SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE /50
(TAXE PERCUE) TASSA RISCOSSA MILANO CMP ROSERIO
L. 5.000 (Frs.5,00)
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
N. 37 - MAGGIO 1994

IN REGALO UN DOPPIO ALBO DELLE MITIKEN STURMTRUPPEN

COMPUTER + CVG VIDEOGIOCHI

SPRING 94 ECTS

da Londra il 1° reportage

- RISE OF THE ROBOTS
- ULTIMA VIII
- LIBERATION
- THE HORDE
- DAYTONA
- JOHN MADDEN FOOTBALL
- LEGACY OF SORASIL
- DISPOSABLE HERO
- RABBIT RAMPAGE
- MEGA TURRICAN
- VIRTUA RACING
- BUSTER FIGHT
- SONIC DRIFT
- MICROCOSM
- PERIHELION

BARE KNUCLE III
IL MEGA DRIVE TORNA A "PICCHIARE DURO"

FATAL FURY 2
VIA LIBERA ANCHE SU PC ENGINE

UNIVERSE
AMIGA ALLA RISCOSSA

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

Qualificati subito e stupiscili tutti

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

Ecco
la tua grande occasione

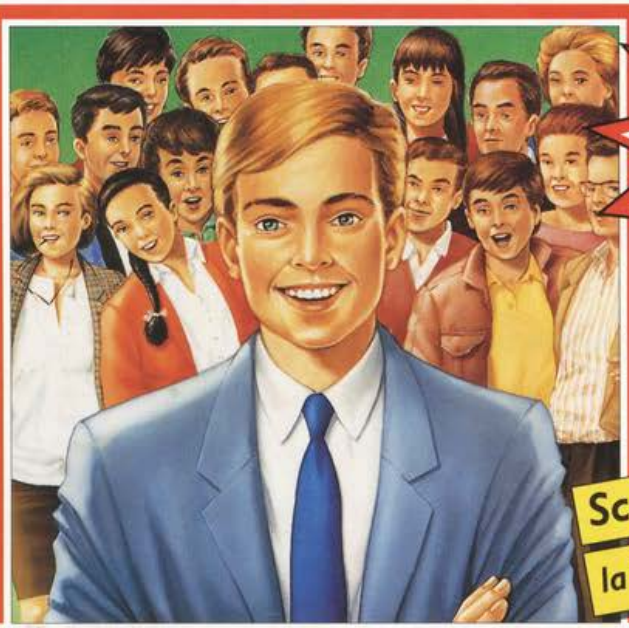
Impara subito, con il metodo più facile, comodo e collaudato, una professione altamente qualificata. Con Scuola Radio Elettra puoi acquisire in breve tempo una seria preparazione specifica studiando direttamente a casa tua.

Metti
subito in pratica quello che impari!

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

La tua
preparazione per molte aziende è un'importante referenza

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



GRATIS: una ricca documentazione



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.

Dotci Advertising

IMPIANTISTICA

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

FORMAZIONE ARTISTICA

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

ARTI APPLICATE

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

INFORMATICA E COMPUTER

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

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

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

AMBIENTE *NUOVO CORSO*

- TECNICO DELL'ECOLOGIA E DELL'AMBIENTE

FORMAZIONE AZIENDALE

- LINGUA INGLESE
- SEGRETARIA D'AZIENDA

CORSI SCOLASTICI

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

ELETTRONICA

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

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

CVN03

Scuola Radio Elettra

VIA STELLONE 5, 10126 TORINO

FARE PER SAPERE

PRESA D'ATTO MINISTERO PUBBLICA ISTRUZIONE N.1391

QUEEN COMPUTER

Software & games

"Emozioni Virtuali"

SPEDIZIONI IN 24 ORE CON CORRIERE TRACO TNT

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

SUPER NINTENDO

ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL	145.000 u
ACTOMIC BOY	204.000
ACTRAISER 2	114.000 u
ADDAMS FAMILY 2	70.000 e
AERO THE ACROBAT	119.000 u
AGURI SUZUKI F1 CHALLENGE	118.000 e
ALADDIN	141.000 e
ALIEN 3	75.000 e
ART OF FIGHTING	143.000
ASTERIX	118.000 e
ASTRAL BOUT 2	190.000
BARBIE	128.000 u
BARTS NIGHTMARE	140.000 e
BASTARD	164.000 u
BATTLE BLAZE	110.000 u
BATTLE CAR	123.000 u
BATTLE MASTER	193.000 u
BATTLE SHIP	122.000 u
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	99.900 u
BEST OF THE BEST	121.000 e
BIOMETAL	145.000 e
BLAZING SKIES	108.000 e
BOB	109.900 u
BOXING LEGENDS OF THE RING	123.000 u
BRETT HULL HOCKEY	138.000 u
BUBSY	79.900 u
BUGS BUNNY	135.000 u
CAPTAN AMERICA VS. AVENGERS	89.000 u
CHAMPIONSHIP POOL	113.000 u
CHOPLIFTER 3	102.000 u
CHUCK ROCK	114.000 e
CLAY FIGHTER	149.900 u
COMBAT TETRIS	149.900 j
COMBATRIBES	97.000 u
CONTRA III	99.900 u
COOL SPOT	91.000 u
CRAZY SPORTS	116.000 u
CYBER SPIN	105.000 u
CYBERNATOR	99.900 u
DAFFY DUCK	119.000 u
DEAD DANCE - RUSHING BEAT 3	72.000 u
DENNIS	121.000 u
DESERT FIGHTER	198.000 j
DESERT STRIKE	107.000 u
DIG & SPIKE SUPER VOLLEYBALL	123.000 u
DR FRANKEN	121.000 e
DRACULA	117.000 e
DRAGON'S LAIR	80.000 u
EMPIRE STRIKE BACK	138.000 u
F ZERO	99.000 e
F1 POLE POSITION	138.000 u
FANTASY STORY (WRESTLING)	178.000 j
FATAL FURY 2	184.000 j
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	TEL
FINAL FIGHT 2	79.900 e
FINAL SET TENNIS	128.000 j
FINAL STRETCH - AUTOMOBILISMO	139.900 j
FLASHBACK	125.000 e
GENGIS KHAN 2	136.000 u
GOAL (KICK OFF III)	107.000 e
GOEMON 2	165.000 j
GOOF TROOPS	99.900 e
GP 1 MOTOMONDIALE	124.000 u
GREAT WALDO SEARCH	76.000 u
GUNDAM F - 91	59.900
HAT TRICK HERO	59.900
HIT THE ICE	120.000 u
HOOK	84.000 u
IKARI WARRIOR	140.000 u
INSPECTOR GADGET	128.000 u
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	64.000 j
JAMES POND II - ROBOCOD	111.000 u
JIMMY CONNORS TENNIS	89.900 e
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	79.900 e
JOHN MADDEN 94	124.000 u
JURASSIC PARK	179.900 e
KENDO RAGE	79.900 u
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	120.000 u
LAST ACTION HERO	113.000 e
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	99.900 u
LESTER THE UNLIKELY	136.000 u
LETHAL ENFORCEMENT + PISTOLA LASER	184.000 u
LETHAL WEAPON	89.900 e
LOST DIMENSION 3D (CON OCCHIALI 3D)	129.000 u
LUFIA & THE FORTRES OF DOOM	138.000 u
MAGIC JOHNSON SLAM BASKET	154.000 u
MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE	98.000 u
MARIO IS MISSING	125.000 u
MECH WARRIOR	69.900 e
METAL MARINE	157.000 u
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	139.900
MORTAL KOMBAT	119.900 e
MR NUTZ	143.000 e
NBA JAM	139.000 e
NBA SHOWDOWN	117.000 u
NHLPA 94 HOCKEY	121.000 u
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	143.000 e
NINJA TURTLES 4	126.000 u
NOBUNAGAS AMBITION	118.000 u
OPERATION LOGIC BOMB	85.000 u
PALADIN QUEST	120.000 u
PHALANX	114.000 u
PINK PANTHER	114.000 u
PLAY ACTION FOOTBALL	97.000 u
PLOCK	99.900 u
POCKY AND ROCKY	119.900 u
POP'N - TWINBEE 2	171.000 u
POWER MOVES	118.000 u
POGSLEY'S SCAVENGER HUNT	64.000 e
PUSH OVER	110.000 u
R - TYPE 3	139.900
RACE DRIVING	111.000 u
RED LINE F1 RACE	119.900 u
RIDDICK BOWE BOXING	124.000 u
ROAD RUNNER	107.000 u
ROBOCOP VS TERMINATOR	140.000 u
ROCK & ROLL RACING	116.000 u
ROMANCE OF THE 3 KINGDOMS 3	143.000 u
RUN SABER	95.000 u
RUSHING BEAT 3 - FIGHTING	149.900
SENGOKU	129.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	118.000 e
SHADOW RUN	141.000 e
SIDE POCKET - BILIARDO	120.000 u
SOLDIER OF FORTUNE (CHAOS ENGINE)	139.900 u
SONIC BLASTMAN	95.000 u
SPIDERMAN & X-MAN	89.900 u
SPINDIZZY WORLD	116.000 u
STANLEY CUP HOCKEY	106.000 u
STARWING	99.000 e
STREE COMBAT - RANMA 1/2	79.900 u
STREET FIGHTER 2 TURBO	156.000 u
STRIKER- WORLD SOCCER	149.900 e
SUNSET RIDERS	136.000 u
SUPER ADVENTURE ISLAND	70.000 u
SUPER ALESTE	89.900 e
SUPER BATTLETANK 2	127.000 u
SUPER BOMBERMAN + INTERFACCIA JOYPAD	113.000 u
SUPER BOWLING	89.900 u
SUPER CASTLEVANIA IV	84.000 e
SUPER CHASE HQ	121.000 u
SUPER CUP SOCCER 2	159.900 j
SUPER DORAEMON	114.000 j
SUPER DOUBLE DRAGON	128.000 e
SUPER DUNK STAR BASKET	146.000 u
SUPER FIRE PRO WRESTLING 3	179.000 u
SUPER HIGH IMPACT	64.000 u
SUPER JAMES POND 2	108.000 u
SUPER MARIO WORLD	59.900
SUPER MEGA FORCE	106.000 u
SUPER NOVA (DARIUS FORCE)	110.000 u
SUPER OFF ROAD BAJA	107.000 u
SUPER SOLITAIR	99.000 u
SUPER STRIKE GUNNER	89.900 e
SUPER TENNIS	79.900 e
SUPER TROLL	121.000 u
TAZMANIA	121.000 u
TERMINATOR 2	124.000 u
TETRIS COMBAT	170.000
THE LAWNMOVER MAN	139.000 e
TIME SLIP	79.900 e
TONY MEOLA'S SUPER SOCCER	121.000 u
TOTAL CARNAGE	125.000 u
TUER & BURN	141.000 u
TURTLE IN TIME (TURTLES IV)	129.900 e
ULTRA SEVEN	49.900 j
UNCHARGED WATERS	135.000 u
UTOPIA	129.000 u
VOLLEYBALL 2	127.000 j
WHERE IN WORLD IS CARMEN SANDIEGO?	128.000 u
WING COMMANDER	123.000 u
WINTER OLYMPICS	134.000 e
WIZARD OF OZ	119.900 u
WORLD HEROES	114.000
WORLD SOCCER 94 (STRIKER)	139.000 e
WWF WRESTLING ROYAL RUMBLE	98.000 e
YOSHIE COOKIE	64.000 u
YOUNG MERLIN	136.000 e
ZOOL	112.000 e



CD - 32

AKIRA	59.900
ALIEN BREED SP. EDIT. + QWAK	69.900
BEAVERS	59.900
BUBBA'N'STIX	59.900
CAPTIVE 2/LIBERATION	67.900
CASTLES II	69.900
CHAMBERS OF SHAOLIN	59.900
D/GENERATION	60.000
DANGEROUS STREETS	69.900
DEEP CORE	69.900
DEFENDER OF THE CROWN 2	66.000
DENNIS	46.000
DISPOSABLE HERO	69.900
FIRE FORCE	59.900
FRONTIER - ELITE II	69.900
GULP	64.900
HUMANS I + II	59.900
INTERNATIONAL GOLF	64.900
JAMBALA	69.900
JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL	49.900
JURASSIC PARK	64.900
LABYRINTH OF TIME	69.900
LEGACY OF SORASIL	56.900
LOTUS TRILOGY	69.900
MEAN ARENAS	69.900
MICROCOSM	129.900
MORPH	69.900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	69.900
NIGEL MANSELL	69.900
OVERKILL & LUNAR - C	59.900
PINBALL FANTASY	70.000
PIRATES GOLD	69.900
PROJECT - X SE + F 17 CHALLENGE	69.900
PSYCHO KILLER	70.000
SEEK AND DESTROY	59.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	59.900
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	79.900
SLEEPWALKER	59.900
STRIP POKER LIVE	59.900
SUMMER OLIMPICS	59.900
SURF NINJAS	59.900
T. F. X.	64.900
TOWN WITH NO NAME	69.900
TROLLS 2 (OSCAR)	69.900
TV SPORTS DUO - BASEBALL & BOXING	69.900
ULTIMATE BODY BLOWS	79.900
URIDIUM 2	67.900
WINTER SUPER SPORTS	59.900
ZOOL	59.900
ZOOL 2	69.900

MEGA DRIVE

2020 BASEBALL	114.000 e
ADDAMS FAMILY	69.900 e
AERO THE ACROBAT	110.000 u
AGASSI TENNIS	42.000 e
ALADDIN	99.000 j
ALIEN 3	60.000 e
ALISIA DRAGON	49.000 e
AMAZING TENNIS	86.000 u
ART OF FIGHTING	119.000 j
ASTERIX	119.000 e
ATOMIC RUNNER	50.000 e
AWESOME POSSUM	140.000 u
BALL JACK	28.000 j
BARBIE	119.000 u
BARKLEY JAM BASKET	113.000 u
BARNEYS	99.000 u
BARTS NIGHTMARE	69.900 e
BATMAN IL RITORNO	60.000 e
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	120.000 u
BLADES OF VENGEANCE	110.000 u
BOB	70.000 u
BOXING LEGENDS OF THE RING	127.000 u
BUBSY	99.900 u
CAPITAN AMERICA	51.000 e
CASTLE OF ILLUSION	43.000 j
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	109.000 u
CENTURION	64.000 e
CHAMPIONSHIP PRO - AM	50.000 u
CHASE HQ 2	30.000 j
CHESTER CHEETER 2	120.000 u
CHESTER CHEETAH (TO COOL TO FOOL)	71.000 u
CHI CHI PRO GOLF	61.000 u
CHUCK ROCK II	121.000 u
CIKI CIKI BOY	41.000 j
CLIFFHANGER	99.000 e
COLUMNS 3	99.000 j
COOL SPOT	91.000 e
COSMIC SPACEHEAD	99.900 e
CRUE BALL - SUPER FLIPPER	70.000 u
CYBERBALL	49.000 e
CYBORG JUSTICE	57.000 u
DASHING DESPERADOS	114.000 u
DAVID ROBINSON BASKETBALL	60.000 e
DAVIS CUP TENNIS	114.000 e
DESERT STRIKE	64.000 j
DINOSAUR FOR HIRE	99.900 e
DOUBLE CLUTCH	99.900 e
DOUBLE DRAGON 3	79.900 e
DR ROBOTICS	113.000 u
DRACULA	106.000 e
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79.000 e
DUNGEON & DRAGON	50.000 e
ECCO THE DOLPHIN	71.000 e
ELEMENTAR MASTER II	57.000 u
ESWAT	53.000 e
ETERNAL CHAMPION - FIGHTING	143.000 j
EUROPEAN CLUB SOCCER	64.000 j
EX MUTANTS	64.000 e
F - 15 STRIKE EAGLE	140.000 u
F 117 NIGHTSTORM	123.000 u
FANTASTIC DIZZY	86.000 e
FATAL FURY	114.000 u
FATAL LABYRINTH	63.000 u
FERRARI GRAND PRIX	59.000 e
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	110.000 e
FORMULA 1	123.000 u
FUN & GAMES	121.000 u
GALLAHAD	84.000 e
GAUNTLET IV	110.000 u
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	79.900 e
GODS	99.000 e
GOLDEN AXE 3	70.000 j
GOOF TROOPS	121.000 u
GUNSHIP	114.000 e
HAUNTING	115.000 u
HIGH SEA HAVOC	121.000 u
HOLYFIELD BOXING	28.000 j
HOME ALONE 2	77.000 u
HOOK	99.900 u
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	100.000 u
INDIANA JONES	53.000 e
J LEAGUE CHAMPIONSHIP SOCCER II	143.000 j
JACK NIKLAUS GOLF	107.000 u
JAMES POND III	115.000 e
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	99.900 u
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	128.000 u
JOE MONTANA FOOTBALL 1994	120.000 u
JOHN MADDEN 94	131.000 u
JUNGLE STRIKE	85.000 u
JURASSIC PARK	100.000 u
KICK BOXING	56.000 j
KID CAMALEON	60.000 e
KING OF THE MONSTER	86.000 u
KO BOXING	74.000 u
LA BELLA E LA BESTIA - ACTION GAME	100.000 u
LA SIRENETTA (LITTLE MERMAID)	40.000 e
LANDSTALKER	140.000 u
LETHAL ENFORCEMENT + PISTOLA LASER	169.000 e
LOTUS TURBO CHALLENGE II	77.000 u
MAGIC BUBBLE	86.000 e
MAZINGA ROBOT - MAZIN SAGA	71.000 j
MAZINGA WARS	60.000 e
MC DONALD TREASURE LAND	50.000 j
MEGALOMANIA	45.000 e
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	127.000 u
MIG 29 FULCRUM	136.000 u
MORTAL KOMBAT	99.000 e
MUTANT LEAGUE HOCKEY	64.000 u
NBA JAM	99.000 e
NHLPA '94 HOCKEY	126.000 u
NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE	118.000 u
NORMY'S BEACH BABE	149.900 e
OLIMPIC GOLD	64.000 e
OTTIFANT	106.000 e
PAPERBOY 2	97.000 u
PEBBLE BEACH GOLF	109.000 u
PGA EUROPEAN TOUR	189.000 e
PIGSKIN FOOTBRAWL	105.000 u
PINK PANTHER	118.000 u
PIRATES GOLD	127.000 u
POWER CHALLENGE GOLF	60.000 e
PREDATOR 2	30.000 u
PRINCE OF PERSIA	118.000 u
PRO STRIKER - SOCCER	85.000
RACE DRIVING	103.000 u
RANGER X	121.000 u
REAL DEAL BOXING	50.000 e
REN & STIMPY	107.000 u
ROAD RUSH 2	71.000 e
ROBOCOP VS TERMINATOR	128.000 u
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	99.000 e
ROLO THE RESCUE	73.000 e
ROMANCE OF THE 3 KINGDOMS 3	143.000 u
SENSIBLE SOCCER 92/93	115.000 e
SHINOBI 2	84.000 j
SIDE POCKET - BILIARDO	75.000 e
SIMPSON SPACE MUTANTS	63.000 e
SKITCHIN	112.000 e
SNAKE BATTLE'N ROLL	111.000 e
SOCKET	109.000 u
SOLDIER OF FORTUNE (CHAOS ENGINE)	128.000 u
SONIC 1	45.000 e
SONIC 2	71.000 e
SONIC 3	122.000 j
SONIC SPINBALL	89.000 e
SPACE HARRIER 2	49.000 e
SPIDERMAN & X - MAN	99.000 u
SPLATTERHOUSE III	79.000 u
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION	140.000 u
STREET OF RAGE 2	85.000 e
STRIDER 2	94.000 e
SUMMER CHALLENGE - OLIMPIADI	71.000 e
SUNSET RIDERS	106.000 u
SUPER FANTASY ZONE	51.000 e
SUPER KICK OFF	99.900 e
SUPER MONACO GP II	60.000 e
SUPER OFF ROAD	56.000 e
SUPER THUNDERBLADE	51.000 e
SUPERMAN	51.000 e
TALE SPIN	50.000 e
TEAM USA BASKETBALL	63.000 e
TERCHNO CLASH	86.000 u
TECMO FOOTBALL	150.000 u
TECMO NBA BASKET	128.000 u
TECMO WORLD SOCCER	86.000 u
TECNO BOWL	133.000 u
TERMINATOR 2	95.000 u
TERMINATOR 2: THE ARCEDE GAME	60.000 e
THE FLINSTONES	79.000 e
THE HUMANS	89.000 u
THE LOST VIKINGS	104.000 u
THUNDER FORCE IV	70.000 e
TINI TOONS	71.000 e
TOE JAM & ERALD II	105.000 e
TOM & JERRY 2	137.000 u
TREASURE ISLAND ADVENTURE	71.000 j
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	134.000 u
ULTIMATE SOCCER	99.900 e
UNIVERSAL SOLDIER	50.000 e
VIRTUAL SPINBALL	114.000 e
WAINE'S WORLD	86.000 u
WIMBLEDON TENNIS	104.000 u
WINTER OLYMPICS	139.900 e
WOLF CHILD	105.000 e
WORLD CUP ITALIA	52.000 e
WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO	70.000 e
WWF ROYAL RUMBLE	139.900 e
XENON II	50.000 e
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	105.000 e
ZOOL	79.000 e

LEGENDA: u... USA j... JAPAN e... EUROPE

IMMAGINE: G. BEZZOLATO

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

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

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/31.13.555

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL
211503732

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 PREZZI SONO IVA INCLUSA - 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	CONSOLE	PREZZO

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

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S.R.L. 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, Mark Patterson, Massimo Torriani, Paul Rand, Rik Skews

PRESIDENTE
Peter Tordoir

AMMINISTRATORE DELEGATO
Luigi Terraneo

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

PUBLISHER AREA CONSUMER
Edoardo Belfanti

COORDINAMENTO OPERATIVO
Antonio Parmendola

PUBBLICITA'
Donato Mazzarelli Tel. (02) 66034246

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

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

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

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

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

Per sottoscrizione abbonamenti utilizzare il c/c postale numero 18893206 intestato a:
Gruppo Editoriale Jackson
casella postale n° 68
20092 Cinisello B. (Mi)
Spedizione in abbonamento postale/50

STAMPA
IN.PRINT - Settimo Milanese (MI)

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

AUTORIZZAZIONE
Il Gruppo Editoriale Jackson è iscritto nel registro naizonale della stampa al n° 117 Vol. 2 foglio 129 in data 17-8-82 autorizzazione del tribunale di Milano n° 819 del 28-12-90
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi per l'edizione italiana di Computer and Video Games sotto licenza EMAP IMAGES LTD.

Associato a:
Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

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

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

SOMM



8
MAILBAG
Marco si sta immedesimando sempre più nel suo compito... è arrivato al punto di pensare di cambiare facoltà: da Ingegneria a Filosofia...

18
NEWS
Volete altre novità oltre a quelle dell'ECTS? Ma siete proprio esosi!

22
PREVIEW
L'ormai abituale "mega-anteprima" questa volta riguarda Rise of the Robots, che si preannuncia piuttosto massiccio...

ACROSS THE RHINE 26
DAYTONA 28
HULK 26
INFERNO 30
LORDS OF MIDNIGHT - THE CITADEL 27
LORDS OF THE REALM 27
RISE OF THE ROBOTS 22



SPIDERMAN/VENOM 32
UNIVERSE 29
WORLD CUP STRIKER 31
X-CALIBER 2097 30

34
HARDWARE CORNER
SOUND GAMES 34
SPECIALE JOYSTICK 36

38
SPECIALE FMV
Dopo il CD-I ora è il turno del CD32...



40
SPECIALE CONSOLE
Un'occhiata al Marty, la console per cui Fabio potrebbe fare un "cornetto" al 3DO.

104
SPECIALE INTERVISTE
Una panoramica su quello che si aspettano per il futuro alcuni personaggi che "contano"...

106
SPECIALE LASER
Dedicato ai più giovani: Gabrio si è inventato un anniversario che nessun altro ha celebrato per parlare dei suoi videogiochi preferiti...

112
SPECIALE FIERA
ECTS: Fabio è tornato da Londra raccontando di una strana salsa rossa mangiata in un fast food messicano... e da quel momento ha cominciato a scrivere e nessuno è riuscito a fermarlo più.

MARIO

MAGGIO 1994 37

125 I PROFILI DI CVG

"Giampy ca-po-re-dat-to-re?" questa è ormai la domanda che assilla milioni di italiani: chissà se qui troverete la risposta (intanto lui sta su fino alle due di notte con Maurizio per "chiudere" la rivista, poi si vedrà...)...

126 PLAYMASTER

Visto che non è potuto andare a Londra, per protesta Gabrio se ne è andato in vacanza a Spotorno invece di scodellarvi la solita tonnellata di trucchi.

130 KILLED GAMES

Se volete scoprire cosa troverete nelle vostre sale giochi nei prossimi mesi fiondatevi sul mio specialone dedicato all'Enada di Rimini!

136 PINBALL WIZARD

Federico, ridammi subito i miei depliant dei flipper presentati all'Enada, ché li metto nel MIO pezzo... Federicoooo!

138 ZIBALDONE LUDICO

Il mercatino è più vitale che mai: tutti vogliono vendere, ma per ricomprare qualcos'altro!

140 BOARD GAMES

L'angolo dedicato ai giochi per cui non serve la corrente elettrica...

42 REVIEW

Se non ho contato male, in questo numero 22 recensioni su 35 sono "made in Italy"... così non ci potrete più dire che facciamo troppe traduzioni... E non scordatevi di dare un'occhiata all'Arcade System Card per PC Engine (pag. 64)!

3DO



JOHN MADDEN FOOTBALL 42
THE HORDE 45

AMIGA

LEGACY OF SORASIL 58
LIBERATION 62



MANCHESTER UNITED 61
PERIHELION 52

AMIGA 1200

SABRE TEAM 56
ZOOL 2 44

CD32

BUBBA'N'STIX 60

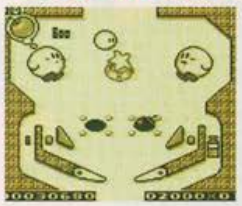


DISPOSABLE HERO 72



LOTUS TRILOGY 48
MICROCOSM 54
TRIVIAL PURSUIT 49

GAME BOY



KIRBY'S 81
WCW THE MAIN EVENT 85

GAME GEAR

BATTLE TOADS 82
BUSTER FIGHT 84
ROAD RASH 83
SONIC DRIFT 80

JAGUAR

RAIDEN 77

MEGA DRIVE

BARE KNUCKLE 3 92
MEGA TURRICAN 100
NBA SHOWDOWN 94
NORMY 88
SUB TERRANIA 98
VIRTUA RACING 89



PC

EVASIVE ACTION 76



SEAWOLF 50
ULTIMA VIII 70

PC CD-ROM

BATTLE ISLE 2 78
MEGARACE 68



MICROCOSM 54

PC ENGINE

FATAL FURY 2 64

SUPER NES

GOEMAN 2 102
RABBIT RAMPAGE 86

SUPER NES

VIRGIN

BITMAP BROS.

PICCHIADURO

GRAFICA **70**

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

SONORO **50**

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

GIOCABILITA' **74**

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

LONGEVITA' **78**

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

GLOBALE **78**

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

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

SPECIFICHE DI CIASCUN PROGRAMMA A SECONDA DEL SISTEMA.

LA NUOVA PAGELLA

I PUNTEGGI

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

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

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

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

15-39 Bleah! Regalatelo al vostro peggior nemico.

0-14 NO COMMENT!

Sono preoccupato: questo mese c'era veramente una marea di cose da mettere su CVG, e sono diverse quelle che non hanno trovato spazio, venendo accantonate o rimandate al prossimo numero. "Come - direte voi - dovrebbe essere il contrario!" Purtroppo stranamente non è vero, e per dimostrarvelo vi dirò che una delle cose rimandate al prossimo numero è una nuova rubrica dedicata alle "short review", cioè la realizzazione di una mia vecchia idea su CVG: recensioni "in pillole", per darvi una panoramica più completa possibile, indispensabile per una rivista multiformato come la nostra. Ne riparleremo, visto che anche i nostri cugini inglesi sembrano sintonizzati sulla stessa lunghezza d'onda... Per quanto riguarda i contenuti di questo mese, vorrei solo farvi notare il notevole numero di giochi dedicati ad Amiga presentati all'ECTS, ben simboleggiati dalla nostra copertina (vi piace?), che rappresenta Universe, probabilmente un futuro CVG HIT!

Maurizio Miccoli

LE ICONE DI C+VG

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

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

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

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

L'EQUALIZZATORE

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

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

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

ACCATTATEVILLO!

Hardware-Software-Consolle-Accessori-P.C.

da chi?

WAREHOUSE

I negozi warehouse sono i
veri specialisti del VIDEOGAMES
dispongono del più vasto assortimento
con prezzi sbalorditivi.

Potrai provare il tuo gioco preferito sul video prova.

Il personale warehouse non mancherà di informarti e proporti le novità settimanali da tutto il mondo per la tua consolle

MEGA DRIVE · SEGA GAME GEAR · mega cd · SEGA Master System · SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION · GAME BOY · Nintendo

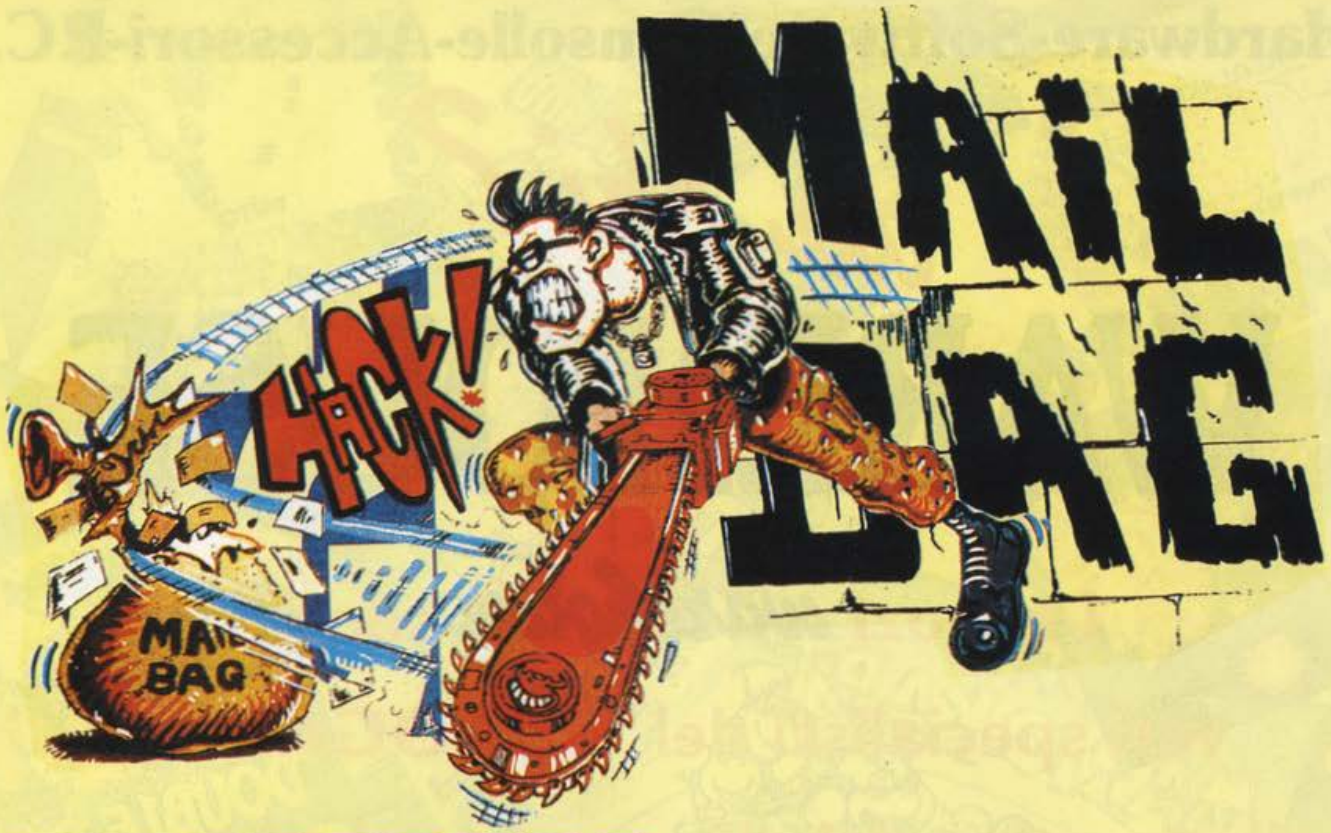
Inoltre: i migliori programmi e giochi per PC MS-DOS e AMIGA

Se te ne intendi non puoi mancare, Ti aspettiamo.

MILANO - C.SO BUENOS AIRES 53 (MM1 LIMA) **TEL. 02/29408050**

MILANO - VIA MARGHERA 37 (MM1 DE ANGELI) **TEL. 02/48017840**

MONZA - VIA MENTANA 15 (o NEGOZIO DI BALOCCHI) **TEL. 039/2842442**



Uella ragazzi! Come va? A noi molto bene vista la mole di lettere (molte di complimenti) che riceviamo. Questo mese è stato veramente difficile selezionare le missive da pubblicare così come scegliere i vari disegni che potete vedere in queste pagine ma devo ammettere che questo fatto non mi dispiace...anzi! Questo vuole probabilmente dire che ci seguite con interesse e che vi sentite coinvolti nello sviluppo e nei cambiamenti della rivista. Proprio a questo proposito vorrei sapere da voi cosa ne pensate della lettera di Roberto Sacchetto che afferma che non c'è molto "calore umano" in CVG. Andate a leggere la sua missiva e poi scrivetemi, e se siete d'accordo con lui, dateci anche qualche consiglio per rendere la rivista più "umana". Per il resto questo mese si segnala la pubblicazione della prima lettera scritta da una ragazza (un vero evento) e di molte altre missive (tra le quali spicca la seconda scritta da Roberto Sacchetto sulle accuse fatte ai videogiochi) veramente interessanti. Ora vi saluto e vi lascio alla vostra rubrica preferita (spero).

MARCO



100% COTONE

Pregiatissima redazione di CVG, carissimo Marco (e a me neanche un salutino? NdFabio), sono una delle poche ragazze lettrici del vostro mitico giornale ad avere il coraggio di scrivervi (non penso di essere l'unica "tosa", come si dice dalle mie parti, a leggervi!), mi chiamo Monja (non è un errore di ortografia, è proprio il mio nome) e ho 16 anni (sono bassa 1,65, peso 48 Kg, mia mamma si chiama Giovanna...ma non credo che vi interessi molto)(hai un gatto? E i capelli? Per caso mangi? E dormi pure? Please rispondi... NdFabio). Mi sento molto stupidina a farvi queste domande, ma sono troppo curiosa per tenermi il dubbio, allora ho iniziato la lettera elogiandovi, chissà che così non la buttiate subito nel cestino (o in un altro posto...). Purtroppo il mio braccio destro ingessato non vi permette di gustare la mia bellissima calligrafia, ma accontentatevi

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

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

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

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

LE NOVITÀ

Addams Family	L. 99.000
Art of Fighting	L. 139.000
Beauty e Beast	L. 119.000
Dr. Robotnick	L. 115.000
Ethernal Champion	L. 139.000
Fatal Fury 2	L. Tel.
Fifa International Soccer	L. 119.000
Jim Power	L. 124.000
Joe e Mac	L. 119.000
Lethal Enforce	L. 139.000
Mutant League Football	L. 115.000
NBA Jam	L. 99.000
Nigel Mansel Racing	L. 119.000
Robocop 3	L. 119.000
Robocop VS Terminator	L. 124.000
Sonic 3	L. 119.000
Street of Rage 3	L. 129.000
Tom Jam e Earl 2	L. 124.000
Virtual Racing	L. Tel.

I RICHIESTISSIMI

Aladdin	L. 109.000
Bulls VS Blazers	L. 99.000
Cuch Rock 2	L. 119.000
Cool spot	L. 109.000
Dashing Desperados	L. 115.000
Ex Ranza	L. 89.000
Fantastic Dizzy	L. 109.000
Fatal Fury	L. 99.000
Flash Back	L. 99.000
Formula 1 Racing	L. 124.000
Hauting Starring Poltergeist	L. 99.000
James Pond 3	L. 109.000
Jungle Strike	L. 109.000
Jurassic Park	L. 109.000
Kick Off	L. 109.000
Land Stalker	L. 105.000
Last Action Hero	L. 125.000
Megalo Mania	L. 115.000
Micro Machine	L. 99.000
Mortal Kombat	L. 99.000
NHLPA Hockey 94	L. 115.000
Road Rash 2	L. 115.000
Rocket Knight Adventure	L. 99.000
Senna GP 2	L. 69.000
Shinobi 2	L. 89.000
Sonic 2	L. 79.000
Sonic Spinball	L. 109.000
Splatter House (no mause) 3	L. 99.000
Street Fighter 2	L. 129.000
Street of Rage 2	L. 99.000
Sunset Riders	L. 109.000
Thunder Force IV	L. 59.000
Tiny Toons	L. 109.000
Turtles Hyper Stone	L. 115.000
Turtles Tournament Fighter	L. 129.000
Ultimate Soccer	L. 109.000
Wimbledon Tennis	L. 115.000
Winter Olimpic Games	L. 129.000
Zool	L. 125.000
Zombie ate my Neighbors	L. 115.000

LE OFFERTE DEL MESE

Another World	L. 59.000
Andre Agassi Tennis	L. 69.000
Batman Returns	L. 59.000
Bubsy	L. 79.000
Cliffanger	L. 89.000
David Robinson Basketball	L. 69.000
Dracula	L. 89.000
E.A. Hockey	L. 59.000
Golden Axe 3	L. 79.000
Gods	L. 79.000
John Madden 92	L. 59.000
Kid Chamaleon	L. 39.000
Magis Saga	L. 65.000
Puggsy	L. 79.000
Sensible Soccer	L. 89.000
Tale Spin	L. 65.000
Tazmania	L. 59.000
Test Drive 2	L. 59.000
Thunder Force 3	L. 69.000
Thunder Force 4	L. 59.000
World of Illusion	L. 75.000

DISPONIBILI
VIRTUA RACING
E
STREET OF RAGE 3

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

LE NOVITÀ

Barbie Super Model	L. 139.000
Bastard	L. 169.000
Beethoven	L. 129.000
Bug Bunny	L. 119.000
Dragon Ball Z 2	L. 179.000
EA Soccer	L. Tel.
Fatal Fury 2	L. 189.000
Goes to Pink Hollywood	L. 129.000
Young Merlyn	L. 129.000
Jim Power	L. 145.000
Joe e Mac 3	L. 139.000
King of Monster 2	L. 189.000
Last Action Hero	L. 115.000
Megaman x	L. 139.000
NBA Jam	L. 129.000
NBA Shodown Basket	L. 139.000
NHL Hockey 94	L. 129.000
Rushing Beat 3	L. 159.000
Secret of Mana	L. 139.000
Side Pocket	L. 119.000
Super Bomberman 2	L. 129.000
Tetris 2	L. 169.000
Tony Meola S. Side Kicks	L. 129.000

I RICHIESTISSIMI

Aladdin	L. 139.000
Alien 3	L. 129.000
Another World	L. 145.000
Art of Fighting	L. 179.000
Blues Brothers	L. 139.000
Bubsy	L. 129.000
Bulls VS Blazers	L. 89.000
Clay Fighter	L. 129.000
Daffy Duck	L. 139.000
Dragon Ball Z	L. 139.000
Equinox	L. 129.000
Exausted Heat 2	L. 109.000
Joe e Mac 2	L. 99.000
Jurassic Park	L. 139.000
Kiki Kiki Kay Kay	L. 149.000
Legend of Zelda	L. 109.000
Mario all Star	L. 129.000
Mazinga Z	L. 115.000
Mortal Kombat	L. 139.000
Nigel Mansel	L. 135.000
Out to Lunch	L. 89.000
Pop Twee Bee 2	L. 139.000
Ranma 1/2 2	L. 149.000
Star Wing	L. 129.000
Street Fighter Turbo	L. 149.000
Striker	L. 129.000
Super Mario Kart	L. 119.000
Super Volley Ball 2	L. 119.000
Turtles Torunament Fighter	L. 139.000
Wordl Heroes	L. 139.000

LE OFFERTE DEL MESE

Amazzing Tennis	L. 79.000
Asterix	L. 89.000
Addams Family	L. 79.000
Addams Family 2	L. 79.000
Batman Returns	L. 59.000
Dead Dance	L. 89.000
Dracula	L. 89.000
Final Fight 2	L. 59.000
Flash Back	L. 89.000
Pop N Twee Bee	L. 89.000
Prince of Persia	L. 89.000
Rushing Beat	L. 69.000
Sensible Soccer	L. 99.000
Street Fighter 2	L. 99.000
Super Bomber Man	L. 89.000
Tiny Toons	L. 89.000
Usa Ice Hockey	L. 89.000

MEGA CD

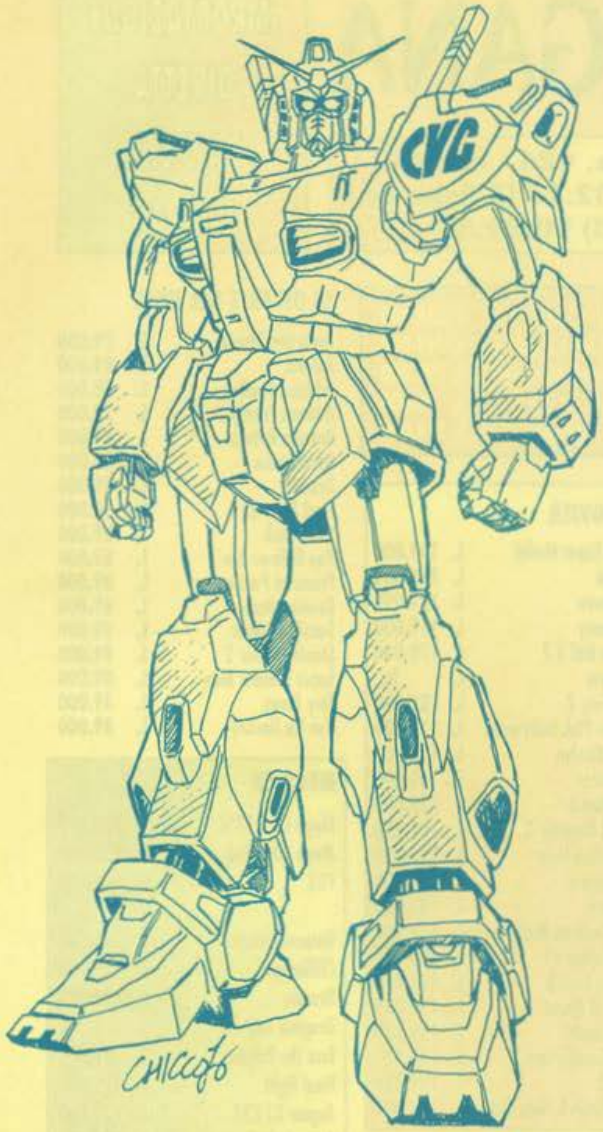
Mega CD 2 NTSC	L. 539.000
Mega CD 2 Pall	L. 539.000
CDX	L. 89.000
Batman Returns	L. 99.000
Cliffhanger	L. 129.000
Dracula	L. 139.000
Dragons Lair	L. 139.000
Ecco the Dolphin	L. 99.000
Final Fight	L. 79.000
Jaguar XJ 220	L. 129.000
Jurassic Park	L. 119.000
Lethal Enforce	L. 149.000
Microcosm	L. 129.000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

DISPONIBILI
NEO GEO
3DO RGB-PAL-NTSC
JAGUAR
CON TUTTI I TITOLI

PER ORDINI
TEL. 0573/903277

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

I NOMI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI



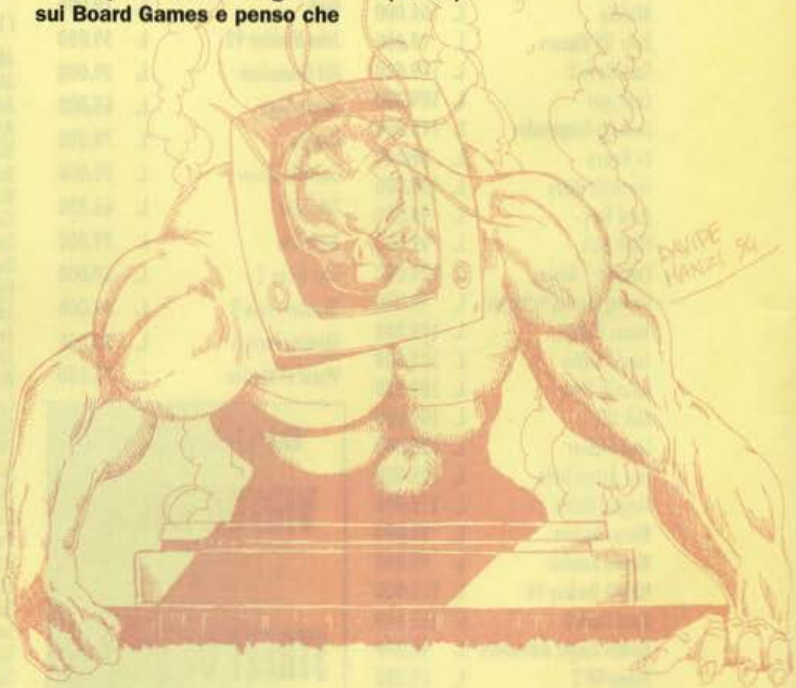
dei caratteri della mia stampante. Veniamo subito ai miei problemi esistenziali:
1) Cosa vogliono dire quei simboli (N.D., N.P...) Che scrivete a volte sulle recensioni?
2) Esiste "Soccer Kid" per Amiga 500+?
3) Esistono videoscritture decenti per Amiga?
4) Perché bisogna andare a scuola e studiare?
5) Mi rispondete per favore, per favore, per favore?
Grazie di tutto in anticipo.
Ciao, ciao e baciotti.
MONJA DA RIVA
(Conegliano-TV).

Allora Monja, devo ammettere di essere rimasto abbastanza stupito quando ho visto la tua lettera, anche perché nelle riviste di videogiochi è abbastanza raro ricevere missive scritte da ragazze (da quando io curo il Mailbag, cioè da gennaio, ne sono arrivate solo due; l'altra è stata scritta da Eleonora Pinto di Napoli, che saluto). Comunque passiamo subito alle risposte alle tue domande visto che lo spazio questo è tiranno:
1) I simboli (N.D., N.P...) (non disponibile, non pervenuto NdFranco) vogliono dire che i dati in questione non sono a nostra disposizione. Questo perché per qualche gioco traduciamo le recensioni di CVG inglese e quindi, non avendo avuto l'opportunità di vederlo, non possiamo conoscere alcuni dati e preferiamo non indicarli piuttosto che inventarli.
2) Soccer Kid per Amiga 500 (non la versione per 1200) è uscito circa sette mesi fa. Non so dirti con precisione se questa versione è compatibile con il tuo Amiga 500+ (anche se non ci dovrebbero essere grossi problemi visto che le ultime produzioni sono compatibili al 99%), comunque ti consiglio di chiedere al tuo negoziante di fiducia oppure, se ti capita di trovarlo, di controllare sulla confezione.
3) Uno dei programmi di videoscrittura più diffusi su Amiga è C1 Text..
4) Perché se no, dove leggeresti il nuovo numero di CVG?
5) Sì, sì, sì e ancora sì!
Ti saluto e ti invito a riscriverci.

