disposizione! Ma non voglio rubarvi altro tempo se non quello necessario per dare il benvenuto a un nuovo redattore: Giampaolo Moraschi. Anche questo è un segnale del nostro costante sforzo per rendere sempre più bella la nostra e vostra rivista! Buon divertimento!

MAURIZIO MICCOLI

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.

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!

LE ICONE DI C+VG

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

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

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

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

L'EQUALIZZATORE

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

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

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

ACCATTATEVILLO!

JOYSTICK fun

PRESENTA

ORGANIZZAZIONE A CURA DI DK8



FIFA® INTERNATIONAL SOCCER

IL CAMPIONATO

SINGOLO E A COPPIE

Il campionato comincerà sabato 9 aprile 1994, alle ore 14.30, e avrà luogo presso:

Birreria Uno
v.le Pasubio, 14 (MI)
Foro Bonaparte, 59 (MI)
Telefono: 02/6592164

La finale avrà luogo presso il Palazzo delle Stelline (C.so Magenta, 62 – MI)

Autorizzazione Ministeriale Richiesta

PRIMO PREMIO
(PER IL SINGOLO)

VIAGGIO PER 2 PERSONE NEGLI STATI UNITI PER ASSISTERE AI MONDIALI DI CALCIO

In occasione del grande campionato di FIFA INTERNATIONAL SOCCER® Joystick Fun promuove questa incredibile offerta:



A SOLE LIRE 99.000!!

In regalo a tutti gli iscritti una **TESSERA SCONTO 10%** valida su tutti i prodotti in vendita

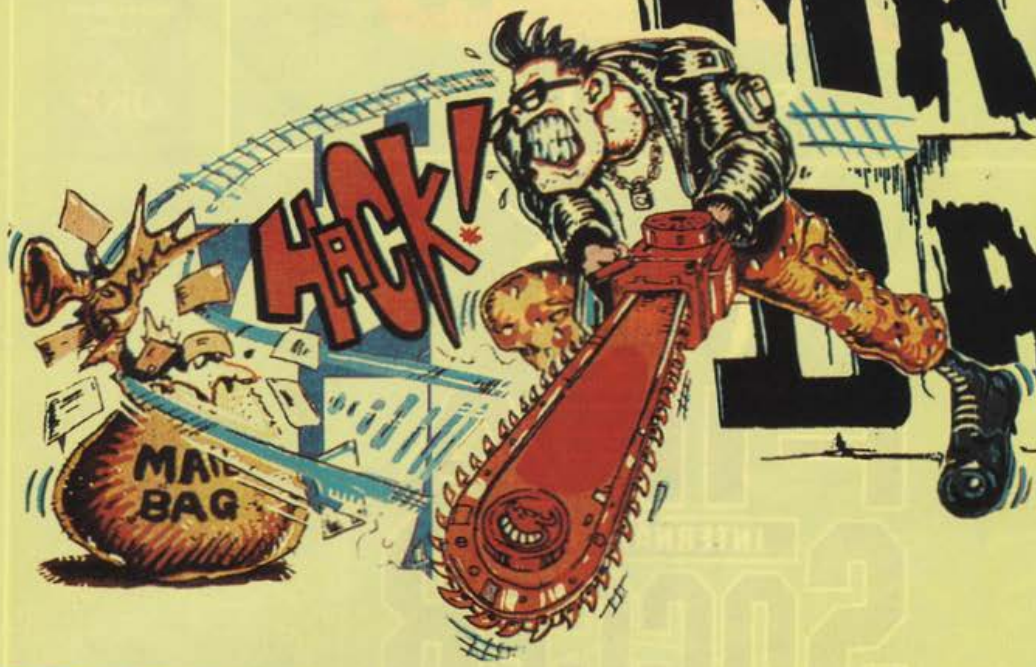
JOYSTICK fun

L'APPUNTAMENTO FISSO CON IL FUTURO

Iscrizioni e informazioni presso Joystick Fun – via Lorenteggio, 38 – Milano
Telefono: 02/48952821 – 4232606

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

MAIL BAG



Ohibò, adesso dovrei trovare un filo conduttore per questo numero della posta di CVG e spiegarvelo in parole dotte...in sintesi l'introduzione di una posta dovrebbe essere questo (lo so che è terribilmente simile, se non identico all'editoriale di Maurizio del numero scorso, ma sono in tremendo ritardo con la consegna e ho Maurizio che mi alita sulle spalle) (LA POSTAAAAAA! ndMaurizio). A parte gli scherzi, devo dire che le lettere continuano ad arrivare sempre più numerose e ha ottenuto grande successo anche la nuova iniziativa (lo Zibaldone Ludico). Per il resto si segnala una posta abbastanza varia come temi trattati e... che altro dire, continuate così, ne vedremo delle belle! Ricordatevi di scriverci a:

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

MARCO



COLAZIONE A FRITTOLE

Caro Simon (aaargh, non mi chiamo Simon! ndMarco) ho pensato a lungo se rispondere alla lettera di Luciano Bazzotti, perché penso che uno che ragiona come lui sia meglio ignorarlo, ma alla fine ho deciso di farlo per far notare tutte le cavolate che ha scritto. Premetto che sono un grande appassionato di Street Fighter 2 (anche se non lo ritengo il più grande gioco di sempre), e questo è sicuramente un altro motivo per il quale gli ho risposto. Nella sua lettera lui si lamenta di tutto il fanatismo con il quale si tratta e si parla di SF2, e, se posso dargli ragione quando parla delle spille, dei pupazzetti ecc..(anche secondo me tutte cavolate commerciali), non posso essere d'accordo quando dice che SF2 è valido solo tecnicamente, ma non ha niente in più degli altri (questo non lo ha detto ma lo ha fatto capire). Il motivo per cui non sono d'accordo è che se SF2 non avesse nulla più dei suoi cloni, sul piano della giocabilità, la gente lo avrebbe già lasciato perdere in favore di altri giochi (Fatal Fury 1 e 2, Art of Fighting, Mortal Kombat 1 e 2) migliori tecnicamente, e di conseguenza non avrebbe ottenuto tutto quel successo

C'è del nuovo a MILANO.

Un grande magazzino sotterraneo. Una grande esposizione. Dove trovare tutte le novità dal mondo. Dove confrontare e confrontarsi. Insieme. A piazza LIMA, MM1 LIMA, angolo via PLINIO, nella via Aldrovandi, da oggi

VIDEOGAMES
CD ROM
per PC
Macintosh
Amiga
VIDEOGIOCHI
per CONSOLLE
BOARDGAMES
G. DI RUOLO
MINIATURE

C'è il nuovo PERGIOCO

PERGIOCO **MILANO** MM1 Cordusio
via San Prospero 1

PERGIOCO **MILANO** MM1 Lima
via Aldrovandi

PERGIOCO **ROMA** Metro Ottaviano
via Degli Scipioni 109 -111

PERGIOCO **MILANO** vendita telefonica
consegne in tutta Italia
nuovo recapito telefonico 02 / 29.52.42.56

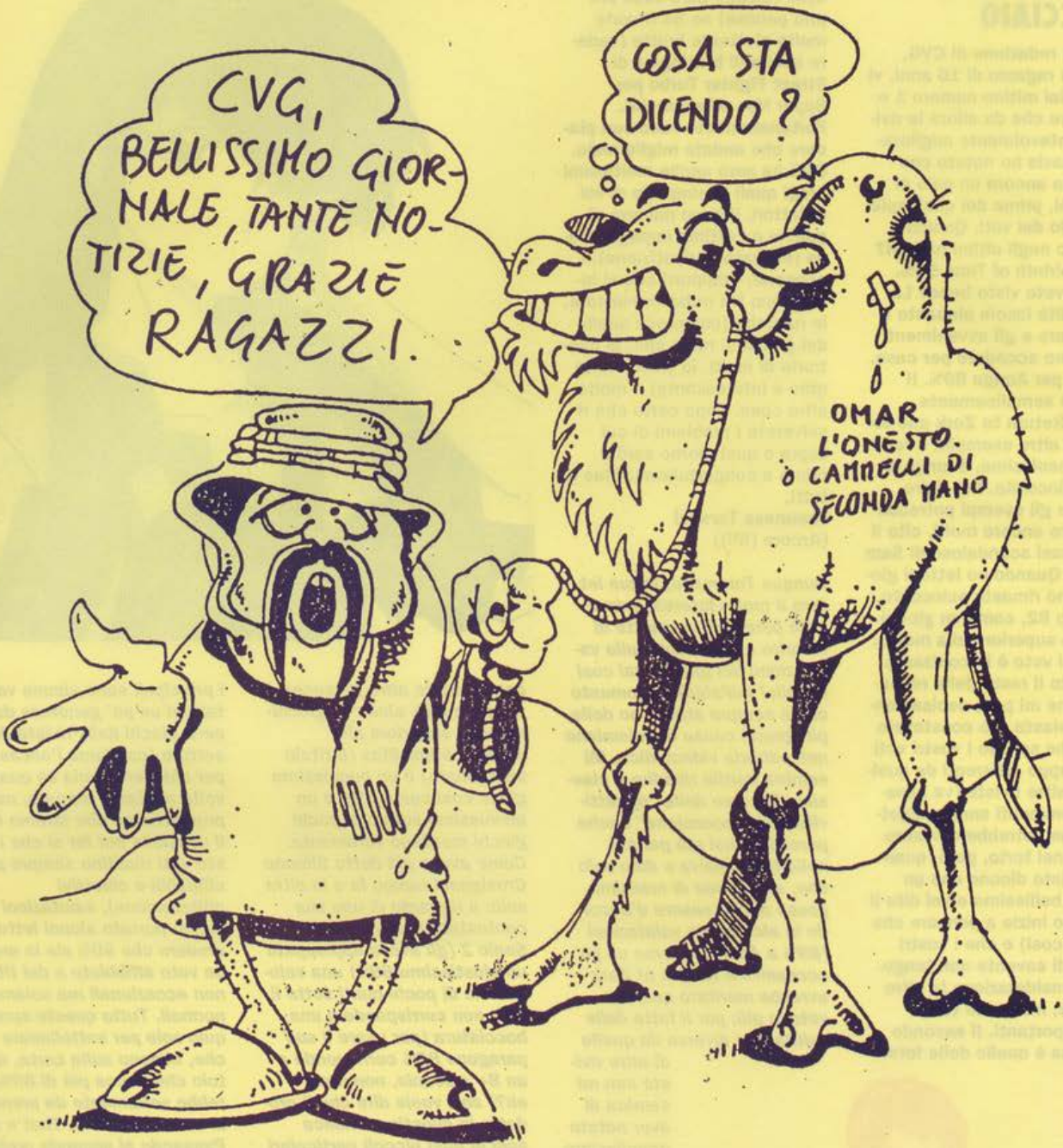
né in sala né sullo Snes. Ma se questa ipotesi non si è avverata è logico che SF2 abbia qualcosa più degli altri, e questo qualcosa è senza dubbio la giocabilità. Passando alle cavolate che ha scritto, vorrei chiedergli quale negozio vendeva SF2 a 250000, forse il negozio "da Mario il divertimento è vario", (e perché non "da Luigi te la spassi se bigi" ndFabio) visto che io l'ho pagato 160000 (ti consiglio di usare dati veri quando vuoi convincere qualcuno), e ti informo che non ho comprato la versione turbo in attesa della conversione della nuova versione da sala che ha otto personaggi selezionabili più di SF2 ed è quindi quasi un gioco nuovo. A proposito del fatto che la gente compra tutte le versioni di SF2 che escono, cosa questa che sembra contrariarlo, mi chiedo perché non "apre gli occhi" anche a chi compra le varie versioni di Nhl Hockey, John Madden, Sonic o di tutti gli altri platform tipo Bubsy, Tiny Toons, Addams Family che le software house continuano a proporci uno uguale all'altro. Forse solo perché lo scopo della sua lettera era quello di sfogarsi abbattendo un mito (come molti stanno facendo, ingiustamente e spesso per motivi stupidi, anche con Goal). Inoltre, in riguardo al fatto che la Capcom stia spendendo tempo e denaro solo per i seguiti di SF2, volevo farti notare che la Capcom dopo SF2 per Snes ha fatto uscire giochi come Final Fight 2, Magical Quest, Aladdin e sta programmando MVP Football, Eye of the Beholder, Super Mega Man e Breath of Fire più altri giochi per Nes e Gameboy, quindi non mi pare che quanto tu dici sul fatto che a loro convenga fare solo seguiti di SF2 sia vero, e penso che se la Capcom non ha mai programmato un gioco di calcio è perché non vuole, non perché non ha i soldi o il tempo (a proposito di calcio, la Capcom ha annunciato l'uscita di Super Mega Man Soccer, speriamo in bene...ndMarco). Altra cosa che mi ha fatto arrabbiare nella sua lettera è il collegamento tra ragazzi che comprano SF2, ragazzi che cantano con il karaoke (che schifo!) e discotecari che ascoltano solo techno (bleargh!), un collegamento che esiste solo nella sua testa, visto che io (a proposito, ho 15 anni, un Amiga e uno Snes) ascolto metal in tutte le sue forme da 3 anni, odio il karaoke e la techno, non andrò mai in discoteca, eppure gioco ogni giorno a SF2. Chiudo dicendo la mia sui giochi "tosti e originali": a me piacciono Sim City e Lemmings, ma tu non puoi dire che SF2 è Karate Champ con qualche mossa in più, cioè minestra riscaldata, e dire che Day of the Tentacle è originale, perché DOTT, pur essendo tosto quanto vuoi, è solo Maniac Mansion (vecchio di aaaanni) con grafica rifatta e più vasto, minestra riscaldata. Fidati.

STEFANO RATTIN

P.S. Simon (basta, mi chiamo Marco ndMarco) o chi cura la posta (così va già meglio ndMarco), vorrei supplicarti di dedicare lo spazio che usi per "chi fa da sé fa per tre" ad altre lettere e ridurre lo spazio delle recensioni dei lettori ad un box dove scrivi solo i nomi dei migliori (già fatto ndMarco).

Dunque, dunque caro Stefano, non mi pare proprio che l'intento di Luciano fosse quello di "distruggere un mito" (come lo definisci tu, secondo me il picchiaduro più bello è IK+) (ti ricordi Marco le mazzate che ci tiravamo vero? ndFabio) o di sottolineare che il titolo Capcom non ha nessuna caratteristica in più rispetto agli altri beat'em up, quanto quello di evidenziare la situazione attuale dell'industria videoludica e penso che abbia scelto come esempio Street Fighter 2 proprio perché il genere dei picchiaduro





è quello che, attualmente, sta riscuotendo i maggiori consensi e vede la produzione di titoli procedere a ritmo incalzante con cloni su cloni che escono ogni mese. Effettivamente questo non è l'unico caso dato che, come dici tu, le varie software house creano anche platform game che altro non sono che fotocopie rimesse un po' a nuovo di vecchi giochi differenziati solo da piccole aggiunte o variazioni grafiche e sonore. Perché questo? Perché l'originalità è difficile da trovare ed è anche un "rischio" che molte software house, spesso, non vogliono correre: un gioco nuovo, mai visto, con un concept innovativo può rivelarsi sì un capolavoro, ma anche un buco colossale, quindi preferiscono battere il ferro finché è caldo (d'altra parte il loro scopo è quello di guadagnare soldi), sfruttare il successo di un genere finché dura (in questo caso i beat'em up),... tanto qualche copia la venderanno lo stesso! In effetti l'accusa di Luciano andrebbe generalizzata a tutti quei videogiocatori che continuano a comprare giochi identici a prescindere dal genere (un grosso problema è che se in molti casi non si comprassero questi "cloni" si correrebbe il rischio di non trovare nessun game con cui giocare; è vero, la creatività umana non ha limiti, ma ora il peso di 15 anni di video games comincia a farsi sentire. ndFabio). Per concludere devo farti un piccolo appunto; rileggendo la lettera di Luciano Bazzotti non mi è sembrato che affermasse che chi gioca a Street Fighter 2 ascolti la techno o ami il karaoke, ma ha semplicemente paragonato il successo dilagante del titolo Capcom con il successo di queste altre due cose. Correggimi se sbaglio. Un saluto e ti invito a riscriverci. Ciao.

JEEG ROBOT D'ACCIAIO

Egregia redazione di CVG, sono un ragazzo di 16 anni, vi seguo dal mitico numero 1 e devo dire che da allora la rivista è notevolmente migliorata. Tuttavia ho notato che presenta ancora un paio di problemi, primo dei quali spicca quello dei voti. Qualche esempio negli ultimi numeri? The Labirinth of Time 95%. Ma lo avete visto bene? La giocabilità lascia alquanto a desiderare e gli avvenimenti sembrano accadere per caso. Alien 3 per Amiga 89%. Il gioco fa semplicemente schifo, Return to Zork può essere un altro esempio: è realizzato benissimo, è lungo e molto giocabile. Per finire, sebbene gli esempi potrebbero essere ancora molti, cito il caso quasi scandaloso di Sam & Max. Quando ho letto il globale sono rimasto scioccato, 82. Dico 82, come un giochino poco superiore alla media. Inoltre il voto è in contrasto con tutto il resto della recensione che mi pare decisamente entusiasta. Ho constatato infine che spesso i vostri voti sono troppo differenti da quelli delle altre riviste (va bene che i commenti sono soggettivi e che potrebbero essere gli altri nel torto, però, quando 4 riviste dicono che un gioco è bellissimo e voi dite il contrario inizio a pensare che non sia così) e che i vostri globali di sovente non tengono in considerazione le altre voci che, malgrado tutto, sono importanti. Il secondo problema è quello delle foto: a parte quelle inerenti ai portatili (alcune però sono proprio penose) ne ho trovate molte piuttosto brutte (vedere quelle di Mazinga e di Street Fighter Turbo per Super Nes ad esempio). Fortunatamente vedo con piacere che andate migliorando. CVG ha però anche moltissimi pregi quali la simpatia di voi redattori, il buon numero di pagine e l'ottima impaginazione (scusate la ripetizione), i concorsi, i rapporti che si instaurano tra redattore-lettore, le rubriche (compresa quella dei giochi di ruolo che, al contrario di molti, io trovo molto utile e interessante) e molte altre cose. Sono certo che risolverete i problemi di cui sopra e quel giorno sarò il prima a congratularmi. Ciao a tutti.

Tommaso Teruzzi
(Arcore (Mi))





Dunque Tommaso, la tua lettera è molto interessante e utile perché ci permette di chiarire alcuni punti sulla valutazione dei giochi (vai così fratello! ndFabio), argomento che è sempre stato uno delle più grandi cause di polemiche nell'editoria videoludica. Mi sembra inutile ribadire il classico discorso della "oggettività delle recensione" anche perché ne hai già parlato nella tua missiva e dico solo che, se in linea di massima posso anche essere d'accordo in alcune tue valutazioni (89% a Alien 3 è forse un po' eccessivo e Return of Zork avrebbe meritato qualche voto in più; per il fatto delle valutazioni diverse da quelle di altre riviste non mi sembra di aver notato grandissime discrepanze, e comunque noi scriviamo solo quello che pensiamo e non ci basiamo sulle opinioni degli altri) sono rimasto un po' perplesso quando ho letto cosa tu (e con te molte altre persone) ritieni per 82% cioè "un giochino poco superiore alla media". Sam&Max (il titolo incriminato) è un buonissimo gioco così come 82% è un buonissimo voto che pochi giochi meritano veramente. Come aveva già detto Simone Crosignani tempo fa e in altra sede a riguardo di una sua contestata recensione di Sonic 2 (gli aveva appioppato un giustissimo 89%) una valutazione di pochi punti sotto il 90% non corrisponde a una bocciatura (per usare il suo paragone 82% corrisponde a un 8+ a scuola, non male eh?) anzi vuole dire che il prodotto in questione manca solo di quei piccoli particolari che differenziano un capolavoro da un buon titolo. Mi rendo conto però, parlando con alcuni negozianti di Milano e sentendo alcuni ragazzi che si è creata una sorta di "sindrome da 90%" (e no ragazzi, così non va bene: adesso mi rubate anche gli argomenti per i miei editoriali! E adesso io cosa scrivo? ndMaurizio), ovvero che se un gioco non ha beccato almeno questo voto non deve neanche essere preso in considerazione. Ad alimentare questa "sindrome" ci sono vari fattori, tra i quali i principali sono alcune valutazioni un po' generose date a certi giochi dalle riviste del settore (cogliamo l'occasione per chiedere venia se qualche volta abbiamo toppato, ma vi promettiamo che faremo tutto il possibile per far sì che i nostri voti risultino sempre più affidabili e obiettivi ndRedazione), valutazioni che hanno portato alcuni lettori a credere che 80% sia la media, un voto affibbiato a dei titoli non eccezionali ma solamente normali. Tutto questo sproloquio solo per sottolineare che, almeno sulla carta, un titolo che becca più di 80% sarebbe seriamente da prendere in considerazione. That's all. Passando al secondo problema da te evidenziato, cioè le foto: devo dire che per queste ultimamente stiamo sperimentando nuove tecnologie e penso che già da questo mese si dovrebbe notare un leggero miglioramento, soprattutto nelle immagini riguardanti i computer e le console non portatili. Per Game Boy, Game Gear e Lynx la situazione è più complessa e di soluzione meno immediato; cercheremo comunque di fare del nostro meglio. Ti ringrazio per i complimenti e ti invito a riscriverci.

STATE OF THE ART

Clamoroso! Street Fighter 2 non è più primo nella nostra classifica; ha abdicato in favore di... Virtua Racing. Il beat'em up Capcom non ha infatti ricevuto molti voti, così come Formula 1 Grand Prix della Microprose che perde una posizione in favore di Fatal Fury 2. Entrano in classifica anche Sensible Soccer e il classico della Origin, Ultima Underworld 2; mi stupisce il fatto che nessuno abbia ancora votato Dungeon Master, capostipite dei moderni giochi di labirinti. Guadagnano una posizione Elite e Mortal Kombat (io continuo a non capire come si faccia a votarlo comunque, de gustibus...) ci lascia Defender (su Maurizio, non piangere) e Impossible Mission mentre rimangono stabili lemmings e Tetris. Mi raccomando, continuate a votare.

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

PIPE DREAM

Cara redazione di CVG, sono un ragazzo di 17 anni, possiedo un Amiga 500, un mitico Commodore 64 e un Lynx e posso vantarmi di seguirvi fin dal primo numero. Avrei voluto scrivervi tante volte, ma vuoi per pigrizia, vuoi perché non ho tempo, non l'ho mai fatto. Questo mese però è tutto cambiato. Apro la rivista appena comprata e mi dirigo verso la rubrica della posta. Leggo le varie missive e la mia attenzione si sofferma sulla lettera di Simon"Paul Belot"PG e Simone"Deejay Amiga" Stramondino; il mio primo pensiero è stato che avessero scritto un mare di cavolate. La rivista esce sempre verso il 6-7 del mese (tranne logicamente qualche mese in cui, per problemi vari, la si riesce a trovare in edicola solo qualche giorno dopo); se i redattori se ne vanno sono solo affaracci loro e comunque sono d'accordo sul fatto che conti la qualità e non la quantità. Per la faccenda dei box, penso che non sia necessario un radicale cambiamento perché altrimenti si finirebbe con una rivista schematica in cui, vista una pagina, viste tutte. Assurdo poi il discorso che fanno quando dicono che i vostri voti sono diversi da quelli di tutte le altre riviste. Ditemi una cosa: volete che le maggiori riviste del settore facciano una riunione per decidere che voto dare a un gioco in modo che comprare K, TGM o CVG sia indifferente? A me sembra un discorso nato da una mente malata. In ultimo il fatto che la redazione tratti male i lettori è una grossa, anzi enorme min...(cavolata, vero che volevi dire cavolata? ndFabio). Come ho detto all'inizio, seguo CVG dal primo numero e non ho mai visto una roba del genere. Ora, non che voglia screditare davanti a tutti le altre riviste, né sono stato pagato dalla redazione, ma provate a guardare un vecchio numero di "?" (che ne dite di un bel concorso sul nome che c'era al posto del punto di domanda? Il vincitore passerà una giornata con me. Come? Non vi attira l'idea! Peggio per voi! ndFabio) (quello subito dopo che avevano cambiato l'impostazione della rivista più o meno un anno fa): un ragazzo aveva osservato che le foto che apparivano sulla rivista erano, (e sono ancora) una ciofeca indescrivibile. Ebbene, chi curava la posta molto gentilmente gli ha risposto che doveva abituarsi a quelle che vedeva, perché non avevano intenzione di cambiare metodo. Io reputo questo

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

ORA C'E'

tips & tricks

TELEFONANDO ALLO

0056 914 526

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

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

PINK GOES TO HOLLYWOOD

Importato e distribuito da

HALIFAX

LA PANTERA ROSA HA COLPITO ANCORA !!

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

HALIFAX ti garantisce il prodotto originale.

TECMAGIK



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

Cynco



Cynco e' un marchio HALIFAX

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

HALIFAX

CENTRO ASSISTENZA TECNICA

Siamo lieti di comunicare a tutti i Sigg. Rivenditori che, oltre ad aver potenziato la nostra rete distributiva, dal 1° Febbraio 1994 é operativo il nuovo

CENTRO DI ASSISTENZA TECNICA QUALIFICATA

per intervenire e risolvere qualsiasi problema tecnico sulle apparecchiature della Vostra Clientela.

SEGA™ Master System™

MEGA DRIVE

SEGA™ GAME GEAR™

Nintendo®

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY™

PAL VERSION USA JAPAN

Per ulteriori informazioni rivolgersi a:

HALIFAX

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



un trattamento scortese; vi invito a trovarmi un esempio di comportamento simile sulle pagine di CVG e a renderlo noto con una lettera. E poi, ultima parte della mia posizione, perché vi lamentate se c'è una rubrica di GdR quando su altre riviste ci sono rubriche di cinema e di musica (ehm, vuoi dire che non è una buona idea quella che avevo io di fare una rubrica - non tutti i mesi - sui film e i dischi, o anche altri argomenti, legati ai videogiochi? ndMaurizio)? Adesso spiegatemi voi cosa c'entrano con i videogiochi. Questa è in conclusione la mia posizione. Adesso passiamo a quello che volevo dire io. Come tutti abbiamo notato il nostro caro Amiga sta andando un po' a rotoli. Di software non è che ne esca in grande quantità e quello che esce non riesce mai a convincere completamente (a parte Frontier: altro che 96%, 100%!!!). Non so perché ma sento che le software house stanno abbandonando il mercato Amiga per buttarsi su quello PC o delle console. Ma trovassero almeno una scusa decente, li potrei capire, però non venitemi a dire che è tutta colpa della pirateria, perché è molto più diffusa su PC e lo è anche sulle console, oppure che a volte non si riesce a convertire un gioco: mi sembra anche questa una scusa campata in aria, perché il parco macchine Amiga penso che attualmente eguagli, se non superi, quello dei PC (temo proprio di no. ndFabio). Esempio tipico: dove è finito Eye of the Beholder 3 per Amiga? Tutti dicevano che sarebbe uscito insieme alla versione PC ed esattamente nell'aprile 1993. Io non l'ho ancora visto, ma non ditemi che non si può convertire perché è una grossa sciocchezza.

Indirettamente vi pongo una domanda: uscirà mai questo gioco per Amiga? Ultima cosa: perché sia le recensioni che i trucchi per i giochi sono pubblicate in ordine sparso e non computer per computer, come del resto facevate prima? Così si contribuisce a rendere la rivista più chiara ma non schematica (non ci crederai, ma sei l'unico lettore che se ne è accorto ndMarco) . Adesso passo ai saluti perché mi rendo conto di essermi dilungato. Spero nella pubblicazione anche se con la fortuna che ho ne dubito.

Renato Seghieri

Allora Renato, grazie per la tua difesa (tra l'altro ce la stiamo mettendo tutta per riuscire a far uscire CVG ai primissimi del mese); passo subito all'argomento principale della tua lettera, ovvero la carenza di software per Amiga. Innanzitutto devo dire che il numero di giochi che escono ogni mese per Amiga non mi sembra così basso (non siamo certamente ai livelli di 3-4 anni fa quando uscivano tantissimi titoli) anche se la diminuzione è evidente ed è dovuta a vari fattori che possono essere individuati nel progressivo affermarsi delle console come macchine da gioco e, anche se tu non sembri molto convinto, dalla pirateria. Per le software house è infatti più conveniente economicamente dedicarsi alla produzione di giochi per console sia per la maggiore diffusione di queste in tutto il mondo (non possiamo pensare all'Europa come unico mercato del videogame ma dobbiamo calcolare che l'Amiga è poco conosciuto in America, per non parlare poi del Giappone) sia perché non soffre della già citata pirateria. E' inutile nasconderlo, almeno 7 possessori di Amiga su 10 (e sono stato buono) non hanno neanche un titolo originale (Come sei disfattista, fratellino! Almeno uno: vi prego, ditemelo voi che avete almeno un gioco originale! ndFabio) e, partendo da questo presupposto, è stupido pensare che le software house continuino a produrre giochi per poi non trarne alcun vantaggio economico. Per PC la situazione è più rosea poiché la vendita di originali è senza dubbio maggiore senza contare poi che l'entry level di queste macchine si è notevolmente elevato in questi anni cosa che invece non è accaduta per Amiga che è rimasto a grandi linee lo stesso da quando vide per la prima volta la luce nel lontano 1985. Mi dispiace deluderti, ma non abbiamo nessuna notizia della conversione di Eye of the Beholder 3, forse perché la SSI non lo ritiene conveniente... chissà perché? Fatti risentire, ciao.

NDFABIO

Dear CVG, evito i meritati complimenti per non allungare troppo la missiva e vengo subito al dunque: 3DO vs Jaguar vs CD32. Ho avuto modo di provare tutte e tre le macchine sopracitate e devo dire che in effetti il 3DO è su un



altro pianeta rispetto alle altre due console (sono d'accordo con te. ndFabio) (ma quand'è che arriva quell'assegno della Matsushita? ndMaurizio), almeno da quanto mostrato dai primi giochi usciti per questa console. Cybermorph, benché sia tecnicamente incredibile (carino ndFabio), non vale niente in confronto a Crash'n'burn (i due giochi sono inclusi nella confezione) per non parlare del CD32 che, secondo me, la Commodore poteva anche evitare di lanciare (beh! Adesso non esageriamo! ndFabio). Poi quando ho visto Dragon's Lair su 3DO il mio cuore ha pianto (l'infarto ti verrà quando vedrai Total Eclipse! ndFabio), ricordando i bei momenti di qualche anno fa (ormai preistoria) quando passavo pomeriggi interi aiutando Dirk nel suo peregrinare nel castello di Singe (sigh). E poi che dire di Night Trap (3DO), un vero e proprio film interattivo che è stipato su due cd (peccato che sia molto film e poco interattivo. ndFabio)!!! Solamente ridicolo è Crescent Galaxy (Jaguar) sparatutto che non scalfisce neanche Thunderforce 3 (preferisco Spriggan del PC Engine ndFabio). Peccato che per giocare con la 3DO uno debba rapinare una banca (non è vero; basta che ti venda la villa in Costa Azzurra. ndFabio), però spero che questo gioiellino abbia il futuro che si merita, e che diventi veramente la prima console multimediale da casa (lo speriamo anche noi ndNoi).
Bye, bye from
DAVIDE "ZAK" MORETTO
(Torino)

Quella di Davide è la prima lettera che esprime abbastanza chiaramente il proprio parere sulle nuove tecnologie e mi sembra abbastanza evidente che le sue preferenze siano tutte a favore del 32 bit della Matsushita. Premesso che è effettivamente un po' troppo presto per confrontare le tre macchine, cercherò di esprimere un parere abbastanza attendibile con i dati a mia disposizione (ed anche a mia disposizione ndFabio). Da quello che si è potuto vedere sino ad ora le tre macchine hanno caratteristiche e problemi sostanzialmente diverse. Il CD32 (che è tra queste console quella che attualmente ha venduto di più) può essere considerato come un normale Amiga 1200 con un CD e un nuovo chip grafico (non sempre sfruttato al meglio), e anche se dispone di una grande quantità di giochi questi sono più che altro conversioni da titoli già disponibili per Amiga con un sonoro di qualità migliore. Le vere potenzialità del 32 bit di casa Commodore si potranno vedere solo quando verranno realizzati programmi dedicati esclusivamente a questa console; comunque sia credo che tra le 3 questa sia la più "debole". Per il Jaguar il problema è sostanzialmente diverso: la quantità di software è praticamente nulla (esistono solo due giochi, dei quali uno in omaggio con la console) e la loro qualità è discreta solo dal punto di vista tecnico, mentre la giocabilità (soprattutto in Crescent Galaxy) lascia alquanto a desiderare. Per conoscere le vere capacità del piccolo mostro di casa Atari dovremo anche aspettare di scoprire le vere specifiche tecniche dato che circolano insistenti voci che rivelano che in realtà il Jaguar non sarebbe la prima console a 64 Bit, bensì si tratterebbe di un 16 bit iperpompato con il solo chip video a 64 bit (le notizie a riguardo sono abbastanza attendibili, tanto è vero che una nota catena di distributori americani, la Wiz se non mi sbaglio, pubblicizza la macchina di casa Atari come una console "16 bit highgrade architecture"; inoltre resta ancora da capire quanto la decompressione dei dati delle cartucce incida poi sulle capacità di elaborazione della macchina e se Tom sia effettivamente un chip composto da 3 parti oppure un integrato multifunzione. ndFabio). La 3DO sembra senza dubbio la migliore del lotto (concordo pienamente ndFabio), anche perché supportata da numerosi sviluppatori (ci sono circa 300 case di software che hanno firmato accordi per la produzione di software per questo piccolo mostro) (andate a leggere le recensioni da Total Eclipse e Dragon's Lair su questo numero! ndFabio) anche se, come già più volte sottolineato, il suo prezzo non la rende abbordabile a tutti. Comunque sia mi sembra ancora un po' presto per dare dei giudizi definitivi, anche perché molto conterà da quanto verranno sfruttate le affettive capacità delle varie macchine anche perché senza un software adeguato pure la console più potente della terra non si rivela essere altro che un pezzo di plastica e silicio incapace di farci sognare.





IMPARA L'ARTE E METTILA DA PARTE

Per la serie "pochi ma buoni" l'appuntamento di questo mese con i vostri disegni. Le opere riportate su queste pagine sono state realizzate da Fabio Costantin, che ormai sta monopolizzando questo angolo (non che ci dispiaccia...anzi), da Leandro Domenicale (adesso esageri con questo Street Fighter 2! ndMaurizio), da XXXXX YYYYYYY e da Marco Mazzocchi (ma io questo l'ho già sentito da qualche parte...), più qualche assaggio dello humour inglese! Avanti ragazzi, non volete mica lasciare tutto l'onore (e l'onere) di rendere più colorato l'angolo della posta solo a questi eroi della matita, vero? Datevi da fare!

NEWS

ANCORA 32 BIT!

Incredibile! Come se le macchine in circolazione non fossero già abbastanza ecco che la MSU Limited se ne esce con una nuova console. Fondamentalmente la macchina è simile a un CD-i e si basa su una tecnologia PC-Risc. Il cuore della macchina sarà un processore 386 a 25 Mhz e la console sarà dotata di un CD a doppia velocità e vanterà di serie la capacità di mostrare immagini in FMV. Quando il sistema uscirà dovrebbero essere disponibili un paio di titoli (Lotus e Robocop), anche se sinceramente ho serie dubbi sul fatto che questa macchina riuscirà a imporsi sul mercato. Diciamolo chiaro e tondo; se non si hanno solide basi alle spalle e (forse cosa più importante) una buona quantità di software difficilmente si può sperare di riuscire a dar battaglia a colossi come Sega, Nintendo, 3DO, Philips e Atari. Sinceramente, da come la vedo io, sarà già un miracolo se la macchina riuscirà a sopravvivere!

QUATTRO JOYPAD E UNA CARTUCCIA

Il mondo dei videogiochi sta per essere scosso da una nuova e sensazionale scoperta! Quindi, occhio a non ribaltarvi sulla sedia. Avete presente tutti quei titoli per Mega Drive dove potete giocare in quattro? SIIII'?! Be', quelli della Codemasters hanno avuto una grande idea: perché sprecare i soldi per prendere un adattatore quando è possibile montare due porte supplementari nella card stessa? Geniale, vero? Nasce così la J-Cart (sì, con la "t", non è un refuso! ndMaurizio), che quindi praticamente non è altro che un nuovo tipo di "contenitore" per i videogames. A quanto ci è stato detto, questa nuova trovata non dovrebbe portare nessunissimo aumento del prezzo dei giochi e il primo titolo a essere disponibile in questa nuova veste sarà (ovviamente della Codemasters) Tennis All-Stars. Mica male, vero?

MASSACRA TU CHE MASSACRO ANCH'IO

La Merit software (una casa tanto fumo e poco arrosto... Ah! Ah! Ah!) ha annunciato la prossima uscita di un game per PC CD-ROM particolarmente violento, che dovrebbe rappresentare una sorta di incrocio tra un game arcade e un RPG. Il titolo di cotale prodotto è Harvester: a detta dei produttori contiene le più terrificanti scene di combattimento mai apparse in un videogioco. La grafica è stata realizzata tramite sofisticate tecniche di ray-trace e la trama vi vedrà impegnati nel tentativo di far emergere in voi il vostro lato di assassino. La maggior parte dell'avventura si svolgerà nella Lodge, dove "imparerete a uccidere" e dove dovrete affrontare svariate creature armate di una vasta serie di armi fino a quando non sarete pronti per massacrare un po' di uomini. Davvero un gioco carino!



QuickShot

PER SUPER NINTENDO



QS 186 CONQUEROR



QS 184 INVADER

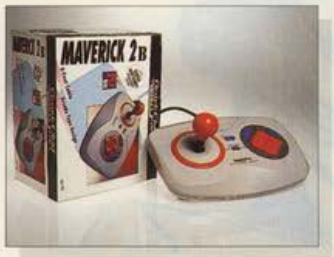


QS 160 SUPERCON 2

VINCI LA SFIDA



QS 182 SUPERCON 2B



QS 190 MAVERICK 2B



QS 197 PYTHON 2B

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

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

NEWS

FRULLATORE ANTIPROIETTILE

Probabilmente l'articolo più assurdo del CES era l'Aura Interactor. Praticamente si tratta di una sorta di corpetto che si mette a vibrare quando percepisce le basse frequenze emesse dagli altoparlanti dei vostri monitor. L'idea dei produttori sarebbe infatti quella di poter mettere il giocatore in grado di "sentirsi addosso" le esplosioni e i colpi delle navi nemiche. Veramente assurdo; pensate un po' voi se va in cortocircuito!. Comunque sia, il prezzo dovrebbe aggirarsi attorno agli 80$; e nel caso decidiate di comperarlo, vi potrebbe sempre tornare utile per montare la panna o per fare la maionese (per friggere le patatine no? Peccato! ndMaurizio).



3DO PER SEMPRE?

Probabilmente molti di voi sapranno che il termine 3DO più che a indicare una macchina sta per una serie di specifiche. Bene, sembra proprio che ora, nonostante qualche mala lingua abbia messo in giro notizie contrarie, altre società stiano per immettere sul mercato la loro versione della macchina e ciò è un chiaro sintomo della qualità del prodotto. I 2 nuovi modelli, che tra l'altro si differenzieranno da quello Panasonic solamente per l'estetica, saranno prodotti dalla Sanyo e dalla AT&T e dovrebbero uscire, il primo verso primavera e il secondo entro la fine dell'anno. Brutta storia per il Jaguar (Fabio, ma quando ti passerà quest'antipatia per i "felini"? ndMaurizio)!

VIVA IL JOYSTICK!

O.K. gente, ci è appena giunto in redazione un comunicato che afferma che la Logitech avrebbe raggiunto un accordo con la ditta 3DO (indovinate un po' cosa produce questa fantomatica azienda?) per la produzione (così li definiscono loro) di tutta una serie di dispositivi di input particolarmente adatti al mercato multimedia interattivo. In poche parole questo vuol dire che per il 32 bit Panasonic sono in arrivo tutta una serie di controller, quali joystick (il 3D CyberMan), mouse (il 3D Mouse), occhiali virtuali, e un particolare Space controller che verrà utilizzato per gestire le applicazioni di realtà virtuale. A quando un bel "tavolone" da bar?

QuickShot
PER SEGA MEGADRIVE



QS 185 CONQUEROR



QS 173 STARFIGHTER 3 + 3



QS 178 CONQUEROR 3 + 3



QS 175 MAVERICK 3



QS 135 PYTHON



QS 181 STARFIGHTER 3B



QS 183 INVADER

VINCI LA SFIDA

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

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

CVG PREVIEW

BREACH 3

IMPRESSIONS

VERSIONE:	USCITA:
PC	IMMINENTE
AMIGA	IMMINENTE



Sta per arrivare, per la gioia di tutti i fan dei giochi strategici, il seguito del popolarissimo Breach 2. Questa nuova versione, a detta della Impression, dovrebbe essere, a livello di struttura di gioco, completamente, differente dal suo predecessore e si avvarrebbe dell'interfaccia utilizzata con successo in Rules of Engagement 2. Questa permette al giocatore di avere sullo schermo tutti i dati necessari per l'azione e, in più, una grossa porzione di schermo sulla quale seguire l'evolversi dell'azione. Ho detto prima che il gioco sarà a livello strutturale diverso: infatti, come quelli di voi che hanno giocato a B2 sapranno, le fasi di gioco erano divise in turni nei quali ogni giocatore compiva le sua azioni, dopo di che non poteva fare più niente fino alla fine del turno avversario, il che dava adito ad alcuni inconvenienti. Ora invece i turni sono stati eliminati e in B3 tutto si svolge in tempo reale. A questo punto qualcuno potrebbe storcere il naso credendo che il gioco si sia trasformato in una sorta di arcade, ma non è così. Infatti il programma ha al suo interno tutta una serie di dati che gli permettono di calcolare il tempo necessario a un marine per compiere una determinata azione; ciò vuol dire per esempio che se una granata sta volando verso di voi potrete dare il comando al vostro uomo di spostarsi, ma non è detto che questo ce la faccia: tutto dipenderà dal tempo a disposizione, e questo vale per tutte le azioni eseguibili nel gioco! Naturalmente avrete a disposizione una opzione di pausa con la quale potrete fermare l'azione e controllare la situazione di vostri uomini, fatto che si rivela essere estremamente utile, anche perché dovete sempre ricordarvi che siete i comandanti di una intera squadra e che il lavoro di gruppo è indispensabile per poter portare a termine le varie missioni. L'ultima chicca del programma risiede infine in una innovazione apportata al già nuovo sistema di controllo. Come detto in precedenza, grazie a questo, avrete sullo schermo tutti i dati che vi serviranno per l'azione, ma vi potrebbe capitare di dover controllare delle statistiche o che un marine che non è nello schermo vi chieda delle istruzioni. In altri giochi situazioni come queste diventano problematiche perché mentre noi stiamo facendo le nostre selezioni qualche nemico potrebbe anche attaccarci; qui invece questo non avviene perché il computer mette automaticamente in pausa il gioco permettendoci di andare a vedere cosa succede, fornendoci così la possibilità di avere veramente tutto sotto controllo. Per quanto riguarda la parte grafica la versione PC di Breach 3 farà uso della VGA, mentre il programma dovrebbe includere oltre al gioco vero e proprio anche 2 editor, uno per gli scenari e uno per le campagne. Sfortunatamente, per quanto riguarda il game su Amiga, non siamo riusciti a reperire dati precisi, ma ci è stato comunque assicurato che il gioco dovrebbe includere tutte le principali caratteristiche della versione MS-Dos. Avanti march! Uno, due, uno, due...









DETROIT

CVG PREVIEW

IMPRESSIONS

VERSIONE:	USCITA:
PC	APRILE
AMIGA	APRILE



Dalla Impression ecco arrivare un gioco di simulazione davvero rombante. Con Detroit infatti potrete crearvi una vostra fabbrica di automobili e cercare poi di conquistare il mercato. Il game ha inizio nel 1908 e ha termine nel 2008 e vi vede impegnati nel tentativo di emulare la "scalata" del grande Henry Ford. Le possibilità offerte dal programma saranno molte: ad esempio potrete decidere di investire nella ricerca oppure cercare di utilizzare al massimo le conoscenze disponibili nella vostra epoca, per poi passare alla progettazione del vostro veicolo. Questa avverrà tramite un comodo sistema di icone che vi permetterà, nel giro di pochissimo, di trovarvi di fronte al vostro prototipo bello e pronto, del quale potrete decidere anche l'aspetto esterno. Comunque questo non è tutto: vi troverete a dover gestire, non solo la fase di progettazione, ma anche quella inerente al commercio vero e proprio. Quindi dovrete anche tener conto di quali siano i luoghi più adatti per impiantare delle fabbriche e quali possano essere i mercati più floridi dove "spedire" le vostre concessionarie. Nel caso poi che i vostri carrettoni andassero veramente male, potrete anche decidere di investire un po' di denaro nella pubblicità e anche qui vi verrà offerta una vasta gamma di opportunità, che vanno dai cartelloni pubblicitari agli spot televisivi (naturalmente a patto che sia già stata inventata la TV). Logicamente non pensiate di essere soli: infatti vi troverete a lottare contro 3 altri avversari che potranno essere sia umani (usando il modem) che computerizzati. Inoltre, a detta dei programmatori, il gioco non si fermerà alla produzioni di semplici autovetture, ma includerà una vasta gamma di veicoli, quali camion, macchine sportive, vagoni ecc ecc. L'uscita è prevista per la primavera e se tutto quanto ci è stato detto corrisponderà a realtà allora questo gioco potrebbe rivelarsi davvero un buon acquisto.





GAME MAGE

FRANTUMA TUTTI I RECORD

GROSSO ERRORE LASCIARLO AGLI ALTRI!!

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



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

CVG PREVIEW

CODEMASTERS

Dopo la Microprose tocca ora alla Codemaster mostrarci una parte dei loro progetti per il '94. Come potrete notare, la maggioranza dei giochi saranno in formato "console", cosa non insolita in questo periodo visto che molte case si software, alcune delle quali note so-

EXCELLENT DIZZY COLLECTION





Per tutti gli amanti delle uova sta per arrivare una bella collection con l'essere con il tuorlo più grande del mondo! Stiamo naturalmente parlando di Dizzy, che in questa nuova cartuccia per MD sarà impegnato in 3 nuove imprese. La prima, in stile adventure, vedrà Dizzy prodigarsi in un disperato tentativo di fuga da una enorme grotta sotterranea nel tentativo di destare Daisy, l'ovetto dei nostri sogni, che giace addormentata in un bosco a causa di un terribile incantesimo. Il secondo gioco (Go! Dizzy, Go!) è invece una sorta di game alla Manic Miner dove, in una serie di schermate, dovrete riuscire letteralmente a scavarvi una strada verso i livelli superiori. Il tutto è naturalmente condito da mostri e power-up vari, nonché la possibilità di giocare in 2 contemporaneamente. L'ultimo gioco è invece un classico puzzle game , o meglio sono 3 diversi rompicapo che metteranno a dura prova (una roba!) le vostre capacità mentali. A una prima occhiata questa cartuccia non sembra tanto male, ma bisognerà vedere quanto poi i programmi in questione riusciranno a "elevarsi"







sopra la massa; non vorrei infatti che, come purtroppo spesso accade, si sia puntato tutto sulla quantità piuttosto che sulla qualità. Forza ovetto non fare il timido: vieni qui che ti do una bella strapazzata

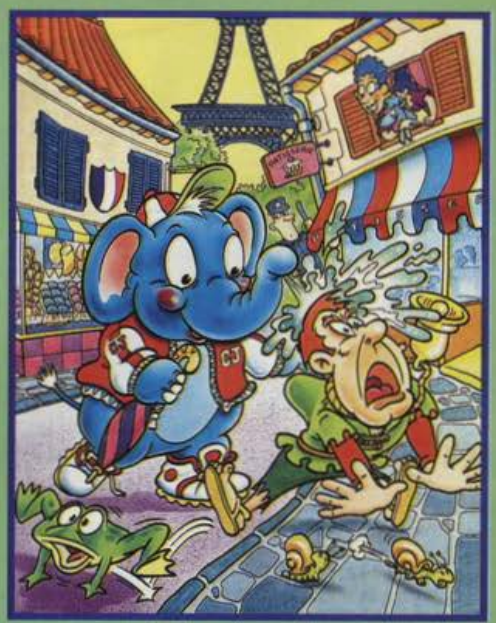
CODEMASTERS	
VERSIONE:	USCITA:
MEGA DRIVE	GIUGNO
MASTER SYSTEM	GIUGNO
GAME GEAR	GIUGNO
PC	GIUGNO

C.J. ELEPHANT

Per tutti i soci del WWF (la lega per la tutela degli animali, non quella dei lotta-



tori!) sta per arrivare il gioco definitivo! C.J. vi vede impegnati nel tentativo di aiutare un povero elefante, che è stato rinchiuso nello zoo di Londra, a ritornare nella sua amata Africa. Il gioco si snoda



attraverso la bellezza di 36 stage, nei quali il nostro pachiderma dovrà farsi largo a suon di scariche di noccioline

CODEMASTERS	
VERSIONE:	USCITA:
GAME GEAR	MARZO

SUPER STAR!

CVG PREVIEW

prattutto per i loro giochi su computer, stanno ora spostando i loro "obbiettivi". Comunque, non è il caso di preoccuparsi (almeno per il momento), quindi fate un bel sorriso e leggetevi un po' che cosa potrete trovare nei negozi in un prossimo futuro!

FUGITIVE!

(ovviamente sparate dalla proboscide!) e che lo vedranno vagare per le città più belle del mondo (Londra, Parigi, Roma, Cairo) fino a giungere nella sua terra



natia. Naturalmente a sbarrargli la strada ci saranno un sacco di esseri cativi, cativi e non mancheranno i classici infamoni di fine livello. Andando ora un po'

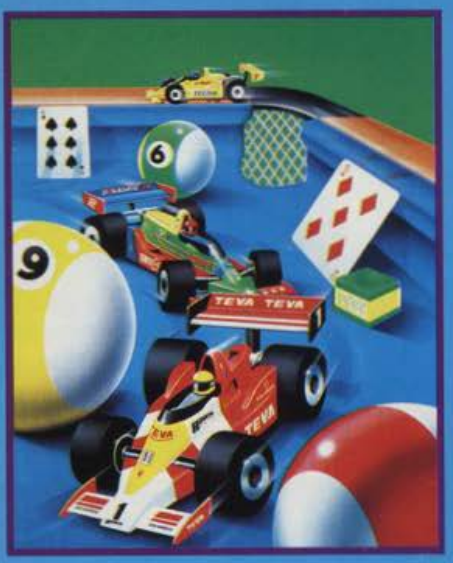


più sul tecnico, sappiate che il gioco vanta la bellezza di 512K di codice compressi dentro una cartuccia da 2Mbit e



che i frame d'animazione per i vari personaggi ammontano a più di 400. Avanti ragazzi, carica!

MICRO MACHINES



Dopo aver imperversato sul Mega Drive e dopo esser stato convertito per Master System e Game Gear, ecco che Micro Machines fa la sua comparsa anche su PC. Il gioco è, naturalmente, sempre lo stesso e vi vedrà impegnati nei panni di un pilota di auto un po' particolare. Infatti a bordo delle "mini macchinine" dovrete gareggiare (in un torneo o contro un amico) attraverso una vasta serie di percorsi, che includono tavoli da biliardo, giardini, autorimesse e vasche da bagno, il tutto condito con una altrettanto bizzarra serie di mezzi (carri armati, motoscafi, fuori strada, auto sportive, ecc. ecc.). Lo scopo del gioco è quello di riuscire a completare tutte le piste a vostra disposizione, ma vi posso assicurare che l'impresa non è affatto facile, visto che i vostri avversari (o almeno un parte di loro) sono degli ossi abbastanza duri. Tecnicamente parlando, il game ci è sembrato molto simile alla versione Mega Drive, gli sprite sono ben definiti, lo scrolling è fluido mentre il sonoro è di qualità leggermente inferiore (e questo utilizzando una scheda Ad Lib). Buona anche la velocità di aggiornamento dello schermo, anche se abbiamo notato che, stranamente, alcune piste risultano essere, e questo senza alcuna ragione apparente, più lente della loro controparte su console (ad esempio, quella sul tavolo dell'officina). Per quanto riguarda i vari device da utilizzare per il movimento dei mezzi, possono essere utilizzati sia il mouse che il joystick che la tastiera, con quest'ultima che si rivela essere il metodo di controllo più efficace. La manovrabilità delle autovetture risulta, almeno inizialmente, un po' più complessa che non con il pad del Mega Drive; tuttavia, una volta che si è presa la mano, le cose filano via in modo abbastanza liscio. Insomma sembrerebbe proprio che ci troviamo di fronte a una conversione più che discreta, che ricalca in maniera molto fedele la versione su console.









CODEMASTERS

VERSIONE:	USCITA:
PC	IMMINENTE

CVG PREVIEW

DROP ZONE

CODEMASTERS	
VERSIONE:	USCITA:
MASTER SYSTEM	N.C.
GAME GEAR	N.C.

E' tornato! Uno tra gli arcade game più classici che la storia dei videogiochi possa ricordare (creato dal grande Archer Maclean) farà la sua comparsa sui "piccoli" di casa Sega. La storia è la seguente: alla fine del ventunesimo secolo una terribile guerra tra esseri umani e robot ha causato moltissime vittime. Come ultima possibilità per evitare l'estinzione della loro specie, i terrestri costruiscono un incrociatore stellare con il quale andare alla ricerca di un nuovo pianeta. Sfortunatamente il carburante per i motori di questa nave è rarissimo e si trova solo su Io, la seconda luna di Giove. La vostra missione sarà quella di difendere un gruppo di scienziati contro nugoli di pestiferi alieni per permetter loro di poter raccogliere il prezioso propellente. Per tutti coloro che si aspettassero di beccarsi ora un bel caccia, be', scordatevelo! L'unico vostro equipaggiamento sarà infatti un grezzissimo (e pure noleggiato) Jetpack! L'azione si svolge lungo una serie di livelli a scrolling orizzontale e, da quello che abbiamo potuto vedere, la grafica non sembra niente male. A questo punto resta solo da verificare se sarà divertente come il suo antenato perché,in questo caso, credo che molti di noi non usciranno più dalle loro camerette per un bel po' di tempo.



TENNIS ALL-STAR

Ed ora, per tutti gli amanti delle simulazioni sportive, ecco arrivare dalla Code un bel giochino di tennis. Partiamo subito col dire che questo titolo dovrebbe essere il primo della serie J-Cart (per i disinformati o i distratti andate un po' a leggervi le news di questo numero); Il gioco sembrerebbe essere veramente molto completo: avrete a vostra disposizione una vasta serie di giocatori (sia uomini che donne) e potrete cimentarvi sia in singolare che in doppio. I vari giocatori, oltre a vantare caratteristiche diverse gli uni dagli altri, saranno anche dotati di alcune tecniche particolari, il che contribuisce a rendere il game molto più interessante. Naturalmente potrete partecipare ai più famosi tornei del mondo e non mancherà la possibilità di provare vari tipi di superfici. Infine, per concludere, ci è stato segnalato che nella card sarà incluso anche un altro gioco: si tratta di Crazy Tennis, una versione un po' diversa di questo sport dove, nel tentativo di battere l'avversario, potrete avvalervi dell'ausilio di vari power-up che appaiono sullo schermo, il tutto condito con la partecipazione di alcuni famosissimi personaggi del colorato mondo dei video games! Davvero una bella storia!





CODEMASTERS	
VERSIONE:	USCITA:
MEGA DRIVE	MAGGIO

ORMAI È IMPOSSIBILE ESSERE MODESTI !

(siamo Best... iali)



DALL'AMERICA E DAL GIAPPONE I FANTAVIDEOGIOCHI DELLA NUOVA GENERAZIONE

NEC PC Engine
TURBO GRAFX
TURBO DUO
TURBO EXPRESS

SUPER Nintendo
GAME BOY™

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

Nintendo SUPER Famicom

SNK NEO GEO

CARTONI ANIMATI GIAPPONESI IN LINGUA ITALIANA

3DO

ATARI LYNX

GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI

AMIGA CD 32

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

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

NOVITA' IN ARRIVO CONTINUAMENTE

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

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

CVG PREVIEW

VIRTUA RACING

La Sega dice che i suoi nuovi chip renderanno Virtua Racing su Megadrive più veloce del coin-op. Noi l'abbiamo visto e non possiamo che essere d'accordo.

Virtua Racing è ancora uno dei più impressionanti coin-op che si possano vedere nelle sale giochi. Non è certo il genere di titolo che ci si può aspettare di vedere convertiti sul Megadrive, eh? Infatti anche noi non lo ritenevamo possibile quando cominciarono a circolare le prime voci, e non lo sarebbe stato se la Sega non avesse creato un nuovo chip, il SVP (Sega Virtual Processor). Questo è il primo gioco che lo sfrutta e ragazzi, riesce proprio a muovere tutti quei poligoni!

CHIP

Anche se il costo del chip farà senza dubbio lievitare il prezzo della cartuccia a circa 100 sterline (l'equivalente di 220.000 lire più o meno) si dice che la Sega stia pensando di inserire il chip in una sorta di convertitore di modo che i prossimi giochi che sfrutteranno questa tecnologia non costeranno più del normale. Avendo potuto vedere (e provare) il gioco abbastanza a fondo possiamo onestamente dire che ogni aspetto del coin-op è stato fedelmente convertito. Sono presenti tutte e 4 le visuali (a patto che possediate un joystick a 6 tasti) così come i tre tracciati e tutto il background che caratterizzava la versione da sala. La sola differenza evidente è la mancanza di altri concorrenti nel modo a 2 giocatori in split-screen.



SEGA

VERSIONE:	USCITA:
MEGADRIVE	MAGGIO/GIUGNO





GRAND PRIX

In Virtua Racing è possibile gareggiare in 3 diversi tracciati che corrispondono a 3 livelli di difficoltà. Ovviamente vi qualificherete per la gara successiva arrivando nelle prime posizioni e, se riuscite a vincere, vedrete un replay dell'intera gara. Il metodo di controllo della macchina è abbastanza preciso anche se leggermente diverso da quello del coin-op; il vostro bolide è infatti leggermente più sensibile alle sollecitazioni del joypad. Nel modo a 2 giocatori è inoltre presente uno screen di configurazione che permette di bilanciare le abilità dei due concorrenti con la possibilità di inserire un handicap, anche se sinceramente sarebbe stato meglio se la Sega avesse inserito qualche tracciato in più. Sono presenti inoltre tutti gli spettacolari incidenti del coin-op e si possono anche utilizzare tutte le tattiche già studiate in sala giochi come mettersi dietro a una macchina e sfruttarne la scia per avere una accelerazione. Aspettatevi presto una recensione completa.





E IL JAGUAR?

Una delle prossime uscite per l'Atari Jaguar sarà Chequered Flag 2 che è attualmente in fase di programmazione ad opera di Rebellion Software. E' il primo gioco di corse per questo sistema e sembra che sia più veloce di Virtua Racing. Non ci sono neanche extra chip dato che l'hardware a 64 bit permette una risoluzione migliore e uno scrolling più fluido rispetto alle console a 16 bit. Le visuali presenti in Chequered Flag saranno simili a quelle di Virtua, ci saranno 10 o più piste e un tracciato speciale dove sarà possibile fare praticamente ogni cosa. Il direttore creativo della Rebellion, Jason Kingsley descrive questo tracciato come un "acid-house driving" che vi permette di correre come dei matti, ad esempio a tutta velocità, senza freni e immersi nella nebbia.











THEME PARK

CVG PREVIEW

Costruite il vostro divertimento nell'ultimo gioco strategico della Bullfrog.

BULLFROG

VERSIONE: PC

USCITA: PRIMAVERA

Tra i membri della stampa specializzata è noto per i suoi grandi party e per il suo "chilli" speciale. Per i videogiocatori è l'autore di classici quali Popoulus e Syndicate. E' Peter Molyneux della Bullfrog e vi possiamo rivelare che sta dando gli ultimi ritocchi al suo ultimo, e possibilmente più grandioso titolo: Theme Park. Nel gioco impersonate il proprietario di un parco di divertimenti e il vostro compito è quello di ingrandire e migliorare il parco in modo che diventi il più bello, e più fruttifero (in termini di denaro) del mondo. Semplice eh? A prima vista infatti, come in molti altri titoli della Bullfrog, la meccanica di gioco in Theme Park può sembrare abbastanza semplice, ma basta una partita per capire la difficoltà e la varietà di situazioni presenti nel gioco con decine di decisioni molto complesse da prendere. Basta esaminare i personaggi del gioco come esempio. Ce ne sono molti, ognuno con le proprie caratteristiche, e bisogna anche dire che questi non compiono le loro azioni solo per il gusto di farlo: se per esempio vedete qualcuno piangere può essere perché ha perso la mamma oppure perché è stressato da una coda troppo lunga! Carino eh? Sono presenti inoltre dei veri e propri tocchi di classe: provate ad aggiungere più sale alle patatine fritte che si vendono nei vari chioschi del luna park e vedrete che i visitatori diventeranno più assetati e ordineranno più drink! Apparentemente Theme Park si basa sul primo titolo mai creato da Peter Molyneux, un gioco di affari che vendette circa due copie. Dopo aver giocato la versione demo che avevamo preso a Las Vegas possiamo dire che Theme Park venderà certamente di più. La recensione al più presto.











CVG PREVIEW

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

Wow! Un platform dove guidate un bambino armato di pallone e capace dei tocchi più spettacolari di questo mondo! Davvero carino, ma chissà perché una cosa del genere ho l'impressione di averla già vista da qualche altra...

In questo periodo in Italia c'è un interesse maggiore per il calcio di quanto non ce sia mediamente. Sarà forse l'atmosfera pre-mondiale o il fatto che il campionato più bello del mondo è un pochino più combattuto, eppure mi sembra che questa situazione sia un po' comune a tutti i paesi di questo nostro caro e vecchio globo, quindi quale momento migliore di questo per lanciare un bel giochino basato su di un personaggio rotondino-carino amante del calcio? Nessuno! Ecco perché io sono qui che sto scrivendo: devo infatti presentarvi l'ultimo nato in casa Domark, Marko's Magic Football.











THE ORIGINAL

Marko's non è il classico gioco di calcio come tutti potremmo immaginare; in realtà si tratta di un platform dove voi controllate un ragazzino che dovrà vedersela contro un malefico scienziato che ha inventato un pastrocchio in grado di trasformare ogni creatura vivente in esseri ripugnanti ed estremamente feroci. Naturalmente sarete voi ad aiutare il nostro giovane eroe che potrà avvalersi della collaborazione della sua fidata palla da calcio, la quale ha acquistato dei particolari poteri dopo esser entrata in contatto con la poltiglia del malefico scienziato. Davvero una storia affascinante! Mi chiedo quanto tempo abbiano impiegato quelli della Domark per inventarla!



DOMARK

VERSIONE: MEGA DRIVE

USCITA: PRIMAVERA

ARMA-DILLO

Come tutti i giochi che si rispettino anche questo è composto da una gran quantità di livelli tutti pullulanti di varie forme di vita non proprio amichevoli (tra le quali spicca un blob gelatinoso che vanta le stesse capacità di trasformazione del caro T-1000!). Abbiamo potuto giocare ad una versione praticamente completa di Marko's e possiamo dirvi che il gioco sembrerebbe essere veramente molto divertente nonostante sia simile a Soccer Kid. Speriamo di poterlo recensire il prossimo mese; nel frattempo vi converrà allenarvi con un po' di palleggi!