SCREEN SAVER

Salve super redazione di CVG, mi chiamo Emanuele ho 16 anni e vi scrivo per farvi dei complimenti sulla vostra mitica rivista e poi per darvi dei consigli e porvi delle domande.
- Innanzitutto vorrei che voi aggiungeste una guida sulle console nella quale ci dovranno essere tutte le descrizioni e i voti di tutti i giochi fino a quel punto in circolazione.
- Poi potreste anche fare una classifica con tutti i migliori giochi disponibili per console mese per mese.
- Dovreste dare più spazio ai manga e al made in Usa.
- Vorrei più trucchi per le console e sono stupito per la poca quantità di news (è perché ci sono un sacco di preview. NdFabio).
- A me piace molto l'angolo sui Board Games e penso che potreste ampliarlo dando spazio anche a quello che secondo me è la massima espressione del tipo e cioè Advanced Dungeon&Dragons oppure potreste inserire degli spazi sui Librogame/Fantasy eccetera...

Ora vorrei porvi alcune domande:
1) Che cosa pensate di Mortal Kombat per il Gameboy?
2) E di North Star Ken (sempre per il Gameboy)?
3) Che titolo preferite tra Zelda 3, Final Fantasy 3 e Mystic Quest?
4) Uscirà mai Mortal Kombat 2 (per Gameboy) e, se sì, sarà migliore del primo?
5) Uscirà mai un platform dedicato a Aladdin o a Soccer Kid per il portatile di casa Nintendo?
6) Ho saputo di un nuovo portatile della Nintendo. Sapete niente voi? E del Project Reality che mi dite? E' davvero una realtà o sarà una presa in giro? Ci sono delle notizie sulle caratteristiche tecniche della futura macchina che farà uso della Silicon Graphics?
7) Sapete delle novità su Super Street Fighter 2: the New Challengers sia come coin-op che come titolo "da casa"?
Spero di non avervi annoiato e che rispondiate alle mie domande.
EMANUELE "KEN" BURANI
(Roma)





Grazie Emanuele per i numerosi consigli, ho già passato le tue richieste e i suggerimenti agli autori delle varie rubriche. Per quanto riguarda la guida ai giochi per console non è detto che non faremo un altro annuario; per le classifiche e per gli angoli dedicati al "Made in Usa" o ai prodotti nipponici vedremo cosa fare. Ecco ora le risposte:
1) Personalmente lo ritengo un gioco abbastanza scadente (però ammetto di non essere molto obbiettivo, visto che detesto anche la versione da bar) anche perché la conversione per Gameboy ha perso gran parte del fascino dell'originale dovuto alla presenza di una grafica spettacolare e alle varie fatality che sono state censurate e cambiate. Inoltre manca anche un personaggio e l'azione è abbastanza lenta. Potrebbe però piacere ai fanatici del genere.
2) North Star Ken è indubbiamente uno dei più brutti (sia come realizzazione tecnica che come giocabilità) titoli disponibili per il portatile di casa Nintendo. Personalmente non lo prenderei neanche se me lo regalassero.
3) Se dovessi scegliere una avventura tra le tre da te citate probabilmente prenderei Zelda.
4) Non si hanno notizie di una futura conversione, comunque se questa avverrà aspettati di trovare un numero minore di lottatori e un titolo non molto dissimile dal primo Mortal Kombat.
5) Anche per questi due titoli non si hanno notizie di imminenti conversioni anche se, visto che sono già usciti per Super Nes, una versione ritoccata e adattata alle possibilità del Gameboy non sembra impossibile. Chi vivrà, vedrà.
6) Per quanto riguarda il nuovo portatile della Nintendo non ci sono molte notizie in giro; il Project Reality, come probabilmente avrai già letto nella Mailbag del numero



VASTO ASSORTIMENTO DI PROGRAMMI PER

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

RED e BLACK computer

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

CONSOLE

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

DA NOI TROVERAI TUTTO PER IL TUO PERSONAL COMPUTER E CONSOLE

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

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

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

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

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

NOVITÁ

INCREDIBILE NUOVA CONSOLE AMIGA CD32 £ 589.00

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

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

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

PAGAMENTI DILAZIONATI I PREZZI SI INTENDONO IVA ESCLUSA

scorso, potrebbe anche non essere mai prodotto, mi sembra quindi inutile dedicargli dello spazio che può essere utilizzato per macchine già esistenti, o delle quali comunque si sanno dati concreti.
7) La versione casalinga di Street Fighter 2: The New Challengers dovrebbe uscire verso giugno/luglio. Se per novità nella versione coin-op intendi le super mosse, passo la tua richiesta a Maurizio. Ti saluto.

CARO-TINO, CARO-TINA E' MORTA-DELLA...

Monocromatica (bianconero rules! NdFabio) redazione di CVG, il mio nome è Riccardo, ho 17 anni e questa è la quarta volta che vi scrivo. Innanzitutto complimenti per la rivista, che secondo me è la migliore del settore. Vi scrivo per esprimere una lamentela per quanto riguarda le novità dei giochi su CD-ROM. Io posseggo da poco un PC 486 con scheda sonora e CD-ROM, ho parecchi giochi su dischetto, ma non ho ancora avuto modo di acquistare un buon gioco su CD-ROM. Il problema non sono i prezzi (per quanto abbastanza elevati), ma la compatibilità. Infatti le software house stanno sfornando dei giochi con la grafica sempre più dettagliata, sempre più coinvolgenti e sempre più simili alla realtà. Su questo non ci trovo niente di male, ma per poterci giocare occorrono dei computer sempre più potenti, e io non credo che la maggior parte delle persone che posseggono un PC abbiano tali macchine. Faccio un esempio: è da circa un mese che aspetto con impazienza l'uscita di "Rise of the Robots" per CD-ROM. Ma la settimana scorsa mi è capitata sottomano un articolo sul suddetto gioco, dove veniva indicata la configurazione minima della versione SVGA, e con mia grande delusione ho visto che, anche se di poco, il mio computer non è sufficientemente potente per farlo girare (non sai come ci sono rimasto io quando ho caricato Strike Commander sul mio PC! L'ho cancellato nel giro di 25 secondi e non l'ho più installato. Che spesa sigh! NdFabio). E così anche con altri giochi. Insomma, andiamoci piano!!! Se continuiamo di questo passo va a finire che quelli come me che non hanno esattamente il migliore computer del mondo si vedranno tagliati fuori dalle ultime novità nel campo videoludico. Spero che la mia lettera venga appoggiata e condivisa da altri ragazzi che hanno il mio stesso problema. Ancora complimenti per la vostra rivista che seguo fedelmente dal numero 8 e che spero vada avanti sempre meglio.
RICCARDO MINERVINO
(Sesto San Giovanni-MI)



Dunque Riccardo, la tua lettera è abbastanza interessante perché mette in evidenza una tendenza che ultimamente si è diffusa tra le software house, cioè quella di produrre giochi per PC sempre migliori tecnicamente e particolarmente realistici senza curarsi però dell'hardware necessario per farli girare. Effettivamente questo fatto è leggermente scoraggiante soprattutto per quei ragazzi che, dopo aver risparmiato (alcuni anche per molto tempo) e fatto sacrifici scoprono che il loro computer appena acquistato (magari un buon 386, oppure addirittura, come nel tuo caso, un 486) è già quasi superato e comunque non è sufficentemente potente per poter provare al meglio, o in alcuni casi proprio per poter provare, un gioco appena uscito. E' scandaloso che per giocare decentemente ad alcuni titoli venga richiesto un "486 or better" con otto mega di Ram e SVGA, e gli esempi che si possono fare non sono certo pochi. Posso capire la necessità di computer potenti per alcuni game, quali la serie di Ultima (sia Underworld che il normale Rpg) oppure per giochi alla Sim City 2000, cioè per veri e propri capolavori, ma queste dovrebbero essere le eccezioni, non la regola e quando poi vedo che una simulazione di football americano - Unnecessary Roughness della Accolade per essere precisi - abbastanza convenzionale richiede un 486 DX2 a 66 Mhz per girare al meglio comincio a pensare che evidentemente c'è qualcosa che non va. Purtroppo la situazione per il futuro non sembra molto rosea e una buona fetta dei titoli che usciranno nei prossimi mesi per PC necessiteranno di un hardware molto potente. E' un vero peccato, oltre che per noi videogiocatori, anche per le case produttrici perché, a causa di questo fatto, anche le software house si giocano, almeno a mio modesto parere, parte dei possibili acquirenti (non so quante persone siano disposte a comprare un gioco, con il prezzo che hanno adesso, che non gira al meglio sul proprio computer dopo aver speso milioni per acquistarlo...). Non mi resta che ringraziarti per la lettera e per i complimenti e ti invito a riscriverci.

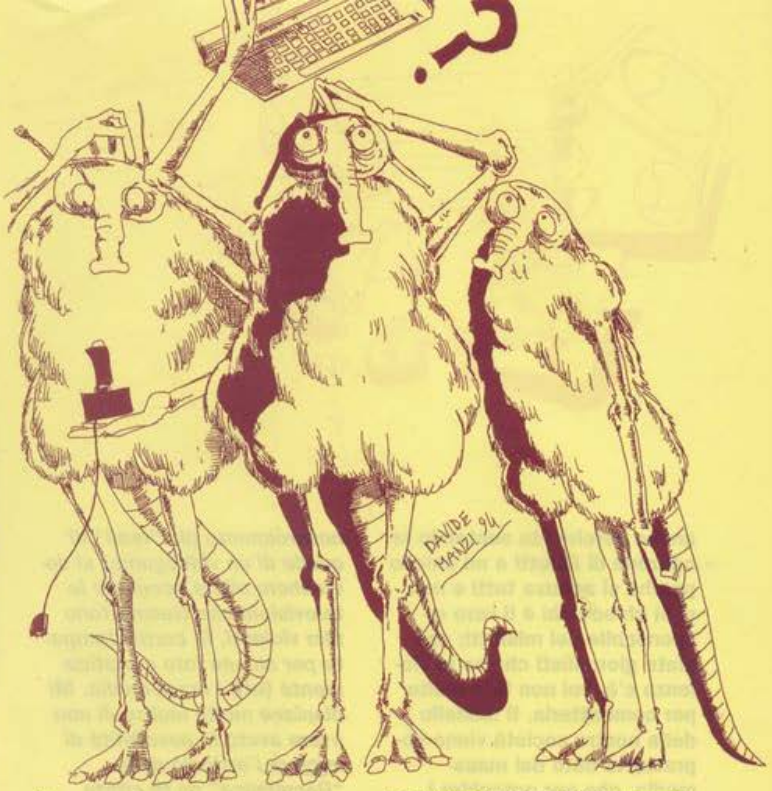
IMPARA L'ARTE E METTILA DA PARTE

Aiuto, aiuto, sono letteralmente sommerso dai vostri disegni! Quando sono arrivato in redazione, un paio di giorni fa, ho trovato una busta contenente una trentina di disegni, e il bello è che oggi ne ho trovati altrettanti in un'altra busta. Mi scuso quindi con tutti quelli che non vedono i loro disegni pubblicati (non preoccupatevi, vedro di metterli nei prossimi numeri) ma più di dieci/dodici per mese non riesco proprio a inserirli. Grazie quindi a: Fabio "Tosk" Costantin, Leandro Domenicale, Chicco '76 (questa volta il disegno te lo pubblico), Andrea Manzi, Stefano nonsoilcognome (l'autore dei disegni pubblicati sulla posta del numero 32), Marco Mazzocchi, Rey, Raffaele Mariotti e tutti gli altri che hanno mandato disegni di cui non trovo più il nome. Continuate così. Grazie per la collaborazione.

AFFRONTI SENZA FRONTIERE

Onomatopeici redattori di CVG, sono il vostro affezionato Roy che vi scrive per aprire un dibattito: la stampa disinformata. Ovviamente non mi riferisco né a voi né alle altre riviste del settore, ma alle riviste non specializzate. Questi mass-media ogni tanto se ne escono con delle campagne diffamatori del c***o sui videogiochi; ma dico io, se non sapete niente state zitti! Mi tocca sentire dire che i videogiochi sono "un passatempo che addirittura può sfociare nell'epilissia". Mi sono documentato sul fatto e riporto ora un discorso fatto dal mio medico generico: "E' vero, ci sono numerosi casi di epilessia provocata dai videogiochi. Ma altrettanti sono i casi provocati dalla visione prolungata di schermi fissi,

come la televisione. Il 70% dei casi è già sofferente della malattia, poiché alcuni tipi di immagini possono scatenare una crisi. Il restante 30% bisogna dire che si tratta di una categoria a rischio, per esempio gli ipersensibili, perciò per evitare questi problemi bisogna seguire 3 regole fondamentali: 1) mai fare sessioni troppo prolungate di gioco 2) ai primi sintomi di tic o disturbi interrompere il gioco e infine 3) chiedere sempre un consulto con un medico per dimostrare l'estaneità alla malattia, talvolta nascosta." Passiamo all'altro argomento della mia missiva: un autorevole giornalista ha scritto su "La Repubblica" che gli idioti che tirano sassi dai cavalcavia sono per forza videogiocatori. Quando ho letto questo obbrobrio quasi il mio cuore mi usciva dal mio naso. INCREDIBILE! Ci si accusa di essere assassini solo perché giochiamo con le console e con i computer. Ma non lo so cosa aveva in testa quel genio quando ha scritto il suo articoletto. Da quando in qua i videogiochi sono un passatempo violento? Cavolo, la Nintendo li censura fino all'ultimo capello, e poi veniamo considerati come dei maniaci omicidi. Ma in quale mondo viviamo boys? Il massimo gesto di civiltà nei confronti di un anziano è di scipparlo per rubargli la sua misera pensione, si fanno attentati con bombe, si dirottono aerei esi uccidono persone per motivi politico-religiosi forse per colpa dei vidogiochi? Avete mai acceso la televisione? Nove film su dieci mostrano immagini piene zeppe di sangue e violenza (Rambo 25; trama: Stallone parcheggia la macchina davanti a un supermarket, una mosca gli si posa sul parabrezza e... Arghhh! Maledetti Russi! Volevate invaderci TA-TA-TA-TA-TA! KABOOM! BRUDDA, BRUDDA, BRUDDA, BRIIIP! Risultato: colpi sparati 35.875.925, edifici abbattuti 176, toilet esplose 37, esseri viventi atomizzati 179. Testo del film 12 caratteri. Ma fateci il piacere... NdFabio). Il massimo della violenza raggiunta su una console è quella di tirare pugni e osservare le facce buffissime del malcapitato (osservate per esempio l'espressione di dolore di Blanka in Street Fighter 2).



Allora anche mia nonna che come hobby fa la maglia potrebbe andare il giro a sgozzare la gente con ago e filo. Insomma, la vogliamo finire di dare la colpa di tutto ai videogiocatori?
Vostro affezionato

ROBERTO "ROY" SACCHETTO
(Paderno Dugnano-MI)

P.S. Forse in certi punti la lettera può sembrare un po' esagerata, ma scusatemi la foga con cui le parole uscivano dalla mia penna era tale

elettrotel S.r.l.
SISTEMI INTEGRATIVI PER LA SICUREZZA - T.V.C.C.

00165 ROMA - Via Aurelia, 549-551
Tel. 06/66.41.63.52-66.41.64.00
00167 ROMA - Via Verolengo, 20
Tel. 06/66.38.947-66.32.321

Personal Computers PLURIMARCHE di ALTA QUALITÀ su misura per ogni Vostra Esigenza

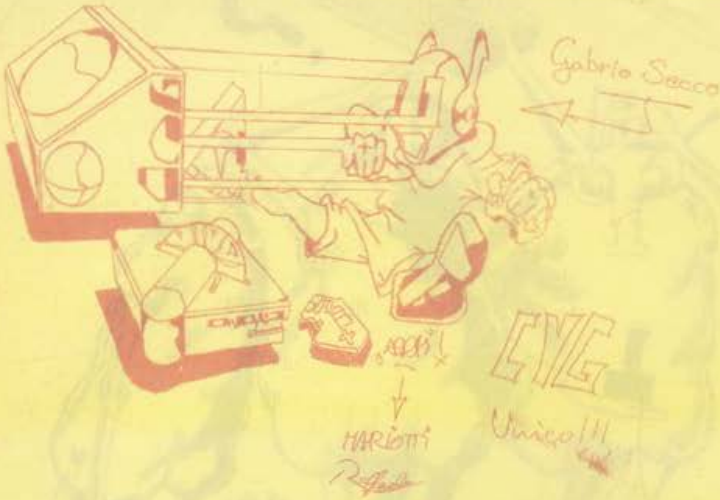
Assistenza Tecnica ALTAMENTE QUALIFICATA su sistemi MS-DOS Compatibili

Aggiornamenti Hardware & Software a prezzi IMBATTIBILI!!!

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

Centro Servizio Tecnico Autorizzato per ROMA e LAZIO

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



anche perché sto sentendo la canzone di Faletti e mi chiedo perché si accusa tutti e non ci si chiede chi è il vero responsabile dei misfatti; sappiate giornalisti che se la violenza c'è, voi non fate molto per combatterla. Il modello della nostra società viene soprattutto dato dai mass-media, che per arricchire i propri conti in banca direbbero di tutto. Sono felice che CVG (e le altre riviste ovviamente) ha dimostrato il suo impegno anche sociale contro i gesti di quei ragazzi folli che non hanno niente di meglio che ammazzare gli innocenti per un malsano divertimento.

Dunque, caro Roberto, non penso che ci sia molto da aggiungere alla tua lettera, anche perché devo dire che concordo quasi completamente con quello che hai detto nella tua missiva; in effetti mi sembra che in questi ultimi mesi si stia ripetendo (in questo caso contro i videogiochi) la stessa campagna denigratoria e di accusa che aveva colpito alcuni anni fa i fumetti e, più recentemente, la musica heavy metal e i film horror. Mi sembra inoltre che queste campagne vogliano utilizzare questi passatempi come capro espiatorio per buona parte dei problemi giovanili. Insomma, non è molto logico dire che i videogiocatori sono dei "potenziali" assassini o maniaci, oppure che i maniaci e gli assassini sono "probabili" videogiocatori, e ancor meno logico è l'affermare che i videogiochi possono favorire la violenza, anche perché allo stesso modo (anzi, probabilmente di più dato che le immagini cinamotografiche sono notevolmente più "reali" di quelle di un videogame) si dovrebbero allora accusare le televisioni che trasmettono film violenti, la carta stampate per alcune foto e praticamente tutti i mass-media. Mi dispiace molto inoltre di non avere avuto la possibilità di leggere l'articolo della "Repubblica" da te citato (inoltre è arrivata in redazione anche un'altra lettera sull'argomento, scritta da Daniele Piana che dice che nella puntata del "Maurizio Costanzo Show" del 17/02/1994 alcuni ospiti hanno affermato che "probabilmente" i ragazzi che lanciavano sassi dai cavalcavia erano rimbambiti dai videogames) soprattutto perché mi interessava veramente conoscere le motivazioni addotte dai giornalisti in questione per avvalorare le proprie tesi. Per quanto riguarda la seconda questione da te citata (sarebbe meglio dire la prima) cioè l'epilessia devo dire che la risposta del tuo medico non fa altro che confermare quanto già si sapeva; i videogiochi non fanno male (anzi, secondo me sono ottimi per testare i propri riflessi e, alcuni, anche per sviluppare il ragionamento) e ripeto che, anche in questo caso, le accuse lanciate dai vari organi di stampa non mi sembrano molto fondate. Ciao e riscrivici.

UN QUARZO CHE PULSAR

Egregia redazone di CVG, sono un vostro affezionato lettore che vi scrive per un semplice motivo: sgridarvi. La rivista mi piace, le news sono belle e tutto sommato anche le recensioni non sono male (però spesso tralasciate punti importanti nella presentazione di un gioco, nella recensione di Eternal Champions per Megadrive ad esempio, non viene evidenziata l'estrema difficoltà) però tutto è freddo (davvero? NdFabio). Attorno ad altre riviste del settore si percepisce un calore umano maggiore, si sente che a scrivere per il giornale ci sono ragazzi come noi, con i nostri stessi problemi e preoccupazioni (ma davvero? NdFabio). In CVG questo non si nota, so che è una rivista di videogiochi, ma è chiaramente dedicata ai ragazzi perciò cercate di interagire maggiormente con il lettore (ma davvero davvero davvero? NdFabio). Finiti i rimproveri passo alle domande:

1) La Nintendo afferma che il Project Reality (spero si scriva così) girerà attorno ai 100/150 MHZ, come è possibile visto che i 32 bit girano attorno ai 30 MHZ.

2) Sinceramente mi chiedo quanti bit abbia il Jaguar (penso proprio 16)(e pensi bene. NdFabio), il blitter che gestisce l'uscita (di casa? NdFabio) è a 64 bit, ma per il resto assomiglia a un Super Nes con l'aggiunta dell' SGX (o SFX 2).

3) Mi chiedo che bisogno ci sia di un 64 bit per videogiocare. Io possiedo uno Snes, un Gameboy e un gioco mi piace non per la grafica o per il sonoro, ma se mi intrippa, mi diverte, mi tiene incollato al video del Gameboy per ore come ha fatto a suo tempo Super Mario Land 2 e il nuovo Zelda. Ad esempio Zelda ha 4 bit di memoria, uno scherzo in confronto ai 150 del Neo Geo, eppure ogni partita dura ore, e non mi divertivo così da anni.

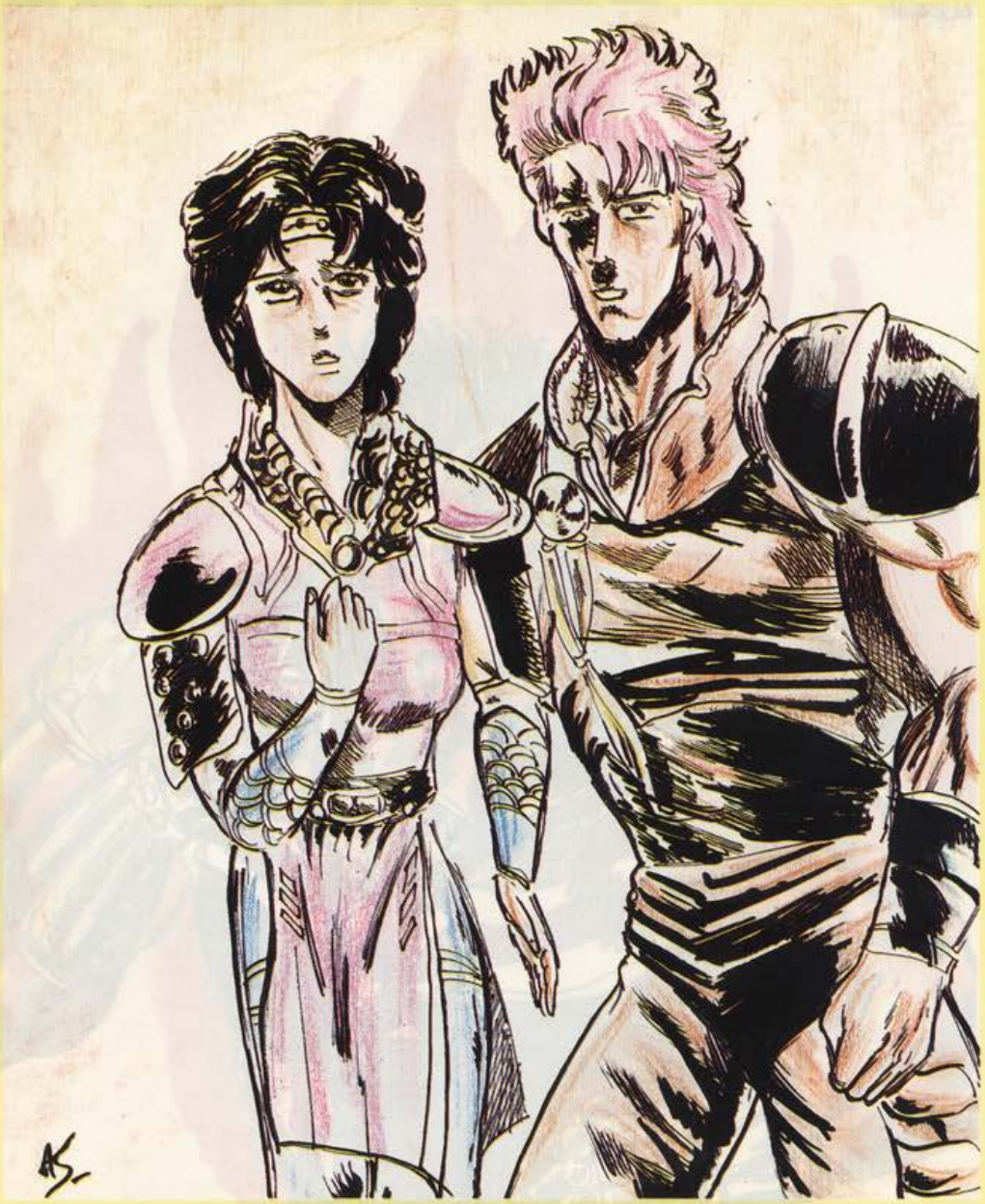
4) L'aspetto che mi infastidisce maggiormente delle nuove console (3DO in testa) è il prezzo. Per prezzi così esorbitanti ci si può comprare un PC 286 o 386. Figuriamoci se spendo 1.500.000 (siamo a 1.099.000 ndFabio) per la



console e 200.000 (cala, cala. NdFabio) per un gioco quando magari gioco un titolo che è uguale al coin-op (e dici niente! NdFabio). Ma spenderei meno in sala giochi.
5) Mi consigliate l'acquisto delle cartucce con decine di giochi dentro per il Gameboy (anche se non sono proprio originali)?(Temo proprio di no! NdFabio)
Vi porgo i miei saluti e vi ringrazio per avermi pubblicato (spero!!).

ROBERTO "ROY" SACCHETTO
(Paderno Dugnano-MI)

Dunque Roberto (due lettere pubblicate in un mese sono un record, eh?), ho deciso di pubblicare questa tua seconda missiva sia per le domande, abbastanza interessanti, che per l'introduzione della lettera. Non mi sembra infatti che la rivista sia "fredda" (mi pare che il rapporto lettore-redattore, anche da quello che sento alla hot line, sia più che buono) e non comprendo pienamente cosa intendi tu come "calore umano" che si respira intorno alle altre riviste. Vuoi forse che nei nostri articoli si noti maggiomente, anche se a me pare che già si veda, che siamo ragazzi come voi? Riscrivi o fatti sentire alla hot line per fare due chiacchere sull'argomento. E ora le risposte:
1) Come ho già ribadito nella risposta alla lettera di Riccardo i dati del Project Reality sono sempre stati avvolti in un alone di mistero (come tutti quelli delle altre console targate Nintendo) e comunque, visto che la console probabilmente non uscirà mai, il problema è risolto.
2) Sinceramente me lo chiedo anche io. Effettivamente la Atari è un po' poco precisa a riguardo e questo, unito ad altri fattori (il prezzo per esempio, come si fa a riuscire a vendere un 64 bit a 250 dollari?) mi fa dubitare fortemente sulle reali capacità del Jaguar. Stiamo comunque cercando di raccogliere dati concreti e attendibili per preparare poi un dossier completo sulla macchina Atari. (Fidatevi gente, il Jaguar è un 16 bit iperpompato. Contiene il 68000, che è il processore centrale, un chip grafico composto da un blitter e un processore matematica che ha il bus video a 64 bit e un DSP per il sonoro. NdTrip)
3) I giochi da te citati sono dei capolavori, quindi non conta tanto l'aspetto grafico e sonoro quanto il fatto che sono estremamente giocabili e divertenti. Comunque devi ammettere che l'idea di giocare un titolo alla Zelda con una grafica come quella dei giochi del 3DO e di dimensioni assai maggiori (stiamo parlando di un CD) è abbastanza allettante. Inoltre facendo il tuo discorso non vedo che bisogno ci fosse del Super Famicom, visto che c'era già il Nes e che di titoli giocabili per quella console ce n'erano tanti...
4) Posso concordare con te quando affermi che il prezzo della 3DO è effettivamente alto, anche se ultimamente mi sembra leggermente calato; peccato invece che i giochi per la suddetta console non costino 200.000 come hai detto tu ma molto meno (variano tra le 130.000 e le 150.000). Inoltre non capisco perché ti mostri così scandalizzato dei prezzi del software per questa console quando mi pare che i giochi per il Super Famicom (la console che tu possiedi), almeno le ultime novità, non abbiano prezzi molto differenti, anzi, spesso costano notevolmente di più.
5) Preferisco non rispondere, se no potrei diventare volgare...
Ciao e riscrivici.



CAPS LOCK

Fantastica redazione di CVG, ho 20 anni, mi chiamo Gianluca e sono un possessore di vari aggeggi tra cui quelli che mi interessano maggiormente sono il Neo Geo, l'Amiga 4000 e il Pc Engine Gt. La vostra rivista è proprio una bomba, nel senso che avete quella primordiale carica di entusiasmo e di slancio che avevano i pionieri dell'epoca informatica e che è stato uno dei sentimenti che unì tutti noi precursori 10 e passa anni fà. Non è cosa da

poco, le altre riviste del settore stanno gradualmente perdendo questa passione, forse anche voi quando venderete fantastilioni di copie e avrete la Porsche parcheggiata sotto casa (Maurizio ce l'ha già! NdFabio) ve ne fregherete alla grande di provare videogames come si deve, ma mi auguro che rimarrete sempre così. Ci sono alcuni pregi della rivista che vi volevo far notare in modo che non li rinnoviate in malo modo in futuro.
- La posta è una fissa! Con quei disegnini schizofrenici e l'aria scanzonata mettete allegria, la posta deve essere fatta così! (Barzellettina; come si chiama il più grande produttore arabo di cioccolato? Al-Latt! Ah, ah, ah... Bella, vero? NdFabio)
- Il tono della rivista è quello giusto, non cambiatelo mai!
- L'angolo dei coin-op è molto interessante e curato! Complimenti.
Ora qualche suggerimento...
1) Le recensioni del Neo Geo non esistono....perché? Eppure ogni tanto esce qualcosa anche per questa console! Perché non vi sprecate un po' di più? Magari con uno speciale, con una preview, con una sola recensione al mese! Basterebbe! In fin dei conti recentemente sono usciti diversi titoli: Fatal Fury Special, Art of Fighting 2, la boxe, perché non ci fate sapere come la pensate riguardo questi games?
2) Aumentate il numero delle pagine. Attualmente sono troppo poche per poter trattare tutte le consoles e tutti i computers no? Aumentate il prezzo se ce n'è bisogno...pagherei anche 7 sakki, basta che CVG sia un pezzo di rivista come dico io.
3) Create la vostra BBS, le altre riviste già lo hanno fatto e credete a me, il risultato migliore è ancora lontano...perché non ci provate anche voi?
Bye.
GIANLUCA TABBITA
(Roma)

Grazie Gianluca per la lettera e per i complimenti (soprattutto per quelli della posta). Per quanto riguarda il problema che hai evidenziato nella tua missiva, cioè le recensioni per Neo Geo vedremo di fare qualcosa anche se (lo avrai certamente notato anche tu) i giochi che escono per questa console non sono poi così numerosi e dubito che sia possibile trovare un titolo nuovo ogni mese; inoltre mi sembra che la mancanza di recensioni e anteprime sia compensata dall'angolo dei coin-op (in fondo è più logico che se ne parli in questa sezione, dato che la diffusione della console della SNK è indubbiamente maggiore nelle sale giochi) nel quale Maurizio parla spesso, con articoli o speciali su mosse segrete e altro, dei nuovi titoli della SNK. Per quanto riguarda l'aumento delle pagine e la creazione di una BBS di CVG vedremo in futuro... Ora il mio spazio è finito; vi saluto e vi aspetto puntuali tra trenta giorni.

STATE OF THE ART

Anche questo mese il picchiaduro della Capcom rimane in vetta alla "State of The Art" anche se mi aspetto qualche cambiamento in futuro soprattutto per le conversioni di Virtua Racing per Megadrive e di Fatal Fury 2 per PC Engine con Arcade System Card. Da sottolineare infine pochi altri mutamenti (solo qualche scambio di posizione e il ritorno in classifica di Goal proprio ai danni del suo acerrimo rivale, Sensible Soccer) e il fatto che cominciano ad arrivare i primi voti anche per Mortal Kombat 2 e per Sim City 2000. Secondo me il mese prossimo ne vedremo delle belle...

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



MEGASTORE®

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

MEGASTORE Vende solo prodotti originali



Console Portatile
Colori NES Compatibile
Lit. 139.000



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

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



Sveglia Duck
Lit. 49.950



Sveglia Hen
Lit. 39.950



Joystick Turbostick
Megadrive - Nintendo
L. 44.950



Joystick Action Pad
Mega Drive
L. 31.950



Set 4 Valigie Viaggio
Lit. 149.000



Barbequick
Lit. 9.900

MEGASTORE Acquista e vende anche il tuo usato

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

CVG

MEGASTORE®

Casella Postale 171 - 24100 Bergamo (BG)
Casella Postale 136 - 80059 Torre del Greco (NA)

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

NEWS

FIRST SHOT

-ITCHY & SCRATCHY
-MEGA DRIVE -ACCLAIM
-USCITA: AUTUNNO '94
Tom e Jerry possono anche essere gli originali, ma nessun animale dei cartoni animati combatte come Itchy e Scrathcy, personaggi della serie televisiva The Simpson.



Itchy il topo è il più pazzo dei due, ma in questo gioco è possibile controllare sia il gatto che il topo, e usare una quantità impressionante di armi per causare ingenti danni all'altro. Potrebbe rivelarsi un gran titolo.

-MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE
-MEGA DRIVE -SEGA
-USCITA: AUTUNNO '94
Mickey Muose ritorna a essere protagonista di un gioco per Mega Drive, anche se questa volta il tema è educativo. Mickey's Ultimate Challenge è infatti un titolo dedi-



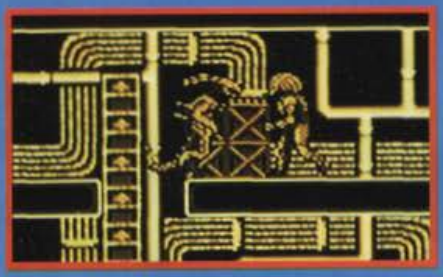
cato prettamente ai giocatori più giovani ed è caratterizzato dalla presenza di puzzle logici e giochi di parole uniti a azione platform. Aspettatevi una recensione nel periodo estivo.

-NBA BASKETBALL
-GAME GEAR -SEGA
-USCITA: AUTUNNO '94
E' difficile immaginare perché ci sia ancora qualche software house che pensa di realizzare un gioco



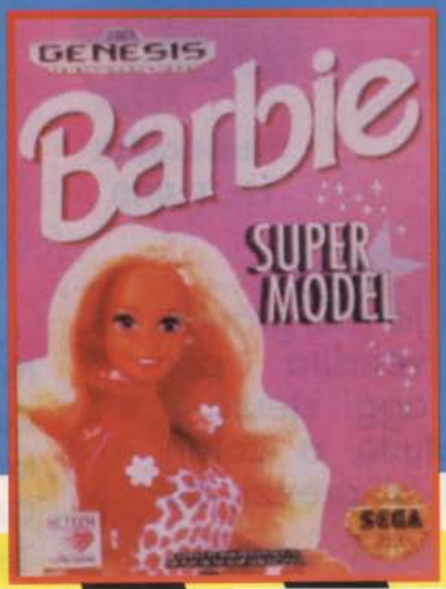
di basket, visto che dovrebbe reggere il confronto con il grande NBA Jam della Acclaim. Ma la Sega sta per realizzare una versione di uno tra gli sport più amati dagli americani per il Game Gear. Le informazioni disponibili sono molto poche e cercheremo di essere più precisi nei prossimi mesi.

-ALIEN VS PREDATOR
-GAME BOY -ACTIVISION
-USCITA: AUTUNNO '94
Tutti quei possessori di Gameboy che sono gelosi dell'Atari Jaguar perché per questa console sta per uscire il gioco tratto dal fumetto della Dark Horse, Alien vs Predator, possono tranquillizzarsi dato che l'Activision ha annunciato una versione anche per il portatile di casa Nintendo.



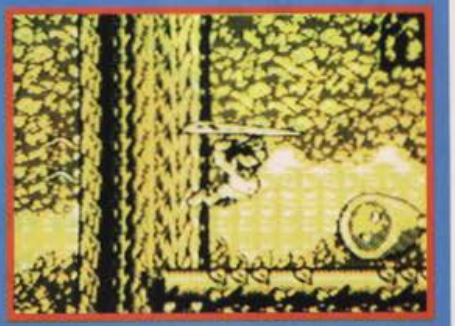
Alien vs Predator per GB è un platform game ambientato in una navicella spaziale nel quale avete la possibilità di controllare il Predator che deve riuscire a eliminare gli Aliens. Un titolo che promette sicuramente molta azione.

-BARBIE SUPER MODEL
-GAME BOY -CAPCOM
-USCITA: ESTATE '94



Questo è sicuramente un gioco abbastanza bizzarro. Barbie Super Model è in fase di realizzazione e sarà quasi certamente caratterizzato dalla presenza di shopping nei vari negozi o da altre attività tipicamente femminili. Possiamo solo aspettare e vedere cosa sono in grado di inventare i programmatori della Capcom con una licenza del genere.

-PREHISTORIK MAN
-GAME BOY -TITUS
-USCITA: ESTATE '94
Vi ricordate quando circa due anni apparve un gioco per Amiga chiamato Prehistorik? Realizzato con AMOS (un programma che permette di realizzare video-



giochi) ottenne un discreto successo. Titus ha ora deciso di convertirlo per Gameboy e dobbiamo dire che questo titolo ha molte potenzialità su un portatile, ma bisogna aspettare e vedere come è riuscita la conversione.

-THE CYBERPLASM FORMULA
-PC CD-ROM -SANCTUARY WOODS
-USCITA: ESTATE '94
Una novità dall'America è The Cyberplasm Formula, un fumetto interattivo d'avventu-

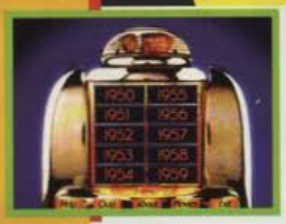


ra. Nel gioco si controlla Victor Vector e il suo acne Yondo che, con l'aiuto della macchina del tempo devono riuscire salvare la vita al loro boss, il direttore del Museum of Fantastic Phenomena. Questo è un gioco da tenere d'occhio dato che potrebbe rivelarsi un ottimo prodotto.

-LITIL DIVIL
-CD-I -PHILIPS
-USCITA: ESTATE '94
L'eccellente grafica isometrica ha indubbiamente aiutato questo gioco (per il resto

NEWS

IL ROCK 'N' ROLL SU CD ROM



Bene ragazzi, correte dai vostri genitori e dite loro che è uscito su CD-ROM un titolo che gli farà ricordare i tempi della loro giovinezza. Stiamo parlando di "The Rock 'n' Roll Years - The 50's" (Gli anni del Rock 'n' Roll - Anni '50) primo titolo multimediale (MPC-level 1, 256 color graphics), edito dalla Supervision su licenza della Multimedia Promotions, che ripercorre tappa dopo tappa la storia del Rock 'n' Roll, dai suoi albori fino alla fine del decennio. Il volume è strutturato in tre parti. La prima è rappresentata da oltre 300 pagine di testo suddivise mensilmente (dal gennaio '50 al dicembre '59) a cui fanno da sottofondo alcuni dei brani più famosi che suscitano ancora oggi le stesse emozioni di un tempo. Una vera opera enciclopedica, purtroppo solo in lingua inglese, che farà la felicità dei vari fan del genere. La seconda componente è quella del gioco a quiz, rappresentato da oltre 700 domande; l'esito delle risposte è accompagnato da commenti sonori e sequenze animate esilaranti. Infine altro importante lato multimediale dell'opera sono gli oltre 25 minuti di digital video e le immagini digitalizzate: troviamo infatti una decina di videoclips di repertorio realizzati con Video for Windows (uno in rappresentanza di ogni anno) su licenza della Magnum Music Group e un centinaio di immagini d'epoca, alcune delle quali prese su permesso della Hulton Deutsch Collection. Per ulteriori informazioni scrivere a: Supervision Entertainment Ltd London, England E1 9BR.



SIERRA RITORNA SU AMIGA

L'annuncio della release di King Quest VI per Amiga 1200 segna il ritorno della Sierra nel mercato Amiga: la decisione è stata presa in virtù del successo ottenuto dalla omonima versione per PC, tale da giustificare un lancio anche per la piattaforma Commodore A-1200. La storia vede come protagonista il giovane principe Alessandro: innamoratosi di Cassima, principessa delle Green Isles, si vede interrompere la sua corrispondenza amorosa con la scusa che la giovane dama è in procinto di sposarsi con il Gran Visir. Ma lo specchio magico gli rivela la verità: la principessa, caduta in disgrazia per la morte dei genitori regnanti, è stata fatta prigioniera dal potente Vizier (non l'avrei mai detto! ndFranco), per cui Alessandro parte per le suddette Isole Verdi per liberarla. Al suo arrivo il compito è reso difficile da una sorta di mistero che protegge la figura del Visir. Svelando questo mistero, Alessandro otterrà la liberazione della ragazza e al tempo stesso la sua mano. Al di là della trama base un po' scontata, il gioco è costituito da diversi percorsi alternativi che consentono di giungere ad altrettanti finali differenti. Alcuni percorsi sono più facili, altri più difficili: questo per garantire sia ai principianti che agli avventurieri più esperti un adeguato divertimento. Dal punto di vista tecnico il game, disponibile anche in versione CD-ROM, è ricco di animazioni grafiche a 256 colori, di indovinelli e puzzle all'altezza delle migliori avventure, oltre ad essere egregiamente accompagnato da oltre due ore di colonna sonora originale.



senza infamia e senza lode) a evidenziarsi tra i numerosi titoli del genere disponibili per PC. Nel gioco si controlla Mutt, un demone che è stato mandato dall'inferno alla ricerca di una pizza e che devo destreggiarsi in una serie di stanze piene di problemi da risolvere. In questa conversione per la meraviglia della Philips ci aspetta la stessa visuale e, speriamo, una migliore giocabilità.

-VIRTUAL BART
-SUPER NES -ACCLAIM
-USCITA: AUTUNNO '94

Sembra che ultimamente i giochi dedicati ai go-kart vadano abbastanza di moda. Infatti per il Super Nes, la stessa console per cui è uscito Super Mario Kart, sarà presto disponibile un altro titolo dedicato a questo sport e che ha come protagonista uno dei più famosi personaggi dei cartoni animati: Bartholemew J Simpson. Inutile



aggiungere che saranno presenti anche gli altri membri della famiglia Simpson. Speriamo in bene.

-KASUMI NINJA
-JAGUAR -ATARI
-USCITA: ESTATE '94

Il primo beat'em up per il Jaguar dovrebbe smuovere le acque per questa console per la quale sono disponibili veramente pochi titoli. Kasumi Ninja è un picchiaduro chiaramente ispirato a Mortal Kombat Soprattutto per quanto riguarda lo stile grafico (personaggi digitalizzati). Appena saranno disponibili ulteriori notizie sarete i primi a saperlo.

-CHUCK RALLY
-MEGA CD -CORE
-USCITA: ESTATE '94

Potrete aver già sentito parlare di questo titolo molto tempo fa, ma in queste ultime settimane sono state apportate notevoli modifiche alla giocabilità, e questo fatto potrebbe rendere Chuck Rally addirittura migliore di come doveva essere originariamente. La grafica, come potete vedere, è favolosa e se la giocabilità è agli stessi livelli Chuck Rally potrebbe essere uno dei giochi più divertenti di questa estate.





NEWS



CREATIVE WRITER

Wow, chi l'avrebbe mai detto, un word processor... ehm scusate! ... un elaboratore testi multimediale per bambini dagli 8 ai 14 anni: ragazzi di tutta Italia, ecco a voi Creative Writer!

L'idea quantomai originale viene dalla divisione "Home" di Microsoft (ovvero tutto per il software domestico, educativo e di intrattenimento, ndFranco) e anticipa di qualche tempo l'uscita di un altro programma complementare per bambini, "Fine Artist" orientato piuttosto che alla scrittura al disegno e realizzato dalla stessa multinazionale americana. La sfida è semplice e accativante: imparare, studiare e, perché no, fare i compiti, divertendosi. Un sogno che ora può diventare realtà grazie alla tecnologia di cui disponiamo applicata al settore didattico. Microsoft, già leader nel settore delle applicazioni professionali, punta molto su questa linea di prodotti di cui si fa capostipite Creative Writer. A differenza della maggior parte dei videogiochi, che presentano una traccia prestabilita nel loro svolgimento e non stimolano più di tanto la creatività (eccezion fatta per giochi mitici sul genere di Sim City), Creative Writer richiede la partecipazione attiva del bambino/ragazzo, che deve realizzare passo per passo un documento elettronico personale dove coesistono testo, immagini e suoni. Insomma, con Creative Writer non solo si apprendono le nozioni fondamentali sulle quali si basa l'interfaccia Windows, ma si invoglia il ragazzo a scrivere ed editare il proprio testo, correggendo a video i propri errori di sintassi e di grammatica.

Creative Writer gira in ambiente Windows, quindi richiede un personal computer IBM compatibile con processore Intel 386 o superiore, 2 Mbyte di memoria RAM e preferibilmente una scheda sonora appropriata. Il prezzo del package dovrebbe aggirarsi intorno alle 100.000 lire. Per ulteriori informazioni contattare Microsoft, Tel. 02/269121.



LAUREA IN VIDEOGAMES

Una singolare iniziativa è stata intrapresa in Inghilterra, dove sono stati indetti i primi corsi di laurea per Design e Production di Giochi Interattivi. I videogiocatori più incalliti, ma non solo loro, avranno così la possibilità di approfondire tutti gli aspetti inerenti la realizzazione dei videogiochi, dallo sviluppo del software e della grafica, alla cura della musica e degli effetti sonori. A partire dal settembre prossimo, presso l'università di Middlesex avrà luogo il primo corso della durata di un anno per conseguire il Master of Arts in questa maniera, seguito da un ulteriore corso di specializzazione di tre anni, tramite il quale si ottiene il Bachelor of Arts. Sulla scia di questa iniziativa altre facoltà d'Arte inglesi stanno pianificando programmi simili per il 1995. Dietro a questa iniziativa figura Russel Ferrier, responsabile allo sviluppo software della Domark, il quale ritiene oramai essenziale, in vista anche di una crescita del mercato dei videogames, fornire a livello didattico/scientifico i fondamenti teorici per la realizzazione di giochi di successo e al tempo stesso formare delle figure professionali all'altezza di questo compito. Per ulteriori informazioni contattate Anna Macario, presso la sede inglese della Domark, Tel. .0044 81 7802222, o mandate un Fax allo 0044 81 7801540.

MEGA-JET, UN PORTATILE CON LE ALI?

E' finalmente disponibile anche in Italia, dopo la sua recente uscita in Giappone, una nuova versione del Mega Drive. Si tratta del Mega-Jet e in sostanza non è altro che un Mega Drive portatile. Sì, avete proprio letto bene! Il terribile marchingegno è grosso più o meno come un Game Gear e sulla sua scocca vanta la presenza di un bel pad a sei tasti veramente comodo (più lo Start e il Reset of course!). Ma, un momento; non manca qualcosa? Ah, già! Lo schermo. Ma dov'è? Non lo vedo... e sì che l'ho girato da tutte le parti... Come Maurizio? Non c'è?!?! E allora scusa, uno che se ne fa? Ah, lo deve attaccare al televisore... Bene ho capito, ci troviamo quindi di fronte a una vera e propria console portatile che incorpora sulla sua scocca un pad e che può essere facilmente trasportata da un loco all'altro. Attualmente questa piccola meraviglia è disponibile presso Computer Land di Cassano Magnago (VA) al prezzo di L. 320.000 nella versione Giapponese. Ciò vuol dire che, poiché il segnale video viene trasmesso in NTSC, a meno che voi non colleghiate la macchina a un TV multistandard potrete gustarvi i game del 16 bit Sega in Black and White only. La compatibilità con i vari titoli finora usciti è assoluta con i game Jappo e con le vecchie cartucce americane prive di protezione. Sfortunatamente non siamo riusciti a reperire notizie riguardanti la possibilità di una eventuale modifica hardware (già ampiamente sperimentate e diffuse nel modello casalingo), né abbiamo xpotuto testare la compatibilità con i vari adattatori in commercio.

Comunque state tranquilli perché non appena avremo ulteriori notizie ve le forniremo immantinentemente! Parola di Lupetto...



MEGADRIVE A 32 BIT! SI GRAZIE

Tenete con molta cura il vostro Mega Drive, entro sei mesi potrebbe far girare giochi del genere...

L'incredibile potere del Sega Saturn potrebbe essere tra poco a vostra disposizione per meno di 200 sterline (circa mezzo milione). Quest'anno infatti la Sega ha programmato il lancio di una periferica chiamata Mega Drive 32. Per 150 sterline circa permetterà ai normali Mega Drive di diventare delle console super pompate a 32 bit. All'interno di questa periferica, che deve essere inserita nella porta delle cartucce come il Power Base Converter, due chip Hitachi SH2 RISC i quali, insieme con il nuovo DSP (Digital Signal Processor), permettono di avere una maggiore definizione grafica, texture mapping, sonoro di qualità CD, una maggiore velocità nel processare i dati e addirittura di inserire spezzoni a livello cinematografico nei giochi. Il Mega Drive 32 sarà compatibile con tutti i titoli attualmente disponibili sia per Mega Drive che per Mega Cd e, cosa più importante, verranno presto realizzati tutta una serie di nuovi giochi (per vedere un esempio delle potenzialità del Mega Drive 32 bit vi consiglio di andare a vedere la preview di Daytona USA). La Sega stessa afferma di avere in fase di sviluppo la bellezza di trenta giochi per questa periferica e che, al momento del lancio ce ne saranno disponibili almeno una decina. E' quasi certo che verranno realizzate con grande cura tutta la serie dei "Virtua", cioè Virtua Racing e Virtua Fighting. E non sarebbe certo una grossa sorpresa se tra gli altri titoli in lavorazione ce ne fosse anche uno dedicato a Sonic.

Se il sole smetterà di splendere...

CONSOLE GENERATION

vi illuminerà

IL DECALOGO DI CONSOLE GENERATION

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

2 NOMINA PIU' VOLTE POSSIBILE CONSOLE GENERATION.

3 NON DITE CHE COMPRATE DA ALTRI NEGOZI..

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

5 NON APPROPRIARTI DELLA CONSOLE DI TUO FRATELLO.

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

7 UCCIDI TUTTI I MOSTRI DI FINE LIVELLO.

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

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

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



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

tutto il meglio per:

NEC PC Engine

SUPER Nintendo SUPER FAMICOM GAME BOY™

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

JAGUAR ATARI LYNX

3DO

SNK NEO GEO

CARTONI ANIMATI GIAPPONESI IN LINGUA ITALIANA

MODELLINI DEI PIU' FAMOSI ROBOT GIAPPONESI

LASER ACTIVE

GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI



CONSOLE GENERATION S.a.s.

IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI

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

CVG PREVIEW

RISE OF THE ROBOTS

Trad. e adatt. di FABIO RAVETTO E MAURIZIO MICCOLI

Dopo la bellezza di due anni di sviluppo, uno dei beat 'em up più attesi dall'uscita di Street Fighter 2 è ormai ultimato. CVG è andata a fare quattro chiacchiere con i ragazzi della Instinct per raccogliere informazioni sulle 11 versioni di questo fantasmagorico gioco. Non male vero?

L'impensabile è avvenuto! La gente sta cominciando a stancarsi di Street Fighter 2. E' difficile da credere, ma, evidentemente, qualche nuovo personaggio e qualche mossa in più non sono stati sufficienti a "rivitalizzare" quel giochillo che ormai ha sul groppone la bellezza di 3 anni di storia. Inoltre, come se già non bastasse, adesso ci sono anche vagonate di cloni, alcuni dei quali sono anche meglio (Mah! Ragazzi, de gustibus... ndFabio). Ma ora, dopo una lunga attesa, sembrerebbe finalmente profilarsi all'orizzonte una nuova alternativa. Rise of the Robots è infatti il primo beat 'em up che, da molto tempo a questa parte, promette di portare sui nostri schermi qualcosa di diverso; infatti il game è "particolare" sotto parecchi punti di vista. Tanto per cominciare è il primo gioco a utilizzare per i lottatori una grafica completamente in Ray Trace, poi uscirà su tante di quelle macchine che neanche ve le potete immaginare e, dulcis in fundo, è il primo prodotto che si avvale della collaborazione di un designer interno. Quasi sicuramente Rise non offrirà nulla di nuovo per quel che riguarda l'azione di gioco, ma questo perché ormai non c'è più molto altro da inventare, visto che la struttura di questo genere di game impone che 2 personaggi si affrontino gonfiandosi i rispettivi zigomi e strappandosi le papille gustative. Come ultimamente accade spesso, anche in questo gioco saranno presenti vari scenari di lotta, combattenti assolutamente inediti (così come le mosse) e avversari dotati di una certa intelligenza. Sono questi i punti sui quali si è concentrato il team di sviluppo di Rise (ovvero gli Instinct Design) e, guarda caso, sono anche gli elementi che hanno destato maggiormente l'interesse del pubblico e di noi giornalisti. Che questi ragazzi abbiano veramente colto nel segno?

LE DONNE, I CAVALIER, L'ARME...

Il vostro cyborg è, sicuramente, uno dei migliori lottatori di Rise, ma anche gli altri 6 robot contro i quali dovrete vedervela durante il gioco non scherzano. Tutti loro infatti sono dotati di colpi invisibili e vantano la possibilità di lanciare scariche d'energia che vengono realizzate tramite combinazioni di mosse alla Street Fighter 2. OK gente, che ne dite ora di dargli una bella occhiata?

CYBORG

Questo siete voi, una sorta di fratello maggiore di Robocop, solo molto più duro. Il vostro lottatore combina perfettamente velocità, forza e agilità che, se saggiamente miscelate, fanno di lui un vero e proprio killer.





LOADER

In sostanza questo è un enorme robot elevatore. A causa della sua stazza non può muoversi rapidamente, ma, in compenso, è dotato di una grossa velocità nel portare i colpi. Questo fatto, unito alla sua grande forza, lo rendono un avversario veramente mortale.

THE SENTRY

Anche se questo robot sembra più un Transformer piuttosto che un lottatore state pur certi che non è un giocattolone. Il Sentry è un lottatore agile e potente e la sua grande intelligenza lo porta prima a studiare la vostra tecnica di lotta e poi ad applicarla contro di voi!





BUILDER

Dopo essersi ribattezzato Prime-8 e aver assunto l'apparenza di un enorme scimmione, questo robot da costruzione vanta più o meno la stessa forza del Loader. Inoltre, come se ciò non fosse già sufficiente, è anche più veloce. Fortunatamente però il suo cervello si basa su di un vecchio e vetusto processore a 32 bit che limita notevolmente la sua intelligenza. Che ci volete fare gente! Sono i problemi delle vecchie tecnologie!

CRUSHER

Questo robot è stato costruito per eliminare i droidi mal funzionanti e per cotale motivo è dotato di un dispositivo che gli consente di analizzare la struttura del suo avversario e di individuarne i vari punti forti e deboli. Inoltre è anche dotato di una buona velocità negli spostamenti, ma la cosa che fa di lui un temibile avversario è il suo incredibile allungo, reso possibile da quei 2 enormi cheloni. Statevene all'occhio, boys!





EXTERMINATOR

Questo potrà anche non essere il robot più potente di tutto il gioco, tuttavia l'apparenza dà l'impressione opposta. Grazie alle sua cattiveria e decisione nel portare gli attacchi e alla sua incredibile velocità è sicuramente l'avversario più temibile contro cui vi dovrete misurare. E figuratevi che conosce anche a menadito (nel senso che picchia) l'arte del karatè!



Uno dei problemi che i ragazzi della Instinct hanno dovuto affrontare con la versione PC CD-ROM è stata l'incapacità dei lettori CD per PC di caricare contemporaneamente i dati del gioco e la traccia audio. Pertanto i programmatori hanno preferito adottare un misto di musica da CD e di tracce digitali. Sorprendentemente il Mega CD non soffre di questo problema e questo perché utilizza il formato CD-XA che gli consente di leggere simultaneamente i dati di grafica e sonoro. Però!



PC CD-ROM
Questa sembra proprio che sarà la versione più "esosa" di tutte a livello di hardware richiesto. La base minima richiesta per far girare la versione a 256 colori del gioco, sarà un PC 486 con scheda SVGA, 4 Mb di Ram e 40 Mb di hard disk. Se la vostra macchina non dovesse possedere questi requisiti non disperatevi: infatti sarà prodotta anche una versione del game a 32 colori che richiederà un 386 a 20 Mhz con 2 Mb di RAM e 20 Mb di HD. Quando si dice la fortuna...



MEGA DRIVE
Ovviamente questa sarà una delle versioni più tagliate di tutto il lotto. I programmatori tuttavia ci hanno assicurato che il game vanterà la stessa palette di colori del Mega CD e che non ci saranno sostanziali differenze di velocità tra questa e le altre versioni. Ci sarà da fidarsi?



La trama del gioco vi vede vestire i panni di un cyborg in una missione per liberare una fabbrica da 6 robot impazziti. Se fosse solo per la storia il gioco non meriterebbe di essere preso in considerazione neanche come spessore da infilare sotto la gamba di un tavolo, tuttavia chi se ne frega della trama quando potete avere un picchiaduro con i robot più massicci che siano mai apparsi sui nostri monitor?

IN PRINCIPIO FU IL CAOS, POI...

CVG PREVIEW

L'introduzione del gioco mostra, con taglio molto cinematografico, il vostro arrivo all'interno dell'industria incriminata. Inizialmente vi sembrerà tutto tranquillo ma ben presto vi accorgerete che è solo un'impressione!



L'introduzione si apre con voi che vi inoltrate nella città...



...Mentre dentro la fabbrica sembra regnare una pace paradisiaca.



Finalmente, dopo tanto tempo, ecco qualcuno che se ne viene fuori con una nuova visione di una città del futuro e non con un semplice rifacimento di quelle viste in Blade Runner.



I robot sono stati avvisati della vostra presenza e cominciano a prepararsi andando ad occupare le loro rispettive posizioni.



Li vediamo quindi solcare stanze magicamente disegnate e questo grazie alla potenza del Ray Tracing.

3DO & CD-I

Per la versione 3DO i ragazzi della Instinct stanno aggiungendo un maggior numero di sequenze animate e pompando ancora di più la grafica, inserendo tutti quegli elementi che, per un motivo o per l'altro, sono stati eliminati in tutte le altre versioni. Questa versione, insieme a quella per CD-I, dovrebbe fare la comparsa sugli scaffali dei negozi verso la fine di quest'anno; che dite, varrà forse la pena cominciare a risparmiare?





MEGA CD

Mentre la versione Mega CD sarà superiore a quella PC CD per quel che riguarda il sonoro, per quanto concerne la grafica sarà limitate dalla presenza di soli 16 colori per i robot e da 56 per i fondali. Tuttavia, nonostante ciò, i vari tagli grafici sono stati limitati notevolmente, tanto che l'intero ammontare del programma occuperà la bellezza di 300 Mb. Davvero impressionante!



Il disegnatore interno, Kwan Lee fu preso senza che gli si fosse detto quanto sarebbe stato duro il suo lavoro. Figuratevi un po' che gli è toccato disegnare tutte le stanze dove si svolgono i combattimenti più l'intera sequenza introduttiva!



EHI RAY, COME STA TRACE?
PASSO PRIMO: Il primo passo nella creazione di una immagine in ray trace in alta risoluzione è quella di disegnare una forma in wireframe. Questa cosa non sempre è facile da realizzare, dato che spesso non è facile vedere a video quanto la forma che state disegnando si avvicina al modello che avevate in mente.



PASSO SECONDO: Dopo questo primo passo il software calcola la posizione delle varie sorgenti di luce e i colori primari che ricopriranno l'oggetto. Infine, quello che bisogna fare è decidere il numero di sfumature.



PASSO TERZO: La fase successiva consiste nell'aggiungere le tonalità finali. In questi casi si fa uso dello stesso grado di shading impiegato nella seconda fase, al quale però si aggiungono i nuovi colori che vengono collocati sulla superficie del modello.



PASSO QUARTO: Quando anche gli ultimi dettagli e colori sono stati aggiunti, il modello viene renderizzato in modo da eliminare eventuali "spigolature" tipiche dei poligoni, rendendolo così un po' più "umano". Dopo di che la fase conclusiva consiste nell'unire l'immagine ottenuta con le altre parti del robot per creare un grosso e feroce lottatore!



SUPER NES

Per la versione Super Nes la Impact ha pensato di prendere molti elementi del gioco direttamente dalla versione Amiga, così i possessori del 16 bit Nintendo dovrebbero poter avere un gioco molto fedele alla altre versioni. Ancora una volta il numero di colori sarà limitato a 16 per i lottatori, ma questa volta i fondali ne avranno ben 128.

PC

Gli utenti di dischetti dovranno fare i conti con una drastica riduzione delle varie sequenze animate. Tuttavia, tutti gli elementi di base della struttura di gioco, come l'introduzione, le stanze, i lottatori e la grafica, rimarranno praticamente identiche alla versione su CD. Non ci è ancora stato rivelato il numero preciso di dischetti sui quali questa versione sarà contenuta, comunque cominciate a procurarvi una carriola, che è meglio!!





A500

Come le versioni Mega Drive e Super Nes, anche quella per Amiga 500 deve necessariamente sottostare a delle limitazioni per quanto riguarda la grafica per mantenere una velocità decente. Comunque sia, questa versione di ROTR utilizza 16 colori per ogni robot.

A1200

Questa dovrebbe diventare l'equivalente della versione CD32 su floppy, sebbene con scene dotate di minore animazione. Tuttavia grafica e giocabilità dovrebbero mantenersi pressoché identiche.



CD32

Come la versione Mega CD, anche quella per il 32 bit della Commodore è stata convertita dalla versione originale su PC. Tuttavia questa versione dovrebbe vantare robot a 32 colori e fondali a 128 colori, il che dovrebbe essere piuttosto piacevole a vedersi, non trovate?

COIN-OP

Wow! Rise Of The Robots è destinato a diventare anche un coin-op! Dovrebbe essere prodotto dalla Bell Fruit, che già realizzò il coin-op di Zool (e chi l'ha mai visto in Italia? ndMaurizio) Ancora non sono disponibili dettagli tecnici, ma potete essere sicuri che non appena ne sapremo di più ve lo riferiremo prontamente.





CVG PREVIEW

ACROSS THE RHINE

Continua la tradizione che vede la MicroProse proporre videogiochi e simulazioni militari.

Questa volta si tratta di Across the Rhine, una simulazione tattica degli scontri tra carrarmati americani e tedeschi che sconvolsero l'Europa Occidentale durante le ultime fasi della seconda guerra mondiale. Alla base di questo gioco estremamente realistico e dalla buona atmosfera, figurano avanzate tecniche di programmazione, grafica e design, oltre ad uno studio storico-geografico particolarmente approfondito. Il gioco comincia con lo sbarco in Normandia del giugno 1944 da parte delle forze alleate e termina con la fine della seconda guerra mondiale l'anno successivo. E' possibile schierarsi sia dalla parte dell'esercito statunitense che dalla parte di quello tedesco, arruolandosi nella Wehrmacht.





Il gioco è strutturato in maniera tale che col procedere dei combattimenti e dei successi riportati si presentino per il giocatore diverse opportunità strategico-tattiche. Da un punto di vista tecnico, maggiore enfasi è stata data alla visuale dall'interno del tank con prospettiva in 3-D sia per i paesaggi che per gli oggetti. Una vista dall'alto sul campo di battaglia permette invece al comandante di osservare tutte le fasi dei combattimenti, il che consente di controllare simultaneamente differenti reparti e unità. Anche ai livelli di grado superiore il comandante può sempre decidere di scendere in prima persona sul terreno prendendo il controllo di un tank. Noi di CVG non vediamo l'ora di tuffarci nel Reno...

MICROPROSE

VERSIONE: PC

USCITA: GIUGNO

THE INCREDIBLE HULK

Grande, grosso, arrabbiato, ma non molto intelligente, l'Incredibile Hulk sta per approdare su tutte le console della Sega!

Sembra quasi impossibile, ma l'Incredibile Hulk è in circolazione da circa 30 anni. Attualmente non è un personaggio molto popolare negli USA, ma la US Gold intende cambiare questa situazione (o forse vuole sfruttare il fatto che ogni mese vengono venduti circa 15 milioni di fumetti della Marvel) con la realizzazione di un gioco in stile platform dedicato al gigante verde della Marvel. Se non siete fan dei fumetti Marvel potreste anche non sapere chi è Hulk. Normalmente è un essere umano, il famoso e stimato fisico di nome Bruce Banner, che da giovane è stato colpito dai raggi gamma sprigionati dall'esplosione di una bomba atomica. Questo fatto ha alterato il suo metabolismo così che ogni volta che Bruce si arrabbia si trasforma in quel gigante verde chiamato Hulk. Nel gioco voi controllate, ovviamente, Hulk (anche se è possibile, causando danni alla città, ritrasformarsi in Bruce Banner. Non è però molto conveniente dato che è molto più lento e più debole del suo alter ego), il quale deve vedersela con tutta una serie di classici nemici quali Rhino, Absorbing Man, Tyranus, Abomination e il suo arcirivale: il Leader. In questa missione oltre che dalla sua forza può essere aiutato da tutta una serie di oggetti che possono essere raccolti lungo la strada, quali macchine, jeep o addirittura muri.





US GOLD

VERSIONE: MEGA DRIVE

USCITA: GIUGNO

LORDS OF THE REALM

CVG PREVIEW

Inghilterra, anno 1066: una data storica segnata dall'invasione dei Normanni che trasforma una terra fino ad allora pacifica e tranquilla in un paese in perenne conflitto, diviso in contee con propri arroganti signori, ognuno dei quali aspira a diventare il sovrano. In questo contesto si sviluppa LORDS OF REALM, gioco epico di azione e strategia ambientato nel XIII secolo.

Realizzato dalla Impressions, il gioco pare seguire la moda più in voga in questo momento, e cioé quella che vede includere sempre differenti tipologie ludiche: i giocatori che interpretano il ruolo di uno di questi signorotti possono infatti scegliere se prediligere l'azione, con combattimenti e conquiste, oppure la strategia governando e facendo prosperare in pace i propri territori. In ogni caso si può apprezzare da un lato la prima vera simulazione di un assedio (che come nella realtà può durare degli anni), e dall'altro la possibilità di costruire magnifici castelli (simili a quello di Edward nel nord del Galles) con la stessa interfaccia utilizzata in "Caesar", altro game di simulazione storico-bellica.





Il gioco è impostato a turni, ognuno dei quali rappresenta una stagione: ad ogni turno il giocatore può decidere se concentrare il suo operato sulla conduzione degli affari interni, migliorando per esempio lo sfruttamento agricolo o le difese del proprio territorio oppure, affidando al computer le faccende locali, dedicare il suo tempo alla conquista di altre contee, accrescendo così la propria forza e fama.

Il tutto è condito da una grafica sorprendentemente ricca di particolari, in un'atmosfera medioevale, con un discreto numero di sequenze digitalizzate.

Da un punto di vista tecnico il gioco supporta fino a due giocatori collegati anche via modem, con gli avversari controllati dal computer.

A noi di CVG non resterà che verificare al più presto l'effettiva giocabilità di un game che si preannuncia veramente caldo.



IMPRESSIONS

VERSIONE:	USCITA:
PC	GIUGNO
AMIGA	LUGLIO/AGOSTO

LORDS OF MIDNIGHT III - THE CITADEL

La pace ha regnato per diversi anni nella "Terra di Mezzanotte" (Land of Midnight), sotto la guida di Luxor, il "principe della Luna" (Moon Prince). Ma la situazione è precipitata da quando il cattivone di turno, Boroth Wolfheart, ha preso come ostaggi una persona da ogni reame di Boolmarch, col preciso intento di disturbare la quiete di questa terra. Non solo, ma fatto per certi versi ancor più grave è la scomparsa dell'Occhio della Luna (Eye of the Moon), un bellissimo gioiello dai poteri sovraumani.

Con questi avvenimenti comincia la terza parte della saga di LORDS OF MIDNIGHT, che segue i due successi precedentemente scritti dal famoso Mike Singleton per la Domark.

Obiettivo del gioco è dunque quello di liberare tutti gli ostaggi e ritrovare il gioiello magico (che non è quello del Nilo...).



E' possibile giocare scegliendo un'unico personaggio tra i 24 caratteri disponibili, oppure, fatto abbastanza curioso, è possibile sia scambiare i ruoli durante lo svolgimento del gioco stesso, che controllare tutti i personaggi contemporaneamente.

Altra caratteristica di questo gioco è il Real Time: in pratica la partita si svolge in tempo reale, in modo che gli eventi occupino un tempo verosimile. Ad esempio, in caso di interruzione per 24 ore, alla ripresa del gioco anche nella Terra di Mezzanotte sarà passato un giorno. Davvero una bella idea.

Altri aspetti molto realistici sono rappresentati dalla grafica ottenuta con gli algoritmi frattali di Mandelbrot, oppure dalla simulazione meteo-temporale legata alle stagioni (per esempio, d'inverno sulle cime delle montagne compare un manto candido di neve).



Tutti questi particolari di natura grafica fanno di Lords of Midnight III un role-playing game evoluto, per molti alcuni simile a un film/adventure interattivo.

DOMARK

VERSIONE:	USCITA:
PC	IMMINENTE

CVG PREVIEW

DAYTONA USA

Potrebbe essere la migliore corsa di macchine mai prodotta. Potenzialmente è il miglior coin-op di tutta la storia dei videogiochi ed è anche uno dei primi titoli che apparirà sul Sega Saturn, oltre che sul 32 Bit upgrade presto disponibile per Megadrive.

Questo gioco sembra favoloso. Virtua Racing venne realizzato circa un anno e mezzo fa e stupì tutti i videogiocatori, ma Daytona USA lo fa sembrare un titolo datato. Come Virtua Fighter, anche Virtua Racing utilizzava la scheda grafica della Sega denominata Model 1, capace di shiftare 180.000 poligoni ogni secondo. Il Model 2 presente nel coin-op di Daytona è in grado di shiftare circa il doppio di poligoni (si parla di 300.000!), ed ora questi sono anche ricoperti con del texture mapping!!. Oltre a queste caratteristiche la scheda a 32 Bit custom permette di creare effetti realistici quali incidenti con pezzetti di macchina che si staccano e volano sulla pista. Il risultato: azione incredibilmente realistica ed una realizzazione tecnica da sequenza introduttiva. Come il suo predecessore, in Daytona USA sarà possibile gareggiare sino in otto contemporaneamente e sarà disponibile anche l'opzione per cambiare la visuale (opzione che aveva reso popolare Virtua Racing). Come in Virtua, saranno presenti tre differenti tracciati (Daytona è il più semplice ed è stato realizzato in maniera perfetta con una grande cura a tutti minimi dettagli) e la corsa si svolgerà contro circa quaranta macchine avversarie. Paragonandolo con Ridge Racer, bisogna dire che Dayona ha delle macchine un po' più squadrate (stile Volvo), anche se si muovono in maniera più convincente. Inoltre, come già detto in precedenza ci sono circa quaranta avversari, molti di più di quelli presenti nel coin-op della Namco. E potete essere certi che Daytona stupirà non poco anche quando apparirà sul Sega Saturn (è infatti uno dei primi titoli in programmazione per la nuova console Sega insieme a Virtua Fighter e a Saturn Soccer). Apparirà poi ancora prima su quell'upgrade a 32 Bit per il Megadrive del quale parliamo nelle news di questo numero, e che sarà disponibile in Inghilterra già in autunno ad un prezzo di 150 sterline circa. Preparatevi ad una futura recensione di quella che sembra essere la prossima meraviglia per quanto riguarda i simulatori automobilistici!!















SEGA

VERSIONE: MEGA DRIVE 32, SATURN

USCITA: FORSE, MA FORSE...

UNIVERSE

CVG PREVIEW

Per la gioia di tutti gli amanti del game d'avventura sta per arrivare (beh, non esageriamo: ci vorrà ancora un po' di tempo) una nuova e affascinante avventura. Signore e signori, ecco a voi Universe!



Universe è l'ultimo gioco, in fase di sviluppo, da parte della cara e buona vecchia Core. L'avventura, come da tempo non se ne vedevano, vi vede vestire i panni di un giovane ragazzo di nome Boris (e di cognome Verne) che un bel mattino di primavera, invece di svegliarsi nel suo lettuccio, si trova scaraventato in un mondo che non ha più alcun legame con il suo, ma questo non è tutto: infatti, ben presto scoprirete che la dimensione in cui vi trovate è sotto una terribile minaccia e che anche lo riuscire a sopravvivere per un unico giorno è già una grossa conquista. Il gioco parte con il nostro paladino materializzato su un asteroide; un paesaggio desolante si stende davanti a lui ed è qui che la vostra avventura inizia. Il vostro primo obbiettivo, in questa situazione, sarà quello di riuscire a raggiungere un luogo abitato dove poter raccogliere informazioni sul vostro nuovo universo. Anche se la situazione non è delle migliori non vi dovete arrendere, e ben presto scoprirete che in vostro aiuto potranno venire anche favolosi poteri che hanno fatto la loro comparsa nel momento in cui siete entrati in questa nuova dimensione (e lasciatemi dire che dovrete riuscire a imparare a usarli, se non volete fare una fine davvero brutta). L'interfaccia utente con il quale controllate il vostro personaggio è quella tipica di molti giochi del genere e, così come certi aspetti e certe atmosfere del gioco, ricorda un po' Future Wars. I vari comandi a vostra disposizione sono quelli classici e comprendono i famigerati "Take", "Use", "Get". L'azione di gioco si svolge a tutto schermo con il pannello di controllo che compare non appena cliccate su un oggetto facendovi comparire tutte le azioni possibili. Naturalmente, come in ogni gioco del genere che si rispetti, avrete anche la possibilità di interagire con i vari personaggi che incontrerete nell'avventura e questo avviene tramite uno schema di domande/risposte a scelta multipla simile a quella utilizzata in giochi come Monkey Island. Passando ora alla parte tecnica del gioco devo dire che le varie schermate, che costituiscono l'ambientazione all'avventura, sono state realizzate con una buona gamma di colori (e vantano anche qualche bella animazione), il che contribuisce a creare un'atmosfera veramente molto "pesante" e che viene resa ancora più accattivante dall'ottimo accompagnamento sonoro (sinceramente è una delle colonne sonore più evocative che mi sia mai capitato di sentire da un Amiga). Per quanto riguarda invece la parte "dinamica" del game il nostro Boris si muove fluidamente sullo schermo e sono presenti varie animazioni per la corsa, i salti, le scalate eccetera eccetera. Inoltre, come se tutto ciò non fosse già abbastanza, i programmatori ci hanno assicurato che la trama sarà molto lunga, varia e ricca di colpi di scena. Accidenti, non vedo l'ora di poterci mettere sopra le mani! Per ulteriori sviluppi vi rimandiamo ai prossimi mesi, sempre nella stessa rubrica finché non arriverà il giorno di una bella recensione sugosa sugosa, naturalmente tutto questo sempre e solo su CVG.









CORE	
VERSIONE: AMIGA	USCITA: SETTEMBRE

CVG PREVIEW

INFERNO





Preparatevi a salvare l'universo in questo nuovo gioco della DID, che potrebbe rivelarsi il migliore titolo disponibile per PC CD-ROM!

In una piccola palazzina di Runcorn la DID (Digital Image Design, un gruppo di sviluppatori della Ocean) sta lavorando a uno dei più ambiziosi e più interessanti giochi mai prodotti nella storia dei computer. Immaginate infatti di poter prendere parte a una incredibile battaglia spaziale, di avere la possibilità di volare sulla superficie di pianeti sconosciuti e di poter fare uno slalom tra le colossali costruzioni aliene. Immaginatevi una versione del favoloso TFX ambientata nello spazio. Ecco, avete immaginato Inferno. Inferno è lo stato dell'arte dei videogiochi. La trama vede i malvagi Rexxons che sono ritornati con l'intento di conquistare l'intera galassia.

Voi impersonate il più grande pilota di caccia spaziali di tutto il genere umano, l'unico eroe che può salvare il mondo, e la vostra missione consiste nello riuscire a resistere all'attacco dei Rexxons. Inferno ha oltre settecento missioni differenti, inclusi sette pianeti e tre lune da visitare; è anche caratterizzato da una serie di intermezzi (come in TFX) che incrementano indubbiamente l'atmosfera e che aiutano a creare una notevole sensazione di realismo, da una incredibile colonna sonora realizzata dalla Alien Sex Fiend e dalla presenza di un fumetto realizzato dall'autore di Judge Dredd, Sean Phillips. Con un 3D incredibile e tremendamente fluido, una grafica veramente spaziale e un sonoro di qualità CD sembra che Inferno sia destinato a diventare IL CD game per eccellenza. Non fidatevi solo delle mie parole, guardate anche le foto





OCEAN

VERSIONE:	USCITA:
PC CD-ROM	SETTEMBRE

X-CALIBE

Sarà in grado questo nuovo eroe del passato di salvare la terra del futuro?

Questo gioco assomiglia notevolmente a Blade Runner, con una spada. Il nuovo prodotto della Activision, X-Kalibr 2097 vi offre la possibilità di







ACTIVISION

VERSIONE:	USCITA:
SUPER NES	IMMINENTE

ER 2097

utilizzare questa leggendaria e mitica spada in un'avventura nella quale dovete salvare le vostra compagna e ripulire il mondo dagli alieni malvagi. La presentazione e i vari intermezzi in stile fumetto sono veramente ben realizzati e spiegano lo svolgimento della trama. L'elemento principale del gioco è indubbiamente la spada, dato che sarà possibile utilizzarla in cinque differenti metodi (anche se solitamente gli attacchi migliori sono quelli sferrati da vicino, visto che se si lanciano degli incantesimi con la spada si rimane vulnerabili per un breve periodo di tempo), fatto che probabilmente vuole compensare la mancanza di altre armi. Il problema di avere una sola arma, però, è che può venir limitato il livello di sfida del gioco stesso. Vedremo, anche perché la Activision ha inserito sei differenti mondi e una grande quantità di boss di fine o metà livello, molto potenti e duri da sconfiggere, per aumentare la giocabilità. E' inoltre presente un'interessantissima opzione che permette di combattere in uno contro uno (alla Street







Fighter 2) utilizzando anche alcuni tra i nemici più temibili. Da sottolineare anche il fatto che, come era già accaduto per un loro recente shoot'em up (Bio Metal per la precisione, uscito sempre per Super Nes quasi un anno fa), la musica è stata realizzata da un gruppo abbastanza famoso (per Bio Metal erano i 2 Unlimited) cioè dagli Psykosonik, un gruppo di musica techno. Il verdetto definitivo in estate, quando verrà commercializzata la versione completa e finale.

WORLD CUP STRIKER

CVG PREVIEW

Benché avesse preso 93% CVG e malgrado sia stato uno dei giochi più venduti negli ultimi mesi, la Elite pensava che fosse ancora possibile migliorare notevolmente Striker.



Quindi, cosa si devono aspettare i videogiocatori quando questa nuova versione verrà commercializzata a giugno? Una delle principali novità è la presenza di una batteria di backup, perciò niente più irritanti password da trascrivere! Questo vuole anche dire che sarà possibile cambiare le caratteristiche delle squadre e poi salvarle. E' inoltre compatibile con il multytap, per le divertentissime partite con gli amici e sarà persino possibile selezionare l'arbitro (che può essere tollerante o inflessibile). Tecnicamente sono state migliorate le animazioni dei giocatori e più in generale la grafica, con una cura maggiore verso i dettagli (è stata completamente







ridisegnata la sequenza dei calci di rigore e ora gli sprite sono di dimensioni notevolmente maggiori); sono infine disponibili numerose squadre, i team controllati dal computer sono più forti rispetto a quelli di Striker ed è possibile selezionare la formazione da utilizzare in campo tra le 32 presenti. Questo per quanto riguarda la versione Super Nes. In quella per Game Boy saranno presenti quasi tutte queste opzioni, manca la batteria di backup, ma è presente un sistema di password. C'è anche la possibilità di editare la propria squadra e bisogna inoltre sottolineare il fatto che ogni giocatore possiede alcune caratteristiche particolari, che includono aftertouch (la capacità di dare un effetto dopo aver tirato), il controllo di palla, l'abilità nei contrasti, la precisione nei passaggi e nei colpi di testa. Entrambe le versioni sembrano molto promettenti e speriamo di potervi dare ulteriori informazioni (magari anche una recensione) già il mese prossimo.

ELITE

VERSIONE: SUPER NES/GAME BOY

USCITA: IMMINENTE

CVG PREVIEW

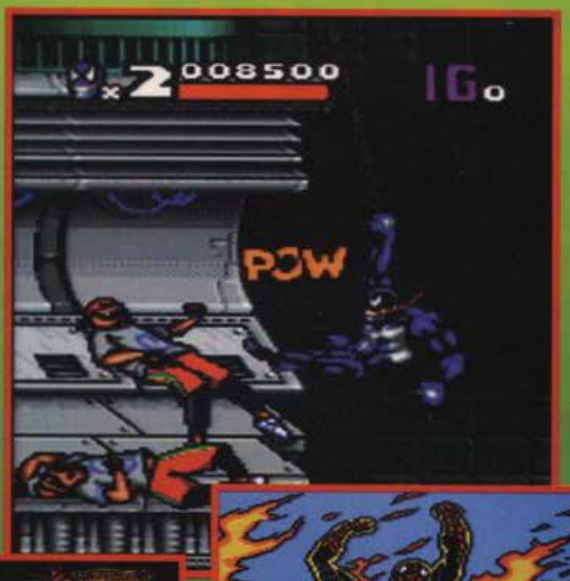
SPIDERMAN/VENOM: MAXIMUM CARNAGE

Il vostro amato vicino di casa, l'Uomo Ragno si allea con Venom nella sua più pericolosa missione...



Preparatevi per il ritorno di uno tra i più popolari personaggi dei fumetti, dato che il mitico tessiragnatele si prepara a essere protagonista di un nuovo gioco in fase di sviluppo sia per Super Nes che per Mega Drive, che si preannuncia essere la sua più grande e incredibile avventura. Peter Parker deve infatti combattere, aiutato da Venom, uno dei suoi più acerrimi nemici, contro un avversario assai più forte di entrambi, il terribile Max Carnage. Questo volta però la struttura di gioco non è quella classica dei precedenti giochi dedicati a Spidey (cioè platform). Spiderman/Venom: Maximum Carnage è infatti un beat'em up sullo stile di Street of Rage, nel quale voi, impersonando il ruolo di Spiderman oppure di Venom, dovete colpire con pugni, calci e lanci di ragnatela (tra l'altro sono presenti tutta una serie di suoni onomatopeici, ogni volta che si colpisce un nemico, in stile telefilm di Batman degli anni sessanta, e anche il famoso senso di ragno che avvisa Spidey in caso di pericoli imminenti) attraverso una serie di imprecisati livelli gli scagnozzi di Carnage, fino a giungere al suo cospetto per lo scontro finale. Ovviamente l'Uomo Ragno, Venom e Max Carnage non sono gli unici eroi e super nemici del mondo Marvel che si possono incontrare in questo videogioco. Dato che questo titolo é basato sul fumetto "Spiderman: Max Carnage" la Acclaim ha infatti deciso di inserire lungo il gioco tutti i personaggi presenti nei 14 numeri di questa miniserie. Aspettatevi quindi di incontrare Shriek, Doppelganger, Capitan America e Iron Fist, che vi aiuteranno elargendo utilissimi consigli e suggerimenti oppure vi attaccheranno cercando di eliminarvi. Spiderman/Venom: Maximum Carnage sarà disponibile praticamente per ogni sistema Sega e Nintendo nel periodo natalizio. Questo significa che i possessori di Megadrive, Master System, Super Nes, Gameboy e Game Gear avranno presto la possibilità di giocare a questo prodotto che promette una azione frenetica e avvincente. La versione per Megadrive e quella per Super Nes sono esattamente identiche mentre per quelle a 8 bit aspettatevi una grafica leggermente peggiore e un numero minore di livelli.













ACCLAIM

VERSIONE: SUPER NES/MEGA DRIVE

USCITA: AUTUNNO

VENDITA PER CORRISPONDENZA - SPEDIZIONI A DOMICILIO

BATMAN Returns

Combatti contro il malvagio pinguino e l'imprevedibile catwoman.



L.129.000

Super Double Dragon

Nuove 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 g



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.159.000



M.Kombat L.149.000



ALIEN 3 L.139.000



Final Fight L.139.000



E.F. Champ L.119.000



Bubsy L.129.000



WWF L.149.000



Castelvania 4 L.139.000



S.Star Wars L.139.000



Turtless 4 L.139.000



Prince of P. L.149.000



Mario all Stars L.149.000



TOM & Jerry L.139.000



Star Wing L.139.000



James Pond L.139.000



Fatal Fury L.159.000



Mario Kart L.119.000



Super Aleste L.139.000



7 SAGA L.119.000



Road Runner L.149.000



Robotector L.139.000

Mystic Quest

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



Manuale Italiano.

L.75.000

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION



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

Super Nintendo + Super Mario 4 + Joypad

L.319.000 IVA INCLUSA.



OFFERTA GAMEBOY

GameBoy Console

L.99.000 IVA INCLUSA.

GameBoy Console +

Tetris + cuffie + Batterie

L.125.000 IVA INCLUSA.

Garnzia 12 Mesi.



L.59.000



L.69.000



L.69.000



L.69.000



L.69.000



L.69.000



L.69.000



L.69.000



L.69.000



L.69.000



L.69.000



L.69.000

L.59.000

L.59.000

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

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

® ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

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

HARDWARE CORNER

LOGITECH SOUNDMAN GAMES

Ormai non passa giorno senza ricevere almeno una telefonata o una lettera in cui qualche lettore ci chiede informazioni sulle schede sonore per PC (qual è secondo noi la più economica, la migliore, eccetera eccetera). Ecco quindi a furor di popolo Hardware Corner, un "angolino tecnico" istituito per esaminare schede audio, joystick, pad ed espansioni varie. Quanto insomma ci permette di meglio apprezzare il nostro amato software ludico. Il nostro intento è quello di realizzare una rubrica con cadenza bimestrale (meglio se mensile), per cui non esitate a scriverci indicando quali sono quegli accessori che vorreste vedere recensiti. State sicuri che via via ve li proporremo tutti...



Inauguriamo questa nuova rubrica esaminando una scheda sonora per PC: la Logitech SoundMan Games. In ambito PC, ormai i giochi che supportano schede sonore dedicate non si contano più: addirittura ve ne sono alcuni che si rifiutano di funzionare se si accorgono di essere in un computer che non la possiede. Del resto, il sonoro fornito dal misero altoparlantino di serie è davvero penoso, e se fate mente locale vi renderete conto che il PC si è affermato come macchina-gioco solo dopo la comparsa di questo tipo di accessori, che hanno reso possibile l'ascolto di colonne sonore e di effetti di alta qualità. Se poi consideriamo il fatto che queste schede solitamente includono anche una porta Joystick/Midi (che separatamente costerebbe almeno una quarantina di "millini"), ecco che si può comprendere il perché di tanto interesse.

LA CONFEZIONE

La SoundMan Games viene prodotta dalla Logitech, una società nota per produrre mouse e scanner manuali di ottima qualità, che ultimamente è anche entrata nel campo delle schede audio e delle macchine fotografiche per computer. Aprendo la confezione, ci siamo imbattuti subito nella buona dotazione di manuali (2), semplici ed estrememente chiari, che conducono passo dopo passo l'utente al montaggio della scheda. Attenzione però che sono solo in lingua inglese. Nella scatoia vi sono poi due dischetti: uno contiene la procedura di installazione dei driver sonori (sono dei piccoli programmi che permettono alla scheda di farsi riconoscere dal computer), oltre ad un programma per Windows, mentre sull'altro vi è memorizzato un gioco in versione demo: D/GENERATION.

TIPOLOGIA PRODOTTO: SCHEDA AUDIO

DENOMINAZIONE: SOUND MAN GAMES

PRODUTTORE: LOGITECH

INDICAZIONE: COMPATIBILE SOUND BLASTER PRO

▲ *Perfetta compatibilità. Accuratezza costruttiva. Garanzia due anni.*

▼ *Regolazione del volume via software*

IMPRESSIONI D'USO

Ho provato questa scheda per più di un mese sia a casa che in redazione e non ho mai riscontrato il minimo problema. Regolazione del volume a parte, si tratta di un prodotto eccellente, che emula perfettamente la Sound Blaster Pro sia per quanto riguarda l'audio, sia per le sue possibilità di connessione con CD-ROM e con apparecchiature MIDI. Il livello costruttivo è senza dubbio superiore alla media, con una selezione dei componenti utilizzati veramente accurata. La sensazione di grande affidabilità nel tempo viene poi rafforzata dal sapere che il periodo di garanzia è di ben due anni. Altro aspetto estremamente positivo è dato dalla presenza di una hotline telefonica cui tutti gli utenti Logitech si possono rivolgere in caso di problemi: un servizio che (almeno in Italia) nessun'altra casa produttrice di schede audio fornisce, prova di serietà e di attenzione verso i propri clienti davvero rimarchevole.

GIAMPAOLO "JUMPY" MORASCHI

I PROGRAMMI

Il programma per Windows è molto interessante. Si tratta del famoso MCS MusicRack della Animotion: un aggeggillo davvero succoso, visto che permette non solo di ascoltare brani MIDI e



di registrare ed ascoltare voci campionate (i file .wav), ma anche di gestire (se lo possediamo) un lettore CD. Davvero un bel regalo.
Molto semplice e immediata è poi la procedura di installazione: basta digitare il comando per farla partire e seguire le indicazioni che via via appariranno sullo schermo. Il programma si occuperà automaticamente di tutti i settaggi (canale DMA, indirizzo di I/O, livello di volume, ecc.), indicando sempre quella che per lui è la soluzione migliore: basta premere il tasto di Invio e il gioco è fatto.

LA SCHEDA

Esaminando più da vicino la scheda, balza subito all'occhio la mancanza della classica rotellina per la regolazione del volume. Infatti, il costruttore ha preferito gestire via software (premendo i tasti CTRL+ALT+U o CTRL+ALT+D) il comando del volume, piuttosto che costringere gli utenti a strani contorcimenti di mano dietro al computer (magari sdraiati sotto alla scrivania!),



quando vi fosse la necessità di alzare o abbassare il livello dell'audio. Intento veramente lodevole, peccato che questi tasti siano usatissimi dai videogiochi, per cui nel 70% dei casi il volume non è mai regolabile in questo modo! Va precisato però che di vere e proprie necessità di regolazione del livello ve ne sono poche: di solito basta regolare il volume con l'utility di setup al momento del montaggio della scheda. Del resto all'interno dei vari giochi generalmente esistono delle opzioni fatte apposta per regolare questo parametro.
Nei casi più disperati (F1 GP per esempio), dovremo lanciare nuovamente il comando "Setup" per settare il volume in maniera soddisfacente.

Tintori



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

GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI

3DO

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo

GAME BOY™

ATARI LYNX

A 2600
A7800
XE/XL

JAGUAR

SEGA

MEGA-CD 2
MEGA DRIVE 2
GAME GEAR
MASTER SYSTEM

SNK NEO GEO

point Commodore

AMIGA 1200
AMIGA 4000
AMIGA CD 32
C 64

VENDITA PER CORRISPONDENZA

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

SPECIALE JOYSTICK

(PRIMA PARTE)

Come sempre siamo sensibili alle disperate richieste di aiuto che ci giungono dai nostri lettori. Eccoci dunque alla prima parte di un piccolo speciale a puntate che intende "vederci chiaro" nella giungla di joystick, pad ed aggeggi programmabili che fa venire l'acquolina in bocca a quanti entrano in un qualsiasi negozio specializzato. Cominciamo con una raffica di manopoluzze destinate ad Amighisti e Nintendomani. Resta inteso che Mega Drive, PC e compagnia bella, saranno esaminati nei prossimi numeri... per cui non vale la pena usare quest'articolo come pretesto per mandarci lettere in cui ci accusate di preferire un sistema ad un altro. OK, ho parlato anche troppo. Pronti? Viaaaaa!!!

AMIGA

1 APACHE 1

QUICKSHOT

Una delle classiche manopole per Amiga: quattro ventose per ottenere un supporto stabile, due tasti fire (uno per il pollice e l'altro per l'indice) ed una buona resa complessiva. Un joystick economico che però vale i suoi soldi.

ESTETICA:	6,5
COMFORT:	7
PRECISIONE:	6
ROBUSTEZZA:	6,5
GLOBALE:	6,5



2 INVADER 1

QUICKSHOT

Si tratta di ottima qualità. E' estremamente robusto, molto preciso, ma anche molto duro, per cui dovrete passare un bel po' di tempo a smollare il pad di direzione. E' molto completo, visto che possiede ralenty e turbo-fire indipendente per tutti i tasti. Ottimo per i platform game, non riesce a dare il meglio di sè nei simulatori di volo.