MAD DO

Riuscirà il CD-I a riprodurre il feeling di questo game oppure ci troveremo ancora di fronte ad una insipida conversione? Ai posteri l'ardua sentenza!

OK gente, ci risiamo: rieccoci tornati indietro ai tempi del selvaggio West dove le scazzottate e i duelli a suon di revolverate sono sempre all'ordine del giorno. Come voi ben saprete in questo gioco rivestite i panni di un pistolero dal grilletto un po' troppo facile che ha deciso di liberare una piccola città dalle terribili grinfie della banda di Mad Dog McCree: questi, dopo aver rinchiuso lo sceriffo in galera, ha preso il controllo del piccolo agglomerato urbano. Inutile dire che la gente del posto è troppo spaventata per poter fare qualcosa (diciamo pure che nessuno ha voglia di rimetterci la pelle!) e così ha bisogno di un salvatore, di un uomo pronto a tutto e con una gran voglia di sgranchire un po' la sua cara e amata 6 colpi, e qualcosa mi dice che quel qualcuno siete voi!





YUPPY-YA!

Sicuramente molti di voi avranno già sentito nominare questo gioco così come molti di voi avranno anche già visto l'atroce conversione di questo titolo fatta per 3DO qualche mese fa. I difetti fondamentali di quella versione erano 3: la grafica, che pur essendo buona non sfruttava per niente le capacità della macchina, l'accesso al disco, che era semplicemente mortale e, dulcis in fundo, il controllo con il pad che era semplicemente insulso, tanto è vero che riguardando il gioco adesso credo che il 58% che gli avevamo affibbiato sia, probabilmente, un po' troppo generoso! Da quello che abbiamo potuto vedere sembrerebbe che la versione per CD-I sia riuscita decisamente meglio, tuttavia sono solo impressioni quindi per un giudizio più sicuro vi rimandiamo a una futura recensione.

G MCCREE

PHILIPS

VERSIONE: CD-I
USCITA: MARZO









SAM, SAM, SAM...

Grazie all'impiego del modulo MPEG la grafica della versione CD-I di Mad Dog non dovrebbe più presentare tutte quelle pause e quei problemi di animazione che avevano caratterizzato la versione 3DO. Anche qui tuttavia l'accesso al disco era abbastanza lungo, ma le cose potrebbero cambiare visto che la versione da noi provata era una semplice copia di pre-produzione e considerando il fatto il CD-I vanta 2 Mb di memoria non vediamo motivi per cui le animazioni non dovrebbero venir caricate in memoria ottenendo così un accesso praticamente istantaneo (anche se dobbiamo ricordare che il 3DO monta sulla sua scheda ben 3Mb di Ram!). Inoltre pur tralasciando i limiti di giocabilità di questo prodotto (che in realtà si rivela esser una sorta di Operation Wolf con grafica iperpompata) un altro grosso problema potrebbe esser dato, ancora una volta, dallo stick controller del CD-I che non sembra esser molto meglio (anzi!) del pad del 3DO. Tuttavia sembrerebbe che la Philips abbia annunciato (cosa che per il 32 bit della Matsushita dovrebbe esser già disponibile negli States mentre starete leggendo queste righe) un caldo e fragrante pistolone che potrebbe esser incluso nella confezione definitiva del gioco. Non ci resta che attendere fiduciosi.

SOULSTAR

CVG PREVIEW

Soulstar è il primo gioco per Mega CD a utilizzare sprite a 64 colori; che si tratti forse della risposta della Core a Silpheed?!

Ogni volta che vediamo un gioco su CD ci aspettiamo sempre di vedere effetti grafici mozzafiato e una valanga di dettagli e colori e sotto questi aspetti sembrerebbe proprio che questo nuovo prodotto della Core sia un gioco molto, molto interessante, visto che dalla sua vanta anche un gran numero di missioni e anche (finalmente) la possibilità di giocare in 2 contemporaneamente (o quasi).

VORREI QUELLA MACCHINA LI'

Le 40 missioni di cui è composto il gioco vi porteranno attraverso la bellezza di 23 ambienti "aperti" e 17 (visto che la matematica non è un'opinione) stage al "coperto". In ognuna di queste diverse ambientazioni vi verrà data la possibilità di trasformare il vostro veicolo in uno dei 3 che avrete a disposizione e questo dipenderà principalmente dall'obbiettivo e dalle caratteristiche della vostra missione. I mezzi tra cui potrete scegliere saranno: un carroarmato, un'astronave e un elicottero. L'azione di gioco sembrerebbe essere davvero notevole e da quello che abbiamo potuto vedere già il primo livello pare essere veramente massiccio, con un sacco di nemici, e infarcito con un impiego semplicemente smodato di tecniche di rotazione e di scaling degli sprite. Le animazioni sono molto fluide e spesso vi capiterà di non accorgervi di alcune variazioni nel fondale (come per esempio dell'avvicinamento di una grossa nave) e questo proprio per via dell'estrema fluidità dei movimenti. Tuttavia, volendo fare un appunto, si potrebbe dire che, in alcuni casi, a causa dell'elevato numero di colori, sia dei fondali che degli sprite, può risultare difficoltoso capire che cosa ci stia effettivamente accadendo intorno; speriamo solo che questo fatto non vada poi a influire sulla giocabilità del prodotto.











CORE

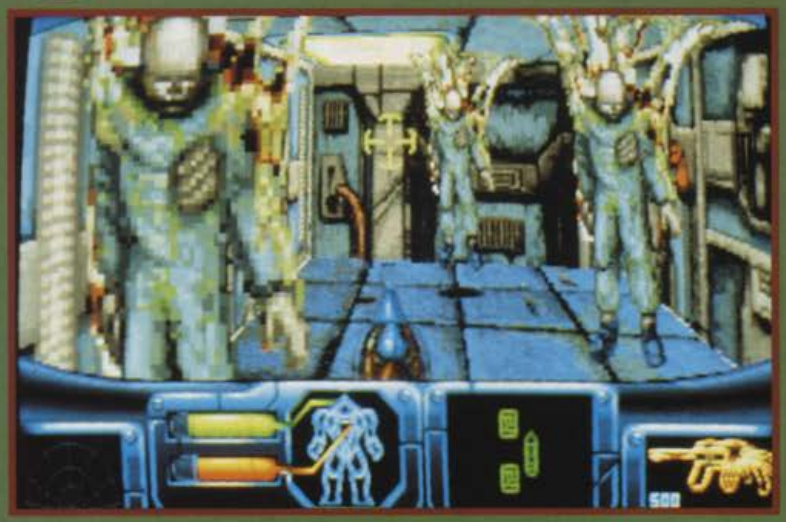
VERSIONE: MEGA CD
USCITA: MARZO

CIAO FRATELLO

Il modo a 2 giocatori di Soulstar avrà una grossa importanza nel gioco: infatti il secondo player avrà la possibilità di far fuoco con i vari armamenti speciali che incontrerete durante le vostre battaglie e inoltre avrà il compito di gestire l'energia della nave che dovrà essere ripartita tra gli scudi, i motori e i cannoni, svolgendo quindi il ruolo del copilota. Naturalmente saranno presenti vari commenti parlati che, in alcuni casi, vi forniranno anche informazioni su quello che avverrà più avanti nello stage (un po' come accadeva in Silpheed nel livello delle meteoriti) e ci è stato anche promesso che saranno inserite tra una missione e l'altra varie sequenze in FMV. Questo è tutto.

CVG PREVIEW

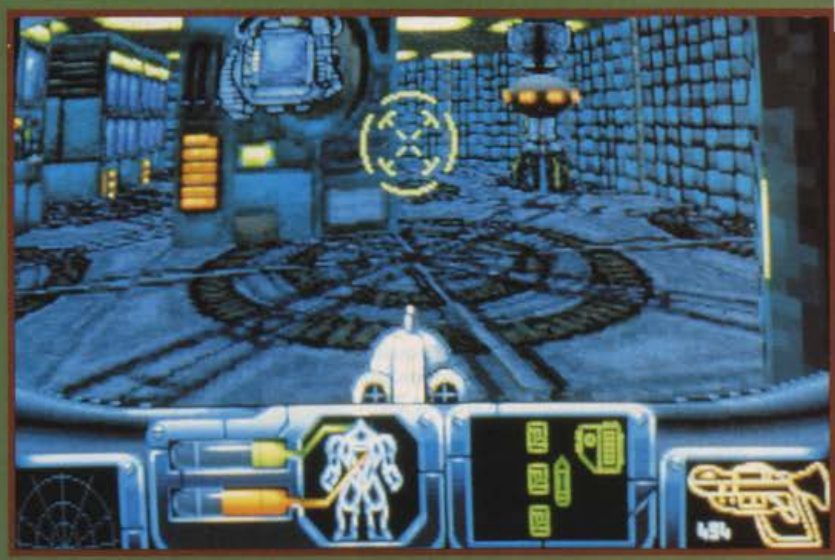
IN EXTREMIS



BLUE SPHERE

VERSIONE:	USCITA:
PC	N.C.

Nato da una sorta di incrocio tra Alien e un vecchio game per Amiga, Infestation, sta per arrivare su PC un gioco di una nuova software house: la Blue Sphere. Il game in questione si intitola "In Extremis" e vi vede, ancora una volta, impegnati nel disperato tentativo di difendere la terra da una terribile invasione aliena. La storia è molto semplice: voi siete un agente spaziale di nome Bob Jones e un giorno, mentre stavate compiendo il vostro solito giro di perlustrazione, scoprite sul radar la presenza di un'enorme astronave. Vi avvicinate per vedere di cosa si tratta, ma né i vostri sensori né i messaggi radio lanciati rivelano la presenza di forme di vita a bordo. Dopo aver comunicato al comando la situazione, decidete di entrare per fare un po' di luce sulla situazione, ma una volta dentro lo spettacolo che vi si para davanti è agghiacciante: decine di cadaveri di uomini orrendamente mutilati giacciano davanti a voi, ma la cosa peggiore è che scoprite di non essere soli! Difatti la nave è infestata da terribili creature aliene, ma questo non è tutto: dal comando vi segnalano che la nave sta facendo rotta per la terra e che, quindi, l'unica possibilità di evitare una invasione è quella di farla saltare e naturalmente tutto questo lo dovrete fare da soli. Tralasciando a questo punto la trama un po' banale dire di dare un'occhiata un po' più da vicino al gioco vero e proprio. Dunque, la grafica del game è stata sviluppata con l'ormai classico 3D a scorrimento (come Doom o Ultima Underworld), mentre la visuale è in prima persona. Dalle immagini in nostro possesso le varie ambientazioni sembrerebbero essere state create con grande dovizia e impiego di particolari, e il risultato finale sembrerebbe davvero niente male. Anche gli effetti sonori non dovrebbero essere da meno inoltre, da quello che ci è stato detto, i programmatori si sono molto impegnati nel tentativo di ottenere un'atmosfera degna di un film. Oltre a questo, il gioco vanterà la bellezza di 10 razze alieni contro cui scontrarsi e saranno naturalmente disponibili vari tipi di armi; inoltre i corridoi dell'astronave (che sono praticamente enormi labirinti) saranno disseminati di trappole e trabocchetti, mentre sarà presente anche un sistema di password che vi consentirà di continuare il game dall'ultimo livello raggiunto. Infine, per accrescere già il livello di realismo, saranno inserite alcune sequenza in stile cinematografico. La configurazione minima dovrebbe richiedere (come ormai avviene sempre) almeno un 386 e un paio di mega di RAM. Sfortunatamente non esiste ancora una data di uscita sicura di questo prodotto, ma non appena avremo ulteriori notizie a riguardo state pur certi che ve le fare conoscere, anche "in extremis" (bella li! Guarda un po' cosa si scrive lavorando fino alle cinque della mattina! ndMaurizio!).







GRANDE SFIDA TRA LE VETTE!

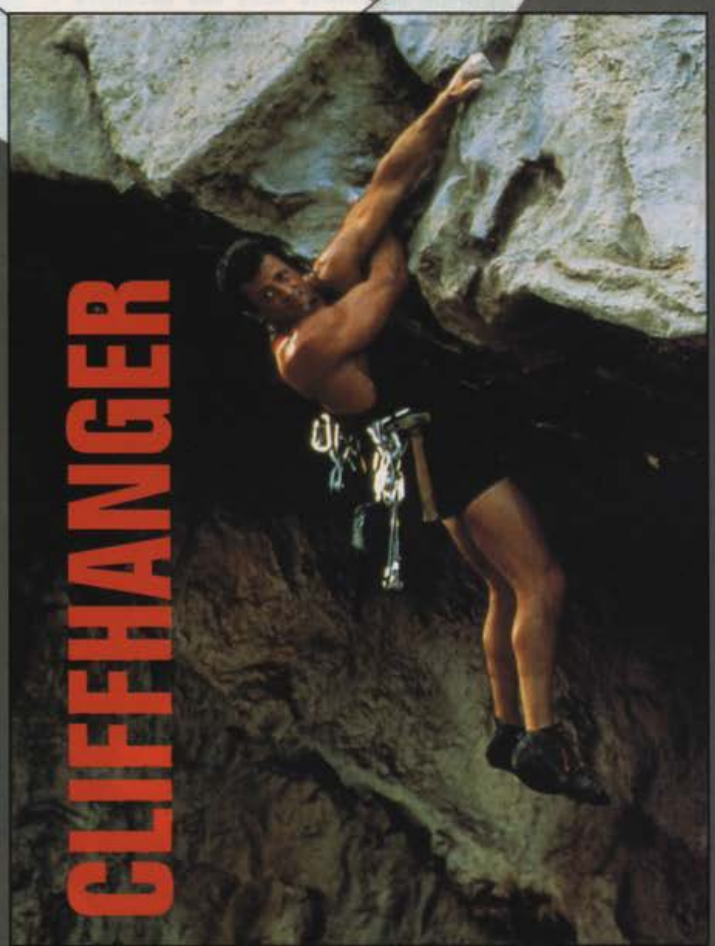
Duro gioco d'azione, tratto dall'ultimo film succeso di Sylvester Stallone. Gangster armati, frane e valanghe sono soltanto alcune delle sfide che dovrai affrontare.

SONY IMAGESOFT

AMIGA











CLIFFHANGER

Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. ©1992 Sony Electronic Publishing Company. Cliffhanger video game ©1993 Sony Electronic Publishing Ltd. CLIFFHANGER is a trademark owned by Cliffhanger B.V. and used by Sony Electronic Publishing Company under authorisation. All rights reserved. Mega Drive™ is a registered trademark of Sega Enterprises Ltd..

CVG PREVIEW

SPACE ACE

La Philips cerca il successo con uno dei giochi più spettacolari che siano mai apparsi nella storia dei video games.

Se fate mente locale ai primi giorni del 1984 vi ricorderete (forse) che i Frankie Goes to Hollywood stavano cavalcando le classifiche di mezza Europa, che Richard Burton prese parte alla versione cinematografica del film "1984" di George Orwell e che il Liverpool, probabilmente, vinceva ancora qualcosa. Quell'anno vide anche la comparsa nelle sale giochi di mezzo mondo di uno dei game più attesi di tutti i tempi; sì signori, stiamo parlando proprio di Space Ace! Succeduto a Dragon's Lair, anche Space Ace fece utilizzo della tecnologia del Laser Disc potendo così vantare una grafica da cartone animato alla quale si affiancava però una giocabilità non proprio elevatissima. Creato da Don Bluth, l'uomo che stette dietro la produzione del film di Spilberg "An American Tail", Space Ace, come il suo predecessore, fu disegnato da un team di animatori che Bluth prese direttamente dalla Disney: ecco quindi svelato il segreto della stupenda veste grafica di questo game.

EROE NON PER CASO

La trama di Space Ace è incentrata attorno alla figura del malefico alieno Borf che in uno slancio di "generosità" ha deciso di sottomettere la Terra grazie all'impiego di una micidiale arma: l'Infanto Ray. Sostanzialmente si tratta di un cannone in grado di generare un fascio di energia che inverte il processo di sviluppo trasformando così persone adulte in piccoli e indifesi lattanti. Tuttavia il malefico essere blu non aveva fatto i conti con Ace, il più grande eroe che la storia terrestre potesse ricordare. A dire la verità le cose non è che andarono tanto bene: al primo incontro con Borf, Ace fu colpito da una scarica dell'Infanto Ray che lo trasformò in Dexter, il suo alter-ego giovanile, che, diciamolo chiaramente, non è proprio la condizione ideale per combattere contro un mostro blu alto 3 metri e del peso di 250 Kg!. Inoltre a peggiorare la già grigia situazione ci pensò Kimberly (la fidanzata del nostro giovane) che in uno slancio eroico riuscì a farsi catturare da Borf che ora la tiene prigioniera sulla sua astronave e, naturalmente, toccherà a voi cercare di condurre Dexter da Kim per riuscire a salvarla e porre fine ai malefici progetti dell'alienazzo. Questo accadeva nell'84 e ora nel 1994 il caro e buon vecchio Space Ace è stato preso, rimodellato, adattato, compresso e schiaffato dentro un lucente CD per il sistema della Philips che grazie alla cartuccia MPEG è in grado di generare su schermo veri e propri cartoni animati in full motion screen con i quali è anche possibile una certa interazione.

PHILIPS

VERSIONE:	USCITA:
CD-I	MAGGIO



ECCOCI ALL'INIZIO DALLA NOSTRA AVVENTURA ED ECCO CHE LE COSE SI METTONO SUBITO MALE. DEXTER DOVRÀ DIMOSTRARSI UN "BALLERINO" PROVETTO SE NON VORRÀ LASCIARCI LA PELLE!



DOPO ESSER SFUGGITO ALLE GRINFIE DI BORF ECCO CHE DEXTER SI LANCIA ALLA RICERCA DI KIM. CE LA DOVRETE METTERE PROPRIO TUTTA, RAGAZZI, PER RIUSCIRE A SALVARLA!



APPENA NE AVRÀ LA POSSIBILITÀ BORF CERCHERÀ DI ANNIENTARVI. QUESTO E SOLO UNO DEI TANTI MEZZI CHE IL NOSTRO AMICO BLU HA A SUA DISPOSIZIONE. QUINDI OCCHIO!



PROPRIO QUANDO UNO PENSA DI ESSERE AL SICURO ECCO CHE ARRIVANO I GUAI. TIRATE A DESTRA IN FRETTA SE NON VOLETE DIVENTARE MANGIME PER UN'ASPIRAPOLVERE.



COSA CI RISERVA IL '94?

Va bene, l'interazione con il gioco è abbastanza limitata, e praticamente si riduce al dare il comando giusto, durante la sequenza giusta, muovendo il joystick in una delle 4 posizioni possibili o premendo il nostro fidato tasto di fuoco. Quest'ultimo ha però due differenti funzioni: infatti, non solo potrete far fuoco su mostri, robot e compagnia bella, ma, in altre situazioni, vi permetterà di ritornare nei panni di Ace. Vi ricordate cosa abbiamo detto all'inizio, vero? Come no! Insomma, Ace era stato colpito solo parzialmente da una scarica a bassa energia dell'Infanto Ray e così, in alcuni stage, il nostro eroe potrà riconquistare tutta la sua forza e vigoria fisica per rendere il suo cammino verso il nascondiglio di Borf un po' meno difficoltoso. Tuttavia l'effetto di "invecchiamento" non è di grande durata e così vi potrebbe capitare di vedere il vostro personaggio tornare nella sua forma di garzoncello scherzoso proprio nei momenti meno adatti. Davvero una brutta storia...

TUTTA QUESTIONE DI GIOCABILITA'

Mentre non possono esser mossi appunti a Space Ace per quanto riguarda la sua realizzazione grafica e sonora c'è stata invece una vera e propria lotta nei 10 anni passati per quanto riguarda l'effettiva giocabilità del prodotto. Si è infatti a lungo discusso se il game in questione potesse esser considerato effettivamente un gioco oppure un semplice cartone animato con in più un test di memoria e uno di riflessi. Personalmente prima di esprimermi preferirei aspettare l'uscita del gioco vero e proprio (o per meglio dire della conversione vera e propria) ma una cosa è sicura, ovvero che se voi eravate dei fan sfegatati del coin-op allora, molto probabilmente troverete questo Space Ace una versione molto fedele al gioco da bar e quindi altrettanto "coinvolgente". Tuttavia quello che noi vorremmo sapere è anche se la Philips ha in cantiere un progetto per la realizzazione del grande, indimenticabile, Dragon's Lair o, meglio ancora, della terza parte della sua trilogia, Super Don Quixote, un game che vantava, rispetto ai suoi predecessori un livello di interazione sicuramente più alto. Avanti Philips, stiamo aspettando solo voi!



FUOCO RAGAZZI, FUOCO! DAVVERO UTILE QUESTO RAGGIO LASER! PECCATO CHE POTRETE UTILIZZARLO SOLO QUANDO SARETE NEI PANNI DI ACE!

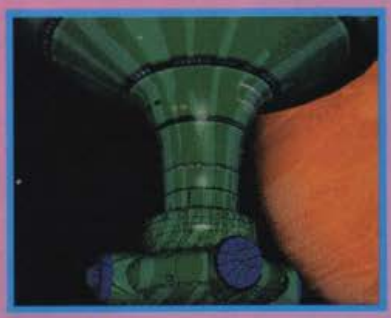


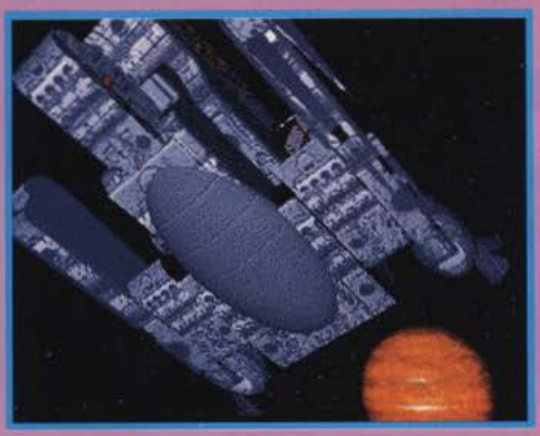
OH NO! ACE E STATO COLPITO DALL'INFANTO RAY E ORA SI RITROVA NEI PANNI DI UN LATTANTE. SPERIAMO CHE SI SIA PORTATO DIETRO ABBASTANZA PANNOLINI!

BATTLECORPS

Dagli autori di Thunderhawk ecco arrivare BattleCorps; sembra proprio che la Core voglia diventare uno dei migliori sviluppatori di software per Mega CD.

CORE	
VERSIONE: MEGA CD	**USCITA:** APRILE





360 gradi di superficie in texture mapping attendono i videogiocatori dal grilletto facile in questo nuovo titolo del genere "uccidi o sei ucciso" ambientato nelle colonie minerarie del futuro. Il team di programmatori della Core sta preparando 6 differenti pianeti che possono essere considerati come la base del gioco, dato che su di essi si svolge la vostra battaglia per le risorse territoriali contro le forze nemiche. Il giocatore controlla, in una visuale in prima persona dal cockpit, un mezzo corazzato in stile Battletech (in uno squadrone composto da 3 elementi) e deve affrontare numerosi avversari simili a insetti meccanici, in diversi terreni quali paludi o zone devastate da eruzioni vulcaniche. La maggior parte delle missioni sono difensive e il vostro compito è quello di proteggere le installazioni minerarie dagli attacchi; può però capitare anche di dover attaccare i nemici soprattutto per cercare di riconquistare le basi perse. Oltre a questo bisogna dire che ogni missione è caratterizzata da un obiettivo principale come distruggere i macchinari avversari prima di sfidare il boss in un combattimento faccia a faccia. La Core ritiene che un approccio più tattico al gioco possa essere favorito dalle comunicazioni con gli altri 2 membri del team non controllabili. Con la sua grafica a 64 colori sullo stile di Thunderstorm, la sua grande atmosfera, una buonissima introduzione e sequenze in full motion video Battlecorps sembra senza dubbio un buonissimo titolo. Non ci resta che aspettarlo con impazienza.







CVG PREVIEW

ALIEN VS. PREDATOR

Ma guarda un po' che caso... CVG si è recata ad Oxford per conoscere le persone che compongono il team di sviluppo Rebellion e ha scoperto che i nostri cari amici stavano lavorando a un'incredibile licenza per il Jaguar. Oh mamma...

JAGUAR VS. PC?

Nella zona periferica di Oxford qualcosa di veramente grosso sta per accadere: due dei più feroci alieni che la storia del grande schermo abbia mai conosciuto si stanno preparando a dar battaglia all'intera razza umana in un game completamente nuovo. La casa sviluppatrice, la Rebellion, sta lavorando lavorando a una tra le più grosse licenze che abbiano mai colpito il mondo dei video games; stiamo naturalmente parlando di Alien vs Predator. Questo impressionante gioco è stato progettato per una delle macchine della nuova generazione, il Jaguar una console sulla quale il cervello della Rebellion, Jason Kingsley, non ci ha voluto rivelare nulla. "Con Alien vs Predator" ci ha detto "noi abbiamo creato un gioco con il quale il Jaguar ha facilmente ottenuto prestazioni simili a quelle di un 486 DX2 a 66 Mhz". Ma la cosa più "interessante", se questo si rivelerà vero, è che la console Atari costa un quinto (almeno negli Stati Uniti) di un PC decente.





1 COLORE, 2 COLORI, 3 COLORI...

Il gioco si svolge per la maggior parte all'interno di una base di marines dove il grosso delle truppe se ne è andata per delle esercitazioni, lasciando voi e un gruppo di altri uomini di guardia. Tutto sembrerebbe tranquillo, ma all'improvviso avvistate una nave spaziale abbandonata. Un caccia totalmente deserto se si escludono qualche centinaio di Aliens che immediatamente si intrufolano nella base e ne prendono il controllo. Dopo esser riusciti a raggiungere una zona sicura all'interno del complesso decidete di mandare un segnale di soccorso, che per fortuna viene percepito dai vostri compagni, ma anche da una Predator ship di passaggio... Il gioco in realtà è una sorta di shoot 'em up in prima persona sulla falsa riga di molti altri giochi come Terminator, Rampage e Doom; tuttavia, come Jason Kingsley ci ha fatto notare, qui non si tratta di produrre un semplice clone. "Doom è certamente un game molto impressionante, peccato che giri in un 8 bit colour mode, mentre AvP gira in 16 bit (ovvero a 65000 colori). Inoltre avrete anche la possibilità di giocare al game impersonando uno dei 3 protagonisti principali, il che, a nostro giudizio, rende il prodotto molto più interessante". Sicuramente ci saranno molte locazioni da visitare e anche se le cartucce del Jag hanno una capacità molto simile a quella del SNES e del Mega Drive, una speciale routine di compressione permetterà di avere a disposizione una mole di dati molto maggiore; tanto per fare un esempio specifico, in AvP la card sarà da 2Mb (16M-bit) mentre i dati contenuti saranno attorno ai 40Mb (112M-bits).





21ST CENTURY GAME

Come in molti altri casi, nel gioco in questione sono state inserite ruotine per l'intelligenza artificiale dei vari personaggi, anche se non sono solo queste le cose interessanti. Al CES c'erano molte persone allo stand della Atari e Kingsley and Company hanno dovuto rispondere a un sacco di domande, alcune delle quali del tipo "State facendo girare un video, non è così?"... ma la realtà era che la gente stava guardando un demo del game. "Noi siamo molto felici che AvP sia arrivato fino a questo punto" ci ha detto Kingsley "specialmente perché siamo riusciti a creare tutto questo in soli 9 mesi. Quando mostrammo il gioco alla 20th Century Fox al CES rimasero molto impressionati. Credo infatti che nessuno, fino ad adesso, abbia mai reso giustizia alla loro licenza". La trama del gioco è semplice, e abbiamo l'impressione che se la 20th Century Fox avesse l'intenzione di unire Alien e Predator sul grande schermo questo sarebbe il miglior modo per farlo.





GIRO, GIRO TONDO...

Tutte le stanze del gioco sono state create a uno scopo. Il gioco si svolge attraverso 10 livelli, di cui 7 nella Marine Base, 2 nella Predator Ship e 1 nella Alien Craft. Vari elementi sono stati ripresi dai film per creare una particolare atmosfera e così vi potrebbe capitare di trovarvi nel laboratorio medico oppure nella maledetta Egg-room nella quale dovrete far piazza pulita di tonnellate di schifidi alieni grazie al vostro fidato lanciafiamme. Da quello che abbiamo visto, Alien Vs Predator potrebbe significare per il Jaguar quello che Sonic è stato per la Sega; tuttavia la versione da noi visionata richiedeva ancora un mese per essere completata e quindi per un giudizio definitivo vi rimandiamo a quando il game sarà ultimato e nelle nostre mani. Tutti i personaggi del gioco hanno abilità differenti ed anche un loro particolare arsenale. La vostra missione, come marine, consisterà nel prendervi cura del Predator, per passare all'eliminazione dell'Alien regina senza naturalmente dimenticare di salvare tutti i vostri poveri compagni intrappolati, prima che quegli schifidi esseri succhia-faccia li prendano. Per far questo potrete utilizzare (sempre che riusciate a raggiungerlo) tutto l'arsenale di armi che avete visto nel film, partendo dal fucile mitragliatore, per passare poi al lancia-granate fino a giungere al mitico lanciafiamme.

PREDATOR

Il più grosso problema che la Rebellion ha dovuto fronteggiare è stato che inserire il Predator significava praticamente far partecipare al game un killer fantasma! Infatti grazie al suo armamento ultratecnologico e alla sua capacità di rendersi praticamente invisibile ad ogni essere, il Predator non avrebbe faticato più di tanto a eliminare tutti i marines e gli Alien che avesse incontrato. Per ovviare a questo inconveniente i programmatori hanno incluso un "honour" points system. Ciò vuol dire che se voi attaccate qualcuno che non è armato o che non vi sta già attaccando, una volta eliminato, invece di guadagnare punti li perderete. Fatelo troppe volte e verrete eliminati dal gioco. Il combattimento finale vi vedrà impegnati in un terribile testa a testa con le Queen Alien e qui ce la dovrete mettere davvero tutta per uscirne vincitori!

ALIEN

Al contrario di quanto accade nel film, in questo gioco gli Alien partono un po' svantaggiati. Senza armi a lungo raggio potrebbero risultare ben poco efficaci se paragonati con le letali armi dei marine o con il temibile Predator. Tuttavia anche a questo i programmatori della Rebellion hanno posto un rimedio: infatti gli Alien riescono a muoversi 2 volte più velocemente di qualunque altro personaggio del gioco e, in più, sono in grado di usare i condotti di aereazione per spostarsi da una parte all'altra dei vari complessi; in questo modo, una volta che hanno capito dove si sta recando un personaggio, possono precederlo per poi tendergli un'imboscata. Il loro metodo di combattimento è rapido e molto violento: usano infatti una velocissima e quanto mai letale combinazione di acido, artigli, codate e morsi in grado di eliminare rapidamente qualunque avversario gli si pari davanti!

GRAFICAMENTE PARLANDO

Con i personaggi creati in 3D, il team grafico ha dovuto trovare un modo per disegnare i personaggi in modo che fossero convincenti da tutte le angolazioni possibili. Dopo lunghe ricerche optarono per l'utilizzo di modellini che vennero fotografati, scannerizzati per poi essere ritoccati prima di venire inseriti nel game. Un sistema simile è stato utilizzato anche per la creazione dei fondali. Il pavimento, il soffitto e le pareti furono infatti realizzati tramite la digitalizzazione di modelli realizzati in resina che vennero poi "appiccicati" intorno ai poligoni che componevano le stanze. Questa tecnica di "mappare" della grafica sui fondali è simile al texture mapping che ormai da un anno a questa parte vediamo abbastanza comunemente in molti game per PC. La Rebellion ha battezzato questa sua tecnica "Advance Texture Manipulation" la quale consente di ottenere grafica in alta risoluzioni animata. In questo caso particolare significa che il gioco vanterà contemporaneamente su schermo la bellezza di 64000 colori, il che è davvero impressionante.



1: Come prima cosa è stato creato un modello in resina del Predator, dopo di che è stato fotografato contro una parete bianca e la sua immagine è stata inserita all'interno di un PC. Infine l'immagine è stata separata dal fondale e poi sono state calcolate le varie inquadrature.



2: La seconda parte inerente il trasporto del Predator dal film al video games ha coinvolto il fondale. Praticamente tutte le parti dei background sono state create tramite questo sistema. La mattonella gialla è fatta di cera e grazie alla sua lucentezza è stata designata per costituire le pareti dell'astronave del Predator.



3: Questo è un modello che comparirà in un futuro gioco della Rebellion, Dungeons, che vedrà la sua uscita alla fine del '94. Praticamente si tratta di una avventura alla Dungeons & Dragons che sarà ambientata un tutta una serie di enormi e tenebrosi dungeon. Speriamo in bene.

CVG PREVIEW

TUTTO FA BRODO

Il gioco Alien Vs Predator non rappresenta la prima volta in cui questi 2 esserini sono venuti in contatto l'uno con l'altro: il 1992 li ha già visti impegnati in una simpatica lotta sulle pagine del Dark Horse Comics. La trama della vicenda è più o meno la seguente: il caro Predator atterra su un pianeta che si scopre essere infestato dagli Alien e dove è anche situata una piccola colonia di uomini che sta lottando per la sua sopravvivenza ormai da tempo. Il fumetto vede quindi opposto Predator agli Alien, gli Alien contro gli uomini e gli uomini contro tutti.



Nel gioco le porte non si apriranno automaticamente e la cosa può risultare abbastanza fastidiosa, soprattutto quando siete inseguiti da un famelico Alien desideroso di trasformarvi nel suo pranzo. Inoltre non tutte le porte sono dotate di vetri e quindi non potrete sapere chi, o forse sarebbe meglio dire cosa, vi sta aspettando dall'altra parte!



Il laboratorio medico non è certo un posto adatto a un picnic! Fortunatamente tra voi e gli alieni ci sono svariati muri di vetro spessi parecchi pollici. Questi maledetti "succhia faccia" si comportano nel video games così come facevano nel film: corrono velocemente sul pavimento e appena vi distraete un momento vi saltano in faccia! Dovrete essere davvero molto abili per riuscire a eliminarli.



Questa schermata mostra la visuale dagli occhi del Predator. Come nel film, il nostro esserino ha a disposizione diversi tipi di display che possono tornare utili in varie situazioni. E' anche equipaggiato con un vastissimo arsenale che include il sistema di dissimulazione, un cannone al plasma, un fucile a rete e il terribile boomerang che nel film spaccò, letteralmente, in due il buon vecchio Gary Busey.



Molto probabilmente questa stanza sarà uno delle più "ambite" del gioco - la alien egg room. Avvicinatevi troppo a un uovo e lo vedrete lentamente aprirsi a questo punto vi converrà mettervi a sparare, altrimenti vi ritroverete con una bella maschera... sicuramente non il massimo per i balli di carnevale.



Nel caso siate un marine il vostro maggior problema sarà costituito dal Predator. Se siete disarmati e andate per la vostra strada senza infastidirlo allora vi lascerà anche vivere, ma se per caso avete la malsana idea di attaccarlo allora è molto probabile che entrerete a far parte della sua collezione di reperti ossei. Marine avvisato...



Ecco a voi tutti gli ingredienti che servono per crearvi la vostra versione di Alien Vs Predator. Cera, una bombola di gas, qualche bel pezzo di lego colorato, qualche libro e un paio di modellini. Oh, naturalmente non dimenticatevi i programmatori, i grafici e qualche decina di milionate per un sistema di sviluppo



Gli effetti sonori per le porte, i fucili, gli alieni, il Predator, ecc. ecc. saranno presi tutti direttamente dai film. Invece di optare per una musica di sottofondo la Rebellion ha deciso di utilizzare il chip del Jaguar per ottenere vari effetti atmosferici legati ai fondali.



Come marine uno dei vostri pochi vantaggi sarà costituito dalla possibilità di accedere all'armeria. Gli alieni infatti non sono abbastanza svegli per poter usare i vostri fucili, mentre il Predator è anche già troppo forte per curarsi dei vostri giocattoli. State attenti perché se non prenderete bene nota di dove è collocata correrete il rischio di esaurire le munizioni e quindi l'unica arma che potrete utilizzare sarà un bel coltello lucente. Brutta storia, vero?

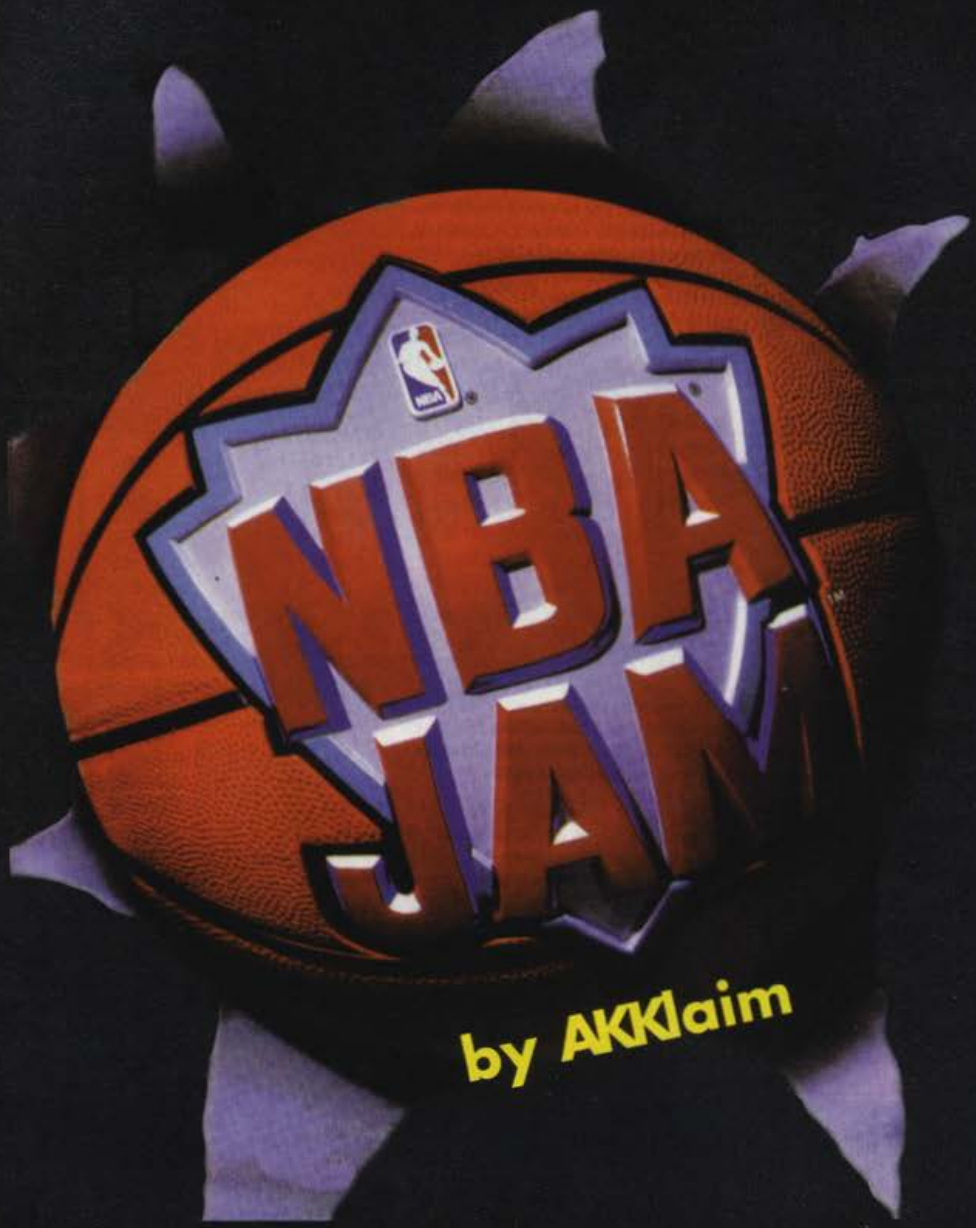
AVP FACTS

Macchina: Jaguar
Uscita: Marzo (Provvisoria)
Produttori: Rebellion
Team: Jason Kingsley (Produttore), Andrew Whittaker (Alien Intelligence), Toby Banfield (Grafico), Stuart Wilson (Grafico), Justin Rae, Rob Dibley e Mike Beaton (Codice Sorgente).

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.)

MEGADRIVE - SUPERNINTENDO - GAME GEAR



TUTTE LE ULTIME NOVITÀ PER LA TUA CONSOLE

SI SERVONO RIVENDITORI QUALIFICATI

RICHIEDI IL NOSTRO CATALOGO GRATUITO

NBA JAM © 1993. MIDWAY IS A TRADEMARK OF MIDWAY MANUFACTURING COMPANY. THE NBA AND NBA TEAM TRADEMARKS USED HEREIN ARE USED UNDER LICENSE FROM NBA PROPERTIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. NBA JAM SESSION IS TRADEMARK AND OWNED BY NBA PROPERTIES, INC. NBA JAM FROM AKKLAIM.
TUTTI I MARCHI E I LOGHI UTILIZZATI SONO REGISTRATI E APPARTENGONO AI LORO RISPETTIVI PROPRIETARI.

CVG HIT

DRAGON'S LAIR

E' arrivato! E' arrivato! Il capostipite dei videogiochi al laser è arrivato in tutto il suo splendore sulla 3DO! Sarà il "matrimonio definitivo"?

Tutto comincia un'estate di dieci anni fa: sono appena arrivato al mare e la prima cosa che faccio è gettarmi in sala giochi, la mitica Las Vegas di Spotorno, per aggiornarmi sulle ultime novità. Appena entro noto subito una folla di persone in delirio che urlano e sbraitano come in un derby a San Siro. Sgomitando e spingendo riesco a intrufolarmi tra i corpi e vedo quello che non avrei mai creduto di vedere: un ragazzo che stava giocando con un cartone animato! Accanto a lui alcuni lo incitavano a superare ogni quadro, altri gridavano a squarciagola "è arrivato alla piscina!", altri ancora congetturavano su quanto dovesse essere lungo il listato del programma (Fabio, guarda che se continui a ridere così ti potrebbe venire un infarto! ndMaurizio). Quando finalmente il gioco si liberò, accertatomi che nessuno fosse nelle vicinanze (faceva già molto caldo), decisi di tentare l'avventura, malgrado una scritta nella gettoniera avvertisse che per giocare occorrevano ben due gettoni. Prima che mi fossi reso conto di quanto fosse spettacolare la grafica (se così si può definire), la partita era già terminata, ma nonostante ciò la scintilla era ormai scoccata e io avevo già deciso che quello sarebbe diventato il MIO gioco. Questa è in breve la storia del mio primo incontro con Dragon's Lair, un coin-op che ha segnato la storia dei videogames. E' infatti indiscutibilmente il primo videogioco mai prodotto che sfrutta la tecnologia al laser, creato dal mitico Don Bluth, ex disegnatore Disney che dopo il clamoroso insuccesso di "Brisby e il segreto di Nimh", film a cartoni animati che avrebbe dovuto essere il suo capolavoro, decise di applicare le sue doti grafiche al mondo videoludico.















PLEASE, SAVE ME

La trama del gioco è la solita: l'eroe che deve salvare la sua bella, soggetto che verrà copiato pari pari da tutti i lasergames a mosse usciti dopo Dragon's Lair. In questo caso il paladino è Dirk the Daring, cavaliere per la verità alquanto goffo, che si incarica della difficile impresa di liberare la bionda principessa Daphne, sicuramente una delle figure femminili più sensuali del mondo videogiocoso (a questo proposito vorrei aprire un sondaggio: scriveteci indicandoci qual è secondo voi la ragazza digitale più carina), dalle grinfie di un terribile drago che la tiene prigioniera in una grande stanza del suo immenso castello, difeso da ogni sorta di maleficio. Per opporsi ai nemici che incontrerà, Dirk potrà usare la sua potente spada, ma nella maggior parte dei casi sarà la fuga la sua arma migliore. Superate tutte le stanze, potrà finalmente affrontare il drago e cercare di portare in salvo la biondona.

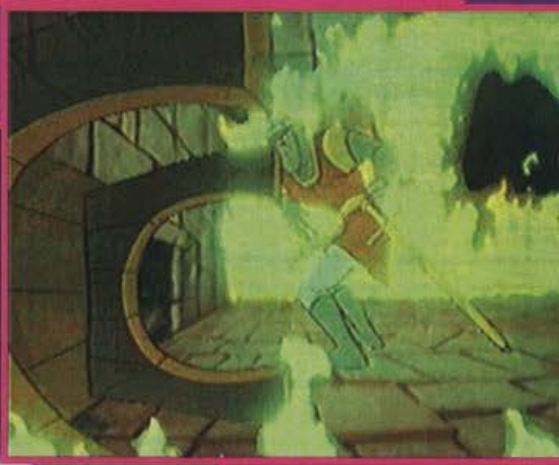
NON MI HA DATO LA MOSSA!

Se la trama è affascinante e le sequenze animate da mozzare il fiato, non altrettanto si può dire della possibilità di movimento. Infatti per guidare Dirk saranno necessari solo dei movimenti del joypad, dati al momento giusto. Essi però non cambiano da una partita all'altra, quindi quando avrete imparato una stanza, memorizzandone la sequenza esatta, sarà difficile sbagliare. Il gioco però implica una grande precisione e non lascia spazio al minimo errore, visto che se darete anche un solo movimento sbagliato, perderete immediatamente una vita. Quando questo succederà, non ci saranno più i cosiddetti "buchi neri" che caratterizzavano negativamente il coin-op, dovuti al fatto che la testina laser "saltava" per cercare la sequenza della morte, lasciando quindi lo schermo nero per alcuni secondi, ma l'immagine scorrerà fluida.

Con questo gioco le potenzialità della 3DO si sono espresse chiaramente. Difficilmente si potranno notare differenze con il coin-op per quanto riguarda i disegni e i colori. Anche la mancanza di tre quadri (tunnel del vento, liane infuocate e ascensore) non pesa un gran che (però quella delle liane era una gran bella stanza). L'unica differenza che a mio parere pesa gravemente è l'assenza del beep, l'elemento che dava veramente l'impressione al giocatore di partecipare all'azione. Tolti quest'ultimi il gioco sembra ridursi a ben poco, anche se in realtà non è proprio così. Sulla grafica c'è poco da dire se non che questo è forse il lasergame meglio realizzato da questo punto di vista. Dal sonoro ci si poteva aspettare qualcosa di più dei brevi stacchetti musicali. Manca qui una vera e propria colonna sonora che ha esaltato invece giochi come Space Ace. Gli effetti in compenso sono favolosi. Il discorso più delicato però è quello sulla giocabilità e sulla longevità. Per quanto riguarda il primo credo che tutti sappiano già a cosa vanno incontro. Il gioco è questo e tutti coloro che come me adorano i laser, lo ameranno per l'atmosfera che crea, per la prontezza di riflessi che necessita, per quel fascino che un qualsiasi videogioco normale non darà mai allo stesso modo. Per capire veramente questi giochi occorre eliminare il pregiudizio iniziale, quello di un gioco troppo semplicistico, e vedrete che dopo un po' di partite ne rimarrete stregati. Il discorso sulla longevità è diverso: se non avete mai giocato al coin-op, completare il gioco non vi sarà tanto semplice e impiegherete molto tempo. Se però conoscevate a memoria l'originale da sala, la cosa cambia. Le mosse sono pressoché le stesse e tenete conto che questa versione è molto ma molto più facile del coin-op. Ad ogni modo (ahi, ahi, sto iniziando a parlare come una certa persona) rimane un gioco che tutti i fortunati possessori di 3DO dovrebbero avere per giocarci, rigiocarci o solo farlo vedere a un amico. Avete la possibilità di possedere in casa vostra una meraviglia che ha fatto sognare una generazione e non dovreste sprecarla tanto facilmente.

GABRIO SECCO













MA CHE BEL CASTELLO

Le stanze che dovrete affrontare prima di arrivare alla meta conclusiva sono davvero tante e l'ordine di esse sarà casuale. Quella che in ogni caso affronterete sempre per prima è il PONTE LEVATOIO. Esso ostacola l'ingresso al castello: a metà di esso Dirk cade e fa subito la conoscenza con uno dei mostri che incontrerà strada facendo. Fortunatamente basterà un colpo di spada per spaventarlo, per poi fuggire verso tre porte di cui solo quella di destra sarà accessibile visto il crollo totale.

MURO CHE SI CHIUDE

Un solo movimento per questa stanza: Dirk sta camminando tranquillamente quando dei mattoni volanti cominciano a ostruire l'uscita. Con un poderoso colpo di reni però egli riesce a non rimanere intrappolato.

BOTTIGLIA

In questa stanza una scritta invita l'eroe ad assaporare il contenuto di una misteriosa bottiglietta, mentre una fiamma divampa sulla sinistra. Meglio quindi uscire dalla porta di destra.

CAVALIERE NERO

Qui Dirk non è molto pronto nell'utilizzare la spada, quindi l'unica cosa da fare è scappare prima verso sinistra e poi verso destra, infilandosi in un tunnel per evitare la spada scagliata dal cavaliere.

CAVALLO VOLANTE

Uno strano cavallo meccanico parte in quarta con sopra il nostro eroe, che tenta di guidarlo evitando le fiamme e un muro con opportuni spostamenti laterali.

PAVIMENTO DONDOLANTE

Mentre vi trovate in questa stanza il pavimento comincia a dondolare. Come se ciò non bastasse, alcune parti di esso scompaiono obbligandovi a un paio di salti prima di dirigervi nella porta di sinistra.

GRATA ELETTRICA

Un campo elettrico si propagherà in tutta la stanza. Occorrerà quindi scappare facendo attenzione prima alla porta che continua a chiudersi e poi al geyser che fuoriesce dal ponte che conduce all'uscita.

TRONO

Una sfera magnetica cattura la spada di Dirk che dovrà sfuggire al pavimento elettrizzato, per poi sedersi su un trono che si metterà a girare. Infine l'eroe fuggirà sulla destra dal trono prima che esso diventi una sedia elettrica.

PANCA

Alcuni fulmini si scagliano sulla stanza incendiandola in ogni lato. Dopo alcuni salti Dirk dovrà spostare la panca che ostruisce l'uscita per poi sgattaiolare via.

PALLE

In un corridoio a U tante palle colorate rotolano davanti all'eroe che viene presto inseguito da una gigantesca palla nera. Dopo vari spostamenti in basso occorrerà saltare il buco nel pavimento.

BOTTE

Dirk cade in un fiume sotterraneo, fortunatamente proprio sopra a una botte grazie alla quale riuscirà ad evitare rapide e mulinelli, per poi appendersi a una catena.

VAMPIRO

L'eroe si trova in una stanza infestata da pipistrelli. Dopo averli eliminati con una spadata, dovrà saltare la scalinata crollata improvvisamente e uccidere con un fendente anche il gigantesco vampiro, per poi scappare da un successivo crollo.

GIDDY GOONS

Questi strani animaletti sembrano molto stupidi per via delle loro labbra allungate, ma il loro pugnale è micidiale. Dopo averne eliminati un paio, Dirk scapperà sulle scale e li userà ancora la spada per poi uscire dalla porta.

SERPENTI

Tre giganteschi serpenti coralllo hanno un'aria ben poco amichevole. Dopo avere utilizzato la spada occorre scappare con la corda.

TENTACOLI

Altri tentacoli sbucano dal soffitto e Dirk li elimina con la sua spada. Ancora qualche salto in ogni angolo della stanza prima di uscire in avanti.

ARMI VOLANTI

Con la sua spada Dirk dovrà parare gli attacchi di una spada, una mazza ferrata e una lancia. Infine, mentre sta forgiando la sua arma, una statua si anima improvvisamente. Ancora una volta solo un colpo ben assestato può salvare il cavaliere.

GIGANTI DI FANGO

Con questi omoni la spada non sembra proprio funzionare. Meglio darsi alla fuga zigzagando tra essi, saltando il ponte e raggiungendo un tunnel.

SCIVOLO

Mentre Dirk procede, le scale si trasformano in uno scivolo dal quale deve essere lesto a distogliersi. Poi con un colpo di spada dovrà eliminare un mostro rosa e raggiungere il passaggio senza tirare la catena.

PALE RUOTANTI

Due pale che ruotano velocemente ostruiscono il passaggio. Dirk deve passarci sotto al momento giusto, distruggere il Grim Reaper con una spadata e raggiungere la porta prima di essere aggredito dai rovi.

PENTOLONE

Dopo avere evitato la lava, Dirk deve eliminare un primo mostro che esce da un'ampolla e poi la strega del pentolone. La porta di destra rappresenta poi una sicura via di fuga.

PONTE CHE CROLLA

Dirk corre per evitare che il ponte gli ceda sotto i piedi. Immediatamente viene aggredito da uno stormo di pipistrelli, ma dopo averli sparpagliati con un fendente, riesce a raggiungere la corda a destra.

TESCHI

In questa stanza il cavaliere viene aggredito da teschi, mani e catrame. Raggiunta una stanza piena di tombe, verrà accolto da alcuni fantasmi che però saranno facilmente eliminati con la spada.

CAVALIERE ELETTRICO

Un cavaliere nero continua a sbattere la sua spada nel pavimento, lanciando scariche elettriche. Dirk dovrà evitarle saltando qua e là, distruggere il cavaliere e saltare il buco nell'uscire dalla stanza.

PISCINA

La stanza comincia a crollare. Per evitare le crepe e le trappole una prima via di salvezza è la piscina al centro di essa. Ma le anguille giganti consigliano di scappare anche da qui all'eroe che, dopo avere eliminato un ragno un po' cresciuto, raggiunge l'uscita prima che una pressa lo renda carta velina.

LIZARD KING

Un lucertolone gigante continuerà a seguire Dirk, tentando di colpirlo con il suo scettro. Quando il cavaliere non potrà più fuggire dovrà affrontare questo buffo mostro in un duello all'ultimo sangue. Una volta ucciso potrà andarsene racimolando anche un gruzzoletto.

LA TANA DEL DRAGO

Finalmente Dirk è giunto alla meta: la tana del drago, un'enorme stanza piena di monete d'oro. La principessa lo nota subito, ma è meglio che così non faccia anche il drago, ragion per cui la prima cosa da fare è reggere la pila di oggetti a sinistra. Un movimento un po' maldestro finisce col mettere in allerta il mostro che però, se siamo lesti a evitare la fiammata e a reggere un'altra pila di oggetti, tornerà a dormire. La principessa spiega che per liberarla dalla sfera in cui è rinchiusa, sarà necessario usare la chiave attaccata al collo del drago. Prima però occorre ammazzarlo usando la spada magica. In questo momento il drago si sveglia e comincia a inseguire il malcapitato che dovrà ripararsi prima dietro a una colonna, poi sotto una montagna di monete e poi ancora dietro a una colonna. Infine occorre raggiungere la spada magica, per parare la fiammata, ed evitare la codata; per chiudere la tenzone ora basta scagliare la spada contro il drago, che schiatterà di colpo! Cosa succederà dopo è molto facile da immaginare. Solo una cosa non ho mai capito: e adesso come escono dal castello?







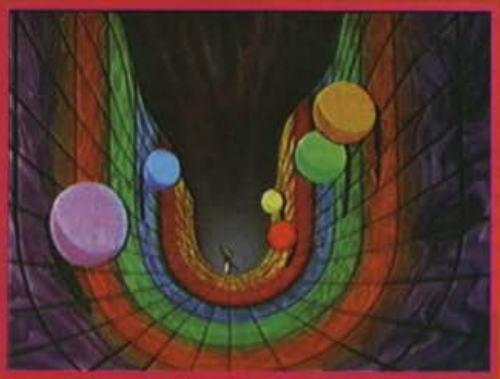










Sinceramente Dragon's Lair mi lascia un po' perplesso. Tecnicamente è veramente ben realizzato, la grafica è molto simile a quella della versione da sala (anche se forse alcuni colori sono un po' troppo chiari) e sono presenti quasi tutti i quadri. Naturalmente sono stati inserito anche i vari quadri speculari e a parte le prime due stanze tutte le altre vengono selezionate a random. I caricamenti sono molto rapidi ed è stata eliminata quella pausa che al bar divideva le varie sequenze di morte dal resto del gioco. Il problema del game tuttavia rimane sempre la sua effettiva giocabilità: infatti in fin dei conti Dragon's Lair è una specie di test per la vostra memoria e per i riflessi più che un gioco vero e proprio, va bene, in questa versione sono stati eliminati i "bip" e i "bop" (e gli "up a lula"?!?!) della versione da bar e questo rende il gioco più difficile, ma è anche vero che una volta che si sanno tutte le mosse e si capisce il tempo in cui devono venir date il prodotto non offre più alcuna sfida. A questo punto non mi resta altro da fare che consigliare questo gioco a tutti i fan dei coin-op che troveranno in questo Dragon's Lair la versione casalinga più simile al gioco da bar (è praticamente identica!); agli altri posso solo consigliare di pensarci bene prima di acquistare questo gioco: ricordatevi che la grafica non è tutto e che con le potenzialità del 3DO prima o poi usciranno giochi con una grafica anche migliore e più giocabili.

FABIO RAVETTO

Sarò breve: non sono d'accordo né con Gabrio né con Fabio! Come ha ben evidenziato nella recensione Gabrio, Dragon's Lair ha rappresentato uno dei momenti di maggior aggregazione in sala giochi, un punto di riferimento per il mondo dei videogiochi, che non ha avuto un adeguato seguito perché ha precorso troppo i tempi. E' indubbiamente un mito, ma oggi non si può mitizzarlo come una volta; resta il fatto che se si considerano i patrimoni dilapidati per imparare a giocare con l'originale non mi pare una cifra eccessiva quella necessaria per giocare questa versione (per certi aspetti addirittura migliorata!) comodamente seduti a casa propria!

MAURIZIO MICCOLI

3DO

READYSOFT

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE

GRAFICA 99 ▲ *Un meraviglioso cartone animato di scuola Disney.*

SONORO 65 ▲▼ *Belli gli effetti...*

...ma manca un adeguato supporto musicale.

GIOCABILITA' 65 ▼ *Sicuramente non è il massimo dell'interattività.*

LONGEVITA' 90 ▲ *Anche se doveste finirlo in fretta continuerete a rigiocarci spesso.*

GLOBALE 90 *E' assolutamente imperdibile per chiunque.*

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

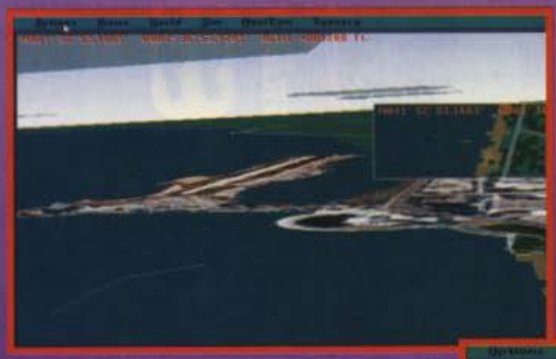
MEGABIT:	1
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCATORI:	1
CONTINUE:	SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	1
INDICAZIONI:	

FLIGHT SIMULATOR 5

Sono da poco usciti gli scenari di New York e Parigi per l'ormai mitico prodotto della Microsoft: inevitabile quindi questo articolone in "compartecipazione" tra un dilettante "semiprofessionista", come il nostro Giampaolo, e un professionista, come Stefano, autore di alcuni scenari dedicati al nostro Bel Paese!

FACCIAMO L'AMORE, NON LA GUERRA

Se di simulazioni di volo a sfondo militare se ne possono contare a decine tra elicotteri, biplani della prima guerra mondiale, cacciabombardieri moderni e jet fantascientifici, di programmi dedicati al volo civile, invece, ne sono stati prodotti sempre davvero pochi. Tralasciando i titoli precedenti della serie Flight Simulator, gli unici titoli che mi vengono in mente sono A320 (simulatore di Airbus di linea), bello ma un poco noioso per i miei gusti, un paio di giochi sullo Shuttle della NASA, e il divertente Stunt Island (che forse è più un simulatore di sequenze cinematografiche, che un simulatore di volo vero e proprio).
Tra i simulatori civili non va dimenticato ATP (SubLogic): è il più fedele simulatore di voli di linea che sia mai stato prodotto e per molti aspetti supera FS di gran lunga.
Sta di fatto che un titolo anche mediocre a sfondo bellico vende generalmente più di un prodotto, magari ottimo, che non richiede la sistematica distruzione del nemico.









C'ERA UNA VOLTA...

Il perfido Saddam, durante la guerra del golfo (in cui il suo popolo prendeva delle batoste incredibili e lui rimaneva al sicuro nel suo megabunker supercorazzato), avrebbe di sicuro definito la serie Flight Simulator come "la-Madre-di-tutti-i-simulatori-di-volo". E' infatti dai lontani tempi dell'Apple II che il programma di Microsoft regna come sovrano indiscusso nel campo dei simulatori di volo non militari. Microsoft ha acquisito i diritti di FS dalla SubLogic con la versione 3. Da allora in avanti tutte le versioni di FS sono state prodotte e distribuite da Microsoft, mentre l'effettivo sviluppo del programma è stato ad opera della Bruce Artwick Organization (BAO).
Col passare del tempo le versioni si sono susseguite, la grafica è cambiata, i computer su cui far girare il programma sono drasticamente mutati, a tutto vantaggio della qualità e del realismo della simulazione che hanno raggiunto un livello quasi insuperabile. Questo per merito anche degli scenari aggiuntivi, che già dalla versione 3 - e ancora di più con la 4 - sono stati realizzati per gli Stati Uniti, l'Europa, ed alcune zone come le isole Hawaii, Tahiti, la Gran Bretagna, il Grand Canyon, il Giappone. Inoltre per FS4 sono stati creati numerosi add-on, il primo dei quali, Aircraft & Scenery Designer (ASD), ha portato allo sviluppo di migliaia di scenari per tutte le parti del mondo (Italia compresa), creati sia da appassionati che per fini commerciali. Gli scenari Parigi e New York per FS5 sono solo quelli pubblicati da Microsoft. Esistono anche San Francisco (16 MB!) e Washington (imminente), pubblicati da Mallard.





CHE AEREO MI COMPRO?

Gli aerei presenti in FS5 sono i soliti quattro che erano presenti anche in FS4. L'unica innovazione è il modello di Learjet che adesso è il 35 (modello più potente del precedente 25).

CESSNA: si tratta del monomotore a elica sempre presente sin dal primo episodio della serie. Non molto veloce ma discretamente manovrabile. Pericoloso se intendete tentare delle acrobazie.

LEARJET: Il più diffuso jet executive del mondo. Consigliato a chi si annoia se sta andando troppo piano. Buona manovrabilità. Perdona errori di volo anche grossolani.

SOPWITH CAMEL: famosissimo biplano inglese della prima guerra mondiale. Manovrabilissimo e agilissimo. Attenti solo a non entrare in vite.

SCHWEITZER 2: fascinoso aliante. Consigliato solo ai più esperti, quelli cioè che mangiano pane e correnti ascensionali tutti i giorni.