ESTETICA:	6
COMFORT:	6,5
PRECISIONE:	7
ROBUSTEZZA:	8
GLOBALE:	7

3 MAVERICK 1

QUICKSHOT

Questo joystick mi ha letteralmente conquistato. La manopola è immensamente precisa, confortevole e robusta. Che cosa volete di più? Presenti sia la possibilità di rallentare il gioco, che un selettore per il fuoco automatico.Ho scelto: è il mio joystick definitivo.

ESTETICA:	7,5
COMFORT:	9
PRECISIONE:	8,5
ROBUSTEZZA:	8
GLOBALE:	8,5



4 FLIGHTGRIP 1

QUICKSHOT

Ci troviamo di fronte ad un pad di forma veramente strana. Sembra proprio il manubrio di una motocicletta e per questo Mazok lo ha adottato come joy ufficiale delle sue partite in redazione. Un pad posto al centro del manubrio permette il movimento attraverso l'uso del pollice sinistro. I tasti di fuoco si azionano col pollice e con l'indice (posizione estremamente comoda) della destra. Molto buona la sensazione di robustezza. Tanto sono morbidi i pulsanti di fuoco, tanto è duro il pad direzionale. E' necessario quindi un periodo di rodaggio/smollamento. Vista la strana foggia, vi consiglio di provarlo prima di acquistarlo.

ESTETICA:	8,5
COMFORT:	6,5
PRECISIONE:	6,5
ROBUSTEZZA:	7-
GLOBALE:	6,5

5 STARFIGHTER 1

QUICKSHOT

Questo è un set multiformato di pad a raggi infrarossi. Sono veramente comodi visto che non ci sono fili di collegamento, ma succhiano di bestia per ciò che riguarda il consumo delle pile (che difficilmente dureranno più di un mese e mezzo). Molto buona la comodità e la precisione dei comandi. Attenzione che si tratta di aggeggi un po' delicati: meglio trattarli con un certo riguardo.

ESTETICA:	7
COMFORT:	8
PRECISIONE:	7
ROBUSTEZZA:	6,5
GLOBALE:	7

6 QUICKSHOT 2 TURBO

QUICKSHOT

Un classico joystick molto in voga già ai tempi del C-64. Abbastanza robusto e preciso, è un'ottima scelta in fatto di comfort. Se non volete spendere un capitale, potrebbe essere una valida alternativa. Possiede l'autofire e quattro comode ventose.

ESTETICA:	6
COMFORT:	7
PRECISIONE:	6,5
ROBUSTEZZA:	6,5
GLOBALE:	6,5

7 PYTHON 1

QUICKSHOT

Un joystick molto bello, molto comodo da usare e molto preciso. Le ventose lo rendono estremamente stabile. E' davvero consigliabile per le simulazioni di volo. Va trattato bene: se non lo strapazzerete troppo, svolgerà sempre un ottimo lavoro.

ESTETICA:	7
COMFORT:	7
PRECISIONE:	7
ROBUSTEZZA:	6,5
GLOBALE:	7

8 INTRUDER 1

QUICKSHOT

Questo "mostro" ha un'estetica mozzafiato. Possiede due comodi pulsanti di fuoco, uno per l'indice ed uno per il pollice (coperto da un coreografico sportellino di plastica trasparente), oltre a due levette che, se il programma lo consente, controllano la velocità e le armi. Personalmente lo ritengo adatto alle sole simulazioni di volo, ma credetemi: usare questa cloche pilotando un aereo è una vera goduria!

ESTETICA:	9
COMFORT:	7
PRECISIONE:	6,5
ROBUSTEZZA:	7
GLOBALE:	7

NINTENDO

1 INVADER 2

QUICKSHOT

Si tratta di uno dei migliori pad per Super Nintendo che io abbia mai avuto per le mani. E' un accessorio veramente completo: non solo permette di rallentare il gioco, ma anche di turbizzare in maniera indipendente gli uni dagli altri qualsiasi pulsante (LEFT e RIGHT compresi!). Il pad direzionale è morbido e confortevole quanto basta, e non vi farà venire le vesciche al pollice come spesso mi succede usando le manopole originali. Molto buona anche la precisione di tutti i comandi, unita ad una ottima sensazione di robustezza.

ESTETICA:	7
COMFORT:	7
PRECISIONE:	8
ROBUSTEZZA:	8
GLOBALE:	8



2 SUPERCON 2

QUICKSHOT

Un ottimo accessorio per il mio Super Nintendo. Possiede un pad direzionale assolutamente perfetto. La precisione e la morbidezza di controllo sono da favola, per cui vi assicurerete ore ed ore di gioco libero da affaticamenti di pollice. In questo io sono molto esigente, ma ne sono uscito pienamente soddisfatto. Non mancano i soliti due pulsanti adibiti a rallentare il gioco e a permettere il turbo-fire. Anche il grado di robustezza è molto buono, a prova di sorellina pestifera.

ESTETICA:	6,5
COMFORT:	8
PRECISIONE:	8
ROBUSTEZZA:	7
GLOBALE:	7,5

3 PYTHON 2

QUICKSHOT

Un Joystick dedicato ai nostalgici, cioè a quanti ancora possiedono ed usano un NES. Il pregio migliore di questa manopola è senza dubbio il comfort: niente più polpastrelli fumanti o dita a bagnomaria nell'acido lattico. Peccato solo che in alcuni giochi il controllo risulti un po' gommoso, a discapito della precisione nei movimenti. La base d'appoggio è molto stabile grazie a quattro ventose, per cui sarebbe ideale per le simulazioni di volo. I pulsanti sono disposti in maniera molto comoda e razionale, ed è pure presente un tasto autofire.

ESTETICA:	7
COMFORT:	7,5
PRECISIONE:	6,5
ROBUSTEZZA:	6,5
GLOBALE:	6,5

4 STARFIGHTER 2 W

QUICKSHOT

Un'altro accessorio che farà la gioia dei possessori di NES. Si tratta di un pad che è anni-luce migliore di quelle rachitiche scatolette che venivano fornite in dotazione. Tutto il vostro stile di gioco ne trarrà beneficio: sia per quanto riguarda migliori punteggi, che per quanto riguarda il comfort. Non c'è veramente paragone.

ESTETICA:	7
COMFORT:	8
PRECISIONE:	8
ROBUSTEZZA:	7
GLOBALE:	7,5

a cura di ***Giampaolo Moraschi***

NEW COMPUTER SHOP

DISPONIBILITA' IMMEDIATA DI

COMPUTER - SOFTWARE
CONSOLLE - VIDEOGAMES
ACCESSORI - STAMPANTI
GRUPPI DI CONTINUITA'
ALIMENTATORI STABILIZZATI
KITS ELETTRONICI - INVERTER

ASSEL ELETTRONICA

VIALE SARCA 65 - MILANO 20125
TEL. 02-6473449 - FAX 02- 66803390

OFFERTA PROMOZIONALE
VALIDA FINO AL 30-11-94

ACQUISTANDO MATERIALE PER UN IMPORTO DI

L. 500.000
ANCHE FRAZIONATO
DURANTE IL PERIODO DELLA PROMOZIONE

VI VERRA' REGALATO
UN ABBONAMENTO
ALLA **RIVISTA GVC**

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA RICHIEDERE IL LISTINO PREZZI

FMV PER CD32: L

Il Video CD fa finalmente la sua comparsa anche su Amiga. Ma sarà valsa la pena di aspettare così a lungo? Per saperlo date un po' una occhiata a quanto segue.

CD32 VS CD-I

Anche se la notizia potrebbe apparire del tutto nuova alla maggior parte di voi, dovete sapere che esistono notevoli differenze tra il modulo MPEG del CD32 e quello prodotto dalla Philips. La casa olandese ha infatti messo a punto, in collaborazione con la Paramount, un proprio formato di decompressione dati per il CD-I (il tanto famigerato "Digital Video"), cosa che però l'ha portata a discostarsi dallo standard mondiale. La differenza di questo sistema è che i dischi contengono una traccia iniziale in formato CD-I, che è caratterizzata da una serie di immagini miniaturizzate che vengono utilizzate come icone per scegliere il video da visualizzare. Su di un normale Video CD invece le selezioni vengono effettuate tramite delle scritte che appaiono su schermo. Questo potrà anche sembrare una stupidata ma, praticamente, rende i 2 sistemi incompatibili. Questa variante effettuata dalla Philips ha costretto quindi la Commodore ad approntare alcune modifiche al suo modulo FMV per ottenere la compatibilità con entrambi i sistemi e questa è stata la causa del ritardo della commercializzazione della scheda. Tuttavia ora grazie all'attenzione di "mamma" Commodore, tutti i CD32 possono vantare un modulo totalmente compatibile con le tracce video del formato Philips (solo la traccia iniziale con le immagini miniaturizzate non è più disponibile, ma lo è sempre quella in formato MPEG). Inoltre il CD32 è anche in grado di individuare e recuperare su un qualsiasi disco CD-I le tracce MPEG, anche quando queste sono mescolate con tonnellate e tonnellate di dati di altra natura, mentre invece il modulo FMV della casa olandese è attualmente incompatibile con il formato MPEG standard. Altra caratteristica peculiare del modulo FMV di casa Commodore è data dalla funzione di genlock inserita nella scheda, che permette al CD32 di sovrapporre in tempo reale grafica Amiga con immagini MPEG. Provatevi un po' a immaginare un mega shoot 'em up con fondali in FMV mentre l'Amy si occupa degli sprite... E già gente: Amiga rules!





E' finalmente giunto dopo una trepidante attesa il modulo FMV per il CD32. Annunciato e rimandato più volte, ora questo piccolo aggeggio che sembra rappresentare il futuro per lo standard video mondiale è nelle nostre mani. Come molti di voi ben sapranno il FMV è la tecnica sui cui si basando i Video CD e che permette di inserire la bellezza di 74 minuti di audio stereofonico e di immagini video su un singolo disco. Tutto ciò è reso possibile da un particolare sistema di decompressione dei dati denominato MPEG (Motion



ISTRUZIONI PER IL MONTAGGIO

Il modulo FMV viene fornito in una scatola di cartone lineare e senza fronzoli. Al suo interno viene fornito, oltre che il modulo (è vero, in fondo è solo un optional...), anche un esauriente manuale (di un paio di fogli) che spiega passo passo le varie fasi di installazione. Tecnicamente parlando il modulo FMV non è altro che una scheda in tecnologia SMD, completamente avvolta in una sorta di "maglia" protettiva. Spiando attraverso i fori si possono notare il chip C-Cube a 40 MHz (attualmente l'unico processore al mondo pensato per la decompressione di dati), il DSP LSI, 1 Mb di RAM e una ROM molto sottile montata con lo stesso sistema dei chip PGA (ovvero con una sfilza di bei piedini laterali) e questo per garantire la possibilità di una facile sostituzione in caso di eventuali upgrade del sistema di gestione. L'installazione del modulo è molto semplice: basta rimuovere il pannello situato nella parte posteriore della macchina, dopo di che non resta altro da fare che inserire il modulo all'interno del CD32, rimontare la vite e il gioco è fatto! Così facendo trasformerete il CD32 in un vero e proprio lettore di Video CD, il che non è davvero niente male

SOGNO PROIBITO?

MPEG CHE PASSIONE!

Ecco ora una breve lista di tutti i titoli realizzati in formato MPEG e in viaggio verso il nostro paese. Vi ricordo che tutti i titoli sono rigorosamente in lingua originale e che non ci è stata comunicata nessuna data riguardanti possibili uscite nostrane. Sorry guys, ma su questo versante temo che dovrete avere pazienza, molta pazienza....

FILM
The Untouchables
Top Gun
Black Rain
Fatal Attraction
Ghost
Hunt for Red October
Star Trek 6
Naked Gun 2.5

VIDEO/CONCERTI
U2
Eurythimcs - Greatest Hits
Annie Lennox - Diva
The Cure
Bon Jovi - Keep Faith
Bryan Adams
Sting



Picture Expert Group). Questa tecnica permette infatti di ridurre notevolmente lo spazio occupato dai dati riuscendo a eliminare il problema della perdita di qualità (o, almeno, limitandola notevolmente) dei dati compressi. A questo "progetto" che praticamente ha dettato lo standard per le produzioni di video digitali, hanno partecipato la bellezza di 800 case sia del mondo dell'elettronica che di quello cinematografico, tra le quali si segnalano la JVC, la Apple, la Paramount, la Sony e, naturalmente, la Commodore. Ma in sostanza, quali sono i "numeri" di questa nuova tecnologia? Dunque, la risoluzione video utilizzata dal sistema MPEG è pari a 342x268 pixel a 16,7 milioni di colori, ed è in grado di visualizzare 25-30 frame al secondo. Se ciò vi sembra poco, sappiate che anche prendendo il miglior video registratore in commercio (VHS of course!), otterreste un risultato nettamente inferiore a quello del Video CD, che di fatto è paragonabile come qualità di immagine ai più moderni sistemi S-VHS.

Fabio Ravetto







SCHEDA

Nome: Modulo FMV per CD32.
Casa Produttirce: Commodore.
Prezzo: Prezzo consigliato L 480.000, IVA inclusa.
Hardware Richiesto: Amiga CD32.

FM TOWNS MARTY: LA MIGLIORE CONSOLE BASATA SUL CD?

Deniz Ahmet ha provato per noi la console preferita dai giapponesi, e ha subito notato che non c'è niente che può battere questa macchina.

Se viveste in Giappone e qualcuno vi chiedesse qual è la migliore console disponibile basata sulla tecnologia CD, commettereste un gigantesco sbaglio se la vostra risposta fosse qualcosa di diverso da FM Towns Marty. Se state cercando una macchina che riproduca fedelmente l'atmosfera e le sensazioni dei giochi da bar nella vostra amata stanzetta, dovete sapere che il Marty in questo campo è quasi imbattibile. Ma non c'è solo questo, il Marty è anche la console dove molto spesso sono convertiti i coin-op più importanti prima che vengano realizzati su tutte le altre macchine esistenti, e questo è dovuto al fatto che la produzione di titoli è supportata da veri giganti dell'industria videoludica, come per esempio la Capcom. Quando la console è uscita, circa un anno fa, non c'era niente che potesse competere con lei in quanto a potenza e anche adesso, malgrado l'uscita del 3DO e del Saturn rimane comunque una delle macchine più ambite dai videogiocatori. C'è solo un grosso svantaggio nel comprare un Marty oggi, e cioè il fatto che non è stata programmata nessuna data di lancio né in Europa né in America e quindi l'unica possibilità di trovarlo è di cercarlo nei negozi di importazione parallela a un prezzo abbastanza elevato. Passando ai giochi bisogna dire che molti dei titoli disponibili per Marty sono stati anche realizzati in seguito per altre console. Microcosm della Psygnosis per esempio è stato convertito anche su CD32, PC CD-ROM (vedi la recensione su questo numero di CVG), mentre per Mega CD attualmente è in fase di sviluppo la conversione da FM Towns, e pensare che per il Marty è uscito molto tempo fa. Anche il seguito di questo gioco, Scavenger 4 è uscito inizialmente sul Marty e sono ora in fase di produzione le versioni per Mega CD, PC CD-ROM e 3DO. Altri importanti titoli del Marty sono indubbiamente Viewpoint (un titolo del Neo Geo), Splatterhouse (già disponibile per Megadrive e PC Engine) e Muscle Bomber, che verrà presto realizzato anche su SNes in una Cartuccia da 24 Mega. Per darvi una piccola idea di come sono questi giochi eccovi una prima serie di mini-recensioni dei giochi che abbiamo avuto la possibilità di vedere.

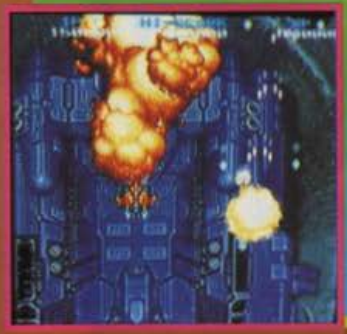
VIEWPOINT



Un miglioramento della versione originale per Neo Geo: Viewpoint è un gioco dotato di una grafica impressionate, di una serie di trovate veramente interessanti e di una giocabilità veramente immensa (inoltre è anche un gioco dannatamente difficile e per finirlo ci vogliono ottimi riflessi e una precisione millimetrica). La prospettiva di gioco è quella di un vecchio gioco del genere, Zaxxon e qui funziona perfettamente. In conclusione questo titolo per Marty sembra un vero e proprio coin-op.

GRAFICA: 88
SONORO: 93
GIOCABILITA': 89
LONGEVITA': 70
GLOBALE: 86

TRUXTON 2



Uno shoot'em up abbastanza standard che ha come caratteristica fondamentale la possibilità di giocare in due contemporaneamente. Piuttosto acchiappante anche grazie a un'ampia selezione di armi che permette una totale carneficina, anche se devo dire che raccogliendo tutti i power up questo titolo potrebbe rivelarsi abbastanza facile da terminare.

GRAFICA: 81
SONORO: 80
GIOCABILITA': 83
LONGEVITA': 70
GLOBALE: 80

SCAVENGER 4

Un seguito di Microcosm molto giocabile che fa sembrare Rebel Assault su PC CD-ROM un giochino scarso. In questo gioco sono presenti alcuni tra i più impressionanti e complessi mostri di fine livello mai visti in qualsiasi videogioco. La grafica è incredibile (realizzata con un Silicon Graphics) e il tutto è anche abbastanza interattivo. Il gioco è anche discretamente difficile, a causa di una collisione degli sprite veramente implacabile.



GRAFICA: 93
SONORO: 92
GIOCABILITA': 86
LONGEVITA': 77
GLOBALE: 88

MICROCOSM



I fondali renderizzati sono visivamente notevoli anche se puramente estetici, dato che non è presente alcun tipo di collisione. Inoltre è abbastanza semplice da finire e ha gli stessi difetti delle altre versioni. In conclusione Microcosm è uno shoot'em up abbastanza ripetitivo e alla lunga noioso. Non vale certamente la pena di spendere soldi e di sprecare tempo su questo gioco.

GRAFICA: 85
SONORO: 85
GIOCABILITA': 40
LONGEVITA': 42
GLOBALE: 70



Printex srl

PRENOTATE E ORDINATE

novità settimanali da tutto il mondo

Tutti i prodotti sono originali e garantiti per l'Italia

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

OLTRE 1000 TITOLI SEMPRE DISPONIBILI

GAME BOY

Asterix	L. 45.000
Goal	**L. 50.000**
Duffy Duck TEL	
Mickey Ultimate Challange TEL	
Bionic Commando	**L. 35.000**
Snoopy	**L. 38.000**
Batman	**L. 38.000**
Prince of Persia	**L. 38.000**
Addam's Family	L. 50.000
Burai Fighter	**L. 38.000**
Boxxle	**L. 38.000**
The Hunt For Red October	**L. 38.000**
Dr. Mario	L. 45.000
Crush Dummies	L. 50.000
Double Dragon	**L. 38.000**
Dynablaster	**L. 38.000**
Fighting Simulator	L. 48.000
Krusty (Simpson)	L. 48.000
Looney Tunes	L. 50.000
Magnetic Soccer	L. 48.000
Navy Seal	**L. 38.000**
Ninja Turtles 2	L. 49.000
Othello	**L. 38.000**
Quix	**L. 38.000**
Radar Mission	**L. 38.000**
R-Type	**L. 38.000**
Simpson 2	L. 48.000
Track Meet (Olimpiadi)	L. 48.000
Yoshi Cookie	L. 48.000
Indiana Jones	L. 62.000
Jurassic Park	L. 62.000
Last Action Hero	L. 62.000
Batman Animate	L. 70.000
Dennis	L. 68.000
Hook	**L. 38.000**
Supermarioland 1	L. 49.000
Supermarioland 2	L. 59.000
Supermarioland 3	**L. 65.000**
Super RC Proam	**L. 38.000**
Pinball Dream	**L. 70.000**
Spiderman	L. 45.000
Wizard and Warriors	**L. 38.000**
Skate or Die	**L. 38.000**
Chase HQ	**L. 38.000**
Nemesis	**L. 38.000**
Clifhanger	**L. 40.000**
Dracula	**L. 40.000**
Pang	**L. 45.000**
Felix The Cat Adventure	**L. 40.000**
Island 2	**L. 45.000**
Alien III	L. 50.000
Alleway	**L. 38.000**

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

Alladin	L. 138.000
Aero The Crobat	L. 150.000
Asterix	L. 115.000
Dracula	L. 125.000
First Samurai	L. 105.000
GP1	L. 120.000
Tennis International Tour	L. 120.000
Jurassic Park	L. 140.000
Last Action Hero	L. 125.000
Incredible Crush Dummies	L. 90.000
James Pond	L. 130.000
Mickey Magical Quest	**L. 115.000**
Mortal Kombat	L. 110.000
Road Runner	**L. 90.000**
Street Fighter II	L. 100.000
Super Star Wars (ITA)	L. 120.000
Troddlers	L. 120.000
We're back Dinosaur's Story	L. 135.000
Winter Olympic '94	L. 145.000
Putty	L. 120.000
Wing commander	**L. 85.000**
Tazmania	L. 130.000
Euro Footbal Champ (ITA)	L. 105.000
Spiderman Man	**L. 90.000**
Bob	L. 90.000
World League Basket	L. 100.000
Super Bomberman	L. 140.000
Addam's family II	L. 90.000
Best of the Best	L. 90.000
Super Kick Off	**L. 99.000**
Dracula	**L. 90.000**
Sensible Soccer	**L. 115.000**

SUPERNES USA

Secret of Mana	TEL
Fatal Fury II	TEL
The Flintstones	TEL
Pinball Dream	TEL
Ultima (False Prophet)	TEL
Fifa International Soccer	TEL

MEGA DRIVE

Alladin	**L. 105.000**
Another World	L. 85.000
Batman Return	L. 75.000
Bob	L. 80.000
Bubsy	L. 80.000
Dracula	L. 105.000
Dr. Robotink's	L. 110.000
General Chaos	**L. 105.000**
Global gladiator	L. 80.000
Haunting	L. 105.000
James Pond 3	L. 95.000
Jurassic Park	L. 100.000
Lotus II	L. 105.000
Mortal Kombat	**L. 110.000**
Panic on Funkontron	L. 120.000
Power Challange	L. 80.000
Pélé	**L. 90.000**
Sensibile Soccer	L. 105.000
Sonic Pinball	L. 115.000
Road Rush II	L. 80.000
Tale Spin	**L. 70.000**
Tazmania	**L. 70.000**
World of Illusion	L. 80.000
Royal Rumble	L. 150.000
Turtles Turnament Fighters	**L. 115.000**
Zool	**L. 110.000**
Zombies	L. 110.000
Fatal Fury	L. 55.000
Clifhanger	**L. 79.000**
Hook	**L. 80.000**
Puggsy	**L 80.000**
Sensible Soccer L.	**99.000**
Virtua Racing NBA Jam	L. 93.000

Cassetta Mortal Kombat, Mega Drive + Joy Pad L. 130.000

Cassetta Nba Jam, Mega Drive + 2 Joy Pad L. 140.000

Tutti i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari

SEGA GAME GEAR

Spiderman	L. 55.000
La Sirenetta	L. 55.000
Predator 2	L. 60.000
Prince of Persia	**L. 60.000**
Sonic 2	**L. 60.000**
George Foreman's Boxing	L. 55.000
Krusty Fun House	**L. 55.000**
Superman	L. 49.000
Global Gladiator	L. 46.000
Robocop (James Pond)	L. 49.000
Tazmania	**L. 49.000**
Mortal Kombat	L. 65.000
Dracula	**L. 49.000**
Hook	**L. 55.000**
Sensible Soccer	**L. 55.000**
Incredible Hulk TEL	
Alladin TEL	
Nba Jam	L. 70.000

mega cd

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

CONSOLLE E ACCESSORI

Consolle Game Boy base (blister) + cassetta Jetson L. 100.000

Consolle Supernintendo + cassetta Euro Football Champ L. 250.000

Consolle Supernintendo PAL L. 199.000

Consolle Megadrive II + 2 JoyPad L. 235.000

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

Consolle Game Gear + Tu Turner + Sonic + alimentatore rete L. 390.000

Sensible Soccer, Game Boy. Telefonare

Ryan Giggs Soccer, Mega Drive L. 71.000

Ryan Giggs Soccer Supernintendo L. 85.000

Consolle Game Boy base (Blister) L. 75.000

Consolle Game Boy base (Blister) + Supermario Land 1 L. 105.000

JOHN MADDEN FOOTBALL

Bene gente, dopo una lunga attesa ecco che il game di football più acclamato di tutti i tempi fa la sua comparsa sul 3DO. Che ne dite, diamo una occhiata a come sono andate le cose?



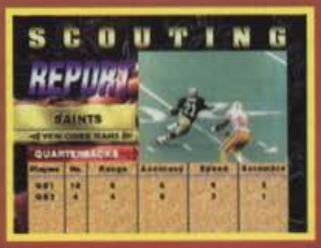


Il football americano è senza dubbio uno degli sport più amati dal folle mondo a stelle e strisce. Molte sono state le trasposizioni di questa attività abbastanza fisica su console e computer, e tra tutte le varie versioni probabilmente la migliore, sia per immediatezza che per completezza, è quella della EA, sponsorizzata dell'imperituro John Madden, da cui il game prende anche il nome (Ma va? Ndr). Questa versione per 3DO ripropone praticamente la stessa struttura di gioco delle sue varie controparti per Mega Drive, arricchendo però il programma con una nuova vesta grafica e ritocchi vari. Il sistema di gioco è rimasto pressoché lo stesso e anche l'obbiettivo del gioco non è cambiato, per cui ciò che dovrete fare è riuscire a segnare più punti del vostro avversario correndo, lanciando o calciando un pallone di pelle oblungo nella End-Zone avversaria. Per far ciò avrete a disposizione la bellezza di oltre cento schemi, divisi in giochi di difesa e di attacco, che includono anche i famigerati "Audibles" e "Man in motion" che più di una volta hanno fatto la loro comparsa nelle vere partite targate NFL. Come era ovvio aspettarsi, anche qui potrete scegliere la vostra squadra





tra un certo numero di team (38 per la precisione), i quali rispecchiano perfettamente gli originali e questo non solo per quanto riguarda il logo o il nome, ma anche per le loro caratteristiche e abilità (Vai New England! Facci sognare!). Inoltre John Madden vanta anche la bellezza di 1.300 statistiche di giocatori, ai quali però manca il nome (Uffa! Non è giusto: come mai c'è solo il numero!). Le varie opzioni vi consentiranno di disputare una partita singola contro il computer o contro un amico (brutta storia! E' sparita l'opzione per giocare in 2 nella stessa squadra!), oppure di cimentarvi in una vera e propria corsa al Super Bowl. Comunque, come era lecito aspettarsi le maggiori migliorie si sono avute dal punto di vista grafico e sonoro. Infatti il campo ora è realizzato totalmente in uno splendido 3D renderizzato, mentre gli omini (che ora vantano dimensioni veramente notevoli) scheggiano velocemente e fluidamente per il







campo. Inoltre grazie alla maggiore definizione offerta dal 32 bit Panasonic non vi capiterà più di vedere mischie furibonde dove i piedi di un omino si

OLD AND NEW

Ecco ora una rapida summa delle vecchie e nuovo caratteristiche di questo gioco, diventato ormai un vero classico:

CARATTERISTICHE COMUNI AI TUTTI I JMF

Nomi originali e stemmi delle varie squadre di football americano.
Oltre cento diversi tipi di giochi offensivi e difensivi.
Più di 1.300 statistiche riguardanti i vari giocatori.
38 team a disposizione con relative caratteristiche (28 squadre NFL del '93, 8 super team dal '72 in poi e 2 All Madden teams)

CARATTERISTICHE DEL GIOCO SUL 3DO

Più di cento filmati tratti dalle più belle azioni della NFL.
Nuovo Istant Replay con funzioni di Zoom e Unzoom.
Intermezzi animati simil-TV.
Animazioni dei giocatori totalmente digitalizzate.
Stadio e campo realizzati in 3D renderizzato.
Intromissioni e commenti vari durante il gioco da parte di Geppo Madden.

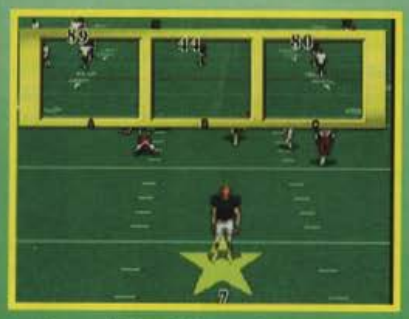
...42, 43, 55, Hut! Hut! Hut!... Ehi no, fermo Maurizio cosa vuoi, non vedi che sto giocando! Come? Non ho fatto il commento della recensione? Si, OK, te lo scrivo fra un attimo! No! Fermo... Arghhh... Stavo per vincere il Super Bowl... Non è possibile. Vabbe', visto che ormai è andata vediamo di tirar fuori qualcosa di costruttivo. Allora, devo dire che questo John Madden è veramente un gran bel game. La grafica è buona, e rende veramente l'idea di una partita di football. Inoltre il sonoro contribuisce a creare una atmosfera veramente suggestiva. Tuttavia ciò che conta maggiormente è l'estrema giocabilità di questo game. Infatti, a essere sinceri, non si sono avuti grossi cambiamenti o innovazioni a livello della struttura di gioco, ma più che altro le varie novità sono di livello "puramente" coreografico. Il sistema di controllo dei giocatori è rimasto pressoché invariato e così pure la loro controllabilità, e anche il livello di difficoltà risulta ben calibrato. Le uniche critiche che mi sento di rivolgere a questa versione di John Madden sono dovute all'assenza dell'opzione che permette a due esseri umani di giocare nella stessa squadra e al controllo delle corse, in cui risulta veramente difficile impostare dei movimenti lungo le diagonali a causa del pad del 3DO. Comunque, nonostante ciò, il gioco rimane sicuramente un ottimo prodotto, adatto a tutti gli appassionati del genere e a tutte le persone che stanno cercando una simulazione di football molto simile alla realtà anche sotto il punto di vista visivo. Touchdown!

FABIO RAVETTO

FIRE YOUR GUNS!

Per tutti coloro che non conoscessero il sistema di lanci di questo gioco ecco arrivare per voi un bel box fresco fresco con tutte le informazioni del caso. Che fortuna vero?

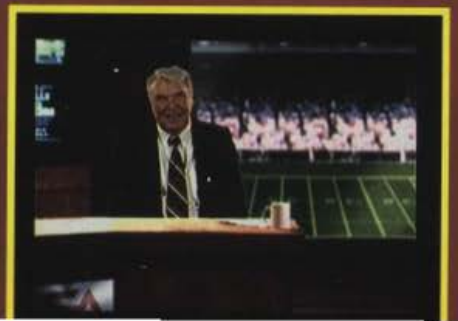
Premendo il tasto C farete incominciare l'azione. Se lo premete un'altra volta, vedrete comparire nella parte alta dello schermo tre piccole finestre (naturalmente a patto che abbiate selezionato



un gioco di lancio) contrassegnate rispettivamente dalle lettere A, B e C. A questo punto non dovrete far altro che aspettare che uno dei giocatori che vedete nei 3 schermi si liberi dalla marcatura e arrivi nella zona di ricezione. Ora vi tocca solamente premere il tasto corrispondente, prendere il controllo del giocatore e ricevere il pallone! Facile, non vi pare?



confondevano con il casco dell'avversario con il risultato di mischie simili a budini umani, ma avrete sempre una idea precisa di dove siano i vostri giocatori. Peccato solamente per le maglie dei giocatori che, a mio giudizio, potevano essere realizzate in maniera migliore, ovvero con un bel numero sopra! Il sistema di controllo per i passaggi e le corse è rimasto pressoché invariato



con il classico schema a "finestre" per i lanci. Questo non è affatto un male (anzi!), visto che si rivela essere molto preciso ed efficace. La nuova opzione di Replay di cui il programma fa sfoggio è veramente ben realizzata e vi permette di ottenere inquadrature e "filmati" simili a quelli televisivi, oltre che a fornirvi di una spettacolare outview dello stadio. Naturalmente potrete scegliere vari parametri per la vostra partita, che comprendono oltre al tipo di terreno (potrete scegliere di giocare sul sintetico,





sul terreno pesante eccetera, eccetera), anche varie condizioni atmosferiche, tutte rese tramite ottimi effetti grafici. Infine, anche per quanto riguarda il sonoro le cose non sono andate male: infatti potrete contare oltre che sull'incitamento di un folto pubblico, anche su alcuni estemporanei commenti dell'inossidabile Madden che comunque si rivelano essere abbastanza ovvi se non banali (maledetto, lo so anch'io che se quelli mi fanno un sack sul Quarterback vuol dire che la tasca non ha tenuto! E' inutile che ravani il coltello nella piaga!). E vai così!



FABIO RAVETTO

John Madden Football su 3DO è, dal punto di vista strutturale, praticamente identico alle numerose versioni che la Electronic Arts ha prodotto per altre console (Megadrive e Super Nes). Le principali innovazioni che si possono riscontrare sono, come era facilmente prevedibile, fondamentalmente estetiche, con un netto miglioramento nella grafica grazie alla presenza di sprite di notevoli dimensioni e discretamente animati. Devo dire però che sono rimasto leggermente deluso dalle "uniformi" dei giocatori, che mancano di un qualsiasi numero o simbolo di riconoscimento. Ottimo pure il sonoro che replica perfettamente gli effetti che si possono sentire in un campo di football. Anche la giocabilità è ottima grazie a un buon livello di realismo e a un sistema di controllo semplice e preciso, mentre la longevità è garantita dalla presenza di numerose squadre, ognuna con le proprie caratteristiche e peculiarità. In definitiva John Madden Football è un gran bel titolo che non dovrebbe mancare a nessun possessore di 3DO amante di questo sport.

MARCO RAVETTO

3DO

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: HIGH SCORE PRODUCTION

SPORTIVO

GRAFICA 85 — *Giocatori molto grossi e fluidamente animati. Campo e stadio incredibilmente dettagliati. Le maglie dei giocatori potevano essere più curate.*

SONORO 85 — *Buoni effetti di contorno e simpatiche intromissioni del mitico Madden. Anche i vari cozzamenti e i rumori di ossa rotte sono ben realizzati.*

GIOCABILITA' 91 — *Immediato e coinvolgente e questo grazie all'ottimo sistema di controllo.*

LONGEVITA' 90 — *Ne dovrete macinare di yards prima di vincere il Super Bowl!*

GLOBALE 90 — *Una grande conversione che farà felice tutti i possessori del 32 bit Panasonic amanti di questo sport.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT:	CD
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCATORI:	1-2
CONTINUE:	OPZIONE SAVE
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	1
CD-ROM:	AMERICANO
INDICAZIONI:	

AMIGA 1200

GREMLIN

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA 85 — Sicuramente migliorata la fluidità più che la risoluzione.

SONORO 95 — L'unica cosa da fare è ascoltarlo.

GIOCABILITA' 70 — L'azione sembra molto più veloce di quanto in realtà si possa fare.

LONGEVITA' 75 — I miglioramenti contribuiscono a renderlo più interessante. Ma la difficoltà non perdona.

GLOBALE 79 — Se il gioco fosse su cd, direi che come cd audio sarebbe troppo costoso.

ZOOL 2

Torna anche per i possessori di 1200 la formica ninja più famosa del mondo: eccola ora nella sua seconda avventura.

Qui dovrete liberare dall'esercito di Krool l'ennesima dimensione, sconfiggendo Blocco Mentale, un marrano che con la sua potente forza del pensiero riesce a prendere possesso di oggetti e animali per utilizzarli come se fossero il proprio esercito. Qui però sarete affiancati dalla vostra inseparabile compagna Zooz che potrà essere scelta per distruggere con facilità i pavimenti, mentre per sfondare i soffitti dovrete continuare a usare il maschietto. A darvi una mano (ah, scusate, una zampa) ci sarà anche Zoon, il fido cagnolino ninja. Insieme potrete riuscire nella difficile impresa di portare al vostro maestro Rool la testa dell'odiato nemico.

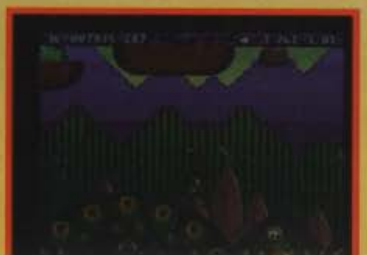




Mount Ices, Tooting Common e infine la Mental Block's own Crazy House. Gli oggetti sparsi in giro sono parecchi, a cominciare dal solito punto di ripresa del gioco, rappresentato da un segnale rosso che diventerà verde al vostro passaggio. Se però occorrerà tornare indietro per recuperare altri oggetti dimenticati, visto che la percentuale di quelli che dobbiamo raccogliere è piuttosto altina, fate attenzione a non toccarne uno in posizione più svantaggiosa. Quando fate fuori un nemico, esso potrebbe regalarvi un quantomai gradito cuoricino di energia che vi rifocillerà di una unità. Se vorrete recuperare totalmente le vostre forze, sarà necessario utilizzare i Chuppa Chups sparsi qua e là. Anche una piccola sveglia vi potrà servire per riavere un po' di tempo in più per finire il livello. La bomba invece vi seguirà finché non la userete con la barra spaziatrice, distruggendo tutti i nemici vicino a voi. Il doppio Zool servirà per sdoppiarsi e avere più volume di fuoco, mentre il super missile permette di fare una vera e propria strage di nemici. Inoltre, lo scudo ci consente di essere invulnerabili per un po' e l'omino extra di prolungare la nostra partita. Se poi trovate tre bonus Zoon, alla fine del livello potrete usufruire di un bonus speciale.







Le caramelle fanno venire la carie!

Lo scopo del gioco è praticamente quello di raccogliere il 99% di oggetti bonus sparsi in ogni livello, per poi trovare l'uscita con l'aiuto della fraccia-radar che ve ne indicherà in ogni momento la direzione. Spesso gli oggetti sono nascoste in stanze segrete, alle quali si potrà accedere aprendosi un varco con lo sparo tra le pareti finte. Gli schemi da superare sono sei, ciascuno suddiviso in più sezioni: Swan Lake, Snaking Pass, Bulberry Hill,

Incredibile, questo gioco non mi è dispiaciuto affatto!!! Dopo aver provato la versione per Amiga 500 ero certo che ben poco sarebbe cambiato. Eppure mi è sembrato di giocare a un altro gioco: la grafica non è più disastrosamente scattosa (anche se in realtà non è nemmeno esageratamente fluida), il sonoro è a dir poco eccezionale (anzi, non vedo l'ora che esca la versione per CD-32, per usarlo esclusivamente da cd audio, come il suo predecessore). Lo stacchetto iniziale, fatto quasi esclusivamente da effetti sonori, era talmente orecchiabile che non volevo premere più il tasto per iniziare. Ciò che però resta una costante è il livello di difficoltà, certamente non alla portata di tutti. Ma la cosa brutta è che ogni volta, quando la pluriodiata scritta "game over" apparirà sullo schermo, dovrete ricominciare dall'inizio, il che è davvero frustrante. Se questo non vi spaventa vi posso dire che il gioco, pur non essendo eccezionale, può piacere.

GABRIO SECCO



THE HORDE



Oh no! Gli Horde sono tornati e sono più affamati che mai! Bisogna fare assolutamente qualcosa! Ehi, tu! No, un momento,... fermo! Gnam! Munch, munch, munch... Burp!

Qual è il più terribile flagello che la terra abbia mai conosciuto? Come dite... No, non i terremoti. No, ragazzi, neanche le carestie... zero, le epidemie, inondazioni, no, gente non ci siamo. E'... Come dite? Maurizio che mangia i suoi panini infarciti di cotiche, gorgonzola, acciughe e nutella?!... Beh, in effetti potrebbe anche essere, comunque non è quello a cui mi sto riferendo adesso. Dunque, dovete sapere che il più terribile disastro che possa capitare a un paese è quello di venire invaso dagli Horde. Naturalmente questo è ciò che accadde alla terra di Franzpowanki circa cinquant'anni fa. Fortunatamente, allora, un baldo eroe armato di una possente spada, la Grimthwaker, fermò l'invasione e salvò il paese dalla rovina. In seguito quel grand'uomo, che rispondeva al nome di Bran, diventò re. Sfortunatamente però, in cinquant'anni, le cose cambiano e così il reggente da coraggioso guerriero si è trasformato in una specie di botolo lardoso, senza più un filo di muscoli. Il che di per sé

THE HORDE

Bene gente ora per il gaudio delle vostre mandibole ecco un succoso resoconto delle varie razze di mostri che compongono l'orda. Quindi occhio, e in bocca al triceratopo!

NOME COMUNE: ADOLESCENT HORDLINGS

NOME SCIENTIFICO: Hordlingus adolescus eatemupium

Questi piccoli esserini rossi rappresentano l'essere "medio" degli Horde. In poche parole ciò vuol dire che questi esserini sono dannatamente stupidi e voraci. Inoltre sono dotati di piccole gambe, lunghe braccia e di una invidiabile collezione di 136 denti. Non sono molto veloci e possono essere eliminati con un semplice colpo di spada. Possono diventare pericolosi in caso di attacchi di gruppo.

NOME COMUNE: PIRANHA HORDLINGS

NOME SCIENTIFICO: Hordlingium caninus biteum

Più pericolosi dei precedenti, questi mostriciattoli sono in grado di muoversi molto rapidamente divorando qualunque cosa gli capiti a tiro, comprese zucche, cereali, steccati, case, mucche e contadini. Sono dotati di un olfatto finissimo; fortunatamente un semplice colpo di spada è sufficiente per mandarli al creatore.



NOME COMUNE: FOREST HORDLINGS

NOME SCIENTIFICO: Hordlingium pygmyus aggravatum

Questo tipo di Horde risulta essere un irritante incrocio tra un pigmeo armato di cerbottana e un leprotto saltellante. Sono anche in grado di nascondersi dietro agli alberi e tendere pericolose imboscate al nostro eroe. Un colpo singolo è sufficiente per eliminarli.



NOME COMUNE: SHAMAN HORDLINGS

NOME SCIENTIFICO: Hodlineum magicus irritatem

Questo vecchio Horde è praticamente una sorta di puzzolente sciamano. Si muove molto lentamente, ma vanta l'abilità di scomparire e riapparire in un'altra parte dello schermo quando il giocatore gli si avvicina. E' inoltre in grado di lanciare potenti sfere di fuoco che inceneriscono alberi, case e che possono abbrustolire anche il nostro Chauncey. Per eliminarlo dovrete colpirlo almeno 3 volte.

NOME COMUNE: DESERT HORDLINGS

NOME SCIENTIFICO: Biggus diggus

Questa sorta di talpone vive e si muove prevalentemente sotto terra ed emerge esclusivamente per attaccare il villaggio. Quando sono sotto il suolo non possono essere attaccati, il che li rende dannatamente pericolosi visto che possono raggiungere il vostro agglomerato urbano senza poter essere intercettati. Per eliminarli dovrete colpirli 3 volte.

NOME COMUNE: JUGGERNAUT HORDLINGS

NOME SCIENTIFICO: Reddus gigantiucus extradummus

Dannatamente lenti e potenti questi Horde rappresentano una vera e propria minaccia per il vostro villaggio. Sono in grado di distruggere rapidamente qualunque tipo di difesa e possono eliminare il nostro baldo paladino con 3 o 4 colpi. Per distruggerli dovrete mazzularli per ben 10 volte.

Bene gente eccoci di nuovo qui! Dunque, sinceramente devo dirvi che questo gioco mi ha lasciato un po' perplesso. E' vero, questo "The Horde" mi è piaciuto e mi ha divertito molto, tuttavia presenta anche un paio di anomalie. Graficamente parlando, il game è abbastanza curato. In più presenta un ottimo sonoro ed è buona anche l'idea dei programmatori di miscelare insieme degli elementi strategici e un po' di sana azione arcade. A questo punto mi potreste dire: "E allora dove sta il problema?" Allora, da come la vedo io, il game risente principalmente dell'estrema semplicità e della fissità della struttura di gioco, il che può far risultare alla lunga questo The Horde un po' monotono. Infatti l'elemento strategico non è molto sviluppato e la tecnica per rafforzare il vostro agglomerato urbano non è complessissima, basandosi principalmente su una scelta abbastanza logica di elementi. Tuttavia questa potrebbe anche essere stata una scelta dei programmatori, probabilmente "forzata" dalla presenza della parte arcade e dei soli 2 minuti che separano lo schermo di "tattica" dalla fase di attacco dell'orda. Probabilmente un maggior numero di opzioni e una maggiore complessità avrebbero reso impossibile gestire al meglio queste 2 parti, creando un game con un sacco di elementi "inutili". Nonostante questo però, quanto detto sopra rimane innegabile. Una cosa che invece non mi va giù, oltre agli 8 etti di cioccolato bianco e nocciole che ho mangiato ieri, sono quei maledetti rallentamenti che si verificano quando sullo schermo ci sono molti personaggi. Cavoli ragazzi, questo non me lo dovevate fare! Fortunatamente le animazioni sono fatte bene e abbastanza simpatiche, mentre la grafica è discretamente definita e, nonostante non sia il massimo per un 3DO, svolge bene il suo lavoro. Mitici i vari intermezzi animati: sono veramente troppo beoti e conferiscono al gioco un aspetto molto teatrale, per non parlare poi delle musiche veramente d'atmosfera. Concludendo credo che ci troviamo di fronte a un gioco discreto e divertente che si presenta come una piacevole variazione rispetto ad altri prodotti presenti per questa macchina.

FABIO RAVETTO

non sarebbe poi una cosa tanto grave, se non fosse che gli Horde sono tornati! A questo punto entrate in scena voi, un giovane trovatello di nome Chauncey (Great guys! Siete stati allevati da una mucca!). Durante un banchetto avete salvato la vita al re che stava per morire soffocato a causa di una bella polpetta formato famiglia (Ehi mamma non è che tu c'entri qualcosa?) che gli si era incastrata proprio nel mezzo del gargarozzo. Ora, grazie a questo eroico gesto, siete diventato cavaliere e vi toccherà difendere il vostro paese da quelle malefiche e fameliche pesti rosse. Sfortunatamente non dovrete fare i conti solo con loro, ma dovrete stare attenti anche a quel farabutto del cancelliere che non vi vede molto di buon occhio. Questo perché il suo più grande desiderio è quello si far fuori il re per diventare poi sovrano. All'inizio della partita vi verrà dato in "dono" dal re un pezzo di terra. Il vostro compito sarà quello di farlo progredire e prosperare in modo da render felice la popolazione del luogo, ma, soprattutto, di pagare le tasse al re. Tuttavia le cose non sono molto semplici... vi ricordate degli Horde, vero? Allora, inizialmente il vostro villaggio sarà poco più che un campeggio e voi avrete ben pochi soldi da investire nei vari gadget disponibili (alcuni sono adibiti alla difesa dell'agglomerato urbano e comprendono steccati, trappole, muri, mentre altri come mucche e fertilizzanti, servono per renderlo più prosperoso). Ogni sezione di gioco si apre con uno schermo che rappresenta una sorta di fase "strategica". Qui avrete al massimo 2 minuti di tempo per fare i vostri aggiustamenti al











The Horde è indubbiamente un titolo particolare perché cerca di miscelare due generi di gioco abbastanza differenti: lo strategico e l'arcade puro. Devo dire che questo tentativo è riuscito discretamente e che quindi il gioco risulta abbastanza divertente e coinvolgente anche se, come ha già sottolineato Fabio, alla lunga potrebbe risultare leggermente monotono a causa della schematicità di alcune azioni. Dal punto di vista tecnico, la Crystal Dynamics ha compiuto un buon lavoro sulla grafica. Non riesco però a giustificare i rallentamenti presenti, soprattutto perché non mi sembra che siano mai presenti su schermo quantità eccessive di sprite. Anche il sonoro è buono e inoltre l'aggiunta dei vari intermezzi, in alcuni casi veramente divertenti, rende l'azione e lo sviluppo della trama più godibile e piacevole. In definitiva The Horde è un gioco abbastanza bello e differente da tutti gli altri titoli prodotti sino a ora per la macchina della Panasonic. Merita di essere visto e preso in considerazione come possibile acquisto dai possessori della 3DO.

MARCO RAVETTO





THE INCREDIBLE SHOPPING SPHERE

Alla fine del vostro mandato in un territorio e dopo essere stati chiamati al castello, vi verrà data la possibilità, oltre che di salvare il gioco, di acquistare vari oggetti che renderanno la vostra missione un po' meno difficile. Alcuni di questi sono:

FLAMETROVER (250 Corone)
Un bel lanciafiamme fa sempre comodo. Peccato per la sua gittata limitata.

RING OF TELEPORTATION (150 Corone)
Vi consente di spostarvi rapidissimamente da un punto all'altro dello schermo. Ok Spock, ci tiri su!

HAUNCH OF MEAT (50 Corone)
Utilizzate questi caldi e fragranti cosciotti per distogliere l'attenzione degli Horde dai vostri raccolti e dai vostri contadini. Lasciateli mangiare e poi massacrateli mentre si fregano la pancia.

BOMB (250 Corone)
Lasciate queste bombe sullo schermo e aspettate che gli Horde le tocchino; a quel punto vedrete dei bellissimi fuochi d'artificio.

WALL (150 Corone)
Vi permette di circondare il vostro villaggio con una robusta muraglia di pietre. Non male anche se abbastanza costosa.

territorio (o anche meno se vorrete), dopo di che si scatenerà l'attacco dell'orda. A questo punto voi prenderete il controllo di Chauncey e con la vostra spada dovrete riuscire a fermare quei maledetti mostriciattoli rossi prima che vi facciano fuori tutto il raccolto e prima che vi fagocitino gli abitanti del villaggio. Una volta che avrete eliminato tutti gli Horde comparirà una schermata con il resoconto dei danni e dei soldi ottenuti in quella stagione. Ogni livello di gioco (ce ne sono 5 in tutto) ha una durata variabile tra i 3 e i 4 anni, ognuno dei quali è a sua volta diviso in 4 stagioni. Se riuscirete a sopravvivere, a pagare le tasse e a salvare i vostro villaggio per la durata di un mandato (ovvero di 3 o 4 anni in un territorio), verrete richiamati al castello dove, oltre alle classiche medaglie e cerimonie di rito, vi verrà assegnato un altro fazzoletto di terra. Naturalmente con il progredire del gioco vi troverete a dover fronteggiare orde sempre più fameliche ed agguerrite e territori sempre più brulli e inospitali. Graficamente parlando, bisogna dire che il game è stato realizzato in maniera più che discreta, ma la cosa che mi è piaciuta di più è lo spirito scanzonato e un po' beota che l'avventura assume nel suo complesso. Infatti il gioco è infarcito di intermezzi animati realizzati tramite la ripresa di veri personaggi che per situazioni e gag ricordano vari film comici. Gustatevi le scene alla "Balle Spaziali" dove il perfido cancelliere gioca con i pupazzetti proprio





mentre Chauncey entra nella sua stanza, oppure le notizie della F.N.N. (il network televisivo locale) che vi fornirà tutte le informazioni, anche le più inutili, su cosa stia accadendo nel regno di Franzcopovattelapesca. Non male neanche la grafica durante il gioco vero e proprio, che se anche non spinge la 3DO al massimo (di tanto in tanto sono riscontrabili dei vistosi rallentamenti), fa sfoggio di un sacco di animazioni veramente esilaranti. Ottimo invece il sonoro, con un sacco di musiche ben realizzate e dall'atmosfera semplicemente incredibile.





3DO

CRYSTAL DYNAMICS

SVILUPPATORI: INTERNI

ARCADE ADVENTURE

GRAFICA 75 — *Personaggi ben definiti e fluidamente animati. Vistosi rallentamenti quando ci sono molti oggetti sullo schermo.*

SONORO 88 — *Musiche ben realizzate e di grande atmosfera. Ottima varietà di effetti sonori.*

GIOCABILITA' 80 — *Non è certo uno di quei giochi che finirete in una partita.*

LONGEVITA' 79 — *Molto divertente e giocabile e questo, soprattutto, per la sua ironia e per l'estrema semplicità. A lungo andare rischia di diventare un po' monotono e ripetitivo.*

GLOBALE 78 — *Un buon prodotto per 3DO che piacerà sicuramente a chi sta cercando un game divertente, semplice, coinvolgente e un po' fuori dalla norma. Peccato per quei rallentamenti e per la semplicità delle struttura di gioco.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT:	CD
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCATORI:	1
CONTINUE:	OPZIONE SAVE
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	1
CD-ROM:	AMERICANO
INDICAZIONI:	

CD32

GREMLIN

SVILUPPATORI: INTERNI

GUIDA

GRAFICA **79**
Ottima grafica ai tempi...
...purtroppo oggi risente dell'età.

SONORO **82**
Le musiche sono molto belle...
...anche se per un CD si poteva fare di meglio.

GIOCABILITA' **80**
Giocabilità immutata: il secondo ed il terzo episodio sono i migliori. Il primo invece è di standard inferiore.

LONGEVITA' **81**
Tre giochi al prezzo di uno. Se avete già giocato ad uno di questi, conoscerete già tutti i trucchi.

GLOBALE **82**
Tre giochi divertenti ad un prezzo accettabile: un buon acquisto se non li avete già comprati.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

LOTUS THE TRILOGY

Tre al prezzo di uno? Meglio che al supermercato, ma sarà vero?

Tre classici in un CD? Ebbene sì, ma bisogna dire che questi giochi sono dei sequel (ok, il primo non era il sequel di niente), ed anche se da un punto di vista nostalgico è carino averli tutti e tre insieme, avendo la possibilità di giocare a Lotus 3 non penso che utilizzerete molto il primo titolo della serie. Perché? Beh, semplicemente perché nella sua prima versione Lotus non è così divertente come nella sua ultima edizione: opzione per giocare in due, percorsi più dettagliati, tracciati abbastanza vari, praticamente ogni tipo di condizione climatica e numerosissimi ostacoli. In più c'è la possibilità di scegliere tra diversi modelli di Lotus (coma la ora defunta Elan) ed è presente anche un utilissimo course constructor, così, quando siete stanchi di correre sui percorsi disponibili, potrete crearne di vostri.

Trad. e adatt. di Marco Ravetto











OK, gli effetti sonori e la musica sono notevolmente migliori. Ma ciò che abbiamo in realtà, è solo una compilation di successi del passato che sono ancora divertenti da giocare. Però un vecchio gioco come Lotus non permette di mostrare al meglio le capacità di una console a 32-bit. In definitiva, si tratta di una buona corsa di macchine, un po' datata.

GARY LORD





MOTORI IN PISTA!

Nella sua terza incarnazione Lotus era (ed è tuttora) molto divertente grazie alla presenza di assurdi percorsi (con diverse condizioni climatiche quali sole, pioggia, neve o addirittura nebbia) e di numerose macchine comandate dal computer da superare. Senza dubbio è molto più giocabile con il cambio automatico, ma se lo trovate troppo semplice potete sempre torturarvi cercando di utilizzare quello manuale. Il livello di difficoltà in tutti e tre i titoli della serie è calibrato in maniera perfetta, ma l'opzione che rende questi giochi veramente favolosi è la possibilità di giocare in due contemporaneamente grazie allo split-screen (peccato che si possa giocare in due solo nel secondo e nel terzo episodio). Anche la realizzazione tecnica non è niente male, anche se non sono state sfruttate le potenzialità di una console a 32 bit con CD come il CD32.

TRIVIAL PURSUIT

Questo classico gioco da tavolo è ora disponibile anche su console grazie alla Domark ed al CD32.



Circa otto anni fa, nessun pranzo di Natale poteva essere considerato completo se non era seguito da una partita a Trivial Pursuit. Circa nello stesso periodo vennero anche prodotte le prime conversioni per computer su C64, Spectrum e Amstrad. Queste erano abbastanza divertenti ma la ristretta memoria disponibile limitò notevolmente la quantità di domande presenti. Tuttavia su computer vennero introdotti un paio di aspetti innovativi, quali la presenza di musiche e suoni da ascoltare e di vere foto da guardare, anziché semplici domande. Questa conversione per CD32 non è altro che una versione leggermente ritoccata di quella uscita per CDTV circa tre anni fa. Ora ci sono musiche, effetti sonori di qualità CD e immagini realistiche, ma questa versione è veramente migliore del gioco da tavolo?



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



ED ECCO IL DOMANDONE!

Trivial Pursuit ha una sequenza introduttiva molto bella che ricorda notevolmente quella di Super Space Invaders (che casualmente è un altro prodotto della Domark). Tutto comincia con una famiglia seduta tranquillamente davanti alla televisione che gioca a Trivial. A questo punto il padre viene risucchiato dal televisore e appare nei più importanti momenti storici che si riferiscono ad ogni categoria di domande. Dopo questa intro inizia il gioco vero e proprio nel quale, aiutati da Russell, il conduttore del gioco che vi guiderà attraverso le varie sezioni, dovrete riuscire, per vincere, a diventare Master in ognuna delle materie disponibili rispondendo a domande di cultura generale (gli argomenti possono essere scienza, storia, geografia eccetera).



CD32

DOMARK

SVILUPPATORI: INTERNI

QUIZ

GRAFICA	70	*Alcune schermate sono veramente carine... ...altre invece avrebbero potuto essere migliori.*
SONORO	82	*L'aspetto migliore del gioco, con musiche ed effetti veramente carini.*
GIOCABILITA'	58	*Se vi piace il gioco da tavolo.... ...giocate con quello, che è meglio.*
LONGEVITA'	55	*Lo giocherete solo in compagnia di molti amici.*
GLOBALE	59	*Non è certamente un gran gioco, personalmente comprerei ancora la versione da tavolo.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

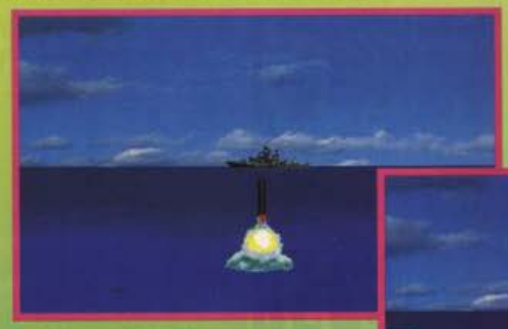
Trivial Pursuit per CD32 è migliore di molte altre conversioni di giochi da tavolo grazie soprattutto alla qualità della grafica e del sonoro, ma penso che probabilmente i fan di questo gioco da tavolo non avranno voglia di sedersi davanti ad un monitor per fare una partita, e che i videogiocatori preferiranno certamente gli ultimi platform o beat'em up. Un discreto tentativo, comunque. Questa, insieme con la versione per CDTV, è indubbiamente il miglior gioco del genere mai prodotto.

RIK SKEWS

SEAWOLF

Siete degli inguaribili guerrafondai? Allora sfogatevi sul vostro PC con questa ottima simulazione della EA.

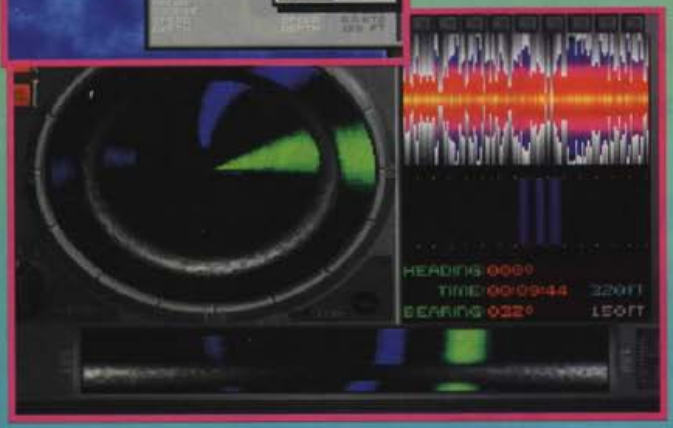
Il sommergibile avanzava silenzioso e furtivo nelle profondità dell'Atlantico. Destinazione: un gruppo di superficie sovietico diretto verso l'Islanda. Gli ordini erano chiari: intercettare e distruggere l'incrociatore lanciamissili Frunze, una tra le unità più preziose della flotta russa. Dopo diverse ore, avendo superato indisturbati diverse temibili unità antisommergibile classe Udaloy, il Frunze era a distanza di lancio. Zigzagando tra una serie di boe sonar e l'altra, il capitano dell' SSN-21 Seawolf Maurice "IUR" Miccols infine si decise:" Siluri 1, 3 e 4 pronti al lancio... FUOCO!". "Siluri lanciati, signore", fu la risposta dell'addetto alle armi. Dopo una spasmodica attesa di quasi centoventi secondi, una serie di tre brevi e secche esplosioni giunsero in cuffia all'addetto sonar. "Bersaglio colpito, signore. Tre colpi a segno... sento gorgoglii e rumore di vapore. La nave sta affondando". "Perfetto" - rispose il capitano - "rotta 249, profondità 400 piedi. Velocità di evasione. Andiamocene via di qui...".















Anzitutto chiarisco la mia posizione: nonostante l'età, Red Storm Raising è per me ancora la miglior simulazione prodotta su questo argomento. Devo ammettere però che anche Seawolf possiede ottime frecce nel suo arco, avendo un'impostazione di gioco più moderna e coinvolgente, visto che sfrutta a fondo le integrazioni suono-immagine possibili su PC. Bellissima è poi la novità dei contatti biologici (con tanto di fischi dei delfini e di canto delle balene), che assieme alle navi neutrali fanno si che non si debba affondare ciecamente qualsiasi contatto appaia sulla nostra cartina. Un gioco che non appassionerà i maniaci del blastaggio totale, ma che va vivamente consigliato a quanti si sono esaltati leggendo i romanzi di Tom Clancy e Larry Bond.

GIAMPAOLO MORASCHI

BASTA SOGNARE...

Se siete tra quelli che hanno sempre sognato di vivere una situazione del genere, allora Seawolf, il nuovo simulatore di sommergibile della Electronic Arts è il programma che fa per voi. Ambientato nell'era moderna, il gioco ci fa vestire i panni di un capitano al comando del più moderno e sofisticato sottomarino della marina degli Stati Uniti, il Seawolf appunto, alle prese con un delicato momento di tensione internazionale. La frizione tra le due superpotenze è causata da Cuba, e può facilmente scoppiare in un conflitto su larga scala. Non voglio rovinarvi la sorpresa, raccontandovi per esteso la storia che vi troverete a vivere da protagonisti, ma vi posso assicurare che è stata scritta molto bene, con un paio di colpi di scena davvero niente male. Questo programma è il diretto successore di 688 (che a dire il vero non mi era piaciuto per niente), che i più attenti tra voi ricorderanno come il primo gioco ambientato nelle acque del mar Adriatico durante un conflitto in Yugolslavia (un gioco tragicamente profetico). I miglioramenti rispetto all'episodio precedente sono moltissimi: ottima gestione del sonar, accurata riproduzione della fasce termiche sottomarine ed una vista periscopica strepitosa per quanto riguarda la grafica. Inoltre, è stata sfruttata al massimo l'esperienza multimendiale maturata in campo PC, con una interazione tra sonoro e grafica a dir poco entusiasmante. Le varie schede audio infatti sono state sfruttate a fondo, inserendo a tal punto nel meccanismo di gioco i vari suoni e rumori, che la procedura di installazione si rifiuta addirittura di partire se si accorge della mancata presenza di una scheda sonora. Attraverso il sonar ci giungeranno i rumori più disparati, che dovremo saper riconoscere per effettuare una corretta identificazione tra naviglio nemico (da affondare senza pietà) e naviglio neutrale (da lasciare assolutamente intatto). Da dieci e lode poi la presenza nel gioco (se non toppo clamorosamente, è la prima volta in assoluto) dei famigerati "contatti biologici": contatti sonar dovuti non alla presenza di sottomarini, ma a quella di branchi di pesci, delfini o capodogli, che possono trarre in inganno gli addetti sonar meno esperti. A nostra disposizione (come nella realtà) un vasto arsenale di armi, che vanno dai siluri filoguidati, ai missili Harpoon e Tomahawk, senza dimenticare i siluri stand-off Sea Lance. Estremamente coreografica è poi la vista attraverso il periscopio, che riproduce con grande fedeltà l'ora in cui si sta guardando (giorno o notte), nonché l'intervento degli agenti atmosferici (sole, pioggia o temepesta). In conclusione, si tratta di gioco che gli appassionati di questo argomento non dovrebbero mai lasciarsi scappare, ma che potrebbe risultare noioso per chi predilige picchiaduro e shoot'em up.









Giampaolo Moraschi



Devo ammettere che pur non amando particolarmente questo genere di giochi (a me una simulazione di sottomarino non fa venire le smanie come a Jumpy), Seawolf mi ha fatto una buona impressione. La grafica è bella e molto curata nei particolari, così come l'aspetto sonoro. Non capisco come mai Jumpy si sia inginocchiato davanti al computer mormorando in trance "un biologico", quando dagli altoparlanti uscivano fischi e mugolii, comunque a me è parso decisamente un buon gioco, soprattutto nella vista dal periscopio e nelle animazioni delle esplosioni che, vedendole, danno proprio soddisfazione. Senza contare poi che l'idea di giocare contro un avversario umano mi titilla la papilla, per cui penso che qualche partitina contro mio fratello la farò sicuramente.

MARCO RAVETTO

PC

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: JOHN RATCLIFF

SIMULATORE DI SOMMERGIBILE

GRAFICA 88 — *numerosi disegni digitalizzati ed ottima vista periscopica.*

SONORO 91 — *L'ascolto del sonar è fondamentale nella meccanica di gioco. Effetti sonori di ottima qualità (campioni a 16 bit), con frasi campionate di grande effetto.*

GIOCABILITA' 75 — *Non perfetta manovrabilità dei comandi. Scomodo l'uso del menu in alcune circostanze.*

LONGEVITA' 87 — *33 missioni separate più un gioco campagna... ...con qualche missione troppo difficile.*

GLOBALE 83 — *Un buon gioco, anche se la meccanica ed il ritmo di gioco deluderanno quanti amano Sub War 2050. Se vi è piaciuto Silent Service o Red Storm Raising, allora dovete considerarne attentamente l'acquisto.*

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

N° DISCHI: 5

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 15 MB

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386 SX 25 MHZ, 4 MB RAM, SCHEDA AUDIO

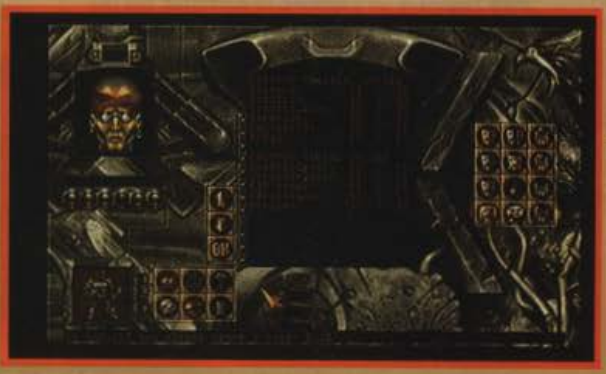
INDICAZIONI:
PROVATO SU UN 486 DX 33 MHZ CON VGA LOCAL BUS E SOUND BLASTER 16

PERIHELION

Nell'impero di Perihelion l'imperatore Rex Helion creò, come guardie per proteggere il mondo da una divinità di nome Unborn, sei anime di eroi. Il dio si era infiltrato nel suo mondo dal Piano di Esistenza, divenendo subito reo della distruzione della cittadella in cui si trovava lo Psionic Training Institute, una scuola dove si imparava a governare i propri poteri spirituali, separando la mente dal corpo. I ruderi della città si trovano in un deserto tanto caldo di giorno quanto freddo di notte, al di là di ogni capacità di sopravvivenza. Qui vengono mandate le sei anime risvegliate da Rex per investigare sulla venuta di Unborn incarnatosi, come voleva un'antica profezia, nel corpo di un apprendista dell'istituto.

Cominciamo dal principio.

La prima cosa che dovrete fare è ovviamente creare i sei personaggi, utilizzando l'apposita opzione del menu principale. Si comincia col scegliere la professione del primo: la nostra scelta deve cadere su Human, Bionecron, Cybern, Symbion, Insectoid, Reptioid o Feline. Se il personaggio non è un umano, dobbiamo anche scegliere quanto sarà la sua percentuale di umanità e quanto quella di animale o macchina. Poi si passa allo stato morale scegliendo, a seconda della professione, tra Mediator, Psionic, Anchorite, Mercenary, Knight o Assassin. Occorre anche stabilire le qualità positive negative o neutrali. A questo punto vengono visualizzate le qualità primarie, seguite da un numero che ci indica quanto il personaggio le possiede. Quelle fisiche sono: Stamina, Vitalità, Costituzione, Forza, Destrezza e Velocità. Quelle mentali sono: Intelligenza, Concentrazione, Sesto Senso, Percezione e Morale. Si possono visualizzare, cliccando sul comando corrispondente, anche quelle secondarie che indicano i livelli di protezione, attacco e difesa fisica e mentale, nonché vedere la resistenza del personaggio all'alta e bassa temperatura, pressione, elettricità, radiazioni, influenze mentali e altre cosa. L'ultima cosa da fare è dare un volto al vostro personaggio, scegliendo tra quelli disponibili, e un nome. Dovrete ripetere queste operazioni fino a completare tutti i sei personaggi del vostro gruppo. Poi potete dare un'occhiata all'armamento. Per ogni personaggio le zone assegnabili sono sei: testa, zaino, torace, gambe, braccio sinistro e braccio destro.



Altre due finestre mostrano l'oggetto che portate e quello che, eventualmente, è posto sul pavimento di una stanza. Con quest'ultima finestra potrete anche posare un oggetto.

Sim Sala Bim

Utilizzando l'icona PSI-Powers, è possibile accedere a un menu che vi permetterà di creare degli incantesimi. Non tutti i personaggi possono creare incantesimi e non tutti gli incantesimi sono compatibili con il carattere del personaggio. Sulla parte destra sono visualizzati quaranta elementi fondamentali: con una combinazione di questi, fino a un massimo di quattro alla volta, sono disponibili quaranta incantesimi. Il menu vi permette inoltre di avere informazioni circa la natura dell'incantesimo, listare i disponibili, selezionarne uno, analizzarlo o cancellarlo.







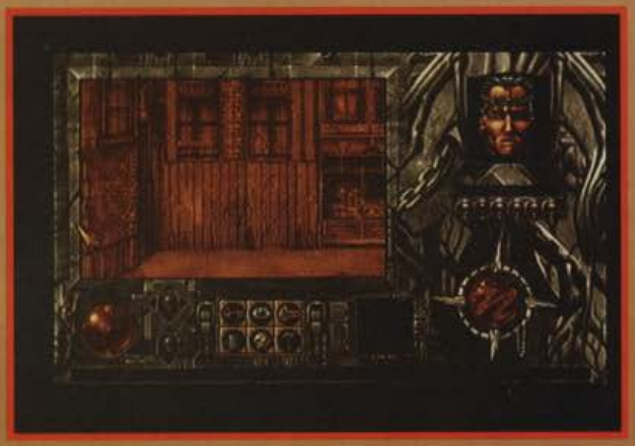
Perihelion è sicuramente un bellissimo RPG cyberpunk che vi darà davvero del filo da torcere. Ma la cosa più affascinante è l'emozione che offre quando dovrete indagare sui vari network, cercando in ogni luogo una persona che vi possa dare una parola d'accesso ("il mio regno per una login" avava detto qualcuno). Sicuramente vi troverete in difficoltà fin dal primo momento. Occorre una certa dimestichezza per orientarsi, senza ritornare continuamente sullo stesso punto, visto che le schermate di movimento con la loro ripetitività non ci facilitano certo il compito. E' molto importante anche munirsi di carta e penna per segnarsi tutte le informazioni ricevute (non fate come un mio amico che si è dimenticato la login ottenuta dopo ore di ricerca). Ovviamente è possibile salvare su disco l'esatto punto dell'avventura in cui vi trovate, che potrà essere ricaricato successivamente quando sarete più lucidi. Purtroppo però è necessaria una discreta conoscenza dell'inglese, nonché una vista aquilina per leggere i piccolissimi caratteri alfabetici. Se amate i giochi di ruolo e non credete che D&D sia l'unico pane per i vostri denti, credo che questo sia proprio il gioco che fa per voi.

GABRIO SECCO

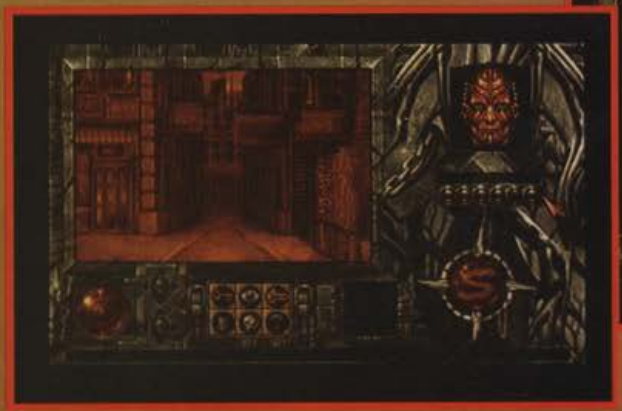
Muoviamoci!

Finalmente potete cominciare l'avventura, selezionando sul menu principale la mappa: essa ci indica i luoghi circostanti su cui potete muovervi, cliccando sui tasti che rappresentano le quattro direzioni. Quando raggiungete un posto che vorrete analizzare dovrete avvicinarvi: potete cliccare sul punto interrogativo per avere informazioni o sulla freccia per tentare un avvicinamento. L'altro comando serve per annullare l'avvicinamento. Il primo posto che dovrete visitare è la città per trovare preziose informazioni. A questo punto per muovervi in un luogo dovrete selezionare il comando Movimento del menu principale. Tutti i personaggi si muoveranno insieme, ma la vostra attenzione sarà rivolta solo su uno a scelta. A sinistra sono posti due importanti rilevatori: uno di persone e l'altro di network che, giunti nelle vicinaze, vi diranno in che direzione muovervi. Per muovervi non dovrete fare altro che utilizzare la bussola, scegliendo fra i quattro punti cardinali. Gli altri comandi servono ad aprire le porte, analizzare i dintorni, usare l'oggetto portato, accedere al network screen, all'armamento o al battle screen. Quando incontrate un network potrete collegarvi con l'icona nel menu principale. Per fare ciò dovrete conoscere il login che potrete farvi dire da alcune persone. Fatto ciò, avrete a disposizione tutti i file del network che potrete leggere per carpire preziose informazioni. Prima di collegarvi il comando Help vi darà informazioni su tutti i comandi disponibili. Il network screen vi permetterà anche di parlare a una persona con il comando Talk. Il battle screen serve, come era logico supporre, a intraprendere una battaglia. Esso può essere attivato solo se sussiste realmente una battaglia e vi permette di scegliere il bersaglio da attaccare, scegliere il mezzo, fisico o mentale e quindi di usare armi o incantesimi, di riparare i danni subiti e ricaricare le armi. Cosa volete di più?











AMIGA

PSYAGNOSIS

SVILUPPATORI: INTERNI

RPG

GRAFICA **80** *Essenziale ma molto adeguata.*

SONORO **71** *Crea molta atmosfera ma sostanzialmente non è eccellente.*

GIOCABILITA' **89** *I controlli sono immediati.*

LONGEVITA' **92** *Se saprete superare le difficoltà iniziali vi divertirete per molto tempo.*

GLOBALE **88** *Coloro che si ritengono esperti in questo genere avranno qui l'occasione di dimostrarlo.*

AZIONE: ●●○○○

STRATEGIA: ●●●●●

DIFFICOLTA': ●●●●●

MICROCOSM

La Psygnosis non è ditta da prendere sottogamba: dopo tre anni di annunci continuamente rinviati, ecco arrivare sugli scaffali dei negozi Microcosm, il primo gioco appositamente scritto per CD-32 e dotato di una grafica strabiliante.



Microcosm è stato per il variopinto mondo dei videogiochi un po' come come l'araba fenice: a detta dei soliti ben informati, si trattava di un programma dalla grafica incredibile e con sequenze animate talmente travolgenti da richiedere un CD per poterle contenere. Ma quando si trattava di parlare della data di uscita, allora le bocche si cucivano e nessuno sapeva mai niente. Ecco che ora, finalmente, è stato posto in vendita, per cui è con molta curiosità e grandi aspettative che ho richiuso lo sportello del CD-32 aspettando l'inizio della sequenza introduttiva. Questo gioco mi lascia perplesso e, diciamolo francamente, è stato per me una mezza delusione.



Dopo tutto il cancan ed i battiti di grancassa fatti dalla Psygnosis, mi aspettavo un gioco globale, che desse la birra per grafica, suono, giocabilità e struttura di gioco a tutti i suoi concorrenti diretti. Ed invece non è stato così, visto che ad un connubio di grafica e suono di altissima classe, non troviamo accoppiati il divertimento e la varietà necessari a fare di Microcosm un CVG Hit!. Certo il CD-32 dà il meglio di sé nelle scene di animazione in simil-FMV, così come il suo gemello in versione CD-ROM, ma la struttura di gioco si rivela troppo noiosa e ripetitiva, con un grado di difficoltà che mi pare eccessivamente elevato. A mio parere mancano poi quei power-up che sono il sale di ogni sparatutto che si rispetti, mortificando quindi un prodotto che aveva tutti i numeri per essere la pietra di paragone sul lettore laser di casa Commodore, e che invece è solo un monumento alle sue potenzialità inespresse.

L'INTRODUZIONE...

Folgorante! Questo è l'unico aggettivo che mi è venuto in mente osservando sbalordito la lunghissima sequenza introduttiva. Un'ambientazione cyberpunk da applauso a scena aperta, da film in tutto e per tutto: elicotteri che ci sorvolano, treni che sfrecciano, traffico caotico nel più puro stile "Blade Runner". Una colonna sonora a dir poco grandiosa, con veri attori recitanti mischiati a modellini e a componenti di computer graphic d'alta scuola, per creare una miscela di alto coinvolgimento emotivo. Una presentazione a dir poco esplosiva! Peccato che poi...



...Il GIOCO

Quando il gioco comincia, si viene presi da un'azione frenetica, in cui, con lo sfondo (meraviglioso!) in velocissimo movimento, si deve sparare a più non posso, evitando i mezzi della Axiom Corporation , oltre ai vari globuli bianchi, anticorpi, piastrine, ecc. Dopo una ventina di secondi di stage sparacchiante, ci vengono forniti un paio di minuti di animazioni grafiche mozzafiato, prima di farci giungere al menu principale del gioco. Qui potremo selezionare nella sequenza che più ci piace le varie missioni (6) a nostra disposizione. L'obbiettivo è quello di salvare il presidente della Cybertech Corporation (megacorporazione di cui facciamo parte) dall'attacco effettuato da macchinari miniaturizzati appartenenti alla corporazione avversaria (la Axiom), che dall'interno del corpo umano (sono penetrati tramite una iniezione effettuata da un medico traditore) stanno operando in maniera (finora) indisturbata sul corpo e sulla mente del presidente.





Un'ambientazione che personalmente ho trovato molto originale: un buon miscuglio tra Gibson (Giù nel Cyberspazio) ed Asimov (Viaggio allucinante).

UN VERO PECCATO!

Ci lanciamo nella prima missione. Dobbiamo aggirarci per il sistema venoso al fine di distruggere le varie installazioni nemiche, nonché il classico guardiano di fine livello. Il gioco è assolutamente simile a quello incontrato



mente superficiale quegli aspetti fondamentali che rispondono ai nomi di giocabilità, varietà di gioco e divertimento? Ma per chi ci prendono quelli della Psygnosis, per dei beoti che spendono centinaia di biglietti da mille per vedere solo una bella presentazione (meglio dire straordinaria) e poi metterla nel cassetto per rispolverarla solo per mostrare agli amici "come-è-bello-questo -CD-che-sembra-come-un-film"? No amici, proprio non ci siamo. Il CD, sia destinato al CD-32 che al CD-ROM, ha ben altre potenzialità che quelle di diventare un enorme disco demo in cui non è possibile interagire se non in maniera rozza e sommaria. Spero solo che fra tre anni non ci ritroveremo qui a parlare di un gioco, magari precursore della realtà virtuale con una speciale interfaccia "visual-olfattivo-tattile", con una introduzione da sballo che nasconde sotto sotto uno sparatutto poco divertente.



prima del menu, solo molto più lungo ed un poco più difficile. Andiamo avanti speranzosi, passando alla seconda missione: è necessario aggirarci per l'emisfero sinistro del cervello al fine di distruggere le installazioni nemiche, nonché il classico guardiano di fine livello. A parte i diversi fondali (sempre magnifici), il gioco è dannatamente uguale al precedente. Passiamo speranzosi alla terza missione: stessa identica, dannata, uguale storia. Quarta missione: idem con patate. E così via. E' qui che Microcosm mi ha profondamente deluso. Ma dico, è mai possibile dare ad un gioco una veste scenografica così scintillante, per poi trascurare in modo smaccata-

Giampaolo Moreschi

CD-32 VS PC CD-ROM: DIFFERENZE ED ANALOGIE

Le due versioni in cui viene venduto Microcosm sono destinate al CD-32 ed ai lettori CD-ROM per PC. Il gioco è sostanzialmente identico in entrambe le realizzazioni, pur essendoci qualche naturale differenza. Il lettore di mamma Commodore vanta senza dubbio una migliore fluidità grafica durante le animazioni, tanto che per ottenere un risultato analogo su PC, ci siamo dovuti affidare ad un 486 DX a 50 MHz. D'altro canto, la versione che gira su MS-DOS possiede alcune sequenze aggiuntive (come la spiegazione da parte degli scienziati della Cybertech delle varie modalità di intrvento curativo). Inoltre, la grafica dei fondali durante il gioco è ripresa da più vicino, dando una sensazione di maggior coinvolgimento. Le musiche invece non sono all'altezza della versione Commodore, visto l'impossibilità da parte di questo tipo di lettori laser di caricare contemporaneamente grafica e suono. Per quanto riguarda la giocabilità, siamo più o meno sullo stesso piano, con una leggera prevalenza della versione PC, dal momento che i joystick analogici sono sicuramente più confortevoli da usare del pad Amiga.

La versione CD-ROM da me visionata è identica a quella per CD 32 sia per quanto concerne l'aspetto grafico che per la giocabilità. Il lato che maggiormente mi ha colpito di questo gioco è la grafica, a cominciare dalla lunga presentazione in ray-tracing. Mi ha ricordato per certi versi (e non v'è dubbio che gli autori vi si siano ispirati) l'inizio del film "Blade Runner" (GB, 1981) anche se a vista d'occhio non siamo nello stesso periodo storico. Un altro aspetto del gioco che lo rende interessante è la colonna sonora: incute in certi momenti paura e angoscia, soprattutto se ci si immedesima nella storia. Insomma un'atmosfera cupa, inquietante e molto realistica, se di realismo si può parlare per un gioco di fantascienza completamente inventato, la cui trama è molto vicina a quella di "Salto nel buio" (USA, 1987). Dal punto di vista tecnico non vi sono appunti da fare: la grafica risulta fluida anche per chi dispone di un lettore CD-ROM da 150 Kb di transfer rate (MPC-1); piuttosto è lo svolgimento globale che alla lunga può risultare noiso e incidere sulla longevità del titolo. Sì perché, benché la fantasia umana non abbia limiti, mi sono trovato un po' a disagio girando qua e là tra le arterie del corpo umano e il paesaggio non cambiava poi molto. Insomma, per chi ne sa qualcosa di filosofia, Microcosm sta a Rebel Assault come Eraclito sta a Parmenide...

FRANCO METTA

CD-32

PSYGNOSIS

SVILUPPATORI: INTERNI

SHOOT 'EM UP

GRAFICA 95 — *Presentazione da urlo con sfondi in movimento assolutamente coinvolgenti.*

SONORO 91 — *Presentazione da urlo e musiche di grande qualità. Buona varietà di effetti sonori, anche se non eccezionale.*

GIOCABILITA' 70 — *Perfetto l'uso della mappa attivabile col tasto LEFT. Il gioco non acchiappa, è ripetitivo e poi il pad non è proprio preciso nei movimenti.*

LONGEVITA' 79 — *Il gioco è difficile... ...ma le missioni sono solo 6 (anche se ci si stanca molto prima).*

GLOBALE 80 — *Un gioco che non vale il prezzo al quale oggi viene venduto. Nonostante una presentazione da oscar ed un background affascinante, si tratta di un prodotto che fornisce uno scarso divertimento.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':





AMIGA 1200

KRISALIS

SVILUPPATORI: INTERNI

STRATEGIA

GRAFICA **78**
Non è niente di eccezionale, ma è funzionale e adatta al gioco.

SONORO **81**
Per il sonoro vale lo stesso discorso fatto per la grafica.

GIOCABILITA' **86**
Divertente e coinvolgente. Devo aggiungere altro?

LONGEVITA' **84**
Sabre Team non è certamente un gioco facile da teminare.

GLOBALE **85**
Un titolo che non dovrebbe mancare agli amanti del genere. Menchemeno ai possessori di Amiga 1200.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

SABRE TEAM

Siete abbastanza coraggiosi da controllare una squadra SAS? Se la risposta è positiva allora Sabre Team potrebbe fare al caso vostro.

Laser Squad è considerato uno dei migliori giochi di strategia a turni disponibile e Sabre Team su Amiga 500 o 600, anche se pesantemente influenzato da questo gioco, è un altro buon esempio di titolo di questo genere. Ora è stato appena convertito anche per i più potenti Amiga 1200 ed è stato notevolmente migliorato rispetto alla versione originale. Tanto per cominciare, il gioco gira molto più velocemente e il computer impiega solo un paio di secondi per compiere la propria mossa (contro i circa due minuti che ci impiegava nelle precedenti versioni). Un altro grande miglioramento è la presenza dell'opzione denominata "go to" che vi permette di posizionarvi esattamente dove volete, senza dover quindi muovervi attraverso tutte le caselle per arrivare in quel punto. Come sempre la versione per Amiga 1200 è caratterizzata da una serie di migliorie tecniche, quali una maggiore definizione grafica ed alcune aggiunte a livello sonoro. Questo era già un ottimo acquisto per i possessori di Amiga, se si possiede un 1200 è un acquisto quasi obbligatorio.

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











LASER SQUAD

Il vostro gruppo è solitamente composto da due uomini, ma questo è il numero minimo, visto che se ne possono controllare sino a un massimo di quattro contemporaneamente. Questi quattro combattenti possono essere sceiti tra gli otto disponibili, ognuno con proprie capacità, abilità e punti deboli. Nella sua missione la truppa è equipaggiata con una mappa del territorio nel quale si devono infiltrare; questo fatto vi permette di pianificare meglio le azioni da compiere e di posizionare gli uomini nei punti strategicamente più importanti. Il gioco, basato sul sistema a turni, è abbastanza realistico. Infatti, ad esempio, i nemici situati nelle stanze possono essere visti solo se si aprono le porte, oppure, se si utilizzano le bombe a gas, bisogna ricordarsi di mettere prima le maschere antigas!

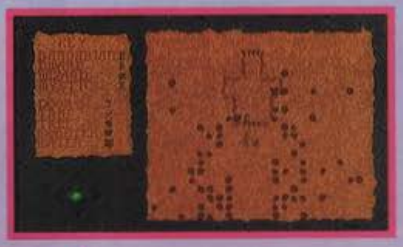
Questo è uno tra i più interessanti giochi di strategia che io abbia mai provato. L'atmosfera che si crea mentre voi state spostando i vostri uomini attraverso ogni stanza è semplicemente tremenda e completare ogni missione è veramente una grossa soddisfazione. OK, la grafica e il sonoro non sono strepitosi, ma lo è la giocabilità. Quindi, non fatevi trascinare dall'hype che circonda altri giochi attualmente in circolazione e correte ad acquistare Sabre Team.

RIK SKEWS


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

LEGACY OF SORASIL

I paladini di Hero Quest tornano su Amiga con un'altra avventura fantasy. Avranno fatto bene o forse sarebbe stato meglio per loro rimanere nei dungeon del primo episodio? Per saperlo continuate a leggere!



I giochi da tavolo (leggi Board Games) sono sempre stati una notevole fonte di ispirazione per i video games. Alcuni di voi (forse i più "matusa"... Tu te lo ricordi, vero Maurizio?) si ricorderanno giochi come il mitico War in the Middle Heart, dove veniva riproposta la saga di Tolkien della guerra nella Terra di Mezzo (che gioia quando sono riuscito a spezzare le corna a quel maledetto di Saruman). Naturalmente questi titoli si basavano sulle stesse storie dei loro confratelli senza monitor, anche se bisogna dire che simili conversioni andavano e vanno tuttora incontro a seri problemi di adattamento. Per far le cose bene è necessaria una struttura semplice che fornisca nel contempo una certa libertà di azione, oltre all'immediatezza nei comandi (si, vabbè e poi che altro? Non vuoi anche du' spaghi alle vongole, un etto di melanzane e 3 cotiche...). Qualche tempo fa uscì un RPG abbastanza semplice che non solo era divertente e longevo, ma vantava anche una certa atmosfera e varietà di situazioni. Questo titolo era Hero Quest. Ovviamente quel gioco fu subito trasportato su Amiga ed ora, a distanza di un annetto da quell'evento, ecco arrivare un altro titolo basato sulla sua stessa struttura che, naturalmente, è il gioco di cui stiamo parlando adesso. La trama è dannatamente classica. Il vostro paesello (contea, contrada, città...) è stato colpito da una terribile piaga. Tutto sta morendo ed anche il vostro signore, un potentissimo mago (un discendente di Tony Binarelli), non sa che pesci tirare fuori dal suo cilindro. L'unica possibilità siete voi, gruppo di prodi paladini che accetta il compito di andare a recuperare una serie completa di oggetti magici, tutti rigorosamente fuori garanzia, dalle lande confinanti, e questo per poter poi fronteggiare al meglio l'oscuro essere che sta dietro alla desolazione della vostra terra. All'inizio del gioco potrete scegliere tra 8 diversi personaggi. Si tratta di 4 avventurieri che comporranno la vostra compagnia, ognuno dei quali (mi chiedo anche perché continuo a scriverlo) vanta una serie di diverse caratteri-





IT'S PARTY TIME -PARTE PRIMA-

E ora ecco una breve descrizione degli eroi tra i quali potrete scegliere i membri del vostro gruppo:

ANGOR: IL BARBARO
Uomo di poche parole (quando riesce a sillabarle!), Angor incarna l'ideale del formidabile lottatore tutto muscoli e niente cervello. La sua forza fisica gli conferisce una grossa resistenza agli attacchi nemici e una grande abilità nei combattimenti corpo a corpo. Sfortunatamente (o meglio logicamente) le sue abilità magiche sono praticamente nulle (non riuscirebbe a far sparire un coniglio in un cilindro!). Buona infine la sua velocità e agilità.

OAKHEART: IL GUARDIABOSCHI
Ottimo combattente polivalente, Oak si trova di casa nelle foreste delle quali conosce vita, morte e miracoli. E' dotato di un eccezionale intuito, inoltre non è male neanche nei combattimenti corpo a corpo e può lanciare persino alcuni incantesimi! Certo, non è un mostro di intelligenze o di forza, comunque il suo lavoro lo svolge in maniera più che egregia.

HAXAR: IL PALADINO
Chissà perché ma ho sempre avuto una certa antipatia per questi eroi inscatolati senza macchia e senza paura. Haxar è il classico cavaliere buonino buonino, che armato di una corazza e di uno spadone vorrebbe affettare tutti i malvagi di questa terra. Non male sia in fase di difesa che di attacco, inoltre la sua corazza gli fornisce una invidiabile protezione. Poco efficace invece sul fronte magico.

CALORFLAME: LA SACERDOTESSA
Questa giovane e dolce pulzella in realtà è una prode sacerdotessa guerriera. Le sue abilità magiche di guaritrice la rendono un ottimo alleato, senza contare poi che all'occorrenza può brandire il suo bastone (sorry, ma la sua istruzione religiosa le impedisce qualsiasi contatto con armi taglienti) e picchiare con vigore qualunque nemico. Sfortunatamente la sua resistenza fisica non è eccezionale ma ciò è compensato da una grande intelligenza.

Dunque, dunque, dunque, devo dire che questa nuova versione di Hero Quest (perché di questo in fondo si tratta) si rivela essere un gioco più che discreto. La grafica e il sonoro non sono certo il massimo per il 16 bit Commodore e sinceramente sono convinto che si sarebbe potuto fare molto di più, soprattutto per quanto riguarda le dimensioni della finestra di gioco, comunque, la cosa più importante è che LOS sia divertente e giocabile. Certo, non dovete aspettarvi un RPG ultra complesso con centinaia di azioni possibili, mostri e magie a profusione, ma in fondo, questo è naturale visto il Board Game su cui questo prodotto si basa. Tecnicamente parlando, posso dire che l'interfaccia utente si rivela essere abbastanza funzionale e permette di impartire i comandi ai nostri uomini in maniera semplice e immediata, ed anche il sistema a turni (che peraltro io non amo particolarmente) funziona bene. L'atmosfera che si crea durante le varie avventure è buona, tuttavia avrebbe potuto essere ancora maggiore se fosse stata supportata da musiche più evocative. Le varie avventure sono molto lunghe e complesse, anche se alla lunga si assomigliano un po' tutte, e i nostri personaggi si rivelano essere degli ottimi compagni. Personalmente ho sentito molto la mancanza di un sistema che mi permettesse di creare ex-novo i membri del gruppo, ma forse questa è stata una scelta fatta intenzionalmente per mantenere ad un livello semplice il gioco. In conclusione, credo che ci troviamo di fronte a un gioco più che discreto che mi sento di consigliare a tutti gli avventurieri più giovani e a quelle persone che vogliono entrare in un bel mondo fantasy senza doversi sciroppare manualoni di oltre 200 pagine. Per tutti coloro che invece fossero alla ricerca di un RPG molto "sostanzioso" temo che si debbano rivolgere altrove. Sorry...