FS5 è esaltante e deludente allo stesso tempo. Perché? Per tre motivi:
A) Il programma è una simulazione accuratissima, per cui risulta alquanto difficile (come nella realtà) governare l'aereo senza finire schiantati a terra ogni due minuti. Ci si deve scordare quindi i numeri di acrobazia che con i vari F-15 ed F-16 eravamo abituati a fare senza battere ciglio. Qui siamo in una situazione reale, punto e basta.
B) La grafica (se settata alla massima risoluzione) degli scenari aggiuntivi è bellissima, però è irritante per la sua scattosità. E se scatta con un 486 a 50 MHz, figuratevi con un 386. Quindi il mio consiglio è di fare prima un giro turistico con la grafica al massimo e poi (quando si tratta di volare seriamente) mettete tutto al minimo e preoccupatevi solo di stare in aria, cosa che come ho già detto non è per niente facile.
C) Un aspetto fondamentale della simulazione, è data poi dalla presenza e dall'uso che noi dobbiamo fare dei radiofari degli aeroporti. E vi assicuro che se si tratta di una cosa semplice da capire (il radiofaro è là e trasmette alla frequenza xy), è molto più facile perdersi per strada che arrivare a destinazione.
Il mio consiglio è quindi duplice: se siete dei veri appassionati e volete davvero imparare a volare come nella realtà, allora farete bene a comprare FS5 con gli scenari perché ne vale la pena. Se invece volete divertirvi a volare un'oretta e magari a sparacchiare di qua e di là, allora sono altri i titoli che fanno per voi.

GIAMPAOLO MORASCHI





BARRE, LEVETTE, BOTTONI E POP-CORN

FS5 è un eccellente simulatore aereo, e come tutti i programmi di questo tipo, è anche estremamente ricco di opzioni, barre, tendine e menu vari.
Per poter volare efficacemente è quasi indispensabile l'uso del joystick, dal momento che il mouse risponde decisamente male ai comandi, e la tastiera modifica l'assetto dell'aereo troppo bruscamente. I comandi sono molto numerosi, e vanno dai freni aerodinamici differenziati per ciascuna ala, ai flap regolabili su quattro posizioni e addirittura ad un variatore di carburazione del motore. E' possibile inoltre cominciare il volo da una posizione predeterminata, utilizzando l'opzione scenery. Mamma Microsoft è stata poi così gentile da fornirci diversi scenery di partenza, in modo da trasportarci immediatamente in diversi angoli del globo particolarmente ricchi di atmosfera.
Non manca poi per i novizi un'opzione di help. Questa, passo passo li guiderà attraverso le prime fasi di volo, che sono chiaramente spiegate anche nell'ottimo ed esauriente manuale.
Esistono poi diverse viste esterne all'aereo per permetterci di apprezzare meglio il paesaggio. Potremo inoltre prendere foto dalla carlinga, oppure fare una videoregistrazione dell'intera sequenza di volo che vi ha visto protagonisti dei cieli.



TOUR DE PARIS? OUI MONSIEUR!

Cominciamo il nostro giro per Parigi scegliendo la situation Paris-Grand Arche, che pone il nostro velivolo sul futuristico quartiere della Défense. Ci gettiamo in modo temerario dentro La Grand Arche (foto 1), incuranti dei turisti giapponesi che ci tempestano di fotografie. Proseguiamo verso sud-est lasciandoci sulla sinistra i grattacieli Fiat ed Elf e sorvolando la spianata che arriva fino alla Senna. Mantenendo la rotta, ci lasciamo alle spalle l'architettura ultramoderna per dirigerci verso il centro della città. Arriviamo sull'Arco di Trionfo (foto 2) dove riposa il milite ignoto francese, ed ecco spalancarsi alla nostra vista gli Champs Elysées in tutta la loro magnificenza. Una breve occhiata al Virgin Megastore, e siamo in Place de la Concorde. Proseguiamo sui giardini delle Tuileries, ed ecco il Louvre (foto 3), con al centro del cortile esterno la nuova piramide trasparente. Viriamo leggermente verso destra per portarci sulla Senna. Eccoci quindi davanti a Notre Dame (foto 4). Facciamo un bel volo radente attorno a questo capolavoro dell'arte gotica e virando verso nord-ovest ci dirigiamo verso il centro Pompidou (foto 5). Andiamo poi verso nord per sorvolare Montmartre, il cui Sacro Cuore campeggia sulla città. Prendiamo lentamente quota e dopo una decina di minuti eccoci in uno dei punti più belli della città (foto 6). Sta venendo sera. Non ci resta che dirigerci verso la visibilissima Tour Eiffel che in lontananza, quasi con forza magnetica, attira il nostro sguardo (foto 7). Un viaggio fantastico, peccato solo per la grafica scattosa.









DIECI ANNI E NON LI DIMOSTRA

Credo che Flight Simulator rappresenti un caso a sé tra i programmi di intrattenimento. Innanzitutto è estremamente longevo; mentre, generalmente, un simulatore di tipo militare o un videogame hanno una vita piuttosto breve, Flight Simulator esiste da più di dieci anni, con intervalli tra una versione e l'altra anche di tre-quattro anni. E ogni volta è un successo
Eppure con FS non si spara, non si devono scoprire colpevoli, e non si devono trovare tesori. Con FS si vola, e la sua forza sta proprio in questo.
In Microsoft Flight Simulator 5 si trovano molte delle caratteristiche che tutti noi piloti... da salotto (o veri) abbiamo sempre desiderato, ma, ahimè, anche alcune cose che non avremmo mai più voluto vedere.



Microsoft Flight Simulator 5 rappresenta decisamente un passo avanti nella simulazione di volo civile. I piccoli "difetti" che si riscontrano qui e là non sono poi così gravi anche se qualche appassionato è rimasto un po' deluso all'inizio. Probabilmente il difetto maggiore è la lentezza, ma bisogna ricordare che la prima versione di FS raggiungeva un massimo di 3 frames per secondo sulle macchine più veloci dell'epoca (1983), ed in FS5 si può scegliere un grado di dettaglio inferiore, a vantaggio della fluidità. Sono già stati annunciati i primi programmi add-on, per disegnare nuovi aerei e scenari e, quando disponibili, non mancheranno di stimolare ancora di più la passione per questo tipo di simulatore, così come è successo per Flight Simulator 4.
Farei solo un piccolo appunto: Flight Simulator serve per volare, cioè per spostarsi da un aeroporto ad un altro sia in volo strumentale che a vista. Gli appassionati traggono soddisfazione dalla realizzazione di un volo in modo perfetto. La tendenza ad aggiungere molti dettagli che non hanno nulla a che vedere col volo (edifici, monumenti, etc.), che si riscontra sempre di più negli scenari in commercio, a mio parere rischia di trasformare il simulatore di volo in un simulatore di... taxi! Forse io sono troppo radicale - personalmente farei benissimo a meno dei monumenti - ma credo che sia molto più importante realizzare scenari precisi e ricchi dal punto di vista aeronautico (aeroporti dettagliati, radiofari nelle giuste posizioni, indicazioni aeronautiche varie) piuttosto che bellissime rappresentazioni di città sulle quali, tra l'altro, il volo è proibito. E poi, perché nelle confezioni di Flight Simulator non sono mai comprese carte aeronautiche vere?

STEFANO FIGONI





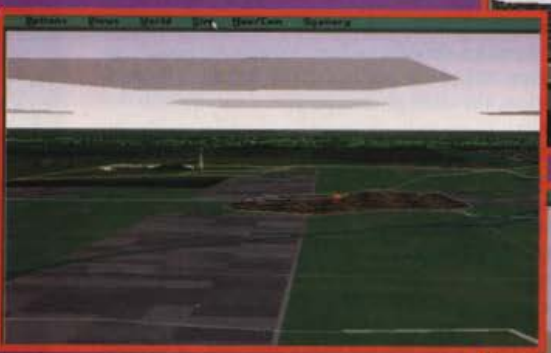




LA GRAFICA

La cosa che colpisce di più, alla prima occhiata, è la grafica assolutamente rivoluzionaria. Il cruscotto è una vera fotografia del reale cruscotto di un Cessna, sul Learjet si trovano i moderni strumenti a tubo catodico (glass cockpit), e i pannelli dell'aliante Schweitzer e del Sopwith Camel sono "d'epoca" come è giusto che siano.
Anche l' esterno, cioè lo scenario di volo, è decisamente migliorato rispetto alle precedenti versioni. L'introduzione delle texture bit-mapped e delle fotografie da satellite o aeree, insieme alla consueta grafica vettoriale, rende ancora più realistico il mondo nel quale si vola. Grazie all'uso di 256 colori a 640x480 il passaggio graduale dal giorno alla notte, in FS5, è a dir poco stupendo, così come stupende sono le nuvole, attraversando le quali si ha l'effetto "foschia" che mancava decisamente nella versione precedente. Peccato, però, che i temporali siano delle bit-map piatte, senza spessore, attraverso i quali si passa in un soffio.
Tutto questo realismo, purtroppo, si paga in termini di frame-rate. Occorre una macchina davvero potente per volare come si deve, ed anche con un 486/50 puro non si può sperare in un frame rate molto maggiore di 15 frames al secondo. Naturalmente dipende anche dalla scheda grafica in uso: buoni risultati si ottengono con una TSENG ET4000 W32 Local Bus. Per fortuna è possibile scegliere la densità di dettaglio che, se settata al valore "Very Sparse", dà una fluidità di volo soddisfacente.







PC

MICROSOFT

SVILUPPATORI: BRUCE ARTWICK

SIMULATORE DI VOLO

GRAFICA **91** — *L'accuratezza nei dettagli è addirittura maniacale... ...peccato per lo scrolling a scatti.*

SONORO **70** — *Buono il campionamento del motore... ...ma c'è poco altro.*

GIOCABILITA' **70** — *Estremamente difficile (del resto è un simulatore, non un gioco).*

LONGEVITA' **85** — *Se ci si appassiona sarà difficile abbandonarlo. E poi coi nuovi dischi scenario....*

GLOBALE **85** — *Un programma realizzato estremamente bene. Si tratta però di un simulatore più che di un gioco. Aspettatevi quindi di dover sudare per poterlo dominare.*

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

N° DISCHI: 2

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 9 MB

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386, 2 MB RAM, HARD DISK E DOS 3.2

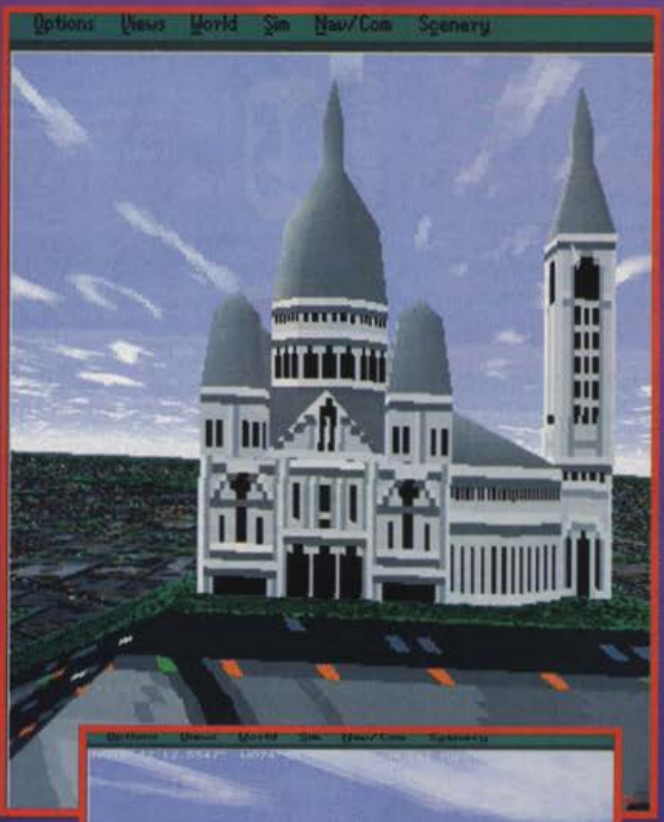
INDICAZIONI: PROVATO SU PC 486 DX2 50MHZ CON 4 MB RAM, SOUND BLASTER 2.0 E SCHEDA SVGA

LO SCENARIO

Ho già accennato alla nuova tecnologia "fotorealistica", decisamente sorprendente. Con l'utilizzo della grafica bit-map e dei 256 colori, la rappresentazione degli elementi del paesaggio (campi, città , strade, edifici, etc.) raggiunge un realismo molto spinto. Nello scenario di Parigi, per esempio, la cattedrale di Notre Dame ha le vetrate illuminate di notte e tutta la città brilla di luci a colori variabili (non a caso è detta... la Ville Lumière).
Una caratteristica a mio avviso estremamente importante è che in FS5 lo scenario non è più limitato ad aree circoscritte (solo gli USA, solo l'Europa, etc.), ma si estende a tutto il mondo. Questo non significa che esistono dettagli ed aeroporti in tutte le nazioni del mondo ma, per lo meno, è possibile la trasvolata atlantica, per esempio da Parigi a New York. Altro aspetto molto importante è che finalmente la Terra è... rotonda. Si può addirittura vedere l'intero pianeta usando lo zoom, in modo "Map View".
Nella versione precedente di FS le aree erano piatte e si ricorreva ad alcuni stratagemmi per "simulare" la rotondità del nostro pianeta, con inevitabili imprecisioni. In più, FS5 usa le vere coordinate geografiche al posto dei numeri arbitrari di FS4.
Tra le nuove opzioni esiste la possibilità di impostare le condizioni atmosferiche per zone. Diversamente da quanto succedeva nella versione 4, ora è possibile volare attraverso una tempesta per poi trovarsi in un bel cielo limpido e successivamente atterrare su un aeroporto coperto da nubi stratificate a bassa quota.
Altre due caratteristiche contribuiscono ad incrementare il realismo: atterrando fuori pista si fa un bel... crash, ma questa è una funzione opzionale, e rullando sui prati l'aereo sobbalza proprio come avviene nella realtà.









LA SIMULAZIONE

Il "simulation engine" è stato migliorato, e si vede. Il comportamento dell'aereo in volo (mi riferisco in particolare al Cessna) è più aderente alla realtà per ciò che riguarda gli assetti e le configurazioni di volo anche se si nota uno scarso "effetto suolo" all'atterraggio, e troppa inerzia dopo aver tolto motore in volo. In compenso manovre come la "vite" sono diventate possibili.
Tra le nuove opzioni aggiunte, trovo molto interessanti il "Land me" e le nuove possibilità del pilota automatico. Il Land me significa lasciare all'istruttore il compito di portare a terra l'aereo. Se si attiva questa funzione appare sullo schermo un messaggio dell'istruttore che avverte di aver preso in mano i comandi e l'aereo viene dolcemente posato a terra dopo aver effettuato le manovre necessarie naturalmente... da manuale.
Tra le nuove funzioni del pilota automatico c'è la possibilità di seguire il sentiero di discesa di un aeroporto dotato di atterraggio strumentale. In questo modo l'aereo segue perfettamente il sentiero (Glide Path) e atterra esattamente in centro pista come se fosse dotato del sofisticato sistema di atterraggio ILS Cat. III.
Purtroppo gli aerei a disposizione sono i soliti quattro. Niente da dire sul buon vecchio Cessna, che fa sempre il suo dovere, ma il Learjet ha proprio qualcosa che non va. Innanzitutto è troppo potente: è davvero difficile tenere il muso basso, dopo il decollo, e si finisce col salire a oltre 4000 ft/min., decisamente poco realistico. Un'altra grossa pecca, nel pannello del Learjet, è la presenza di un solo strumento di radionavigazione per volta. In pratica, gli indicatori VOR1, VOR2 ed ADF si possono leggere solo uno per volta e non contemporaneamente come sarebbe necessario per il vero volo strumentale.
Anche la scelta del tipo di aliante lascia perplessi: lo Schweitzer è un vecchio aliante americano, oggi fuori produzione, e di scarse performance. Nei campi di volo a vela europei è praticamente assente ed anche negli USA è ormai un pezzo da museo. Sarebbe stato davvero bello trovare in FS5 un bel Rolladen-Schneider LS-4 o un Glaser-Dirks DG-300, o perché no, uno Schempp-Hirth Nimbus 4, magari con motore retrattile come i più moderni.

TOTAL ECLIPSE

CVG HIT

Gli alieni ancora una volta hanno deciso di attaccare la terra, ma questa volta per farlo hanno scelto una console nuova, il 3DO. Eccoci quindi al battesimo del fuoco per il 32 bit Panasonic: speriamo solo che tutto sia andato per il verso giusto!

Tutto è incominciato quando la base spaziale Bravo, del sistema Omega, venne attaccata da una formazione di caccia sconosciuti. Si trattava dei Drak-Sai, una razza di alieni feroci e spietati. Questi esseri sono dotati di armi altamente tecnologiche e la loro tecnica di combattimento consiste nell'impegnare le forze avversarie con un attacco a sorpresa mentre la loro nave madre, il Sun Dagger, distrugge il sole del sistema sotto attacco, e questo è esattamente ciò che è accaduto nel settore Omega. Ora, purtroppo, abbiamo ricevuto notizia che i Drak-Sai, agli ordini del loro imperatore, Lord Zodak, si starebbero dirigendo verso il sistema solare. Bisogna fermarli prima che sia troppo tardi! Per far questo avrete a disposizione il più moderno caccia della flotta terrestre, con il quale dovrete riuscire a raggiungere, attraversando 5 livelli, ognuno diviso in altri 5 stage, la nave ammiraglia del nemico per poi distruggerla. Questa è in sostanza la trama di questo game per 3DO nel quale, ancora una volta, metterete a repentaglio la vostra vita per difendere la Terra. L'azione di gioco si svolge in perfetto stile Galaxy Force con la vostra astronave vista da dietro e il mondo intorno che vi viene incontro. Come già detto prima, il gioco è diviso in 5 livelli che si svolgono sulle superfici dei vari pianeti, sui quali gli alieni hanno posto le loro basi. Qui dovrete vedervela con caccia e postazioni di terra, senza dimenticare naturalmente le varie asperità del terreno. Notevole il numero delle manovre che potrete eseguire che comprendono, picchiate, cabrate, e, addirittura, rotazioni sul vostro asse da utilizzare come azione evasiva per sfuggire ai colpi del nemico, cosa che però non vi sarà consentita nei canaloni. Ah già, mi dimenticavo dei canaloni. Dunque, dopo un certo periodo di volo sulla superficie del pianeta (a proposito, ci sono diverse "strade" da percorrere per arrivare alla fine dello stage/livello, quindi non dovrete cimentarvi in un solo percorso come per esempio in Star Wing) arriverete di fronte a un boccaporto dal quale fuoriesce un fascio di luce azzurra; a questo punto non vi resta altro da fare che puntargli contro (al fascio non al boccaporto!) e dopo un bel loop vi troverete in un canalone, al cui confronto quello della morte nera vi sembrerà un'autostrada a 20 corsie. Qui, non solo verrete attaccati da vari caccia nemici, ma dovrete anche fare i conti con i muri che vi sono dannatamente vicini e con tutta una serie di inconvenienti quali portelloni che si chiudono, sali-scendi, barriere, velocizzatori eccetera, eccetera. Se riuscirete a sopravvivere sbucherete da un'altra parte del pianeta e ivi ricomincerete a combattere. Naturalmente avrete la possibilità di raccogliere una vasta serie di power up o di armi extra che renderanno la vostra missione un filino (ma giusto un filino) più semplice. Altra cosa da dire riguarda l'energia degli scudi: infatti non diminuirà solamente se verrete colpiti o colpirete qualcosa, ma calerà costantemente e inesorabilmente. Per ricaricarla non dovrete far altro che abbattere i vari nemici che incontrerete sul vostro tragitto dato che l'energia liberata dalle loro esplosioni andrà a rimpinguare le vostre riserve. Se esaurite gli scudi basterà un colpo per abbattervi. Mica male vero?





ARMATI E CONTENTI

Per tutti i piloti spaziali in erba ecco ora una breve guida alle varie armi che potrete trovare in questo gioco a dir poco spaziale. Ah, prima di cominciare sappiate che ogni arma dispone di 3 livelli di potenziamento per raggiungere i quali dovrete raccogliere più volte la medesima icona. Se invece cambiate arma manterrete il grado di potenza raggiunto, ma non lo incrementerete; inoltre sappiate che ogni volta che morirete, perderete un Power.

STELLAR GUARD BLASTER: Questa è l'arma più potente di tutte. Spara infatti 3 potentissime sfere d'energia in grado di infliggere danni notevoli a qualunque nemico, peccato che il suo raggio d'azione sia molto limitato. Assolutamente devastante al massimo livello di Power-up.

SCATTER GUN: Questo cannone lancia una rosa di proiettili che si apre davanti al vostro caccia in tutte le direzioni. Particolarmente indicato per le situazioni affollate o per eliminare i nemici più veloci, sfortunatamente la sua potenza non è molto elevata.

PHOTON STRAFER: Con questo Power-up il vostro caccia lancerà un potente sparo centrale più altri due fasci di proiettili laterali questa volta però indirizzati a terra. Utilissimo per eliminare le postazioni a terra (anche perché vi evita di dover scendere a bassa quota), peccato però che così la vostra potenza di fuoco frontale sia un po' scarsina.

ION WHIPGUN: Questo cannone permette al vostro caccia di sparare potenti proiettili che assomigliano a rocce aguzze a una velocità semplicemente assurda. Ottima per il volume di fuoco, ma anche quest'arma dispone di un raggio d'azione un po' limitato.

ROTARY GUN: Con quest'icona verrete dotati di un cannone centrale che spara frontalmente più due cannoncini laterali i cui proiettili descrivono delle circonferenze. Buon raggio d'azione e discreta potenza; questa è l'arma più "equilibrata" di tutte.

PLASMA BOMB: E chi ha mai visto uno shoot'em up senza una bella smart bomb? Anche in questo caso con quest'arma (per lanciarla premete il tasto X) distruggerete tutto quello che compare sullo schermo. Un consiglio: visto che ne potete avere un massimo di 3 e che ogni volta che distruggete un nemico vi vengono parzialmente riforniti gli scudi vi conviene conservare queste armi per i momenti critici e poi far fuoco per riottenere così preziosa energia. Furbo, vero?

Non c'è davvero niente da dire, i ragazzi della Crystal Dynamics hanno fatto veramente un ottimo lavoro! Total Eclipse è infatti un gioco dannatamente ben realizzato e molto, molto divertente. Sinceramente ci sono rimasto male quando ho visto la presentazione e ho impiegato circa 10 minuti per raccogliere la mascella spezzata. A quel punto mi è sorto un dubbio; ma non è che il game poi è una ciofeca? No! Gente, il gioco è galattico! La grafica è semplicemente assurda e scorre via liscia come l'olio. Il ray-tracing è stato spalmato ovunque e se già i primi livelli vi lasciano a bocca aperta aspettate di vedere quelli finali. La giocabilità è ottima mentre per quanto riguarda il sistema di controllo vi ci vorrà un bel po' di allenamento per farci la mano. La vostra astronave "soffre" infatti di un malefico effetto inerziale il che rende certi passaggi praticamente impossibili a tutta manetta (per fortuna avrete la possibilità di regolare la velocità del caccia). Inoltre vi ci vorranno un po' di partite per fare l'occhio con la visuale. Tralasciando gli scontri con il terreno, praticamente all'ordine del giorno nelle prime partite (vero Maurizio?) (certo, specialmente se mi fai iniziare al terzo livello, caro il mio fetentone! ndMaurizio), alcune volte vi potrebbe capitare di credere di aver sorpassato una montagna, cabrare, e andarci a sbattere contro, e questo perché avete eseguito la manovra non appena l'ammasso roccioso è uscito dal vostro campo visivo, ma ciò non vuol dire che il vostro caccia lo avesse sorpassato del tutto. Il sonoro è buono, con musiche veramente ben realizzate (mitico il sax del secondo livello) mentre gli effetti sonori sarebbero potuti essere un po' migliori; il livello di difficoltà è dannatamente alto. Sinceramente devo dire che Total Eclipse mi ha veramente entusiasmato (OK, sono un super appassionato di shoot'em up, e allora?) e credo sia veramente un ottimo gioco. Un consiglio però: non compratelo se credete di trovarvi di fronte a un semplice sparacchino dal sistema di controllo immediato! Per giocarci bene e riuscire a controllare il vostro caccia avrete bisogno di molto, molto allenamento e di tanta, tanta pazienza. Se riuscirete in questa impresa (io ormai riesco a completare il primo livello in volo rovesciato) vi troverete con un gioco semplicemente galattico che non ha alcun rivale nel suo genere. Grazie Crystal Dynamics: tu si che ci vuoi bene!

FABIO RAVETTO

I'M LIVING IN A BOX

Ecco ora una rapida descrizione dei vari livelli di Total Eclipse con annessi mostri finali. Non spaventatevi ragazzi, in fondo è solo un gioco!

LIVELLO 1
Collocazione del Pianeta: Nebulosa di Omega.
Obiettivo della Missione: Distruzione rampe lanciamissili
Superficie del Pianeta: Paludosa.
Mostro Finale: Pseidon, un enorme caccia a forma di scorpione. E' munito di un cannone ad acido assolutamente indistruttibile e in più è fornito di piccole torrette laterali che sono in grado di lanciare vari tipi di proiettili.
Promozione: Capitano.

LIVELLO 2
Collocazione del Pianeta: Alfa Centauri.
Obiettivo della Missione: Eliminare i Laboratori di Cyborg.
Superficie del Pianeta: Lava.
Mostro Finale: Vulcanos, un enorme ammasso di terra che utilizza le sorgenti di lava del terreno per alimentarsi. E' in grado di lanciare potentissime serie di proiettili dalle torrette poste sulla sua sommità. La miglior tecnica per distruggerlo consiste nel concentrare i propri attacchi su un singolo occhio alla volta (che tra l'altro sono gli unici punti vulnerabili) fino a che il maledetto non collassa sotto il vostro fuoco.
Promozione: Maggiore.

LIVELLO 3
Collocazione del Pianeta: Settore TriAlpha.
Obiettivo della Missione: Distruzione degli Impianti d'Energia.
Superficie del Pianeta: Desertica.
Mostro Finale: Conundrum, un carro da battaglia pesantemente corazzato che inizia il suo attacco con un lancio di proiettili d'energia dal cannone centrale. Dopo di che, dal corpo centrale del carro, si staccano 4 sezioni che si mettono a far fuoco indipendentemente, mentre la base riacquista energia. Una volta che la ricarica è completa le 4 parti rientrano e la solfa ricomincia. Per eliminarlo vi conviene attaccare un singolo pezzo alla volta a poi far fuoco sul blocco centrale, stando però attenti a non stargli mai davanti altrimenti le possibilità di una fine prematura diventano davvero notevoli.
Promozione: Tenente Colonnello.

LIVELLO 4
Collocazione del Pianeta: Sistema Gamma.
Obiettivo della Missione: Distruzione del Quartier Generale Drak-Sai.
Superficie del Pianeta: Ghiaccio.
Mostro Finale: Le bocche di fuoco laterali di questo boss, denominato Cobra, lanciano missili a ripetizione mentre la sua "zona calda" fa fuoco con una serie di sfere d'energia e, come se tutto ciò non fosse già sufficiente, il malefico è dotato anche di un enorme rotore che lancia proiettili a ripetizione. Davvero un osso molto duro!
Promozione: Colonnello.

LIVELLO 5
Eccoci giunti all'ultimo livello del gioco. Qui vi troverete all'interno dell'astronave madre nemica, il Sun Dagger, e dovrete cercare di raggiungere il suo cuore per poi farla esplodere. L'impresa è veramente improba, ma se non ci riuscirete sarà la fine per la Terra. A voi la scelta!









ITEMS

Lo spazio è pieno di cose assurde, ma solo alcune vi potranno essere utili. Se siete curiosi di conoscerle continuate a leggere.

1-UPS: Un nome, una garanzia! Vi aggiunge una bella vita extra.

SHIELD: Grazie a quest'oggetto otterrete un po' di energia per i vostri scudi. L'entità della ricarica è "random" e varia tra il 10%, il 25% o il 100%. Incrociate le dita; ne avrete bisogno!

STUNT RING: Ecco un altro modo per raccogliere un po' di punti: semplice, indolore e, sicuramente, poco pericoloso.











Anche se non sono un grande fan di questo genere di giochi devo ammettere di essere rimasto positivamente colpito da questo nuovo prodotto della Crystal Dynamics (gli stessi che hanno realizzato Crash'n'Burn). Tecnicamente Total Eclipse è assolutamente impressionante, con una grafica incredibilmente fluida e ben definita e un sonoro molto buono. Il tutto è poi molto giocabile e divertente anche se inizialmente potrebbe sembrare troppo difficile: il metodo di controllo del caccia non è infatti immediato e può quindi capitare di schiantarsi 5 volte in meno di 10 secondi. Vero è comunque che, una volta presa la mano con i comandi, si possono compiere movimenti veramente spettacolari e si viene quindi ripagati per tutta la fatica fatta in precedenza. Non c'è altro da dire, ancora una volta la Crystal Dynamics ci ha proposto un titolo di qualità per la 3DO. Non vedo l'ora di poter provare Orion Super Off-Road...

MARCO RAVETTO

3DO

CRYSTAL DYNAMICS

SVILUPPATORI: INTERNI

SHOOT 'EM UP

GRAFICA **94** *Sensazionale, grazie alle tecniche di ray-tracing e di effetti di dissolvenza per gli oggetti in lontananza. I canaloni sono semplicemente galattici!*

SONORO **82** *Musiche, sempre adatte alla situazione... ...peccato che gli effetti sonori (che potevano essere migliori) le coprano un po' troppo durante il gioco.*

GIOCABILITA' **92** *Se non vi fate scoraggiare dalla iniziale difficoltà del controllo del caccia e riuscite a prendere la mano con il sistema di controllo vi divertirete come dei pazzi!*

LONGEVITA' **92** *Dannatamente difficile e impegnativo; forse anche un po' troppo!*

GLOBALE **92** *Un gran titolo che farà felici i possessori della 3DO amanti dei giochi stile Galaxy Force. OK Zodak stai fermo lì e sorridi che ti do una bella cosina!*

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

/CD :	AMERICANO
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCATORI:	1
CONTINUE:	SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	1

INDICAZIONI:

GIG HIT

DOOM

Volete un gioco di azione cupo, pieno di tensione e di sangue, e con una grafica 3D che gli altri giochi si sognano? Doom, se vogliamo fare un esempio, è un po' come un Alien Breed in 3D, ma col doppio di atmosfera e dieci volte più violenza. La meccanica di gioco è molto semplice. Con un punto di vista tridimensionale alla Ultima Underworld, dobbiamo trovare l'uscita di ciascun livello, evitando palle di fuoco, vasche di rifiuti tossici, di acido e di lava. Lungo la strada potremo raccogliere armi extra, scatole di pronto soccorso ed accessori più o meno utili. Avremo anche una mappa che indicherà i luoghi già esplorati.

VIOLENZAAA...

Il gioco è diviso in tre parti principali, corrispondenti a due basi lunari da esplorare e all'inferno (sì, proprio quel postaccio caldo,caldo) da cui riuscire a fuggire. Ciascuna di queste è composta da nove livelli (più alcuni livelli bonus), con quattro livelli di difficoltà, da "Ti-prego-non-farmi-del-male" a "Ultraviolenza".

E VADO GIU', GIU'... E VADO SU, SU

Ma la cosa migliore è che non si tratta di un gioco che si sviluppa su una superficie piatta: vi sono scale che salgono, che scendono, finestre sopraelevate da cui i nemici ci sparano e container su cui salire e da cui bersagliare a nostra volta i mostri che si avvicinano. In una parola: fantastico. Avventurandoci per le stanze ed i corridoi di Doom, il livello di dettaglio grafico e la grandiosità di alcuni ambienti incute quasi timore e riverenza. Cosa più importante, Doom offre a carriolate ciò che manca alla maggioranza dei giochi: l'atmosfera. Come nei migliori film dell'orrore, non si sa mai ciò che salterà fuori dal prossimo angolo. Sentirete uno strascicare di passi avvicinarsi o qualcosa respirare pesantemente dietro di voi. Urla o eco di spari in lontananza acuiscono la tensione, mentre magari la stanza piomba improvvisamente nel buio, o mentre percorrete intrichi di corridoi fiocamente illuminati. La suspense è tremenda. Doom è semplicemente il gioco che più mi è piaciuto e che più mi ha spaventato da quando hanno inventato i videogame!















...ED ESAGERAZIONE SANGUINARIA!

Questa è l'unica controindicazione: Doom è ridicolmente sanguinolento. Dallo spappolare il petto di un soldato nemico con un fucile a pompa alla distanza di un metro, all'incidere le vostre iniziali con una sega a catena sulla pelle di un minotauro, vi troverete di fronte ad una razione tale di sangue e frattaglie, da bastare per diversi giochi. Dieci minuti dopo aver cominciato, vi troverete a navigare tra cadaveri, sangue e interiora sparpagliate un po' dovunque, tra muri, soffitti e pavimento. Senza contare l'inquietante escalation di decorazioni alla Hellraiser che incontreremo dalla seconda sezione in poi: resti umani che sgocciolano dal soffitto, persone impalate che sussultano negli ultimi attimi di agonia, e via di questo passo. Decisamente un gioco non adatto a chi si lascia impressionare.

Ultimamente, ci sono stati diversi giochi d'azione in 3D per PC (Terminator Rampage, Spear of Destiny e la parte 3D di Jurassic Park sono i primi che mi vengono in mente), ma nessuno di loro ha la stessa classe cristallina di Doom. Quest'ultimo ha una grafica migliore, suoni migliori e una giocabilità migliore! Inoltre, è più divertente, più duro e più cattivo di tutti gli altri messi assieme. Tecnicamente e visualmente è una realizzazione impressionante, che promette ore ed ore di divertimento allo stato puro. Senza contare, che la prima sezione viene venduta come sharewareware praticamente gratis !!!

PAUL RAND

MA CHE FACCINO SCIUPATO!

Non è necessario continuare a tenere d'occhio il numero che indica il nostro stato di salute, visto che basta un'occhiata alla faccia del nostro personaggio per renderci conto di come stanno andando le cose



Tutto bene.



Solo una ferita superficiale.



Ferito, ammaccato e comincio ad avere fame.



Meglio chiamare un'ambulanza.









CHE ARMA MI COMPRI PAPA'?

Pugni - naturalmente con un tirapugni corazzato.
Sega a catena - per ragioni di buongusto sono di solito ben nascoste.
Pistola - pietosa e quasi inutile. Si comincia il gioco con solo questa.
Fucile a pompa - la mia arma preferita. Può anche far fuori più di un cattivo alla volta.
Cannoncino - quel tipo di armi che di solito si trovano solo sugli elicotteri da combattimento.
Lanciarazzi - Enorme potenziale distruttivo. Solo non usatelo a distanza ravvicinata.
Cannone al plasma - carino ed efficace, ma manca di stile.
BFG2000 - l'arma globale. Sparare con questo è un vero piacere. Vuole un sacco di munizioni.

E' vero, Doom è proprio un gioco che ti inchioda alla sedia. Ma secondo me supera (e di molto) il limite del buon gusto per ciò che riguarda la violenza gratuita e lo spiaccicamento. Lo so, si tratta solo di violenza simulata, ma di sicuro non è un gioco adatto ai più giovani o ai deboli di cuore. E se anche da questo punto di vista non vi fate problemi, vi sono secondo me alcuni altri piccoli difetti: il meccanismo di gioco dopo un po' diventa ripetitivo e se volete una grafica perfettamente fluida, avrete bisogno di un PC assai muscoloso. Avrete poi da smanettare un bel po' col setup, e la calibrazione del joystick non è perfetta. Devo ammettere però che Doom rimane sempre uno dei migliori giochi in circolazione.

GARY LORD

CHE SUCCEDE SE PREMO QUESTO TASTO?

In Doom vi è un numero davvero enorme di passaggi segreti e di pannelli nascosti. Non sono solo del tipo "cammina sulla piastra sul pavimento per aprire la porta", ma anche di complicate sequenze di leve e bottoni che arriveranno a rivelare intere costruzioni o nuove sezioni di labirinto. Usando la mappa e guardando dalle varie finestre (che spettacolo meraviglioso!) scoprirete un sacco di costruzioni in cui apparentemente sembra impossibile entrare, e metà del divertimento sta proprio nel capire come riuscirci. Inoltre, ci si può anche disinteressare dell'aspetto esplorativo e lanciarsi in una corsa contro il tempo nel cercare solamente l'uscita. Nella foto sotto, il bottone nella stanza apre un passaggio che conduce al cortile esterno, in cui potremo trovare il cannoncino.

PC

GAMETEK

SVILUPPATORI: ID SOFTWARE

AZIONE

GRAFICA **97** *Grafica estremamente fluida. Un 3D così non lo avete mai visto prima.*

SONORO **95** *Brillante. Crea davvero un'atmosfera da brivido. Campionamenti perfetti.*

GIOCABILITA' **85** *ce n'è a tonnellate*

alla lunga può diventare ripetitivo.

LONGEVITA' **89** *3 sezioni, 9 livelli per sezione e quattro gradi di difficoltà. Se volete scoprire anche i livelli bonus, non lo finirete prima di un mese.*

GLOBALE **94** *Da comprare... a patto di non essere troppo impressionabili.*

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

N° DISCHI: 4

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 8 MB

CONFIGURAZIONE MINIMA: VGA, 4MB RAM, HARD DISK

INDICAZIONI: GIOCATO SU 486/33, 4 MB RAM E SOUND BLASTER 2.0.

CAESAR WORLD OF BOXING

Per tutti i fan del pugilato la Philips propone un gioco per CD-I in cui non si deve solo darsi delle tremende botte in faccia: In Caesar World of Boxing (basato sulla famosa arena, il Caesar Palace di Las Vegas, appunto) c'è anche qualcosa in più...

CD-I

PHILIPS

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

Bello il Full Motion Video... ...meno bello il resto.	79	GRAFICA
Suoni digitalizzati a gogo.	90	SONORO
Mediocre: oca varietà di colpi.	67	GIOCABILITA'
La voglia di perseverare scappa via molto presto.	61	LONGEVITA'
Un gioco consigliato solo ai boxeur più sfegatati.	69	GLOBALE

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

INDICAZIONI:
NECESSARIA LA CARTUCCIA DIGITAL VIDEO.

LEGGERO COME UNA LIBELLULA

Il gioco è pieno zeppo di grafica a schermo pieno in full-motion video, così da rendere indispensabile l'utilizzo della nuova cartuccia Digital Video. Dopo aver creato il vostro pugile, entrerete nel mondo della boxe dilettantistica. Prima dovrete trovarvi un allenatore, scegliendo il più adatto tra quelli in circolazione: ciascuno di essi possiede delle particolari tecniche di allenamento, con specifici punti di forza o di debolezza e, a seconda del suo valore, ognuno vi chiederà una diversa percentuale sulle vostre borse una volta che sarete passati professionisti.

Quando questo accadrà, dovrete procurarvi anche un manager, sempre da scegliere, che naturalmente esigerà un'altra parte delle vostre vincite. Prima di ciascun incontro, potrete allenarvi specificamente in una delle cinque aree disponibili per incrementare una particolare abilità. Potrete inoltre ascoltare il consiglio dell'allenatore su quali sono i vostri punti deboli cui mettere rimedio, oppure potrete fare di testa vostra ed allenarvi come vi pare.

IO SONO IL PIU' GRANDE

Quando si arriva alla sezione più importante del gioco, il combattimento vero e proprio, potrete giocare in due maniere diverse. L'opzione arcade vi permette di avere il completo controllo del pugile, con a disposizione finte, spostamenti improvvisi, pugni e colpi d'incontro. L'opzione strategy, invece, non vi consente di controllare direttamente il boxeur, ma di decidere, tramite un menu a barre, su quale parte del corpo dell'avversario concentrare i nostri colpi, quale parte del vostro corpo è meglio difendere e con quale mano eseguire i colpi stessi. Una volta regolate le barre, non ci resta che sedervi ed osservare lo svolgimento del combattimento. Se le cose cominciano ad andare male, potrete modificare le barre, sperando così di poter risollevare le sorti dell'incontro.

L'introduzione di Caesar Palace è senza dubbio impressionante, ma questo è merito della scheda Digital Video. Il gioco in sé, è invece deludente: la grafica nella sezione del combattimento è abbastanza scarna, mentre nelle altre sezioni (se non consideriamo il Full Motion Video) non si discosta da una mediocre normalità. Inoltre il combattimento è poco coinvolgente, con troppo poche mosse a disposizione. Le sole soddisfazioni vengono dal veder migliorare la nostra posizione nel ranking mondiale, il che mi pare un po' poco. Insomma un gioco dalla bella grafica, con un sonoro di alto livello (e ci mancherebbe altro...), ma con una scarsa giocabilità.

PAUL RAND













PUNGENTE COME UN CALABRONE

Una volta diventati professionisti, potrete controllare i vostri progressi dando un'occhiata a quello che dice di voi la stampa: potete sfogliare i quotidiani (che riportano solo le gesta dei migliori), dare un'occhiata alla TV (che vi rovescerà addosso un sacco di soldi per trasmettere un vostro incontro), oppure leggere l'ultimo numero di Boxing World, la bibbia del pugilato, che pubblicherà in dettaglio, sia la classifica mondiale, sia gli incontri disputati nell'ultimo mese. E ricordatevi che un po' di pubblicità televisiva può fare meraviglie per la carriera di un pugile!

GABRIEL KNIGHT

Dimenticatevi Larry Laffer e Roger Wilco, l'ultimo eroe della Sierra è senza dubbio quello con il miglior parrucchiere... Gabriel Knight ama maniacalmente la sua bella chioma. Nonostante sia indebitato fino al collo, continua imperterrito a spendere una fortuna in mousse, gel, shampoo e balsami.... dite un prodotto e lui ce l'ha. Ne avete due confezioni nell'armadio? Gabriel ne ha nove! Del resto, se ciò gli permette di essere il maschio più richiesto dalle donne di New Orleans, chi potrebbe mai criticarlo?

NEW ORLEANS, ANTICA MAGIA

Il gioco è ambientato a New Orleans, dove Gabriel sta tentando di intraprendere la carriera di scrittore. Dopo aver letto di una brutale serie di assassinii che sembrano coinvolgere oscuri riti voodoo, Gabriel decide di scrivere un libro sull'argomento. E mentre sta ricercando materiale al riguardo, finisce per venire a contatto con un mondo in cui la morte attende in agguato ad ogni angolo. Una misteriosa figura femminile sembra essere collegata a tutti gli omicidi, e le cose si complicano ulteriormente quando Gabriel si innamora di lei. Come se non bastasse, una dea voodoo ha gettato una maledizione sulla sua famiglia, e mentre il gioco prosegue, egli comincerà a scoprire nuovi elementi sul sinistro passato della sua stirpe.







UNA STORIA INQUIETANTE

Bisogna considerarlo un gioco destinato ad un pubblico adulto poiché c'è del linguaggio abbastanza "forte" e alcune delle scene alquanto truculente - proprio non adatte ai più deboli di cuore. L'atmosfera sinistra e i personaggi ben caratterizzati rendono il gioco cupo e coinvolgente, molto bello da giocare, grazie anche ad alcuni momenti di humour che contribuiscono ad alleggerire la tensione.



Gabriel Knight è l'avventura più coinvolgente e divertente che abbia mai giocato sin dai tempi di Monkey Island, ed è certamente la cosa migliore che la Sierra abbia mai sfornato. La grafica è di gran classe e la musica è perfetta (da brividi nella schiena!), ma ciò che più colpisce per la sua qualità è la storia.E' proprio come leggere un romanzo: non si è mai sicuri di quello che sta per succedere, e questo vi terrà incollati sul bordo della sedia fino alla fine. E' anche abbastanza difficile, e dovrebbe consentirvi qualche ora di divertimento in più rispetto alla media delle altre avventure. Se state cercando un gioco davvero coinvolgente e divertente, non cercate altrove.

RIK SKEWS





CIG HIT

PC

SIERRA

SVILUPPATORI: INTERNI

AVVENTURA

GRAFICA	92	*Grafica estremamente dettagliata.*
SONORO	95	*Perfetto. Vengono i brividi lungo la schiena.*
GIOCABILITA'	90	*Ad ottimo livello. La trama acchiappa di brutto.*
LONGEVITA'	90	*Difficile quanto basta e quanto è giusto.*
GLOBALE	90	*La migliore avventura Sierra. Senza ombra di dubbio.*

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

N° DISCHI: N.D.

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: N.D.

CONFIGURAZIONE MINIMA: N.D.

INDICAZIONI:

AMIGA 1200

RENEGADE

SVILUPPATORI: BITMAP BROTHERS

AZIONE

GRAFICA

Grafica acchiappante. **86**

SONORO

Musica incalzante quanto basta. Buoni effetti sonori. **84**

GIOCABILITA'

Ottima. Ci si diverte un sacco. **86**

LONGEVITA'

Non ci si stufa. Giocato con un amico poi è ancora meglio. **85**

GLOBALE

Un ottimo gioco sotto tutti i punti di vista. Se avete il 1200 compratelo e basta. **86**

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

N° DISCHI: N.D.

INSTALLAZIONE SU HD: SI
MEMORIA: 1 MB

COMPATIBILITA':

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

INFORMAZIONI:

THE CHAOS ENGINE

Passato presente e futuro: ecco cosa troverete in questa versione per A1200 del capolavoro dei Bitmap Brothers. Che cos'è esattamente un Chaos Engine? Beh, abbiate pazienza mentre lo spiego.... nel secolo scorso, un gruppo di scienziati pazzi (sì, sempre loro) avevano portato avanti un terrificante progetto di ricerca sul tempo , sullo spazio e sui primi computer.Il risultato fu una macchina che si evolveva autonomamente, e che da uno stadio primitivo arrivò rapidamente ad essere immensamente potente! Il suo nome era.... Chaos Engine!!!

E ALLORA?

Naturalmente la macchina, come nelle migliori tradizioni, si rivoltò contro i suoi creatori, inviando nelle terre circostanti una nuvola di chaos, che tramutava uomini ed animali in mostri. Il risultato è che sei diversi personaggi (ciascuno con differenti capacità e differente armamento) dovranno sudare le proverbiali sette camicie per lottare contro la macchina e ricreare l'ordine dal chaos.







E IL GIOCO?

State tranquilli. Era molto buono prima, e lo è anche in questa versione per A1200. Il gioco in sé si può considerare come uno degli ultimi epigoni di Gauntlet. I livelli sono molto vari e sempre ottimi. Troveremo paludi, foreste ed aeree industriali, il tutto mischiato con quel tocco di futuristico per cui i Bitmap sono così giustamente famosi. Ce n'è proprio per tutti i gusti. La grafica è stata ben implementata in questa versione. La vera forza del gioco risiede però non tanto nella grafica quanto nella giocabilità e nel divertimento complessivo. Inoltre è presente un giocatore comandato dal computer, quando non avete un amico con cui giocare. Diversamente dagli altri giochi, il computer gestisce il nostro compagno davvero bene, anche se non al livello di un umano, naturalmente.

Questo gioco trasuda classe da tutti i pori. I Bitmap Brothers hanno lavorato molto bene con una riuscita miscela di fondali futuristici e naturali, senza contare una perfetta colonna sonora, che cambia a seconda delle situazioni. Sebbene il gioco non si discosti molto dal genere Gauntlet, è perfettamente realizzato e, cosa più importante, estremamente divertente da giocare, grazie ad una curva di difficoltà calibrata a puntino. Aggiungete un grande compagno computerizzato e Chaos Engine per A 1200 diventa un gioco essenziale per i fortunati possessori di questo modello potenziato.

RIK SKEWS

MEGABOY

Noleggio e Vendita Video Giochi
Console - Accessori



IMPORTAZIONE DIRETTA GIORNALIERA

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



NOVITA' IN ANTEPRIMA ASSOLUTA

VASTISSIMO ASSORTIMENTO VIDEO GIOCHI 3000 TITOLI

3DO

SPECIALIZZATO NEL SETTORE CONSOLE CON LE MIGLIORI MARCHE

CONSOLIAMOCI...

GAMEBOY + SUPERMARIO 2	solo 139.000
GAMEBOY + MORTAL KOMBAT	solo 139.900
GAMEGEAR + COLUMS + SONIC 3	solo 259.900
MEGADRIVE 2 + GIOCO	solo 265.000
GENESIS 2 + STREET FIGHTER II C.E.	solo 379.000
AMIGA CD 32 + 2 GIOCHI	solo 639.900
AMIGA CD 32 + 5 GIOCHI	solo 745.000
SUPERNINTENDO USA + 1 JOYPAD	solo 259.000
SUPER NINTENDO USA + STREET FIGHTER II TURBO	solo 369.000
SUPER NINTENDO GIG + MARIO ALLSTAR	solo 299.900
BANCODE BATTLER - GIOCHI PREZIOSI	solo 85.000



DISPONIBILE PER TUTTI I FORMATI



VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA (ISOLE COMPRESE) CON SPEDIZIONE GRATUITA!

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

TEL. 06/58.20.14.57 - FAX 06/58.20.14.65

SIM CITY 2000

CIG HIT

Finalmente! Sim City 2000 è arrivato ed è più grande e più bello del suo predecessore!

Se vi è mai venuta la voglia di cimentarvi in un gioco veramente impegnativo, ma nel contempo semplice e coinvolgente, allora Sim City è certamente il game che fa per voi. La vostra missione vi vedrà impegnati nella costruzione di un'intera città (diciamo pure una vera e propria metropolis) a partire da una landa di terra semi-disabitata. Qui voi deciderete dove e quando costruire case, negozi, fabbriche, centri commerciali e tutti quei servizi che un grosso agglomerato urbano che si rispetti deve avere. Naturalmente ogni azione ha delle ripercussioni, a volte anche notevoli, sull'andamento del vostro progetto, per cui ciò vuol dire che il successo o il fallimento dell'impresa dipenderà esclusivamente dalle vostre decisioni! Il primo Sim City fu veramente un grandissimo successo e così ora la Maxis ha deciso di lanciare il suo seguito, inizialmente disponibile su Macintosh per approdare poi su tutti gli altri formati.

TOWN WITH NO NAME

L'idea principale del game, come già detto prima, è quella di creare una comunità dal nulla. Il sistema di gioco è simile al Sim City originale, ma paragonato questo con la versione 2000 ci si accorge subito che sono state introdotte molte migliorie e molti altri aspetti, tanto che l'originale sembra quasi un piccolo pezzo di antiquariato. Molte delle vostre scelte potranno essere effettuate tramite la selezione di alcune opzioni specifiche - per esempio selezionando e posizionando sul terreno l'icona dell'area industriale vi verrà fornita una lista, nella quale dovrete scegliere tra fabbriche leggere o pesanti, a state pur tranquilli che qualunque sarà la vostra decisione questa avrà un grosso impatto sulla vostra struttura cittadina.















LEGGIMI! LEGGIMI! LEGGIMI!

Come al solito la popolazione non è mai, almeno inizialmente, soddisfatta della prppria condizione e si aspetta che voi, naturalmente, miglioriate le condizioni di vita della città (cosa che dovrete cercare di fare se vorrete che il vostro conto in banca si rimpingui ogni anno con un bel po' di tasse!). Il modo migliore per "tenere sotto controllo" gli stati d'animo e le idee della popolazione è quello di leggere il giornale; inizialmente avrete a disposizione solamente un quotidiano, ma non appena la città inizierà a crescere molte altre testate giornalistiche faranno la loro comparsa in campo. Alla fine di ogni anno vi verrà fornito un rapporto dettagliato di come sono andate le cose in termini di fondi raccolti e investiti, permettendovi così di prendere eventuali decisioni atte a modificare la struttura economica del vostro agglomerato urbano. Al contrario del precedente Sim City, che offriva solamente un unico semplice tipo di tassa, nella versione 2000 potrete richiedere sia vari tributi diretti che anche indiretti, i quali includono, per esempio, la legalizzazione del gioco d'azzardo, cosa che comunque finisce con il favorire la crescita del tasso di criminalità. Ricordatevi sempre che per ogni decisione che prenderete ci sarà sempre una reazione da parte dei cittadini della vostra città e che questa potrebbe essere sì positiva, ma anche molto, molto negativa.

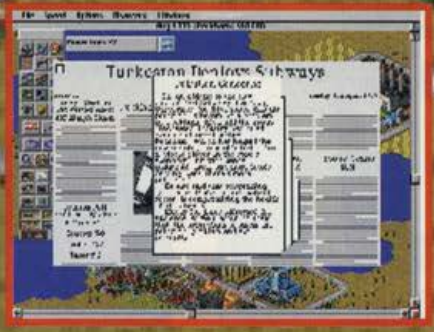
C'è un numero talmente elevato di opzioni e di possibilità per costruire la vostra città in Sim City 2000 da tenervi impegnati per anni! Al contrario del primo Sim City, dove ogni icona vi consentiva di attuare una singola azione, nel 2000 avrete a disposizione per ogni singola scelta dei menu interi di possibilità e le cose di cui potremmo parlare sono moltissime. Anche la grafica è stata notevolmente migliorata e ora potrete anche zoomare o allargare la vostra visuale, ottenendo così la miglior immagine per tener sotto controllo il vostro agglomerato urbano. In conclusione, Sim City 2000 è un gioco stupendo che vi terrà impegnati per anni. Come faremo a smettere di giocarci?

PAUL RAND

AFFITTANSI ALIENI

Immaginatevi questa scena: voi siete seduti nel vostro ufficio quando improvvisamente la porta crolla e il vostro studio viene invaso da un'enorme montagna d'acqua. Come potrete ben immaginare, così come in Sim City anche nel 2000 sono stati inclusi molti tipi di disastri più o meno naturali che però, questa volta, includono oltre ai già noti tifoni, alluvioni, terremoti, disastri aerei, inondazioni anche invasioni da parte di malefici esseri alieni. Un'altra novità è poi costituita dal fatto che, finalmente, potrete anche combattere contro questi disastri e ciò grazie alla creazione di appositi servizi d'emergenza. Vi basterà semplicemente selezionare l'icona appropriata e poi cliccare sulla zona che volete sia messa sotto controllo, dopo di che vedrete tanti piccoli omini cominciare la loro opera di soccorso correndo come disperati!









La Maxis ha aggiunto talmente tanti nuovi elementi e opzioni a Sim City 2000 - ma ha anche mantenuto la stessa struttura di base, che ne aveva fatto in passato un grande classico - da creare un gioco stimolante e molto coinvolgente. La possibilità di leggere i giornali per informarsi sul grado di soddisfazione della popolazione è una buona idea; in più ora avrete a disposizione un controllo molto più approfondito sugli aspetti finanziari della vostra città, cosa che permette di rendere il game molto più reale (ovvero di tassare i poveri cittadini in maniera immonda). La grafica è molto più dettagliata e, anche se inizialmente il gioco vi potrebbe sembrare simile al suo illustre predecessore, presto scoprirete un game tutto nuovo, pieno di elementi nuovi e altamente innovativi. Un varo capolavoro!

DENIZ AHMET

CASA MIA, CASA MIA...

Gli abitanti della vostra città non pensano solamente a loro stessi durante tutto il periodo del gioco: infatti vi mostreranno la loro gratitudine per come state amministrando la città costruendovi a loro spese un bel posto dove andare a vivere. Una volta che la popolazione ha raggiunto le 2.000 unità, le persone si uniranno assieme per comperarvi una piccola magione. Visto che qui siamo un po' tutti snob e ci sentiamo superiori a quei poveri villici che vivono sotto il nostro potere, posizioneremo il nostro piccolo paradiso terrestre il più lontano possibile da ogni altra forma di vita. Sfortunatamente, però, meglio lavorerete e più gente vorrà venire a vivere nella vostra città, e ciò significa che, a un certo punto del gioco, vi troverete costretti a dover costruire intorno alla vostra piccola e tenera casetta. Comunque, non sola la magione è un simbolo del vostro successo, ma mostra anche il vostro grado di popolarità tra la popolazione: infatti cliccandoci sopra vi verrà mostrato un punteggio in percentuale della vostra performance.

PC

MAXIS

SVILUPPATORI: INTERNI

STRATEGIA

GRAFICA	90	*Dettagliata e molto ben animata; in più l'opzione di zoom funziona veramente bene.*
SONORO	66	*Gli effetti sonori e la musica sono ok. Una maggiore varietà di "rumori" avrebbe contribuito a creare un po' più d'atmosfera.*
GIOCABILITA'	94	*Se pensavate che Sim City fosse intrippante aspettate di aver provato questo titolo!*
LONGEVITA'	94	*Semplicemente infinita, almeno fino all'uscita della versione 3000!*
GLOBALE	94	*Un vero capolavoro che non può assolutamente mancare nella videoteca di un qualunque giocatore degno di questo nome.*

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

N° DISCHI: N.D.

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: N.D.

CONFIGURAZIONE MINIMA: N.D.

INDICAZIONI:

CVG HIT

LAWNMOWER MAN

Da quando è arrivato sul PC, il software per CD ha fatto passi da gigante, e certamente non sembrava fosse possibile creare qualcosa che raggiungesse i livelli di Scavenger 4 della Psygnosis, ma ora è arrivato il nuovo prodotto della Sales Curve; se pensavate che Rebel Assault fosse un gran gioco, aspettate di vedere The Lawnmower Man, conversione dell'omonimo film basato sulla realtà virtuale!

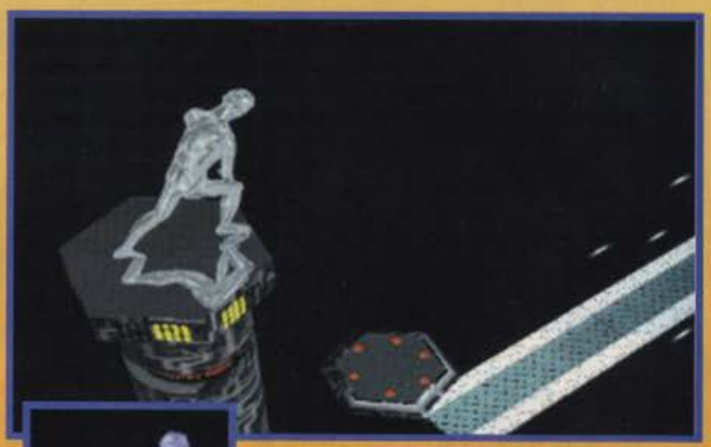
LA TRAMA

Prima di tutto raccontiamo velocemente la trama per chi non avesse ancora visto il film. Cyberjobe, una reincarnazione virtuale di un giardiniere, è convinto di essere stato tradito dal suo creatore, il dottor Angelo, e ha quindi deciso di catapultarlo insieme ai suoi due assistenti, Peter e Carla, nel suo mondo virtuale. Questi ultimi inoltre, sono stati catturati e inseriti in due sfere e possono essere liberati solo utilizzando le due "decrypton unit" sparse nei livelli del gioco. Voi dovrete aiutarli a scappare e a cercare di tornare nel mondo reale (sconfiggendo quindi Jobe) interpretando il ruolo del dottor Angelo.

















Questo è semplicemente il migliore "tie-in" ispirato a un film mai realizzato per un PC. La grafica è assolutamente spettacolare e gran parte delle animazioni sono state realizzate da diverse angolazioni, così è come vedere scene differenti ogni volta che giocate. Il gioco stesso è formato da 12 livelli che miscelano perfettamente sezioni stile puzzle con altre nelle quali conta maggiormente l'azione. Restate senza fiato davanti alle foto pubblicate su queste pagine e poi andate a comprarlo! Ci sono anche alcune musiche dance realizzate da Steve Hillage, tra le cui opere ricordiamo The Orb. Un grandissimo gioco.

DENIZ AHMET

IL GIOCO

Dopo una lunga introduzione comincia il gioco vero e proprio con la sua azione a tutto schermo. Ciò che troverete in Lawnmower Man sono 12 diversi tipi di gioco, come shoot 'em up ambientati in tunnel o stage basati sui rompicapi, come il Vortex Bridge nel quale dovrete superare un avversario invisibile e attraversare la stanza senza finire sulla sua stessa casella. Bisogna inoltre dire che alcuni di queste fasi riappaiono a intervalli regolari (l'unica differenza sostanziale è il livello di difficoltà che è più elevato) così che si arriva a un non trascurabile totale di 30 stage. Il controllo è abbastanza semplice e immediato e questo fatto rende Lawnmower Man giocabile istantaneamente per chiunque. Inizialmente verrete guidati (e aiutati) da una voce femminile che vi suggerirà le varie azioni da compiere, ma dopo alcune sezioni sarete lasciati soli; a questo punto se commettete un errore durante la fase, avrete altri tre tentativi e, bisogna dire che, nel caso non ce la facciate ci sono un mare di sequenze di morti assolutamente brillanti.



Oltre ad avere un mare di animazioni mozzafiato e di grafica spettacolare, Lawnmower Man è dotato anche di una buona giocabilità grazie ai 30 puzzle che lo compongono e ai diversi problemi che si trovano nei vari stage. Tecnicamente è incredibile, con inquadrature cinematografiche a 360 gradi e un buon sonoro. Vi posso inoltre dire che verranno realizzate due diverse versioni del gioco: una a 256 colori per i possessori di CD a doppia velocità e una a 32 per i possessori di CD a velocità normale, quindi non perdetelo! E' senza dubbio uno dei migliori titoli visti in quest'ultimo periodo.

PAUL RAND

ACCESS GRANTED

Oltre alle insidie provenienti dall'ambiente circostante, il dottor Angelo dovrà fronteggiare anche i cloni di persone che Cyberjobe ha riprodotto dalla sua banca dati e ha piazzato nei vari stage del suo mondo virtuale, dato che cercheranno tutti di fermarlo in qualsiasi modo; inoltre potrebbe anche capitare che lo stesso Jobe vi dia la caccia nella sezione del tunnel. Per concludere vi dico che se vi piacciono i giochi nei quali ci vogliono sia una grande prontezza di riflessi che una buona quantità di intelligenza e intuizione allora adorerete certamente Lawnmower Man, il miglior "tie-in" cinematografico disponibile per PC CD-ROM.

PC CD-ROM

SALES CURVE

SVILUPPATORI: INTERNO

MIX

GRAFICA	97	*Tutti i migliori effetti del film sono presenti; visuali da diverse angolazioni e FMV.*
SONORO	97	*Superbo sonoro che crea l'atmosfera adatta.*
GIOCABILITA'	83	*Sorprendentemente giocabile; molta varietà grazie alla presenza di 12 diverse fasi.*
LONGEVITA'	80	*E' molto più longevo di altri titoli su CD, ma una volta che sapete cosa fare...*
GLOBALE	90	*Probabilmente il miglior titolo disponibile per il PC CD-ROM.*

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

N° DISCHI: 1 CD

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: ND

CONFIGURAZIONE MINIMA: ND

INDICAZIONI: PROVATO SU 486 33 MHZ CON 4 MB DI RAM, SCHEDA SONORA SOUND BLASTER E CD DA 300 KB.

DRACULA X

CVG HIT

Dracula è tornato! E ancora una volta sta cercando di conquistare il mondo. Siete voi l'unica speranza di salvezza: andate e tornate vincitori.