FABIO RAVETTO

IT'S PARTY TIME -PARTE SECONDA-

E adesso ecco la seconda razione di personaggi che potrete utilizzare nell'avventura:

GRIMBEARD: IL COMBATTENTE
Questo piccolo gnomo è in realtà il più potente combattente di tutto il gioco. La sua abilità nelle arti marziali e la sua grande forza e resistenza fanno di lui un temibile avversario nei combattimenti ravvicinati. Naturalmente, come accade in questi casi, la sua intelligenza è inversamente proporzionale alla sua forza. Comunque questo non è molto importante. La cosa da sottolineare invece è che Grim ha in dotazione una serie di arnesi per disinnescare le trappole, peccato solamente che sia più lento di una lumaca!

RAVENSLOCK: IL MAGO
Questo è lo stregone per eccellenza! Le sua abilità magiche sono impressionanti e gli permettono di eliminare anche quegli avversari contro cui la forza bruta è praticamente inutile. Naturalmente il prezzo da pagare per tutto ciò è una scarsa forza fisica e una certa debolezza generale. Comunque sia, rimane un prezioso e valente aiutante. Quasi indispensabile.

STORMBOW: L'AVVENTURIERO
Stormbow è un avventuriero vagabondo e le sua abilità abbracciano tutti i campi. Se si esclude la sua grande velocità, possiamo dire che questo personaggio non eccelle in nessun campo, il che non lo fa certo entrare nei miei favoriti. Non male nel complesso, ma non è né carne né pesce.

CELESTE: LA MISTICA
Certo che fare il mistico non deve essere un gran bel lavoro! Comunque Celeste ha preso la sua decisione e mo' sono affari suoi. Comunque questa prode paladina è dotata di grandi abilità magiche grazie alle quali riesce a controllare agevolmente i 4 Elementi per antonomasia. Poco si sa della sua storia, le uniche altre informazioni che abbiamo (oltre al suo numero di telefono, ma quello è mio eh, eh, eh...) riguardano la sua abilità nei combattimenti ravvicinati che è alquanto scarsa. Sorry.

stiche.

Una volta fatta questa difficile scelta, verrete presi e scaraventati in un mondo in 3D isometrico (in un piccolo mondo, viste le dimensioni della finestra di gioco) ed è qui che il gioco vero e proprio inizia. Ogni vostro personaggio è dotato di un certo numero di punti movimento grazie ai quali può spostarsi attraverso lo schermo. In più, visto che il gioco è diviso in turni, avrete un certo "tempo" (20 unità per la precisione) nelle quali potrete svolgere varie azioni (sorry, niente partite a Goal! o Project X...) che comprendono la ricerca di trappole, tesori, il lancio di magie, eccetera. La divisione a turni fa si che il game sia composto essenzialmente di 2 fasi: nella prima voi potrete dar libero sfoga alle vostre abilità e correre, attaccare, ispezionare eccetera, nella seconda l'azione passerà nelle mani dei vostri nemici. Passando alla parte grafica devo dire che LOS ripropone più o meno la stessa veste di Hero Quest (discreta ma senza nulla di eccezionale) con la differenza che qui le ambientazioni non si limitano più a tetri cunicoli sotterranei, ma comprendono anche castelli, rovine, foreste e templi. Il controllo dei vari personaggi viene gestito tramite un comodo e semplice sistema ad icone, con l'azione di gioco che si svolge sempre a ritmi più che accettabili. Il sonoro, pur abbastanza limitato, svolge bene il suo compito, mentre l'accesso al disco è molto funzionale: nessun pericolo di effetti tipo disc-jockey.

Fabio Ravetto

Sinceramente sono rimasto un po' perplesso da questo Legacy of Sorasil. Si, il gioco non è male, ma non è neanche come me lo sarei aspettato. Inizialmente tutto sembra funzionare bene, con l'interfaccia utente comoda e semplice ed una grafica che svolge bene il suo lavoro. Entrare nello spirito dell'avventura è estremamente immediato e il livello di difficoltà è ben calibrato. Tuttavia, man mano che passa il tempo ci si accorge che forse manca qualcosa. Dopo un po' infatti tutto comincia a rivelarsi un po' monotono e ripetitivo a causa della limitata scelta di azioni e di situazioni a nostra disposizione. E' un vero peccato, anche perché con una maggiore varietà di situazioni e di opzioni possibili, Legend of Sorasil sarebbe potuto diventare un vero must, mentre così com'è rimane un gioco discreto, che però manca di quella profondità di gioco e di quella componente acchiappante che caratterizzano i classici. Davvero un peccato...

GIAMPAOLO MORASCHI







AMIGA

GREMLIN

SVILUPPATORI: INTERNI

RPG

GRAFICA 77 — *Personaggi e ambientazioni discretamente realizzati e abbastanza ricchi di dettagli. La finestra di gioco avrebbe potuto essere un po' più grande.*

SONORO 75 — *Discreto l'accompagnamento sonoro. Una maggiore varietà di temi sarebbe stata cosa gradita.*

GIOCABILITA' 81 — *E' facile farsi prendere dall'atmosfera del game; inoltre l'azione non subisce quasi mai lunghe pause.*

LONGEVITA' 80 — *Le avventure sono tutte abbastanza lunghe e impegnative. Alla lunga la struttura di gioco sempre uguale può risultare un po' ripetitiva.*

GLOBALE 79 — *Un discreto gioco di avventura, semplice e immediato, che farà la felicità di tutti i più giovani paladini.*

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

N° DISCHI: 3

INSTALLAZIONE SU HD: SI
MEMORIA: 1 MEGA

COMPATIBILITA':

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

INFORMAZIONI:

CD32

CORE DESIGN

SVILUPPATORI: INTERNI

PUZZLE/PLATFORM

BUBBA'N'STIX

Continuano le conversioni di Bubba'n'Stix. Dopo quella per Megadrive, recensita il numero scorso, è ora la volta di quella per CD32.





Se escludiamo Thunderhawk, Bubba'n'Stix si sta rivelando il migliore gioco della Core design. Solitamente è abbastanza pericoloso miscelare due generi come il platform e il puzzle, ma Bubba'n'stix ci riesce in maniera impressionante. L'elemento platform è vario e divertente, mentre gli enigmi presenti avrebbero potuti essere abbastanza noiosi, ma con Stix in mano pronto a essere manipolato, è veramente divertente provare le varie trasformazioni possibili. Se siete uno di quei possessori di computer che non sono ancora passati al CD32 vi consiglio di prendere la versione per Amiga di questo gioco. E' praticamente identica se si esclude la mancanza della sequenza introduttiva animata e la musica.

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





GRAFICA **85**

Sprite molto colorati e ottimamente animati.

SONORO **91**

Questo è indubbiamente l'aspetto che ha tratto il maggir beneficio dall'utilizzo del CD.

GIOCABILITA' **88**

Il mix tra puzzle e platform è perfettamente riuscito.

LONGEVITA' **87**

Il livello di difficoltà è calibrato perfettamente.

GLOBALE **88**

Uno dei migliori giochi disponibili per CD32. Da non perdere.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

ALIENS

In Bubba'n'Stix voi controllate Bubba che, rapito da una astronave aliena insieme al suo camion (è infatti un fattorino che stava riportando degli animali allo zoo) deve riuscire a tornare sulla terra dopo che l'astronave che lo stava trasportando è caduta su un pianeta sconosciuto. In questa sua missione Bubba può essere aiutato da Stix, un alieno abbastanza particolare che è in grado di mutare la sua forma a piacimento (può trasformarsi in una mazza da baseball, in una piattaforma, in una stecca da biliardo e in molte altre cose). Stix risulta fondamentale per superare i vari ostacoli ambientali che sono presenti nei livelli. Oltretutto dovrete anche fare molta attenzione a Waldo, il capo degli alieni che è intenzionato a ricatturarvi e a portarvi sul suo pianeta. Dopo averlo sconfitto, scoprirete però che Waldo era solo un servo e che la vera mente dell'operazione è in realtà un alieno molto più potente. Da sottolineare infine che, come nelle migliori produzioni del genere, è presente tutta una serie di simpatiche animazioni quando Bubba viene lasciato fermo per un certo periodo di tempo (per esempio guarda l'orologio oppure usa Stix come un flauto), segno questo che è stata dedicata una grossa cura anche ai minimi dettagli.

Amavo questo gioco su Amiga, e visto che questa versione è praticamente identica alla precedente, continua davvero a piacermi. L'introduzione animata è ottima, così come il parlato e gli effetti sonori che sono stati aggiunti nei vari livelli. A parte questo, l'unica differenza rilevante è l'aggiunta di alcune fantastiche musiche da CD che si adattano perfettamente al genere di gioco e che lo rendono sensibilmente migliore della versione originale. Insomma, un mito!

RIK SKEWS

MANCHESTER UNITED
PREMIER LEAGUE CHAMPIONS

CVG HIT

AMIGA

KRISALIS

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA **73** — *La grafica e le animazioni sono discrete... ...anche se avrebbero potuto essere migliori.*

SONORO **87** — *I classici rumori da stadio sono stati riportati abbastanza fedelmente.*

GIOCABILITA' **89** — *Molto giocabile e divertente anche se inizialmente il controllo della palla potrebbe risultare un po' macchinoso.*

LONGEVITA' **90** — *Come tutti i giochi di calcio ben realizzati non smetterete presto di giocarlo.*

GLOBALE **90** — *Un ottimo acquisto che consiglio a tutti gli amanti di questo sport.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

Non c'è due senza tre. Deve essere questo il motto della Krisalis, che ha appena realizzato il terzo gioco dedicato alla più forte squadra inglese del momento: il Manchester United.



Anche se sono un tifoso del Tottenham, devo ammettere che la squadra attuale del Manchester United è probabilmente una delle migliori che io abbia mai visto. Questo fatto mi facilita molto, dato che posso paragonare la forma della squadra con il livello qualitativo del gioco che la Krisalis ha appena realizzato e che li vede protagonisti. Il primo gioco dedicato al Manchester venne prodotto sull'Amiga nel 1990 e non era un titolo eccezionale, proprio come la squadra in quel periodo. Il seguito (Manchester United Europe), realizzato circa un anno dopo, era leggermente migliore, ancora una volta come la squadra di quel periodo. Entrambi questi due giochi erano caratterizzati dallo scrolling orizzontale, con una prospettiva in pseudo 3D e una visuale laterale (come il mitico International Soccer, per esempio), mentre questa nuova versione ne utilizza una simile a quella di Sensible Soccer. Ora è il 1994 e sembra che sia una stagione fantastica e vincente per il Manchester. E sembra che anche la Krisalis risulterà vincente grazie a questa nuova e eccellente simulatore calcistico.

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

CHE TATTICA UTILIZZO?

Una delle caratteristiche migliori del gioco è la presenza della Tactigrid. Infatti, grazie a questa nuova opzione non solo potrete selezionare la formazione da utilizzare tra quelle disponibili, ma anche muovere i vari giocatori nella griglia che divide il campo. Inoltre, per aumentare il grado di realismo ogni giocatore possiede diverse caratteristiche tecniche (è anche presente la scheda di ogni giocatore con statistiche e informazioni) e ogni team è dotato di un fuoriclasse, contrassegnato da tre stellette e paragonabile allo star player di Sensible Soccer. Infine bisogna dire che i componenti delle varie squadre sono abbastanza riconoscibili in campo: questo fatto risulta molto utile, dato che così potrete scegliere il giocatore a cui passare la palla in maniera logica e non più a caso.









Tecnicamente questo gioco è fantastico, con tutti i giocatori del campionato inglese, coi giusti numeri di maglia e le formazioni più appropriate. Anche il realismo è presente in grande quantità, grazie alla presenza di portieri ottimamente animati, condizioni del tempo variabili ed infortuni vari. E' una simulazione molto giocabile anche se, almeno inizialmente, il controllo potrebbe risultare un po' complesso (specialmente quando si tira a rete) e, anche per questo, Sensible Soccer continua inossidabile a rimanere il migliore.

RIK SKEWS

LIBERATION

CVG HIT

AMIGA

MINDSCAPE

SVILUPPATORI: INTERNI

RPG/AZIONE

GRAFICA 86 — Niente male. La grafica è adatta al genere di gioco.

SONORO 84 — Anche se non raggiunge i livelli della versione per CD32, l'accompagnamento sonoro risulta discreto.

GIOCABILITA' 95 — La trama e la struttura di gioco sono molto coinvolgenti.

LONGEVITA' 94 — Non è certo questo il genere di gioco che riuscirete a finire in tre giorni.

GLOBALE 92 — Un ottimo gioco. Un must per gli amanti degli RPG conditi con un po' di sana azione.

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

Il miglior gioco prodotto fino ad ora per CD32 è ora disponibile per tutti gli Amiga, e non c'è bisogno di un lettore CD per farlo funzionare...



Liberation non ha avversari sul CD32, è semplicemante chilometri avanti rispetto a qualsiasi altro prodotto esistente per questa console. Fortunatamente, per tutti quei possessori di Amiga che non hanno ancora acquistato l'ultima macchina Commodore, la Mindscape ne ha realizzata una conversione riuscendo a infilarla in "soli" cinque dischetti. Dall'originale è sparita la bellissima musica e il parlato, ma questi sono solo particolari, e l'importante è che i livelli e la giocabilità originale sono stati convertiti perfettamente. Ambientato nel ventinovesimo secolo il vostro compito è quello di smascherare una macchinazione organizzata per nascondere il fatto che i robot poliziotti stanno utilizzando alcuni malviventi catturati come schiavi. Il risultato è un RPG d'azione, caratterizzato dalla presenza di problemi da risolvere e di scontri brutali contro altri robot, nel quale voi controllate una truppa composta da quattro droidi attraverso i sotterranei di una metropoli futuristica.

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







I AM YOUR ROBOT

L'aspetto più importante dei vostri robot è il fatto che le loro capacità possono essere migliorate. Quando si hanno abbastanza soldi, infatti, si possono comprare nuovi chip utili per l'utilizzo di alcune armi, oltre a gambe meccaniche che permettono di compiere salti doppi rispetto al normale. E' molto importante acquistare questi aggeggi appena è possibile, dato che nelle fasi avanzate si incontrano diversi nemici dotati di armature che resistono facilmente ai colpi delle armi più deboli. Un'altra cosa da fare è cercare di ottenere informazioni. La maggior parte di esse vengono ottenute utilizzando i terminali dei computer. Qui si possono scoprire i codici di accesso delle stanze oltre che alcuni utili indizi su dove andare. Potrete inoltre parlare con quasi tutti i personaggi che incontrerete, anche se non tutti hanno informazioni interessanti da darvi. Alcuni, se provocati, potrebbero addirittura cercare di attaccarvi.

Su un Amiga 1200 questo gioco è semplicemente imbattibile! Sono infatti presenti tutti gli aspetti che caratterizzavano la versione CD con tempi d'accesso al disco veramente limitati. Ovviamente le versioni a 16 bit sono più lente e hanno meno colori su schermo rispetto al CD-32, ma riescono a mantenere intatta la giocabilità dell'originale, e in fondo è questa la cosa più importante. Per far funzionare Liberation è necessario disporre di almeno 1.5 Mb di memoria e, se questo fatto non rappresenta un problema per voi, non dovreste veramente lasciarvelo scappare.

MARK PATTERSON

2G&P 26223995

JOYSTICK fun

VIA LORENTEGGIO 38 - MILANO
TEL. 02/48952821 - 4232606
FAX 02/48952819

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

La Gazzetta dello Spot

Attenti alla curva!









VIRTUA RACING
A SOLE L.139.000

ACQUISTANDO UNO DEI TITOLI IN OFFERTA

A SOLE L. 49.000 MEGA DRIVE - L. 59.000 S. NES O FAMICOM

L. 59.000 MEGA CD

L. 39.000 GAME BOY

L. 49.000 GAME GEAR



IVA COMPRESA







MEGA DRIVE

TOE JAM & EARL
GAUNTLET IV
BARNEY'S HYDE & SEED
SONIC SPINBALL
DRAGON'S REVENGE
DASHIN' DESPERADOES
MC DONALD LAND
ROBOCOP 3
CLUE
HUMANS
POWER MONGER
THE SIMPSON
BOB
SPIDERMAN X MEN
GENERAL CHAOS
BLASTER MASTER II
TYRANTS
CHAKAN
GADGET TWIN
PUGGSY
ZOOL
INTERN RUGBY
SENSIBLE SOCCER
MICRO MACHINES
FANTASTIC DIZZY
NIGEL MANSELL
XMEN SPIDERMAN
ULTIMATE SOCCER
ART OF FIGHTING

SNS USA

LESTER THE UNLIKELY
WARPSPEED
GP1
ROCKY RODENT
BATTLESHIP
THE DUEL
PTO
TIMESLIP
TAZMANIA
INSPECTOR GADGET
SUP. JAMES POND
BARBIE
TZ JUDGMENT
LAMBORGHINI
PINK GOES TO HOLLYW.
METAL MARINES
WING COMMANDER I
PLOK

SUPER FAMICOM

ART OF FIGHTING
SUPER PINBALL
GHOST BOY
DEVIL SWORD

GAME BOY

MUHAMMED ALÌ BOXE
BART US BEANSTALK
COOL WORLD
BINGO
HIGH STAKESS GAMBL.
ADV. ISLAND II
KIRBY'S PINBALL LAND
RAMPART
LETHAL WEAPON
JEOPARDY
TESSERAE
ROBIN HOOD
HUDSON HAWK
PRINCE OF PERSIA
MR DO!
JURASSIC PARK
MEGAMEN IV

GAME GEAR

SURF NINJA
DESERT STRIKE
BART US THE WORLD
CHUCK ROCK II
GEAR WORKS
OTTI FANTS
DONALD DUCK II
DESERT SPEEDTRAP
DR ROBOTNIC'S
PREDATOR 2
CHACKAN
SMASH TV
JAMES POND II
CRASH DUMMIES
ARCH RIVALS
ALESTE II
ROBOCOP III
PAPERBOY II

SEGA CD

ROBO ALESTE
CHUCK FACTORY
WWF RAGE
NHL HOCKEY 94
JURASSIC PARK
NFL GREATEST
SEWER SHARK
CHUCK ROCK

FATAL FURY 2

Finalmente uno dei picchiaduro più belli e divertenti della storia dei video games fa la sua comparsa sul "piccolo" di casa Nec. Vediamo un po' insieme come sono andate le cose.

Eccoci di nuovo qui con un bel giochino. Dunque, tutti voi conoscerete Fatal Fury, vero ? Sì...Ok, e sapete anche che si tratta di un discreto picchiaduro al quale ha fatto poi seguito il mitico Fatal Fury 2. Ora questo giochillo era disponibile solamente sul Neo Geo, poi fu convertito per MD e Snes e ora è finalmente approdato anche sul PC-Engine. Adesso, visto che la storia è sempre la stessa, credo che sia il caso di skipparla e di dedicare questo spazio a qualcosa di più costruttivo, giusto? Come, la volete sentire un'altra volta?!?! Ma su ragazzi, andiamo è sempre la stessa storia! Ah, non ve ne frega niente anche perché l'ultima volta eravate in bagno, era andata via la corrente, il cane vi aveva mangiato la pagina di CVG e vostra sorella stava gustando un panino ai 4 formaggi più puzzolenti di questa terra... Ok, ok, allora sappiate che la trama è molto complessa e richiede una certa riflessione e introspezione dei personaggi per capire come le varie situazioni possa spingere una persona a compiere anche gli atti più sconsiderati. Dunque, ci sono 3 ragazzi, scolari diligenti, che ogni mattina fanno una sostanziosa colazione, che vanno a dormire presto la sera e che ubbidiscono sempre alla mamma. Un bel giorno questi 3 pargoli decidono di fare qualcosa di insolito, hanno una voglia irrefrenabile di menare le mani e così decidono di iscriversi al torneo che decreterà il lottatore più forte del mondo con l'intenzione di fare 2 guancione così a ogni avversario che gli si parerà davanti (anche se non è da escludere pure l'inverso). Bene guys, questo è quanto, comunque, stupidate a parte, sappiate che questo game è una fedelissima conversione dell'inossidabile Fatal Fury 2 che abbiamo ammirato sugli schermi del 16 bit SNK. Non appena avrete inserito la vostra Arcade System Card nell'Engine (Che sballo gente! Comunque per ulteriori informazioni al riguardo c'è il box apposito) e caricato il CD vi apparirà lo schermo delle opzioni. Inizialmente dovrete settare il livello di difficoltà, poi potrete passare alla cernita (ho detto cernita e non cernia...) dei vari personaggi. I lottatori tra cui potrete scegliere il vostro cocco sono, come era logico aspettarsi, 8, ognuno dei quali è dotato di vari poteri e tecniche di lotta. Sconfiggeteli tutti, compreso il vostro maledetto sosia (ehi! Ma Andy sono io!







No, cosa dici, sono io! No io! No, io!... Tranquilli ragazzi, tranquilli siete Andy tutti e due!) e ve la dovrete vedere con altri 4 picchiatori cattivi cattivi, l'ultimo dei quali è il detentore del titolo e si chiama Krisproll! No... Wafer? Nemmeno... Kraker... Ah già, Krauser! Bene, ora dopo questa introduzione direi di passare ad analizzare il gioco un po' più nel dettaglio. Graficamente il gioco si presenta come la migliore delle conversioni fatte finora di questo game; qui infatti sono presenti tutti gli elementi che avevano reso il gioco un prodotto vincente sul Neo-Geo. Gli sprite sono molto grossi, ben animati e definiti con una gran varietà di colori. I fondali sono veramente belli (assolutamente galattico quello di Mai! Praticamente è identico a quello del Neo-Geo!) e tutto questo senza che la velocità del gioco ne risenta. Non sono infatti riscontrabili né rallentamenti né sfarfallii, e i vari incontri si susseguono a ritmo frenetico, con il computer che si rivela essere un avversario più che discreto. Anche le musiche non sono da meno (veramente notevole per realizzazione e atmosfera quella dello stage di Billy Kane: è un vero peccato che non possiamo farvela sentire) e sfruttano ottimamente le capacità offerte dal CD. Lo stesso discorso vale anche per gli effetti sonori. Le mosse sono praticamente identiche a quelle della versione originale e nel complesso la conversione sa davvero di miracolo. Naturalmente avrete anche la possibilità di giocare oltre che contro il computer anche contro un amico, il che non è cosa da trascurare. L'unica nota dolente sta (forse) nel sistema di controllo dei lottatori che non si rivela certamente il massimo con i normali pad, anche se fortunatamente il gioco supporta i pad a 3 e 6 tasti della Avenue con i quali il game si rivela un vero spasso. Insomma, per chi non l'avesse capito ci troviamo di fronte alla miglior conversione di Fatal Fury 2 disponibile su console domestica (se si esclude il Neo-Geo, of course!). Essa non teme rivali nel suo campo e dà la birra a moltissimi altri giochi dello stesso genere su MD e Snes. Andy wins!

Fabio Ravetto

I BUONI?

Et voilà! Eccoci finalmente giunti a un bel box nel quale potrete conoscere tutte le caratteristiche dei "buoni" di questo gioco. La divisione è senza dubbio arbitraria anche perchè quando uno mena, gente, non ce n'è, bisogna rispondere! Commissario, sa, l'Armando mi picchiava col martello, mi picchiava qui sugli occhi per sembrare lui il più bello...

ANDY BOGARD: Questo giovane di 21 anni è uno dei 3 ragazzini perfettini dell'intro. E' molto abile nell'arte del Kung-Fu e la sua dote migliore è data dalla velocità, e dalle lunghe proiezioni in volo. E' in grado di lanciare una potente sfera d'energia, per non parlare poi del suo doppio calcio incendiario. Davvero un osso duro!

TERRY BOGARD: E' il fratellino maggiore di Andy e vanta uno stile di lotta fondamentalmente diverso. E' infatti dotato di una minore velocità, tuttavia è capace di cimentarsi in pericolosissime combinazioni aeree di colpi ed è inoltre in grado di lanciare poderose scariche d'energia a livello del suolo.

JOE HIGASHI: Questo giovanotto thailandese di 21 anni è un vero esperto della Tai-Boxing. Le sue combinazioni di calci e pugni sono estremamente rapide ed efficaci anche se non particolarmente spettacolari. I suoi colpi più potenti sono un tifone che Joe lancia contro il proprio avversario e una ginocchiata volante infuocata. Preparatevi a una bella milionata di danni e a una seduta intensiva dal dentista se vi prende in faccia.





I CATTIVI?

In tutti i giochi che si rispettino ci sono i buoni e i cattivi. Già, qui però le cose vanno diversamente: infatti la gente qui sotto non è proprio malvagia, fanno solo il loro lavoro, che è quello di picchiare la gente (un po' come Maurizio quando non gli portiamo i testi in tempo), quindi non vedo perché accanirsi contro questi poveretti, fra i quali, tra l'altro, possiamo anche scegliere il nostro fighter.

KIM KAP HWAN: Codesto lottatore dal nome assolutamente impronunziabile è un vero e proprio maestro per quanto riguarda i colpi portati con le gambe. I suoi calci sono micidiali e le sue "mezze lune" in volo sono semplicemente devastanti se vi colgono indifesi. Sfortunatamente non si può dire la stessa cosa per la sua difesa: se attaccato con colpi rapidi e precisi il giovanotto crollerà rapidamente al tappeto. Senza rancore, fratello.

BIG BEAR: Questo omone australiano è un vero e proprio bisonte! I suoi colpi sono di una potenza inaudita e le sue prese davvero micidiali. Fortunatamente la sua grande mole non gli consente movimenti molto rapidi, il che è un grosso vantaggio. La cosa più importante contro questo lottatore è quella di non farsi chiudere all'angolo e di evitare gli incontri troppo ravvicinati. I suoi colpi più potenti consistono in una sorta di super carica e in una presa da vero orso.

JUBEI YAMADA: Anche se le apparenze potrebbero trarre in inganno, questo vecchietto in realtà è un grande lottatore. La sua profonda conoscenza del Judo gli consente infatti di cimentarsi in prese assai spettacolari e molto, molto efficaci. Inoltre è anche dotato di una discreta agilità senza contare poi la possibilità di lanciare delle belle pizze (4 Stagioni, Farcita, ai Frutti di Mare...) contro il suo avversario. Il conto al tavolo 3...

CHENG SINZAN: Ragazzi, questo sembrerebbe proprio un lavoro per Vanna Marchi! Mamma mia che pancia che ha 'sto tipo! Comunque, nonostante le apparenze, Cheng è in grado di spiccare discreti balzi attraverso lo schermo. La sua tecnica favorita consiste nello spiccare un balzo felino per poi planare con i suoi 250 Kg. di simpatia sulla testa del malcapitato avversario. E' anche in grado di cimentarsi in una serie di capriole, senza dimenticare ovviamente la sua capacità di lanciare sfere d'energia.

MAI SHIRANUI: Questa giovane giapponesina di 18 anni è una tra le lottatrici più carine di tutta la storia del video games. La sua arma favorita è un ventaglio con il quale si esibisce in una gran varietà di mosse. La sua agilità e rapidità, soprattutto nelle prese ravvicinate, la rende un avversario abbastanza ostico, al quale non si può lasciare il benché minimo spazio. Per chi fosse interessato ad assumerne i panni sappiate che le Mai è anche in grado di lanciare i suoi ventagli e di esibirsi, oltre che in una mega planata, in una spettacolare ruota infuocata! Chissà se dopo l'incontro...





ARCADE CHE PASSIONE

Il segreto di questa versione di Fatal Fury sull'Engine, oltre che in una buona programmazione, risiede per la maggior parte in quella fantomatica scheda che DOVETE avere per giocare al game e che è denominata Arcade System Card. Questa cartuccia che si inserisce nello slot del Duo incrementa il buffer di dati dell'otto bit Nec portandolo da 4 megabit a ben 20. Questo consente alla macchina di caricare in memoria molti più dati grafici contemporaneamente, di svolgere animazioni anche molto complesse in meno tempo, di accelerare l'esecuzione dei dati e di ridurre i tempi di caricamento. Tutto ciò è possibile poiché l'Arcade consente all'Engine di dotare i vari processori interni di una maggiore quantità di RAM dedicata. Ciò vuol dire che i vari chip che si dedicano alla gestione dello schermo e degli sprite vengono dotati di una loro porzione di memoria nella quale sono poi caricati, tramite una particolare programmazione, i relativi dati, che quindi sono sempre e istantaneamente a disposizione dei processori della macchina. Sfortunatamente non siamo riusciti a sapere se la scheda contenga o no ulteriori chip; in ogni caso sappiate che il risultato ottenuto è davvero sorprendente. Naturalmente potrete utilizzare l'arcade con la maggior parte dei titoli in commercio su formato SCD anche se gli effetti che otterrete saranno marginali (diminuzione tempi di caricamento e un po' più di velocità). Infine un avviso: per funzionare, l'Arcade e i vari giochi dedicati hanno bisogno che l'Engine sia dotato del sistema operativo 3.0, tipico del Duo e del Turbo Duo. Se non avete una di queste due macchine non potrete forzatamente utilizzare l'Arcade, anche perché lo slot sarà occupato dalla card del sistema. Per ovviare a questo inconveniente sarà messa in commercio tra pochissimo (anzi dovrebbe già esserlo) una Arcade con incluso il Sistema Operativo 3.0. E vai così...





Wow ragazzi! Devo dirvi che questa versione di Fatal Fury 2 per PC-Engine è davvero incredibile! Certo, non è identica alla versione per Neo-Geo, comunque è sicuramente la miglior trasposizione esistente per un'altra macchina e che trasposizione! La grafica è davvero impressionante, con sprite grossi, ben animati e definiti (figuratevi se sono riusciti a fare questo all'inizio con l'Arcade chissà cosa ci tireranno fuori in seguito!). I fondali non sono da meno, così come pure la velocità di gioco, ma la cosa più importante è che il game sia divertente e coinvolgente quanto la versione del 16 bit SNK. Le varie musiche sono davvero molto belle e creano una atmosfera bella calda. Personalmente mi sono divertito parecchio a giocare contro il computer, ma devo dire che la goduria maggiore la si ottiene quando si schianta al suolo un altro essere umano. magari di famiglia... Be', comunque sia, credo che adesso sia il caso di smettere anche perché, probabilmente, la maggior parte di voi sarà già scheggiata a comprarsi il game, ma se qualcuno di voi avesse ancora bisogna di un giudizio più esplicito, sappiate che questo FF2 sull'Engine è galattico, radicale, assolutamente imperdibile! Avanti boys, svuotatemi i negozi!

FABIO RAVETTO













PC ENGINE

HUDSON SOFT

SVILUPPATORI: INTERNI

BEAT 'EM UP

GRAFICA **93**

Sprite enormi e magistralmente animati; in certi casi sembra quasi la versione Neo Geo! Anche i fondali non sono da meno.

SONORO **91**

Molte musiche tutti ben realizzate e di grande atmosfera! Belli anche gli FX, manca solo il rumore del vento tra i capelli dei lottatori.

GIOCABILITA' **93**

Appassionante ed avvincente come la sua controparte sul Neo-Geo.

LONGEVITA' **91**

4 livelli di difficoltà e 8 lottatori tra cui scegliere non sono pochi! E poi non dovete dimenticarvi che c'è sempre l'opzione a 2 giocatori.

GLOBALE **93**

L'apoteosi del picchiaduro sull'Engine! Sarà ragazzi, ma secondo me è addirittura meglio della versione di Street Fighter 2!

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: CD

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1-2

CONTINUE: INFINITI

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 4

CARTUCCIA: GIAPPONESE

INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL CD E L'ARCADE

Ma questo è Fatal Fury II!!! E' praticamente identico al coin-op, cento volte meglio della versione per Snes. La grafica, il sonoro, la velocità si avvicinano incredibilmente alla versione per Neo Geo e l'unica cosa che ci affligge leggermente è il tempo di caricamento non proprio velocissimo. Per quanto riguarda il gioco, sbilanciandomi, non nascondo che Fatal Fury II è in assoluto il picchiaduro che preferisco, molto meglio di Street Fighter II, Champion, Super, X, Special, Magic, insomma in tutte le salse (vi prego, non telefonateci chiedendoci quando uscirà Street Fighter II Magic, stavo scherzando). Purtroppo ho dovuto abituarmi a usare il joypad, ma soprattutto a usare i tasti posti in posizione non molto favorevole, specialmente per eseguire le supermosse (sto parlando del pad convenzionale, se usate il joystick a sei bottoni la cosa cambia notevolmente). Forse chi era fortissimo al coin-op non troverà difficoltà a finirlo anche al livello più difficile, ma non mi stancherò mai di dire che questo genere di giochi offre il massimo del divertimento nel modo a due giocatori, prendendosi la soddisfazione di sfottere adeguatamente l'avversario intento a cercare le solite scuse tipo "non mi ha dato la supermossa" o "tutta colpa dei comandi". Insomma, non solo ai fanatici dell'originale da sala, ma per tutti, assolutamente imperdibile.

GABRIO SECCO

MEGARACE

CIG HIT

PC CD-ROM

CRYO

SVILUPPATORI: INTERNI

CORSA

GRAFICA **92**
Fondali definitissimo e scrolling iperfluido. Veramente ottima.

SONORO **90**
Anche gli effetti sonori sono adatti al genere.

GIOCABILITA' **85**
Anche se è un po' semplice è un gioco dannatamente coinvolgente.

LONGEVITA' **87**
Forse una volta finito non lo rigiocherete spessissimo, ma Megarace non è certamente un gioco facilissimo.

GLOBALE **91**
Un ottimo prodotto caratterizzato da una realizzazione tecnica favolosa.

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

Megarace è un gioco realizzato in maniera incredibile e le foto non rendono minimamente giustizia ai superbi fondali. E' vero, la giocabilità è abbastanza semplicistica, ma è molto coinvolgente e gli ultimi tracciati sono veramente potenti e difficili. Come forse avrete capito Megarace mi piace, e l'unico dubbio che ho è sulla sua effettiva longevità. La semplicità potrebbe essere il suo difetto, ma io non l'ho ancora finito quindi non saprei cosa dire.

RIK SKEWS

Prendete Blade Runner, aggiungeteci una corsa di macchine presentata da un conduttore mezzo matto e cosa avete ottenuto? Semplice, il nuovo gioco della Cryo...

In un lontano futuro il gioco più popolare dell'universo è Megarace. Condotto dal futuro Pippo Baudo, l'assurdo Lance Boyle, questo gioco vede come protagonisti una schiera di piloti che gareggiano con potentissime macchine da corsa in una grande varietà di tracciati per ottenere importantissimi premi quali fama, ammennicoli vari e una montagna di denaro. I tracciati (a proposito, ce ne sono a disposizione ben 16 differenti, sono abbastanza vari e sono ambientati in diversi luoghi, quali semplici città, asteroidi o addirittura sott'acqua. In ogni tracciato il vostro compito è semplicemente economico. Guidando una delle 8 macchine dovete, in soli tre giri, riuscire a distruggere tutte le macchine avversarie. Se non ci riuscite la partita finisce e bisogna ricominciare tutto dall'inizio; nel caso di successo invece si passa alla gara successiva e, se vi siete piazzati nelle prime posizioni, potrete anche ottenere un premio. Anche se in definitiva Megarace è un titolo nel quale basta tenere premuto l'acceleratore a tutta manetta e curvare a destra o sinistra, bisogna sottolineare il fatto che è veramente coinvolgente e divertente, e in fondo è proprio quello che conta in un gioco.

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









TOTAL CAR-NAGE

1) Lance Boyle, il conduttore del programma è un mostruoso mix tra Max Headroom e Matthew Kelly.
2) Ogni macchina ha i suoi punti forti e punti deboli. Alcune sono veloci ma hanno una armatura leggera, altre sono lente ma dotate di lanciarazzi e mitragliatrici.
3) Correte a tutta velocità, raccogliete power-up, speed-up, munizioni e molto altro. Poi, quando vedete una macchina avversaria nelle vicinanze preparatevi a sparargli....
4) ...e poi fatelo senza pietà. Ogni tracciato ha un numero di macchine che devono essere distrutte nei tre giri per poter partecipare alla gara successiva.





Dagli specialisti del giornalismo sportivo

AUTO SPRINT · GUERIN SPORTIVO · MOTO SPRINT

a lire 14.900 l'uno

ALLO STESSO PREZZO, IN EDICOLA O DIRETTAMENTE A CASA TUA

ecco i FLOPPY SPORT



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

COMPILARE, RITAGLIARE O FOTOCOPIARE QUESTA SCHEDA E:

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

oppure

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

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

a) utilizzare **CartaSì** per il pagamento

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

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

CONTI EDITORE

SCHEDA DI ORDINAZIONE

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

TRAMITE **CartaSì** ☐

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

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

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

INDICO QUI L'OPERA RICHIESTA

TITOLO	Q.TA	PREZZO
CALCIO QUIZ 14.900		
TUTTO F.1 14.900		
TUTTO MONDIALE 14.900		
IMPORTO TOTALE LIRE		

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

CO/94

ULTIMA VIII

Dopo una spasmodica e sofferta attesa da parte del sottoscritto, ecco finalmente giunte in redazione le due scatole che compongono l'ottavo episodio della serie Ultima. Per un banale disguido postale, il pacco contenente l'oggetto di tanto desiderio è giunto proprio al momento di andare in stampa. In fretta e furia abbiamo quindi trovato lo spazio per questa recensione, che riflette la gioia e la stanchezza di alcune notti in bianco passate a giocare senza sosta a questo capolavoro...



Quando leggerete queste righe sono sicuro che sarà già montata la febbre di ULTIMA VIII, per cui questo gioco sarà già schizzato in cima all'hit parade di vendita, senza contare il primo posto anche nella classifica del gradimento. Si tratta di un vero e proprio gioiello videoludico, dotato di molte luci e poche ombre.



DELUSIONE

Ma cominciamo: apro la scatola e trovo un pacco di dischetti alto così, tre manuali, la classica mappa stampata su tela, e l'ancor più classico amuleto dell'Avatar. Faccio partire la procedura di installazione e mi metto ad esaminare con più calma tutto il contenuto. "Ahi! Mi sa che l'Elecronic Arts sta rovinando tutto..." mi ritrovo a pensare quando esamino la mappa e la scopro estremamente sbiadita e confusa. Questa sgradita sensazione diviene sempre più forte sfogliando il manuale principale: niente più volumetti con carta in simil-pergamena, ma solo un opuscolo di 32 pagine e nulla più. Intendiamoci, si tratta di un ottimo manuale, ma vista la magnificenza delle realizzazioni precedenti sono rimasto un po' deluso.

STUPORE & ENTUSIASMO

L'installazione termina ed il gioco parte. Un istante dopo la mascella mi cade per terra dallo sbalordimento: la mano demoniaca del Guardiano esce in maniera sconvolgente dal pentacolo presente nell'ultima scena del precedente episodio, e ci getta in una dimensione parallela da lui dominata: il mondo di Pagan.

"Vabbè - mormoro tra me e me - si tratta pur sempre della presentazione, vediamo com'è il gioco vero e proprio". Un breve colloquio con un pescatore, e mi incammino verso il molo. Sembra stia succedendo qualcosa di grosso, per cui mi avvicino... "Porca... ma è un'esecuzione!" Assisto ad una delle scene più drammatiche che abbia mai visto su di un computer: viene letto il capo di imputazione, si passa alla fiera dichiarazione di innocenza del condannato, c'è il pianto della moglie ed infine la decapitazione. Semplicemente eccezionale."Cribbio - mi dico - se il gioco è così, ma chi se ne frega del manualetto e del fazzoletto stampato!" Sì, il gioco è tutto così, incredibilmente denso ed affascinante, come solo la serie inventata da Richard Garriot sa essere.

LA TRAMA

Ormai in balia del Guardian, siamo stati gettati in un mondo parallelo al nostro: il mondo di Pagan. Qui, soli e sperduti, dovremo trovare il modo di tornare nella nostra dimensione. Non abbiamo più né amici né compagni di viaggio. Ogni cosa ci è sconosciuta ed ignota, e persino le magie di cui noi conoscevamo ogni segreto, qui sono inefficaci. Si tratta di ricominciare tutto da capo. La sfida è aperta. Il mondo che ci troveremo ad esplorare è molto meno vasto di quello di Ultima VII, così come molti meno sono i PNG con cui andremo ad interagire (una quarantina soltanto contro il centinaio dell'episodio precedente). Rimangono invece moltissime le cose da fare, le missioni da compiere e gli incantesimi da imparare. Questi ultimi, appartengono a quattro scuole di magia che si basano sui quattro elementi





(acqua, aria, terra e fuoco), direttamente riconducibili ai quattro Titani che così grande influenza hanno sul mondo di Pagan. Queste scuole sono la necromanzia, la teurgia, la stregoneria e la taumaturgia, di cui voi dovrete diventare esponenti di spicco per poter sperare tornare nel vostro mondo.

IL GIOCO

La grafica è semplicemente sontuosa, con un punto di vista più isometrico, senza più la falsata tridimensionalità dell' episodio precedente. Inoltre tutti i particolari sono stati ingranditi in maniera tale da risolvere quei fastidiosi inconvenienti che ci avevano perseguitato in precedenza. Un'altro aspetto che balza subito all'occhio è la fluidità di movimento dell'Avatar, che si muove in maniera naturale anche nelle situazioni più strane. Non conosco esattamente il numero di frame utilizzati per questa bellissima animazione, ma devono essere almeno svariate centinaia! Il dettaglio grafico dei vari personaggi ha poi ricevuto notevoli miglioramenti, basti per



UN SUPER-COMPUTER PER AMICO

Per far girare a dovere ULTIMA VIII temo che la maggior parte di noi dovrà mettersi a fare dei debiti. E' necessario infatti possedere minimo un 486, una scheda audio, e ben 40 megabyte (35 se non installiamo lo speech pack) liberi sull'hard disc. Di 386 neanche a parlarne, visto che, sebbene tecnicamente il gioco possa girare, già con un 486 SX si devono sopportare dei rallentamenti esagerati (soprattutto durante le fasi di combattimento, che essendo in tempo reale, verrebbero oltremodo falsate). Dando quindi per scontato di possedere un 486 DX 33 MHz di base, dovremo poi stare attenti alla velocità del nostro Hard disc, che potrebbe bloccare talvolta le animazioni se non possiede una cache memory adeguata. La scheda audio è praticamente obbligatoria, visto che altrimenti non sentiremo nemmeno uno dei bellissimi ed importanti dialoghi campionati del Guardiano. Personalmente vi consiglio anche l'utilizzo di una scheda MIDI, visto che le musiche sono bellissime e davvero numerose. Tra Sound Canvas, Wawe Blaster e Gravis, non avrete altro che l'imbarazzo della scelta. Per quanto riguarda la memoria RAM, il minimo è 4 Mb, anche se 8 Mega sono vivamente consigliati per poter destinarne un paio a cache memory per il disco rigido. Ricordate comunque di settare nel config.sys sempre l'opzione NOEMS sul comando EMM386.EXE, come chiaramente indicato sul manuale di installazione.

tutti osservare l'executioner-donna che si vede nelle prime scene: bionda, vestita di scuro, si muove con un incedere asciutto e misurato davvero affascinante. Anche il sonoro ha subito diverse migliorie. Già era fatto benissimo: ora tocca dei livelli di assoluta eccellenza. Tanto per fare un'esempio, sguainando le armi si sente un rumore diverso a seconda del tipo utilizzato, così come i passi del nostro personaggio risuonano in maniera differente secondo che si cammini sull'erba, sulla spiaggia o sulla pietra!







La storia è poi (come al solito) molto bella, complessa e intricata, con alla base la filosofia di Lord British che fa riflettere su come tolleranza e rispetto reciproco debbano essere i cardini su cui si fonda ogni società.

L'azzeccata interfaccia di comando presente in Ultima VII non è stata modificata: con il pulsante sinistro del mouse controlleremo le mani dell'Avatar, mentre con quello destro i piedi. Premendo poi ambedue i pulsanti effettueremo degli acrobatici salti.

Grandi novità invece per quanto riguarda i combattimenti, che non potranno più essere affidati al computer come in precedenza: ora dovrete abituarvi a sudare le proverbiali sette camicie anche per far fuori il più impedito degli zombi. Mano a mano che giocherete, vi renderete conto che in fondo non si tratta di una brutta idea, visto che la soddisfazione per un combattimento vinto diventa molto maggiore.



Un'altra novità riguarda inoltre la presenza (soprattutto nel dungeon di Lithos) di alcune fasi di gioco pseudo-arcade, in cui l'Avatar dovrà destreggiarsi tra pedane mobili e trucchetti vari, saltando con tempismo e coordinazione tra una piattaforma e l'altra.

SPEECH PACK? SI GRAZIE.

Un accessorio che considero utilissimo è costituito da una scatola aggiuntiva di dischetti che "donano la parola" anche ai quattro titani. La sensazione di coinvolgimento è così notevolmente maggiore, anche se chi non conosce perfettamente l'inglese potrebbe trovarsi in difficoltà. Una curiosità: nella scatola sono disponibili anche le versioni per la lingua inglese, francese e tedesca. A quando anche quella italiana?

PC

ELECRONIC ARTS

SVILUPPATORI: ORIGIN

ROLEPLAYING

GRAFICA	92	*Grafica eccezionalmente dettagliata e con ottime animazioni.*
SONORO	93	*Suoni e musiche fantastiche.*
GIOCABILITA'	85	*Molto buona, anche se bisogna farci un po' la mano.*
LONGEVITA'	95	*Una storia lunga e complessa: che si vuole di più?*
GLOBALE	95	*Un capolavoro. E basta.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

Un gioco affascinante dalla grafica perfetta e dal sonoro sontuoso. La storia è molto bella e lunga e vi terrà inchiodati al monitor per un sacco di tempo. Che dire di più? Un vero gioiello.
Un'ultima raccomandazione dedicata soprattutto a chi conosce la serie Ultima come le proprie tasche: non preoccupatevi se inizialmente vi sentirete un po' smarriti, non sapendo bene né cosa dovete fare (infatti dovete scoprilo, è qui il bello), né come farlo (a causa delll'interfaccia grafica nuova). Perseverate, e dopo tre-quattro ore vi ritroverete coinvolti in una storia incredibilmente appassionante!