Ancora una volta le forze del male minacciano la nostra cara e dolce terra! Il re dei vampiri è tornato per riottenere ciò che, secondo lui, gli spetta di diritto, ovvero il dominio del mondo, e, tanto per cominciare, ha rapito 4 ragazze. Ora tocca a voi, Vampire Hunter, riuscire a porre rimedio a questa situazione. L'azione di gioco, in perfetto stile Castelvania, si snoda attraverso 8 lunghi livelli ognuno dei quali è composto da vari stage. A dire la verità i livelli non sono proprio 8, bensì 11, poiché alcuni di questi si rivelano essere in realtà 2 quadri paralleli, tra i quali è possibile passare in determinati punti dei vari stage. Lo scopo del game è ovviamente quello di raggiungere ed eliminare Dracula senza dimenticare naturalmente le 4 dolci pulzelle. Comunque come era prevedibile il principe delle tenebre ha dalla sua una gran quantità di mostri e creature demoniache, che vanno da semplici scheletri a lupi mannari, da dragoni marini a un enorme Minotauro, e che faranno di tutto per cercare di fermare la vostra trionfale cavalcata. Molto vari sono anche gli scenari nei quali vi troverete a combattere: i vostri scontri si svolgeranno infatti in villaggi devastati da incendi, in palazzi decadenti, tra antiche rovine e in oscuri manieri. Naturalmente non potevano mancare la classica sfilza di armi extra, ognuna delle quali dotata di un suo particolare potere, così come moltissime stanze e bonus nascosti. Un aspetto interessante inoltre è dato dal fatto di poter controllare come personaggio, dopo che l'avrete salvata nel secondo livello, una ragazza al posto del nostro baldo ammazza-vampiri. Coraggio, cosa fate ancora lì? Aglio in tasca e via con la caccia!







VAMPIRE HUNTER

Durante le vostre peregrinazioni lungo i livelli potrete recuperare una gran quantità di armi e tra tutte ne potrete portare con voi soltanto una alla volta (oltre naturalmente alla vostra fidata catena d'acciaio!). Il numero di colpi che potrete effettuare (tirando in alto il pad e premendo il tasto 2) non è illimitato, ma dipende dalla quantità di cuoricini che avrete a disposizione e che potrete raccogliere dopo aver distrutto candele, statue, mostri, eccetera, eccetera. Ogni arma è dotata anche di un super colpo (tasto select), che però richiede un elevato numero di cuori e che sarà possibile solo quando vedrete lampeggiare i numeri dell'indicatore posti sopra l'ammennicolo in vostro possesso. Bene, dopo questo sproloquio direi che è il caso di dare una bella occhiata al nostro arsenale:

PUGNALE

ATTACCO NORMALE: Lancia una rapida serie di 3 pugnali in linea orizzontale. Utile per distruggere gli avversari a distanza, anche se la loro potenza è scarsa. Ogni colpo consuma un cuore.
ATTACCO SPECIALE: Lancia una scarica prolungata di pugnali sempre in linea con il vostro personaggio. Dannatamente potente e rapida, peccato che sia poco adatta contro gli avversari più agili e contro i boss di fine livello.

ASCIA

ATTACCO NORMALE: Con quest'arma potrete lanciare un'ascia che descriverà una traiettoria parabolica. Molto potente e molto utile soprattutto per eliminare nemici ad una certa distanza. Ogni colpo consuma un cuore.
ATTACCO SPECIALE: Il vostro personaggio dà libero sfogo a tutta la sua rabbia lanciando intorno a sé un vera e propria raggiera di alabarde. Colpo fantastico per farsi largo tra la folla, ma poco efficace contro i mostri più resistenti.

CROCE

ATTACCO NORMALE: Con questo attacco lancerete una croce, che dopo aver percorso un breve tragitto ritornerà indietro verso di voi. Molto potente, peccato che la sua gittata sia abbastanza limitata. Ogni colpo consuma un cuore.
ATTACCO SPECIALE: Utilizzando questa mossa farete comparire sullo schermo un enorme crocifisso che a più passate spazzerà via tutti i nemici presenti sullo schermo. Molto efficace soprattutto lungo i livelli di gioco e contro quei boss che si muovono lentamente sullo schermo.

OROLOGIO

ATTACCO NORMALE: Grazie a questo colpo ridurrete della metà la velocità dei vostri avversari. Un vero furto! 5 cuori per questo attacco sono davvero sprecati!
ATTACCO SPECIALE: Probabilmente il più potente di tutti gli attacchi. Con questa mossa, che, tra l'altro richiede un numero di cuori abbastanza considerevole, infliggerete grossi danni a qualunque avversario vi si pari davanti.

ACQUASANTA

ATTACCO NORMALE: Con questa mossa lancerete per terra una di queste piccole boccette provocando una specie di fiammata verde che si propagherà al suolo per una certa distanza. Molto potente e particolarmente efficace contro gli avversari a terra; poco adatta contro tutti quegli esseri in grado di volare o che, comunque, si trovano sopra di voi. Ogni colpo consuma un cuore.
ATTACCO SPECIALE: Con questa mossa scatenerete una vera e propria pioggia di acquasanta che andrà a colpire ogni essere che si trovi sullo schermo. Molto utile contro i boss di fine livello particolarmente agili come, per esempio, il Lupo Mannaro.

LIBRO SACRO

ATTACCO NORMALE: Con questo colpo lancerete in aria un libro che si metterà a volteggiare intorno a voi descrivendo una spirale di pagine che vi proteggerà dagli attacchi dei vostri nemici. Ogni colpo consuma 3 cuori.
ATTACCO SPECIALE: Tuoni, lampi, fulmini e saette! Con questo attacco riuscirete a infliggere danni notevoli anche al più forte dei vostri avversari. State solamente attenti a effettuarlo quando l'infido essere è davanti a voi, altrimenti cicca!

LADY KILLER

Come già detto poc'anzi, dopo il secondo livello potrete scegliere di controllare invece del nostra baldo giovane una bionda e vispa ragazzina. Le sue caratteristiche fisiche non differiscono molto da quelle del nostro Vampire Hunter (ma ne sei proprio sicuro? ndR); ciò che cambia sono gli attacchi che, in questo caso, vengono portati tramite il lancio di tartarughine, gattini, draghetti, uccellini, ovetti e chi più ne ha più ne metta. Carina, non c'è che dire, ma anche dannatamente beota!

Se stavate cercando un buon motivo per comperare un Engine, beh... ragazzi, eccolo! Dracula X è semplicemente fantastico! La grafica è incredibile con sprite grandi, ultra definiti e magistralmente animati. I fondali, tutti molto vari, sono stati realizzati con molta cura e si sprecano livelli di parallasse ed effetti vari (mitica l'increspatura dell'acqua nel livello 2.2, per non parlare poi dei piccoli pezzi di carta bruciata che volano nel primo stage!). Anche il sonoro è incredibile, con un sacco di musiche tutte stupendamente realizzate e perfettamente adatte al gioco (la mia preferita è quella del terzo livello: inizia con l'organo e poi, una volta che ha preso ritmo, pompa giù di brutto) e anche gli effetti sonori sono veramente grandiosi: si va dal cigolio di una porta per l'inizio del gioco fino all'ululato dell'uomo lupo la cui sagoma si staglia sulla luna su di una rupe prima di attaccarvi. Sinceramente non avrei mai creduto che il mio Engine fosse capace di cose del genere, e se poi aggiungiamo che il sistema di controllo è buono, che il livello di difficoltà è veramente ben calibrato (naturalmente a patto che non usiate i continue!) e che ci sono diverse strade per completare il game, allora credo proprio che concorderete con me quando dico che ci troviamo di fronte a un vero e proprio capolavoro. Semplicemente mitico! Per finire, un grazie a Tony e Fabio per avermi prestato il gioco (e quando lo rivedrete più?!). Great Guys!

FABIO RAVETTO









PC ENGINE

KONAMI

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE

GRAFICA 94 — *Semplicemente incredibile con sprite enormi e ben definiti, per non parlare poi dei fondali!*

SONORO 91 — *Un sacco di musiche tutte ben realizzate e perfettamente adatte al gioco. Gli effetti sonori non sono da meno.*

GIOCABILITA' 92 — *Il sistema di controllo è preciso ed efficace, ma la cosa più importante è che il game è dannatamente intrippante.*

LONGEVITA' 91 — *Impiegherete un bel po' per finirlo e anche una volta che lo avrete portato a termine vi verrà voglia di rigiocarci per completarlo al 100%.*

GLOBALE 94 — *Un capolavoro! Dovrete proprio odiare visceralmente questo genere di giochi per non comprarlo!*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: CD

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1

CONTINUE: OPZIONE SAVE

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1

CARTUCCIA: GIAPPONESE

INDICAZIONI:

Wow, che bello! Questo è senza dubbio uno dei migliori giochi che io abbia mai visto sull'8 bit di casa Nec. La grafica è strepitosa, piena di dettagli e senza alcun rallentamento o flickerio; altrettanto grandioso il sonoro (in fondo è un CD) con tantissime musiche tetre ed effetti adattissimi alle varie situazioni. Inoltre Dracula X è anche giocabilissimo (come ogni gioco della serie Castlevania) e anche abbastanza longevo, a patto che non usiate 80 continue come qualcuno di mia conoscenza (vero Tony?). In conclusione uno dei migliori giochi disponibili per Engine che tutti i possessori di questa console non possono assolutamente lasciarsi scappare. Avanti, cosa fate ancora lì? Correte a comprarlo!

MARCO RAVETTO









CROCIFISSI, AGLIO E GORGONZOLA

OK gente, ecco ora per il gaudio delle vostre papille una lista degli oggetti che potrete raggranellare durante il gioco. Avanti col carrello e ricordatevi di conservare lo scontrino!

CUORE: Ce ne sono di 2 dimensioni diverse: piccolo o grande e vi forniscono rispettivamente 1 e 5 "unità di colpo" e il loro numero è indicato sopra l'arma da voi posseduta.

ARROSTO: Vi ridà parte dell'energia persa. Davvero niente male anche se io avrei preferito un bel piatto di trippa con le cotiche; comunque non si può avere tutto dalla vita, non vi pare?

CRISTALLO: Aleeee! Oh oh... Ale! Oh oh... Una bella vita extra.

CROCE GRIGIA: Questo oggetto altri non è che una classica smart bomb. Toccatela ed eliminerete in un sol colpo tutti i nemici presenti sullo schermo.

SACCO DI MONETE: Bene, bene. Un bel gruzzoletto da depositare in banca per non aver più preoccupazioni una volta invecchiati. Peccato però che in questo gioco non ci sia nemmeno un istituto di credito. Vuoi vedere che qui non mi accettano nemmeno la mia American Express...

AMPOLLA DI CRISTALLO: Finalmente! Una bella pozione d'invulnerabilità. Peccato solamente che il suo effetto sia di durata brevissima.

GLOBI INFUOCATI: Li otterrete dopo aver eliminato i vari boss di fine livello e vi serviranno poi per lo scontro con il caro conte. Tutto qui.









UN GIOCO AL 100%

Un altro elemento abbastanza particolare di Dracula X è la possibilità di giocare tutta una serie di livelli paralleli avendo così a disposizione diverse strade per completare il gioco. Tuttavia per finirlo al 100% (la percentuale che avete affianco al vostro nome indica il grado di completamento dell'avventura) dovrete non solo superare tutti i livelli, ma anche ritrovare le 4 ragazze che sono nascoste nei luoghi più impensati!

STAR TREK 2

Kirk, Spock e Bones giungono là dove già erano arrivati nello scorso episodio, il vendutissimo Star Trek 25th Anniversary. "Spazio....ultima frontiera". Queste tre parole sono ormai divenute leggendarie e mi ispirano ondate di emozioni e di ricordi. Chi potrà mai dimenticare William "Kirk" Shatner e la pancetta esibita in alcuni episodi? E l'interminabile bisticciare tra Bones e Spock? Ebbene sì, per molti di noi Star Trek è un mito e questo è il motivo principale per cui la prima avventura Trekkie ha venduto così bene.

SIGNOR SULU, VELOCITA' CURVATURA 2

Judgement Rites (o Star Trek 2 se preferite) si basa sulla classica interfaccia punta e clicca della Interplay. Come il primo episodio, anche Judgement Rites si divide in otto miniavventure, una specie di raccolta di otto telefilm in cui dovremo sia risolvere alcuni enigmi che combattere nello spazio profondo. In ciascun episodio interpreteremo il ruolo del Capitano Kirk ed assieme a Bones, il signor Spock ed all'equipaggio dell'Enterprise dovremo risolvere strani enigmi, combattere contro bizzarri biplani alieni e, naturalmente, essere sempre buoni, fidati ed onesti.







INTERESSANTE...

Diversamente da Star Trek 25th Anniversary, Judgement Rites possiede una trama di base che unisce tutti gli episodi, ed è a dire il vero non troppo credibile.... Una potente razza aliena chiamata Brassica ha deciso improvvisamente di rivelarsi e di dire finalmente il proprio "ciao, siamo qui" all'intero consesso delle razze dell'universo. Dall'alto della loro potenza desiderano sottoporre a test tutte le razze che navigano i mari dello spazio. Non c'è nemmeno bisogno di dire che Kirk e l'Enterprise (ma guarda che caso) sono tra i prescelti e dovranno quindi superare tutte le prove di intelligenza e di coraggio che i Brassica vorranno escogitare. Dotato di ottima grafica di buone animazioni e addirittura di un'introduzione con la voce originale di William Shatner, Judgement Rites è un buon prodotto che completa ed espande il precedente. Non si tratta di un capolavoro come Day of the Tentacle, ma grazie alla musica straconosciuta ed a personaggi così amati, è indubbio che ci sia un sacco di atmosfera.

Judgement Rites è un buon prodotto, anzi, è quasi meglio del suo predecessore. Del resto guidare Kirk, Spock e Bones da un incontro alieno all'altro, fa riaffiorare alla memoria i dolci ricordi della serie. Non si tratta però di un gioco eccezionale, visto che la Interplay non ha fatto altro che dare una ritoccatina alla grafica e aggiungere otto nuove storie. Infatti non sarebbe del tutto sbagliato considerarlo come un costoso mission disk. Inoltre è un po' troppo facile e mi meraviglierei se per finirlo ci metteste più di una decina di giorni. Ma se amate Star Trek, in fondo che cosa importa?

RIK SKEWS

SIGNOR SCOTT, ENERGIA!

Dal momento che la Interplay ha acquistato dalla Paramount tutti i diritti di produrre giochi basati su Star Trek, dovrete aspettarvi diversi prodotti al riguardo. A breve dovrebbe uscire per PC Starfleet Academy, il terzo episodio della serie. Per la fine dell'anno invece speriamo di poter mettere le mani su Star Trek The Next Generation, che sarà dotato di una grafica da leccarsi i baffi e che uscirà sia in formato PC CD-ROM che 3DO.



PC

INTERPLAY

SVILUPPATORI: INTERNI

AVVENTURA

GRAFICA **89** *Molto buona, con bei colori e buone animazioni.*

SONORO **86** *...Spazio, ultima frontiera ....PAPPAPAPA' ...PAPPAPPAPPAP-PA'! Scherzi a parte, le musiche sono di buon livello.*

GIOCABILITA' **78** *In fin dei conti, si tratta di episodi ben congegnati.*

LONGEVITA' **80** *Un trekkie non è un vero trekkie se non finisce tutto il gioco.*

GLOBALE **83** *Un buon prodotto, senza particolari novità tecniche ma con un'ottimo background.*

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

N° DISCHI: N.D.

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: N.D.

CONFIGURAZIONE MINIMA: N.D.

INDICAZIONI:

GIG HIT

PROJECT X
SPECIAL EDITION

AZIONE 4
STRATEGIA 3
DIFFICOLTA' 5

Gli sparatutto hanno sempre le stesse storie di background: o scienziati pazzi, o razze aliene alienate, tutti tentano di distruggere la terra. Anche Project X non sfugge alla regola, per cui saltiamo le menate e passiamo al gioco vero e proprio.





BLASTA TU CHE BLASTO IO

Project X lo conoscono tutti: è senza ombra di dubbio il miglior sparatutto per Amiga da ormai due anni a questa parte. La grafica è ottima: sprite ben definiti, sfondi dallo scorrimento fluido, colori brillanti ed effetti coreografici a gogo. La musica è incredibile, con frasi campionate da far rizzare i capelli in testa. Oltre a ciò, la giocabilità è immensa. I controlli rispondono alla perfezione e la difficoltà del gioco è il solo ostacolo tra voi e l'ultima schermata dell'ultimo livello. E' sorprendente scoprire come negli ultimi due anni nessun sparatutto abbia potuto superare Project X. E la cosa sarà ancor più difficile da realizzare oggi, visto che in Special Edition il divertimento è ancora aumentato, grazie al livello di difficoltà sensibilmente abbassato.





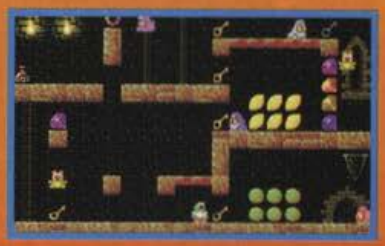
AMIGA

85 GIOCABILITÀ
88 GRAFICA
90 LONGEVITÀ
93 SONORO
90 SHOOT 'EM UP

TEAM 17

QWACK

Si tratta di viaggiare , da soli o in coppia con un amico, attraverso otto mondi magici, che a loro volta sono divisi in 80 livelli. Bisogna raccogliere i bonus, prendere le chiavi e le pozioni, spiaccicare i nemici e trovare la giusta via d'uscita. L'uscita si apre una volta che tutte le chiavi sono state raccolte.











AZIONE 4
STRATEGIA 3
DIFFICOLTA' 3

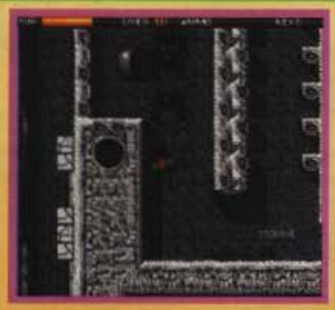
UN BUON GIOCO

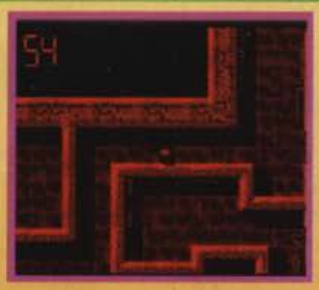
Oltre ai soliti cattivi a cui tirare addosso le uova (!), ce ne sono anche di altri tipi che cadono dall'alto una volta che facciamo scattare una trappola. Immancabili i guardiani di fine livello. Interessante la presenza di alcune "challenge scene", in cui l'obbiettivo è di completare il livello raccogliendo tutto il raccoglibile entro un certo limite di tempo.
Qwak è inusuale come gioco, dal momento che è ugualmente divertente sia da soli che con un amico, con una curva di difficoltà attentamente dosata. La varietà nei vari livelli è davvero molta e la grafica è sempre di buon livello. Anche la musica è buona, seppure di non eccelso livello. Un buon gioco a piattaforme: carino e divertente.

AMIGA

85 GIOCABILITÀ
75 GRAFICA
86 LONGEVITÀ
77 SONORO
83 PLATFORM

TEAM 17









ALIEN BREED
SPECIAL EDITION

Alien Breed è stato il primo titolo che ha portato alla ribalta internazionale i ragazzi della Team 17. Si trattava di un gioco che, per quei tempi, denotava una cura grafica eccezionale, di un meccanismo di controllo pressoché perfetto e di un sonoro ai limiti dell'incredibile. Ora che di acqua sotto i ponti ne è passata parecchia (soprattutto per quanto riguarda i videogiochi), ecco uscire la "Special Edition" di un gioco che due anni fa era un punto di riferimento per tutti i possessori di Amiga. La storia è semplice: i marines spaziali Johnson e Stone sono spediti su di una stazione spaziale della Intex Corporation, per investigare sui motivi delle cessate trasmissioni da parte di quest'ultima. Non sanno che, nel più puro stile Alien, si troveranno nel bel mezzo di una invasione di schifidi esseri alieni.

AZIONE	4
STRATEGIA	3
DIFFICOLTA'	4

COME GIUDICARLO?

Si tratta di uno sparatutto alla Gauntlet, la cui grafica, pur essendo ancora molto valida, non si distingue più come allora dai prodotti concorrenti. Il suono e le musiche, invece, sono ancora validissime ed attuali. Il vero problema della realizzazione precedente era dato dall'eccessiva difficoltà: solo grazie a trucchetti e cheat mode (che CVG vi ha fornito a carriolate) si riusciva ad arrivare oltre il quarto livello. La difficoltà ora è stata un poco abbassata, ma, per i miei gusti, rimane comunque un gioco eccessivamente impegnativo. Eccezionale l'opzione a due giocatori, che incrementa enormemente la giocabilità ed il divertimento. Certo che Alien Breed due è tutta un'altra cosa...

AMIGA

GIOCABILITÀ 71 | GRAFICA 78 | 80 SHOOT 'EM UP

LONGEVITÀ 76 | SONORO 88

TEAM 17

ASSASSIN
SPECIAL EDITION

AZIONE	3
STRATEGIA	3
DIFFICOLTA'	4

Voi siete un assassino arruolato dalle forze di sicurezza alleate per far fuori il dittatore Midan, asserragliato nella sua fortezza sotterranea. In altre parole state per giocare ad un platform-game tipo Strider che vanta oltre 16 livelli.











MAZZULAMENTO TOTALE

Sassy (è il nome del nostro eroe) è armato di uno speciale laser a impulsi che si ricarica facendo la pelle a tutti i nemici. Sono inoltre disponibili bombe molto potenti che possono essere trovate addosso ai guardiani di fine livello o dentro particolari container. In ogni livello ci sono delle stelle d'oro: raccogliendone 50 riceverete una mega-arma in regalo. Raccogliendone 99 avrete invece una vita in più. Ogni livello va completato entro un preciso ammontare di tempo, che una volta passato, vi farà perdere alcune delle armi bonus e vi farà incontrare nemici più forti. Come in tutti gli "Special Edition" dei Team 17, il livello di difficoltà è stato ricalibrato verso il basso, consentendo una maggiore progressione nel gioco. Grafica suono e musiche sono di alto livello, come pure le animazioni (Sassy, vanta ben 200 frame di animazione). Il sistema di controllo, anche se non perfetto, è più che buono. Insomma un ottimo gioco ad un prezzo molto basso.

AMIGA

GIOCABILITÀ 84 | GRAFICA 84 | 86 PLATFORM

LONGEVITÀ 90 | SONORO 88

TEAM 17

SEEK AND DESTROY

AMIGA CD32

MINDSCAPE

SVILUPPATORI: INTERNI

SPARA E FUGGI

GRAFICA **60**
Il sistema Rotoscope funziona abbastanza bene.
Gli sprite e i fondali non sono certo lo stato dell'arte.

SONORO **67**
Orecchiabili le musiche e passabili gli effetti sonori.
Da un CD ci si aspetta molto di più!

GIOCABILITA' **80**
Divertente ma la cosa più importante è che si lascia giocare.

LONGEVITA' **69**
Non lo finirete tanto in fretta...
...ma non ci impiegherete neanche molto.

GLOBALE **63**
Un prodotto carino rovinato da un prezzo semplicemente esoso!

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 1 CD

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: NO

CONFIGURAZIONE MINIMA: AMIGA CD32

INDICAZIONI:

Sei dotato dell'arma da guerra più avanzata che sia mai stata creata; i tuoi serbatoi sono pieni e il tuo armamento è al massimo. Solo tu puoi salvare la tua terra dalla distruzione!











Quando i terroristi entrano in azione e si mettono ad attentare alla pace delle democrazie di vari paesi cosa possono fare i capi dei governi di tutto il mondo? Ti forniscono un bel elicotterone, ti riempiono di munizioni e ti spediscono a far un bel po' di tiro al bersaglio! Prima di ogni missione sarete sottoposti a un breve briefing, il quale solitamente consiste in frasi del genere "scovate i terroristi ed eliminateli" - davvero profondo! Per rendere il vostro lavoro un po' più semplice, nella parte bassa dello schermo troverete collocato un radar che vi mostrerà la posizione dei perfidi attentatori così come quella della vostra base. I terroristi, una volta messi in allarme dalla vostra presenza, organizzeranno naturalmente una rapida e potente controffensiva mirata a rispedirvi a casa in una bella e solida cassa di legno. Per prevenire questo spiacevole inconveniente il vostro elicottero è dotato di missili aria-aria, aria-terra, di una vasto assortimento di razzi e di una gran quantità di bombe al napalm, che potranno essere impiegate contro le truppe a terra.

RUOTIAMO TUTTI IN CORO!

Il sistema di gioco è basato attorno a una tecnica chiamata Rotoscoping, dove il vostro elicottero rimane fermo al centro dello schermo, mentre il paesaggio gli ruota attorno. Questa tecnica è già stata utilizzata in altri giochi, per esempio in alcune sezioni di Super Contra, e richiede un po' di tempo perché il giocatore possa farci la mano. Una volta che avrete completato le 14 missioni verrete riportati alla partenza e da qui ricomincerete tutto, solo che questa volta ci saranno molti più nemici e i vostri riflessi dovranno essere molto più rapidi. Anche i missili nemici saranno molto più precisi, ma fortunatamente il vostro elicottero è sempre protetto da una solida corazza che tuttavia si sgretolerà come un tonno colpito da un grissino dopo un paio di colpi diretti. Un display collocato nella parte bassa a sinistra dello schermo vi terrà costantemente aggiornati sulle condizioni del vostro velivolo mentre, se le cose si dovessero far veramente grigie, udrete la voce del copilota che vi urlerà di eiettarvi. Già, bello eiettarsi tra le pale di un elicottero!

Sicuramente questo software non è Desert Strike, comunque si lascia giocare. Non ci sono effetti speciali da richiedere un CD e il game si rivela essere un semplice shoot 'em up. Tutto quello che vi verrà chiesto di fare non sarà altro che puntare il vostro mezzo nella giusta direzione e poi fare fuoco. C'è molto da vedere e anche molti oggetti contro cui sparare e i livelli più avanzati sono abbastanza tosti. L'unica cosa che lo ho da rimproverare a questo prodotto è il suo prezzo. Non c'è abbastanza nel gioco per giustificare un simile investimento; se fosse costato meno sarebbe stato un game da prendere in considerazione, ma così com'è non vale il suo prezzo. Sorry!

RIK SKEWS

VENDITA PER CORRISPONDENZA - SPEDIZIONI A DOMICILIO

BATMAN Returns

Combatti contro il malvagio pinguino e l'imprevedibile catwoman.



L.129.000

Super Double Dragon

INuove fantastiche missioni aspettano i nostri tre eroi in questo picchiadu



L.139.000

Super Off Road

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



L.129.000

Super Strike Gunner

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



L.139.000

The Magical Quest

Il primo Fantastico gioco interamente in italiano.



L.139.000



M.Kombat L.149.000



ALIEN 3 L.139.000



Final Fight L.139.000



E.F. Champ L.119.000



Bubsy L.129.000



WWF L.149.000



Castelvania 4 L.139.000



S.Star Wars L.139.000



Turtless 4 L.139.000



Prince of P. L.149.000



Mario all Stars L.149.000



TOM & Jerry L.139.000



Star Wing L.139.000



James Pond L.139.000



Fatal Fury L.159.000



Mario Kart L.119.000



Super Aleste L.139.000



7 SAGA L.119.000



Road Runner L.149.000



Robotector L.139.000

Mystic Quest

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



Manuale Italiano.

L.75.000

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION



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

Super Nintendo + Super Mario 4 + Joypad

L.319.000 IVA INCLUSA.



OFFERTA GAMEBOY

GameBoy Console

L.99.000 IVA INCLUSA.

GameBoy Console + Tetris + cuffie + Batterie

L.125.000 IVA INCLUSA.

Garnzia 12 Mesi.



L.59.000



L.69.000



L.69.000



L.69.000



L.69.000



L.69.000



L.69.000



L.69.000



L.69.000



L.69.000



L.69.000



L.69.000

L.59.000

L.59.000

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

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

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

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

MEGADRIVE

ACCLAIM

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA **88**
Vale lo stesso discorso fatto per quella del Super Nes: ottima e ben animata,

SONORO **90**
Perfetto sotto ogni punto di vista.

GIOCABILITA' **90**
Uno dei titoli più divertenti disponibile per Megadrive.

LONGEVITA' **88**
Non è certamente un titolo che abbandonerete dopo due o tre giorni.

GLOBALE **89**
La migliore simulazione cestistica disponibile per Megadrive.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: ND

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1-4

CONTINUE: NO

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1

CARTUCCIA: AMERICANA

INDICAZIONI:

NBA

Non preoccupatevi, questo non è un gioco basato sulla colazione dei campioni di basket (jam in inglese vuol dire marmellata)! Infatti jam in gergo cestistico è sinonimo di schiacciata, che in poche parole significa buttare la palla nel canestro. Potreste obiettare dicendo che chiunque potrebbe riuscirci, ma il vero problema è farlo nella maniera più spettacolare possibile. Questo è il motivo per cui, nell'All Star Game i migliori giocatori professionisti americani si riuniscono per una gara delle schiacciate, solo per far vedere quanto sono bravi.





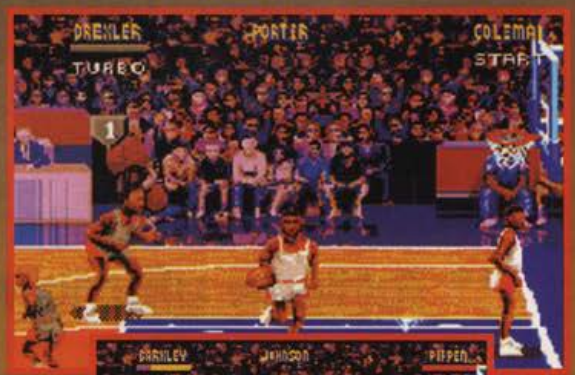


W GOLDEN STATES

Volete giocare con qualche vostro amico? Beh, se possedete uno Snes o un Megadrive, e il relativo adattatore per quattro giocatori, tutto questo è possibile (così potrete anche incolpare il vostro compagno per la sconfitta). D'altro canto, se invece siete dei solitari potrete sfidare il computer in due diversi modi. Il primo è detto di coppia e consiste nel controllare sempre il giocatore in possesso di palla; questo può portare a un po' di confusione, soprattutto se siete abituati a fare molti passaggi. Nel secondo modo, detto alternate, controllate solo uno dei due componenti della squadra lasciando al computer il controllo dell'altro. In questo caso potrete passare al computer e, se siete particolarmente generosi, lasciarlo anche tirare.

Ci sono un mare di giochi di basket disponibili per Megadrive, fatto abbastanza sorprendente dato che questo sport non è molto popolare da noi (cioè in Inghilterra. ndR). Questo non vuol dire che sono una brutta cosa anzi, per esempio giochi come David Robinson's Supreme Court sono veramente giocabili. Tuttavia NBA Jam non vuole essere realistico, solo divertente, e non importa se voi non conoscete niente dello sport. I controlli sono semplici e intuitivi, e, anche se a volte l'azione è un po' troppo caotica, questa è senza dubbio una eccellente conversione dell'omonimo coin-op.

RIK SKEWS





JAM

IO HO IL TURBO E TU NO!

A parte il nome del gioco e le nuove regole, l'obiettivo rimane sempre lo stesso, mandare la palla nel canestro avversario a qualsiasi costo, anche se vuol dire colpire un vostro amico che gioca contro di voi mentre sta andando a segnare. La tattica migliore è spesso quella di correre vicino ai bordi del campo e poi di rientrare e prepararsi per una schiacciata devastante. Il problema è che, come nella realtà, avrete solo 30 secondi per farlo e, una volta scaduto questo limite la palla passerà direttamente all'altro team. Ciò che differenzia però questi giocatori da qualsiasi altro cestista al mondo è la loro turbo carica. Non si sa se questa sia dovuta al nuovo modello di Nike o a qualche improbabile drink, si sa solo che i risultati sono alcune tra le più improbabili azioni mai viste su di un campo di basket. Tenete premuto il bottone e il vostro giocatore otterrà velocità extra, maggiore resistenza alle cariche e precisione al tiro. Purtroppo tutte queste abilità rimangono in funzione solo per un breve periodo di tempo indicato da una barra che si trova nella parte alta dello schermo, ma bisogna dire che una volta lasciato il bottone del turbo questa si ricarica (tra l'altro anche abbastanza velocemente). E' anche molto utile in difesa dato che permette salti più alti e incrementa quindi le possibilità di stoppate. Usare il turbo è un po' più complesso per quanto riguarda il Game Gear, dato che questo viene attivato dal tasto start, fatto che, in alcuni casi, vi costringerà a incredibili acrobazie per tentare di schiacciare mentre lo state utilizzando.











Lo Snes non dispone di molti giochi di basket, fatto che rende questo NBA Jam ancora più interessante; rimane comunque chilometri avanti rispetto a qualsiasi altro gioco del genere. Come titolo per quattro giocatori è favoloso, non c'è infatti niente di più divertente di sconfiggere un amico che ti siede accanto. E' una eccellente conversione del coin-op originale, ma, aspetto ancora più importante, è semplicemente un gioco interessante pieno d'azione, molto veloce e incredibilmente divertente da giocare.

DENIZ AHMET

SUPER NES

ACCLAIM

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA	88	*I giocatori sono ben realizzati e ottimamente animati.*
SONORO	90	*Sono presenti tutti gli effetti tipici di un campo di basket, buone le digitalizzazioni.*
GIOCABILITA'	88	*Divertentissimo da soli, esaltante in due o più.*
LONGEVITA'	88	*La presenza dell'opzione per quattro giocatori aumenta la già elevata longevità.*
GLOBALE	88	*La migliore simulazione cestistica disponibile per Super Nes.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT:	ND
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCATORI:	1-4
CONTINUE:	NO
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	1
CARTUCCIA:	AMERICANA
INDICAZIONI:	

MICHAEL JORDAN

Comprendendo che non tutti i videogiocatori sono dei veri e propri campioni la Acclaim ha deciso di inserire in NBA Jam una utilissima opzione detta "fair play". Questa vi permette, nel caso siate disperati perché perdete sempre contro il computer di decine di punti, di indebolire e rallentare il vostro avversario e, allo stesso tempo, di incrementare la percentuale di canestri segnati dai vostri cestisti, assicurandovi così una facile vittoria. Sicuramente voi siete così bravi da non avere bisogno di questa opzione e, appena iniziate una partita la disattiverete certamente, vero?



TOP PLAYERS

Partecipano a questo torneo i due migliori giocatori di ogni team della NBA, esclusi ovviamente quelli che sono già sotto contratto per altri giochi del genere. Bisogna dire che questi incontri due contro due sono molto più spettacolari e veloci rispetto a quelli classici cinque contro cinque e rendono questo titolo perfetto per una console. Ogni giocatore ha inoltre aspetti positivi e punti deboli; alcuni sono più forti nei tiri da lontano, altri invece sono buoni solo per intercettare o rubare la palla all'avversario. Ovviamente certi team sono notevolmente più forti di altri: per esempio i Phoenix Suns di re Charles Barkley sconfiggono altri team, come i Denver Nuggets abbastanza facilmente. Anche le regole del basket sono state leggermente variate: infatti, mentre nella realtà non potete colpire il vostro avversario (o meglio, non potete mentre l'arbitro vi sta guardando) in NBA Jam il miglior modo per prendere il pallone è proprio quello di stenderlo e di andare a canestro prima che possa rialzarsi.

MAMMA, BUTTA LA PASTA

Volete schiacciare? Beh, in NBA Jam sono presenti alcuni tra i più assurdi e improbabili tiri mai visti in un gioco di basket. Ne volete la prova? Guardate queste foto o poi ditemi cosa ne pensate...



Anti-Gravity Float: smentendo tutte le leggi di gravità il vostro giocatore compie un salto di circa 15 piedi veleggiando lentamente verso il canestro e schiacciando per concludere quest'azione altamente improbabile.

Super Elicopter: un'altra azione incredibile nella quale il giocatore salta così in alto da dover abbassare la testa per non sbatterla contro il tetto del palazzetto. Queto è il tiro meno stoppabile di tutto il gioco dato che il vostro giocatore è talmente in alto da non poter essere raggiunto dai difensori. Bisogna però sottolineare che l'altezza del salto dipende dalle caratteristiche dei vari cestisti; è possibile quindi che per alcuni il balzo non sia poi così tanto elevato.





Rim Rockers: questa è la più dubbiosa mossa del gioco dato che il giocatore si porta la palla tra le gambe, salta spalle al canestro e deposita la sfera nel cesto ottenendo così due punti. E' un tiro relativamente semplice da fermare ma, considerando dove è stata la palla, chi può criticare un difensore che non cerca la stoppata? Quest'azione viene normalmente eseguita solo nelle vicinanze del canestro; se state perdendo per un punto non vale la pena di rischiare: meglio riaprire l'azione e cercare una conclusione più sicura.

Anche se ovviamente non è in grado di reggere il confronto grafico e sonoro con le versioni per Megadrive e Snes, NBA Jam sul Game Gear ha mantenuto intatta la giocabilità. Sono presenti tutte le mosse, lo stesso stile di gioco anche se non è stata inserita un'opzione per due giocatori, fatto deludente perché metà del divertimento nelle altre versioni consiste nello sconfiggere un amico. Il campo è di colore un po' troppo brillante se confrontato con quello leggermente smorto delle magliette dei giocatori. Comunque, a parte tutto, questo gioco è favoloso.

GARY LORD

A QUALCUNO PIACE CALDO

Quando un giocatore riesce a segnare 3 canestri consecutivi senza che il team avversario faccia punti si definisce "on fire", cioè che ha, per utilizzare una denominazione cara a Dan Peterson, la mano calda. Questo significa che il cestista in questione è dotato di illimitato turbo e ha maggiori possibilità di segnare i tiri successivi da praticamente ogni parte del campo; inoltre quando tocca la palla questa si infiamma. Questa sorta di bonus dura solamente fino a quando gli avversari non segnano un canestro e si può rivelare molto utile per ottenere un break decisivo.



GAME GEAR

83 GIOCABILITÀ	80 GRAFICA	82	ACCLAIM
82 LONGEVITÀ	73 SONORO		

SPORTIVO

PLAY GAME SHOP

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

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

3DO *novità*

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

JAGUAR *novità*

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

SUPER NINTENDO *novità*

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

NEO GEO *novità*

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

MEGA DRIVE *novità*

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

MS DOS e CD ROM *novità*

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

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

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

AMIGA

ALTERNATIVE

SVILUPPATORI: INTERNI

SIMULATORE DI VOLO

GRAFICA 52 — *Abbastanza veloce... ...anche se mediocre come qualità.*

SONORO 60 — *Senza infamia... ... e senza lode.*

GIOCABILITA' 85 — *Qui il gioco si riscatta almeno in parte... ...anche se il sistema di controllo all'inizio è difficile da digerire.*

LONGEVITA' 88 — *100 missioni e futuri dischetti aggiuntivi!*

GLOBALE 71 — *Se vi piacciono i simulatori di volo, vale la pena darci un'occhiata: potrebbe anche piacervi molto.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: N.D.

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

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

INFORMAZIONI: N.D.

JETSTRIKE

Grafica mediocre, suono mediocre, presentazione mediocre, ottima giocabilità. Naaaaaaa, non funzionerà mai, o invece sì? Si tratta di combattere la SPUDD, un'associazione segreta composta da individui particolarmente spregevoli quali trafficanti d'armi, dittatori, boss della droga e roba del genere. Nessuno è stato finora capace di ripulire i quattro angoli della terra da questi bei tipi. Sta ora a noi, assi del cielo, vincere questa lotta contro il male, la tirannia, l'oppressione, ecc. ecc..





MEGLIO DEL BARONE ROSSO...

Le missioni da portare a termine sono cento, ciascuna con un proprio specifico obbiettivo come distruggere edifici o lanciare spie dietro le linee nemiche. E' pure disponibile un'opzione per fare allenamento. A nostra disposizione avremo jet ed elicotteri e potremo persino eseguire delle missioni civili, con gare di volo alla Gee Bee Air Rally. Numerose le armi tra cui scegliere: la gamma spazia dai missili antiaerei a ricerca calorica alle più sofisticate bombe a guida laser. L'aspetto più caratteristico del gioco è però il metodo di controllo: la direzione dell'aereo viene modificata muovendo il joystick in alto o in basso, mentre per la velocità si deve muovere a destra o a sinistra. Si tratta di un metodo assolutamente imbecille e frustrante, anche se dopo un po' di tempo si fa perdonare, vista la buona meccanica di gioco.







Jetstrike è un perfetto esempio di come grafica e sonoro non siano indispensabili per creare un buon gioco. Alla base di tutto c'è e rimane solo la giocabilità. Anche il metodo di controllo è un po' una boiata e bisogna farci la mano, ma vale la pena non lasciarsi scoraggiare. Una volta presi dal meccanismo di gioco verrete travolti da una sensazione di soddisfazione ogniqualvolta riuscirete a completare una missione (scusate la rima, non era voluta). Con missioni extra e dischetti con nuovi mezzi, rimarrete impegnati per anni (per la serie "non è bello ciò che è bello..." ndMaurizio).

RIK SKEWS

POLICE QUEST IV

Un maniaco omicida in piena attività, una vedova inconsolabile ed una manciata di preziosi: benvenuti in un'altra giornata delle forze di polizia! Avete mai sognato di fare il poliziotto a Los Angeles? Vi piacerebbe cercare di risolvere uno di quei buoni vecchi casi di omicidio che di solito lasciano la polizia a brancolare nel buio? Bene, un caso di omicidio è proprio ciò che dovrete risolvere in Police Quest IV, l'ultima avventura grafica prodotta dai ragazzi della Sierra.





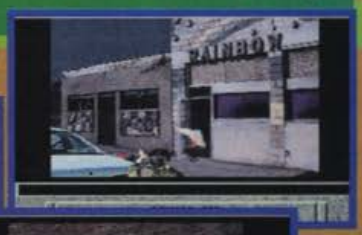


DURA LA VITA...

Sono le tre di notte e un poliziotto giace in un vicolo oscuro, picchiato, torturato ed infine ucciso. L'unico indizio sul luogo del delitto è una sigaretta mezza consumata. Forse che i graffiti di una banda del quartiere dipinti sui muri tutti attorno significhino qualcosa? A peggiorare ulteriormente la situazione è la scoperta a breve distanza del cadavere di un ragazzino di sette anni. Qualcuno sta emulando le gesta di Jack lo Squartatore e voi dovete fermarlo. Una colonna sonora drammatica e l'urlo garrulo delle sirene della polizia aumentano ancor più la tensione. Ciò che rende Police IV diverso dagli altri giochi investigativi è che, sebbene l'obbiettivo sia di risolvere il caso di omicidio, voi dovrete farlo seguendo rigidamente il vero regolamento di polizia oggi in vigore negli Stati Uniti. Non aspettatevi patetiche storie d'amore o imprese eroiche particolari: qui si tratta di impersonare un poliziotto vero e non Crockett e Tubbs di Miami Vice. Dovrete seguire le reali procedure di polizia, raccogliere prove, ordinare autopsie e anche svolgere il normale lavoro d'ufficio. La grafica è poi dettagliatissima, con foto prese direttamente per le strade di Los Angeles. Insomma Police Quest IV mostra il lavoro di polizia come realmente è: duro, poco piacevole ed immensamente frustrante. Pensate ancora di avere le doti per fare il poliziotto?









Police Quest IV per quanto riguarda l'aspetto visivo ha pochi rivali, visto che la grafica digitalizzata funziona egregiamente. Per quanto riguarda il gioco vero e proprio PQIV è dannatamente difficile. Se si manca anche il più piccolo indizio, l'investigazione si blocca e vi troverete frustratissimi a girare come degli scemi senza sapere cosa fare. Ma non fraintendetemi, coi tempi che corrono meglio un gioco difficile che uno troppo facile, e, se vi considerate dei giocatori esperti, PQIV sarà una sfida certamente stimolante. E' veramente un peccato che non ci sia nemmeno una frase digitalizzata, ma dalla vita non si può sempre pretendere tutto.

DENIZ AHMET

REALISMO, REALISMO

Dopo il passaggio di Jim Walls (l'autore degli episodi precedenti) alla rivale Tsunami, la Sierra si è rivolta a Daryl F. Gates, che è stato qualche anno fa addirittura capo della polizia di Los Angeles, per avere una sua supervisione nello sviluppo del gioco. Usando fotografie digitalizzate, la Sierra ha creato un gioco dall'aspetto grafico estremamente realistico. Basta con gli sprite disegnati e fondali tipo cartone animato! Qui troverete immagini realistiche, ancor più realistiche autopsie (bleah!) e animazioni a dir poco superbe. In Police Quest IV si respira un'atmosfera di realismo più che in tutte le puntate di Hill Street e di Adam 12 messe assieme.

PC

SIERRA

SVILUPPATORI: INTERNI

AVVENTURA

GRAFICA	93	*Ehi! E' tutto digitalizzato!*
SONORO	80	*Buoni effetti e musiche efficaci.*
GIOCABILITA'	80	*Molto stimolante... ...anche se il livello di difficoltà a qualcuno sembrerà eccessivo.*
LONGEVITA'	90	*Un gioco che non si finisce certo in tre sere*
GLOBALE	86	*Un ottimo prodotto destinato agli avventurieri più incalliti.*

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

N° DISCHI: N.D.

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: N.D.

CONFIGURAZIONE MINIMA: N.D.

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 SUPERNINTENDO



ACCESSORI PER SUPERNINTENDO

Alimentatore AC/DC 220V	L. 29.000
European adaptor SFX - 2 GOLD	
adattatore universale	L. 39.000
Cavo scart per Snes & SF	L. 39.000
JoyPad per SuperNintendo	L. 39.000
Joypad programmabile	
per Supernintendo	L. 69.000
Super Joystick Board 6 tasti	L. 59.000
PRO-5 ARCADE Board metallo	L. 89.000

SUPERNINTENDO - FAMICOM

ACQUATIC GAME	L.118.000
AEREO THE ACROBAT	L.125.000
ALADDIN	L.138.000



ALIENS 3	L.119.000
ALIENS - PREDATOR *	L. 99.000
ARMA LETALE	L. 99.000
ART OF FIGHTING	L.138.000
ASTERIX	L.118.000
BATMAN RETURN	L. 79.000
BATTLE MASTER (*)	L.175.000
BEETHOVEN	L. 99.000
BOXING LEGENDS	
OF THE RING	L.138.000
BRETT HULL HOCKEY	L.129.000
CACOMA IN BIZYLAND	L. 88.000
CHASE HQ 2 (*)	L.149.000
CLAY FIGHTER	L.145.000
COOL SPOT (*)	L. 99.000
DENNIS THE MENAGE	L.125.000
DRACULA	L.125.000
EMPIRE STRIKEBACK	DISPONIBILE
EXHAUST HEAT 2 (*)	L. 99.000
FAMILY TENNIS (*)	L. 99.000
FANTASY STORY (*)	L.168.000
FATAL FURY 2 (*)	L.175.000
FINAL FIGHT	L. 75.000
FINAL FIGHT 2 (*)	L. 99.000
FINAL STRETCH (*)	L.168.000
FIRST N.STAR KEN 7 *	L.175.000
FLASHBACK	L.125.000
GENGHIS KHAN II	L.168.000
GHOST BOY	L. 39.000
GOEMON 2 (*)	L.175.000
HARLEY ADVENTURE	L. 39.000
ICE HOCKEY (*)	L. 99.000
IKARI WARRIOR (*)	L. 99.000
IL TAGLIAERBE	L.138.000
INCREDIBLE CRASH D.	L.128.000
INSPECTOR GADGET	L.128.000
JOHN MADDEN '94	L.138.000
JURASSIC PARK	L.138.000
LAMBORGHINI CHALL.	L.128.000
LESTER	L.129.000
LETHAL ENFORCES	
+ PISTOLA	L.175.000
MARIO ALL STAR COLL.	DISPONIBILE
MARIO'S T. MACHINE	L.135.000
MEGAROBOT GOLF	L. 99.000
MAGAMAN X	L.149.000
METAL MARINE	L.148.000
MONDAY N. FOOTBALL	L.148.000
MORTAL COMBAT	*OFFERTA*
NBA JAM BASKET	DISPONIBILE
NBA ALL STAR B. (*)	L. 68.000
NHL PA 94 - HOCKEY	L.138.000
NINJA BOY 2	L. 48.000
OUT TO LUNCH	L.109.000
PALADIN QUEST	L.119.000
PINK PANTER	L.119.000
R-TYPE 3 (*)	L.158.000
RIDDICK BOWE BOX.	L.125.000
ROBOCOP vs	
TERMINATOR	L.138.000
ROCK'n'ROLL RACING	L.118.000
ROCKY RODENT	L.118.000
RUSHING BEAT 3 -	
FIGHTING	L.165.000
SECRET OF MANA	L.148.000
SENSIBLE SOCCER	L.118.000
SHADOWRUN	L. 49.000
SIDE POCKET Biliardo	L.128.000
SIM - ANT	L.118.000
SKY BLAZER	TELEFONARE
SOLDIER OF FORTUNE	L.158.000
STANLEY CUP HOCKEY	L.118.000
STARFOX-STARWINGS	L. 99.000
STREET FIGHTER II	L. 89.000
STREET F. II TURBO	L.149.000



STRIKER - SOCCER (*)	L. 99.000
SUPER BATLLETANK 2	L.138.000
SUPER BOMBERMAN	OFFERTA
SUPER CONFLICT	L. 49.000
SUPER MARIO KART	L. 99.000
SUPER NOVA	L.118.000
SUBER PINBALL (*)	L.175.000
SUPER PUTTY M. (*)	L. 88.000
T2 - JUDGEMENT DAY	L.125.000
TETRIS COMBAT	L.168.000
TECNO BOWL	L.148.000

RITIRIAMO LE TUE VECCHIE CARTUCCE... PASSA IN NEGOZIO !

TIME SLEEP	L. 99.000
TOTAL CARNAGE	L.128.000
TRODDLERS	L. 79.000
TURTLE FIGHTING	L.148.000
TURTLES IV IN TIME	L. 68.000
UTOPIA	L.138.000
VEGAS STAKES	L.118.000
VOLLEYBALL 2 (*)	L.118.000
WHERE IS CARMEN...	L.118.000
WINTER OLYMPIC '94	L.128.000
WIZARD OF OZ	L.125.000
WORLD HEROES	L.145.000
WWF ROYAL RUMBLE*	L. 99.000
YOSHI'S COOKY	L. 49.000
YOUNG MERLIN	TELEFONARE
ZELDA	L. 99.000
ZOOL	L.128.000

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

SERVIZIO VENDITA PER RIVENDITORI QUALIFICATI

NBA - JAM DISPONIBILE

NOVITÀ ASSOLUTA !

NINTENDO 8 BIT - CONVERTER

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

L. 89.000



OFFERTA L. 118.000

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

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

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

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

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

ORDINA SUBITO:

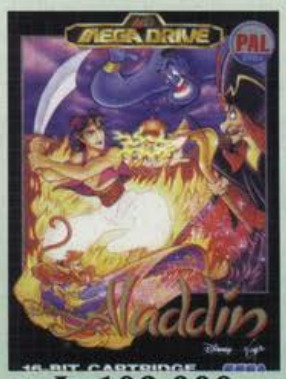
02 - 33000036 (5 linee r.a.)



L. 129.000



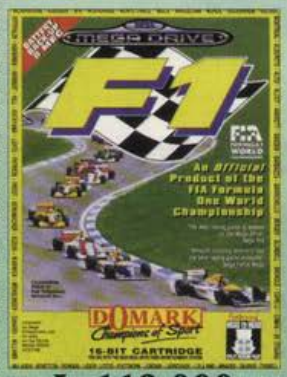
L. 89.000



L. 109.000



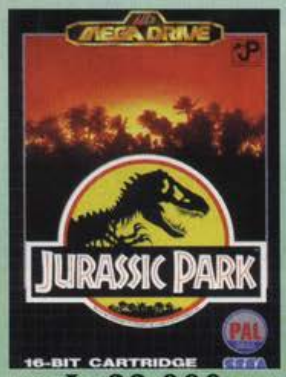
L. 149.000



L. 119.000



L. 119.000



L. 99.000



L. 89.000



L. 75.000



L. 119.000



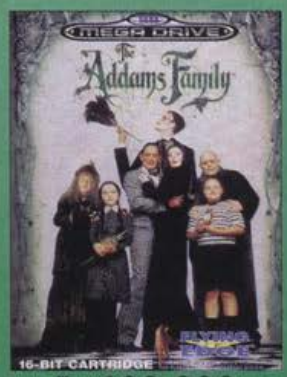
L. 99.000



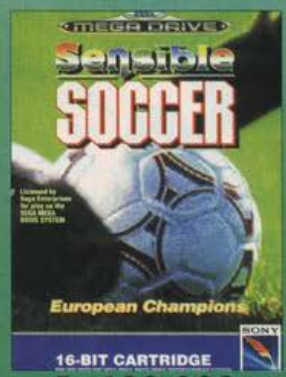
L. 99.000



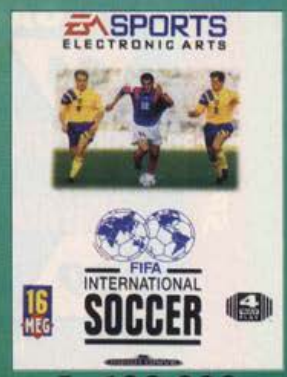
L. 119.000



L. 109.000



L. 109.000



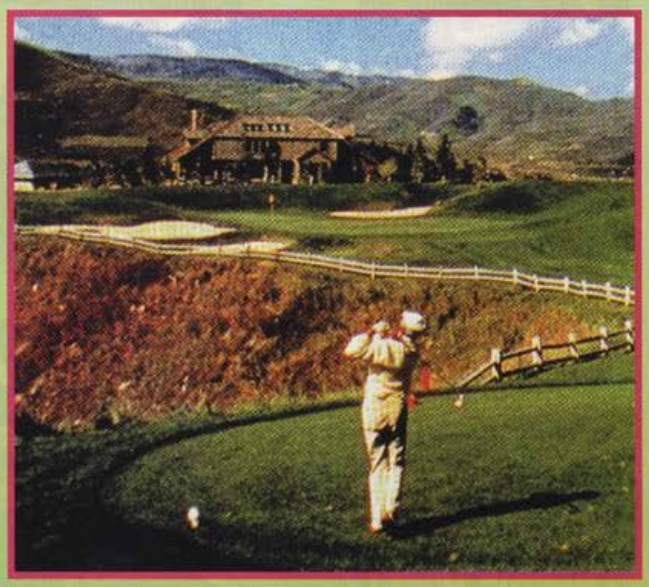
L. 129.000

IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

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

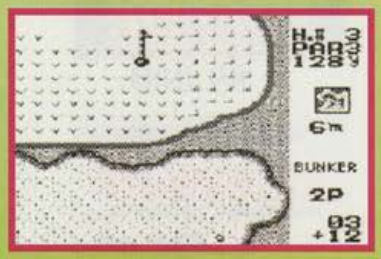
ULTRA GOLF

Questo gioco è per il portatile della Nintendo, un formato che non ha certo a disposizione le capacità di computazione di un PC; del resto sarebbe impensabile date le dimensioni del Game Boy. Eppure, che ci crediate oppure no, Ultra Golf della Konami vi mette a disposizione un grande numero di opzioni.

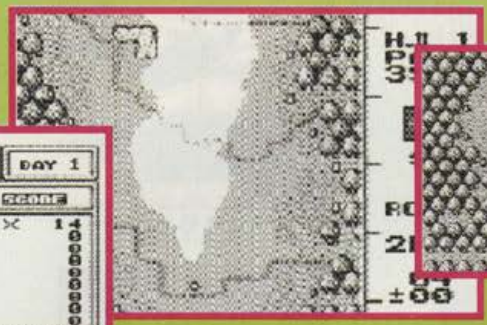


PER UNA PARTITA DA CAMPIONI.

In Ultra Golf potrete giocare con ben 36 buche differenti, da scegliere su due tipi di tracciati, e precisamente il "MASTER COURSE" e il "CHAMPIONSHIP COURSE". Potrete accadere alla sfida dei campioni non prima d'aver completato il "MASTER COURSE" con un numero di tiri inferiore al par. Utilizzando a modo i comandi potrete regolare la vostra posizione rispetto alla pallina; potrete inoltre ottenere i vari effetti (sinistra o verso destra), così come i colpi "a tenere" o "ad allungare" (backspin e topspin). Non male per un Game Boy!















Pur odiando il portatile della Nintendo devo proprio ammettere che questa versione del golf della Konami mi ha davvero colpito. Questa versione rappresenta abbastanza fedelmente i classici temi del gioco del golf. La grafica è sorprendentemente buona, essendo chiara, informativa e senza segni di opacità. Il sonoro è quello che può offrire un gioco di golf per un portatile, comunque i comandi sono buoni ed il gioco complessivamente offre un grosso numero di sfide. Questo è un acquisto essenziale da mettere in cima alla classifica dei giochi sempre nuovi insieme a Tetris.

RIK SKEWS

SPORT

GAME BOY

84 GIOCABILITA'	80 GRAFICA
LONGEVITA' 89	SONORO 63

GLOBALE 89

KONAMI

BOGEY

Colpendo la palla nella direzione in cui volete che vada, fate attenzione a stoppare l'indicatore di potenza nel momento più opportuno: infatti prendendo la fetta giusta dell'arco rappresentante le barre di potenza effettuerete di volta in volta tiri a lunga distanza e tiri corti di precisione. Se perdete una frazione di secondo la palla andrà drasticamente fuori rotta! Una volta raggiunta la piazzuola finale in cui si trova la buca, in gergo "green", la vista cambierà assumendo la classica veduta tipica del gioco del golf; la prospettiva cambia anche quando la palla va in buca. A parte la mitica batteria di salvataggio (che permette di salvare record e posizioni di gioco) il valore di questo gioco aumenta grazie al fatto che per giocare in due è necessaria una sola cartuccia. Così giocando con un vostro amico potrete dire: "guarda il mio Game Boy funziona senza cartuccia! Questo sì che è un "hole-in-one" (in gergo sarebbe la mitica buca in un colpo; il gioco di parole si basa sul fatto che il GB senza cartuccia presenta un buco, in inglese "hole")!"

Computer *Land*

SEDE : Via IV Novembre , 46 Cassano Magnago (VA)

NEGOZI : Via Trieste ,6 Cassano M.go / Via IV Novembre , 46 Cassano M.go

TEL. 0331 / 204074 - 0331 / 281343

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

NOVITA' Super Famicom Super Nes

NBA JAM
Undercover Cops
Genocide 2
Super Metroid
FX Trax
Jungle Book
Ran Ma 1/2 Part III
Sky Blazers
Legend
Final Fantasy VI
Bugs Bunny
Young Merlyn
Cyborg 009
Sonic Blastman II
Dungeon Master II
Estpolis II
Bonk's Adventure
T-Rex
Joe Mac 3
Wolfenstein 3D
Silvester & Tweety
Super Bomberman II
Space Invaders
Adventure Island II
King Of Dragons
Muscle Bomber
S. Real Majhong P.IV
Astroboy
SD Battle Gaiden

NOVITA' Amiga IBM CD

Lawnmowerman CD
Unnecessary Rough..
Aladdin Lamp CD
Doom
Jack The Ripper
Metal & Lace (sexy)
Dragon Knight III (sexy)
VASTA SCELTA
CD IBM V.M..18

NOVITA' Sega Megadrive Genesis

NBA JAM
Goofy
Beethoven
Castelvania : Bloodlines
Desert Demolition
Virtual Racing
Popeye
Incredible Hulk
Jungle Book
Time Dominator
Bare Knukle III
Phantasy Star IV
Shining Force II
Out Runners
After Armageddon
Silvester & Tweety

NOVITA' SEGA CD

Rebel Assault
Battletech
S.Cotton
Revenge Of Ninja
Ax 101
Wing Commander
Vay
Sengoku Densho
Pop'n Land
Dungeon Master II
Lamu'
F1 Circus CD

NOVITA' Game Gear

Puyo Puyo II
Street Fighter II
Sonic Drift
Treasure Land
NBA JAM
Jungle Book
X - Men
Pinball Dream

NOVITA' PC Engine

Fatal Fury II **Special AC**
Strider **AC**
Fray
Sol Moonarge
Sexy Idol VM18
Godzilla
World Heroes II **AC**
Art of Fighting **AC**
Chicky Chicky Boys
Puyo Puyo On CD
Princess Minerva

NOVITA' NEO GEO

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

NOVITA' Game Boy

Galaxy Gaivan
Mario Land 3
Mickey Mouse 5
Simpsons & Beanstalk

NOVITA' Lynx

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

Si eseguono modifiche universali per megadrive , megaCD,3DO

Golf Virtuale

UN VERO SISTEMA DI INTRATTENIMENTO VIRTUALE PER IL TUO PC COMPATIBILE ED ORA ANCHE PER MEGADRIVE !!!

MARTY 32 BIT

AMIGA 32 BIT

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

3DO BIT 32

Wing Commander
PGA Golf
ShockWave
Road Rush
Jhon Madden
Another World
Mega Race
Jurassic Park

ATARI JAGUAR BIT 64

Crescent Galaxy
Tiny Toons
Dino Dudes
Checkered Flag 2
Raiden

HI TECH CONSOLE Computer Land

BLACK RAGE

UTILIZZA SCHEDE DA SALAGIOCHI

prodotto e distribuito da Computer Land Italia

CARTONI ANIMATI YAMATO ,GRANATA , in Italiano
CARTONI ANIMATI (case varie) V.M.18 , SPLATTER...
Modellini di Gundam , Macross , Tekkaman , Patlabor , ...

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO

NOLEGGIO IN LOMBARDIA

DEEP DUCK TROUBLE

Accidenti alle manie di quell'avido zio Paperone! Questa volta si è messo in testa di andare a fare l'Indiana Jones su un'isola perduta e di togliere dal collo di una statua raffigurante un'antica divinità un prezioso pendente, senza nemmeno pensare alle conseguenze a cui avrebbe portato un simile gesto. Ed ecco che il papero più ricco del mondo, ridotto ad una specie di palloncino fluttuante a causa della maledizione abbattutasi sulla sua testa, va a chiedere aiuto al suo nipote preferito, al nipote a cui non a mai negato un soldo... sì, stiamo parlando proprio di quello "sfortunello" che risponde al nome di Paperino, che l'avarastro implora affinché riporti al suo posto il prezioso pendente per far terminare la maledizione.



IN UN MARE DI GUAI

Non saranno certo poche le difficoltà che incontrerete nei panni di Paperino: dovrete infatti destreggiarvi in ben quattro mondi differenti (ciascuno dei quali suddiviso in due scene), più uno a sorpresa comprendente due round, che comparirà sulla videata raffigurante la mappa dell'isola (nella quale appunto si svolge l'avventura), sotto forma di castello sommerso. Per raggiungere lo scopo dovrete raccogliere quattro oggetti e per la precisione: un rubino, una collana, una piuma di falco ed una mascella di squalo; ciascuno di questi magici amuleti sarà posto alla fine di ogni livello, e per ottenerli dovrete sconfiggere di volta in volta un mostro di fine round. Durante il gioco, oltre ad ammirare i fantastici fondali e quei simpatici tratti che solo la DISNEY può dare ai suoi personaggi, potrete contare su uno svariato numero di riserve energetiche come: coni gelato, polli e peperoni, atti a ricostituire, nel caso servisse, i tre cubetti di energia messi a disposizione dal gioco. Ricordatevi SEMPRE di rompere i forzieri sparsi qua e là negli stage (potrete farlo avvicinandovi ad essi tirando un poderoso calcio con il tasto "1" del GAME GEAR): potrebbero contenere liete sorprese come energia, vite, sacchi di monete utili per incrementare il vostro punteggio, diamanti ed un simpatico peperoncino in grado di farvi partire in una carica invulnerabile all'attacco dei nemici (l'effetto del peperoncino dura qualche secondo, però è da tener presente che l'unico comando con il quale potrete agire su "PAPERINO-PEPERONCINO" è il JUMP - tasto "2"). Potrete sconfiggere tutti i nemici che incontrerete saltando loro in testa, oppure, volendo usare un metodo più raffinato, potrete scagliare addosso a ciascun mostriciattolo dei bei blocchi di pietra o ghiaccio, che vi saranno inoltre utili per attraversare incolumi fosse spinose, fiumi d'acqua e lava.



PLATFORM

GAME GEAR

GIOCABILITA'	GRAFICA	GLOBALE
83	93	80
LONGEVITA'	SONORO	
80	70	

SEGA

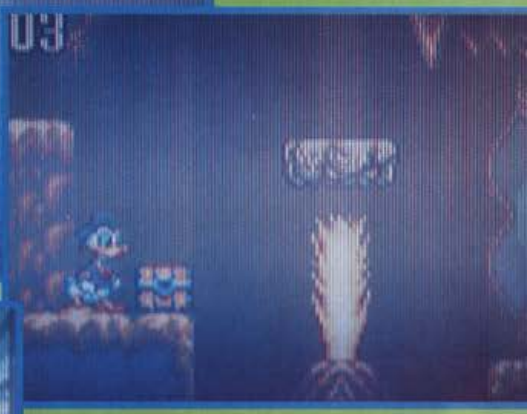
E' davvero divertente mettersi ai comandi di paperino in DEEP DUCK TROUBLE e cercare di destreggiarsi tra gli svariati tipi di nemici e mondi variopinti che questo platform, per il portatile SEGA, mette a disposizione. Quando dietro un gioco come questo c'è un'accoppiata come SEGA-DISNEY non è certo difficile credere che è la grafica a farla da padrona, simpaticamente unita a musiche non molto sofisticate ma divertenti. L'avventura che vivrete è degna del miglior cartoon: non a caso uno stage di gioco (galeone sommerso) è chiaramente ispirato ad una scena del famoso film Disney "LA SIRENETTA". DEEP DUCK TROUBLE non vi richiederà eccessiva pazienza per essere terminato in quanto complessivamente il livello difficoltà del gioco non è dei più alti. Indicato per i più piccoli.

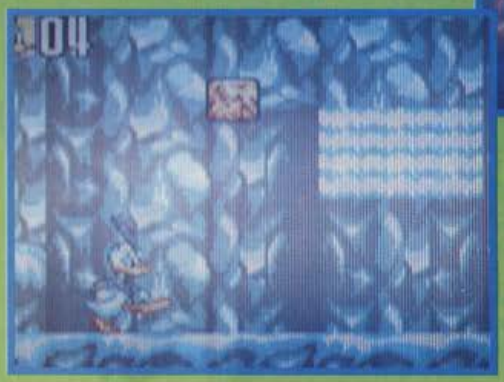
MARCO MAZZOCCHI

CORRI, NUOTA... INSOMMA, SCAPPA!

La situazione di ricerca di oggetti che caratterizza i vari livelli cambia alla fine di questi ultimi, dove infatti dovrete vedervela con i quattro custodi dei magici amuleti, in stage caratterizzati da una musica di sottofondo incalzante e da una difficoltà che raggiunge il suo massimo livello (non eccessivo). Durante l'inseguimento portato ai vostri danni da squali, scimmioni, rocce vulcaniche rotolanti e falchi predatori, dovrete SOLO scappare ragionando in fretta (a causa dello scrolling veloce e continuo) e ottimizzando i salti: usando il joypad è infatti possibile controllare Paperino in aria. Solo dopo aver ottenuto tutti e quattro gli amuleti potrete accedere al quinto livello, al termine del quale vi ritroverete a fare del surfing su di un tronco d'albero, in mezzo a rapide e cascate d'acqua che attraverso i sotterranei del castello vi porteranno ad affrontare la perfida sacerdotessa papera del sesto ed ultimo round. L'impossibilità di salvare il punto in cui si è arrivati al termine di una partita è compensata dal fatto di poter continuare un'avventura quante volte si voglia.







SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

VIDEOGAMES DIFFUSION

IMPORTAZIONE & VENDITA ALL'INGROSSO DI VIDEOGIOCHI

MESSAGGIO RISERVATO

Sigg. RIVENDITORI
Cosa esigete quando comprate?

SERVIZIO • COMPETENZA • CONSULENZA

VIDEOGAMES DIFFUSION HA FATTO
EN PLEIN

Videogames Diffusion augura a tutti un Felice 1994

VIDEOGAMES DIFFUSION S.R.L. • 20148 MILANO • VIA CAPECELATRO N. 7
TEL. 02-407.10.45 / 407.10.90 • FAX 02-407.11.80 / 48.70.23.10

SPIDER-MAN X-MEN

Un team davvero davvero azzeccato per un gioco all'insegna dell'azione. L'Uomo Ragno (alias Spiderman) è sempre stato il più disinvolto tra i super eroi e se il famoso James Cameron, regista di Terminator, lo ha scelto per essere il protagonista del suo nuovo film (a proposito dello spara-ragnatela di Spidey) Web Slinger, non c'è dubbio che Spider-man X-men sia stato realizzato apposta in corrispondenza di quest'evento.





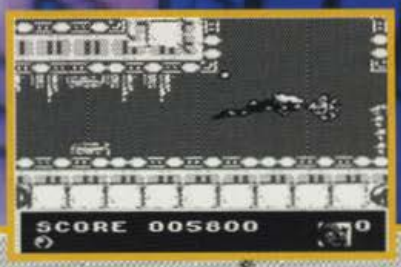
SMXM possiede un certo fascino perché ci dà la possibilità di impersonare i nostri beniamini, gli eroi Marvel (discorso differente per i fan della DC comics). Ma il problema è che benché i personaggi cambino, i livelli di gioco rimangono più o meno gli stessi. Inoltre nelle situazioni in cui bisogna saltare è indispensabile sfoderare una perfetta precisione, al pixel, il che diventa davvero irritante su una macchina come il Game Boy; ma tutto il metodo di controllo non risulta tra i più efficaci. Gli sprite sono accurate rappresentazioni dei personaggi Marvel, il che in fondo è ciò che fa raggiungere a malapena la sufficienza a questo gioco.

GARY LORD

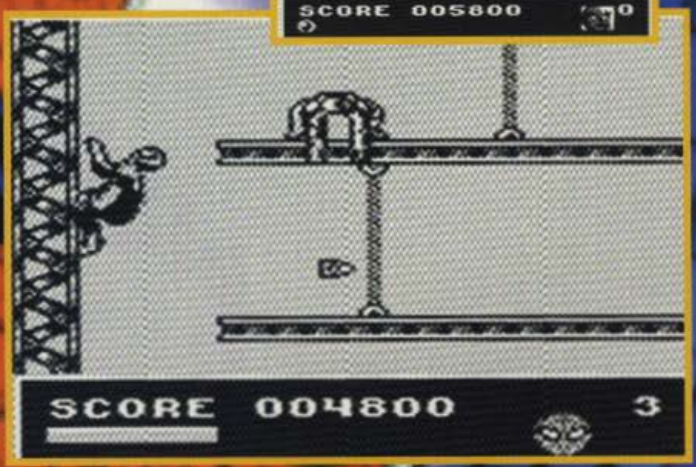
CHE COS'E' SPIDER-MAN X-MAN?

Speriamo che i super eroi siano più dinamici di quello che abbiamo qui; ma cosa abbiamo qui? Fondamentalmente si tratta di un platform game. Pensate, quel bizzarro gruppo degli X-men è scomparso e il nostro Spiderman sospetta che ci sia sotto uno sporco gioco. Ma non preoccupatevi ragazzi, il nostro Spidey non è uno stupido: sa perfettamente chi c'è dietro questo mistero!









PLATFORM/AVVENTURA

GAME BOY

GIOCABILITA'	GRAFICA	LONGEVITA'	SONORO
58	70	78	64

GLOBALE 60

ACCLAIM

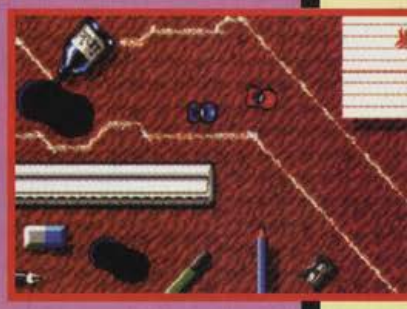
IL SENSO DI RAGNO

Ed ecco che il nostro Spidey si mette alla ricerca dei suoi compagni, attraverso mille difficoltà (grossi palazzi con un'infinità di passaggi ecc...): il vostro compito sarà appunto quello di aiutare il protagonista, Web Slinger, ad uscire incolume dalle varie situazioni intricate, toccando in un determinato ordine alcune telecamere nascoste. Una volta raggiunta una determinata fase di gioco potrete scegliere di essere uno degli X-men; potrete inoltre disporre di differenti oggetti che vi infonderanno la potenza necessaria a rendervi la vita facile. Storm deve scappare da un pericolo sott'acqua con l'aiuto dei suoi bracciali luminosi, mentre Ciclope si fa largo con i suoi raggi ottici, Wolverine si affila gli artigli sui nemici. Per finire, durante il tragitto potremo raccogliere ben quattro vite extra, oltre ad avere a disposizione la solita marea di oggetti da raccogliere.

MICRO MACHINES



Si tratta di un gioco di corse molto divertente. L'obbiettivo è di superare 3 avversari (scelti tra 11 diversi corridori) nelle varie gare a disposizione. La novità sta nel fatto che, invece di correre in un circuito di formula uno, dovremo pilotare le nostre auto in miniatura in strane ambientazioni domestiche, come la vasca da bagno, il tavolo della sala o quello della cucina, evitando carte da gioco, macchie e barattoli di marmellata (senza contare i pezzi di toast!). Ci sono ben 28 circuiti diversi, collegati a 7 differenti ambientazioni. Oltre all'automobile, useremo un motoscafo per correre in bagno, un carro armato per guidare in giardino, e così via, fino ad un fuoristrada dalle ruote assolutamente mostruose nel livello bonus. Ogni pilota avversario possiede differenti caratteristiche di guida, per cui con un po' di esperienza scoprirete quali sono i più tosti (da evitare all'inizio) e quali sono le pappemolli (da incontrare ed eliminare immediatamente). La grafica è molto bella e fluida, con la velocità adatta a questo tipo di giochi. Inoltre il livello di difficoltà è stato attentamente dosato in modo da essere giocabile a lungo. Un gioco veramente divertente, specialmente con un amico e due Game Gear collegati assieme.







GAME GEAR

GIOCABILITÀ	GRAFICA	GUIDA	LONGEVITÀ	SONORO
93	86	89	88	72

CODEMASTERS

FIRE AND ICE



Il nostro personaggio è un coyote, che deve attraversare numerosi livelli ghiacciati e infuocati, ciascuno dei quali è diviso in tre zone. Per completare un livello è necessario recuperare tutte e sei le parti di una chiave e poi saltare attraverso la porta di uscita. Possiamo vincere vite aggiuntive trovando alcuni bonus. I cattivi possono essere eliminati lanciando loro addosso le palle di neve. E' possibile usare anche una palla di neve speciale (larga il doppio), oltre ad un buon numero di altre armi speciali. La grafica è buona, ma alcuni sprite si confondono troppo col fondale. Il problema maggiore risiede però nel metodo di controllo, rivelatosi troppo approssimativo e frustrante. Inoltre la mancanza di punti di partenza intermedi si somma ad un certo grado di noia che il gioco genera a lungo andare.







GAME GEAR

GIOCABILITÀ	GRAFICA	PLATFORM	LONGEVITÀ	SONORO
70	81	68	66	75

VIRGIN

DINOBASHER

Nei panni di un cavernicolo dell'età della pietra dobbiamo attraversare vari livelli prendendo a bastonate tutto ciò che ci capita a tiro, evitando di cadere nelle buche e nei precipizi. Sulle varie piattaforme troviamo delle pietre e delle ossa. Le prime ci servono come arma aggiuntiva, mentre le seconde sono utili per acquistare poteri magici, quali invulnerabilità e addirittura terremoti. Sfortunatamente, per attivare questi poteri dovremo far apparire un menu che blocca il gioco durante la scelta. Risultato: rovinare l'atmosfera d'azione invece di aumentarla. Il gioco è sin troppo facile, con nemici idioti e avversari di fine livello appena nella media, così che mi pare consigliabile solo ai giocatori più giovani. La grafica è mediocre. Il suono invece fa veramente pena.









GAME GEAR

GIOCABILITÀ	GRAFICA	PLATFORM	LONGEVITÀ	SONORO
70	50	64	50	30

CODEMASTERS

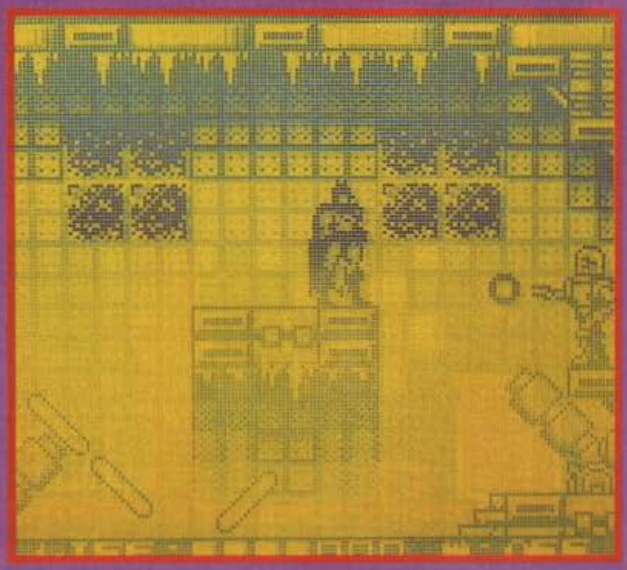
BATMAN THE ANIMATED SERIES

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

Nella notte un'orda di criminali incalliti sembra essere davvero intenzionata ad impossessarsi di Gotham City e le forze dell'ordine non sanno più che cosa fare...



Questa volta i fuorilegge sono determinati a raggiungere il loro vile scopo, la situazione è disperata e il panico la fa da padrone, quando ad un certo punto, nel cielo della notte cosparso di nuvole grigie, fa bella mostra di sé un pipistrellone nero su sfondo bianco, e questo può significare solo una cosa: guai in vista per i cattivoni di turno! Proprio così, ragazzi, sto parlando del milionario Bruce Wayne, meglio conosciuto con il nome di Batman (nato prima come fumetto della DC comics e successivamente, come spesso accade, trasposto in cartone animato), il quale direttamente dall'ultima serie animata della Warner Bros., viene a renderci partecipi delle sue mirabolanti avventure notturne attraverso il portatile della Nintendo. E' della Konami questa nuova versione per Game Boy dell'uomo pipistrello, versione che trova il suo punto di forza nell'azione di gioco.





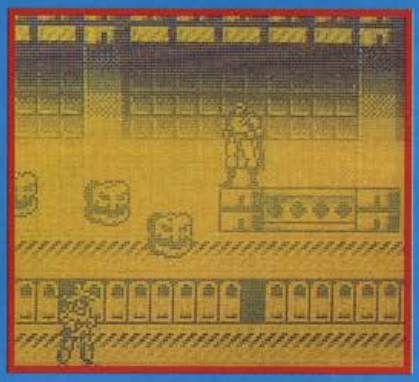
UNA BAT-AVVENTURA.

In Batman (The animated series) dovrete darvi da fare per liberare Gotham City da ogni forma di criminalità e dalle peggiori canaglie, nemiche di sempre dell'uomo pipistrello. In ogni inizio di stage potrete vedere una videata di presentazione (ben curata graficamente) che vi mostrerà di volta in volta chi sarà il malandrino da assicurare alla giustizia. Durante la vostra BAT-AVVENTURA dovrete vedervela con un elevato numero di nemici, pronti a farvi fuori al primo istante; per difendervi da questi ultimi potrete servirvi di potenti sganassoni (come accade nella buona tradizione del fumetto o nella serie animata di Batman). Può succedere però, che il nemico da sconfiggere sia armato (di pistola, fucile a raggi congelanti, ecc.) e in questo caso vi viene in aiuto il BAT-PUGNO a distanza, ossia un'arma che vi permetterà (premendo il tasto B) di colpire un avversario che si trovi lontano da voi; questa opzione si presenta nel gioco sotto forma di quadratino marchiato con il simbolo di pipistrello (ATTENZIONE: ad ogni inizio partita l'opzione è disattivata, cioè in posizione "off" sulla parte in basso a destra del video; per attivarla e quindi essere in grado di sparare a distanza dovrete premere il tasto SELECT), e vi dà un numero base di 5 colpi. Nella vostra missione non sarete soli: infatti, ad alternarsi a Batman, ci sarà Robin il quale pur avendo il vantaggio di potersi muovere appeso al soffitto, ha però un numero di cubetti di energia (5) inferiore a quello di Batman (7), il quale una volta appeso al soffitto con la BAT-CORDA (che potrete lanciare mettendo in su il control-pad e premendo il tasto B) non può più fare movimenti se non quello di sganciarsi (control-pad in basso). E' proprio in virtù del livello di difficoltà che il gioco vi mette a disposizione un discreto quantitativo di riserve energetiche sparse nei vari stage, nonché la possibilità di continuare due volte, cioè un totale di tre crediti compresa ovviamente la partita di inizio (un po' pochini, ma meglio di niente).



JOKER & CO.

Alcuni livelli sono caratterizzati da diversi combattimenti con avversari che preludono al vero e proprio "BOSS" (tecnicamente parlando) di fine round. Tra questi avversari incontrerete: l'inquietante testa di zucca (molto pericoloso poiché dovrete affrontarlo con un numero ridotto di energie, cioè con Robin), l'amica-nemica Catwoman, molto insidiosa con i suoi potenti colpi di Karate (a tal proposito vi consiglio di saltare spesso sulle pareti, per eliminare la sexy gattona) e tanti altri ancora. Come nei cartoon, anche in questa versione per GAME BOY non potevano mancare personaggi come: il folle Joker che si divertirà molto a lanciarvi contro orsacchiotti esplosivi, il gelido Mr. Freeze sempre intento a trasformarvi in cubetto di ghiaccio, la bella ma perfida Poison Ivy alias Edera velenosa e la sua pianta carnivora, e poi Pinguin e poi .... Dovrete faticare molto per sconfiggere ciascuno dei personaggi posti alla fine di ogni livello: ve lo garantisco, non sarà un'impresa facile, ma quanto a divertimento ce n'è a iosa anche perché in questi stage finali la musica (ben fatta) diventa incalzante e il gioco si fa all'insegna dell'azione per cui dovrete cercare (se è possibile) di arrivare ad ogni fine livello con il massimo dell'energia per avere una possibilità di successo. Attenti a non distrarvi troppo con i fondali, (ben disegnati, tipo quello del terzo stage in cui una soffice neve, cadendo, copre i grattacieli della città), o a non farvi sorprendere da goccioloni d'acqua in testa, da raggi congelanti dall'effetto sgradito, dai quali potrete liberarvi solo premendo ripetutamente il tasto "B". Eliminando più nemici possibile incrementerete il vostro punteggio, che comparirà insieme al record, al termine di ogni livello.



Pur essendo un appassionato di shoot'em-up e picchiaduro, devo dire che Batman (The animated series) per Game Boy mi è piaciuto molto, sia per quello che riguarda la grafica sia per quanto riguarda la giocabilità. Difatti su Batman e Robin (che non userete mai insieme) il controllo è totale: basti pensare che è anche possibile orientarli in volo dopo aver saltato. E' davvero divertente giocare con effetti sonori e musiche ben adattate alle varie situazioni di gioco, in stage che a volte raggiungono un consistente grado di difficoltà (per esempio il quarto, cioè quello di Pinguin, nel quale sarà davvero dura trovare la strada giusta) e sì, avrete bisogno di una buona dose di pazienza prima di poter liberare Gotham City dai criminali che la opprimono. Potrete davvero sbizzarrirvi nell'usare Batman, per esempio nel modo di eliminare i nemici: infatti per non cadere nella monotonia usando i soliti pugni, alcuni cattivoni potrete ucciderli perfino con la Batcorda. Peccato che in questo gioco non sia possibile salvare le posizioni di gioco al termine di ogni partita; nonostante ciò questo platform della Konami risulta comunque un buon prodotto.

MARCO MAZZOCCHI.

astigames

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

COMMODORE POINT SOFT CENTER

Importazione diretta Consolle e Computer

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

Consolle:

• SUPER NINTENDO • SEGA MEGA DRIVE • GAME BOY

• **PRO FIGHTER Q/24 M. £ 650.000**

PC: COMPAQ OLIDATA E COMPATIBILI

SCONTI PER RIVENDITORI

SPECIALISTI NELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA • SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

SUPER NES

OCEAN

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

EEK THE CAT

Non è che la Ocean ha ricominciato coi suoi vecchi trucchi? Non potrebbe essere Sleepwalker con una grafica rinnovata?















GRAFICA 45

Piatta e deprimente. Sicuramente i grafici avrebbero potuto fare di meglio.

SONORO 70

L'unica cosa che si salva di questa cartuccia....
....anche se non ci si discosta dalla media.

GIOCABILITA' 37

Qui l'encefalogramma è piatto: la penosa gestione degli sprite rovina decisamente tutto.

LONGEVITA' 30

Ma chi ha voglia di giocare fino in fondo una "cosa" così?

GLOBALE 45

Mamma mia! Meglio lasciar perdere. In giro c'è sicuramente di meglio.

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

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

LA STORIA E' SEMPLICE

Voi siete un gatto, un bel gattone grassottello, molto simile a quell'altra famosa palla di pelo, Garfield, ed avete anche il medesimo compito: far fare alla gente quello che volete voi.
C'è anche una vecchia nonnina, proprietaria di Eek (o è Eek proprietario della nonnina?), che se ne va in giro col naso per aria; e per evitare che ci rincorra per casa con la scopa in mano, sarete obbligati a guidarla per le varie piattaforme evitando che si faccia male, incappando nei trabocchetti disseminati un po' ovunque. La vecchiuzza cammina solo in linea retta, così per farla saltare (visto che le uscite sono quasi sempre in cima allo schermo, dovrete appiopparle dei robusti calci là dove non batte il sole (ehm...).

EEK CHI?

Eek the cat si ispira ad una fortunata serie televisiva giunta ormai al secondo anno di programmazione sull'emittente americana Fox Children's Network. In essa si narrano le avventure di questo gatto un po' pazzoide e degli animali suoi amici (ancora più schizzati di lui). Pare che il programma possa andare in onda in Inghilterra quest'anno. Per quanto riguarda una possibile uscita sulle reti del nostro paese, nemmeno i soliti ben informati hanno saputo dirci nulla.

VECCHIA E RINCRETINITA

Qui sta il problema. La gestione degli sprite è approssimativa, il che vuol dire che quando tenterete di dare un calcio alla nonnina, due volte su tre la cosa non funzionerà. Frustrante no?
Aggiungete poi che spesso a causa di ciò la vedrete ripiombare alla base dello schermo (e magari eravate ben in alto, ad un passo dall'uscita), e vi farete venire un'idea del nervoso che la cartuccia fa venire. Eek ha poi la cattiva abitudine di scivolare un po' troppo, il che rende difficoltosa la precisione nei movimenti quando la nonnastra si avvicina ad un pericolo. La miglior strategia è, secondo me, correre come pazzi per tutto il livello, scoprendo dove sono i pericoli. Quindi correre indietro per guidare a dovere la nonnetta. C'è di buono che Eek non muore mai, ma dal momento che l'obbiettivo è di preservare la nonnuzza, e che lei tira le cuoia per un nonnulla, avrete di che sudare.

Eek pare proprio uno di quei giochi deprimenti che di solito escono per Amiga. La grafica è scialba e ripetitiva e si nota una mancanza di immaginazione nella struttura delle piattaforme. Ma ciò che rende il giudizio così negativo, è la frustrazione che nasce dal cercare di controllare due parsonaggi contemporaneamente (come in Sleepwalker). La già notevole difficoltà del gioco è poi complicata ulteriormente dalla gestione degli sprite, che risulta alquanto approssimativa. L'idea alla base del gioco non è poi così malvagia e la presentazione acchiappa, ma il gioco si rivela una grossa delusione. Senza contare le lunghe pause da sopportare prima di poter cominciare a giocare.

DENIZ AHMET

CHUCK ROCK II
SON OF CHUCK

Se c'è una cosa che ci si deve aspettare da un gioco per CD è almeno la longevità, ed un buon modo per raggiungere lo scopo è la quantità di livelli disponibili. Ora capisco che l'era preistorica può anche essere per alcuni un periodo poco stimolante, ma non posso far a meno di pensar male, quando mi sottopongono un gioco a piattaforme che vanta l'incredibile totale di 6 (sei!) livelli. Bastava un poco di immaginazione e di buona volontà in più.

CORTO E FACILE

Un'altro aspetto che si nota immediatamente, è la facilità del gioco: dopo tre ore eravamo già alla fine del terzo livello. Questo non solo per la ridotta grandezza dei livelli (intendiamoci, ridotta per essere un gioco su CD), ma anche per la relativa facilità degli enigmi che ci troviamo a dover risolvere. Come figli di Chuck, l'obbiettivo del gioco è quello di partire al salvataggio del nostro paparino, cosa che richiede poca abilità, visto che si tratta quasi solo di evitare la roba che ci piove dall'alto e di saltare spuntoni e pali appuntiti. Certo, c'è anche da randellare sonoramente alcuni nemici (umoristica e divertente la scena), ma i nemici mancano di qualsiasi barlume di intelligenza. In più, una volta che ci si rende conto che di power-up non ne vedremo neppure uno, si rimane con una specie di amaro in bocca.



Il primo approccio col gioco è molto positivo: l'introduzione animata è superba,incredibilmente lunga e promettente. Poi il gioco comincia, e a parte la colonna sonora su CD, non c'è niente che dimostri che questo è un gioco per CD. Insomma la solita storia: una software house prende una cartuccia, la riversa su CD, ci aggiunge una bella musica e una sequenza animata iniziale e voilà, il gioco è fatto. Secondo me, anche per la sua bassa difficoltà, è un prodotto destinato al pubblico più giovane, vista anche la simpatia che desta lo sprite di Chuck Jr. Si tratta di un buon gioco, anche se rimane sempre la sensazione di star giocando con una cartuccia. E' divertente da giocare, ma pagatelo con i soldi di qualcun altro.

DENIZ AHMET

LIVELLI SEGRETI, DOVE SIETE?

Chuck Junior può arrampicarsi sul suo bastone per evitare i pericoli a livello del suolo, e distruggere anche alcune parti del paesaggio per trovare passaggi segreti. Queste due cose non si possono dire frutto di una creatività incontenibile, anche se sono state realizzate in maniera professionale. Insomma, penso che per Chuck Rock II ci sia stato un buono sforzo per la grafica, forse a discapito della giocabilità. Per ciò che riguarda invece la longevità, proprio non ci siamo.

MEGA CD

CORE DESIGN

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA	80	*Buona, niente da dire.*
SONORO	77	*Ok...* *...ma da un CD ci si può aspettare di più.*
GIOCABILITA'	68	*Sufficiente.* *Alla lunga (si fa per dire), troppo ripetitiva.*
LONGEVITA'	40	*Proprio non ci siamo. Su un CD 6 livelli sono troppo pochi.*
GLOBALE	75	*Potenzialmente un grande gioco. Realizzato con troppa superficialità.*

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

HIGH SEAS HAVOC

MEGA DRIVE

DATA EAST

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA **88**
Sprite divertenti e fondali disegnati superbamente.

SONORO **80**
Cosa aspettate a selezionare Orchestra?

GIOCABILITA' **88**
Comandi ridotti allo stretto indispensabile, controllo del personaggio molto agevole.

LONGEVITA' **72**
All'inizio vi coinvolgerà parecchio... ...ma ciò potrebbe anche durare poco.

GLOBALE **80**
Gli appassionati di platform si strofineranno le mani.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 8

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1

CONTINUE: SI

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 4

CARTUCCIA: AMERICANA

INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

Nella terra di Cape Sealph vive Bernard, un malvagio cane pirata che si è impossessato di una mappa che può condurlo alla ricerca di ogni tesoro esistente. Ma il vero obiettivo del pirata è la leggendaria gemma magica Emeralda, che permette al suo proprietario di dominare il mondo. Un uomo solo può riuscire a recuperare la mappa e trovare per primo la gemma: il capitano Havoc. Prima di raggiungere Bernard però egli dovrà superare numerose insidie e cercare di salvare i compagni presi prigionieri. Alla fine il combattimento col pirata non sarà uno scherzo.





SILENZIO IN SALA!

Prima di cominciare a giocare potrete scegliere il livello di difficoltà tra Easy, Normal, Hard o Expert. Con il primo saranno necessari numerosi colpi subiti prima di perdere completamente la vostra energia, mentre con l'ultimo perderete una vita al primo colpo ricevuto. Tenete presente che il livello Easy termina al terzo stage e quindi non potrete finire il gioco. Un'opzione molto interessante è quella dell'orchestra. Selezionandola potrete ascoltare tutti i brani del gioco eseguiti dalla High Seas Havoc Orchestra, diretta da capitan Havoc in persona.

PIRATA DELLA STRADA!

Per guidare l'assalto ai pirati il nostro eroe dovrà servirsi principalmente della sua agilità, grazie alla quale potrà spiccare altissimi salti o nuotare immerso in sconfinati abissi. Egli potrà rimbalzare sopra la testa dei nemici, ma per eliminarli occcorrerà usare un fendente rotante mentre siamo in volo. Come è stato già detto, quando i nemici vi colpiranno diminuiranno la vostra barra di energia finché vi faranno perdere una vita. Essa però può essere ripristinata per metà raccogliendo le coscie di pollo racchiuse nei forzieri o completamente con il prosciutto. Sempre nei forzieri si possono trovare altri oggettini interessanti: il tesoro che vi regalerà 50 punti, il calice che ve ne darà 100, gli stivali magici che vi permetteranno di correre molto più velocemente e i diamanti, raccolti 100 dei quali otterete una vita, che può essere ottenuta anche con la mini bambolina di Havoc. Per quanto riguarda gli stage di gioco, essi sono ben 13: Cape Sealph, Pirate Ship, Otarucean, Burning Hamlet, Mount Chester, Frozen Palace, Fort Bernardo e The Final Stage; ad eccezione dei primi due e dell'ultimo, tutti gli altri sono divisi in due parti ciascuno. Alla fine degli stage vi accoglierà un boss finale, sempre più bellicoso col procedere dell'avventura.



Non si può dire certo che non mi sia divertito giocando ad Havoc. E' vero che per quanto riguarda l'originalità siamo in alto mare, ma l'azione è piuttosto frenetica, i colori e i vari mondi davvero fantastici e le musiche, senza essere eccezionali, sono alquanto orecchiabili. Il tutto è condito da un livello di difficoltà abbastanza elevato. Purtroppo però la possibilità di continuare è limitata al tempo in cui la console rimarrà accesa. Ciò vi farà venire in testa strane idee, come quella di andare a dormire tenendo il gioco in pausa, senza spegnere il vostro Mega Drive. Se tutto questo non vi disturba affatto, potete prendere seriamente in considerazione l'idea di acquistare questo gioco.

GABRIO SECCO

Virtual Joy

World Import And Trade

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

Vendita per corrispondenza
in tutta Italia

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

- Inspector Gadget
- Lufia
- Gambare Goemon II
- Troll
- Metal Marines
- Cyborg 009
- First Of The North Star 7
- Gundam V
- Super Godzilla
- Nobunaga's Ambition
- Romancing Saga II
- Twin Bee II
- Fx Trax
- Young Merlin
- Secret Of Mana
- Y's IV
- Solstice II
- Zool
- Super Ninja Warriors
- Bastard

MEGA DRIVE MEGA-CD

- Sonic 3
- F1 Circus CD
- Sengoku Densyo
- Virtua Racing
- Bare Knuckle III
- Lamù MCD
- Lunar 2 MCD
- Battle Mania 2
- Pop'N Land MCD
- Super Cotton MCD
- Microcosm MCD
- Castelvania N.Generation
- Art Of Fighting

SNK Neo-Geo

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

TurboDuo

- Y'S IV
- Flash Hiders
- Puyo Puyo
- Yawara II
- Chiki Chiki Boys
- Emerald Dragon AC
- Super Darius II
- River City Ramsom
- Armoured Ruga
- Fatal Fury II AC

PC MS-DOS CD-ROM

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

Nintendo GAME BOY

- Sneaky Snakes
- Armadillo Gaiden
- Tetris Flash
- Yu Yu Hakusho II
- Battletoads VS
- Terminator
- Darkwing Duck
- Super Chase HQ 2

GAME GEAR

- Road Rash
- Sonic And Tails
- Donald's Duck
- Dracula
- Desert Strike
- World Cup Soccer
- Sensible Soccer
- Street Fighter II
- Speedtrap

Numerose cartucce per Game boy a L.39000, Novità a L.69000
Cartucce Game Gear da L.55000, Novità a L.69000

JAGUAR

- Crescent Galaxy
- Alien VS Predator
- Raiden - Checkered Flag II

3DO PAL VERSION

- Microcosm - Total Eclipse -
- Road Rash - Out Of This World

Amiga CD32

- Mortal Kombat
- B 17 Flying
- Legacy
- L.Act. Hero
- Microcosm
- Inferno
- TFX

Vendita di fumetti eroi Giapponesi in lingua originale e tradotti; modellini Gundam, Patlabor, Macross, etc.

MANGA

MANGA

Tutti i marchi sopracitati e i logo riprodotti appartengono ai rispettivi proprietari.

SUPER NES

KONAMI

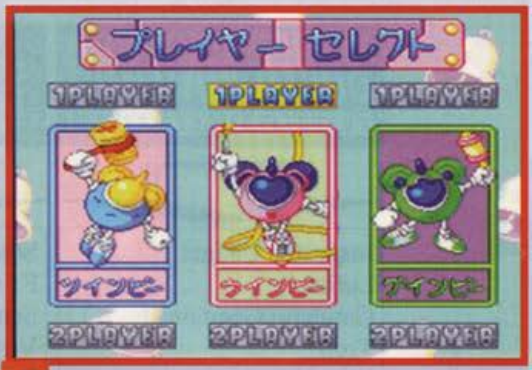
SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

TWINBEE RAINBOW BELL ADVENTURE

Twinbee è ormai diventata la mascotte ufficiale della Konami, per cui eccola ancora protagonista del nuovo platform della casa giapponese. Sicuramente ricorderete che i giochi che vedono Twinbee protagonista richiedono di collezionare più campanelle possibili. Anche in Rainbow Bell Adventure l'idea è pressappoco la stessa, solo che in più dovremo anche sparare ai ding-dong (ma come diavolo si chiamano 'ste cose?) lasciati dai cattivi quando muoiono, in modo da attivare i diversi power-up.





VOOLAAAREEEEE, OH, OH.....

Oltre a rampe e colline varie che rendono il gioco veloce e pericoloso come Bubsy della Accolade, Twinbee ha due comode abilità "fisiche", quali il pugno potenziato ed il volo a propulsione. Entrambi ci permetteranno (se alla massima potenza) di distruggere qualsiasi ostacolo sul nostro cammino, comprese quelle parti di fondale che nascondono i bonus. Nel modo a due giocatori, è inoltre possibile scegliere tra due altre Twinbee, ognuna dotata di un'arma particolare. E' comunque indispensabile giocare in maniera cooperativa, dal momento che ciascuno dei due giocatori può uscire in qualsiasi momento dallo schermo, lasciando l'altro a muoversi (freneticamente) alla cieca. E' presente infine un'opzione di split-screen, che permette di giocare l'uno contro l'altro, dandosele di santa ragione, ma non si tratta di una cosa che possa realmente appassionare più di tanto.











GRAFICA **82** — Niente da dire o da ridire.

SONORO **69** — Un po' scialbetto.

GIOCABILITA' **79** — Buono... ...anche se alla lunga è un po' ripetitivo.

LONGEVITA' **78** — La voglia di finirlo c'è, i livelli da finire anche.

GLOBALE **81** — Un buon gioco. Anche se da un Twinbee mi aspettavo di più.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

Devo ammettere che il passaggio di Twinbee dagli sparatutto (Parodius e Pop 'n' Twinbee) al platform non è venuto male. Gli aspetti caratteristici come i power-up a forma di campana sono rimasti, e l'aspetto "carino" del gioco è ancora evidente. Tuttavia, nel modo ad un giocatore dopo un po' ci si accorge che il meccanismo di gioco manca di immaginazione. Inoltre, non c'è abbastanza interazione tre gli enigmi e le varie piattaforme, e questo, a mio parere, non è una cosa positiva per un platform. Il modo a due giocatori è nettamente meglio, fermo restando la necessità di giocare in maniera cooperativa.

DENIZ AHMET

R-TYPE 3

Volete un game "mitico" a cui hanno fatto la plastica? Sì? Bene, il gioco che ha coniato il termine shoot 'em up è ritornato e questa volta è ancora più cattivo!

Super R-Type per il SNES fu uno dei primi titoli a essere realizzato su questa macchina e, in realtà, altri non era che una laida conversione del secondo coin-op di R-Type, che per di più soffriva anche di un sacco di immondi rallentamenti. Le cose erano anche peggiori se si considerava il fatto che la vecchia versione per PC-Engine non soffriva assolutamente di questi problemi e che, tuttora, rappresenta una della migliori conversioni mai fatte del gioco da bar. Una cosa non molto carina vero, cari i miei possessori di SNES, essere messi sotto da una console grossa quanto una scatola di fiammiferi (ehi, Fabio, hai trovato qualcuno che la pensa come te! ndMaurizio).

TI PREGO! NON RALLENTARE!

Fortunatamente i tempi sono cambiati e i programmatori hanno imparato un paio di cosette riguardanti il SNES, così ora R-Type in questa suo terza incarnazione finalmente non soffre più di problemi di rallentamento. La grafica è stata migliorata in definizione, lo scrolling parallattico ora scorre via fluido ed è stato fatto anche un sapiente utilizzo delle possibilità offerte dal Mode 7, con boss di fine livello e fondali "rotolanti"; inoltre i nemici spesso saltano fuori dal fondale, il che rappresenta un elemento-sorpresa davvero niente male. Tuttavia le innovazioni più interessanti sono date dalla pseudo intelligenza artificiale di cui sono dotati alcuni mostri e dalla possibilità di scegliere, all'inizio del gioco, 3 diversi tipi di armi (tra cui il mitico mega beam). Inoltre vi avverto che il trucchetto che vi consentiva di percorrere i livelli più avanzati del gioco, quando eravate in possesso di un'arma multi-direzionale, posizionandovi in un angolo dello schermo qui non funziona più. Concludendo credo che troverete R-Type 3 un buon gioco, pieno di livelli e anche molto, molto difficile, persino con i continue infiniti. Bye, bye.











R-Type è più o meno sempre lo stesso, solo che in questo caso è tecnicamente meglio realizzato dei suoi predecessori. Finalmente sono spariti i rallentamenti, i brutti fondali e i nemici beoti, mentre hanno fatto la loro comparsa 3 nuovi tipi d'arma, enormi fasci d'energia e un sacco di effetti grafici, dovuti all'impiego del Mode 7, che sono diventati una parte abbastanza importante della struttura di gioco. L'idea di base non è affatto nuova, ma chi di voi può dire che le vecchie idee sono cattive, specialmente quando queste si vengono a trovare in un game così giocabile? R-Type 3 è un buon prodotto, probabilmente non così spettacolare come ve lo potreste immaginare, comunque è un gran bel game. Una sola domanda ai programmatori: perché non avete messo l'opzione a 2 giocatori?

DENIZ AHMET

SUPER NES

MACHINE SHACK

SVILUPPATORI: INTERNI

SHOOT 'EM UP

GRAFICA	87	*Buoni effetti grafici dovuti all'impiego del Mode 7. Finalmente non ci sono più rallentamenti!*
SONORO	76	*Qualche buona musica ed effetti sonori nella norma.*
GIOCABILITA'	90	*La vera ciliegina sulla torta: è questa la cosa che rende il prodotto così appetibile.*
LONGEVITA'	84	*Veramente molto difficile, forse anche troppo.*
GLOBALE	88	*La miglior versione di R-Type disponibile per il SNES. Se eravate fan del coin-op non potete assolutamente farvela scappare.*

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

SKY BLAZER

Se la Terra fosse un luogo pacifico, allora metà dei vidoegiochi del mondo si ritroverebbero senza storia di background. In Sky Blazer siamo trasportati nella mistica era degli antichi dei, tempo in cui la pace è solo un sogno, qualcosa per cui combattere contro le malvagie forze dell'oscurità. Ah, tra l'altro dobbiamo salvare la solita principessa in difficoltà...

ARMI, INCANTESIMI & CO.

Blazer è un personaggio in fin dei conti simpatico. E' capace di eseguire una veloce serie di pugni e di fare dei calci volanti da manuale, senza contare poi la capacità di potersi appiccicare come un ragno ad ogni superficie. E' anche capace di volare, ma questa abilità è necessaria solo in un paio di livelli. A parte questo, ciò che rende Blazer un combattente degno di rispetto, è la grande varietà di incantesimi che è in grado di lanciare, oltre alla consumata abilità nell'uso di alcune armi magiche dall'enorme potere. Sfortunatamente non potremo avere a disposizione subito tutte queste abilità, ma ne acquisiremo una in più ogni volta che completeremo un livello. Se questo è un ottimo mezzo per aumentare la longevità del gioco, d'altro canto, ci ritroveremo nei primi livelli con un personaggio un poco scialbetto.







W LA MAGIA!

L'aspetto più coreografico del gioco consiste negli effetti dei poteri speciali. Sfortunatamente, non potrete usufruire di tutti i poteri qui elencati fin quasi alla fine del gioco, poiché avrete in regalo una nuova arma solo dopo aver completato determinati livelli nel gioco.



QUEST'ARMA E' DISPONIBILE SIN DALL'INIZIO ED UNA VOLTA ATTIVATA DISTRUGGE TUTTI I NEMICI CHE INCONTRA SUL SUO CAMMINO.



QUESTA VI RENDE INVINCIBILI PER UN PO', COSI DA POTER ANDARE IN GIRO A DISTRUGGERE CIO CHE PIU' CI PIACE.



QUESTA HA LO STESSO EFFETTO DELLA SPADA, SOLO CHE POTRETE LANCIARLA PER TUTTO LO SCHERMO.



QUESTA MOSSA PARALIZZA I NEMICI RENDENDOLI DEGLI OTTIMI BERSAGLI.



QUESTA MOSSA FA RUOTARE SU SE STESSO IL NOSTRO PERSONAGGIO PRIMA DI SCARICARE DEI POTENTI COLPI MULTIPLI.

QUESTA NON UCCIDERÀ MAI NESSUNO: INFATTI RICOSTITUISCE LA VOSTRA ENERGIA.



COSI' POTRETE APPICCICARVI A QUALSIASI SUPERFICIE. VITALE PER LA SOPRAVVIVENZA.



PREMENDO I PULSANTI L E R, POTRETE DECIDERE QUALE POTERE EVOCARE. IL PANNELLO INDICA QUAL E' QUELLO SELEZIONATO IN QUESTO MOMENTO



TRASFORMANDVI IN UNA FENICE POTRETE VOLARE FINO ALLA FINE DEL LIVELLO.



QUESTA MOSSA E' MOLTO SPETTACOLARE: LANCERETE DEI FULMINI PER TUTTO LO SCHERMO.

Nonostante si possano avere tutte le armi e i poteri preferiti solo alla fine del gioco, questa cartuccia è uno dei più interessanti platform in circolazione. Tra voli e combattimenti non ci si annoia mai. Troverete inoltre un sacco di cose che vi stupiranno, prima fra tutte un remake delle torri rotanti di Nebulus per C64! Ci sono alcuni livelli nascosti, e sebbene il giusto percorso di gioco sia solo uno, si tratta di una realizzazione divertente.

PAUL RAND

Sky Blazer è un gioco che funziona perché vi instillerà la sindrome del "voglio-vedere-cosa-c'è-dopo". C'é una buona varietà di stili di gioco che dà presto l'impressione di aver ben speso i nostri sudati risparmi. Sfortunatamente è un poco facile e non è grande come magari le mappe lasciano supporre. Alcuni oggetti magici sono davvero indovinati, anche se vi consiglio di risparmiarli per i cattivi di fine livello, decisamente più pericolosi e duri dei normali avversari. Quello che offre Sky Blazer è un gioco molto ben realizzato, il cui mix di idee e stili di gioco funziona perfettamente là dove molti altri invece non convincono per niente.

DENIZ AHMET

















UN MECCANISMO INASPETTATO

Un'altro grande punto a favore di Sky Blazer è la capacità di mostrare qualcosa di inaspettato in molti livelli. Tutto contribuisce: cambi di stile di gioco, potenza degli incantesimi, cattivi di fine livello. Inizialmente, troveremo livelli che richiedono poco più che un semplice combattimento da sinistra verso destra, per poi gradualmente trovare sfide sempre più impegnative. Queste possono essere rappresentate da salti accuratamente calcolati attorno ad una torre rotante, da frenetici stage di volo in cui i riflessi sono sollecitati almassimo, o da cascate di sabbia in cui l'agilità è l'elemento cruciale. La strada per giungere alla fine dei vari livelli è purtoppo una sola, e i livelli nascosti, a mio parere, sono fin troppo ben nascosti. Ma la grande grafica di cui Sky Blazer è dotato farà presto a farvi dimenticare questi piccoli nei.

SUPER NES

SONY

SVILLUPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA 84 — *Coreografica e originale... ...peccato per qualche difettuccio nella parallasse e nella collisione degli sprite.*

SONORO 75 — *Musica quasi mistica*

Effetti sonori poco appropriati.

GIOCABILITA' 87 — *E' facile appassionarsi. La perseveranza viene premiata.*

LONGEVITA' 71 — *Molta varietà.*

Un poco facile.

GLOBALE 86 — *Pieno di azione e di varietà. Un acquisto consigliato a tutti. Mancava poco e diventava un CVG HIT!*

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

GROUND ZERO TEXAS

La terra è (ancora una volta) in pericolo. Sono atterrati gli alieni, e questo in un videogioco non preannuncia niente di buono. Manco a farlo apposta, hanno scoperto quanto è deliziosa la carne umana arrosto, facendo man bassa degli abitanti di El Caldron e prendendo la loro identità. Il governo ha subito mandato il classico battaglione di Marines ad investigare: inutile soffermarsi sulla tragica fine che hanno fatto tutti i soldati. Come ultima risorsa, eccoci inviati nella ridente cittadina statunitense a cercare di spazzare via la marmaglia aliena.









L'idea di spendere un sacco di soldi nel girare un "vero" film è valsa la pena, e Ground Zero possiede dei filmati davvero eccellenti. Il problema è che il gioco ricalca da vicino uno di quei B-movie degli anni cinquanta. Sono state filmate diverse scene, per cui non è troppo facile memorizzare tutte le mosse da fare per finire un livello. Una volta superata la pessima introduzione, ci troviamo di fronte ad un gioco non malvagio, ma alla fine della giornata (che coincide con la fine del gioco) tutto quello che avrete fatto sarà stato solo puntare e mirare.

GARY LORD





GUERRA TOTALE

Appena caricato il gioco, mi sono venute alla mente tre parole: "Dog", "Mad" e "McCree", da cui senza ombra di dubbio Ground Zero, Texas prende spunto. Nelle varie sequenze di azione dovremo sparare agli alieni mirando con una crocetta, e farlo prima che siano loro a sparare a noi. Per coprire l'area di città più vasta possibile, abbiamo a disposizione quattro telecamere, grazie alle quali sapremo cosa sta succedendo. Non si sa mai dove e quando gli alieni attaccheranno. Semplicemente una delle telecamere comincerà a lampeggiare e noi dovremo selezionarla il più rapidamente possibile, altrimenti gli alieni inizieranno a colpirla. Mentre la telecamera viene danneggiata, il simbolo corrispondente comincerà a creparsi, finché diventerà non più disponibile.

MUORI, MALEDETTO ALIENO!

La giornata di un soldato scelto delle forze speciali americane è, per definizione, una giornata molto intensa. Vediamo oggi cosa ci tocca fare per guadagnarci la pagnotta...

6.45 "Ricevuta una chiamata del Presidente. Sembra che alcuni alieni siano atterrati di nuovo e stiano cominciando a sgranocchiarsi allegramente tutta la gente che gli capita a tiro. Perché per una volta non potrebbero comportarsi con un po' più di cortesia? Giunto a "El Caldron". Incontrato sergente che urlava un sacco. Mi ha detto che gli alieni stanno rapendo le persone e prendendo la loro identità. Dove ho già sentito una cosa del genere?"

7.45 "Tempo buono, ma la gente è molto sospettosa e spende tutto il suo tempo prendendosi a botte e parlando con uno strano accento. Cercato di testare una delle telecamere da battaglia nel ristorante, ma una pallottola di rimbalzo ha steso il cuoco. Il sergente è un duro, e mi ha detto di non farlo più, dandomi un cazzotto sul naso. Mi ha fatto davvero male."

10.00 "La prima azione della giornata. Questi due furfanti hanno rapinato la banca e poi iniziato a sparare. Poi uno dei due si è trasformato in un alieno. Così gli ho sparato. Due colpi in faccia. Ha smesso subito. Entro la prima mezz'ora stesi tredici alieni, due civili ed un piccolo yorkshire. Chi ha detto che questo non è un lavoro divertente?".

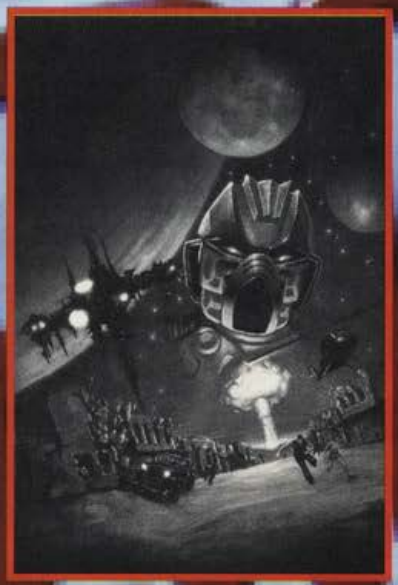
15.00 "Trovata l'entrata alla base aliena. Penso... penso? Uhm... sì, penso sia piena di alieni. E poi sembrano strani, hanno una strana pelle, le antenne e occhi da insetto ancora più strani. Di sicuro non mi vorranno lì dentro. Adotterò la tattica più prudente: sparare a tutto quello che si muove".

15.01 "La tattica prudente non ha funzionato. Mentre giaccio a terra con una ferita mortale al petto e aspetto il completo blocco respiratorio, seguito dal blocco cardiaco e dalla susseguente perdita di conoscenza, mi trovo a riflettere sul completo fallimento della mia missione, sperando di tutto cuore che il sergente non noti i cerchi di caffè che la mia tazza ha lasciato sulla sua scrivania".

UNA DIFFICILE MISSIONE

Prendendo contatto con la gente del luogo gradualmente riusciremo a mettere assieme i pezzi del mosaico e a capire cosa sta succedendo. Inoltre, dovremo scoprire il codice di accesso che ci permetterà di passare ad un livello successivo, fino ad arrivare nella loro base segreta. Il gioco cambia leggermente nelle sue ultime parti, mentre cerchiamo di entrare nella base aliena e di "incoraggiare" gli invasori ad abbandonare i loro piani per la dominazione del mondo. In questi momenti, le sequenze passano ad una prospettiva in prima persona, dal momento che controllerete una telecamera mobile presa dall'elmetto di un marine. Nonostante il cambio di prospettiva, si tratta sempre della stessa meccanica di gioco: colpire o essere colpiti, pure quando, abbandonate le false sembianze umane, vedrete gli alieni nel loro vero aspetto. Dal punto di vista tecnico il gioco è ottimo. Quando colpite un alieno lo vedrete cadere quasi immediatamente, volando indietro per il contraccolpo. Le sequenze hanno una grafica un po' sgranata se comparate con quelle dell'ultimo prodotto Sega, Double Switch, ma l'azione è di solito così veloce che dopo poco non si nota più la differenza.















Il mio giudizio su Ground Zero, Texas è molto combattuto. La produzione è eccellente: cast numeroso, eccellente ambientazione con riprese piene zeppe di azione. D'altra parte, l'azione è a dir poco ripetitiva ed anche i comandi non rispondono molto bene. Messe assieme, le scene di "contorno" bilanciano bene quelle d'azione, ma abbiamo pagato per un gioco, non per un film, per cui questo lo considero più un difetto che un pregio. Il tutto viene su due CD e, secondo me, il gioco può valere la candela. Senza dubbio uno dei migliori film-gioco in circolazione.

DENIZ AHMET

MEGA CD

SONY

SVILUPPATORI: INTERNI

SHOOT 'EM UP

GRAFICA	90	*Immagini leggermente granulose, ma lo schermo è grande e ben fatto.*
SONORO	89	*Dialoghi ben campionati ed un mucchio di effetti sonori.*
GIOCABILITA'	70	*Varia leggermente... ....ma estremamente semplice e ripetitiva.*
LONGEVITA'	80	*Su due dischi pieni zeppi.*
GLOBALE	75	*Non un grande gioco, ma eccellente come film-game.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

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

GIG HIT

SONIC 3

Sonic è tornato! In questa ennesima reincarnazione il mitico porcospino si scatena in un gioco ancora più veloce, più bello e dalla giocabilità stratosferica!



CIAK... SI GIRA!

Si sa, al giorno d'oggi la prima impressione è la cosa più importante! E da questo punto di vista Sonic 3 non deve imparare proprio da nessuno, come potete verificare nella sequenza di immagini qui sotto. Tutto sommato semplice, ma rende già l'idea di ciò che ci aspetta con una grafica accattivante.













PASSAGGI A LIVELLO

Sei sono i livelli che compongono Sonic 3. Anche se detti così potrebbero non sembrare molti vi conviene aspettare a pronunciarvi fino a quando non li avrete visti.



LEVEL 1: Abbastanza semplice, d'altro canto siamo all'inizio. In questo primo livello troverete un ridente paesaggio tropicale che pian piano diventerà sempre più... vulcanico!



LEVEL 2: In questo stage Sonic dovrà far sfoggio della sua abilità di nuotatore provetto. Veramente carina la musica che diventa più drammatica quando il porcospino va in debito d'ossigeno.



LEVEL 3: In questo livello dovrete utilizzare al massimo il vostro scatto per premere i pulsanti che vi consentiranno, spostando parti di paesaggio, di proseguire nella vostra avventura.



LEVEL 4: Probabilmente la zona più difficile tra tutte: dovrete infatti giocarlo come un livello di Sonic Spinball.



LEVEL 5: Semplicemente incredibili le velocità che raggiungerete in questo livello, roba da mozzare il fiato e da iper-multa per eccesso di velocità!



LEVEL 6: Ecco a voi l'ultimo livello. Chissà se riuscirete mai a raggiungerlo?

Sonic e Tails sanno già che razza di persona sia Robotnik. Dopotutto hanno avuto 2 interi giochi per conoscerlo e per sperimentare le sue maniere non proprio ortodosse. Tuttavia Knuckles non ha ancora capito bene come stanno realmente le cose. Tanto per cominciare dovete sapere che questo nuovo personaggio altri non è che il leggendario guardiano degli Smeraldi del Chaos e come tutti i super buoni è pronto a trovare un lato positivo in ogni essere che incontra.

SONIC...

Robotnik, facendo leva sulla faciloneria del buon vecchio Knuckles, è riuscito a convincerlo che in realtà sarebbe Sonic il malefico essere che ha cercato più volte di sottomettere la terra e che ha rubato gli Smeraldi del Chaos, mentre lui, Robotnik, altri non sarebbe che un prode robot che ha dedicato tutta la sua esistenza alla lotta contro il male e alla difesa dei più deboli. Naturalmente Knuckles bevve (a garganella) tutte queste storie e così non appena si trovò davanti Sonic che andava tranquillo tranquillo per la sua strada, gli sottrasse gli Smeraldi per riportarli al perfido dottore.

...THE...

Sinceramente Knuckles non sapeva che Sonic in realtà stava andando a riportargli gli Smeraldi e così ora il caro Robotnik, con il potere dei cristalli nuovamente nelle sue grinfie, può rimettere in funzione la sua malefica macchina da guerra con cui avevamo già dovuto fare i conti alla fine di Sonic 2. Naturalmente tutti questi eventi hanno un po' scosso il nostro eroe blu, che comunque dopo qualche istante comprende subito quello che lo aspetta: dovrà cercare ancora una volta di sottrarre gli Smeraldi al dottore e porre così fine ai suoi malefici progetti!

...HEDGE...

Ancora una volta la struttura del gioco si rivela essere identica a quella dei suoi 2 predecessori, ovvero in perfetto stile platform. Come al solito uno dei compiti del nostro porcospino sarà quello di raccogliere il maggior numero possibile di anelli grazie ai quali potrà ottenere preziose vite extra (100

SUPER-SONIC

Come in tutti i platform che si rispettino anche in Sonic 3 potrete raccogliere una serie di simpatici gingilli che eviteranno al nostro porcospino blu una estinzione troppo prematura.



1: Permette a Sonic di respirare sott'acqua per un breve periodo. Attenti però, perché il suo effetto è veramente di breve durata.



2: Questa barriera protegge Sonic da un colpo. Se voi premete il tasto di salto mentre il porcospino ci sta rotolando contro verrete catapultati attraverso tutto lo schermo con la conseguente distruzione di tutti gli esseri con cui verrete a contatto. Non male.

3: Bell'aggeggio questo qui. Si tratta praticamente di un campo magnetico grazie al quale potrete attrarre tutti gli anelli che si troveranno nelle vostre vicinanze. Peccato che la sua durata sia abbastanza limitata.



MEGA DRIVE

SEGA

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA 96 — *Probabilmente una delle migliori grafiche mai viste sul Mega Drive per un platform game.*

SONORO 90 — *Belle musiche.*

GIOCABILITA' 90 — *Anche gli effetti sonori non sono da meno (veramente ipnotico il tintinnio degli anelli!).*

LONGEVITA' 92 — *Giocatelo velocemente e finitelo, oppure rallentate e mettetevi a cercare stanze e bonus nascosti.*

GLOBALE 90 — *Non c'è che dire, anche una volta che lo avrete finito tornerete a giocarci e rigiocarci ancora.*

94 — *Veramente un gioco stupendo! Consigliato, senza esitazioni, a tutti i fan del genere.*

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

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

SPLIT BOX

Finalmente in Sonic 3 potrete cimentarvi in un modo a 2 giocatori veramente ben realizzato. La cosa migliore tuttavia è che i livelli, in questo modo, sono totalmente diversi da quelli del gioco in singolare. Davvero una bella sorpresa, non vi pare?



Nell'Azure Lake zone i loop sono all'ordine del giorno; spero proprio per voi che non soffriate di stomaco!



La velocità è l'arma migliore a disposizione di Sonic. Senza di essa infatti il nostro eroe se la vedrebbe veramente male!



Usate il vostro Spindash attack nel livello della miniera per distruggere le rocce che vi ostruiscono il passaggio.



...ma non dimenticate di prestare anche attenzione alle piattaforme pericolanti!



Ecco un modo rapido ed efficace per sconfiggere la forza di gravità.



In questo livello dovrete muovervi molto velocemente altrimenti dubito fortemente che riuscirete a uscirne sani e salvi.



Evitate la sabbia nel Desert Palace...



Scegliete il vostro personaggio tra Sonic, Tails o Knuckles, dopo di che il resto dipende da voi

anelli) oppure raggiungere particolari bonus stage (in questo caso sono sufficienti 50 anelli, ma dovrete riuscire a passare attraverso il classico anello-segnale). Qui Sonic comincerà a rimbalzare, a saltare e, come al solito, a correre come un forsennato e se avrà un po' di fortuna riuscirà a raggiungere il dispenser posto sulla sommità dello schermo.

...HOG

Come dicevo prima, con un po' di fortuna nei bonus stage Sonic potrà riuscire a entrare in contatto con il dispenser. Se ciò accadrà, dal contenitore verrà espulsa una bella bollona che una volta raccolta vi regalerà una bella serie di vite, scudi, continue, fette di gorgonzola eccetera eccetera. Nei giochi precedenti se si raccoglievano i vari anelli lungo il percorso alla fine del livello si poteva raggiungere un livello che se completato ci avrebbe appioppato un bel cristallo. In Sonic 3 invece per accedere a questi stage dovrete raccogliere un solo Mega Ring, ma vi posso assicurare che trovarlo non sarà affatto un'impresa semplice! Comunque sia una volta che lo avrete preso verrete catapultati in un bel livello 3D. Qui dovrete riuscire a raccogliere tutte le sfere blu che incontrerete sul vostro tragitto, mentre dovrete assolutamente evitare (anzi, non dovrete neanche guardarle!) (ma se non le guardano come fanno ad evitarle?!?! ndR) tutte le bocce rosse rotolanti e rimbalzanti. Se riuscirete nell'impresa verrete ricompensati con un luminoso e luccicante Smeraldo del Chaos, altrimenti perderete una vita e verrete rimandati dritti dritti al gioco normale.

SONIC 3

In questo terzo episodio della saga del porcospino più veloce di tutti i tempi è stata inclusa anche una comoda opzione di salvataggio che vi consentirà di memorizzare fino a 6 differenti posizioni di gioco. Sfortunatamente però questa terrà esclusivamente conto del livello raggiunto e non della vostra ubicazione nel livello o dello stage raggiunto. Comunque (per fortuna!) vi verranno conteggiati sia gli Smeraldi che i continua che avrete raccolto. In conclusione credo che tutti voi abbiate già capito che Sonic 3 è davvero un bel gioco, divertente e ben realizzato; che altro devo dirvi? Correte a comperarlo!



Sonic 3 ha tutto: la grafica è incredibile e l'attenzione ai dettagli è una cosa semplicemente mozzafiato; un sacco di musiche completano perfettamente l'azione e anche gli effetti sonori non sono da meno. Tuttavia questo non è niente paragonato alla giocabilità di questo game! Potrete giocarlo rapidamente, correndo come dei matti oppure più lentamente, cercando di scoprire tutti i bonus nascosti e gli anfratti più segreti, e in qualunque dei 2 modi il gioco sarà sempre divertentissimo. Insomma Sonic 3 è più grosso, più veloce, più divertente, in poche parole migliore dei suoi predecessori, e in più è anche giocabilissimo! Che altro volete di più dalla vita?

RIK SKEWS

Sinceramente mi ero preparato ed ero deciso a essere super critico nei confronti di Sonic 3 dopo che avevo sentito che l'impostazione del gioco sarebbe rimasta praticamente la stessa. Bene ragazzi, in effetti il game nella sua struttura è molto simile ai suoi predecessori, ma è così ricco di nuove idee e di elementi innovativi che non ho nulla da rimproverare ai programmatori. La velocità è incredibile e la grafica, rispetto ai suoi 2 predecessori è molto più dettagliata; in più la possibilità di scattare da fermi è una grande innovazione. I livelli sono veramente grossi e, finalmente, il modo a 2 giocatori è giocabile e divertente. Un gran gioco che vi terrà impegnati a lungo, almeno fino all'arrivo di Sonic 6.