GIAMPAOLO MORASCHI

DISPOSABLE HERO

Immaginate l'universo tra circa mille anni: l'uomo ha raggiunto un grado di conoscenza elevatissimo, arrivando a esplorare ogni singolo angolo del cosmo. Per preservare tutto ciò che è stato creato, gli abitanti dei principali sistemi solari stringono l'alleanza dei Mondi Liberi. Ciò nonostante la guerra scoppia ugualmente, provocata da popolazioni di pianeti fino ad allora sconosciuti. E' una guerra tremenda che oltre a sterminare senza pietà gli abitanti dei Mondi Liberi, degrada il grado di civiltà, riportando la tecnologia indietro di nove secoli. Per cercare di trovare un rimedio a questa catastrofica situazione, viene creata una squadra specializzata, scegliendo tra i piloti più validi dello spazio. Questa squadra è appunto la D-HERO, che riesce a costruire una nave spaziale in grado di penetrare tra le linee difensive nemiche. Occorre trovare il numero possibile di "cianografie" (e questa è solo una delle tante chicche della traduzione sul manuale... ndMaurizio), ovvero dei progetti di fabbricazione (così andiamo meglio... ndMaurizio) nemici, perfezionando così la navetta, fino a ottenere un efficace strumento di guerra.





QUANTO E' BELLO SPARARE!

Se pensate che questa sia la trama più cretina che un programmatore abbia potuto concepire, non posso certo darvi torto. In effetti il vero obbiettivo è quello di distruggere tutti i nemici evitando il contatto con qualsiasi cosa. D-Hero è uno shoot'em up a energia. Ciò vuol dire che non passeremo a miglior vita ogniqualvolta un proiettile ci beccherà, ma quando ciò avverrà la nostra barra di vitalità diminuirà e se essa arriverà a zero l'astronave precipiterà. L'energia che si perde dipende dal nemico con cui si è entrati in collisione. Essa però può essere rigenerata con degli oggetti rossi che svolazzano qua e là oppure dentro lo stabilimento, ovvero una base chiusa da una cupola in cui possiamo armare la nostra navetta che può entrarvi in qualunque momento. Utilizzeremo così i progetti che avremo raccolto durante il viaggio, rappresentati da piccoli oggetti sferici rotanti. Per potere usare le armi dovete prima prendere il motore, incrementando così la linea rossa.

Gabrio Secco



Questo è davvero un bellissimo shoot'em up, molto simile graficamente a R-TYPE. Gli scenari sono molto ben disegnati e colorati con bellissime sfumature. Essi però mancano completamente di livelli di parallasse, ai quali eravamo oramai abituati in tutti gli sparatutto di ottimo livello. A ciò si aggiunge un livello di difficoltà piuttosto sotto la media: tutti conosciamo l'estrema abilità di Maurizio in questo genere di giochi, ciononostante ci ha messo un po' troppo poco per finirlo. Abbiamo avuto modo così di constatare che il finale è quanto mai deludente, a cominciare dall'ultimo boss temibile come Bergkamp in area (nella semifinale di Coppa Uefa? ndMaurizio). A dire il vero tutti i boss di fine livello sono molto stupidi e non vi sarà difficile trovare una posizione in cui potrete continuare a blastarli senza nel frattempo correre eccessivi pericoli. Un discorso a parte merita il sonoro, degno di un CD. Musiche tutte trascinanti (molto carino il pezzo di pianoforte del primo livello). Anche l'armamento è discreto e dovrete presto imparare quali progetti utilizzare e quali invece buttare nella spazzatura. Non avrete comunque la solita valanga di spari, missili, opzioni, barriere che caratterizzavano gli stupendi coin-op della Konami, che io adoravo. In conclusione questo gioco è sicuramente carino, ma a livello personale non l'ho apprezzato più di tanto e penso che senza ogni dubbio si sarebbe potuto fare di meglio.

GABRIO SECCO

ARMI

Vi diamo un succinto elenco delle prime armi per darvi un'idea su come attrezzare la vostra astronave: una volta ottenuto il motore più potente (150 GW) potete fare un po' di conti e scegliervi la combinazione di armi che preferite. Proseguendo nel gioco avrete a disposizione un nuovo tipo di astronave, ma non vi conviene usarla finché non otterrete un motore decente (ma si può finire il gioco anche con la prima astronave... ndMaurizio).

WRG-L MARK 9.1
Classe: propulsore al plasma.
Potenza richiesta: 25GW
Note: è l'armamento iniziale.

GAUSS-ERODER
Classe: lanciagranate singolo o doppio.
Potenza richiesta: 30GW
Note: utile per tutti i livelli.

C100
Classe: motore a fusione nucleare.
Potenza fornita: 100GW
Note: indispensabile per avere le altre armi.

WRG-L MARK 9.2
Classe: propulsore al plasma di categoria avanzata.
Potenza richiesta: 50 GW
Note: utile per colpire i nemici che si trovano sul fondo del quadro.

WRG-L MARK 9.3
Classe: propulsore al plasma.
Potenza richiesta: 75GW
Note: classico 3-way con ampio raggio d'azione.

TW102
Classe: bomba terosone.
Potenza richiesta: 30GW
Note: ristretto raggio d'azione limitato alla zona sotto la nave.

TEN-P MARK 4
Classe: proiettore nucleare.
Potenza richiesta: 30GW
Note: spara contemporaneamente in basso e in alto.

NIKILIZER
Classe: scudo a ioni.
Potenza richiesta: 50GW
Note: la classica barriera.

TW108
Classe: missile.
Potenza richiesta: 25GW
Note: una mega supposta.

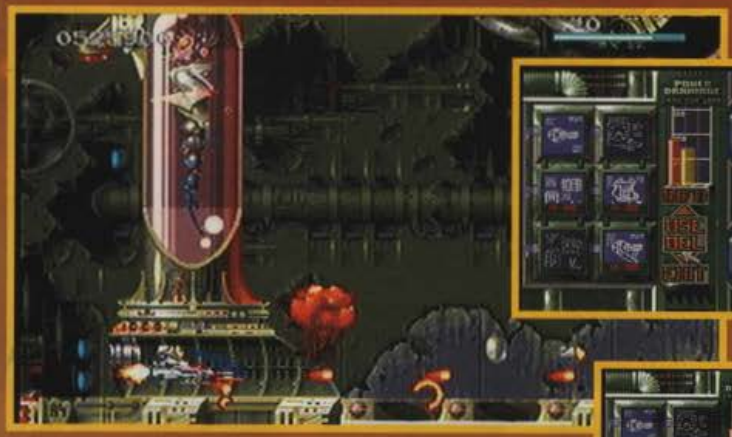
C150
Classe: motore a fusione nucleare.
Potenza fornita: 150GW
Note: molto più potente del primo.

ROGUE
Classe: acceleratore.
Note: uno speed-up.











Grafica superba e sonoro a dir poco apocalittico, ecco le due definizioni che definiscono al meglio le due principali qualità di DISPOSABLE HERO, il nuovo titolo per CD32. I fondali ben curati e gli effetti sonori, molto ben adattati alle varie situazioni di gioco, non mancheranno di coinvolgervi nell'avventura spaziale. Mi sono divertito molto giocando con questo nuovo shoot'em up, anche se devo dire che destreggiarsi tra i vari missili e laser è davvero un'impresa ardua con il joypad in dotazione dalla Commodore (e chi l'ha usato? ndMaurizio). Non vengono certo a mancare in questo in gioco i classici temi dei migliori sparatutto: tanto per cominciare l'armamento della nave è di tipo progressivo (il mio preferito), ossia più avanti andate e più armi avrete a disposizione (ma il bello è che quando si muore non si perde niente di ciò che si è guadagnato! ndMaurizio); inoltre durante ogni partita potrete scegliere di giocare con due diversi tipi di astronavi, che differiscono tra loro per quello che riguarda la potenza offensiva. Mi sono trovato (le prime volte) spesso a disagio, durante ogni partita, poiché in alcuni stage risulta davvero difficile valutare la pericolosità di fondali che alla prima occhiata sembrano essere innocui. La possibilità di poter giocare in autofire mi ha rincuorato (perlomeno alla fine di ogni partita non avrò il polso ridotto a uno zampone di capodanno).

MARCO MAZZOCCHI

CD 32

GREMLIN

SVILUPPATORI: EUPHORIA

SHOOT 'EM UP

GRAFICA	86	*Tutto è molto definito e fluido... ...ma di livelli di parallasse neanche l'ombra.*
SONORO	90	*Musiche molto ben realizzate.*
GIOCABILITA'	83	*Vi conviene però procurarvi un Joystick o non andrete lontano.*
LONGEVITA'	77	*Avrebbe potuto essere molto più lungo e difficile.*
GLOBALE	82	*La versione per Amiga era sopra la media, ma da un CD ci si deve aspettare molto di più.*

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









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. 99.000 !!!



L. 89.000



L. 99.000



L. 89.000



L. 89.000



L. 69.000



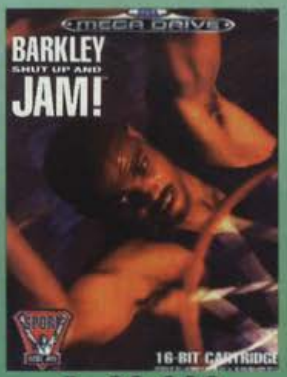
L. 95.000 !!!



L. 69.000



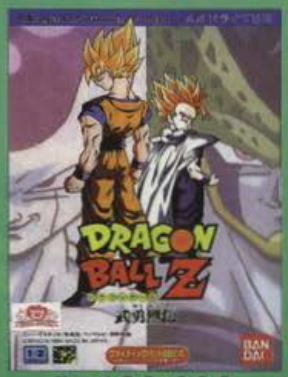
L. 69.000



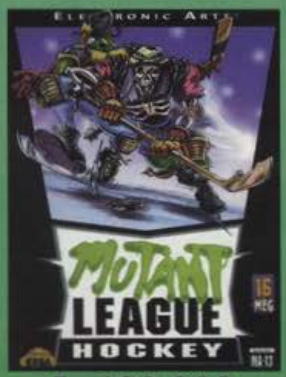
L. 99.000



L. 69.000



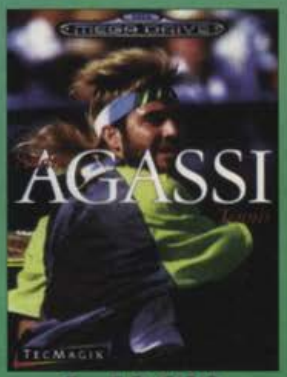
L. 139.000



L. 109.000



L. 119.000



L. 59.000



L. 119.000



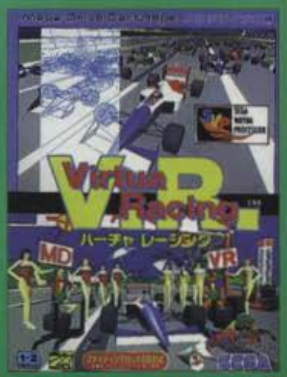
L. 129.000



L. 99.000



OFFERTISSIMA !



OFFERTISSIMA !

IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

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

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

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

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

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a.)

DISPONIBILE

VIRTUA RACING







OFFERTA SPECIALE !

STREET OF RAGE III (24 MB)

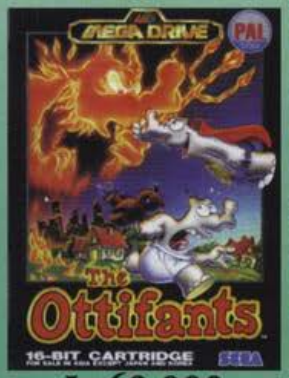
DISPONIBILE PER MEGADRIVE !



L. 49.000



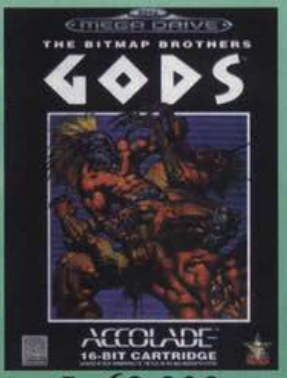
L. 39.000



L. 69.000



L. 69.000



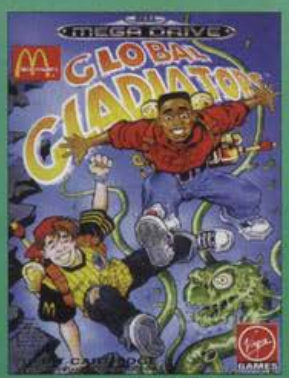
L. 69.000



L. 59.000



L. 59.000



L. 59.000



L. 59.000



L. 59.000

DISPONIBILE ATARI JAGUAR ! 3DO PAL* PANASONIC !

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.

EVASIVE ACTION

PC

MINDSCAPE

SVILUPPATORI: INTERNI

SIMULATORE DI VOLO

GRAFICA **86**
Anche se i poligoni non sono numerosissimi la grafica è ugualmente buona e lo scrolling è abbastanza fluido.

SONORO **82**
Anche l'accompagnamento sonoro è azzeccato e ben realizzato.

GIOCABILITA' **91**
Divertentissimo soprattutto se giocato contro un amico.

LONGEVITA' **83**
Gli avversari computerizzati sono abbastanza forti.

GLOBALE **86**
Senza dubbio un buon gioco diverso da tutti gli altri simulatori di volo attualmente disponibili.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

Questo è più un gioco di combattimento aereo che un simulatore di volo. Evasive Action semplifica l'esperienza di volare, abbandonando i manuali di 300 pagine e limitando la solita marea di comandi. I piloti controllati dal computer sono ottimi avversari, ma il gioco dà il meglio di sé quando si vola contro un altro essere umano. E' un gioco veramente carino e cattura l'interesse del giocatore per un po', anche se non so di preciso per quanto.

GARY LORD

Annoiati dai simulatori di volo ultra realistici? Allora provate a giocare contro un amico a Evasive Action...

Evasive Action è un gioco di puro combattimento aereo. Sono spariti i briefing e le noiose missioni nelle quali bisognava volare da un punto A a un punto B, che sono presenti nella maggior parte dei simulatori di volo: in Evasive Action dovete solamente volare in cielo e abbattere il vostro avversario. E' questo tutto quello che bisogna fare, ma EA offre quattro diversi scenari storici nei quali combattere: la prima guerra mondiale, la seconda guerra mondiale, uno scenario contemporaneo e addirittura uno ambientato nel 2064. Ma la migliore opzione disponibile è senza dubbio quella che permette di giocare contro un amico, sia in split screen che con un collegamento via modem o via cavo. Con una grafica a poligoni non ricchissima, ma efficace, EA è un gioco veloce e difficile. Una superba alternativa alle ultime produzioni del genere.

SPREAD YOUR WINGS

Nei quattro periodi storici potrete utilizzare diversi aerei. Nella prima guerra mondiale avrete a disposizione i Sopwith oppure i Fokker Triplane, nella seconda gli Hellcat e gli Zero mentre nello scenario di ambientazione contemporanea potrete utilizzare gli F/A-18 Hornet oppure i Mig-29. Nell'ultimo scenario infine si possono selezionare aerei futuristici che si scontrano in settori spaziali. Da sottolineare inoltre il fatto che il sistema di controllo in Evasive Action è molto semplice, dato che, oltre ai classici comandi (su, giù, destra, sinistra e fuoco), le varie opzioni disponibili sono tutte in un utilissimo menu. Bisogna infine dire che per rifornire le armi e il carburante non bisogna ritornare alla base, ma basta compiere alcune evoluzioni intorno agli ostacoli presenti sullo schermo.

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















RAIDEN

E' forse un vecchio shoot'em up il genere di gioco che farà comprare il Jaguar a milioni di videogiocatori?



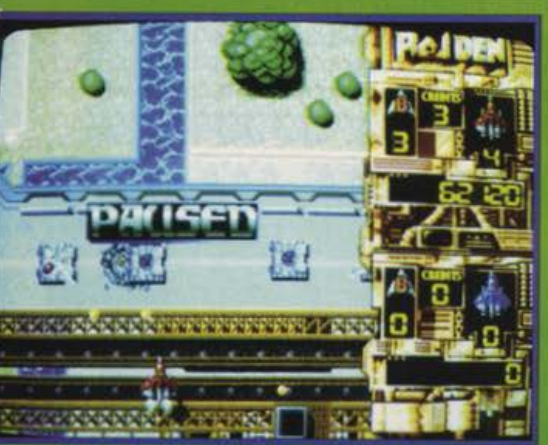
Una delle prime cosa che capita alle nuove console subito dopo la loro uscita (a volte anche alcuni mesi prima) è che tutti i videogiocatori si aspettano di vedere su queste console i migliori giochi mai prodotti. Questo è un notevole problema per ogni programmatore, visto che non può conoscere bene le caratteristiche della macchina. Detto questo, comunque non c'è niente di male nel provare a creare nuovi giochi: dopotutto, se un sistema è più potente di quelli esistenti in precedenza, sicuramente può fare cose che non riescono agli altri. Ciò che ci lascia quindi perplessi è il fatto che la Atari per mostrare le capacità della sua console a 64 bit, abbia deciso di realizzare una conversione di un vecchio (il coin-op è uscito circa 4 anni fa) shoot'em up a scrolling verticale, cioè un genere di giochi disponibili dal tempo del Commodore 64 e dello Spectrum. Realizzato originariamente nelle sale giochi dalla Fabtek, Raiden sul Jaguar è una conversione praticamente riuscita al 100%. Il problema è: chi ne ha veramente bisogno? Chi ha ancora voglia di mettersi a lottare contro uno degli sparatutto più fetenti della storia dei videogiochi? Se avete giocato con il coin-op ricorderete senz'altro tutte le varie armi aggiuntive, la difficoltà ugualmente progressiva e i boss finali, che riempivano lo schermo di proiettili alla velocità di schegge impazzite. In questa conversione c'è tutto ciò, il che vuol dire, se vi ricordate bene, giocare solo con la prima astronave...



UN GIAGUARO SENZA ARTIGLI?

Se possedete un Jaguar non deprimetevi dopo aver visto che Raiden (come in realtà quasi tutti i giochi del Jaguar disponibili attualmente) è in realtà uno spreco di tempo e una inutile spesa di soldi perché sono in preparazione per il 64 bit di casa Atari tutta una serie di ottimi titoli. Il più atteso è indubbiamente Alien vs Predator, al quale abbiamo dedicato uno speciale un paio di mesi fa, ma anche Tempest 2000, riedizione di un vecchio coin-op, non sembra affatto malvagio. Aspettatevi le recensioni complete e dettagliate su CVG entro un paio di mesi.

Trad. e adatt. di Marco Ravetto



Una conversione eccellente, ma come si fa a decidere di convertire uno shoot'em up vecchio di quattro anni per una console che teoricamente dovrebbe sbaragliare tutta la concorrenza? Tutto è praticamente perfetto, ma potete comprarvi un lettore di schede da bar e un gioco per un prezzo nettamente inferiore e avere praticamente lo stesso gioco. Chiunque abbia deciso di realizzare questo prodotto dovrebbe farsi un profondo esame di coscienza.

PAUL RAND

JAGUAR

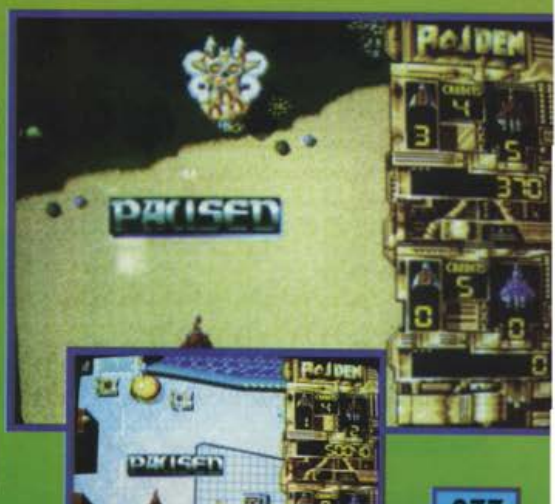
IMAGITEC

SVILUPPATORI: INTERNI

SHOOT 'EM UP

GRAFICA	63	*E' una perfetta riproduzione di quella del coin-op... ...ma una console a 64 bit dovrebbe fare molto di più.*
SONORO	60	*Vale lo stesso discorso fatto per la grafica.*
GIOCABILITA'	66	*E' divertente come il coin-op Non aspettatevi niente che sfrutti le capacità di questa console.*
LONGEVITA'	27	*Non lo giocherete certamente molto a lungo.*
GLOBALE	44	*Una delusione. E' una conversione perfetta, ma da una console come il Jaguar ci aspettiamo prodotti che ne sfruttino pienamente le capacità.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':



PC CD-ROM

BLUEBYTE

SVILUPPATORI: INTERNI

STRATEGICO

GRAFICA **85**

Precisa e nitida; ottime inoltre le scene in 3D.

SONORO **89**

Anche il sonoro è stato realizzato con grande cura.

GIOCABILITA' **92**

Molto divertente e adatto anche ai novizi del genere.

LONGEVITA' **84**

I tre livelli di difficoltà vi terranno impegnati abbastanza a lungo.

GLOBALE **88**

Un ottimo gioco strategico. Peccato solo che negli ultimi livelli il computer sia un po' lento nei movimenti.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

BI2 è un ottimo gioco, e grazie alla presenza di tre differenti livelli di difficoltà, è anche difficile da finire. Come negli scacchi, non basta cercare di mangiare le pedine dell'avversario una a una, ma bisogna avere in mente una precisa strategia. E' incredibilmente coinvolgente, ma negli ultimi livelli il computer impiega tantissimo tempo per compiere ogni singola mossa e questo fatto, purtroppo, fa perdere un paio di punti nel giudizio definitivo.

MARK PATTERSON

BATTLE ISLE 2

La Bluebyte colpisce ancora con il seguito di Battle Isle, un sequel più grande, migliore e incredibilmente coinvolgente...



Battle Isle 2 è un war game strategico. E' un ottimo titolo dotato di alcune parti grafiche (la schermata principale è quella classica con il campo di battaglia diviso in esagoni) molto carine e una giocabilità realmente coinvolgente. E' più grande e migliore dell'originale, e sono anche presenti in buona quantità alcune sequenze di combattimento in 3D. Lo scopo è quello di condurre le vostre truppe e di sconfiggere i nemici sul campo, conquistare le loro postazioni e occupare il loro quartier generale. E invece di giocare scenario dopo scenario, come nella versione originale, Battle Isle 2 ha una trama che si sviluppa nel corso della partita. Grazie alla presenza di carri armati, mezzi corazzati, sottomarini e artiglieria varia, Battle Isle 2 è un war game a turni abbastanza dettagliato, ma comunque accessibile anche ai novizi del genere. Basta non farsi scoraggiare dalle prime difficoltà.

Trad. e adatt. di Marco Ravetto





LA BATTAGLIA DEI PIANETI

Questo sequel mostra veramente una grande accuratezza: ad esempio la visuale del territorio circostante dipende dal tipo di veicolo che state utilizzando, dalla conformazione del terreno, dalle condizioni climatiche e anche dalla copertura del radar. E' molto importante inoltre stare molto attenti ai rifornimenti, dato che questi hanno un ruolo fondamentale nello sviluppo del gioco. Può risultare infatti una strategia vincente quella di cercare di distruggere tutti i mezzi che portano viveri per diminuire la forza delle truppe avversarie. Inoltre, con il proseguire del gioco si possono utilizzare diversi mezzi di combattimento e, in caso di scontro, una scena in 3D mostra lo svolgersi della battaglia. Infine non si può non sottolineare la possibilità di giocare via modem contro un amico/nemico.





Computer *Land*

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

TEL. 0331 / 204074 - 0331 / 281343

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

NOVITA'
Super Famicom
Super Nes

Undercover Cops
Genocide 2
FX Trax
Jungle Book
Ran Ma 1/2 Part III
Legend
Final Fantasy VI
Dungeon Master II
Estpolis II
Bonk's Adventure
T-Rex
Silvester & Tweety
Super Bomberman II
Adventure Island II
Rukudenashi Blues
Marchen & Cotton
F1 Grand Prix part III
Nice The Shot
New Nekketsukouha
Patlabor
Tropical Boy Papuwa
Kick Off III
Striker II
FIFA Soccer
World Champ. Soccer
....

NOVITA'
Amiga
IBM CD

Lawnmowerman CD
Jack The Ripper
Dragon Knight III (sexy)
Out Post
Subwar 2050
Aces Of The Deep
Hornet
Al Quadin
VASTA SCELTA
CD IBM V.M..18

NOVITA'
Sega Megadrive
Genesis

Beethoven
Desert Demolition
Popeye
Incredible Hulk
Jungle Book
Time Dominator
Phantasy Star IV
Shining Force II
Out Runners
After Armageddon
Silvester & Tweety
Fatal Fury II
Dragoon
.....

NOVITA'
SEGA CD

Rebel Assault
Battletech
S.Cotton
Wing Commander
Vay
Sengoku Densho
Pop'n Land
Dungeon Master II
Lamu'
Eye Of The Beholder
F1 World Championship
Ultraman
.....

NOVITA'
Game Gear

Puyo Puyo II
Treasure Land
Jungle Book
Pinball Dream
Daffy Duck
J.League Soccer
.....

NOVITA'
PC Engine

Fray
Cosmic Fantasy IV
Pc Cocoron
Fatal Fury II Special **AC**
Strider **AC**
Sol Moonarge
Sexy Idol VM18
World Heroes II **AC**
Chicky Chicky Boys
Puyo Puyo On CD
Princess Minerva

NOVITA'
NEO GEO

Top Hunter
Magician Lord II
World Heroes Jet
Super Sidekick II
Sky Jammer

NOVITA'
Game Boy

Saler Moon-R
I Puffi
Tasmania Devil
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

SISTEMA VIRTUALE PER IL TUO PC
ED ORA ANCHE PER MEGADRIVE !!!

MARTY 32 BIT

AMIGA 32 BIT

3DO

PGA Golf
ShockWave
Road Rush

BIT 32

Another World
Mega Race
Jurassic Park

Tiny Toons
Tempest 2000

BIT 64

Checkered Flag 2
Alien Vs Predator

ATARI JAGUAR

Per chi vuole il massimo :

Laser Active

COMPATIBILITA' :
Megadrive ,MegaCD , MEGA LD
PC Engine , Duo , PC LD

HI TECH CONSOLE Computer Land

BLACK RAGE

UTILIZZA SCHEDE DA SALAGIOCHI
prodotto e distribuito da Computer Land Italia

CARTONI ANIMATI dei vostri eroi giapponesi , **in Italiano**
(anche **V.M.18 , SPLATTER...**) , Posters , CD Musicali dei Videogames
Modellini di Gundam , Macross , Tekkaman , Patlabor , ...

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO

NOLEGGIO IN LOMBARDIA

SONIC DRIFT

Il sogno di guidare, anche solo per una volta nella vita, uno di quei potenti bolidi che danno vita al GRAN PREMIO di Formula 1, penso sia comune a molti, tra i quali il mitico SONIC famosa mascotte della SEGA. Proprio così ragazzi il nostro Sonic dopo il successo di "SONIC 3" ha deciso di stupirci (positivamente) anche su GAME GEAR. Il simpatico porcospino e la sua allegra compagnia si cimenteranno in una divertente reinterpretazione del GRAN PRIX, da giocare a velocità "super sonica" perciò ben saldi al volante e....via!!

CHE MACCHINA MI PRENDO

Ed ecco che, in corrispondenza con l'inizio del Campionato del Mondo di Formula 1 '94, la SEGA ci presenta un'ennesimo ed avvincente titolo per GAME GEAR. Ma veniamo a noi, in SONIC DRIFT avrete soltanto l'imbarazzo della scelta, sono infatti molte le opzioni che questo gioco vi mette a disposizione: tanto per cominciare è possibile scegliere tra quattro differenti automobili, ai comandi delle quali ritroviamo Sonic e i suoi tre amici Amy, Eggman e Tails. Nel caso non vi siate mai avvicinati ad un gioco di corse automobilistiche, niente paura perché prima di iniziare una partita è possibile fare un po' di pratica sulla pista al ritmo di musiche che potrete sempre scegliere in precedenza grazie ad un'apposita opzione. Ce n'è per tutti i gusti anche per quello che riguarda i tipi di circuiti su cui correre; in ogni gara è possibile scegliere fra tre gruppi di percorsi, ciascuno dei quali suddiviso in sei round. Al termine di ciascun round è possibile dare un'occhiata alla classifica parziale di piazzamento. Cercate di fare molta attenzione durante la corsa, poiché, come del resto succede in ogni gara che si rispetti, gli scontri con le altre automobiline sono molto frequenti e potrebbero costarvi un buon piazzamento. Per evitare i famosi incidenti di percorso, vi consiglio vivamente di tenere sempre d'occhio la mappa posta al di sopra dello schermo di gioco.

ATTENTO ALLA CURVA!!

A dare una marcia in più alla gara, è senza dubbio la presenza di vari oggetti sparsi qua e là per la pista e il più delle volte posti al centro della carreggiata. Attenti alle curve dunque (dosando opportunamente la velocità della vettura col pulsante 2 che è per l'appunto l'acceleratore), al fine di mantenere una posizione il più possibile centrale. Tra gli oggetti che potrete raccogliere sulla pista sono compresi: item atti a farvi diventare invulnerabili agli scontri, ai cartelloni posti a bordo pista, eccetera, eccetera, oppure item atti a farvi compiere un testacoda aereo che vi farà sorpassare facilmente gli avversari. Fate il possibile inoltre per raccogliere gli anelletti dorati sul tracciato il cui conteggio sarà riportato di fianco al faccione dei quattro personaggi: sono utili per lo schieramento di partenza nella gara successiva. L'item più utile è quello dell'invulnerabilità, anche se ogni oggetto preso subito dopo ne neutralizza immediatamente l'effetto. A buon intenditor....

Per i fans di SONIC questo è di certo un appuntamento imperdibile: le mirabolanti gare a cui darete vita sono davvero notevoli. Ad incrementare il valore di questa cartuccia per il portatile della SEGA è senz'altro la possibilità di poter giocare in due. I temi principali del classico gioco di automobilismo sono tutti ben presenti e ben adattati allo stile "deformed" del gioco, perciò non avrete niente da invidiare al vostro amico con il MEGA DRIVE. La monotonia non è certo una prerogativa di SONIC DRIFT: basti pensare all'innumerevole quantità di piste presenti nel gioco. Piste che potrete affrontare con due livelli differenti: easy per i più timorosi, hard per i più ardimentosi. Ho trovato davvero simpatica l'idea di un'automobilina che passa sullo schermo di volta in volta al termine di ogni gara, al volante della quale vi è il vincitore. Grafica buona, colori vivaci e musiche non sofisticate ma divertenti fanno di SONIC DRIFT un ottimo prodotto.

MARCO MAZZOCCHI

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO











DIVERTIMENTO PORTATILE ON!

KIRBY'S PINBALL LAND

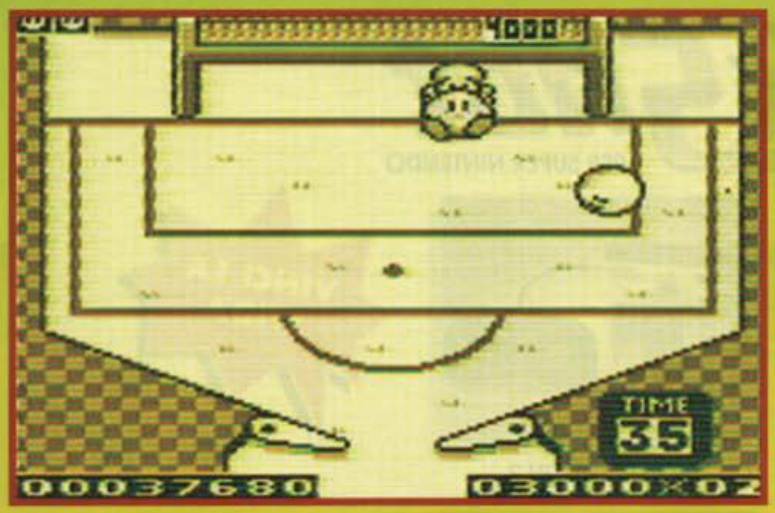
Il nuovissimo eroe della Nintendo è ora il protagonista di un nuovo gioco di flipper per il Game Boy.





Mai giudicare male i giapponesi quando si tratta di creare un nuovo personaggio per un videogioco. Sì, può sembrare strano che una piccola creatura rosa a forma di palla possa diventare un personaggio di grande successo, ma allo stesso modo, chi avrebbe mai potuto immaginare che un porcospino blu avrebbe potuto catturare l'immaginazione di un'intera generazione? Fresco dal suo successo in un platform game sullo stile di Mario, Kirby ritorna sul Gameboy in un gioco di flipper nel quale interpreta un ruolo fondamentale: la palla! Sembra strano, ma visto che è rotondo e che rimbalza perfettamente è una buona idea. Comunque in Kirby's Pinball Land è possibile cimentarsi in tre differenti tavoli, ognuno composto da tre schermi del Gameboy. Ci sono un mare di diverse caratteristiche in ogni tavolo, inclusi passaggi segreti per raggiungere i bonus stage e addirittura giganteschi boss da distruggere per ottenere dei mega bonus.

Trad. e adatt. di Marco Ravetto



HO FATTO GOL!!!!

In Kirby's Pinball Land sono presenti tre differenti tavoli: il Wispy-Woods Land, il Kracko Land e il Poppy Brother's Land. Ognuno di questi è caratterizzato dalla presenza di livelli segreti (il più divertente è indubbiamente quello in cui bisogna utilizzare Kirby come un pallone da calcio e segnare un gol contro un portiere controllato dal computer) e, rarità per un gioco di flipper, mostri da eliminare. Questi mostri sono però ben nascosti e per trovarli è necessario compiere una determinata azione (cioè colpire un certo bersaglio un determinato numero di volte).

Per il Gameboy sono disponibili un buon numero di giochi di flipper e noi ci aspettavamo molto da questo nuovo titolo. E dobbiamo dire che non siamo affatto rimasti delusi: Kirby's Pinball Land offre una ottima grafica, un movimento della pallina convincente e una pallina che non sparisce nel piccolo schermo del Gameboy quando è in movimento, nonché un sacco di altri aspetti veramente interessanti. Dimenticatevi tutti gli altri simulatori di flipper esistenti per Gameboy, Kirby è sicuramente il migliore!

PAUL RAND

FLIPPER

GAME BOY

90 GIOCABILITA'
86 GRAFICA
91 LONGEVITA'
80 SONORO
92 GLOBALE

NINTENDO

BATTLETOADS

Ora che le Ninja Turtles sono tornate di moda riusciranno a fare lo stesso anche le Battletoads?

Battletoads è una parodia delle Teenage Mutant Ninja Turtle con Zitz, Rash e Pimple al posto di Donatello, Michelangelo, Raffaello e Leonardo. Questo titolo, già uscito tempo fa per il Nes e per le console a 16 bit, trae ispirazione da classici giochi quali Double Dragon, Castelian (basato su un vecchio gioco per C-64, Nebulus), ma la più evidente fonte d'ispirazione è comunque quella del coin-op delle Turtles. C'è abbastanza varietà in questo gioco, ma Battletoads si rivela un titolo abbastanza standard anche perché i combattimenti non raggiungono livelli eccezionali (diciamo che non si avvicina neanche lontanamente ai livelli di Street Fighter 2), mentre le sezioni platform sono scadenti se paragonate ad altri titoli del genere (Sonic in testa). Anche la presentazione non è niente di eccezionale per questa console e non sono neanche presenti opzioni per variare i parametri di gioco. Graficamente questo è il titolo per Game Gear che mi ha maggiormente deluso. Un classico esempio di una conversione riuscita veramente male.







Un altro platform game non eccezionale per Game Gear. L'unico aspetto veramente buona in Battletoads è il fatto che è abbastanza vario. Lo scrolling parallattico è buono, ma la prospettiva a volte inganna e può capitare di cadere dallo schermo quando sembra di essere tranquillamente salvi. Non è comunque difficile, ma è abbastanza frustrante e risponde poco ai comandi. Peccato, una conversione veramente deludente, per Game Gear sono fortunatamente disponibili prodotti molto migliori..

RIK SKEWS



QuickShot
PER SUPER NINTENDO



QS 186 CONQUEROR



QS 184 INVADER



QS 160 SUPERCON 2

VINCI LA SFIDA



QS 182 SUPERCON 2B



QS 190 MAVERICK 2B



QS 197 PYTHON 2B

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

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

DIVERTIMENTO PORTATILE ON!

ROAD RASH

Una corsa motociclistica un po' speciale è il soggetto di ROAD RASH un nuovo titolo per il portatile della SEGA. Una lotta estenuante per arrivare, a suon di pugni e calci, al tanto sospirato traguardo che sembra non arrivare mai.

All'inizio di ogni gara potrete scegliere sia il tipo di circuito, sia il tipo di moto con cui affrontare i vari partecipanti alla gara. Se riuscirete ad arrivare primi al traguardo, incasserete un bel po' di dollaroni utili per acquistare moto di volta in volta più potenti. Potrete utilizzare password atte ad abbassare il livello di difficoltà (già di per sé basso), se riuscirete a terminare cinque gare (cioè un livello) e otterrete appunto una password; la volta successiva che utilizzerete quella parola dovrete competere in un'altra gara per avanzare di livello. Durante la gara sarete disturbati da automobilisti spericolati, nonché da spietati partecipanti decisi ad eliminarvi pur di intascare la ricompensa. Per difendervi da questi ultimi mollate calci e sganassoni (tasto 2 per i pugni, joy-pad in su più tasto 2 per i calci). A complicarvi la vita ci saranno anche dei poliziotti pronti a multarvi alla minima occasione, comunque non allarmatevi, visto che ogni piedipiatti è facilmente riconoscibile dalla inconfondibile sirena. Oltre ad accelerare il più possibile per arrivare primi, ricordatevi anche di frenare ogni tanto, poiché macchie d'olio e tratti di ghiaia sulla strada potrebbero farvi finire fuori pista.



Tanto per restare nel tema del gioco, direi che ROAD RASH per Game Gear è da considerarsi senza dubbio un incidente di percorso per una ditta come la Sega, solitamente capace di sfornare titoli notevolmente migliori. Durante ogni partita dovrete fare i salti mortali per non abbiocarvi. Monotono è l'aggettivo giusto per definire questo gioco, che risulta molto mal strutturato. Vi do un consiglio disinteressato: durante il gioco tenete il volume al minimo, gli effetti sonori potrebbero alla lunga darvi alla testa. Elementi come la grafica e la possibilità di giocare in due sono forse gli aspetti migliori di questo gioco, che comunque non si discosta mai da un livello men che mediocre.

MARCO MAZZOCCHI





SPORTIVO

GAME GEAR

50 GIOCABILITA' 50 GRAFICA

LONGEVITA' 45 SONORO 45

50 GLOBALE

SEGA

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 !!

BUSTER FIGHT

Anno 20xx finalmente sulla Terra sembra essere tutto tranquillo, l'incubo di una guerra nucleare è ormai definitivamente scongiurato. Eppure c'è qualcosa di strano nell'aria: questa volta l'insidia cade dal cielo stellato sotto forma di cometa incandescente, dietro la quale si nasconde una ben più oscura natura. Proprio così, questa volta a minacciare la quiete terrestre è un perfido alieno deciso a fare della terra la sua casa. Nel panico generale solo quattro prodi combattenti sono pronti ad affrontare in una lotta estenuante il cattivone di turno.





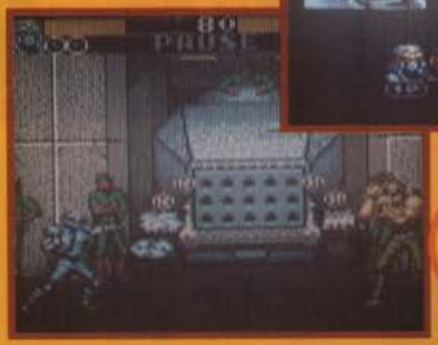
CHE HOKUTO TI ASSISTA!!

Questa volta i ragazzi della SEGA hanno fatto davvero un buon lavoro: finalmente in BUSTER FIGHT per GAME GEAR ritroviamo un picchiaduro che sa fare il picchiaduro. Le sfide a cui darete vita in questo gioco non hanno niente da invidiare ai coin-op da sala giochi. All'inizio del torneo potrete infatti scegliere tra ben quattro personaggi, ciascuno con ben determinate caratteristiche che lo differenziano dagli altri. Ad ogni combattente è associata una certa posizione su una mappa; che potrete vedere al momento della scelta del vostro guerriero preferito. Starà a voi decidere la difficoltà dei vari incontri, scegliendo fra tre livelli: easy, normal, hard. Ma non finisce qui; le opzioni di questa cartuccia vi consentono: di variare la velocità degli avversari (da un valore che va da 1 a 4) , nonché di poter continuare una partita (in caso di sconfitta) fino ad un massimo di tre volte. La tensione dei combattimenti viene spezzata grazie alla presenza di bonus stage, in cui dovrete darvi da fare per demolire un montacarichi in pochi secondi. Mi raccomando fate in fretta perché il tempo risparmiato è punteggio guadagnato!

E VAI DI MOSSE SPECIALI!!

Yeah! Finalmente ci potremo sbizzarrire a fare prese, proiezioni e supermosse di ogni tipo. E' incredibile come con soli due tasti (1 e 2) sia possibile realizzare un numero così elevato di mosse: con il tasto "1" si possono eseguire combinazioni di calci e pugni davvero notevoli in grado di ridurre all'impotenza l'avversario, con la comparsa delle famose stelline. Nel caso si preferisca la lotta aerea si possono tranquillamente alternare il tasto "2" (con joy-pad verso l'alto) con il tasto "1" per ottenere potenti calci volanti. Ma veniamo ai mitici protagonisti del gioco: cominciamo da HAYATE il ninja, di certo il più veloce dei combattenti nonché capace di realizzare prese efficaci e molto coreografiche sia con le gambe sia con le braccia. Questo lottatore è anche in grado di lanciare stellette di luce. E' ora la volta di GONZALES, il Zangief della situazione (sapete, sono un appassionato di SUPER STREET FIGHTER 2, colgo l'occasione per darvi una dritta: è uscita in Giappone una nuova versione di questo picchiaduro ossia SUPER STREET FIGHTER 2 X), questo lottatore è molto forte nel corpo a corpo ed ha dalla sua due mosse speciali davvero potenti, che possono essere realizzate compiendo mezzo giro del joy-pad in senso antiorario più il tasto "2", oppure premendo ripetutamente il tasto "2". Tocca adesso a HIGHVOLTMAN, insuperabile nei calci volanti, nonché in grado di generare corrente elettrica (mezzo giro in senso orario più tasto "2"). Ed infine abbiamo WINGBERGER, molto abile nei combattimenti a distanza (basti pensare che le sue gambe e braccia possono raggiungere un avversario ovunque esso si trovi) inoltre attenti a non farvi colpire da una sua pistolata: le conseguenze sarebbero funeste.





SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO



Sarò di parte (sono un'appassionato di picchiaduro) però devo proprio dirlo, mi sono davvero divertito giocando a BUSTER FIGHT: un gioco molto ben realizzato, anche perché è fatto ad immagine dei coin-op, basti pensare alle schermate con le faccione ammaccate ad ogni fine partita. A migliorare ulteriormente la qualità di questa cartuccia è appunto la possibilità di giocarla in due (non vi dico le sfide che ne verranno fuori). L'animazione è molto curata, rendendo al meglio la spettacolarità delle varie proiezioni, peccato per le dimensioni dei personaggi: forse un po' troppo ridotte. Anche i fondali sono ben curati: a tal proposito vi rimando allo stage di HAYATE (il tempio). L'elemento forse meno curato è il sonoro, ciò nonostante, per gli amanti del genere BUSTER FIGHT è davvero un gioco da non farsi scappare.

MARCO MAZZOCCHI

WORLD CHAMPIONSHIP WRESTLING THE MAIN EVENT

Il wrestling: molti lo adorano, altri lo detestano e forse io sono tra questi ultimi, ma una cosa è certa, pur non potendo assolutamente essere considerato uno sport, offre un grande spettacolo. E così tutti i giochi che lo riguardano sono spesso sinonimo di divertimento. Ecco dunque che il vostro Gameboy diventa teatro di un importante torneo mondiale, cui partecipano i più grandi campioni per l'assegnazione del titolo.



IL GIOCO

The Main Event offre la possibilità di sfidare un avversario umano, a patto (ovviamente) che abbiate due Gameboy linkati. Se invece giocherete da soli, sceglierete tra un singolo incontro o un match a eliminazione, nel quale dovrete, dopo avere selezionato il vostro personaggio, eliminare tutti gli altri che si susseguiranno in ordine casuale. I livelli di difficoltà sono tre: Professional, Continental Title e World Title. Il modo in cui otterrete la vittoria verrà scelto tra Time Limit, in cui vincerà colui che avrà ottenuto più schienamenti nel tempo scelto (cinque, dieci o quindici minuti), e Number of Falls, in cui la vittoria andrà a chi raggiungerà il numero di schienamenti selezionati (uno, tre o cinque). Uno schienamento è efficace quando la barra dei danni dell'avversario è quasi alla fine. Esiste poi un'altra barra che rappresenta l'energia, che diminuisce ogni volta che eseguiamo mosse speciali, ma che può essere rigenerata semplicemente riposandoci ed evitando contatti fisici con l'avversario. Un altro modo per ottenere la vittoria è quello di buttare fuori dal ring l'avversario e cercare di farlo restare giù per oltre dieci secondi, continuando a malmenarlo per poi risalire sul ring all'ultimo momento. I personaggi sono nove: Rick Rude, Dustin Rhodes, Steve Austin, Big Van Vader, Sting, Johnny B. Badd, Ron Simmons, Rick Steiner e il fratello Scott Steiner.







PIZZE, CENTRE E SCUDISCIATE

Le mosse che potete fare sono le stesse per ogni lottatore: da fermi premendo A tirerete un pugno, con B invece lancerete l'avversario contro le corde. Camminando, con A potrete stringere l'avversario al collo, dopodiché premendo nuovamente A eseguirete un Body Slam mentre con B un Suplex. Premendo B mentre camminate farete un laccio californiano. Per correre dovrete dare due colpi al joypad nella stessa direzione. Mentre correte potrete premere A per bloccare l'avversario o B per tirargli un calcio volante. E' possibile inoltre montare in cima al paletto, da dove potrete tentare uno spettacolare volo d'angelo. In più ogni personaggio ha una sua mossa speciale personale che verrà eseguita premendo SELECT: Sting farà lo Stinger Splash, Johnny il "Tutti Frutti", Rick Rude il Rude Awakening, Ron il Power Slam, Dustin il Bulldog, Steve lo Stun Gun, Rick Steiner il Frankensteiner (ma che umorismo!) e Van Vader la Power Bomb.

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

Come ho già detto, non sono certo un fanatico del wrestling e, dopo avere notato che né sulla confezione, né all'interno delle istruzioni era presente una foto di una schermata di gioco, ero quasi sicuro che la cartuccia sarebbe stata una ciofeca galattica. Invece già dalla prima partita il gioco mi ha fatto un'ottima impressione, sia per la grafica carina che per le mosse realizzate molto bene. Anche il numero di lottatori a disposizione contribuisce a rendere il tutto più interessante. Certo, personalmente non passerei troppo tempo con un gioco del genere, ma se invece amate il wrestling e tutti i giochi in cui si può mazzulare impunemente, dovreste davvero dargli un'occhiata.