DENIZ AHMET

MEGAMAN X

Il dottor Cain, un famosissimo archeologo, durante una esplorazione alla ricerca di resti di piante del mesozoico rinvenne, nelle profondità terrestri, dei pezzi metallici: erano i resti del laboratorio del dottor Thomas Light, scienziato di fama mondiale e inventore di diversi tipi di robot. Incuriosito, Cain cominciò a rovistare tra gli appunti del dottore e notò continui riferimenti a una capsula nascosta in un ghiacciaio. Recuperata questa capsula il dottore trovò al suo interno un robot incredibilmente intelligente e potente in perfetto stato di conservazione. A questo punto Cain decise di trasportare X (era questo il nome del robot) e tutti i macchinari ancora intatti all'interno del suo laboratorio e di cercare di ricreare una serie di automi. Apportando piccole modifiche riuscì a ricreare tutta una serie di replicanti potentissimi e a utilizzarli per il bene della comunità. Ma tutte le cose belle hanno, quasi sempre, una fine. Infatti, un bel giorno alcuni replicanti impazzirono e cominciarono a ferire la popolazione; per fermarli, il consiglio supremo decise di creare una sorta di esercito, denominato Hunters comandato dal generale Sigma. Tutto procedette bene per circa due mesi, poi anche Sigma impazzì e decise, con l'aiuto di altri Hunters, di conquistare il mondo. A questo punto solo il primo Megaman, X, il robot inventato dal dottor Light può salvare l'umanità da questo destino e toccherà a voi aiutarlo. E' questa la trama di Megaman X, ultimo prodotto della Capcom che, dopo aver spopolato su Nes (in America sono arrivati al sesto capitolo di questa saga) e sul Gameboy (sono arrivati al quarto episodio) approda finalmente anche sul 16 bit di casa Nintendo. Il gioco è un classico platform con elementi d'azione, nel quale il nostro eroe deve destreggiarsi attraverso i 12 livelli che lo compongono affrontando ogni tipo di nemici e di pericoli. Sono presenti inoltre, nella migliore tradizione platform, tutta una serie di armi (vi rimando al box per sapere come e dove ottenerle) e di potenziamenti vari. Da sottolineare infine la possibilità di riprendere la partita dall'ultimo livello completato grazie a un utilissimo sistema di password. Non c'è che dire, complimenti Capcom.









ALL'ATTACCO!

Megaman X è dotato, almeno inizialmente, di una sola arma denominata X Buster. Questa non è però l'unico corpo contundente di cui può disporre il nostro eroe: infatti, eliminando i vari mostri che si trovano alla fine di ogni livello, si ottengono delle armi supplementari che corrispondono, più o meno, a quelle utilizzate dai vostri nemici (per esempio uccidendo il pinguino guadagnerete una sorta di pistola congelante, uccidendo l'aquila un lancia tornado, eccetera); un uso attento e misurato di questi gadget si rivela senza dubbio fondamentale per il prosieguo della missione dato che la loro carica, segnalata nella parte alta a sinistra dello schermo, di fianco alla barra energetica, è limitata (anche se possono essere ricaricate raccogliendo le apposite taniche d'energia) e che sono notevolmente più potenti dell'X Buster. Bisogna dire inoltre che ogni arma si rivela essere particolarmente adatta in determinati livelli e contro alcuni avversari; può quindi essere molto utile provare a utilizzare le varie armi nelle diverse situazioni ricordandosi sempre però, di selezionarle con una certa logica. E' ovviamente inutile sparare con il fire, per esempio, nel primo livello, quello marino dato che, come la logica suggerisce, il colpo non porterà nessun danno ai nemici. Infine bisogna segnalare il fatto che, mentre con l'X Buster è possibile, mediante una pressione continua del tasto di fuoco, aumentare la potenza del colpo (tanto per intenderci come il beam in R-Type) questa operazione non può essere eseguita con le altre armi.

I'VE GOT THE POWER

Alcuni nemici, una volta eliminati, lasceranno cadere degli oggetti che possono essere divisi in due diverse categorie: le energy capsules e le weapon capsules. La prima è una normalissima ricarica energetica che incrementa il livello della barra vitale di Megaman, mentre la seconda permette di ricaricare le super armi (quelle che ottenete eliminando i mostri di fine livello) che avete a disposizione o meglio, ricarica parte (o tutta) l'energia dell'arma che state utilizzando mentre raccogliete il pod; nel caso in cui stiate utilizzando l'X Buster (che ha potenza illimitata) verrà ricaricata l'arma con minore energia. Da segnalare anche il fatto che questi utilissimi gadget sono disponibili in due differenti misure: normale, lasciato solitamente dai nemici più piccoli, e super, lasciato dagli avversari più imponenti. Inoltre, nascosti solitamente in punti abbastanza difficili da raggiungere o difesi da una grande quantità di robot nemici, si possono trovare delle vite extra (comunque abbastanza rare) e delle power capsule che contengono una carica energetica extra che può essere utilizzata nei momenti critici per ricaricare il nostro eroe.









Devo ammettere che Megaman è uno dei personaggi del mondo dei videogiochi che preferisco; per questo motivo aspettavo con molta trepidazione l'uscita di un suo episodio per il Super Nes e ora, dopo averlo lungamente giocato, devo dire che questa attesa non è stata vana, anzi! Tecnicamente Megaman X è assolutamente favoloso (anche perché si sa, Capcom è sinonimo di qualità) con una grafica nitida, ben definita e ottimamente animata e con alcuni tocchi di classe veramente eccellenti (mitico quando si controlla il robottone, mi ha fatto tornare alla mente una puntata di Conan) e con un sonoro altrettanto coinvolgente. La varietà e la giocabilità sono garantite dalle numerose armi a disposizione (peccato che si possano ottenere solo eliminando i mostri di fine livello), dai vari nemici, da un metodo di controllo preciso e semplice e da una meccanica di gioco che, benché già vista in altri titoli del genere, risulta ugualmente coinvolgente e divertente. Anche la longevità non è da meno dato che i 12 livelli che compongono il gioco vi faranno sudare le proverbiali sette camicie. Se devo trovargli un difetto posso dire che, come già evidenziato in un box, forse il livello di difficoltà è calibrato in maniera leggermente anomala, dato che può capitare di arrivare alla fine di uno stage al primo tentativo (solo nei più facili, comunque) e poi di venire eliminati dal mostro in meno di 10 secondi; questo fatto potrebbe risultare un po' frustrante per i meno esperti, ma vi assicuro che, se persevererete nel giocare e scoprirete i punti deboli dei vari nemici, verrete ricompensati con uno dei migliori platform game disponibili per questa console.

MARCO RAVETTO



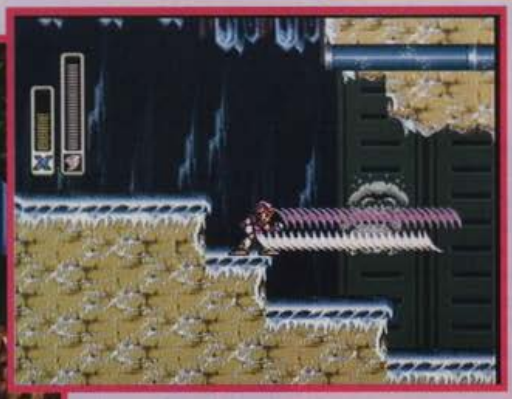
ARRIVANO I MOSTRI

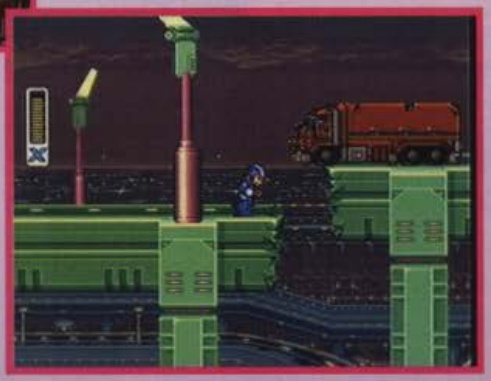
Uno degli aspetti fondamentali di Megaman X è l'elevata difficoltà che si incontra nel distruggere i vari mostri di fine livello: mentre gli stage scorrono abbastanza linearmente e in alcuni casi è possibile, grazie alle numerose ricariche energetiche che possono essere raccolte, arrivare in maniera abbastanza agevole al cospetto del cattivone di turno (anche se bisogna sempre controllare di aver visitato con cura tutti gli angoli poiché si possono sempre trovare vite extra e sub taniche d'energia), ucciderlo si rivela poi un'impresa quanto mai ardua e impegnativa. Questo perché quasi tutti i nemici non seguono (almeno a prima vista) una tattica d'attacco ben precisa e si muovono attraverso lo schermo a grande velocità sparando colpi a ripetizione. Il nostro consiglio è quello di iniziare a giocare gli stage più semplici (che non sono, come si potrebbe pensare, i primi nella schermata di selezione del livello) cioè quello artico e quello del cielo (con, come avversari, il pinguino e l'aquila che, come appare subito evidente, utilizzano sempre la stessa tattica nei movimenti) e, una volta terminati questi due, di provare pure gli altri stage cercando sempre di scoprire quale è, tra le armi a vostra disposizione quella che infligge più danni al nemico. Good luck, you 'll need it.

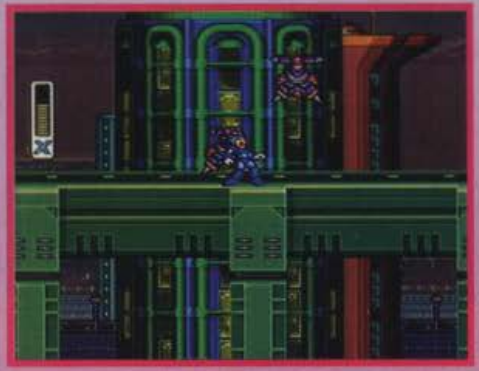
MEGALIVELLO

In Megaman X per Snes è possibile, come peraltro in tutti gli altri capitoli di questa saga, selezionare il livello da visitare; si possono quindi provare 8 stage senza seguire un ordine logico, anche perché, come già detto in un altro box, nella schermata iniziale questi non sono messi in ordine di difficoltà. Ogni fase rappresenta diverse situazioni ambientali (mare, cielo, caverne ecc) ed è caratterizzata da un diverso stile grafico sia del background che della fauna (leggi nemici) che lo popolano. Potrete infatti incontrare robot boscaioli, sottomarini, minatori, struzzi, volatili vari, eccetera, che si differenziano gli uni dagli altri non solo per motivi puramente estetici, ma anche per le diverse tecniche di attacco e per la resistenza ai colpi.











Bene gente, finalmente è arrivato Megaman X e devo dirvi che il giochillo è stato realizzato veramente molto bene! La grafica è molto nitida e ben definita, gli sprite sono grandi e animati con moltissimi frame, e anche i fondali non sono da meno. Rimarrete estasiati di fronte alla città sottomarina e penserete spesso di trovarvi di fronte al boss di fine livello per poi scoprire che il gigantesco ammasso di ferraglia che avete distrutto altro non è che un "piccolo" e indifeso droide di metà livello! Il sonoro fa un buon uso delle capacità del DSP del Super Nintendo, mentre gli effetti sonori sono la classica ciliegina sulla torta. Notevole è anche la quantità di armi che avrete a vostra disposizione, per non dimenticare poi la possibilità di potenziare il vostro "robottino" con tutta una serie di nuove parte cibernetiche. Per quanto riguarda la giocabilità devo dire che il game mi ha entusiasmato abbastanza, anche se il livello di difficoltà è un po' anomalo, come già vi ha spiegato mio fratello. In conclusione non posso fare altro che raccomandare caldamente questo gioco a tutti possessori del Super Nintendo amanti di questo genere di game e, perché no, anche a tutti gli altri. Megaman è veramente un gran bel gioco e merita sicuramente di essere acquistato. Complimenti Capcom, avete colto un'altra volta nel segno!

FABIO RAVETTO

SUPER NES

CAPCOM

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE

GRAFICA	93	*Ottimi sprite e fondali dettagliatissimi; in più il gioco è totalmente esente da sfarfallii o rallentamenti.*
SONORO	90	*Un sacco di musichette carine e buoni effetti sonori contribuiscono a creare una atmosfera davvero gagliarda.*
GIOCABILITA'	92	*Davvero notevole! Il vostro omino risponde perfettamente ai comandi e il tutto si lascia giocare in maniera davvero eccelsa.*
LONGEVITA'	92	*Un gioco abbastanza tosto, soprattutto per la presenza di quei maledettissimi guardiani di fine livello!*
GLOBALE	92	*Uno dei migliori giochi d'azione disponibile per Super Nintendo. Se amate il genere non comprarlo è pura follia.*

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

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

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO.

LETHAL ENFORCERS

E' incredibile quanto possa influire la presenza o meno della light gun per stabilire quanto sia realmente divertente un gioco: è quanto accade per questo discendente di Operation Wolf. Dover usare il joypad è veramente deprimente: volete mettere il premere una crocetta di plastica e un pulsante, con l'impugnare a due mani la fedele riproduzione di una 44 Magnum? (beh, non proprio fedele, visto che è fatta di plastica blu! ndGiampaolo). L'oggetto del gioco è donare il riposo eterno a tutta una serie di tipastri quali terroristi, boss della droga, e così via, ed al contempo fare carriera fino a diventare comandante di polizia. Alla fine di ciascuna missione (ce ne sono cinque) saranno valutate le vostre performance: se l'accuratezza di tiro sarà sufficiente allora verrete promossi. Vale naturalmente anche il discorso inverso, per cui verrete degradati a fronte di una pessima prestazione (il che è immensamente frustrante, credetemi).

SPARARE O NON SPARARE? QUESTO E' IL PROBLEMA...

Prima di cominciare le missioni, sarà meglio fare un po' di pratica al poligono, dove è più facile essere promossi. Ciascuna missione vi farà vivere alcune scene di combattimento, con fondali in movimento e capoccioni di fine livello. Col progredire del gioco, gli avversari utilizzeranno tattiche sempre più pericolose, come saltar fuori da dietro automobili o container. Cominceranno anche a tirarci addosso granate e coltelli, a cui per fortuna potremo sparare per distruggerli in volo. La cosa più difficile è però riuscire a distinguere i cattivi dai buoni, visto che questi tagliagole non esitano a farsi scudo di ostaggi civili e di poliziotti.













DAI, GIOCA ANCHE TU E DAMMI UNA MANO

Il modo a due giocatori è di gran lunga il più divertente, dal momento che in due ci si divide i compiti, per cui si riesce ad andare più avanti nel gioco. A soccorso del giocatore vi sono inoltre altri tipi di armi, che appaiono all'improvviso sullo schermo durante le sparatorie, e a cui dovremo sparare per farle nostre. Come al solito le munizioni finiscono molto velocemente: il revolver d'ordinanza ha solo sei colpi, così si dovranno sviluppare apposite tattiche che vi permetteranno di non rimanere a secco proprio nei momenti cruciali. Per ricaricare, si deve semplicemente puntare fuori schermo e sparare. Anche se Lethal Enforcers non è altro che una brutale e furiosa sparatoria, è il più brutale e furioso divertimento che ultimamente mi sia capitato di incontrare in questo genere di giochi.

Nonostante manchi la vera pistola da impugnare, mi sono divertito (anche se non a lungo) a giocare a questa conversione. Sì, la grafica è dettagliata come può esserla su di un Super NES, censura delle scene più violente a parte. Anche il suono è coinvolgente. Tuttavia, quando si spara lo schermo lampeggia, rendendo estremamente difficile vedere se i nostri colpi sono andati a segno. Il difetto principale della cartuccia è però il prezzo: non c'è molta profondità o varietà nel gioco e in nessun modo è giustificato un prezzo così alto, neanche se è presente una pistola. Però, se si divide la spesa con un amico...

RIK SKEWS

LA LISTA DELLA SPESA

Per essere letali, è necessario avere armi letali. Ecco l'elenco di quelle disponibili durante il gioco. Ricordate però che perderete le armi più potenti se verrete colpiti troppo.

FUCILE A POMPA: un'arma coreografica ed efficace. State solo attenti a prendere bene la mira.



FUCILE SEMIAUTOMATICO: eccellente contro i cattivoni di fine livello dal momento che spara a raffiche di tre colpi.



MAGNUM: la pistola più potente del mondo in questo gioco è veloce ed efficace.

















Questa è meglio della versione per Mega Drive? Beh, la grafica ha una migliore definizione e il suono ha un po' più di impatto, ma questo è tutto. Sembra che il problema di questo tipo di giochi sia sempre lo stesso: la difficoltà a prendere la mira. Sfortunatamente, gli ostaggi in questa cartuccia non muoiono in maniera cruenta come accade invece nella versione Mega Drive. E in più, nel modo a due giocatori lo schermo lampeggia continuamente, così che non si sa mai chi si sta effettivamente colpendo. Pure con i difetti elencati, Lethal Enforcers è un gioco d'azione di alto livello, anche se forse non vale fino in fondo il suo (alto) prezzo.

DENIZ AHMET

SUPER NES

KONAMI

SVILUPPATORI: INTERNI

SHOOT 'EM UP

GRAFICA 80 — *Più fedele al coin-op della versione Mega Drive.*

SONORO 77 — *Musica da telefilm americano. Campionature del parlato un po' confuse.*

GIOCABILITA' 80 — *Molto divertente.* *Ripetitivo: non c'è varietà.*

LONGEVITA' 71 — *Non si tratta di un gioco particolarmente lungo.*

GLOBALE 81 — *Divertente e furioso. Buona conversione da coin-op. Molto costoso. Chissà se anche in Italia verrà venduto con la pistola?*

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

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

INDICAZIONI:

INDICAZIONI: LIGHT GUN COMPRESA NELLA CONFEZIONE.

ART OF FIGHTING

L'imitazione è la più sincera forma di adulazione, o almeno così si dice e, se questo è vero, probabilmente l'originale Street Fighter, che apparse in sala giochi nel lontano 1986, si sente tanto adulato quanto una torta appena uscita dal forno. Infatti, oltre a essere il predecessore del più bel beat 'em up mai fatto, Street Fighter 2, ha anche ispirato e influenzato una grandissima quantità di picchiaduro.

MEGA DRIVE

SEGA

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

GRAFICA **79**

L'aspetto migliore del gioco: discreti gli sprite e le animazioni.

SONORO **60**

Musiche ed effetti abbastanza irritanti.

GIOCABILITA' **58**

Controlli abbastanza macchinosi e lenti; super mosse troppo complesse.

LONGEVITA' **55**

Lo metterete da parte dopo pochissime partite; lasciatelo perdere, è meglio per voi.

GLOBALE **59**

Una scarsa imitazione di Street Fighter 2: se cercate un buon beat 'em up vi consiglio Eternal Champion o lo stesso SF2.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: N.D.

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1-2

CONTINUE: SI

LIVELLI DI DIFFICOLTA': N.D.

CARTUCCIA: GIAPPONESE

INDICAZIONI:





ART

Solo l'eccellente serie della Bally Midway, Mortal Kombat, può competere con il capolavoro della Capcom. I motivi? A parte le famose fatality questi titoli sono caratterizzati dalla presenza di varie combinazioni spettacolari che sono anche abbastanza semplici da eseguire e divertenti quanto quelle di Street Fighter 2. Le altre misere imitazioni sono basate sulle stesse mosse di SF2 e le nuove combinazioni presenti sono, molto spesso, alquanto complicate da ottenere; Art of Fighting appartiene a questa seconda categoria.







FIGHTING

Per quanto riguarda la trama, cosa vi aspettereste? Esatto! Non c'è nessuna innovazione anche qui. E' la solita storia da film di serie B, con una bella ragazza rapita e che deve essere salvata da un giovane eroe. Se la trama è classica, il resto non brilla certo per innovazione: potrete infatti utilizzare diversi lottatori, (anche i boss, e nel modo a due giocatori tutti e due lo stesso personaggio), variare la durata dell'incontro o il background dove si sta combattendo. Wow, che fantasia questi giapponesi!

I beat 'em up devono essere veramente speciali al giorno d'oggi per poter competere con Street Fighter e purtroppo, Art of Fighting non lo è. Come in Turtles Tournament sono state inserite le mosse alla SF2, ma, al contrario del titolo Konami, le nuove sono misere e difficili da eseguire. Aggiungete tutto questo a un sistema di controllo lento e che risponde male, a musiche ed effetti in stile Neo Geo veramente irritanti e otterrete un perfetto quadro della situazione. Se volete un buon beat 'em up optate per Street Fighter 2 oppure per l'ottimo Eternal Champion della Sega.

RIK SKEWS

Dagli specialisti del giornalismo sportivo

a lire 14.900 l'uno

AUTO SPRINT · GUERIN SPORTIVO · MOTO SPRINT

ecco i FLOPPY SPORT



DAL 1950 AL 1993
Gran Premi, piloti, vetture, circuiti curiosità, incidenti
C'è PROPRIO TUTTO

CENTINAIA DI QUIZ
Gioca la tua partita contro il computer o con gli amici





Piloti, corse, circuiti, moto: UNA BANCA DATI inesauribile per gli appassionati

PROSSIMAMENTE IN EDICOLA O DIRETTAMENTE A CASA TUA

Caratteristiche: Floppy disk 1,4 Mb, DS HD; richiede PC IBM compatibile, MS-DOS, Hard Disk, 640 Kb, microprocessore 286 o superiore, scheda VGA o superiore, consigliato mouse.

COMPILARE, RITAGLIARE O FOTOCOPIARE QUESTA SCHEDA E:

1. **spedire per fax a CONTI EDITORE SERVIZIO CLIENTI fax N. 051/6227314**

oppure

2. **Inviare in busta chiusa a CONTI EDITORE - SERVIZIO CLIENTI Via del Lavoro 7 40068 S. Lazzaro di Savena (BO)**

PER UNA PIÙ RAPIDA EVASIONE DELL'ORDINE, SI CONSIGLIA DI:

a) utilizzare **CartaSi** per il pagamento

b) oppure, nel caso di altre modalità di pagamento, indicare la causale del versamento e allegare fotocopia della ricevuta postale.

Si prega di non inviare denaro contante. Le offerte speciali sono riservate ai lettori residenti in Italia. Non si effettuano spedizioni in contrassegno.
Per acquisti multipli telefonare a Servizio Clienti - 051-6227-281/274
Offerta valida sino al 1/9/94

CONTI EDITORE

SCHEDA DI ORDINAZIONE

Si, desidero ricevere i floppy sottoelencati nella quantità da me indicata. **Il prezzo comprende le spese di spedizione postale.** Ho pagato anticipatamente con la seguente modalità:

TRAMITE **CartaSi** ☐

N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| scadenza |_|_|_| oppure tramite:

☐ Vaglia postale ☐ Assegno bancario ☐ c/c postale n° **244400**

Intestato a: **Conti Editore S.p.A. - Via del Lavoro 7 - 40068 S. Lazzaro di Savena (BO)**

INDICO QUI L'OPERA RICHIESTA		
TITOLO	**Q.TA**	**PREZZO**
CALCIO QUIZ 14.900		
TUTTO F.1 14.900		
TUTTO MONDIALE 14.900		
IMPORTO TOTALE LIRE		

NOME |
COGNOME |
VIA | N. |
CAP |_|_|_|_| CITTÀ |
PV |_|_|
TEL. | /
ANNO DI NASCITA |
FIRMA |

CO/94

MICROSOFT ARCADE

Ragazzi, così non si può andare avanti! Quando mi è stato proposto di occuparmi della direzione tecnica di CVG pensavo proprio che avrei potuto "tirare i remi in barca", facendo lavorare come schiavi una quantità industriale di collaboratori e redattori vari, mentre io me ne stavo comodamente sdraiato in poltrona a guardarmi la TV! E invece la storia è sempre la stessa, anzi è peggiorata, perché mi affibbiano anche pezzi extra non appena hanno qualche attinenza con le mie conoscenze più approfondite, cioè i coin-op! E così mi tocca fare questa recensione di cinque tra i più vecchi e famosi coin-op! SLURP!!!

WOW, ATARI

Questo pacchetto Microsoft dedicato al mondo Windows contiene cinque videogiochi dell'era d'oro dell'Atari, quando praticamente era una dei dominatori del mercato, sia in quello home che in quello arcade. Tempi in cui la console VCS 2600 era la dominatrice incontrastata dei nostri sogni, con tanto di Club Atari e Giornalino! Tempi in cui si organizzavano gare a livello mondiale, si sfornavano videocassette con i trucchi per fare record fantasmagorici e così via... Ora abbiamo cento console, centomila videogiochi e nemmeno il tempo di divertirci gustandone UNO fino in fondo! Asteroids, Battlezone, Centipede, Missile Command e Tempest (citati in stretto ordine alfabetico, non d'importanza) rappresentano cinque esempi di shoot 'em up del periodo in cui occorrevano mesi per imparare bene un gioco, arrivando a giocarlo all'infinito anche al massimo livello di difficoltà. Allora non esistevano gli "end-game"!

ASTEROIDS

Il gioco fu ispirato nel 1979 (per la precisione in sala giochi uscì a novembre) da Lyle Rains, che suggerì a Ed Logg di utilizzare questo soggetto semplicissimo: siamo nello spazio a bordo della nostra astronave (un triangolino luminoso!) e dobbiamo destreggiarsi in mezzo a una miriade di rocce (gli asteroidi, per l'appunto), che quando vengono colpite si spaccano in due pezzi sempre più piccoli, fino a scomparire, e a un UFO (di due tipi: uno grande e uno piccolo) che attraversa il cielo di tanto in tanto, sparandoci contro. La particolarità del gioco stava nei comandi, che introducevano il concetto del movimento circolare e a tutto campo (con due tasti per il movimento in senso orario e antiorario e uno per i "motori"), e soprattutto quello dell'iperspazio (che fa scomparire la nostra astronave e la fa riapparire in un altro punto dello schermo, con conseguenze imprevedibili...). Strategia: assuefarsi ai comandi, lasciare una sola roccia e ammazzare gli UFO!



MISSILE COMMAND

Nel 1980 il presidente dell'Atari fu colpito da una storia su una rivista riguardo ai satelliti, lo fece presente a Lyle Rains che "passò la palla" a Dave Theurer... risultato: a luglio apparve Missile Command, nel quale dobbiamo difendere sei città da una serie di attacchi aerei lanciando una serie di missili da tre basi antiaeree. Il coin-op disponeva di una trackball e di tre tasti per selezionare la base da cui sparare, mentre nel nostro caso possiamo selezionare anche il modo "automatico", che decide da solo la base da cui colpire. L'unico problema è che con quest'opzione non si può adottare la strategia base per questo gioco: fare una specie di barriera orizzontale sparando tutti i missili della stessa base, in maniera che dopo non dobbiamo più difenderla, e così via, in maniera da poter incentrare la nostra attenzione sulla difesa delle città.





BATTLEZONE

Il coin-op fece la sua apparizione nel 1980; il "colpevole" dell'idea di avere una prospettiva in prima persona di Space Invaders fu Dave Theurer. Anche questo gioco (apparso esattamente un anno dopo Asteroids) introdusse un nuovo sistema di comandi: due cloche, che erano difficili da padroneggiare, ma che permettevano un ottimo controllo del mezzo a nostra disposizione. Il segreto di questa simulazione bellica è il movimento: gli avversari sparano dove ci troviamo in quel momento, quindi se siamo sufficientemente veloci possiamo evitare i loro colpi. Cercate di utilizzare le indicazioni del gioco per muovervi nella direzione più opportuna e ricordate che avete un solo colpo in canna!



CENTIPEDE

Il primo gioco lanciato nel 1981 (giugno) fu Centipede, per il quale incontriamo di nuovo Ed Logg. Questo gioco ebbe un successo clamoroso, con un incredibile sviluppo di strategie di gioco, tanto che alcune furono addirittura vietate durante le competizioni. Anche qui il concept è abbastanza semplice: muniti di un semplice cannoncino, dotato di una certa libertà di movimento nella zona bassa dello schermo, dobbiamo respingere l'invasione di una serie di insetti più o meno alieni. Il coin-op originale era dotato di una trackball, molto veloce negli spostamenti, ma per chi preferiva movimenti più precisi c'era in circolazione anche una modifica con joystick, oltre naturalmente al pulsante per sparare. Strategia? Vai di tunnel verticale! Se volete saperne di più, andate nell'apposita sezione dei consigli...





TEMPEST

Tra questi cinque giochi Tempest è il più "giovane": apparve infatti nell'ottobre del 1981; Morgan Hoff era il leader del progetto, mentre Ed Rotberg svolgeva le funzioni di capo programmatore. Questo coin-op utilizzava una grafica vettoriale ancora più accentuata rispetto a Battlezone e sfoderava l'idea di partire da diversi livelli, con difficoltà e bonus crescenti. Naturalmente anche i comandi erano diversi: il nostro "cannoncino", che si poteva muovere solo lungo i bordi delle zone di gioco, era guidato da un potenziometro. Detto in parole più semplici, una manopola, come quella per sintonizzare la radio, tanto per intenderci. In Tempest purtroppo non ci sono trucchi particolari: bisogna cercare di tenere puliti un paio di "corridoi" contigui e mantenere il Super Zapper (l'antesignano della Smart Bomb) per il colpo finale, quando ci sono pochi nemici, stando pronti alla fuga alla fine del round.



Niente male questa compilation! Per chi, come me, vorrebbe avere tutte le schede dei coin-op a casa, specialmente quelli "storici", rappresenta la manna dal cielo. Ma senza arrivare a questi estremismi, penso che a chiunque faccia piacere avere un pezzetto di storia a casa propria, anche per verificare che in fin dei conti per divertirsi non è necessario avere giochi superpompati. Bastano le idee originali, la fantasia, cioè proprio quello di cui c'è carenza in molti giochi dei nostri giorni. Se qualcuno si fermasse un attimo e cominciasse a ragionare su questo fatto, e poi se provasse a vedere come è sviluppato il "contorno" del gioco, con notizie e curiosità - "a video" - sul gioco e su coloro che l'hanno ideato e sviluppato direttamente , beh... quel qualcuno forse capirebbe che è così che si creano i "miti", quei giochi che durano nel tempo e che sono ricordati sempre con piacere! Meditate, gente, meditate!

MAURIZIO MICCOLI

CUSTOMIZE GAME

Questa funzione, richiamabile più velocemente con "F9", è forse la più appetibile di quelle a nostra disposizione: infatti è come se noi potessimo aprire il coin-op originale e smanettare sugli switch per regolare il gioco. Chi di voi non ha mai sognato di poter giocare a un livello di difficoltà infimo, vincendo vite extra come se piovesse? Ora potete togliervi qualcuna di queste soddisfazioni! Poi non mancano un'utilissima opzione per ridefinire i comandi (F8), una sezione che descrive tutta la storia del gioco in questione e addirittura una parte dedicata a strategie e consigli, molto ben fatta!

PC-WINDOWS

MICROSOFT

SVILUPPATORI: VARI

SHOOT 'EM UP

GRAFICA **80** *Praticamente identica a quella degli originali... ...ragion per cui non certo all'altezza di quella disponibile oggigiorno.*

SONORO **70** *Gli anni trascorsi si sentono...*

GIOCABILITA' **90** *Potete giocarlo nella maniera che più preferite, anche se non avete a disposizione i comandi originali dei coin-op.*

LONGEVITA' **89** *Ci vorrà un po' di tempo prima che riusciate ad affrontare tutti i giochi al massimo livello di difficoltà.*

GLOBALE **85** *Imperdibile per i nostalgici e non. Dove trovate cinque giochi così al prezzo di uno?*

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

N° DISCHI: 1

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 1 MBYTE

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386 SX CON 2 MB DI RAM

INDICAZIONI: PROVATO SU PC 486 DX2 50MHZ CON 4 MB RAM, SOUND BLASTER 2.0 E SCHEDA SVGA

LAS VEGAS 2: LA VENDETTA!

Non è possibile; sono ancora una volta in ritardo! Ormai è diventata una costante e comincio a chiedermi se non sia una deformazione genetica o chissà che cosa. Fatto sta che sono qui all'una di notte e per domani, o meglio, per questa mattina, devo riuscire a finire questa benedetta seconda (e speriamo anche ultima) puntata sulla fiera di Las Vegas. In quest'ennesima miscellanea di giochi e di sistemi vi fornirò tutte la informazioni riguardanti quei games che, per un motivo o per l'altro, non hanno trovato spazio nel numero precedente, più una rapida serie di informazioni su tutti quei titoli la cui documentazione era un po' scarsina. Comunque credo che sia ora di smetterla qui con questa introduzione e direi di dar subito il via all'articolo, altrimenti domani (anzi oggi), per punizione, mi tocca ballare, per tutto il pomeriggio, la Lambada con Maurizio! Però, a pensarci bene...

di FABIO RAVETTO

NINTENDO

Come molti di voi si saranno senz'altro immaginati, il colosso nipponico era massicciamente presente al CES con un mega stand fornito di schermi giganti e di un sacco di belle ragazze. Naturalmente anche CVG era massicciamente presente, ma le cose da vedere erano talmente tante che ci siamo divisi i compiti con i nostri colleghi inglesi. La novità più eclatante alla Nintendo era costituita dal Chip SFX 2 e, naturalmente, dal relativo gioco Stunt Race FX; per il resto, a parte la gran mole di titoli, non c'è stato nient'altro di particolare. Ancora una volta non c'era la benché minima ombra del Project Reality, ma solamente il solito demo che girava su di un bel Silicon...

STUNTRACE FX

Non ci sono dubbi sul fatto che questo nuovo prodotto della



Argonaut farà felici molti possessori del 16 bit di casa Nintendo! Il gioco vi mette a disposizione 4 differenti tipi di macchine in grado di cambiare forma e dimensioni in modo da poter passare attraverso tutta una serie di ostacoli disseminati lungo 20, insidiosissimi tracciati. La possibilità di giocare in 2 contemporaneamente rappresenta un notevole passo avanti rispetto a molti titoli del genere e sembrerebbe anche una garanzia maggiore di divertimento; tuttavia devo dire con sincerità che sono rimasto più colpito da Virtua Racing. Suvvia, non prendetevela: è solo un'impressione.

KICK OFF 3

I programmatori della Anco sembrerebbero proprio decisi a riprendersi la palma di miglior gioco di calcio. Infatti, nonostante



la defezione di Dino Dini, hanno in cantiere un nuovo gioco di calcio e guarda un po' che caso si tratta proprio di Kick Off 3! La versione da noi visionata era quella per SNES e devo dire che non era davvero niente male. A parte le classiche opzioni ci è stato assicurato dai programmatori che i giocatori avranno a loro disposizione ben 30 diversi modi per poter segnare oltre a una completissima serie di tocchi. Anche la visuale è cambiata, ma la cosa sembrerebbe funzionare ugualmente molto bene. Goal! deve forse cominciare a tremare?

CITADEL

Ma è proprio diventata una mania! Sembra che ormai nessuno sia più contento se nel suo gioco non ci schiaffa dentro l'FX. Vabbe', come avrete capito il gioco in questione è un prodotto con



grafica poligonale (si, anche con cartuccia poligonale, scatola poligonale, prezzo poligonale...) e consiste in una sorta di spara e fuggi a scrolling orizzontale con un sacco di robottoni alti 10 metri o giù di lì. Non male se consideriamo poi che il nostro mezzo avrà la possibilità di trasformarsi anche in un Walker o in un caccia super corazzato. A questo punto non ci resta altro che attendere per vedere se il game avrà gli elementi necessari per emergere dalla massa!

CHAMPION WORLD CLASS SOCCER

Ecco arrivare dalla Acclaim un altro gioco di calcio. Sinceramente però, devo dirvi, che non ne sono rimasto particolarmente impressionato; la grafica è discreta e il gioco abbastanza veloce, ma è un po' troppo classico e privo di particolari



elementi distintivi. Se a tutto ciò aggiungiamo anche che la EA ha deciso di lanciare entro la fine del '94 il suo FIFA Soccer sul SNES non so quanto questo prodotto potrà incidere sul mercato.

IN THE HUNT



Calatevi nelle tetre profondità marine e preparatevi a dar battaglia, a bordo di un sofisticatissimo sottomarino, a dei loschi figuri che ancora una volta hanno deciso di conquistare la vostra amata terra. Il gioco è un classico spara e fuggi questa volta ambientato sott'acqua; carina la grafica e un bella lì per la possibilità di giocare in 2 contemporaneamente. Immersione prevista per Aprile (e chissà se avrà più successo del coin-op omonimo... ndMaurizio).

DOOMSDAY WARRIOR



Se dopo tutti i picchiaduro che sono usciti avete ancora voglia di menar le mani questo è il gioco che potrebbe fare per voi. Certo, la grafica non è ultra impressionante, ma il game si lascia giocare e, da quanto visto, sembrerebbe anche bello difficile e abbastanza lungo. Comunque sia vi rimando a uno dei prossimi numeri per una recensione sugosa sugosa.

SUPER GODZILLA

Chi di voi non si ricorda il gioco del mitico Ultraman (il personaggio; mica il game!)? Bene, ora per tutti gli amanti dei mostroni di plasticozza giapponesi sta per arrivare anche il caro Godzilla che, in uno scenario alla SF2, dovrà vedersela contro vari esseri provenienti dalle più oscura profondità del frigo-bar della redazione di CVG. La grafica sembrava ok e anche le animazioni non erano male, tuttavia credo che il gioco sia nettamente inferiore rispetto ai suoi diretti avversari. Avanti Cefalone, fatti sotto che ti strappo le squame!



SEGA

Ok, ok, capisco che dopo il servizio del numero scorso non siano rimaste più molte novità... comunque c'è ancora qualcosina e visto che alcuni giochi non sembrerebbero davvero niente male (e soprattutto che se scrivo posso disturbare mio fratello che dorme con il rumore della tastiera) ho pensato di buttare giù questo supplemento di articolo. Contenti o no?

JURASSIC PARK

E' in arrivo per tutti i Mega CD la versione interattiva di uno dei film più spettacolari dell'anno. Stiamo naturalmente parlando di Jurassic Park. Il gioco vi vedrà impegnati nel disperato tentativo di abbandonare l'isola infestata da quei cari e adorabili lucertoloni. La grafica dei dinosauri e gli affetti speciali sono stati creati dalla Silicon Graphics, il che dovrebbe garantire già di per se un certo grado di realismo; in più dobbiamo sottolineare la presenza di un nuovo sistema, denominato Q Sound (e poi dicono che i coin-op ormai non servono più a niente! ndMaurizio), che dovrebbe permettere al Mega CD la riproduzione di un'incredibile serie di effetti sonori. Non ci resta che spettare fiduciosi.



DUNE 2



Tratto direttamente dalla versione PC CD-ROM ecco che sta per fare la sua comparsa su Mega CD un gioco semplicemente galattico (lo adoro!). Dune 2 vi vedrà impegnati in una lotta senza esclusione di colpi per la conquista dell'unico pianeta dell'universo dove si possa trovare la Spezia, o, meglio, il Melange. Tre saranno le casate tra le quali potrete scegliere il vostro schieramento: i nobili Atreides, gli infidi Ordos e i malvagi Harkonnen. Ogni fazione vanta caratteristiche ben diverse l'una dall'altra e, inoltre, ha a disposizione un proprio arsenale pieno di armi tutte veramente micidiali. Se la versione per Mega CD sarà come quella per PC allora preparatevi a un vero e proprio capolavoro!

EYE OF THE BEHOLDER



Finalmente anche i possessori del Maga CD potranno prendere parte al fantastico mondo fantasy costituito dai giochi ispirati alla saga di Dungeons & Dragons. Il game, che si rivela essere in realtà una sorta di Dungeon Master moderno, vi vedrà impegnati in una strenua lotta contro le forze del male lungo una intricatissima serie di labirinti sotterranei dove i cattivi incontri vi aspettano dietro ogni angolo. Ragni velenosi, draghi, mummie, maghi sono pron-

ti a darvi battaglia. La grafica sembrava davvero buona e per di più, grazie all'impiego del CD per gli effetti sonori, anche l'atmosfera era notevolmente migliorata. Presto disponibile nel vostro antro di fiducia!

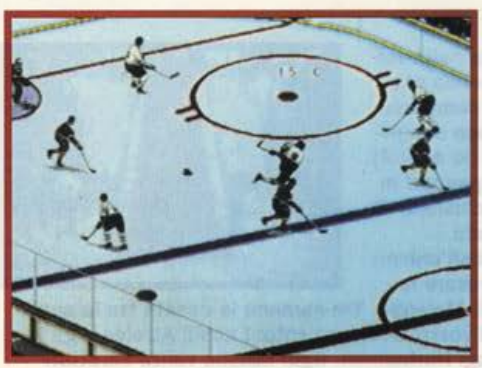
SPEED RACER



Dopo esser approdato su PC, con un gioco non molto felice a essere sinceri, ecco che la serie di cartoni animati Go-Mark 5 ci riprova sul MD. Il gioco è sempre lo stesso e vi vede alla guida di un bolide da corsa impegnato in una gara davvero micidiale. Come nel cartoon avrete a disposizione una vasta serie di gadget, non proprio ortodossi che renderanno la vostra corsa un po' meno problematica; peccato che la stessa cosa la si possa dire per i vostri avversari. L'idea non è male, speriamo solo che questa versione non soffra degli stessi problemi che avevano afflitto la sua controparte su PC.

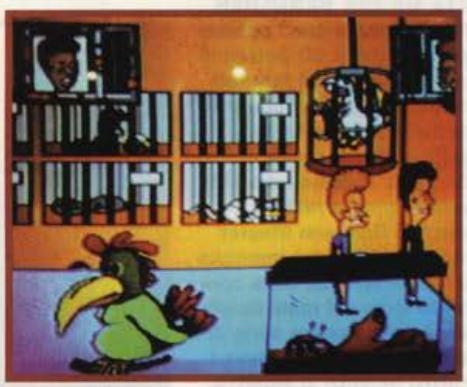
BRET HULL

Finalmente un altro gioco di hockey, questa volta però con visuale isometrica. Bret Hull (questo il titolo del game) vanta una grafica veramente rapida mentre per ottenere un maggiore realismo si è ricorsi alla digitalizzazione, per gli uomini in campo, pardon sul ghiaccio, di veri giocatori! Inoltre, rispetto ai suoi concorrenti, il gioco vanta anche una parte "manageriale" dove potrete modificare e all'occorrenza potenziare le caratteristiche dei vostri player. Davvero niente male..



BEAVIS AND BUTT-HEAD

Dopo aver invaso gli schermi di MTV ecco che i due ragazzi cattivi hanno deciso di far la loro comparsa anche sui Mega Drive di mezzo mondo e questo grazie al gentile intervento della Viacom. Stranamente il game sembrerebbe mancare dello "humour" che caratterizza i cartoon di questi 2 metallari pazzi, ma ciò nonostante il gioco si avvicina molto alla serie televisiva. Che altro dire? Non lo so; speriamo almeno che sia divertente!



3DO

Logicamente il buon vecchio Trip Hawkins ha visto nel CES un ottimo modo per riuscire a promuovere la sua fantastica macchina. Da quello che abbiamo saputo sono in fase di programmazione, oltre a quelli che vedrete qui, la bellezza di altri 143 titoli alcuni dei quali da parte di compagnie quali Bullfrog, Psygnosis e Interplay. Ci sono inoltre giunte voci di un possibile accordo tra Capcom e la 3DO Company, il che porterebbe un gran numero di giochi da bar direttamente sugli schermi del 32 bit Panasonic e, perché no, magari anche una bella conversione di Street Fighter 3!

JURASSIC PARK



La versione di Jurassic Park presentata al CES per 3DO sembrava veramente buona. A differenza delle sue altri incarnazioni il game in questo caso particolare sarà costituito da una gran quantità di sezioni basate su diversi stili di gioco. Tanto per capirci vi dovrete prima cimentare in una sezione alla Operation Wolf per poi passare a una vera propria corsa di macchine attraverso l'isola, senza dimenticare poi qualche bella fase platform. Da quello che abbiamo potuto vedere è stata dedicata molta attenzione alla parte grafica (semplicemente incredibile la mole di dettagli presenti nel game) e naturalmente nella versione definitiva saranno presenti anche numerosi intermezzi animati. Davvero niente male!

TWISTED

Sicuramente non sarà questo il gioco che spremerà al massimo le capacità del 3DO. Fondamentalmente si tratta di uno pseudo gioco televisivo; un incrocio tra Running Man e il gioco dell'Oca dove, contro altri 6 folli concorrenti, dovrete cimentarvi in una serie di puzzle e di spericolate acrobazie. Il gioco sarà ovviamente condotto dal Mike Bongiorno di turno e, naturalmente, non mancheranno sponsor e break pubblicitari. Semplicemente mitiche le musiche e il parlato; chissà che il buon vecchio Super Flash non abbia trovato il suo successore?



ROAD RASH

Una bella conversione da Mega Drive per questo titolo della 3DO. La storia è sempre la stessa e quindi ve la dovrete vedere



ancora una volta in una folle corsa contro un nugolo di motociclisti pronti a farvi le scarpe lungo la bellezza di 20 tracciati. Graficamente parlando il game non è male, i fondali sono ben realizzati e le schermate sono veramente ben fatte, tuttavia sono rimasto un po' deluso! Il gioco in sé non è niente di eccezionale, per di più la vostra moto è povera di frame d'animazione e in alcuni casi sembra addirittura galleggiare nell'aria. Peccato. Un gioco in meno da comprare!

ORION OFF ROAD



Dopo Total Eclipse e Crash'n'Burn la Crystal Dynamix se ne esce con questo nuovo gioco. Orion è in sostanza una corsa di macchine (quasi di Big Foot) ambientata su vari pianeti dell'universo che vi vedrà impegnati in folli inseguimenti tra canyon, su ghiacciai e sull'orlo di pericolosi burroni e questo nel tentativo di eliminare una serie di bande di terroristi cosmici. Sembrerebbe proprio che i programmatori abbiano fatto tesoro dell'esperienza acquisita con C'n'B tanto è vero che il game non solo vanta una grafica migliore (ci sono delle superfici in texture mapping da urlo!), ma è anche più veloce. Se a tutto ciò aggiungiamo anche la possibilità di gareggiare in 2 contemporaneamente tramite un efficace sistema di split screen otteniamo quasi sicuramente un gioco da urlo!

WAY OF THE WARRIOR

Finalmente! Era ora che anche per il 3DO uscisse un bel picchiaduro! Be', a dir la verità non è che possiamo dire con certezza che sia bello visto che abbiamo a nostra disposizione solo una serie di immagini, ma a giudicare da queste il game si prospetta veramente sugoso. Dieci diversi lottatori tutti interamente digitalizzati (realizzati tramite il sistema photorealistic, ovvero quello impiegato nelle sequenze di Shock Wave) e ognuno dotato di una particolare tecnica di combattimento, più una serie di boss renderizzati in 3D sono i numeri di questo gioco. Aspettiamo con ansia ulteriori notizie. Avanti il prossimo.



THE HORDE

Per concludere questa carrellata di giochi non poteva certo mancare una bella avventura. The Horde infatti è un gioco che trae spunto da quel capolavoro del SNES chiamato Zelda. Sostanzialmente si tratta di un'avventura in 3D isometrico nel quale voi, prode paladino, sarete impegnati in una terribile lotta contro una vera e propria orda di demoni famelici, sanguinari e anche poco educati a giudicare dal rutto che si sente nella presentazione del game! La grafica non è male, ma la versione che abbiamo visto e provato non era ancora completa e quindi ci riserviamo di dare un giudizio solo quando potremo vedere e giocare il prodotto finito. Si sa, in questi giochi conta molto la giocabilità e il livello di intrippamento e quello non lo si può valutare da una partita di 5 minuti.



CD-i

Accidenti, è tardissimo e mi manca ancora un bel po' di roba da fare! Dunque, stringiamo i tempi. Anche la Philips si è data un gran da fare al CES per presentare i suoi nuovi titoli per il CD-i. Sinceramente devo dire che alcuni prodotti non erano veramente niente male, ma alcuni, anzi molti, soffrivano di una certa carenza di interattività, comunque bando alle ciancie e via con i giochi!

STRIKER

Un altro famoso titolo già disponibile sia su Mega Drive che su Super Nes sta per fare la sua comparsa sulla macchina di casa Philips. Questa volta si tratta di un gioco di calcio che, come caratteristica principale vanta, un particolare tipo di visuale 3D. Il gioco in sé non è male, ma si avvicina più a una versione arcade di questo sport piuttosto che a una simulazione, visto che, in certi casi, sembra quasi di trovarsi invece che su un campo da calcio su un tavolo da flipper e questo per la velocità con cui la palla schizza da una parte all'altra dello schermo. Sinceramente avrei preferito una bella conversione di Goal!, ma si sa, non si può avere tutta dalla vita!



REBEL ASSAULT

Incredibile! Il mega gioco creato dalla LucasArts per PC sta per approdare anche sul CD-i e da quello che abbiamo visto l'hardware della macchina deve essere stato spremuto fino all'inverosimile! Grazie a una fantastica grafica in 3D vi ritroverete a vivere le gesta della saga spaziale più famosa del mondo e a dar battaglia con il vostro caccia a orde di fighter imperiali. Come se tutto ciò non fosse già abbastanza, questa versione vanterà anche un sacco di immagini digitalizzate prese direttamente dai film, per non parlare poi delle svariate sequenze animate che, a quanto ci è stato detto, dovrebbero far uso della cartuccia MPEG! Usa la forza, Luke!



VOYEUR



Praticamente si tratta di una sorta di film interattivo come quelli che sono già comparsi su Mega CD e 3DO. Voyeur ricorda molto da vicino Night Trap e lo scopo del game è quello di tener sotto controllo, tramite una serie di telecamere, un potenziale candidato alla Casa Bianca, Reed Hawke. Non male, anche se la grafica in certe situazioni mi è apparsa un po' confusa.

ZELDA: THE WAND OF GAMELON

No, ragazzi, non preoccupatevi, non è che per sbaglio un gioco del SNES è finito nelle pagine del CD-i. Pare infatti che per la macchina di casa Philips sia ormai in dirittura d'arrivo un gioco basato sul personaggio tanto caro alla vecchia Nintendo. Per il



momento non abbiamo molte altro informazioni, ma appena sapremo qualcosa di più preciso state pur certi che ve lo faremo sapere!

JAGUAR

Anche l'Atari si è data un gran da fare al CES e, nonostante che il suo stand fosse collocato in una zona abbastanza periferica della fiera, è riuscita ad accalappiare un bel po' di gente. Ancora una volta non siamo riusciti a carpire i segreti del fantomatico 64 bit Atari, ma il colloquio con alcuni programmatori e la lettura di un paio di giornali americani mi hanno chiarito un paio di cosette; comunque sia non è questo né il luogo né il momento di discutere se in realtà il Jaguar sia o meno un 16 bit (eh già, avete letto bene!), anche perché sono in un ritardo mostruoso, sta per sorgere il sole e io sono ancora qui, quindi andiamo con i giochi.

EVOLUTION: DINO DUDES

Sinceramente non so se il Jaguar avesse effettivamente bisogno di questa versione di Humans! Certo, il gioco è carino (io comunque gli preferisco alla grande Lemmings!) ma non è per



game di questo genere che l'Atari ha costruito la sua console; in più sembrerebbe che il titolo in questione non sia altro che una mera conversione dal formato computer. Una occhiata gliela si può anche dare ma, a meno che non possediate solo questa console, dubito fortemente che lo acquisterete con la concorrenza che c'è in giro.

TINY TOON ADVENTURES

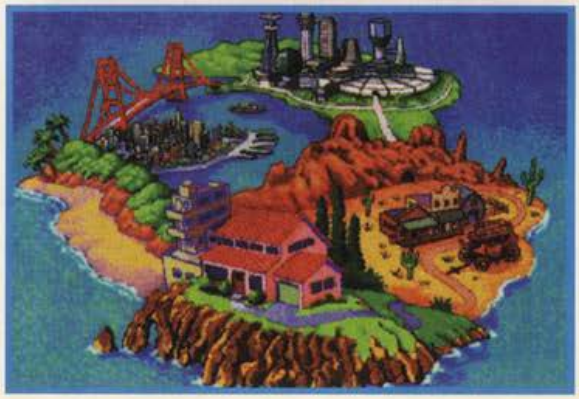
Dalla Konami arriva una versione potenziata di uno dei platform più carini mai apparsi nell'universo videoludico. Ancora una volta vi troverete nei panni del piccolo Bunny (bella rima vero? No?!?! Sorry ragazzi, ma la stanchezza fa di questi scherzi!) impegnati in vari livelli contro un sacco di mostriciattoli ed esserini schifidi. La grafica è stata, ovviamente, migliorata e anche gli ef-



fetti sonori non sono niente male. In più sono stati aggiunti vari intermezzi stile cartoon che conferiscono a questo prodotto un'atmosfera molto televisiva. Speriamo solo che questa versione si riveli un po' più difficile delle precedenti.

CLUB DRIVER

Sembra proprio che i giochi di guida debbano monopolizzare il mercato! Nei panni di un pilota della domenica vi dovrete cimen-



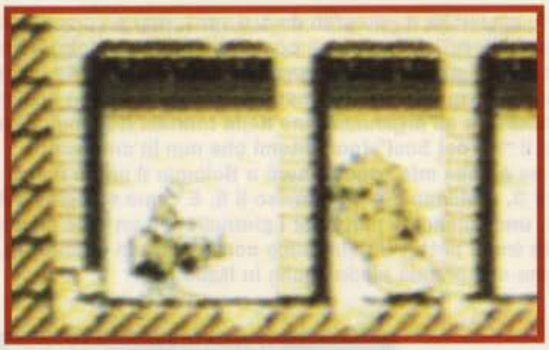
tare in tutta una serie di gare che si svolgono attorno all'orbe terraqueo; la cosa più interessante è che questo gioco sembrerebbe essere una sorta di incrocio tra Hard Drivin' e Micro Machines il tutto condito con visuale in prima persona e grafica in 3D! Quindi ragazzi, occhio a non perdervi nella moquette!

PORTA PORTATILI

Ok gente siamo ormai in dirittura d'arrivo (aleee! Oh ohhh..)... ma come poter concludere questo articolo senza una bella parte dedicata a quelle dolci macchinette tascabili che tanto ci fanno sognare mentre siamo in metropolitana o che ci allietano la giornata durante una bella versione di latino? Impossibile vero? Quindi Gameboisti e Gamegearianici (accidenti che schifo!) preparatevi: questo spazio è tutto per voi!

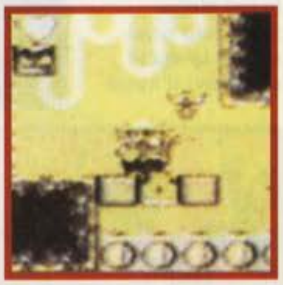
DAFFY DUCK (GB)

Dopo la versione per SNES ecco che Daffy Duck, alias Duck Dodgers, si prepara a combattere il malefico alieno Marvin



anche sugli schermi del portatile di casa Nintendo. La grafica del gioco è carina e il tutto sembrerebbe esser molto divertente anche se abbiamo qualche dubbio sulla effettiva longevità di questo prodotto. Chi vivrà vedrà!

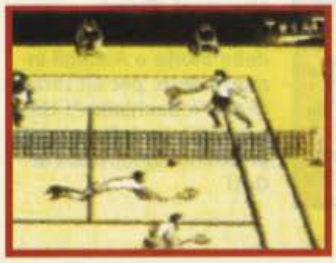
WARIO LAND 3 (GB)



Wow! E' arrivato finalmente uno dei game più attesi di questo mondo e, dalle prime impressioni, sembrerebbe essere veramente galattico. In questo nuovo platform ve la dovrete vedere, ancora una volta, contro il malefico Wario in un mondo pieno zeppo di mostri, stanze segrete, tesori nascosti, ecc. ecc. La grafica è veramente ben fatta e la giocabilità sembrerebbe eccelsa. Che altro dire? Lo voglio! Lo voglio! Lo voglio!

ANDRE AGASSI (GB)

Il tennis è uno di quei giochi che non ha visto molte conversioni sul piccolo Game Boy. Ora sembra che le cose siano cambiate e tra poco potrete sfidare i vostri grandi campioni anche in autobus. La grafica del gioco è essenziale e la velocità di animazione dei personaggi è discreta; buona la possibilità di giocare in doppio anche se non vorrei che, per riuscire a vedere la pallina, dovessimo stare con un occhio attaccato allo schermo!



T2: JUDGEMENT DAY (GG)



Come nelle versioni maggiori ora anche sul Game Gear avrete la possibilità di dar battaglia al malefico T-1000 in un bel platform veramente violento e devastante. Nulla sembrerebbe essere stato lasciato al caso e la struttura di gioco di questa conversione ricalcherebbe in maniera molto fedele quella per Mega Drive. Ok Arnie andiamo; è ora di caccia!

COLUMNS 3 (GG)



Per tutti coloro che non foffero (non ho sbagliato! Volevo proprio scrivere foffero!), stufi di gioielli, pezzi di lego, pillole e molecole cadenti ecco che la Sega se ne esce fuori con quest'ennesima versione di Columns. La versione MD vantava come caratteristica peculiare la possibilità di giocare fino a 5 contemporaneamente ma qui, purtroppo, le cose sono state cambiate causa le limitazioni dello schermo. Tuttavia ci è stato assicurato che tutte le altre caratteristiche del gioco saranno incluse in questa versione. E picchia, picchia, picchia e fa la pietra scintillar...

E ANCHE QUESTA E FINITA! ORA POSSO FINALMENTE ANDARMENE A LETTO A GODERMI UN PO' DI MERITATO RIPOSO! EHI! NO, MAMMA, FERMA UN MOMENTO! COME SAREBBE A DIRE "SVEGLIA! E' ORA DI ANDARE IN UNIVERSITÀ!" (NO, E ORA DI VENIRE A PORTARE IL PEZZO IN REDAZIONE, DISGRASIA'! NDMAURIZIO)?!?!

32° SALONE DEL GIOCATTOLO

Speciale Fieraspe

DI MAURIZIO MICCOLI

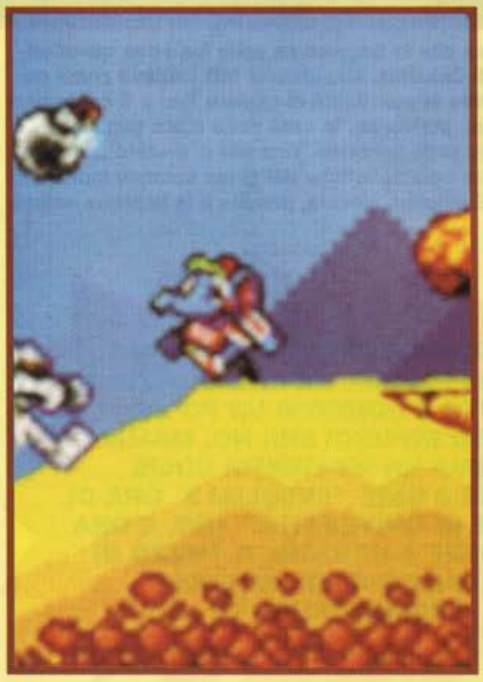
Il tradizionale appuntamento milanese si è sempre svolto in un momento dell'anno sinonimo di riflessione; quest'anno poi c'era anche l'incognita del trasferimento al Padiglione Sud... eravamo quindi tutti curiosi di vedere come sarebbero andate a finire le cose.

Non so se avete mai riflettuto su una situazione che si verifica spesso quando si va in vacanza: al momento delle presentazioni tutti dichiarano di abitare a Milano, Torino, Firenze, Bologna, Roma, Napoli, e così via. Ma quando si entra più in confidenza si scopre che le reali residenze si trovano a San Lazzaro, Osmannoro, Sesto Torinese, Aversa, Melzo; addirittura mi è capitato un "milanese" abitante a Bergamo! Beh, questo è un po' quanto vi potrà capitare andando a vedere alcune delle Manifestazioni organizzate dalla Fiera di Milano: pensate di andare nel capoluogo lombardo e vi ritrovate a Lacchiarella, "ridente" cittadina a un tot chilometri di distanza... Non voglio addentrarmi in una polemica che ha già impegnato fior di personaggi ben più illustri del sottoscritto: posso soltanto riportare lo scoramento di molti operatori nel constatare la scarsa affluenza di pubblico in generale... va bene che siamo in crisi, ma se dovessimo giudicare dal "movimento" visto a questa edizione del Salone del Giocattolo dovremmo cominciare a metterci le mani nei capelli! Prima di cominciare il "tour" diamo qualche veloce numero: i "videogiochi utilizzati con TV" rappresentano il 12,2% degli acquisti all'estero del settore giocattoli e per la prima volta sono in controtendenza, con una diminuzione della loro quota: a conferma di ciò, mentre per i videogiochi sono stati spesi 72,5 miliardi, ad esempio per i giocattoli raffiguranti animali o soggetti non umani arriviamo a 83,8 miliardi. Ohibò, non dovrò mica mettermi a giocare con i peluche?

MARPES



Dopo l'aumento del capitale sociale e la trasformazioni in Marpes Europe spa, l'intraprendente società di Torre del Greco sta ampiando sempre più i suoi orizzonti, stringendo un rapporto di esclusiva con la Codemasters. Prossimamente distribuirà ad esempio C.J. Elephant Fugitive, una cartuccia multigioco dedicato allo scatenato ovetto Dizzy e nuove versioni di Micro Machines; se volete notizie più approfondite potete andare a leggervi le preview di questo mese. Inoltre la Marpes ha in mente di effettuare un lancio in grande stile della sua MARgame, una console palmare a colori compatibile con l'8 bit Nintendo (cioè il NES), allargando la ;distribuzione a tutta l'Europa. Noi di CVG ve ne abbiamo già parlato, comunque vi ricordo in breve le sue peculiarità: non ha bisogno di cavo per collegarla alla TV, non ha bisogno di alimentatore (bastano le classiche 4 pile stilo da 1,5 volt), non ha bisogno di collegare il joystick (perché è compreso nella console) e ha una "gittata" di quattro metri! Il massimo della libertà! Ma non è finita qui: la ditta napoletana veste anche i panni dello sponsor e ha collaborato all'organizzazione della tournée italiana di James Brown. Il "Re del Soul" (non ditemi che non lo conoscete, anche se è della mia epoca!) sarà a Bologna il primo marzo, a Roma il 3, a Milano il 4 e a Treviso il 5. E come ciliegina sulla torta... uno splendido party per i giornalisti in un club privato, fino alle tre di notte! Un'abitudine consolidata in Inghilterra, speriamo che prenda piede anche in Italia...



NINTENDO



Se la Giochi Preziosi non c'era, la Gig era presenta con uno stand sicuramente non all'altezza di quello del Motor Show; ciò nonostante lo stand era preso d'assalto dai (pochi) bambini in circolazione perché distribuiva gratuitamente gli "Skatenati". Anch'io sono riuscito a raggranellarne una manciata e ora sono pronto a sfidare chiunque! Di cosa si tratta? Sono minuscole macchinine con sopra uno stampino imbullonato dei personaggi più strampalati di questo mondo Ci sono ben sei serie: Zombini, Mangioni, Strani Soggetti, Barbari, Assi dello Skate e Animali in movimento, per un totale di 48 "macchinine"! Un soggetto perfetto per un prossimo numero di Far Out!



HALIFAX

La società milanese proprietaria del marchio Cynco esponeva diversi prodotti in arrivo direttamente da Las Vegas. Ma la notizia più importante è che distribuirà in esclusiva in Italia





l'ultima avventura della Pantera Rosa: Pink goes to Hollywood. Disponibile sia su Super Nintendo che su Mega Drive, aspettatevi una prossima recensione su CVG!

WATARY

Il Supervision, "il videogioco portatile con maxi schermo collegabile ad un televisore a colori", ormai dispone di un catalogo con oltre 60 titoli che si inseriscono a metà tra il settore educational e il videogioco vero e proprio, per cui non è escluso che nei prossimi numeri di CVG ne parleremo più diffusamente. E per chi preferisse un divertimento ancora più spiccio, la Watary presentava una nutrita serie di giochi





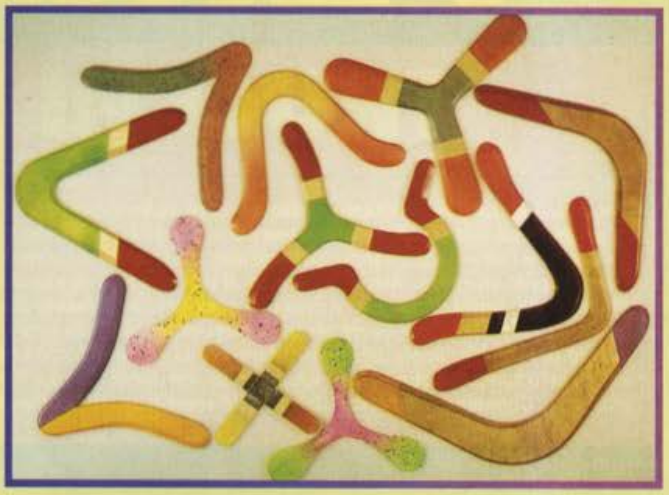
elettronici manuali, "singoli" o a cassette intercambiabili: è solo questione di gusto per decidere quale sia il più bello esteticamente.

CD-I

La Philips non aveva un proprio stand al salone, ma era presente lo stesso con una postazione dimostrativa... indovinate dove? Nello stand della Clementoni! Sinceramente se c'era qualcun'altro che ha avuta la medesima idea, cioè quella di esporre in uno stand che non c'entra niente con i videogiochi, per lo più chiuso, senza nessuna indicazione nemmeno sul catalogo...beh, poteva essere trovato solo per caso, come è accaduto con il CD-I. Comunque la notizia interessante è che sono in corso contatti tra Clementoni e Philips per una distribuzione nei negozi di giocattoli, con un interessamento quindi verso il settore educational, come è confermato dalle voci di una versione del famoso "Sapientino" su CD-I.

DIAMOCI ALL'ARTE...

Come avete visto dall'esempio del CD-I, una volta terminato il veloce giro presso gli operatori del nostro settore, mi sono "gi-



gioneggiato" con una quantità di altre curiosità; le più carine erano sicuramente, a mio parere quelle esposte in un mini stand: i "boomerang-art". Ogni commento è superfluo: vi rimando alla foto. Se siete interessati all'argomento potete scrivere alla Federazione Italiana Boomerang, C.P.86, Verona.

MUPPET SHOW?



Naturalmente in fiera c'era una marea di pupazzi, ma quelli più "teneri" erano forse quelli di Trudi, con intere famiglie di morbidi animaloni. Come resistere alla ranocchia che vedete nella foto?

BOARD GAMES

In fiera era esposto anche un prototipo di Evo, gioco da tavolo completamente sviluppato in Italia.



PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

Ahi, ahi, questo mese andiamo maluccio: in redazione sono arrivate pochissime lettere con i vostri trucchi e, come se non bastasse, qualche lettore poco carino (per non dire...) si è divertito a mandarci trucchi inventati. Alcuni poi erano di una fantasia degna del Maurizio Costanzo Show: non è così che si fa se volete essere aiutati! Ricordatevi che per avere bisogna dare, una mano lava l'altra, occhio per occhio, dente per dente, tanto va la gatta al lardo che ci lascia lo zampino, occhio non vede, cuore non duole... aiuto, fermatemi... Comunque siete fortunati poiché sono avanzati dal mese scorso parecchi trucchi non pubblicati per mancanza di spazio, ma mi raccomando: scrivete numerosi all'indirizzo che segue.

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

A CURA DI GABRIO SECCO

AMIGA

DINOSAUR DETECTIVE AGENCY

Se avete problemi con questo gioco potrete ripristinare la vostra energia durante i vari livelli, utilizzando questi codici (non è necessaria la pausa):
LEVEL 1: DINODICK
LEVEL 2: JURASSIC





LEVEL 3: DINOSORE
LEVEL 4: DINOMITE
Inoltre se tenete premuto il bottone sinistro del mouse mentre scrivete i codici, salterete alla fine del livello.



AMIGA

STARDUST

Se amate questo gioco, provate un po' queste password:
CDSSUAAAAMGL: secondo mondo completato. Accesso alla sequenza warp e alla missione speciale.
CISUVAATANGK: secondo mondo completato. Armi al massimo della potenza, vite come se piovesse.



DBSSUAAAANGL: terzo mondo completato. Accesso alla sequenza warp e alla missione speciale.
DLSUVQATALMK: terzo mondo completato. Accesso alla sequenza warp con 11 vite.
ELSUVXRRAJLL: quarto mondo completato. Accesso alla seconda missione speciale o all'ultimo tunnel, con 11 vite e armi superpotenziate.



AMIGA 1200

ALIEN BREED 2

Tre password anche per la versione 32 bit:
098654 Vi dà 10 vite.
736353 Vi dona 50.000 crediti.
378829 Vi rende fieri possessori di 50 chiavi.



MEGA CD

ROAD AVENGERS

Un cheat per rendere questo gioco molto più piacevole: nello schermo dei titoli tenete premuti A, B e C contemporaneamente nei due joypad, poi premete PAUSE. Andate in PLAYERS e premete A sei volte seguito da START.





MEGA DRIVE

JURASSIC PARK

Anche noi, come la redazione inglese, ringraziamo Jon Brown (ma non giaceva nella tomba là nel pian?)





per l'ultimo codice:
CVNVR4HH

GAME GEAR

THE OTTIFANTS

Qualche codice anche per il portatile della Sega:





BASEMENT: JYSF
CONSTRUCTION SITE: AOHT
OFFICE: PIHE
JUNGLE: NRCF

MEGA DRIVE

ALADDIN

Ma dai, questo gioco è facile tanto quanto non mi è piaciuto il film (Fabio, gli spezziamo le gambucce? ndMaurizio). Comunque se volete saltare un livello, mettete il gioco in pausa e premete A, B, B, A, A, B, B, A, dopodiché premete START e il gioco è fatto.





SUPER NES

ROCK'N'ROLL RACING

Andate nel versus mode e selezionate una macchina qualsiasi. Poi andate nello schermo del LEVEL CHANGE e premete otto volte a sinistra o a destra. Continuate così finché vedrete NHO nel pianeta del ghiaccio, poi premete L, R e SELECT contemporaneamente. Ora premete DESTRA e, se tutto è andato bene, potrete giocare nell'INFERNO. Infine se tenete premuti simultaneamente L, R e SELECT, potrete selezionare Olaf, uno dei personaggi di The Lost Vikings.





SUPER NES

FIRST SAMURAI



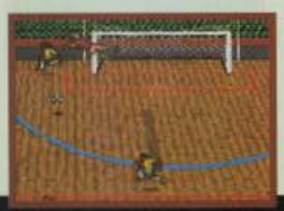
Uno strano cheat per una conversione di un classico dell'Amiga: selezionate lo schermo delle opzioni e tenete premuti i tasti X, A, L e R. Appariranno due vaste porte che comincieranno a chiudersi. Prima che ciò avvenga selezionate, utilizzando i tasti e il pad, il livello di partenza: DESTRA vi darà lo stage 1-2, GIU' il 2-1, SINISTRA il 2-2 e SU lo stage 3.

SUPER NES

STRIKER



Uno dei pochi giochi carini di calcio. E allora perché non essere più veloce di ogni altra squadra, utilizzando i seguenti codici nello schermo delle selezioni?:



BCDF-
GHJK
LMNP-
QRST
VWXYZBBB
BBBBBBBB
BBBBBBBB

SUPER NES

AERO THE ACROBAT

Nello schermo delle opzioni premete GIU', A, GIU', Y, GIU', A, GIU', Y. Dovreste sentire un jingle e cominciare il livello. Mettete in pausa e





premete SU, X, GIU', B, SINISTRA, Y, DESTRA, A,, L, R e SELECT. Potrete così selezionare il prossimo livello.

PC

ANOTHER WORLD

Anche qui un po' di password, che non hanno mai fatto del male a nessuno (tranne a me che devo digitarle):

1 LDKD	2 HTDC
3 CLLD	4 LBKG
5 XDDJ	6 FXLC
7 KRFK	8 KLFB
9 TTCT	10 XRJT
11 HBHK	12 TFBB
13 TXHF	14 CKJL
15 LFCK	

SUPER NES

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

La forza non è con voi? Allora provate ad usare le seguenti password:



1-3 CAVE 1: TCCPSJ
1-5 CAVE 2: NLBJJF
2-1 REBEL BASE: DGBDPL
2-2 SNOWSPEEDER: HMGPWJ
2-3 FINAL AT-AT: JRGRTD
2-4 INSIDE AT-AT: MBDNMR
3-1 REBEL BASE-HAN: HDPPLL
3-2 HAN AND LEIA: GTLCNP
4-1 ASTEROID FIELD: WWBGHF
5-1 DAGOBAH: PGBNBH
6-1 CLOUD CITY: DLPMMD
6-2 CLOUD CITY-CHEWIE: SHRBLW
6-3 CARBON CHAMBER: LNGPNN
6-4 BOBA FETT: FSFMSR
7-1 X-WING: FCPDPC
8-1 DARTH VADER: HPLSHJ



SUPER NES

ALADDIN



Non credo che ne abbiate davvero bisogno, comunque eccovi tutte le password:



STAGE 1: GENIE, ABU, ALADDIN, KING
STAGE 2: JAFFAR, ABU, PRINCESS, GENIE
STAGE 3: GENIE, JAFFAR, ALADDIN, ABU
STAGE 4: ABU, ALADDIN, GENIE, PRINCESS
BONUS: JAFFAR, PRINCESS, ALADDIN, JAFAR
STAGE 5: PRINCESS, JAFAR, KING, PRINCESS
STAGE 6: ALADDIN, PRINCESS, ABU, KING

GAME GEAR

TALE SPIN

Per avere energia infinita occorre mettere il gioco in pausa nello stage dell'areoplano e ruotare il pad in senso orario, tenendolo premuto il tempo necessario, fino a sentire una specie di campana, dopodiché potrete togliere la pausa.



SUPER NES

FLASHBACK

Tutti i codici anche per questa conversione sul 16 bit di casa NINTENDO:

1 DLRCS
2 BGSFM
3 PRHG
4 WNPOVX
5 NMRYL
6 SNTHN
7 KLZHT







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

3DO

CRASH'N'BURN

Ecco qui in tutto il suo splendore il primo trucco per 3DO: quando, dopo una corsa, appare la classifica, spegnete e riaccendete la console. Se avevate fatto il record della pista, non lo avrete più, altrimenti vi verrà assegnato, facendovi intascare 2.000 dollari. A volte vi verrà





raddoppiato il numero di auto uccise. Cominciate pure a risparmiare visto che con il mercato nero, con 20.000, 25.000 e 30.000 dollari potrete comprare auto poderose. L'ultima raggiunge i 350 km/h accelerazione GOOD e armamento FAIR.

MEGA DRIVE

MUHAMMAD ALI'S HEAVY-WEIGHT BOXING

Per combattere per il titolo con il numero due della classifica mondiale, 40 vittorie e nessuna sconfitta usate, nei Tournament Mode, la password H074W57Z. Con H070007Z sarete il numero uno senza vittorie né sconfitte.



MEGA CD

TIME GAL

Altra macchina poco considerata è il cd della Sega anche se devo ammettere che non ho molta simpatia per questa console. Per farmi perdonare ecco tutte le password per accedere ai vari schemi, risparmiandovi però le soluzioni singole degli stessi (se proprio le volete provate a chiamare la Hot Line):

70.000.000 B.C.: BMCFXWRL
65.000.000 B.C.: GJRPQVKS
30.000 B.C.: THMZCYFB
44 B.C.: FTGBDQPW
500 A.D.: VSLCZKTJ
999 A.D.: CYVZPBMG
1588 A.D.: DRXHTLQJ
1600 A.D.: RYFGSXDK
1941 A.D.: WBMRJZVH
1991 A.D.: SHKXGJWF
2001 A.D.: XPTMCSHD
2010 A.D.: ZVYFLGQJ
3001 A.D.: QWCDHRKT
3999 A.D.: PLQTVMXY
4000 A.D.: LKDWBSYF
4001 A.D.: KVGPRZCW



DUO

COTTON

Questo è un gioco che fa sbavare letteralmente Maurizio e con il quale abbiamo giocato tutta la notte di capodanno mentre lui era a casa con la febbre. Va beh, se state pensando che di tutto ciò non potrebbe fregarvene di meno passo subito al trucco che vi permetterà di selezionare lo stage di partenza: nello schermo delle opzioni muovete il cursore su EXIT e poi premete GIU', II 2 volte, SINISTRA, I, DESTRA e SELECT.

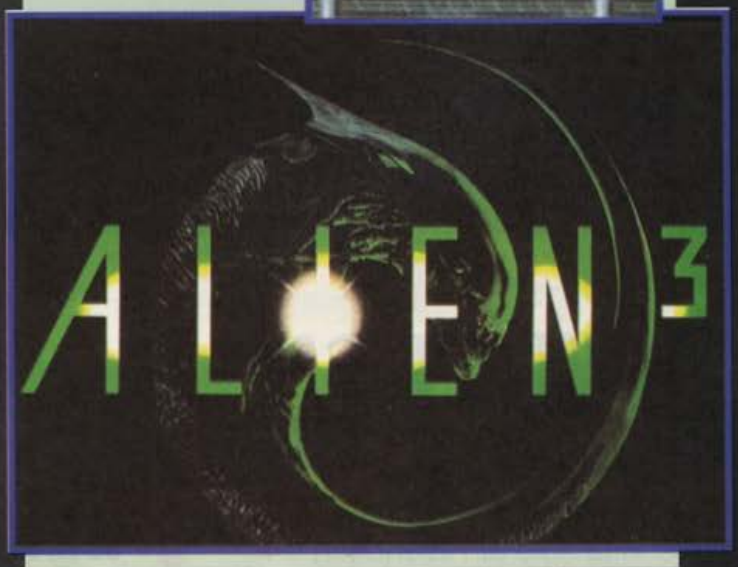


SUPER NES

ALIEN 3

I sei livelli non avranno più segreti con le seguenti password:
LEVEL 2: QUESTION
LEVEL 3: MASTERED
LEVEL 4: MOTORWAY
LEVEL 5: CABINETS
LEVEL 6: SQUIRREL





DUO

BOMBERMAN `93

Tante belle password per un gioco davvero stupendo:

QUARRY
A-1: CBCCBBDB
A-2: DDCDBBGB
A-3: FFDDBBJB
A-4: GHFCBCLB
A-5: GJFDBCMB
A-6: HKFDBCNB
A-7: HLFDBCPB
A-8: JNFDBCQB



BLOSSOM
B-1: GCDDCCKB
B-2: HFFFCCMB
B-3: JGFFCCNB
B-4: JHFFCCPB
B-5: KKGFCCRB
B-6: LLGFCCSB
B-7: LMGFCCTB
B-8: CKFFCHBC
INFERNO
C-1: LFGFFCQB
C-2: LGGFFCRB
C-3: MHGFFCSB
C-4: DFGFFHBC
C-5: DGGFFHCC
C-6: FHGFFJFC
C-7: GKGFFJGC
C-8: GLGFFJHC
WITHER
D-1: GBGFKJFC
D-2: HDGFKJGC
D-3: HFGFKJKC
D-4: JGGFKJJC
D-5: JHGFKJKC
D-6: KKHFKJLC
D-7: KLHFKJMC
D-8: LMHFKJNC
SURF
E-1: NFHFTJQC
E-2: PGJFTJSC
E-3: PHJFTJTC
E-4: GFHFTDBD
E-5: GGHFTDCD
E-6: HHHFTDDD
E-7: KHJGTDGD
E-8: KLJGTDJD
ICICLE
F-1: KCJGTJGD
F-2: LDKGTJJD
F-3: LFKGTJKD
F-4: MHLGTJLD
F-5: MJLGTJMD
F-6: NKLGTJND
F-7: NLLGTJPD
TECHO
G-1: JBLHTXBF
G-2: KCMHTXDF
G-3: KDMHTXDF
G-4: LGNHTXHF
G-5: MHNHTXJF
G-6: MJNHTXKF
G-7: NLPHTXLF
G-8: NMPHTXMF

SUPER NES

MARIO IS MISSING!

Anche qui le tutte le password potrebbero farvi comodo:

FIRST ROOM
FIRST DOOR: PVV23CZ
SECOND DOOR: FCBSB6W
THIRD DOOR: YHYAMLZ
FOURTH DOOR: Y4MOPFW
FIFTH DOOR: G5F96CX
SECOND ROOM
FIRST DOOR: CX746YF
SECOND DOOR: NBGR6CF
THIRD DOOR: XIKRN4X
FOURTH DOOR: X**KLDK
FIFTH DOOR: S4805N4
THIRD ROOM
FIRST DOOR: DWV6P78
SECOND DOOR: PCD1384
THIRD DOOR: DJ49LZ3
FOURTH DOOR: D9FKPTR
FIFTH DOOR: TTMGMQM



DUO

SIDE ARMS

Ma quanto è stupida questa password! Nello schermo dei titoli, premete contemporaneamente SU, I e II. Mentre li tenete premuti, premete RUN e... vite infinite? Crediti illimitati?



Niente di tutto questo, in compenso potrete giocare al gioco in bianco e nero (ma non era meglio usare il telecomando della TV?!).

DUO

GATES OF THUNDER



Quando appare completamente lo schermo dei titoli, premete I, II, II, I, SELECT, I, II, I, II, SELECT, SELECT e RUN per entrare nello schermo delle opzioni. Ora al posto di EXIT ci sarà STAGE con cui potrete scegliere lo schermo di partenza usando il joypad.

Ringraziamo vivamente Filippo Minervini, Andrea Spina, Gabriele Svelto, Nanni Alfonso Levi (NAL), Marco Salerno, Mirto Morinini, Alberto Battistuti, Fabio Basso, Stefano Carena, Alessio Marto, Daniele Ciccatello. Si ringraziano inoltre Paolillo Cupy con la speranza di non dovere mai essere suo compagno a Inkognito, Marco e Fabio Ravetto (ma non si chiamavano Ravizza? ndMaurizio) (non rubate le battute! ndMarcoM) perché mi hanno regalato la gioia di vincere 4-0 al Fantacalcio (e perché non ricordare un bel 4-5 con la mitica Cyber IUR Team?! ndMaurizio) e la bellissima Barbara Bianchi alla quale, prima o poi, restituirò i suoi dischi dei cartoni animati, oltre ovviamente a tutti coloro che ci hanno scritto senza essere pubblicati.

PLAYMASTER

LE SOLUZIONI "GLOBALI" DI CVG

LEMMINGS 2 THE TRIBES - 3ª PARTE

C'E' SEMPRE UNA MANIERA PER CAUSARE UN INFARTO AL PROPRIO CAPO! NEL NOSTRO CASO E' BASTATO DIRE AL NOSTRO PUBLISHER CHE DOVEVAMO FARE 43 FOTO PER QUESTA PENULTIMA PUNTATA DELLA NOSTRA SOLUZIONE "MADE IN ITALY" DEDICATA AL SALVATAGGIO DI TUTTI I LEMMINGS INDISPENSABILI PER OTTENERE LA MEDAGLIA DEL METALLO PIU' PREGIATO! MA POI GABRIO NON HA RESISTITO E HA DETTO LA PAROLINA MAGICA...

Anche questo mese arriva l'appuntamento con i topini più simpatici del mondo dei videogiochi. I tre mondi illustrati sono il CAVELEM, un mondo generalmente non impossibile, a parte qualche livello da emicrania, lo SPACE, abbastanza complicato fin dal secondo livello e con un finale apparentemente impossibile, ma che si rivela essere poi l'uovo di Colombo e infine, al suono di cornamuse, l'HIGHLAND, il mondo dei Lemmings scozzesi (mi raccomando, cercate di risparmiare sui comandi). Da questo mese poi ci sarà un cambiamento: le immagini non sono più fotografate, ma "grabbate" (ma perché l'hai detto anche a Edoardo? ndMaurizio); fateci sapere quali preferite (in ogni caso continueremo a usare le seconde visto che dobbiamo risparmiare per comprarci una 3DO a testa).

CAVELEM

MORTAL MAN DOOMED TO DIE

I primi due quadri sono di una facilità estrema; nel terzo basta fare un ponte come nella foto.



A STOMPIN' GOOD TIME!

I lemmings di sinistra scavano due volte con lo Scooper; quelli di destra scavano prima il fungo verso sinistra, poi verso destra per raggiungere l'arrivo.

THIS IS THE PITS!

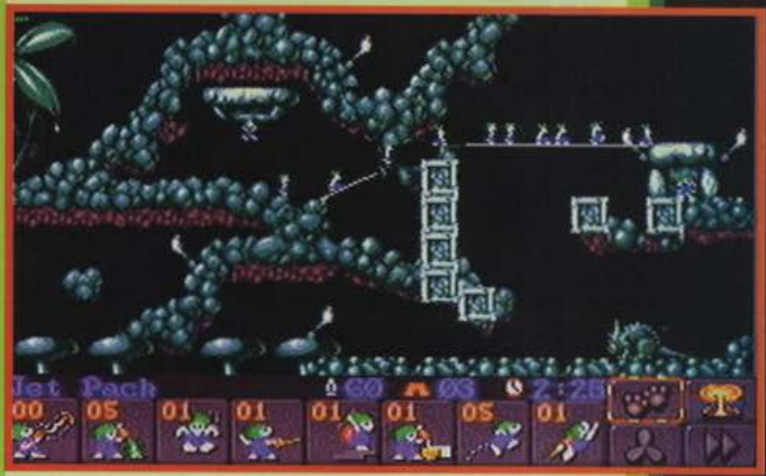
L'ingegnere (per chi non se lo ricordasse, è il nome con cui abbiamo designato il lemming che dovrà prodigarsi per salvare gli altri. ndMaurizio) salta subito e poi fa un muro.



Quando ha finito scava con due Stomper (vedi foto). Gli altri si liberano con un Fencer.

AIN'T NO TIME

Il primo salta subito e tira una corda. Poi scava con il Fencer mentre il secondo passa e usa il trucco ponte-



colla più volte spiegato nelle scorse puntate. Lo scavatore si interrompe con un salto per non farlo scavare sotto il ponte. Infine visto che probabilmente uno cadrà, dovrete usare il Jet per salvarlo (vedi foto).

DEADLY EXIT

L'ingegnere salta le mani e poi fa un muro mentre il secondo copre le mani con un ponte. Quando il muro è quasi finito, l'ingegnere salta a destra e scava con lo Scooper.



Poi un altro lancia due corde (vedi foto). Ricordatevi di coprire con un ponte l'ultima mano prima dell'uscita.

WILMA!

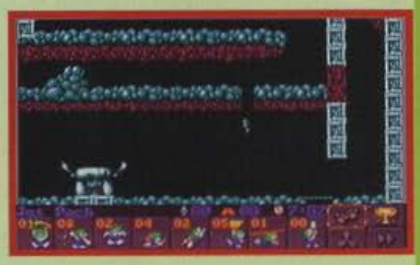
L'ingegnere salta e poi fa un muro. Se uno passa, salta a sinistra, altrimenti prosegue a destra quando il muro è terminato. Con l'aiuto di due muri si arrampica, una volta caduto, sulla parete di sinistra, poi scende e aspetta che tutti si siano imprigionati nel buco (lui intanto cammina



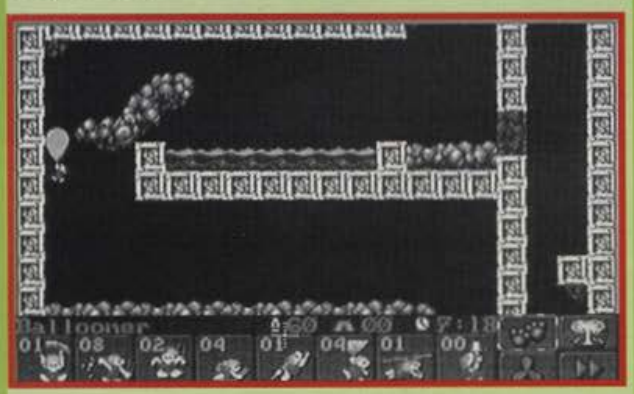
avanti e indietro). Poi sale con il pallone quando è rivolto verso destra, e con l'aiuto di un altro muro sale sulla parete sotto i lemmings e scava con il Fencer. Per fare salire lo scavo il più possibile verso l'alto, occorre interromperlo con un salto e farlo riscavare. Questa operazione va eseguita un paio di volte, dopodiché con una bomba dovreste riuscire ad aprire un varco in alto (vedi foto). Lasciate andare l'ingegnere fino alla fine e poi usate un Fencer per scendere nel piano dell'arrivo e un secondo per scavare la piantina. Infine liberate gli altri con un cemento.

EVOLUTION OF LEMMINGS

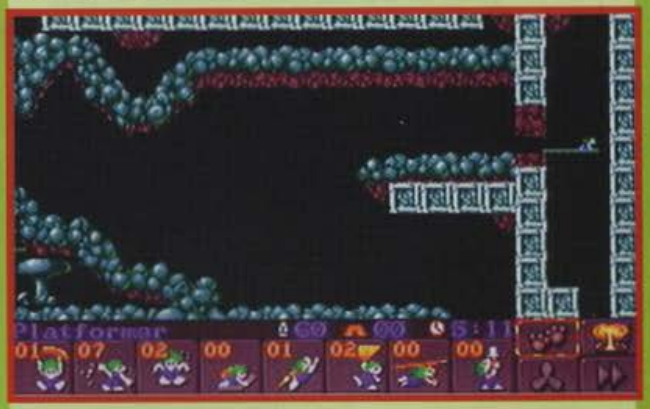
L'ingegnere salta con il Jet Pack e raggiunge il corridoio in basso dove è posto l'arrivo (con un po' di pratica nell'usare la ventola). Qui usa un ponte e due laser con i quali aprirà un varco in alto attraverso cui passare con un altro Jet (vedi foto).



Sempre con il Jet sale e, quando raggiunge la parete in alto a sinistra ed è rivolto verso destra, usa un pallone (vedi foto).



La piscina si supera con un deltaplano, poi si torna indietro e si costruiscono tre ponti per coprirla. Con un altro pallone o, se volete, con un Jet, usato quando l'ingegnere è rivolto a destra, si raggiunge il punto in cui bisogna scavare con il Basher e costruire un ponte (vedi foto). Il gruppo si libera con un Basher.



AH'M NO DONE YET

Il solito ingegnere avanza mentre un altro suona. Quando rimbalza sul fungo usa una colla e poi salta sulla testa dello scheletro, rimbalza ancora, salta il dinosauro, salta sul fungo piccolo e poi ancora su quello grande (come salto potete usare lo Shimmier (vedi foto).



Poi scava con il Fencer e fa un ponte sul bordo. Infine scava con lo Stomper nel punto appropriato (vedi foto). Liberate poi il suonatore.



SPACE

PERPETUAL MOTION

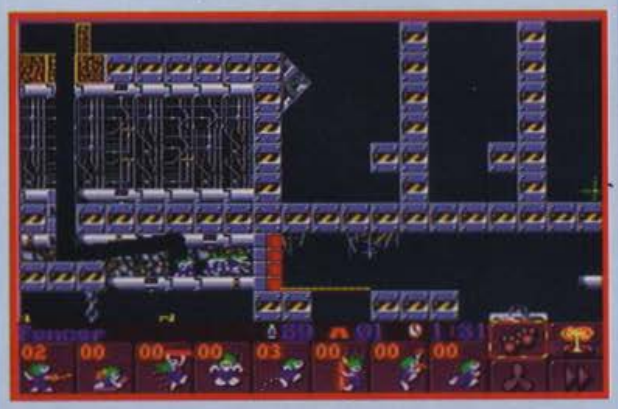
Anche qui il primo quadro è molto semplice. Nel secondo dovete fare saltare l'ingegnere verso destra quando si trova nel primo buco. Poi può fare un cemento per passare il secondo mentre per superare il muro userà i Magno Boots. Ora occorre cliccargli la bomba per farlo esplodere sopra il corridoio (vedi foto). A questo punto partirà un



altro ingegnere saltando verso destra (attenzione a non sbagliare), che proseguirà anch'egli con i Magno Boot e salterà il buco (mentre camminate con questi stivali potrete fare qualsiasi altra azione, a patto che non stiate sfidando la legge di gravità, procedendo a testa in giù), poi farà un ponte sul piccolo buco, rimbalzerà contro il robot, cadrà nel buco e costruirà un ultimo ponte verso l'arrivo. Il gruppo poi userà un cemento.

THE LEMMINGS HAVE LANDED

Qui l'ingegnere usa subito uno scalatore e una corsa. Superata la prima parete, salta quando si trova sulla rampa grigia per arrampicarsi sulla seconda parete. Raggiuntane la cima salta ancora per arrivare alla terza parete e, in cima a quest'ultima, scivola con lo Slider. Quando arriva in basso, salta ancora e prosegue verso destra finché, dopo essere scivolato ancora, salta verso sinistra e alla fine del corridoio usa lo Shimmier, passando sopra l'arrivo. Alla fine fa un ponte. Gli altri scendono con due Stomper e due Fencer (sperate solo di indovinare le direzioni: vedi foto).



THE VORTEX

Riempite il buco di destra con due cementi poi salite a sinistra con una corda. Fate un primo scavo con il Club Busher, poi un secondo e mentre scavate con l'ingegnere un altro lemming suona. L'ingegnere cade e prosegue verso sinistra (vedi foto), poi scava, cade e quando rimbal-



za scava con lo Stomper per un po' e poi ancora con il Club Basher. Con un paio di scavi libera la strada (usate pure i Mortar, vedi foto), infine si libera il suonatore.



THE STAINLESS STEEL LEMM

Occorre giostrarsi con le corde e le bombe (vedi foto).



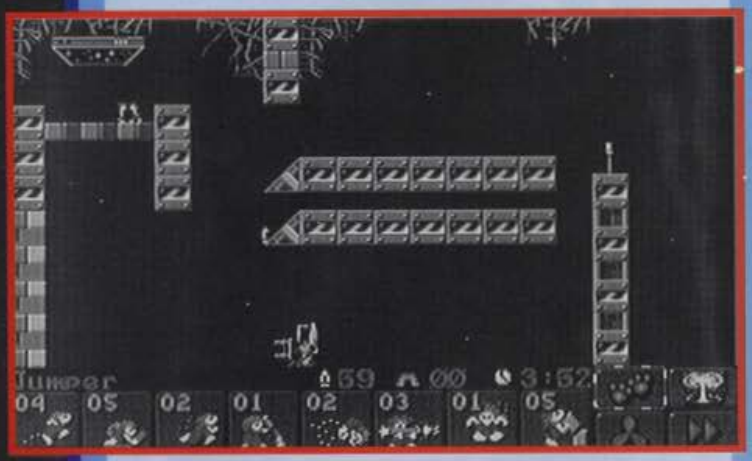
LUNAR OLYMPICS

L'ingegnere salta due volte, poi usa la corsa, il salto con l'asta, lo Shimmier, gli Hopper, il Climber e il giavellotto. Il gruppo usa un cemento (vedi foto).



GOSH IT'S FUIL OF LEMMS

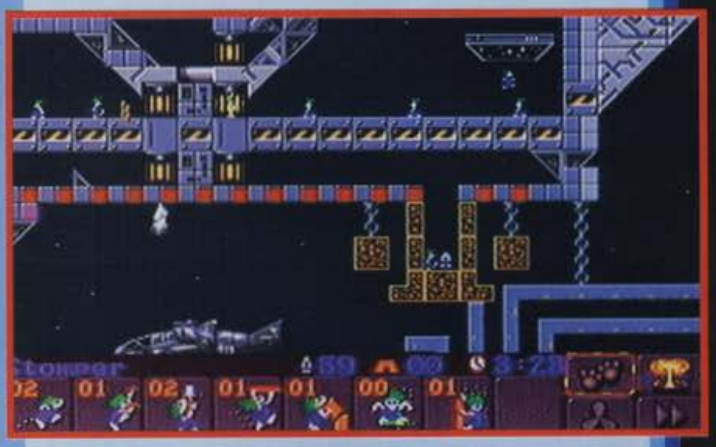
L'ingegnere usa la corsa e poi salta in modo da atterrare sul secondo corridoio (vedi foto). Prosegue dentro il corridoio e fa un muro per tornare indietro, poi fa dei ponti fino ad arrivare alla parete a sinistra. Poi rimbalza e scava con lo Stomper. Gli altri raggiungono il ponte in basso con un muro seguito da un ponte (vedi foto). Alla fine basterà scavare con i tre Bazooker.





ODYSSEY

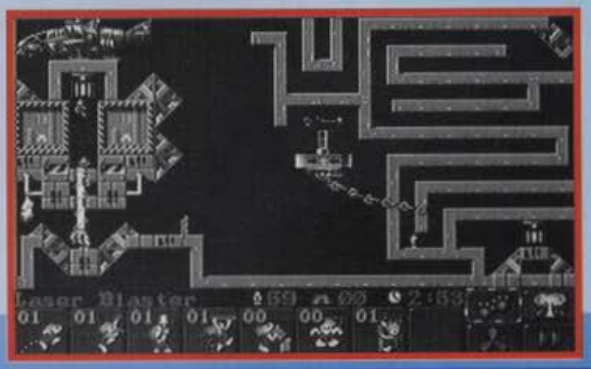
Questo quadro è molto difficile per l'esiguo tempo a vostra disposizione. Vi descrivo quindi, passo per passo, uno schema che funziona. Il primo lemming del gruppo di sinistra fa un muro a metà dell'ultimo quadratino prima del teletrasporto. Così solo due lemmings dovrebbero passare. Quando il primo rimbalza e i due si trovano faccia a faccia, quello di destra usa lo Stomper (vedi foto).



Appena lo stomper sta per eseguire il quinto salto, si usa la ventola a destra della catena, tenendo sempre premuto il pulsante. I due lemmings dovrebbero cadere a sinistra e aggrapparsi alla catena nella stessa posizione. Cliccate per fare cadere il primo verso sinistra, mentre il secondo rimarrà attaccato (vedi foto).



Il primo fa un muro, poi salta a sinistra e usa un laser. Acquistate ancora un po' di velocità con la ventola e sganciate il secondo a destra contro il muro. Dovrebbe così attaccarsi più in basso. Ora sganciatelo dentro il labirinto (vedi foto) dove dovrà solo usare lo scalatore (non usate lo Slider anche se vi sembrerà più comodo) a destra

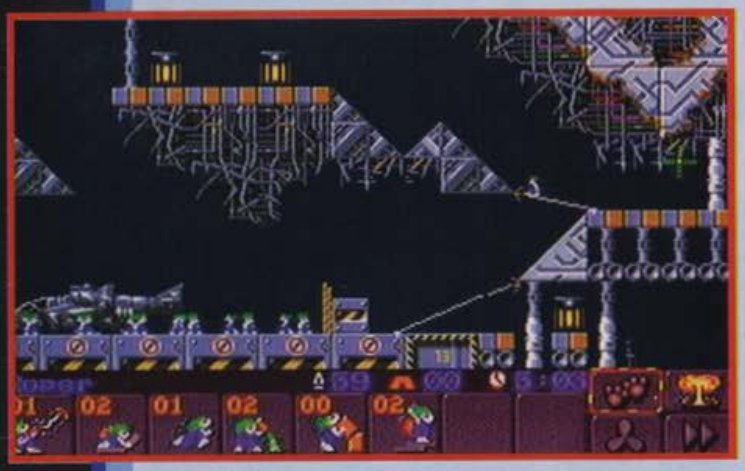


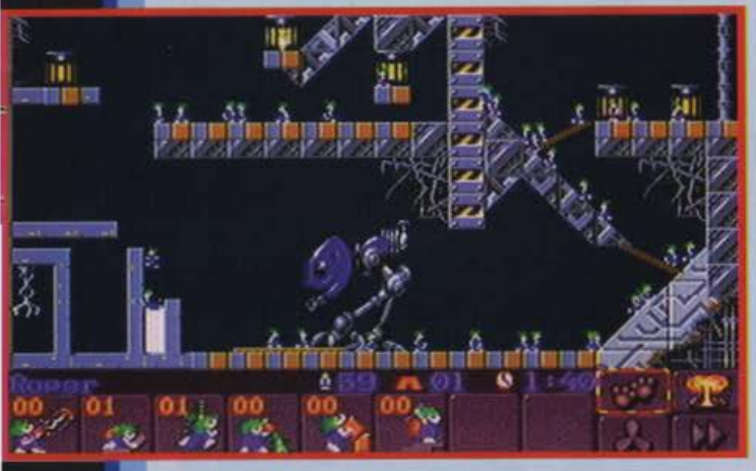
per raggiungere il teletrasporto che lo porterà sotto i lemmings. Basterà allora scavare con un laser (vedi foto).



INSIDE THE STEEL BOX

L'ingegnere sale a destra con un muro e poi usa due corde (vedi foto). Dal punto in cui sbuca con il teletrasporto, usa due cementi e poi fa un ponte orizzontale per evitare il laser del robot. Intanto gli altri superano il muro con una corda. Infine si costruiscono gli ultimi due ponti per raggiungere i teletrasporti che conducono all'arrivo (vedi foto).





FRONTIER OF SURREALITY

L'ingegnere, dopo aver scavato con il Club Basher, sale a destra con lo scalatore, prosegue a destra, si arrampica di nuovo e torna indietro verso sinistra. Arrivati davanti al muro colorato, spara con un bazooka e, dopo avere fatto nuovamente il giro, salta nel buco creato (vedi foto).





Quando prosegue verso destra, usa la corsa, scende e poi salta (vedi foto), prosegue a destra fino a che non torna indietro verso sinistra e salta sulla parete (vedi foto).



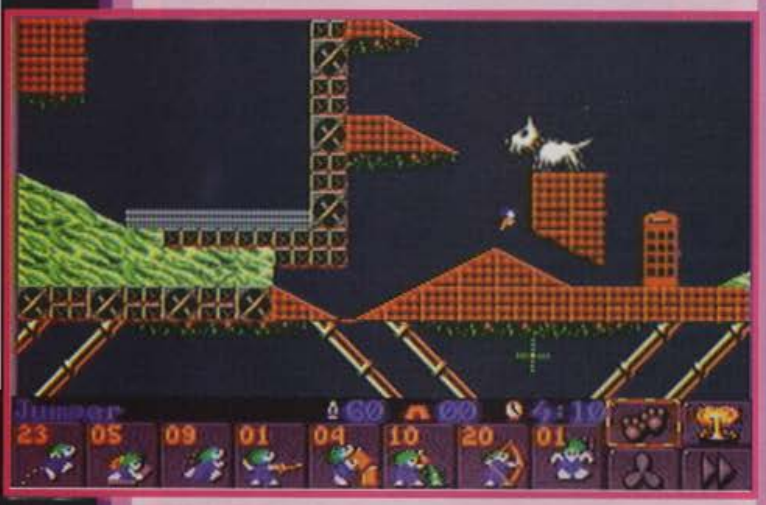
Poi fa una colla, mentre il gruppo raggiunge il ponte così formato, sparando col bazooka contro la parete di sinistra (vedi foto).



HIGHLAND

WEE BEASTIES !!!

L'ingegnere usa la velocità e, continuando a saltare, raggiunge il punto della foto, in cui dovete saltare per tornare indietro. Infine scavate con un Fencer a sinistra.



STOP YOUR TICKLIN' JOCK!

Semplicissimo: basta fare tre ponti e tre cementi come nella foto.



A MERE STONE'S THROW

Mentre tutti gli altri ballano, l'ingegnere usa tutti i cementi tranne uno, poi lancia un po' di pietre per formare un ponte, per poi usare l'ultimo cemento che dovrà rendere accessibile il ponte (vedi foto)



DONALD WHARS YER LEMMING

L'ingegnere salta il muro mentre muovete la catena con la ventola, poi ci salta sopra e infine dovete sganciarlo dalla parte opposta di dove è attaccato (vedi foto). Così potrà fare i ponti dopo i quali userete 2 Club Basher per liberare gli altri.



BRIGADOOM!

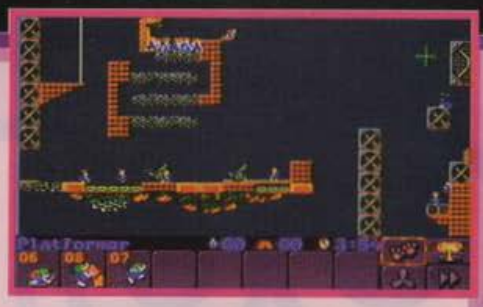
L'ingegnere salta, cade sul quadrato grigio, salta ancora e usa il deltaplano che deve essere spinto in basso con la ventola fino ad arrivare sotto i lemmings di destra. Il primo che scende tirerà una corda per raggiungere la piattaforma di destra mentre un altro raggiungerà quella di sinistra con un deltaplano, tirerà un'altra corda e userà un laser (non sotto la botte per non fare schiantare quelli che cadono: vedi foto).



IN MEMORY OF MCANGUS

Quadro abbastanza complicato per il tempo, quindi vediamo ogni passaggio. Per prima cosa spostate il cannone di sinistra, poi concentratevi sui lemmings di destra: il primo



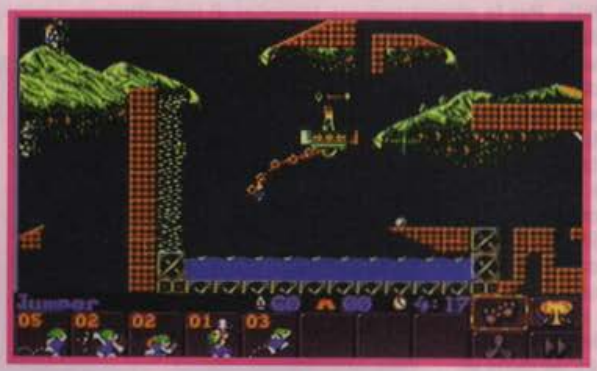


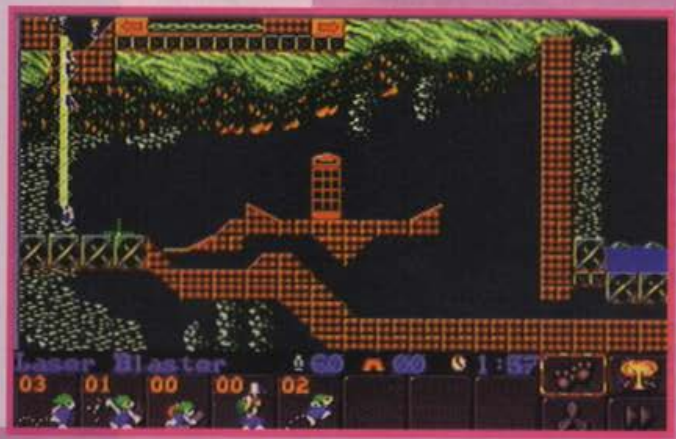
fa un ponte a sinistra fino a superare la caduta dei lemmings, poi fa un muro. Intanto spostate completamente a destra il secondo cannone e coprite con un ponte il terzo, mentre il primo lemming di sinistra fa un ponte (vedi foto).
A questo punto il lemming che usa il secondo cannone atterrerà in un quadratino, cadrà e farà un muro saltando poi a sinistra, mentre un ingegnere del gruppo in alto salterà a destra e farà quattro ponti (vedi foto). Alla fine il gruppo intrappolato esce con dei ponti fatti nel bordo destro (vedi foto).



THE WHITE HEATER CLUB

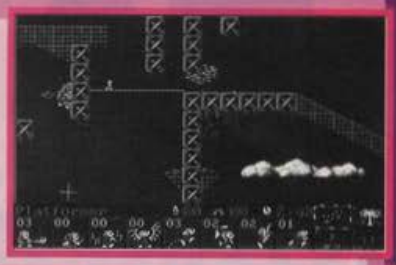
Mettete il cannone al centro. Sparate un lemming e poi posizionatelo completamente a destra cosicché nessun lemming verrà lanciato. L'ingegnere salta il buco, rimbalza contro il muro salta ancora e si appende alla catena cadendo (vedi foto). Ora deve sganciarsi all'indietro in modo da poter rimbalzare contro il sasso e proseguire a destra. Salta il buco, salta i tre buchi con gli Hooper, rimbalza, li salta nuovamente, usa un ponte per superare gli altri tre buchi, scava con il Basher. Costruisce prima il ponte e poi usa il laser (vedi foto).
Un lemming scava col Basher il muro che ostruisce la strada e gli ultimi tre salteranno il cannone (visto che uno dovrà usare gli Hopper, potrebbe anche schiantarsi se centra con un saltino il buco. Fate qualche tentativo).





TAKE A RUNNING JUMP !!

Il primo usa lo scalatore e l'ombrello, il quarto suona. Appena avrà finito di scalare la parete e sarà caduto userà l'ICARUS WINGS per cambiare direzione (vedi foto), per poi scavare con due lanciafiamme e costruire due ponti (vedi foto).





EAT MAY SHRAPNEL !!

Il quarto suona mentre il primo, quando è sul ciglio del precipizio, attiva prima l'Exploder e poi il pallone, in modo da bucare il muro (vedi foto). A questo punto parte un secondo ingegnere saltando, si arrampica con lo scalatore saltando sul muro e usa un Mortar per aprire completamente il varco. A seguito dell'esplosione dovrebbe rimbalzare sul muro di sinistra e rivolgersi verso destra (vedi foto). Infine, quando cade sullo scivolo, userà un altro Mortar per cambiare direzione, per poi costruire due ponti (vedi foto).





E tre! Non perdetevi il prossimo numero di CVG: troverete la quarta e ultima puntata della nostra "soluzione globale" (se riesce a ricordarseli tutti! ndMaurizio)!

FAR OUT

MODE APOCALITTICHE

di MASSIMO TORRIANI

MASQUERADE: LA NOTTE DELL'ORRORE

IL VENTO SFERZAVA LE CIME DEI CIPRESSI MENTRE UNA NERA FIGURA SI STAGLIAVA NELLA PALLIDA LUCE LUNARE... POCHI ATTIMI, POCHI ATTIMI ANCORA E CRASH AVREBBE POTUTO VENDICARE IL SUO PERDUTO AMORE. NASCOSTO DIETRO LA LAPIDE OSSERVAVA IL LENTO ED INESORABILE AVANZARE DELL' IMMONDA CREATURA. LE MANI SI STRINGEVANO NERVOSAMENTE SUL PALETTO DI FRASSINO PREPARATO DA LUNGO TEMPO PER QUESTA



OCCASIONE, IL MOMENTO ERA GIUNTO... CON UN AGILE BALZO USCI' DAL SUO NASCONDIGLIO PER PARARSI DI FRONTE AL VAMPIRO, CHE COLTO DI SORPRESA REAGI' MOSTRANDO I SUOI LUNGHI CANINI. SCAMBIANDOSI UNO SGUARDO CARICO D'ODIO, I DUE CONTENDENTI DIEDERO INIZIO AL COMBATTIMENTO, CONSAPEVOLI CHE NON CI SAREBBE STATA PIETA' PER IL PERDENTE...

VI FARESTE SERVIRE LA CENA DA QUESTO "STRANO" CAMERIERE? NO, VERO?!

Questo gioco è un modo non solo per raccontare delle storie, ma anche per recitarle e viverle. Si può immaginare questo sistema di gioco come un qualcosa a metà strada tra il teatro e i giochi dell'infanzia del tipo "facciamo che...". Quando giochi tu fingi di essere un'altra persona e ricopri un altro ruolo. La vita di questo alter ego è nelle tue mani, sei tu che decidi cosa fare e dire, quindi per tutta la durata del gioco tu e il tuo personaggio siete una persona sola. Ogni cosa che tu fai e dici ha delle ripercussioni nel mondo del gioco e tu non sei solo spettatore, ma anche autore della storia che stai vivendo.

Negli ultimi cinque anni si è assistito ad una rapida diffusione dei giochi di ruolo. Anche in Italia, grazie alla pubblicazione di alcuni titoli, tra i più gettonati in Gran Bretagna e negli Stati Uniti, il numero di appassionati sta crescendo. Nel continuo tentativo di migliorarsi, e alla ricerca di uno stile di gioco sempre più coinvolgente, alcune case produttrici hanno sviluppato interessanti variazioni sul tema, consentendo al giocatore di interpretare in modo realistico il proprio personaggio, vivendo sulla propria pelle le sensazioni e le emozioni del personaggio che sta interpretando. La limitazione delle pareti domestiche e il continuo ricorso ai dadi inibiscono infatti fortemente la potenzialità di un gioco che, sulla carta, si propone di calarvi nei panni di investigatori, re, eroi, e chi più ne ha più ne metta. Chi, assistendo ad un gioco di ruolo, non ha avuto l'impressione che le decisioni e le scelte intraprese fossero dettate dalla cosapevolezza di non pagarne le conseguenze in maniera diretta? Chi non ha dovuto per una volta spiegare all'ostinato barbaro che l'incontrare un'orda di zombie in un cimitero fosse un'esperienza terrificante anche per lui così abituato alla vista del sangue? Il primo tentativo di ricreare dal vivo questo gioco ha avuto però pareri discordanti, a causa del discutibile sistema di ricostruire gli scontri ad un livello "molto fisico", basandosi sull'uso di armi in lattice, scudi di cartone ed altri strumenti che potevano risultare pericolosi per i giocatori, riducendo così il tutto ad una farsa carnevalesca. La scelta dell' ambientazione fantasy presuppone in linea teorica l'impiego di ingenti risorse finanziarie per l'acquisto di costumi che permettano una buona rivisitazione dei miti e quindi una buona riuscita del gioco; praticamente impossibile. Per la stessa ragione tentativi di ricostruzione fantascientifiche non hanno mai dato buoni risultati. Nel panorama dei grandi classici non restava che provare con il genere horror. Il vantaggio principale di ricostruire i racconti del brivido, è che nell'ambientare l'avventura nei giorni attuali è possibile concentrare le spese verso un'unica voce: gli effetti speciali. Da ciò è nato il progetto "Masquerade: la notte dell'orrore".



"COSA NE DICI DI APRIRE QUESTA SCATOLA... MORTALE?!"

PERVERSIONI ESTIVE

Durante le mie vacanze estive, non avendo di meglio da fare, durante i miei pellegrinaggi di negozio in negozio, mi sono imbattuto in "Masquerade". Edito dalla White Wolf, questo sistema permette di giocare dal vivo il classico "Vampiri", edito in Italia da Giochi dei Grandi e DAS (ricordate Dylan Dog). Dopo una prima impressione, molto positiva, al mio ritorno ho coinvolto il mio solito gruppo di amici per valutare la possibità di realizzare in Italia una partita dal vivo.





ciale ad un gruppo di venticinque persone, in quanto le interazioni tra i giocatori costituiscono l'aspetto fondamentale del gioco dal vivo, contrariamente al gioco da tavolo dove un gruppo superiore alle sei persone risulta ingestibile. Farcendo la serata con una buon cena, un concerto improvvisato, e tanto sangue sintetico, la riuscita è stata assicurata! I dettagli della storia, i background dei giocatori e il materiale utilizzato per ricreare l'ambiente gotico/punk sono troppo lunghi da descrivere, pertanto vi invito a contattarmi direttamente via posta indirizzando le vostre lettere a "BOARD GAMES: I GIOCHI DAL VIVO".

"Quando l'anima comincia a provare nausea per le abitudini tradizionali e a disprezzarle, essa cerca nel corpo e nelle parole nuove forme di vita e di stranezze" Seneca.
Se la vostra esperienza come master comincia a starvi stretta e pensate che in fondo ogni partita oramai si somiglia e i vostri giocatori manifestano una noia evidente è giunto il momento di passare ai giochi di ruolo dal vivo. Non esiste nessun confronto tra i due sistemi!! Provare per credere.

GRUPPO DI ESAURITI IN UN INTERNO... CARINI, VERO?!

Accolto entusiasticamente, concordemente abbiamo convenuto che questo sistema offriva notevoli vantaggi rispetto a quanto proposto fino ad ora. Anzitutto l'ambientazione non imponeva l'utilizzo di costosi costumi, inoltre il sistema di risoluzione delle contese era basato sulla semplice morra cinese (sasso, martello, carta) e non su un'improponibile contatto fisico, l'ambientazione horror avrebbe poi fatto il resto. Un gioco dal vivo presuppone infatti l'utilizzo di una storia piena di colpi di scena e dove nulla è lasciato al caso: non è possibile far arrivare un troll per ravvivare l'interesse del gruppo! Non è sufficiente un solo master a gestire l'intera situazione e quindi, per una volta, il gruppo dei miei affezionati giocatori si è affiancata a me nella conduzione del gioco. Grazie ad una serie di incontri, durante i quali si sono convenute le parti di ciascuno di noi, si è sviluppata la storia, curando fin nei minimi dettagli ogni aspetto. A tal proposito, visto che la riuscita della serata era affidata principalmente alla tempestività, ognuno di noi si è sottoposto ad estenuanti prove di recitazione per la perfetta riuscita. Non è stato trascurato neppure l'aspetto "effetti speciali", (vi ricordate la foto 2?) affidandoci ad una ditta specializzata del settore. E così, tra notti insonni e discussioni interminabili siamo giunti alla data fatidica: il 1 Novembre. Eh eh eh, provate un po' ad indovinare perché?... Copiando le esperienze inglesi abbiamo poi convenuto di estendere l'invito a questa serata spe-

"VIENI A DARE UN BACETTO A PAPÀ!"



“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)

KILLED GAMES

E' MORTO IL RE, VIVA IL NUOVO RE?!

Dai, ragazzi, scherzavo il numero scorso! Non crederete davvero a tutto quello che scrivo! Non vorrete veramente lo speciale su Mortal Kombat II? NOOOOO!!! Povero me! Sono RO-VI-NA-TO!!! Eppure, se facciamo un passo indietro possiamo vedere che Mortal Kombat venne presentato quasi in sordina all'Enada dell'ottobre 1992, su CVG apparve la recensione nel numero di gennaio 1993, ma in Italia non riscosse un gran successo, tanto che i suoi sostenitori cominciarono a farsi vivi soltanto dopo qualche mese, e così preparai uno speciale sulle mosse e sulle fatality solo per il numero di luglio/agosto. Per Mortal Kombat II invece pare proprio che le cose siano ben differenti: sono già arrivate parecchie lettere che fornicono o richiedono consigli riguardanti questo gioco, e altrettanto sta accadendo all'hot line! Se poi scorriamo le classifiche di Euroslot di febbraio, troviamo MK2 al primo posto negli Stati Uniti, in Australia, in Germania, nel Regno Unito e nel Belgio: mancano all'appello soltanto il Giappone e Hong Kong, dove evidentemente non è ancora iniziata la distribuzione! Di Virtua Fighter, invece, manco l'ombra! Qualcuno sta pensando che il mese scorso ho toppato alla grande, preferendo il gioco della Sega a quello della Midway? Allora andate a rileggervi quello che ho scritto: evidentemente VF sta soffrendo del paragone con la miriade di altri picchiaduro attualmente in circolazione (anche se, lo ribadisco, è sbagliato farlo) e deve comunque pagare lo scotto di essere una "prima versione"... quale altro picchiaduro ha sfondato al primo colpo? Street Fighter? Mortal Kombat? Fatal Fury? World Heroes? Art of Fighting? Non mi pare proprio! Ma diamo tempo al tempo, e vediamo cosa troverete nelle prossime pagine: oltre al primo speciale sul probabile nuovo re dei picchiaduro, vi ho preparato una veloce carrellata sulle novità che potreste trovare presto in circolazione, in attesa di verificare all'Enada, che si svolgerà dal 17 al 20 marzo a Rimini, quali di queste arriveranno effettivamente in Italia.

MAURIZIO MICCOLI



(MIDWAY 1993)



Probabilmente se dovessimo cercare un motivo per cui Mortal Kombat non ha sfondato veramente potremmo trovarlo nel fatto che rispetto ai concorrenti aveva pochi personaggi a disposizione, con poche mosse per ognuno. Ovviamente MK2 ha ovviato a questi inconvenienti. In MK2 sono rimasti solo cinque dei sette personaggi originali di Mortal Kombat: infatti non ci sono più Kano e Sonya, che in compenso sono stati sostituiti da altri sette combattenti, per un totale di 12 partecipanti. Due dei sette "novizi" sono nostre vecchie conoscenze: si tratta del famigerato Reptile e di Shang Tsung (mentre anche Goro è caduto nell'oblio). I nuovi personaggi rispondono al nome di Kung Lao, Mileena, Baraka, Jax e Kitana. Ma la novità ancora più eclatante è che tutti i personaggi, compresi quelli vecchi, dispongono di quattro o cinque mosse e tutti possono utilizzare due o tre Fatality, secondo quanto ha dichiarato Ed Boon, programmatore e co-designer di MK2. Ora potrei stare qui delle ore a decantarvi i nuovi pregi di grafica e sonoro: vi basti sapere che MK2 dispone di 96 megabit per la grafica, contro i 48 di MK, e che è il primo videogioco a utilizzare il DCS (digital compression system), che è un particolare dispositivo già utilizzato con successo in flipper come Judge Dredd e Star Trek: The Next Generation (vedi Pinball Wizard di questo mese). Ma tutto sommato anche queste aride note tecniche non rendono giustizia alla realtà, per cui vi rimando all'originale e vi consiglio solo di osservare bene anche i più piccoli particolari. Inoltre sono sicuro che non sono queste le cose che volete sapere da me: infatti, come ho già detto nell'introduzione di Killed Games, molte sono le telefonate e le lettere con richieste di aiuto. E ho già detto pure che in redazione sono fioccate diverse lettere con suggerimenti vari, e come al solito ognuno dà la propria versione e non c'è una lettera uguale all'altra. Questo probabilmente è dovuto anche al fatto che pare ci siano in circolazione almeno due versioni di MK2: la prima, americana, che ha ancora qualche problema e non permette l'utilizzo di tutte le Fatality presenti nella seconda versione, europea. E' ancora troppo presto per riuscire a fare un po' di ordine, ma ci proverò lo stesso; comunque voglio rivolgere un ringraziamento particolare a Filippo "Scorpion" Ferrari e Luca "Sub-Zero" Bottonelli di Bologna, che mi hanno inviato la descrizione più dettagliata - che ho usato come base, con qualche piccola integrazione - per quanto riguarda le mosse, e Alessio e Fabrizio Masciulli da Locarno (Svizzera), che mi hanno inviato una recensione lunghissima, corredata di un buon numero di foto, per cui ho voluto pubblicarne qualcuna come riconoscimento e per farvi vedere che tutto sommato per







fotografare il video basta una macchinetta fotografica e un po' di buona volontà.
Eccovi quindi le mosse dei dodici personaggi selezionabili, ricordandovi che la "Fatality" si può effettuare solo dopo aver vinto un Round, quando nel successivo appare la scritta "FINISH HIM" (o "HER"). La distanza dall'avversario varia, per cui fate qualche prova prima di arrendervi; comunque questo è sicuramente solo la prima parte di MK2... ho l'impressione che ne parleremo ancora a lungo...
Legenda:
HP= HIGH PUNCH
LP= LOW PUNCH
BL= BLOCK
HK= HIGH KICK
LK= LOW KICK
Nei casi dubbi ricordate che le mosse sono relative al player 1, con la faccia rivolta verso destra.

BARAKA

LAMA DI ENERGIA: basso, diagonale bassa avanti, avanti e HP.
AFFETTATO MISTO: due colpi indietro e HP.
FATALITY: tenendo premuto BL, tre colpi indietro e HP. Con un colpo netto Baraka mozza la testa dell'avversario con le sue lame alla T-1000 di Terminator 2.

CAGE

FIREBALL: due colpi indietro e poi uno in avanti, con un HP.
CALCIO OMBRA: come la fireball, ma alla fine bisogna usare l'HK.
SPACCA-PACCO: semplicissimo, nonché dolorosissimo: BL e LP contemporaneamente.
GOMITATA: indietro, basso, diagonale bassa indietro e HP.
FATALITY: due volte basso, due volte avanti e LP. E' l'evoluzione della fatality di Sub Zero di MK: infatti Cage staccherà all'avversario tutto il busto con la spina dorsale!

JAX

LAMA DI ENERGIA: partendo da avanti mezzo giro in senso orario con HK.
TERREMOTO: tenete premuto HK per tre secondi e poi rilasciare.
FATALITY: tenendo premuto LP, tre colpi avanti e lasciate LP. Jax tira un doppio schiaffone con le sue enormi mani, facendo esplodere la testa all'avversario.



KITANA

LANCIO DEL VENTAGLIO: due volte indietro e LP
VENTAGLIO IPNOTIZZANTE: indietro, avanti e LP.
PUGNO VOLANTE: due volte avanti e HP.
FATALITY: tenendo premuto BL, quattro colpi indietro e LP.



LIU KANG

FIAMMA: due volte avanti con HP (si può eseguire anche in aria); se si usa LP la fiamma va rasoterra.
CALCIO VOLANTE: due volte avanti con HK.
MILLE CALCI: tenete basso e LK per circa quattro secondi e poi rilasciateli (il nome originale di questa mossa, cioè quella data da Ed Boon, è Bicycle Kick).
FATALITY: basso, avanti, due volte indietro e HK. Liu Kang si trasforma in un gigantesco drago che azzanna il busto dell'avversario.

KUNG LAO

LANCIO DEL CAPPELLO: due volte indietro, avanti e HP.
TROTTOLA: continuate a schiacciare velocemente alto e HP.
TELETRASPORTO: alto e basso.
FATALITY: tenendo premuto BL, quattro colpi avanti e LK.

MILEENA

PUGNALI: tenete premuto HP e muovete indietro.
CALCIO TELETRASPORTO: avanti, indietro e LK.
FATALITY: Avanti, indietro, avanti e HP. Mileena estrae i suoi pugnali e rifila all'avversario una "mitragliata di pugnalate.

RAIDEN

TELETRASPORTO: basso e alto.
MISSILE: due volte indietro e una volta avanti; questa mossa è eseguibile anche in aria.
SCOSSA ELETTRICA: basso, diagonale bassa avanti e avanti più LP.



REPTILE

BOLLA DI ENERGIA: due volte indietro con HP e LP.
SPUTO VELENOSO: due volte avanti e LP.
SPARIZIONE: BL, due volte alto e basso con HP.
FATALITY: tre colpi indietro, basso più LP. Reptile si toglie la maschera, mostrando una testa di lucertola; a questo punto dalla sua bocca esce una lingua che si attorciglia intorno alla testa del malcapitato avversario, la stacca con un rapido gesto e la inghiotte.

SCORPION

ARPIONE: due volte indietro e LP
PUGNO TELETRASPORTO: basso, diagonale bassa indietro, indietro più HP: Scorpion piomba alle spalle dell'avversario (eseguibile anche in aria).
CAPRIOLA CON DOPPIO CALCIO: mezzo giro antiorario partendo da indietro più HK (o LK).
PRESA VOLANTE: salto più LP.
FATALITY: BL e due volte alto, premendo HP quando fate la se-



conda volta in alto. Assomiglia alla fatality di MK: Scorpion si toglie il cappuccio e dalla sua faccia a teschio scaturisce una fiamma che carbonizza l'avversario, solo che ora il corpo infiammato esplode urlando.

SHANG TSUNG

1 FIREBALL:: due volte indietro e HP.
2 FIREBALL:: due volte indietro, avanti e HP.
3 FIREBALL:: due volte indietro, due avanti e HP.
Shang Tsung si può trasformare in tutti i personaggi e questo fatto rappresenta proprio la sua dote migliore, ma bisogna saper scegliere il personaggio giusto al momento giusto. Ci sono ancora troppe versioni sulle sequenze da utilizzare per ottenere i vari personaggi, per cui pubblichiamo solo quelle che sembrano più verosimili, anche se non possiamo garantirvele al 100%.
BARAKA: tenendo premuto BL, due volte basso.
JAX: BL e diagonale alta indietro.
LIU KANG due volte indietro e due volte avanti con BL.
MILEENA: diagonale bassa avanti con BL.
RAIDEN: due volte indietro con BL.
REPTILE: tenendo premuto BL, mezzo giro in senso orario partendo da avanti.
SCORPION: tenendo premuto BL, due volte alto.
SUB-ZERO: avanti più BL.

SUB-ZERO

PALLA DI GHIACCIO: basso, diagonale bassa avanti, avanti più LP.
SCIVOLATA: diagonale bassa indietro con BL, LP e LK.
PAVIMENTO GHIACCIATO: basso, diagonale bassa indietro, indietro e LK.

ERMAC & COMPANY

Naturalmente non potevano mancare altri personaggi nascosti, e naturalmente non potevano mancare mille voci su quanti e chi siano, e su cosa si debba fare per ottenerli. Qualcuno dice che ci sia ancora Ermac, che pochi fortunati avrebbero scoperto al posto di Reptile già in MK, ma di certo non si sa ancora niente. Qualcuno dice che per ottenere questi personaggi segreti occorra totalizzare 10 Fatality consecutive oppure 30 combattimenti vinti consecutivi; quando se ne saprà qualcosa di più sicuro ve lo riferiremo immediatamente. Per il momento è tutto: arrivederci alla prossima puntata!



SURVIVAL ARTS
(SAMMY 1993)

Volete vedere che la strada aperta da Mortal Kombat è proprio quella giusta? Pare che così la pensino gli americani della Sammy, che hanno preparato questo picchiaduro basato su otto personaggi digitalizzati, che si preannunciano veramente tosti, con più di 30 ipermosse a propria disposizione. Ma non finiscono qui le similitudini con la meraviglia della Midway: pare infatti che anche Survival Arts abbia alcuni personaggi segreti che richiedano una certa abilità per essere scoperti. Inoltre dovrebbe essere possibile raccogliere alcune "cosine" durante il combattimento per rendere più avvincente la sfida, contro un altro giocatore umano o contro il computer. Piccola differenza invece per quanto riguarda i comandi: come in SF2 abbiamo a disposizione 6 tasti.







LORD OF GUN
(INTERNATIONAL GAMES 1993)

Siete dei fanatici di Lethal Enforcers e di Mad Dog McCree? Allora probabilmente vi piacerà l'ultimo prodotto della International Games, in cui dovrete dimostrare la vostra abilità di "cecchino", con la possibilità di giocare con un amico. Avete a vostra disposizione infatti due pistole e potete scegliere il vostro personaggio tra due baldi giovani e due affascinanti, quanto pericolose, pulzelle.





KILLED GAMES

SEMPRE PIU' SUPERMARIO!



Cari supermarionintendomaniaci, ne sentivate la mancanza, vero? Per completare la vostra collezione di videogiochi, spille, poster, magliette e gadget vari ecco questa stupenda macchinina con l'effigie del vostro eroe preferito. Per averla dovete semplicemente contattare la britannica Electrocoin... e poi non occupa nemmeno troppo spazio!

SHOOT OUT AT OLD TUCSON

(AMERICAN LASER GAMES)



Notizia dedicata a Fabio: l'ultimo prodotto della casa d'oltreoceano è stato sviluppato in collaborazione con la 3DO Company, che ha fornito la tecnologia per riprodurre l'azione tipica del cinema in qualcosa di giocabile come i videogiochi tradizionali. I personaggi in full-motion sono sovrapposti a diversi fondali statici. La trama è tipica di questo genere di videogiochi: dobbiamo farci strada con la nostra sputafuoco nella solite cittadine del vecchio e selvaggio West.

DUNGEONS &DRAGONS: TOWER OF DOOM

(CAPCOM 1993)



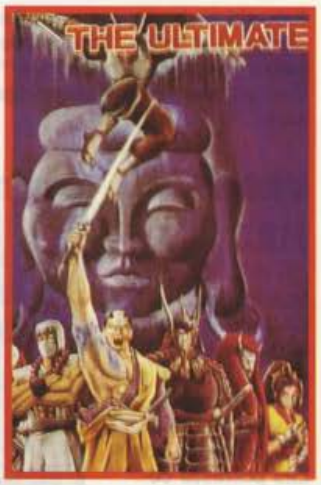
In collaborazione con TSR, proprietaria del marchio Dungeons & Dragons, e su licenza della SSI, la Capcom propone il secondo gioco per il suo nuovo sistema hardware CPS II (il primo era Super Street Fighter II - The New challengers): si tratta dell'ennesimo episodio della sua saga avventurosa-cavalleresca-fantasy. Come al solito è possibile il gioco a quattro, con l'inserimento in qualsiasi momento di nuovi giocatori. Il nuovo sistema utilizza naturalmente il QSound per un sonoro 3D e dovrebbe garantire una grafica ancora più brillante e animazioni più veloci. Il gioco è ben fornito di ogni sorta di ammennicoli magici e offre la possibilità di varianti tramite la sostituzione di uno schedino con software differente. Comunque sono curioso di scoprire cosa significhi uno "strillo" del depliant pubblicitario: "la storia si sviluppa in maniera diversa ogni volta che fate una nuova partita!"...



BLOOD WARRIOR

(KANEKO 1994)

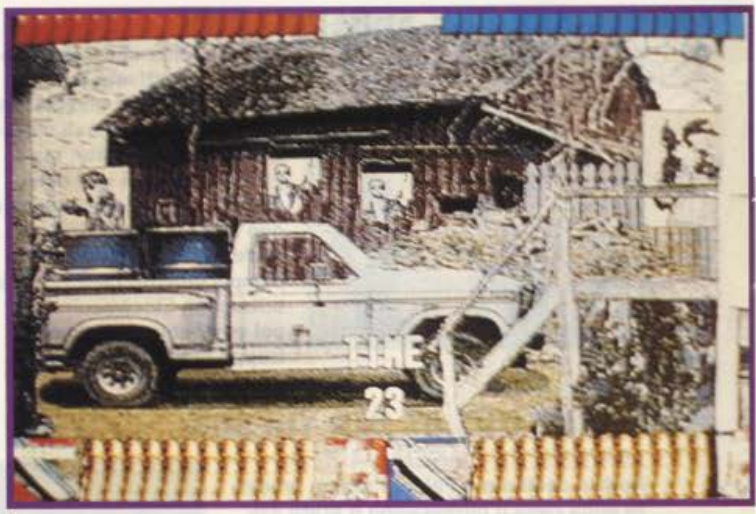




Ehm... cosa stavo dicendo prima parlando di Survival Arts? Ebbene sì, avete già capito tutto, vero? Anche Blood Warrior è un videogioco di arti marziali basato su immagini digitalizzate per un'azione "super-realistica"! Questo software della Kaneko (sì, quelli di Gals Panic II, di cui pare abbiano realizzato una versione "quiz") offre ben nove personaggi tipicamente giapponesi e combattimenti, come sottolinea il nome, particolarmente "sanguigni". Staremo a vedere... Ultima nota: sostituendo soltanto uno schedino (ROM) si può ottenere un'altro gioco: la versione arcade di B.C. KID. Però questa storia degli "schedini" comincia a puzzarmi un po'... vuoi vedere che, visti i prezzi attuali delle "schede madri", si sta creando una mentalità tipo quella del Neo Geo? Non sarebbe una cattiva idea, anche per noi utenti, perché l'equazione è semplice: meno costi uguale più videogiochi!

RACIN' FORCE
(KONAMI 1994)









Toh, chi si rivede: era una vita che la Konami non faceva un videogioco di guida! Non chiedetemi di cosa si tratta: vi posso solo presentare la pubblicità "ermetica", cioè senza nemmeno una foto del gioco, e coinvolgervi nella curiosità di sapere come sarà...

UNDER FIRE
(TAITO 1994)

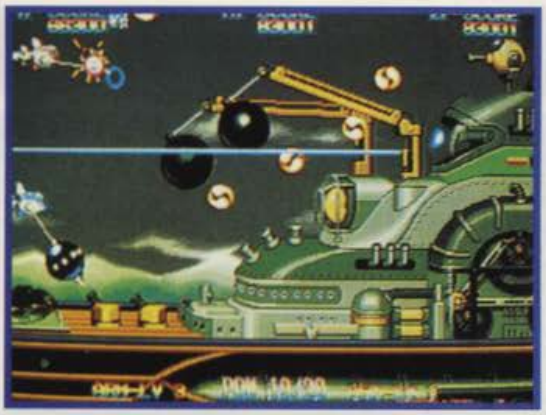


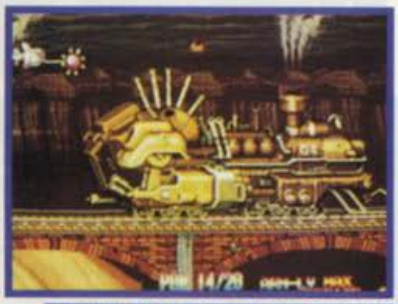
Beh, ragazzi, se siete arrabbiati per le figuracce rimediate dai nostri rappresentati nella 20 Km del biathlon alle olimpiadi invernali potreste cominciare ad allenarvi nel tiro al bersaglio con questo coin-op a due giocatori della Taito. Se riuscirete ad arrivare alla fine senza sbagliare sarete già a metà dell'opera per proporvi come sostituti nella Nazionale azzurra... peccato che l'altra metà sia quella più faticosa: 20 chilometri sugli sci non sono certo uno scherzo!

ECO FIGHTERS

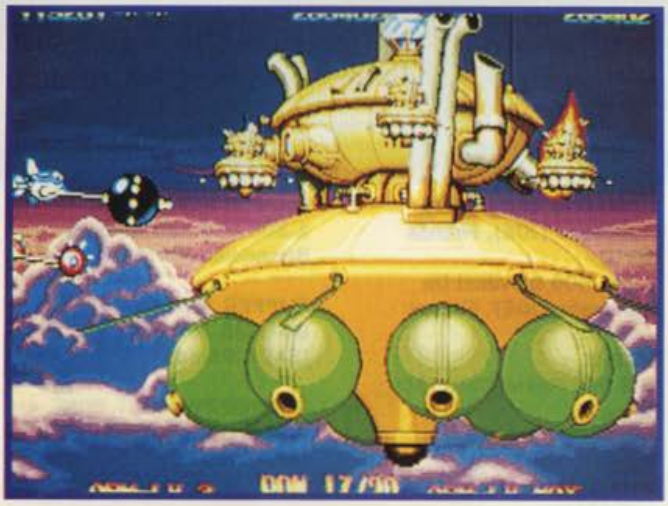
(CAPCOM 1994)

In un futuro molto lontano la razza umana ha oltrepassato i confini dello spazio e ha raggiunto la Galassia Milky Way (qualcosa a che fare con il cioccolato?), iniziando così un'era di prosperità mai vista precedentemente. Ma la Goyolk K. K., la più grossa corporazione spaziale, in nome del progresso sta saccheggiando le riserve naturali di molti pianeti, e ora è arrivata a minacciare l'incantevole Elwood, dove vive la famiglia Moly. Così Ice e Neneh si imbarcano su due astronavi da battaglia e cominciano la loro lotta contro la corporazione. Questa è la trama dell'ultimo videogioco "ecologico" della Capcom, che in sostanza dovrebbe essere uno stupendo sparatutto: non vedo l'ora di provarlo!











WINDJAMMERS

(DATA EAST 1994)

Avete visti quanti giocati già datati 1994? Questo videogioco della Data East è il secondo titolo dedicato al Neo Geo (il primo fu Spin Master) e rappresenta indubbiamente una novità, essendo la simulazione di un gioco che in Italia andava di moda qualche anno fa: il frisby. Se proprio non riuscivate a domare quel disco imbizzarrito, ora potete cercare di rifarvi emulando i campioni americani in questo coin-op!











ARCADE HIGHSCORES

E VAI DI POLEMICA?!

Questo mese la classifica dei record sui coin-op è una delle ultime pagine ad essere consegnate (a proposito: per il numero di aprile ricordatevi che dovete farmi pervenire i vostri record entro il 10 marzo), e proprio oggi è arrivata una lettera di Ottorino Papini... mi fa piacere che questa volta ci sia stata subito una risposta da parte tua, anche se mi dispiace che tu l'abbia presa così male... forse mi sono espresso male io, così che hai scambiato l'ironia per astio, almeno in alcuni passaggi: ti assicuro, ad esempio, che non ho nessuna preclusione contro una persona solo perché vive in un paese. Forse hai frainteso perché ho pubblicato la tua lettera cercando di sintetizzarla, visto che lo spazio a disposizione di questa rubrica non è molto... comunque se ti ho offeso ti chiedo scusa e cercherò di spiegarti meglio il succo della questione: le tue prime due lettere non avevano certo un tono molto affidabile, e ti assicuro che la reazione di chi le ha lette integralmente è stata molto più pesante della mia! Questo perché il mondo è pieno di "sparapalle", tante che anche negli States ci sono stati casi clamorosi di record mondiali fasulli, che hanno portato alla squalifica dei "colpevoli". Inoltre è vero che ho voluto trasformare questa classifica da "parata per i campioni" a momento di confronto e di guida per tutti, ma quando uno pretende di venire considerato un fuoriclasse deve anche essere in grado di dimostrarlo in qualche maniera (anche senza foto). Non puoi pretendere di lanciare il sasso e poi ritirare la mano! Comunque ti do atto, da quello che scrivi in QUEST'ULTIMA lettera, che i tuoi punteggi potrebbero essere veri, per cui aspettiamo tutti tue ulteriori notizie. Comunque ricordo a tutti che anche gli americani non ritenevano veramente valido un record per un "bug" avvenuto (ammesso che fosse avvenuto) una tantum, senza spiegazione e comunque senza la possibilità che si ripeta! Anzi, a dire il vero gli americani erano diventati molto più restrittivi e non consideravano validi i record ottenuti con certi trucchi!
Per il resto, pare proprio che stia per ricominciare un periodo di grandi sfide, con l'inserimento a sorpresa di un folto gruppo di ragazzi che frequenta la sala giochi Divertone di Tivoli (che invitano tutti ad andare a trovarli e sfidarli), che ha mandato una caterva di record, tanto che siamo riusciti a mettere in piedi una pagina della classifica senza l'ausilio di Street Fighter 2 o SF2CE! Per ultimo vi faccio la solita raccomandazione: sala giochi-gettone-record-(foto)-compilate l'apposita scheda (o una sua fotocopia)-mandatela al solito indirizzo:

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

ALPHA MISSION II
2.950.800 Sabino Sinesi (SAB), Roma
2.950.600 Mario Doddi (DOD), Roma

ART OF FIGHTING (ROBERT)
695.320 Sabino Sinesi (SAB), Roma
676.910 Roberto Gianbartolomei, Roma
606.250 Pietro Di Mascio (PET), Roma

ART OF FIGHTING 2 (MISTER BIG)
878.600 Roberto Fraioli (ROB), Roma

DOUBLE DRAGON
999.999 Mario Doddi (DOD), Roma

FATAL FURY 2 (ANDY BOGARD)
1.078.000 Sabino Sinesi (SAB), Roma

FATAL FURY 2 SPECIAL (JUBEI)
1.475.500 Mario Doddi (DOD), Roma
1.250.700 Franco Porcari (FRA), Roma
(MAI SHIRANUI)
1.287.100 Sabino Sinesi (SAB), Roma

MORTAL KOMBAT
25.111.500 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze

NAM 1975
1.100.600 Sabino Sinesi (SAB), Roma

NINJA TURTLES
999 Mario Doddi (DOD), Roma

RAIDEN II
1.019.800 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze

SAMURAI SHODOWN (CHARLOTTE)
1.100.600 Sabino Sinesi (SAB), Roma
815.700 Antonio Cacace (TON), Roma
(GHENAN SHIRANUI)
1.055.160 Antonio Latini (ANT), Roma
(HAOHMARU)
998.300 Sabino Sinesi (SAB), Roma
850.200 Franco Porcari (FRA), Roma
(NAKORURU)
750.500 Pietro Di Mascio (PET), Roma
(WANG FU)
835.700 Franco Porcari (FRA), Roma

SUPER STREET FIGHTER (DEE JAY)
1.191.300 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze
(GUILE)
1.319.900 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze
(KEN)
1.396.000 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze
(RYU)
1.206.600 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze

TETRIS
999.990 Flavio Tiberi (FLA), Roma

THREE COUNT BOUT (DRAGON)
723.500 Sabino Sinesi (SAB), Roma

VENDETTA
999 Mario Doddi (DOD), Roma

WORLD HEROES 2 (DRAGON)
4.760.800 Franco Porcari (FRA), Roma
(HANZOU)
5.160.800 Sabino Sinesi (SAB), Roma
5.040.200 Franco Porcari (FRA), Roma

FLIPPER DRACULA
3.258.618.250 Romolo Serrecchia (ROM), Roma

FLIPPER FISH TALES
1.300.314.320 Romolo Serrecchia (ROM), Roma

FLIPPER JUDGE DREDD
804.833.200 Sabino Sinesi (SAB), Roma

FLIPPER TWILIGHT ZONE
2.278.760.430 Sabino Sinesi (SAB), Roma

ARCADE HIGHSCORES

HO REALIZZATO UN RECORD SUL SEGUENTE COIN-UP:
.....
.....
MARCA .....**ANNO**.....
PUNTEGGIO.....
NOTE .....

I MIEI DATI PERSONALI SONO:
COGNOME.....
NOME.....
SIGLA (TRE LETTERE) .....**ETA'**.....
INDIRIZZO .....
CITTA' .....**PROV** .....
CAP.....**TEL** ...../.....
NOTE .....
.....
.....

PINBALL WIZARD

Bentornati! E bentornata anche alla rubrica più flippata di tutta C+VG.
Pensavate di potercela fare da soli a battere i flipper della nuova generazione? E invece avete subito sbattuto i denti contro una realtà così dura che neanche Claudio Bisio se l'aspettava. Ok, non disperate: siamo qui per aiutarvi. Se avete domande, curiosità, spiegazioni da chiedere su questo o quel flipper, non esitate: sono qui per voi. Chi di voi ha un modem e un computer qualunque, mi trova anche su Fidonet, nell'area GAMES.ITA, e in futuro ne parleremo di più. Per il momento, in attesa delle vostre lettere e dei vostri messaggi, me ne torno a giocare a flipper. Con STAR TREK: THE NEXT GENERATION.
a cura di Federico Croci

STAR TREK THE NEXT GENERATION (WILLIAMS, 1993)

Dal suo lancio nel 1987, la nuova serie di telefilm di Star Trek ha già avuto più di 160 puntate. Le avventure del capitano Picard (anche se personalmente preferisco quelle del capitano James Tibeius Kirk) e dell'astronave Enterprise con il suo carico di varia umanità, stanno per essere celebrate anche da un film che dovrebbe uscire in USA nell'estate di quest'anno. E in Italia? Boh, chi lo sa. Con largo anticipo, come già era accaduto per il flipper di Jurassic Park arrivato in Italia ben prima del film, possiamo però giocare a questa ultima creazione Williams.





Innanzitutto si nota subito che è un "SuperPin" (Pin=abbreviazione di "pinball"=flipper in inglese). Con questa denominazione si intendono i flipper con il piano di gioco più largo del solito. Inoltre, in questo particolare modello, non c'è nemmeno il solito canale di lancio della pallina, sostituito da una mega rampa di lancio sopraelevata, e quindi il piano di gioco è incredibilmente spazioso. Forse anche troppo.
Ancora prima di tirare la pallina veniamo posti davanti al problema di scegliere che cosa ottenere con il lancio. Seguendo le indicazioni sul display, possiamo scegliere ad esempio di iniziare una delle missioni, sette, e del resto completarle tutte è lo scopo del gioco. Le missioni non sono altro che i soliti sottogiochi che da un po' di tempo non mancano in nessun flipper di nessuna marca. A parte il GLADIATORS della Premier/Gottlieb, che a me piace molto e che se volete tratteremo in futuro. Oppure si può abilitare la rampa di destra per un bonus, di solito addirittura una partita gratuita, purché si riesca a salirla con il primo tiro disponibile e senza colpire nient'altro. E altro ancora, come il bloccare una pallina da subito in previsione del multi-ball, che sarebbe il momento in cui ci troveremo un certo numero di palline in gioco contemporaneamente.

Molto bella la scenografia del piano, tra cui diversi oggetti tridimensionali come le astronavi Romulane, un vascello Borg che lancia le palline contro di noi nel multiball, e due lancia-sonde che fungono pure da lancia razzi durante l'offensiva Borg, anche se abbastanza difficili da controllare.
Veramente incredibile il sonoro, e spero che la vostra sala-giochi di fiducia lo tenga a volume alto. Un realismo che non ha niente da invidiare alla perfezione di un CD: grazie al nuovo sistema Williams di compressione dati, il DCS, si ha l'impressione di assistere ad una puntata del telefilm. Se poi ci fossero anche le voci dei doppiatori italiani del telefilm sarebbe ancora meglio, ma questo forse è chiedere troppo... Comunque, per la prima volta, tutti i protagonisti del telefilm (e non solo qualcuno) hanno accettato di buon grado di prestare le loro voci per realizzare il flipper ed alcune frasi particolari, tipo "Jackpot!" che non si sentono spesso nel telefilm... Che siano tutti appassionati di flipper?



Una parola vorrei anche spenderla sul pulsante che permette di continuare la partita, mantenendo inalterato il punteggio e tutto quello che si era riusciti a fare. In pratica, a fine partita, si hanno alcuni secondi per inserire uno o più gettoni (dipende da come il flipper in questione è programmato) e poter avere UNA pallina in più, sia pure con alcune possibilità extra. E' pure possibile investire un credito esistente per ottenere lo stesso risultato; e se continuare costa un gettone mentre un nuovo credito ne costa due, capite da soli che non è poi così conveniente. Comunque, STATE ATTENTI! Valutate con attenzione se vi conviene continuare! E se non volete continuare, aspettate che il timer scenda a zero, oppure potete annullarlo subito premendo i tasti dei flipper. Non voglio fare il Beppe Grillo della situazione, e non stiamo parlando dell'144, ma dovete considerare attentamente i pro e i contro. E' chiaro che se siete a pochi punti dal vincere una partita, e vi manca poco per completare le missioni, allora anche solo per curiosità può essere divertente continuare; ma in tutti gli altri casi è meglio fare una partita ripartendo dall'inizio. Comunque, è possibile continuare non più di tre/quattro volte, quindi non sperate di investire un sacco di soldi per fare comunque il record!

vendocomproscambio

Ammazzete, ahò: nonostante il nome (a proposito, vediamo se indovinate chi l'ha inventato?), il nostro mercatino è decollato a razzo e il postino comincia già a lamentarsi; quello che vedete è solo un assaggio, e abbiamo già chiesto all'editore di fondare una nuova rivista dedicata (...Secondogioco...ndMaurizio). Vi ricordo che potete anche fare una fotocopia della scheda, così non rovinate la rivista. Ricordatevi di indicare nelle note se volete che venga indicato solo l'indirizzo, solo il telefono o entrambi (anche se nel tagliando dove inserire tutti i dati richiesti) e di spedire i vostri annunci a:

CVG - ZIBALDONE LUDICO
VIA GORKI, 69
20092 CINISELLO BALSAMO (MI)

ZIBALDONE LUDICO

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

Testo dell'annuncio.....
.....
.....
.....
.....
Scrivere a .....
Indirizzo .....
Telefono ..... Orari .....
Note .....

CONSOLE

VENDO

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per SNES: Soul Blazer (U.S.A), Parodius, Super Tennis, Prince of Persia e altri ancora. Sono interessato a Dungeon Master. Per informazioni Matteo tel 02/3558741.

VENDO Super Nintendo, presa scart, alimentatore, joypad, adattatore universale e gioco Super Mario a L 200.000. Vendo inoltre i seguenti giochi: Mortal Kombat (L 100.000), Street Fighter (L 100.000), Road Runners (L 80.000). Andrea Spinelli Val Tiberina 126, tel 0735/656574 dalle ore 21:00 alle 23:00.

VENDO PC Engine DUO con modifica colori + 5 CD a L 350.000. Vendo inoltre Super Famicom giapponese + adattatore USA-JAP + 15 giochi a L 800.000 il tutto in perfette condizioni e completo di imballi originali. Per informazioni Teston Graziano tel 0331/947742 dalle ore 15:00 alle 21:00.

VENDO Game Boy + cuffie + cavo per 2 giocatori + 2 giochi (Motocross Maniacs e Tetris) a L 70.000. Vendo inoltre NES + 2 joystick + cavo scart + alimentatore e 2 giochi a L 100.000. Piepaolo Bo, via S. Massimo 12 (TO). Tel 011/883135 o 011/883136 dalle 8:00 alle 20:00.

VENDO/SCAMBIO 30 titoli per Mega Drive e vendo inoltre Sega Game Gear + 3 cartuccie a L 250.000. Per informazioni tel 0376/611119 dalle ore 12.00 alle 20:00 e chiedere di Luca.

VENDO Samurai Shodown per Neo Geo a L 300.000. Zanchini Giovanni tel 0541/933322 ore pasti.

VENDO Game Gear + Master Gear Converter + 2 giochi + alimentatore a L 250.000. Augusto Vagnone, tel 06/86214611 ore serali.

VENDO Nintendo 8 bit completo di cavo antenna, alimentatore, 2 joypad e con 19 stupendi giochi a L 700.000 trattabili. Crippa Andrea, via Nuova Valassina 50 Carate Brianza (MI). Tel 0362/991732 dalle 19 alle 21.

VENDO (solo per Napoli) Neo Geo + 2 joystick a L 450.000. Vendo inoltre Fatal Fury 2 a L 290.000 e World Heroes 2 a L 260.000. Di Leva Carmine, tel 081/5963501 dalle 13:30 alle 16 o dalle 20 alle 22.

VENDO Sega Master System con 3 giochi + gioco in memoria ottenibile con il pad a L 150.000. Vendo inoltre Atari 2600 VCS con 10 cassette a lire 100.000. Giorgi Beggiora, tel 049/9365964 dalle ore 15 alle 16:30.

VENDO i seguenti giochi per Super Nintendo: S. Star Wars L 70.000, Magical Quest L 80.000, Battletoads (U.S.A) L 60.000. Di Leva Carmine, tel 081/5963501 dalle 13:30 alle 16 o dalle 20 alle 22.

VENDO Sega Game Gear con sette giochi tra cui Batman Returns, Sonic 2, Donald Duck ecc... con accessori borsa originale e lente magnifier il tutto a 400.000 trattabili. Roberto, tel 02/93571178 ore serali.

VENDO la cartuccia "John Madden '94" al modico prezzo di 90.000. Versione Megadrive. Riccardo Cairo, tel 0184/292271 ore pasti.

VENDO Neo Geo più due joystick più cavi più gioco Magician Lord a 450.000. Umberto Raffo, tel 0585/250669 pomeriggio e sera.

VENDO cartucce Snes, Super Famicon, Megadrive, vasto assortimento. Niky Dedato. tel 080/5541701 dopo le 21.

VENDO Nintendo 8 bit, 2 joypad e 17 cartuccie tra le quali Super Mario Bros 1, 2, 3, Double Dragon 2 e Batman il tutto a L 400.000. Per informazioni tel 0864/840680 ore pasti e chiedere di Emanuele.

VENDO Game Boy + Handy Boy + 9 cassette e trasformatore a L 450.000 oppure scambio con un'altra console. Colombo Andrea, tel 0331/568310 dopo le 21.

VENDO cartuccia americana di Street Fighter 2 (L 80.000) e cartuccia giapponese di Super Formation Soccer 2 (L 70.000). Ascione Rosario, tel 081/8827653. Ore serali.

VENDO Street Fighter 2 Special Champion Edition per Mega Drive a L 80.000. Telefonatemi: spedizioni ovunque! Per informazioni Claudio Simoni tel 051/330770 ore pasti.

VENDO per Game Boy F1 Race e Track & Field a L 40.000 l'uno oppure entrambi a L 70.000. Max serietà. Rinaldi Marco, tel 0342/803337 dalle ore 14 alle 16.

COMPRO

CERCO giochi per Super Nintendo di qualsiasi tipo, dagli sport agli arcade purché a prezzi modici. Cerco inoltre Converter per Super Nintendo. Annuncio sempre valido. Barri Daniele, tel 0342/681137

COMPRO cartuccie per Master System. Nicola Pagano, tel 0884/7058331 dalle ore 14 alle 18.

COMPRO cartucce per Neo Geo, Super Nes, Mega Drive, Mega CD. Max serietà. Grossi Nicola, tel 0883/613562 ore pasti.

SCAMBIO

SCAMBIO Super RC Pro Em per Game Boy con un altro gioco. Enrico Tiraboschi, tel 0431/621128 dalle ore 13 alle ore 20:30.

SCAMBIO giochi per Super Nintendo (meglio se italiani). A disposizione numerosi titoli. Michele De Sario, tel 080/6953552.

SCAMBIO vari titoli per Mega Drive e Mega CD. Luca Antonelli, tel 0534/91507 dalle ore 19 alle 21:30.

SCAMBIO Super Nintendo + joypad + Final Fight 2, nuovissimo con PC Engine DUO con o senza giochi. Valerio Puccianti, tel 06/52358550 dalle 19:30 in poi.

COMPUTER

VENDO

VENDO Amiga 500 + espansione + mouse + 3 joystick + tappetino mouse + 121 giochi + manuale in italiano il tutto a sole 320.000 lire trattabili. tel 0871/346265 dalle 15:00 alle 17:00.

VENDO Amiga 500 plus, 1mb completo di monitor 14" a colori, mouse, 100 giochi e joystick a lire 600.000 trattabili. Nicola Borzani, tel 0321/625123 dalle 13:00 alle 16:00 e dopo le 19:00.

VENDO Amiga 500 Plus con 1 Mega di Ram + copritastiera + S.O. 1.3, 2.0 + 1 joystick a L 250.000. Augusto Vagnone tel 06/86214611 ore serali.

VENDO Amiga 500 + Esp. 1 Mega + Drive esterno + vari giochi originali + centinaia di riviste a L 650.000 (possibilmente zona Roma). Maurizio Maccariello, tel 06/91011998 dalle ore 13:30 alle 16: 30 e dalle 20 alle 22.

ALTRO

VENDO

VENDO rivista Game Power, annata '92 (numero 1 compreso) a L 60.000. Di Leva Carmine, tel 081/5963501 dalle ore 13:30 alle 16 o dalle 20 alle 22.

VENDO CD-I Philips compreso nove laser disk a 900.000. Christian Martini, tel 0541/691348 ore pasti.

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



COMPUTER + VIDEOGIOCHI
CVG

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÁ



di MASSIMO TORRIANI

EHI!! FACCIA DI PULCINELLA, E' FINITO IL CARNEVALE! TOGLITI QUELLO STUPIDO COSTUME E SMETTILA DI SCHERZARE... E' ARRIVATO IL MOMENTO DELLE COSE SERIE. IL TEMPO TI SCORRE TRA LE DITA, ORA CHE SEI UN VAMPIRO, PER CUI DATTI DA FARE E PROCURATI LA TUA DOSE DI SANGUE GIORNALIERO!

"...Dall'alto della Sears Tower potevo vedere lo squallido incedere dei passanti che, ignari della mia presenza, consumavano le loro inutili esistenze nel vano tentativo di accumulare fortune, sperando così di dare un significato a milioni di azioni inutili perpetuate quotidianamente all'insegna del nuovo DIO: il denaro. La felicità per questi umili mortali è nell'accumulare pochi dollari, non consapevoli della grandiosità di una vita spesa al raggiungimento del "Goiconda", lo stato perfetto di equilibrio tra scrupoli e impulsi divergenti. Il Nirvana tanto agognato dagli esseri umani non è che una visione imperfetta di questa ambita situazione. Per noi pochi esseri immortali questo è il vero significato delle nostre esistenze, combattute quotidianamente, tra la feroce sete di sangue umano, che consente la nostra sopravvivenza, e la consapevolezza della crudeltà delle nostre azioni. "Sarai un essere superiore" mi dissero, ma nessuno mi aveva avvertito che avrei dovuto rinunciare a casa, famiglia e amici per inseguire questo sogno. Ed ora mi ritrovo qui, solo, solo a ricordare con una nota di tristezza questa umanità ormai persa e che difficilmente potrò riconquistare. Io grande, io perfetto discendente di quell'unico traditore della razza umana, conosciuto con il nome di Caino. Io, così grande, eppure così solo! In questa notte di tempesta porrò fine a questa mia triste esistenza, perché non esiste più un futuro per me se non il freddo abbraccio della tanto agognata morte..."
Tratto da: "Plasmon, cose buone dal mondo" scritto da Max Mozzarella dopo essere stato raccolto col cucchiaino in seguito al suo mitico volo dal venticinquesimo piano.

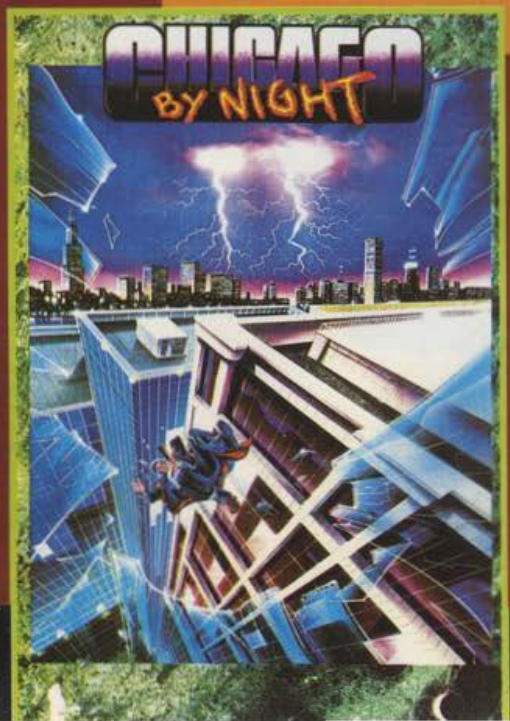
CHICAGO BY NIGHT

Modulo di espansione per il gioco di ruolo VAMPIRI.

Edito in Italia da: I GIOCHI DEI GRANDI e DAS PRODUCTION.

Secondo modulo di espansione per questo splendido gioco di ruolo che continua a sorprenderci grazie alla maestria con cui gli autori sanno orchestrare situazioni monotematiche, enfatizzando gli aspetti più evidenti dei singoli clan costruendo una storia articolatissima, ricca di dettagli e situazioni rocambolesche. In una città divisa tra lotte intestine, i fratelli di sangue combattono per la supremazia, mentre gli ignari mortali subiscono le ire funeste di questi esseri demoniaci. Intrighi, morte e violenza farciscono le pagine di questo modulo che in maniera esauriente vi narrerà i risvolti più oscuri di questa città sull'orlo del caos: CHICAGO.

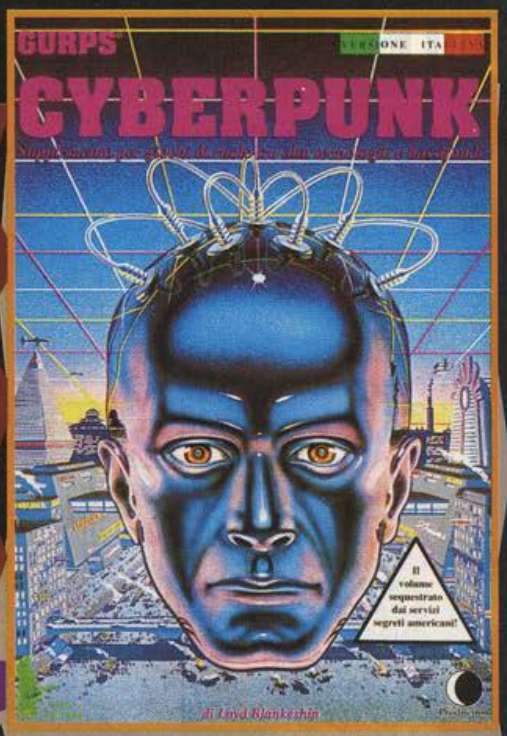
PENSAVATE CHE VIVERE SULL'ORLO DEL PRECIPIZIO FOSSE COSI' DIFFICILE? PROVATE ALLORA A PROIETTARVI IN UNA REALTA' VIRTUALE GRAZIE AL VOSTRO CYBERDECK, E VEDRETE! PROGRAMMI KILLER SOFISTICATISSIMI VI ATTENDONO PER SUCCHIARVI L'ANIMA! ALTRO CHE I VAMPIRI!!



"...Ero pronto per la mia solita incursione nella rete, pronto ad affrontare i pericoli virtuali! Avevo preparato da mesi il mio nuovo cyberdeck, equipaggiato con gli ultimi programmi di difesa e la mia ultima creazione: il "succhiadati"! Potevo contare sulle alte performance del mio computer per superare le difese convenzionali, e di qualche piccola "contromossa" per le inevitabili sgradite sorprese che avrei potuto incontrare. Fiducioso della riuscita agganciai gli spinotti neuronali nei jack innestati nel mio collo...la proiezione ebbe inizio!!! L'immagine che si parò innanzi a me rappresentava il fitto groviglio di informazioni in transito, raffigurate in questo mondo artificiale come pulsanti strisce luminose che attraversavano la matrice dello spazio circostante. Osservai compiaciuto la mia icona raffigurante un samurai. Le spade che pendevano ai miei fianchi altro non erano che i programmi tanto difficil-

mente carpiti dalle banche dati delle megacorporazioni. Dopo un attimo di esitazione, valutando tra le varie possibilità decisi di sfruttare il solito flusso dati per raggiungere la banca dati che dovevo saccheggiare. Pur non essendo così veloce, questo flusso mi consentiva di muovermi in maniera indisturbata fino alla mia meta, confuso tra altri operatori di programma. Una moltitudine variopinta si accalcava all'entrata principale dove due programmi "guardia" verificavano le password di accesso al sistema. Sogghignando tra me e me mi allontanai per ispezionare il perimetro e cercare un posto appartato dove poter infrangere le mura elettroniche della fortezza. Dopo aver superato alcuni ingressi secondari, finalmente si parò innanzi a me un portone rinforzato incustodito. Probabilmente questo accesso era stato ritenuto troppo resistente per una azione di sfondamento. Orgoglioso del mio equipaggiamento, sfoderai la mia spada al plasma per aprirmi un varco. Pochi colpi ben assestati e il portone si arrese alla potenza della mia lama. Prima che qualsiasi guardia potesse intercettarmi liberai il mio "succhiadati" per il suo sporco lavoro: rubare i progetti relativi al nuovo missile interstellare. Immediatamente un'ombra scura prese forma al mio fianco; la sua icona, appositamente studiata per incutere terrore, rappresentava un vampiro. Sfruttando una velocità doppia rispetto ai consueti programmi e grazie alle sue inconsuete capacità camaleontiche, l'intruso superò agevolmente l'esigua linea di difesa, raggiungendo una periferica dell'unità centrale. Dopo pochi cicli il suo compito era terminato. Con un moto di orgoglio mi allontanai con passo rapido e deciso verso un'intersezione di rete che poteva riportarmi indietro. Alle mie spalle l'ombra seminava terrore e morte tra le guardie accorse. Nulla e nessuno poteva fermarci. Un altro colpo a segno!!"

Tratto da "L'attimo fuggente" scritto da Max Haker prima di essere lobotomizzato durante un'incursione nella rete.



CYBERPUNK

Modulo di espansione per il gioco di ruolo GURPS

Edito in Italia da I GIOCHI DEI GRANDI e DAS PRODUCTION

Cosa ve ne pare? Tosto vero?! Ebbene sì, ora potrete calarvi anche nell'universo cyberpunk grazie all'ottimo sistema GURPS! Sfogliando questa espansione, dove nulla è lasciato al caso e tutto è trattato in maniera scientifica, avrete l'impressione di calarvi in un mondo reale; a causa di ciò, questo modulo è stato al centro di un episodio curioso. Dopo pochi mesi dalla pubblicazione, uno zelante rappresentate dei servizi segreti, entrato in possesso di questo prodotto lo fece sequestrare, giudicando le tematiche

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

DaS Production
Via Giusti 15 a/b
50121 Firenze

DAS Production

SUCCUBUS CLUB



Il luogo di ritrovo preferito dai vampiri di Chicago! Completano il volume sei splendide avventure.

GURPS Space

Il miglior supplemento fantascientifico per gioco di ruolo mai realizzato. Completo di tutto il necessario per creare campagne spaziali.



I Giochi dei Grandi

Importazione, distribuzione e vendita per corrispondenza di Roleplaying, Boardgame, Miniature, Accessori, Dadi e Riviste

Prenotate il nuovo, gigantesco catalogo '93/'94

N.B. non vendiamo giochi per computer

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



I Giochi dei Grandi

trattate troppo simili alla realtà di alcuni progetti militari segreti, per essere frutto solo della fantasia!
Chiaramente il caso ha avuto ripercussioni molto positive nella vendita di CYBERPUNK! Quindi non fatevelo assolutamente sfuggire! Al prezzo di un'espansione vi comprerete un pezzo di storia!

COME? SIETE STANCHI DI PAGARE BOLLETTE DELLA LUCE GALATTICHE?! VOLETE TORNARE ALLA NATURA E ALLE COSE SEMPLICI?! BENE! PERCHE' MEDITANDO SUI VERI MISTERI DELLA VITA POTRETE SCOPRIRE L'ESSENZA MAGICA CHE CI CIRCONDA. ENERGIA PULITA SENZA CONTROINDICAZIONI... O QUASI.

MAGIC

Espansione per il gioco di ruolo GURPS

Edito in Italia da I GIOCHI DEI GRANDI e DAS PRODUCTION

Modulo interamente dedicato alla magia, Magic si propone a un pubblico di appassionati estremamente esigenti alla ricerca di precise indicazioni su tutte le pratiche stregonesche in auge nelle ambientazioni fantasy. Suddivisi nelle varie classi di appartenenza i singoli incantesimi vengono analizzati nei minimi dettagli: durata dell'incantesimo, requisiti necessari e così via. Per chi non si accontentasse, inoltre, è stata inserita una sezione interamente dedicata all'autogenerazione degli incantesimi e alle pratiche di gruppo!

Nell'appendice non vengono neppure trascurati personaggi e creature magiche in grado di dar corpo ad una campagna interamente dedicata all'aspetto mistico! Se avete amato il modulo fantasy non potrete fare a meno di questo interessantissimo supplemento.

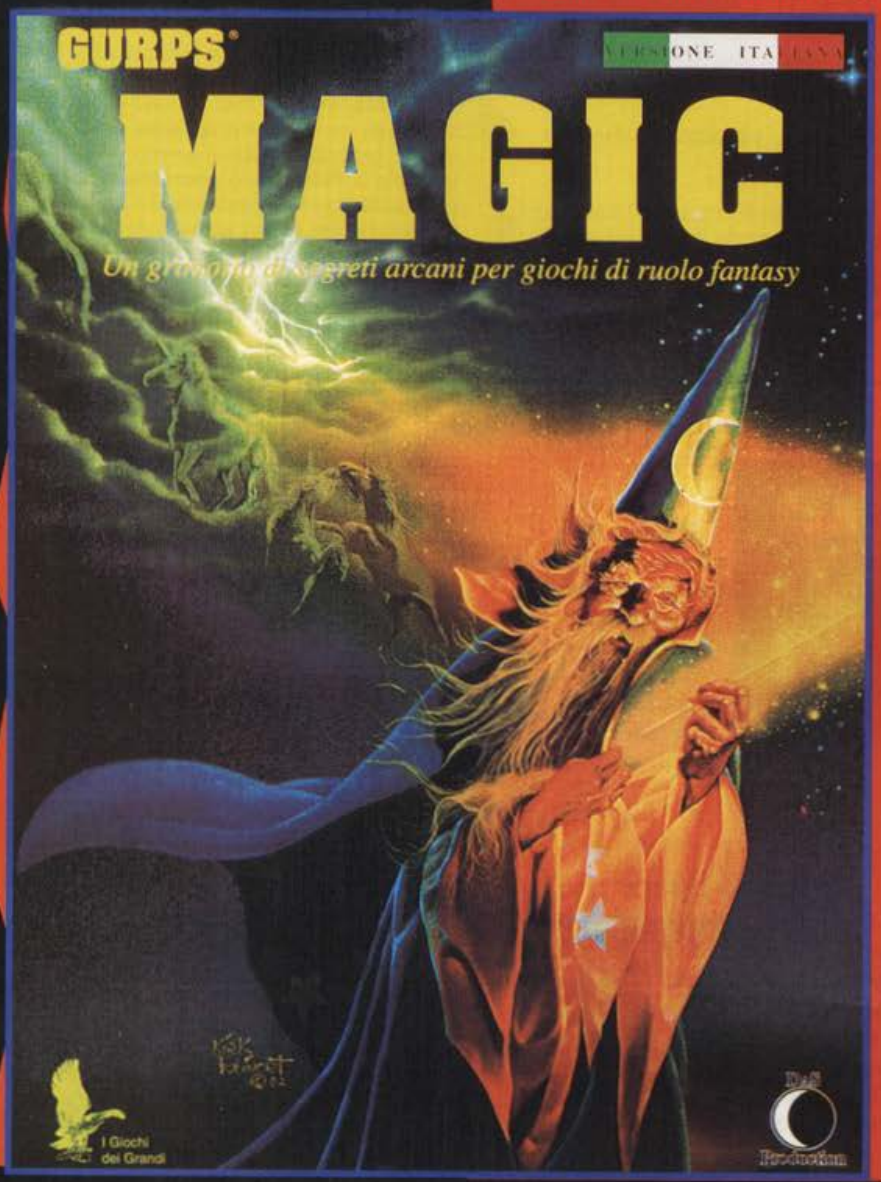
E DELLA SERIE ENERGIA PULITA... CHE DIRE DI UNA SPADA IN GRADO DI SUCCHIARVI L'ANIMA?! CERTO DOVRETE POI SBARAZZARVI DEI RESTI MORTALI, MA L'OPERAZIONE E' DI SICURO SUCCESSO!

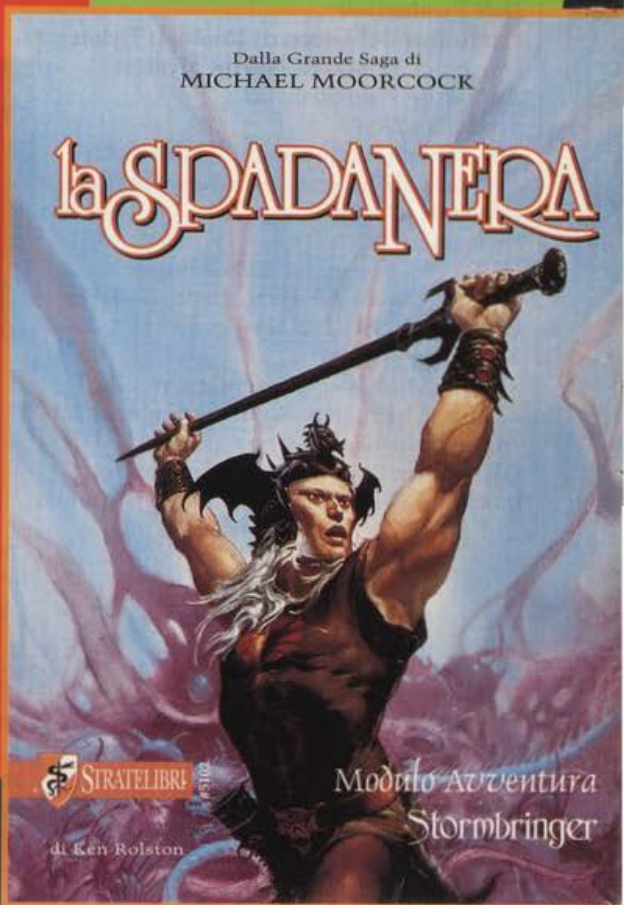
LA SPADA NERA

Modulo di espansione per il gioco di ruolo Stormbringer

Edito in Italia dalla Stratelibri

Con "La spada nera", parte conclusiva dell'avventura "Il ladro d'anime", potrete finalmente concludere la vostra ricerca dell'assassino del padre di Freyda. Visiterete Ilmiora e Vilmir affrontando mille pericoli, in una escalation di colpi di scena senza fine. Elric nel suo continuo peregrinare semina distruzione e morte, ma protetto dalla sua inseparabile spada, ed in virtù dei privilegi riservati al vero erede di Melniboné sembra inarrestabile.





Riusciranno i nostri eroi a convincere Freyda a desistere da questo proposito suicida?! A voi l'ardua sentenza!!

CHI DI SPADA FERISCE DI SPADA PERISCE... ANCHE SE QUESTA VOLTA PARLIAMO DI SPADE LASER!

SCHERMO DEL GAME MASTER

Supplemento al gioco di ruolo Guerre Stellari

Edito in Italia da Stratelibri.

Modulo imperdibile per gli appassionati di Guerre Stellari: oltre a otto facciate cartonate di tabelle relative alle statistiche utilizzate, in questo sistema di gioco è compreso un esauriente volumetto dedicato allo sviluppo delle avventure basate su questo ottimo serial cinematografico. Ogni possibile

E DELLA SERIE CHI PIU' NE HA PIU' NE METTA, ECCO PER VOI...



ambientazione viene ampiamente trattata con suggerimenti e varianti per costruire campagne sempre varie e entusiasmanti.

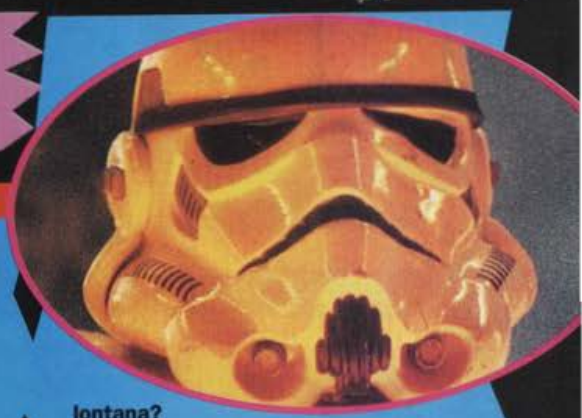
IL CIMITERO DI ALDERAAN

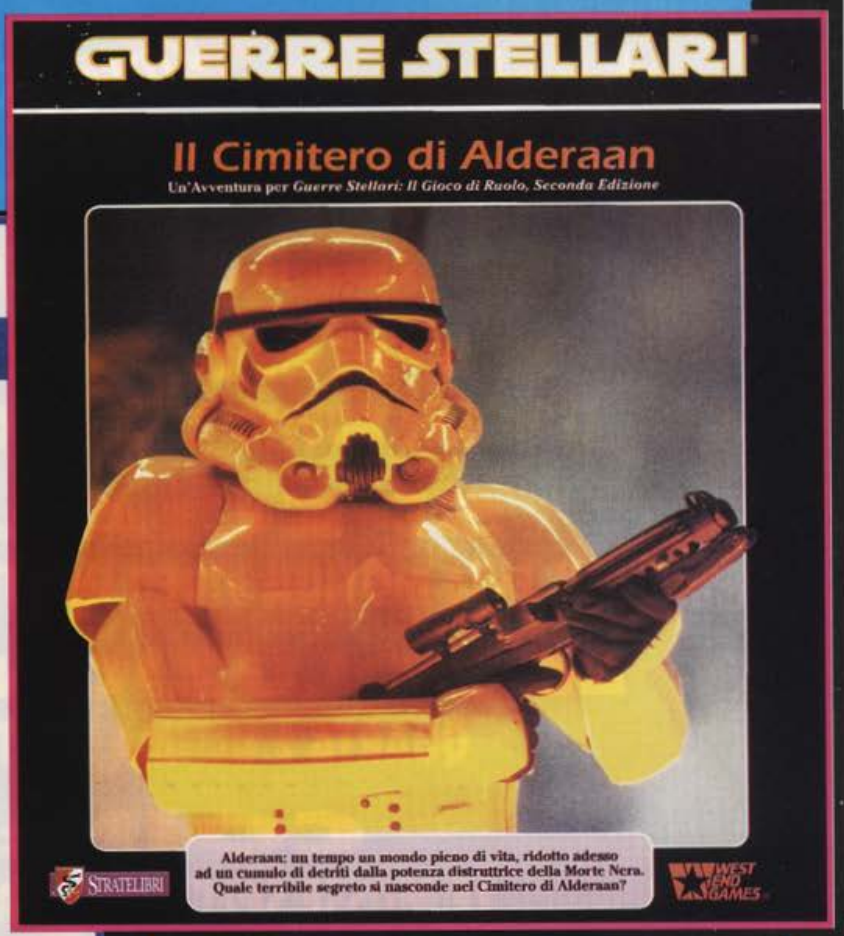
Modulo di avventura per il gioco di ruolo Guerre Stellari

Edito in Italia da Stratelibri

Prima espansione dedicata alle avventure nel classico mondo creato dalla fantasia di George Lucas, "Il cimitero di Alderaan" vi darà modo di esplorare le rovine del pianeta adottivo della principessa Leila. Nelle taverne della galassia si narrano leggende di navi scomparse e di antichi manufatti Jedi; i nostri eroi avranno il coraggio di esplorare la catena di asteroidi e raccogliere un'eredità lontana?

Completo di splendidi intermezzi cinematografici atti a ricreare il clima idoneo per lo svolgimento di una indimenticabile partita, "Il cimitero di Alderaan" sarà in grado di regalarvi ore di divertimento garantito.





Si ringrazia vivamente I GIOCHI DEI GRANDI, PERGIOCO e STRATELIBRI per il materiale messoci cortesemente a disposizione.

NEXT MONTH...

Per questo mese ci è andata bene, per cui forse ci converrebbe smetterla lì, incassare il gruzzolo e ritirarci in buon ordine...



... ma a noi piace giocare d'azzardo, per cui rilanciamo e vi proponiamo la seguente "lista della spesa":

KICK OFF 3
DALLA ANCO IL CALCIO ANCORA PIU' DEFINITIVO?

SPECIALE FIERA
LE ULTIME NOVITA' DEI COIN-OP DALL'ATEI DI LONDRA

SPECIALE CD-I
IL FULL MOTION VIDEO IN TUTTO IL SUO SPLENDORE!

LE SOLUZIONI GLOBALI
QUARTA E ULTIMA PARTE DI LEMMINGS 2

COIN:-OP
LE MOSSE SPECIALI DI FATAL FURY SPECIAL!

ESCLUSIVO
LE SCHEDE DEI REDATTORI DI CVG, CON I LORO VIZI SEGRETI...

... TUTTO QUESTO, FORSE, MA FORSE... E MOLTO DI PIU', SUL PROSSIMO NUMERO DI CVG, IN EDICOLA TRA UN MESE, MA CHE DICO UN MESE... UNA SETTIMANA, MA CHE DICO UNA SETTIMANA... CORRETE CHE E' GIA' ARRIVATO IN EDICOLA... E CHI LO PERDE E' UN CARCARODONTE!!!!

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

Game Gear + Sonic	L. 219.000
Game Gear + 4 Games	L. 239.000
Game Gear + Sonic 3	L. 229.000
Carica Batterie	L. 90.000
TV Torner	L. 179.000

Addams Family	L. 79.000
Alien 3	L. 59.000
Alien Syndrome	L. 59.000
Ariel	L. 59.000
Bare Knukle	L. 65.000
Bare Knukle 2	L. 79.000
Batman Returns	L. 59.000
Castle of Illusion	L. 59.000
Chakan	L. 65.000
Chuch Rock	L. 59.000
Cliffhanger	L. 79.000
Cool Spot	L. 79.000
Desert Strike	L. 79.000
Donald Duck 2	L. 79.000
Fantasy Zone	L. 49.000
Fantastic Dizzy	L. 79.000
Formula One	L. 79.000
Global Gladiator	L. 49.000
Jungle Book	L. 75.000
Jurassic Park	L. 59.000
Hook	L. 79.000
Last Action Hero	L. 79.000
Lemmings	L. 69.000
Mickey Mouse 2	L. 69.000
Monaco GP	L. 59.000
Monaco GP 2	L. 69.000
Mortal Kombat	L. 69.000
Ninja Gaiden	L. 69.000
Out Run	L. 59.000
Parodius 2	L. 65.000
Prince of Persia	L. 59.000
Road Runner	L. 79.000
Robocop 3	L. 79.000
Robocop VS Terminator	L. 75.000
Sensible Soccer	L. 75.000
Shinobi 2	L. 69.000
Sonic	L. 59.000
Sonic 2	L. 49.000
Sonic 3	L. 79.000
Solitarie Poker	L. 49.000
Spider Man	L. 64.000
Super off Road	L. 59.000
Terminator	L. 59.000
Ultimate Soccer	L. 79.000
Wimbledon	L. 49.000

Game Boy	L. 99.000
Game Boy + Tetris	L. 149.000

Addams Family 2	L. 49.000
Adventure Island	L. 45.000
Alien 3	L. 49.000
Batman 2	L. 49.000
Batman Animated Series	L. 79.000
Battle Toads	L. 49.000
Blues Brothers	L. 59.000
Chopfliter 2	L. 39.000
Cliffhanger	L. 79.000
Daffy Duck	L. 79.000
Double Dragon 2	L. 49.000
Double Dragon 3	L. 59.000
Dr. Franken	L. 45.000
Duck Tales	L. 49.000
Empire Strike Back	L. 59.000
Ferrari	L. 39.000
Flinstones	L. 59.000
Hook	L. 49.000
Jordan VS Bird	L. 39.000
Jurassic Park	L. 59.000
Kick Off	L. 39.000
Kid Dracula	L. 49.000
Little Mermaid	L. 39.000
Looney Zoonet	L. 49.000
Mario Land	L. 49.000
Mario Land 2	L. 62.000
Megaman 3	L. 59.000
Mickey's Chase	L. 49.000
Mortal Kombat	L. 65.000
Out to Lunch	L. 69.000
Pacman	L. 39.000
Prince of Persia	L. 49.000
Robocop 2	L. 49.000
Snox Brothers	L. 49.000
Spiderman 2	L. 39.000
Spiderman 3	L. 49.000
Spiderman e x Men	L. 69.000
Star Wars	L. 49.000
Tennis	L. 39.000
Tiny Toons Adventure	L. 59.000
Tip Off	L. 39.000
Top Gun 2	L. 49.000
Turtles 2	L. 59.000
World Cup	L. 49.000
Zelda	L. 69.000

INCREDIBILE OFFERTA GIOCHI NEO GEO

Neo Geo	L. Tel.
Andro Dunos	L. 149.000
Art of Fighting	L. 229.000
Art of Fighting 2	L. Tel.
Baseball Zozo	L. 139.000
Blue Jorney	L. 99.000
Ciber Lip	L. 79.000
Crossed Sword	L. 149.000
Eight Man	L. 119.000
Fatal Fury	L. 109.000
Fatal Fury 2	L. 199.000
Fatal Fury Special	L. 449.000
Football Frenzy	L. 239.000
Ghost Pilot	L. 99.000
King of Monster	L. 139.000
King of Monster 2	L. 239.000
Last Resort	L. 259.000
League Bowling	L. 69.000
Magician Lord	L. 99.000
Mutation Nation	L. 149.000
Ninja Combat	L. 109.000
Ninja Commando	L. 109.000
Riding Hero	L. 99.000
Robo Army	L. 139.000
Samurai Brawl	L. 449.000
Soccer Brawl	L. 109.000
Top Player Golf	L. 99.000
Trash Rally	L. 139.000
3 Count Bout	L. 179.000
World Heroes 2	L. 259.000

3 DO NEI FORMATI NTSC/PAL/RB PREZZO ECCEZIONALE

Battle Chess	L. 129.000
Dragons's Lair	L. 139.000
Lemmings	L. 129.000
Mad Dog Mac Cree	L. 139.000
Night Trap	L. 139.000
Out of this World	L. 139.000
Sewer Shark	L. 129.000
Stellar 7	L. 139.000
Super Wing Commander	L. 139.000
Totale Eclipse	L. 139.000

JAGUAR DISPONIBILE CON TUTTI I GAMES

PER I TUOI ORDINI TELEFONA AL 0573/903277

SERVIZIO SUPER VELOCE CON CORRIERI ESPRESSI SU TUA RICHIESTA

TELEFONA PER I TITOLI E LE NOVITÀ NON IN LISTINO

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

I NOMI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI

SONY IMAGESOFT

AL CONFRONTO GLI ALTRI SONO GIOCHI DA DILETTANTI

Sensible continua ad essere la migliore simulazione di calcio che tu possa contrastare.

Vuoi un libero? Ecco fatto.
Vuoi due ali? Ecco fatto. Per due volte.
Vuoi dei difensori? Ecco fatto. vecchia car...
Vuoi i Rossoneri contro l'AC?* Ecco fatto.
Vuoi il Bar Sport contro I 12 Uomini imbestialiti? Un po' strano, ma... ecco fatto.

Puoi far giocare fino a 64 persone ed hai 100 vere squadre tra cui scegliere.
Oppure potrai personalizzare le tue squadre nella tua competizione personalizzata*.

Tutto questo con una giocabilità da Serie A e un tocco finale di palla alta Baggioslan.

Puoi segnare dei goal spettacolari nell'assolato San Siro
o fare una scivolata d'attacco sotto l'acqua di Venezia.

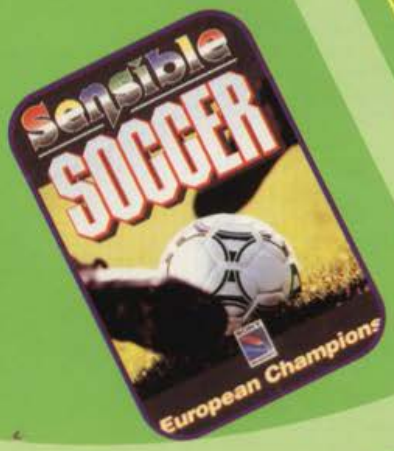
Puoi andare ad esultare davanti ai tifosi di casa oppure
dartela a gambe dopo il secondo cartellino giallo fuori casa.

Puoi fare quello che ti pare, ma non lasciarti scappare

SENSIBLE SOCCER

NON HA UN SOSTITUTO.

*Solo per Mega Drive.



sensible