GABRIO SECCO

SPORTIVO

GAME BOY

89 GIOCABILITA'
85 GRAFICA
78 LONGEVITA'
65 SONORO

81 GLOBALE

FCI

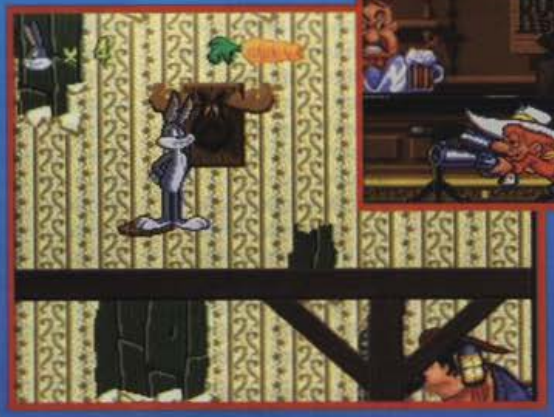
RABBIT RAMPAGE

Dopo Road Runner e Tiny Tunes è ora Bugs Bunny a diventare il protagonista di questo nuovo platform dedicato ai mitici personaggi della Warner Bros.

Indubbiamente Bugs Bunny è uno dei personaggi più popolari della Warner Bros; era quindi abbastanza prevedibile che, prima o poi, le sue avventure sarebbero giunte anche sugli schermi delle nostre beneamate console. In questo Rabbit Rampage, nuovo prodotto della Sunsoft per Super Nes, avete proprio la possibilità di interpretare il ruolo del mitico coniglio che deve riuscire a scoprire, attraversando dieci differenti livelli, chi è il disegnatore pazzo che lo sta inserendo in tutta una serie di assurde avventure con l'intento di eliminarlo. Nelle varie sezioni a stile platform dovrete affrontare tutta una serie di insidie ambientali, oltre ai classici nemici di Bugs Bunny quali Sam il pistolero, Crusher il pugile e anche il mitico toro (protagonista di una delle puntate più divertenti mai trasmesse). Fortunatamente non sarete soli in questa missione e, oltre a una serie di armi standard, potrete essere aiutati da moltissimi oggetti della ACME (A Company Making Everything) e da un altro personaggio Warner, Pepe le Pew (la puzzola). Non c'è che dire, ancora una volta la Sunsoft ci propone un titolo di ottima qualità. Rabbit Rampage è divertente e simpatico sia da vedere, grazie a una realizzazione tecnica eccezionale che, fortunatamente, da giocare. Complimenti. A quando un gioco dedicato a Speedy Gonzales per Super Nintendo.



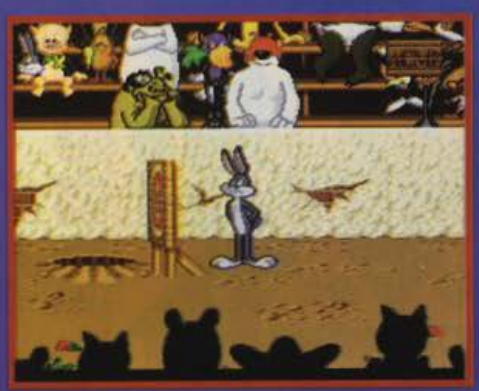




Marco Ravetto

JACK RABBIT

Per difendersi dai numerosi nemici che popolano questa avventura Bugs Bunny può utilizzare cinque diversi tipi di attacchi. Può colpire gli avversari con dei potentissimi calci, lanciare delle torte (ne ha infinite, anche perché tra tutte quelle disponibili, questa è l'arma meno nociva) oppure, nella migliore tradizione platform, saltare sulla loro testa con una poderosa sederata. Può inoltre utilizzare i vari oggetti (incudini, bombe, vasetti di marmellata e molto altro, descritti nel box "Acme devices") della Acme, che si trovano sparsi nei vari livelli del gioco. Infine, ma non per questo meno importante, Bunny può eseguire lo "Spinning attack": una micidiale giravolta che colpisce e elimina tutti i nemici che si avvicinano al coniglio. Questa è indubbiamente l'arma più potente di tutto il gioco, ma è anche l'unica che toglie un po' di energia ogni volta che viene eseguita. Tutti questi colpi possono essere perfezionati grazie alla presenza di un'opzione training, che permette di allenarsi con le varie mosse in una sezione dove non è presente neanche un nemico.





Bugs Bunny è probabilmente il miglior tie-in dedicato agli eroi della Warner disponibile per Super Nes, anche perché è stato risolto il problema che caratterizzava le due precedenti incarnazioni di personaggi Warner sulla console di casa Nintendo ovvero l'errata calibrazione del livello di difficoltà. Non vi capiterà infatti di terminare il gioco in un giorno (come in Tiny Toons), oppure di rimanere bloccati sempre nello stesso punto (Road Runner), ma ad ogni partita ci sarà un leggero miglioramento. Anche la giocabilità, come in ogni platform ben realizzato, è ottima e le numerose gag e situazioni simpatiche contribuiscono notevolmente ad aumentare il livello di divertimento. Tecnicamente poi è eccezionale e in alcune situazioni sembra proprio di trovarsi di fronte a un cartone animato piuttosto che a un videogioco, fatto dovuto anche alla buona qualità degli effetti sonori che accompagnano l'azione. Non mi sembra che ci sia molto altro da aggiungere se non che consiglio l'acquisto di Rabbit Rampage a tutti gli amanti del genere platform e agli appassionati delle serie Warner Bros. That's all folks!

MARCO RAVETTO

ACME DEVICES

Durante la sua avventura Bugs può raccogliere numerosi oggetti della Acme. Alcuni sono presenti in tutti i livelli e possono essere utilizzati contro qualsiasi tipo di nemici, altri, come l'incudine o il gong, sono presenti solo in determinati stage e devono essere utilizzati contro particolari avversari. Ecco una rapida descrizione di tutti gli oggetti che potrete trovare:

ANVIL: l'incudine serve per eliminare il toro, come già visto in una mitica puntata del cartone animato: bisogna nasconderla dietro la rossa mantella aspettare l'arrivo dell'animale e... Track!

ARROWS: servono per ripartire, una volta persa una vita, dal punto in cui vengono piantate.

1-UP: la classica e sempre utilissima vita extra.

BLACK HOLE: questo oggetto non è altro che una buca nella quale i nemici possono cadere e quindi essere eliminati.

BULL'S EYE: è uno degli oggetti più divertenti di tutto il gioco. E' un mirino che viene posto per terra e, quando un nemico ci passa sopra, viene travolto da una gigantesca cassaforte.

CARROTS: aggiunge un po' di energia a quella in dotazione segnalata dalla carota posta in alto a sinistra.

CORK: è un tappo di sughero che permette di tappare la bocca al lupo del quarto livello e di attaccarlo più tranquillamente.

EXPLODING BONES: ossa che attraggono i segugi e che esplodono una volta raccolte.

JAM: marmellata che blocca i nemici che ci passano sopra; utilissima per fermare momentaneamente gli avversari più potenti.

MIRROR: indispensabile per riflettere i raggi delle pistole laser dei marziani e per non venire quindi colpiti.

PAINT BRUSH: fa apparire sullo schermo Pepe le Pew (la puzzola) che emette il suo rinomato odore contro i nemici.

PIES AND TOMATOES: torte e pomodori da tirare in faccia agli avversari.

ROUND BELL: presente nello schermo di Crusher la campanella è molto utile, dato che una volta suonata, bloccherà momentaneamente il pugile e vi permettera di colpirlo più facilmente.

TANKS: carri armati che si avvicinano al nemico e, una volta raccolti, esplodono.

TURKEY SURPRISE: è una scatola a sorpresa con esplosivo; deve essere utilizzata contro il diavolo della Tazmania che la raccoglie e poi la mangia.

TNT AND CANNONBALL BOMB: candelotti di dinamite o bombe che esplodono dopo che Bugs le lascia cadere per terra.





Prima di Rabbit Rampage abbiamo avuto la possibilità di giocare diversi game basati su personaggi di casa Warner. Sfortunatamente però i 2 precedenti esperimenti (Tiny Toons e Road Runner) si erano dimostrati si molto buoni a livello grafico, ma non proprio impeccabili a livello di giocabilità e longevità. Ora posso dirvi con grande soddisfazione che il suddetto Rabbit Rampage non soffre dei medesimi difetti dei suoi illustri predecessori e che, in più, vanta una veste grafica veramente incredibile. Infatti, l'atmosfera del game è incredibile, con Bunny che corre per tutto lo schermo tirando torte, calci o facendo piombare sulla testa dei suoi malcapitati nemici delle pesantissime cassaforti. Inutile dire che ogni livello trae spunto da personaggi e situazioni che spessissimo ci è capitato di vedere nei nostri cartoon preferiti (stupendo il livello ambientato nell'arena contro il mitico toro!), ma la cosa più importante è che il gioco è giocabile e vanta, finalmente, un livello di difficoltà ben calibrato. Non sapete quanto ho atteso che avvenisse un simile evento ed ora sono felice! Grazie Sunsoft tu si che ci vuoi bene!

FABIO RAVETTO

SUPER NES

SUNSOFT

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA 90 — *Sembra proprio di trovarsi di fronte a un cartone animato.*

SONORO 90 — *Anche il sonoro riproduce fedelmente le musichette del cartone animato.*

GIOCABILITA' 87 — *Divertente e simpatico grazie anche alle numerose gag presenti. Per qualcuno la struttura di gioco potrebbe risultare troppo classica.*

LONGEVITA' 88 — *Non è certamente un gioco troppo difficile, ma nemmeno troppo facile.*

GLOBALE 88 — *Un ottimo gioco, probailmente il migliore titolo disponibile con i personaggi della Warner come protagonisti.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 12

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1

CONTINUE: 3

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 2

CARTUCCIA: AMERICANA

INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

MEGA DRIVE

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA 66
Non è un gran che.

SONORO 66
Vedi sopra.

GIOCABILITA' 80
E' l'unica cosa buona di questo gioco.

LONGEVITA' 68
Sicuramente non passerete le giornate con questo gioco.

GLOBALE 67
I programmatori non si sono certo ammazzati di lavoro.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

NORMY'S BEACH BABE-O-RAMA

Nostalgia dell'estate? E' ancora presto, per il momento accontentatevi del gioco "da spiaggia" della EA.

Normy è il tipico ragazzo da spiaggia (come lo capisco, a proposito, quanto manca all'estate?), che passa ore e ore giocando a beach volley, rincorrendo bionde fanciulle abbronzatissime, rimanendo sotto il sole mentre il walkman spara nelle orecchie i Beach Boys. Improvvisamente decide che tutto ciò comincia ad annoiarlo (questo già lo capisco molto meno) e, per fuggire dalla monotonia della vita quotidiana, si tuffa in un viaggio nel tempo che lo farà spaziare in ogni luogo ed epoca, dalla preistoria al medioevo, dalla giungla a un'astronave spaziale.





MA RESTA IN SPIAGGIA!!!

Il viaggio comincia dalla preistoria, dove dovrete combattere contro strani cavernicoli che non avranno di meglio da fare che lanciarvi le proprie clave addosso. Molto più bellicosi risulteranno i dinosauri, intenti a procurarsi qualcosa per cena. Le vostre difese consisteranno inizialmente in un guantone da pugile che lancerete con una molla, ma più avanti potrete raccogliere anche una pietra.



Più in generale, in ogni livello troverete delle armi, ma solo alcune risulteranno davvero efficaci. Un altro modo per fare molto male consiste nel correre col tasto A per poi saltare con B, eliminando tutti i nemici con cui verrete a contatto. Alcune volte dovrete eseguire certe azioni per valicare punti altrimenti inaccessibili, come per esempio fare schiudere un uovo di dinosauro, accompagnando poi il piccoletto appena nato dalla mamma. Ogni tanto apparirà un fumetto con il quale Normy vi suggerirà l'azione da fare. In verità per la maggior parte delle volte essi sono completamente inutili, tipo il fumetto "Jump" quando l'unica cosa che vi impedisce il passaggio è un buco davanti a voi. Nell'angolo in basso a sinistra dello schermo troverete il rilevatore di temperatura. Se userete troppo la corsa esso segnalerà un eccessivo riscaldamento e dovrete aspettare un po' prima di riutilizzarla. In alto a destra viene visualizzata l'energia che verrà reintegrata con i cuoricini sparsi un po' dappertutto. Altri oggetti utili da raccogliere sono i palloni da spiaggia che vi daranno punti: a 25.000 vincerete un omino, che può essere ottenuto anche raccogliendo l'apposita icona. Troverete poi un'indicazione che dovrete toccare per poter ricominciare da quel punto, gli occhiali da sole che vi renderanno invulnerabili, i porcellini che dovrete usare come trampolino per raggiungere punti troppo alti, le chiavi che vi permetteranno di salire su alcuni animali o le canoe per superare fiumi, liane, porte e ascensori. Alla fine di ogni livello ci sarà il solito boss, non molto cattivo.





Io sono uno di quelli che cerca sempre di difendere la categoria dei platform, trovando qualche lato positivo di un gioco che in realtà ne è privo. Per questo vi posso dire che Normy non è poi tanto schifoso come struttura di gioco, ma la grafica, pur essendo molto fumettosa, non mi sembra dignitosa. In qualche modo mi fa venire in mente BC's Quest per Commodore 64, molto più vecchio, ma anche molto più divertente. Inoltre il gioco è piuttosto facile, addirittura sembra destinato a bambini più che a esperti del genere. Quindi fareste bene a pensarci prima di acquistarlo.

GABRIO SECCO

VIRTUA RACING

Finalmente! Dopo mesi di attesa è finalmente arrivata una delle conversioni più attese della stagione: Virtua Racing per Megadrive.

Virtua Racing può essere indubbiamente considerato uno dei migliori coin-op usciti ultimamente: i cabinati presenti nelle varie sale giochi erano, e sono tuttora, sempre affollati. Tutto ciò grazie ad una grafica e un sonoro assolutamente impressionanti, per non parlare della giocabilità, praticamente perfetta. Ora finalmente questo gioiellino è stato convertito per Megadrive e devo dire che il tutto - grazie all'utilizzo del nuovo, e da quanto abbiamo potuto vedere potentissimo, chip (denominato SVP) - è veramente impressionante. Tutte le opzioni della meraviglia da bar della Sega sono state riportate alquanto fedelmente (opzioni descritte nel box "Opzione che passione"); è possibile quindi provare i tre tracciati, gareggiare con il computer o contro un amico, cambiare la visuale (uno degli aspetti più innovativi di questo gioco) e settare tutta una serie di parametri. Anche la realizzazione tecnica non è da meno, con un numero di poligoni presenti su schermo realmente impressionanti e con le macchine, avversarie e non, che scheggiano a una velocità impressionante. Buono il sonoro e incredibile poi la giocabilità, (già elevata giocando da soli) che dà il massimo di sé nell'opzione a due giocatori; raramente ho visto giochi così belli da giocare con un amico. Non c'è che dire, la Sega ha indubbiamente realizzato una conversione perfetta, oltre ogni più rosea aspettativa, non vedo l'ora di vedere il prossimo gioco che sfrutterà il chip SVP.

Marco Ravetto













Favoloso! Questa è la prima cosa che mi è venuta in mente quando ho visto Virtua Racing su Megadrive. Sinceramente non credevo possibile una conversione così eccezionale sia dal punto di vista grafico (non siamo ovviamente ai livelli del coin-op, ma volete forse confrontare il prezzo di un MD con quello di un cabinato da bar?) che nella giocabilità. Il chip SVP (Sega Virtua Processor) è stato sfruttato in maniera incredibile e sia la velocità che la quantità di poligoni presenti su schermo sono veramente impressionanti. Anche il sonoro porta a casa la sua parte di gloria, grazie a musiche ed effetti realizzati ottimamente e la ciliegina sulla torta è senza dubbio la possibilità di giocare in due grazie alla presenza di un'opzione split screen realizzata in maniera veramente impeccabile. Una conversione eccezionale anche perché non è stato tralasciato nessun aspetto che caratterizzava il coin-op (mancano solo gli avversari se si gioca in due, ma questo fatto non influisce minimamente sulla giocabilità). Certamente questa cartuccia costerà abbastanza, ma ne vale veramente la pena: di giochi così belli per il sedici bit della Sega ce ne sono davvero pochi.

MARCO RAVETTO

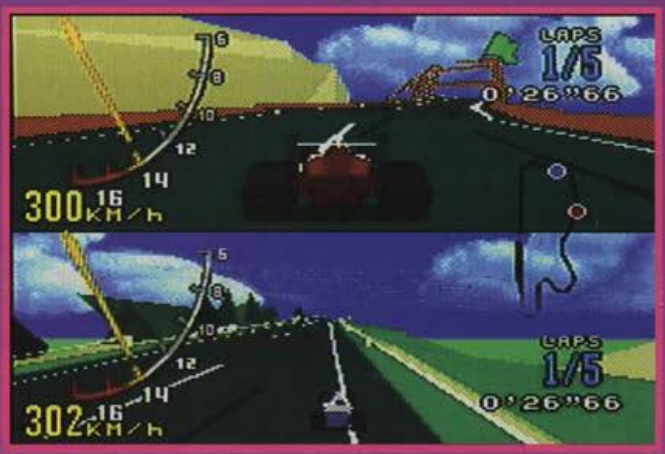
GRAND PRIX

Le tre gare che dovrete affrontare sono notevolmente diverse sia come tracciato che come livello di difficoltà (sono infatti denominati Beginner, Medium e Expert). La prima, denominata Big Forest è l'ideale per impratichirsi con i comandi, dato che è caratterizzata dalla presenza di lunghi e ampi rettilinei e di curve abbastanza semplici; l'unica che potrebbe creare problemi è l'ultima, ma con un po' di esercizio è possibile riuscire a fare tutta la gara senza mai frenare. La seconda, il Bay Bridge è probabilmente la più complessa delle tre a causa della strettezza dei vari passaggi e della difficoltà di alcune curve. Una guida attenta è caldamente consigliata dato che un minimo errore vi costerà secondi (ma, cosa più importante, posizioni) preziose. Attenzione alla selezione della visuale, visto che se scegliete quella più lontana quando giungerete all'interno del tunnel non riuscirete più a vedere la vostra macchina! Rimane infine l'ultima pista, la mitica Acropolis, nella quale le principali difficoltà sono un paio di curve tra le quali spicca la parabolica nelle quali, anche a livello easy (accidenti! Mi ero dimenticato di dirvi che nello schermo delle opzioni è possibile settare il livello di difficoltà di ogni gara in tre differenti modi: Easy, Medium e Hard) è praticamente obbligatorio frenare. Bisogna inoltre dire che in caso di errore, che può essere un testacoda oppure un più spettacolare e pericoloso ribaltone causato da una toccata, è consigliabile tornare ai box per una nuova messa a punto dato che, come nella realtà, una macchina rovinata diminuisce notevolmente le sue prestazioni.

















Ehi ragazzi, mi è andata bene: sono riuscito a non fare la recensione di Virtua Racing! Scherzo, a dire la verità il poco tempo libero che ho a disposizione lo trascorro giocando a Virtua Racing in sala giochi, ma questo mese non ho avuto nemmeno bisogno di uscire di casa! Questa conversione per Mega Drive è veramente notevole e non so se elencarvi i moltissimi pregi che lo rendono un "CVG HIT" o se snocciolarvi i pochi difetti che gli hanno impedito di raggiungere quota 98 o 99... Il difetto principale è sicuramente il fatto che si debba utilizzare un joypad per guidare la macchina, e per chi sa giocare veramente ai limiti (il che significa affrontare - nella prima e nella terza pista - tutte le curve, tranne una, alla massima velocità possibile!), ciò costituisce un notevole handicap e richiederà molto tempo per ottenere un controllo dei controlli (ah, la "preda"!) (no, è proprio "aceto totale"! ndMazok) efficace. Non ho avuto tempo di cercare qualche anima pia che mi fornisse un volante compatibile con il MD, ma se qualcuno avesse la bella idea di fornire un "pack" omnicomprensivo, coglietela al volo! L'altro difetto - e qui devo dissentire da Marco - è la mancanza di una reale competizione con altri giocatori: quando si gioca in due è come fare una gara singola, perché il gioco non ti dà quel "plus" di velocità che permette di riagguantare in breve l'avversario, come invece accade nell'originale. Non pretendo che qualcuno trovi la maniera di "linkare" più MD per giocare in otto come al bar, ma se devo giocare in uno spazio più ristretto... In conclusione, visto che sono stato già sufficientemente prolisso, vi dirò solo sei parole: COMPRATELO E NON VE NE PENTIRETE!

MAURIZIO MICCOLI

4 VISUALI PER ME, POSSON BASTARE...

Una delle caratteristiche più importanti e particolare nel coin-op di Virtua Racing era la possibilità di selezionare la visuale con cui correre tra le quattro disponibili; questo aspetto è stato mantenuto anche nella conversione per Megadrive. Durante la gara, infatti, premendo il tasto C del joypad se possedete il pad a tre tasti, oppure i tasti X, Y, Z e C se ne possedete uno a sei, potrete ruotare tra le diverse visuali. Sono tutte realizzate in maniera impeccabile, ma la più spettacolare e la più difficile da utilizzare al meglio è indubbiamente quella interna, anche perchè è quella che risulta essere più realistica (è troppo bello seguire un pilota avversario, sfruttare l'effetto della scia e poi superarlo) (...anche se, lo ribadisco, mancano gli specchietti retrovisori...nd Maurizio). Anche le altre visuali sono comunque ottime e vi permettono di controllare la macchina vedendola da dietro, da lontano (vi dà la possibilità di vedere molto in anticipo le curve ed è per questo motivo quella ideale per iniziare) oppure con una visuale simile a quella dei classici (ricorda molto quella di FZero, ad esempio) giochi di guida.





OPZIONE CHE PASSIONE!

La schermata iniziale offre cinque diverse possibilità: Free Run, Player 1 vs Player 2, Record, Options e Virtua Racing. Ecco una rapida descrizione di ognuna:

FREE RUN: questa opzione vi permette di provare i tre tracciati disponibili senza avversari in pista. Prima di partire è possibile selezionare il numero di giri (5, 10, 15 oppure 20) da compiere e se utilizzare il cambio manuale o automatico.

PLAYER 1 VS PLAYER 2: questa è certamente la possibilità più divertente. Consiste infatti in una corsa in split-screen (per quei pochi che non lo sapessero vi ricordo che lo split-screen consiste nella divisione dello schermo di gioco in due metà) tra due umani; peccato solo che in questo caso non ci siano anche piloti computerizzati che avrebbero reso la gara più emozionante.

RECORD: questa opzione vi permette di visualizzare tutti i vostri record (che vengono però cancellati una volta spenta la console) nelle tre piste e nei tre differenti livelli di difficoltà.

OPTION: la schermata delle opzioni vi offre la possibilità di sentire tutte le musiche (compresi anche gli effetti sonori e il parlato) e di settare la funzione dei differenti tasti del joypad.

VIRTUA RACING: questa è la gara vera e propria nella quale dovrete affrontare in cinque giri quindici piloti computerizzati. La caratteristica principale (come nel coin-op) è quella di avere un tempo limitato per completare ogni giro (80 secondi al livello easy, 75 al livello normal e 65 a quello hard) e, se questo scade, la partita finisce. Bisogna però dire che ogni volta che raggiungerete un check point guadagnerete 10 secondi extra.



Aaaayeah! Davvero eccezzionale questa cartuccia: poligoni velocissimi, suono coinvolgente ed ottima giocabilità. Il gioco, pur non essendo direttamente comparabile al coin-op quanto a fluidità ed accuratezza grafica, rimane pur sempre la miglior cartuccia di guida mai realizzata per il nostro amato Megadrive. Sono poi rimasto piacevolmente sorpreso dalla presenza di tutti e quattro i punti di visione presenti nella versione originale (onestamente, dubitavo che li mettessero davvero tutti), per cui ciascuno si ritroverà davanti al televisore di casa con la visuale preferita utilizzata anche in sala giochi. Eccezzziunale verammende!

GIAMPAOLO MORASCHI

MEGA DRIVE

SEGA

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA	96 — *Strepitosa! Impressionante il numero di poligoni presenti e la velocità dello scrolling sia con uno che con due giocatori.*
SONORO	92 — *Anche il sonoro e gli effetti sono impressionanti.*
GIOCABILITA'	94 — *E' Virtua Racing, devo aggiungere altro?*
LONGEVITA'	94 — *Una volta terminato lo giocherete ancora per battere i vostri record. Inoltre l'opzione per due giocatori è favolosa.*
GLOBALE	92 — *Senza dubbio uno dei migliori titoli disponibili per questa console, cosa aspettate, correte a comprarlo!*

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

MEGABIT:	20
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCATORI:	1-2
CONTINUE:	NO
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	3
CARTUCCIA:	EUROPEA

INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO.

BARE KNUCKLE III

Bare Knuckle III non è altro che la versione giapponese di Street of Rage III. Visto che la traduzione dalla lingua giapponese sembra richiedere più tempo del previsto (l'uscita della versione in inglese è stata posticipata al mese di Giugno), non abbiamo resistito alla tentazione di proporvi ugualmente questa cartuccia: si tratta di un gioco troppo bello per aspettare a recensirlo...

Aiuto aiuto, la città è in pericolo! L'immancabile cattivo sta per distruggerla, minacciando con una bomba ad orologeria la vita di milioni di ignari ed innocenti cittadini. Mr. X (è questo il nome del malvagione di turno), forte della schiera di scagnozzi alle sue dipendenze, risiede nel più lussuoso palazzo della città, al sicuro come in una fortezza. Tocca a noi, nei panni di uno o due avventurieri esperti di arti marziali, mettere fine a questa minaccia criminale.



Cominceremo quindi a prendere a sganassoni tutti i bulli del porto fino ad arrivare al loro capo: un macho che nel più puro cliché gay si metterà a frignare come un bambino quando lo avremo battuto.

UNA SERATA IN DISCOTECA

Passeremo poi a fare piazza pulita dello spaccio di droga in una discoteca: tra fari e luci psichedeliche faremo capire a forza di sberle chi è il più forte a tutta una serie di punk, metallari e donnine in calze a rete e guepière di pelle nera. Ci toccherà anche ripulire i vicoli della città dalla feccia che la infesta, per poi giungere al palazzo di Mr. X in cui non mancheranno sorprese e colpi di scena. Non voglio rovinarvi la sorpresa, per cui vi posso anticipare solo che dietro al presunto capoccia si cela un'altra misteriosa figura, e che dietro ad essa vi è a sua volta un'altra entità che tira minacciosamente le fila dell'intrigo!!

IL GIOCO

Il gioco è veramente divertente e tocca il suo apice quando si gioca in due. La varietà di mosse a disposizione (se si utilizza un pad a sei tasti) è davvero notevole, ed ogni personaggio è dotato di mosse speciali che solo lui può eseguire. Assolutamente mitica è poi la possibilità da parte dei due giocatori di collaborare all'esecuzione di mosse comuni, che anche se non si sono dimostrate particolarmente efficaci, sono ugualmente divertentissime da eseguire. Non manca la solita fitta schiera di armi (tra cui coltelli, mazze da baseball, spranghe e bombe a mano), con le quali possiamo mazzolare con più efficacia i nostri avversari, e che troveremo all'interno di bidoni, casse dell'immondizia e via dicendo. I vari nemici (specialmente quelli di fine livello) sono ben caratterizzati, ognuno con un proprio stile di combattimento. Si va dai bulli di strada a robot telecomandati, passando per vari tipi di ninja e di super criminali dotati di jetpack: una bella varietà, non c'è che dire. La grafica è sensibilmente sopra la media, con colori vivaci ed appropriati, così come la definizione dei vari personaggi. L'audio è buono, con belle musiche tecno di fattura davvero inusuale. Numerose anche le voci campionate e gli effetti sonori, che però a dire la verità non mi sono sembrati particolarmente all'altezza. Passando all'aspetto giocabilità non possiamo che dire tutto il bene possibile: il gioco è molto divertente, con mosse spettacolari ed efficaci. Il percorso da compiere è veramente lungo ed in ogni circostanza i nostri personaggi sono perfettamente controllabili. Magari tutti i giochi fossero così!





Ormai lo sanno anche i sassi che io non amo particolarmente i picchiaduro. Questo Bare Knuckle III però è davvero bello, per cui devo ammettere che mi sono divertito come un pazzo a fare i tre-quattro giorni di full-immersion per recensire questa cartuccia. Il gioco è violento al punto giusto, senza scadere nello spiaccicamento e nell'eccesso di sangue che tanto va di moda in questo momento. L'azione è sempre su livelli molto elevati, ed utilizzando l'opzione a due giocatori, possiamo pure divertirci eseguendo le mosse in cooperazione. I nostri personaggi sono sempre perfettamente controllabili, con una risposta ai comandi davvero perfetta. La grafica è ottima, così come la musica, scritta dal famoso yuzo Koshiro (anche se ho qualche dubbio sulla qualità dei campioni utilizzati). Sicuramente un ottimo CVG HIT! che farà la gioia dei suoi possessori.

GIAMPAOLO MORASCHI

LA GABOLA DEL CANGURO

Il nostro fido Andrea Colombo mi ha passato un trucco che farà felici i sostenitori del WWF: quando incontrate il canguro ed il clown, disinteressatevi completamente dell'animale e picchiate solo il padrone. Una volta maciullatolo, il canguro tenterà di scappare e voi dovrete lasciarlo uscire dallo schermo. OK, il gioco è fatto. Quando morirete, i personaggi disponibili per continuare o ricominciare il gioco saranno diventati uno in più: ora potrete scegliere anche Dubsy il canguro, che si comporterà esattamente come uno degli altri personaggi, mosse speciali comprese!





I QUATTRO (O CINQUE?) DELL'APOCALISSE

Ecco i differenti personaggi che possiamo scegliere di impersonare:



AXEL: No, non è un chitarrista famoso, ma solo un karateka in T-shirt, jeans e scarpe da tennis. Molto potente, è discretamente veloce e tecnico.



BLAZE: L'unica donna del gruppo. Abbastanza potente e veloce, è la più agile di tutti. E' anche il mio personaggio favorito.



SAMMY: Un ragazzino tutto pepe e pattini a rotelle. E' il più debole del gruppo, ma è agile e salta meglio di tutti. Ha le mosse speciali più divertenti (dovete assolutamente provare quella col bastone da baseball!).

ZAN: Mezzo uomo e mezza macchina, Zan è senza dubbio il più forte fisicamente, peccato che sia anche il più lento.



DUBSY: Il canguro sarà dei vostri dopo aver attivato la gabola (vedi box). E' un vero spasso impersonarlo, anche se non mi pare un personaggio particolarmente efficace.

MEGA DRIVE

SEGA

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

GRAFICA	90	*Stupendi i disegni e i fondali.*
SONORO	85	*Ottima tecno. I brani sono piuttosto originali... ...anche se i campioni non sono il massimo della qualità.*
GIOCABILITA'	93	*Notevole sotto tutti gli aspetti.*
LONGEVITA'	88	*Il gioco è lungo con tre livelli di difficoltà. ...al livello easy è forse troppo facile da finire.*
GLOBALE	93	*Un gioco eccezionale. Molto divertente da giocare.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO











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







OFFERTA L. 89.000



OFFERTA L. 89.000



OFFERTA L. 89.000



OFFERTA L. 89.000



OFFERTA L. 109.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 129.000



OFFERTA L. 129.000



OFFERTA L. 129.000



OFFERTA L. 129.000

GIOCHI SUPERNINTENDO

AEREO THE ACROBAT	L.125.000	GOEMON 2 (*)	L.175.000	PALADINES QUEST	L.119.000	T2 - ARCADE GAME	L.128.000
ALADDIN	L.138.000	GS ANGELS (*)	L.168.000	PEACE KEEPER	L.139.000	T2 - JUDGEMENT DAY	L.125.000
ALL STAR CHALL. (*)	L. 88.000	GUNFORCE	L.129.000	PUTTY MOON (*)	L. 88.000	TECNO SUPER BOWL	L.148.000
ATOM BOY (*)	L.179.000	ICE HOCKEY (*)	L. 59.000	R-TYPE (*)	L. 59.000	TIME SLEEP	L. 88.000
BARBIE	L.138.000	IKARI WARRIOR (*)	L. 88.000	R-TYPE 3 Pal	L.138.000	TOTAL CARNAGE	L.128.000
BATTLE OF DESTINY (*)	L. 88.000	INTER.TENNIS TOUR (*)	L.148.000	RIDDICK BOWE BOX.	L.125.000	TROODLERS	L. 78.000
BIZYLAND BOY	L. 88.000	JOHN MADDEN '93	L. 88.000	RUN SABER	L.138.000	TROLL ISLANDS	L.118.000
BOXING LEGEND RING	L.138.000	KAWASAKI	L.115.000	SAMURAI	L. 68.000	TURN AND BURN	L.139.000
BUGS BUNNY RABB. R.	L.148.000	KENDO O RANGE	L.115.000	SECRET OF MANA	L.148.000	UTOPIA	L.138.000
CACOMA NIGHT	L. 69.000	KING OF DRAGON	L.148.000	SENGOKU (*)	L.135.000	VOLLEYBALL 2 (*)	L.118.000
CAPCOM FOOTBALL	L.158.000	KING OF RALLY (*)	L.119.000	SIDE POCKET Biliardo	L.128.000	WE'RE BACK	L.138.000
CHEESTER CHEETAH	L.129.000	KRUSTY S.FAN HOUSE	L. 69.000	SIM - ANT	L.118.000	WICKED 18	L.138.000
CHOLIFTER III	L.119.000	LESTER	L.129.000	STREET COMBAT	L. 69.000	WIZARD OF OZ	L.125.000
COOL SPOT	L. 88.000	MAGIC SWORD (*)	L. 88.000	SUPER AQUATIC GAM.	L.118.000	WOLFSTEIN 3D	L.119.000
CRUSH DUMMIES	L. 88.000	MARIO E WARIO (*)	L. 96.000	SUPER BOWLING (*)	L. 88.000	WORLD SOCCER (*)	L. 88.000
DENNIS THE MENACE	L.125.000	MEGAMAN SOCCER	L.148.000	S. EMIRE STRIKE BACK	L.139.000	WWF ROYAL RUMBLE*	L. 88.000
FAMILY TENNIS (*)	L. 88.000	MEGAMAN X	L.138.000	S. FIRE 3 PROWRES. (*)	L.168.000	YOSHI'S COOKY	L. 49.000
FANTASTIC STORY (*)	L.168.000	MORTAL COMBAT	L. 88.000	SUPER HQ (*)	L.159.000	ZOMBIES	L.118.000
FATAL FURY 2	OFFERTA	MONDAY N. FOOTBALL	L.148.000	SUPER JAMES POND	L. 69.000		
FINAL STRETCH (*)	L.168.000	NBA ALL STAR CH. (*)	L. 69.000	SUPER MARIO WORLD	L. 88.000		
FLINSTONE	L.128.000	NFL FOOTBALL	L.138.000	SUPER NOVA	L.118.000		
GENGHIS KHAN II	L.168.000	NINJA WARRIOR	L.138.000	SUBER PINBALL (*)	L.188.000		
GOAL 2	OFFERTA	NOBUGAS' AMBITION	L.128.000	SUPER STAR WARS	L. 88.000		
GODS	L.158.000	OUT TO LUNCH	L.109.000	SUPER WIDGET	L.128.000		
		PAC ATTACK	L.138.000	STAR TREK '94	OFFERTA		

NOTA: i titoli con (*) sono in versione SUPERFAMICOM e funzionano su qualsiasi SUPERNES o SUPERNINTENDO mediante adattatore. I titoli rossi sono in offerta speciale.

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.

NBA SHOWDOWN

L'Electronic Arts cerca il canestro con questa nuova simulazione di basket. Riuscirà a segnare oppure verrà miseramente stoppata?



NBA Showdown non è altro che la nuova versione (aggiornata con statistiche) della serie di giochi dedicata al basket creata dalla Electronic Arts circa due anni fa. In questo nuovo episodio sono rimaste immutate quasi tutte le caratteristiche peculiari di questa serie (l'unica vera novità è la prospettiva che viene utilizzata quando si deve eseguire un tiro libero) cosi come lo stile grafico e la struttura di gioco. E' possibile utilizzare tutte e 27 le squadre originali della NBA, oltre ai due All-Star Team e ad altre quattro squadre, denominate Custom, che sono una sorta di Dream Team che è possibile creare selezionando i giocatori dalle altre formazioni. Sono inoltre presenti tutta una serie di opzioni e di statistiche (descritte nei box) che aumentano notevolmente il grado di realismo anche se, in realtà, NBA Showdown è un prodotto abbastanza deludente. Subito dopo poche partite si





notano infatti alcune evidenti pecche grafiche (sottolineate nel commento; inoltre aggiungerei anche il fatto che se si cerca di tirare da lontano e si viene stoppati può capitare che la palla esca dallo schermo e non venga immediatamente seguita dallo scrolling, permettendo cosi un facile recupero da parte dell'avversario) sia a livello di giocabilità. In alcune situazioni inoltre sembra quasi di giocare da soli (cioè in uno) contro il computer, dato che i compagni di squadra sono abbastanza statici, si lasciano scappare rimbalzi assai semplici da catturare e non si liberano in attacco ma si fermano sempli-

NBA Showdown non è certamente uno dei migliori titoli della Electronic Arts a causa di alcune pecche sia grafiche che di giocabilità. Può capitare infatti che nel campo avvengano dei magici "attraversamenti di persona" oppure che alcuni tiri chiaramente destinati a finire fuori dal canestro entrino incredibilmente o, e questo è il massimo, che il pallone sia contemporaneamente dentro e fuori dal canestro (provate a guardare il replay e in molte azioni si nota chiaramente la presenza di due diversi palloni). Inoltre i giocatori del computer sono molto precisi, forse sin troppo, e in alcuni casi i parametri dei vari cestisti non sembrano essere molto rispettati da quello che succede in campo. Anche il tiro a canestro è abbastanza casuale e succede spesso che anche i giocatori migliori sbaglino (e non solo una volta) i tiri più facili. Per questo molto spesso le azioni si riducono a dei tentativi di andare a schiacciare oppure, una volta che si hanno dei giocatori caldi, a dei tiri da lontano. Gli unici aspetti veramente discreti sono le animazioni dei cestisti (nettamente migliori rispetto a quelle di altri titoli del genere sempre della Electronic Arts) nelle varie schiacciate e il sonoro realizzato in maniera abbastanza curata, ma è veramente troppo poco visto e considerato anche il fatto che è disponibile per Megadrive NBA Jam, un gioco di basket nel quale è veramente possibile fare di tutto.

MARCO RAVETTO



IT'S SHOWTIME!

Tutti i giocatori presenti in NBA Showdown (circa trecento, quasi tutti quelli attualmente presenti nel campionato americano; peccato che manchi il mitico Charles Barkley, ma questo era prevedibile dato che è appena uscito un gioco a lui dedicato prodotto dalla Accolade) hanno caratteristiche diverse sia in difesa che in attacco. Ovviamente uno degli aspetti fondamentali è la riuscita di un tiro che dipende da diversi fattori che sono: 1) Percentuale al tiro del cestista che, ovviamente, segnala la sua precisione. 2) Distanza del marcatore, infatti un giocatore solo ha migliori possibilità di preparare il tiro con attenzione e di mirare il canestro più precisamente. 3) Livello di stanchezza del giocatore che dipende sia dal numero di tiri eseguiti che dai minuti in cui è rimasto in campo. 4) Il punto da dove è stato scoccato il tiro e dal ruolo nel quale gioca il cestista che lo ha eseguito. Ovviamente un centro ha meno possibilità di segnare da tre punti o da lunga distanza, mentre è più facile che ci riesca una guardia, oppure un'ala. D'altro canto un centro è sicuramente più incisivo sotto canestro e, in vicinanza di questo può anche esibirsi in una devastante schiacciata. Sono infatti presenti una grande quantità di azioni spettacolari che vengono eseguite da alcuni giocatori quando si trovano in determinate zone del campo (solitamente nei pressi del canestro). Non tutti i cestisti sono in grado però di compiere queste evoluzioni; in ogni team ce ne sono in media due, anche se alcune squadre (Boston, Houston, Orlando e Portland) ne hanno tre e altre solo uno (Milwaukee, Philadelphia, Sacramento, San Antonio e Utah). Queste azioni possono essere schiacciate a una mano, con giravolta singola o doppia in volto (180 o 360 gradi) o addirittura una schiacciata nella quale il giocatore si copre gli occhi in volo (è quella con la quale Dee Brown dei Boston Celtics ha vinto un paio di anni fa la gara delle schiacciate nell'All Star Game). Da sottolineare infine il fatto che se un giocatore segna tre canestri consecutivi diventa Hot, cioè caldo. Questo vuol dire che le sue percentuali di tiro vengono incrementate del 15% ed è quindi consigliabile farlo tirare il più possibile. Purtroppo però il giocatore (riconoscibile dal fatto che la stella che contraddistingue il cestista che state controllando è rossa) non rimane caldo in eterno; dopo due errori consecutivi al tiro questa caratteristica sparisce.

cemente in determinate posizioni. Anche per questo motivo le azioni si riducono molto spesso a tentativi di schiacciate oppure a tiri da lontano. La giocabilità migliora leggermente se si gioca con degli amici, ma non raggiunge ugualmente i livelli di altri titoli del genere. Un vero peccato anche perché alcune azioni - tutte le schiacciate, per esempio - sono veramente carine e penso che con un po' più di attenzione si sarebbero potute evitare ed eliminare i difetti sopra elencati; speriamo in una nuova edizione riveduta e corretta!







Marco Ravetto



Non so quale sia la vostra squadra di basket preferita, ma è certo che in NBA SHOWDOWN avrete solo l'imbarazzo della scelta: sono infatti parecchie le squadre che questo gioco vi mette a disposizione. Prima di ogni partita potrete anche calarvi nei panni di tecnico, non a caso tra le varie formazioni (Atlanta, Boston, Dallas, eccetera...), ce n'è una da costituire completamente, per cui fate bene le vostre convocazioni. I temi classici di una partita di basket tipo falli o infrazioni di ogni genere non vengono certo a mancare; basti pensare che durante un match, (se sceglierete di giocare nel modo simulazione) non è escluso che finiate vittime di brutti fallacci. Spesso una partita viene giocata a senso unico a causa della determinazione dei giocatori del computer, però se saprete farvi valere potrete effettuare lanci e tiri davvero deliziosi. Alla fine della fiera gli aspetti migliori di questo titolo, che il più delle volte è noioso, sono senza dubbio gli effetti sonori e le musiche. Peccato per gli sprite dei giocatori, averne usati di più grandi non sarebbe stata un'idea malvagia.

MARCO MAZZOCCHI



GIGI LA TROTTOLA

Ecco una rapida descrizione delle opzioni che possono essere selezionate nella schermata iniziale:

1) GAME MODE: il Game Mode permette di scegliere che tipo di competizione giocare. In NBA Showdown è infatti possibile giocare una intera stagione (con 27 oppure 82 partite), una semplice amichevole oppure i Play-off. Da sottolineare il fatto che mentre nei play-off e nelle amichevoli si possono utilizzare i Custom Team e Gli All Star Team questo non è possibile durante la regular season.

2) PLAY OPTION: con questa opzione si può selezionare il livello di realismo tra i tre disponibili. In Arcade i giocatori non si stancano, non si infortunano e non escono mai per raggiunto limite di falli. In Arcade Custom è possibile variare a proprio piacimento i vari parametri (stanchezza, infortuni, velocità di gioco e infrazioni varie) di gioco, mentre in Simulation sono presenti tutte le regole del basket NBA.

3) PLAY LEVEL: è il livello di abilità del computer. Ce ne sono tre differenti, Rookie, Starter e All-Star. Nel primo i giocatori controllati dal computer non sono molto aggressivi, tirano meno e con minore precisione. Nel secondo il team avversario gioca in maniera discreta con una buonissima difesa (stoppano e intercettano molti palloni) e un attacco molto preciso mentre l'ultimo, l'All-Star è consigliato solo per i veri professionisti, dato che la squadra controllata dal computer è quasi infallibile in ogni fondamentale di gioco.

4) PERIOD LENGHT: questa opzione permette di scegliere la lunghezza del periodo di gioco, che può variare da 2 a 12 minuti (è possibile giocare anche 5 o 8 minuti). Se al termine della partita il punteggio è pari si ricorre ai tempi supplementari che durano 2 minuti nel caso che la partita sia a 2 minuti per ogni periodo, 5 negli altri.

5) MUSIC: attiva e disattiva la musica. Gli effetti sonori in campo sono comunque presenti.



MEGA DRIVE

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA **76** — *Buone le animazioni delle schiacciate. In alcuni casi però sono presenti evidenti errori nella realizzazione grafica.*

SONORO **80** — *Buona la musica e gli effetti sonori che ricreano discretamente l'ambiente di un palazzetto dello sport.*

GIOCABILITA' **65** — *Le squadre del computer sono molto forti e alla lunga si utilizzeranno sempre gli stessi schemi.*

LONGEVITA' **64** — *La possibilità di giocare in quattro aumenta senza dubbio la longevità. Se siete soli non lo giocherete molto a lungo.*

GLOBALE **66** — *Se state cercando un gioco di basket vi consiglio ancora di comprare NBA Jam.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 16

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1-4

CONTINUE: SI

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 3

CARTUCCIA: EUROPEA

INDICAZIONI:

SUB TERRANIA

In questa cartuccia da 16 Megabit la forza di gravità assume un ruolo determinante. Vediamo come...

Molti dei lettori di CVG probabilmente non si ricorderanno, ma io che sono già piuttosto vecchiotto (29 primavere sulle spalle non sono uno scherzo, vi assicuro), quando ho provato a giocare a questa cartuccia, mi sono subito ricordato di un vecchio gioco per C-64 che mi era parecchio piaciuto: Thrust. In quel gioco, che ora fa parte dell'archeologia dei videogiochi, si dovevano portare a compimento diverse missioni, lottando costantemente contro la forza di gravità che spingeva con lentezza inesorabile la nostra astronave verso il basso. Questo concetto di base è stato ripreso anche in Sub Terrania, che prodotto dalla SEGA in collaborazione con la Zyrinx, dimostra che le vecchie idee, se sono buone, non risentono del passare degli anni.



GLI ALIENI CATTIVI

La storia vede i soliti alieni malvagi e xenofobi attaccare all'improvviso l'umanità. Nessuna stazione spaziale viene risparmiata, nemmeno la più piccola. Dunque spetta per forza a noi, impersonando un pilota spaziale coi capelli col codino, portare soccorso agli abitanti di una base mineraria sperduta nello spazio profondo. Dovremo utilizzare tutta la nostra maestria per esplorare le caverne sotterranee dell'asteroide, al fine di ricuperare i vari minatori rimasti bloccati là sotto a causa dell'attacco alieno. Potremo esplorare le varie caverne grazie ad un fluido scrolling multidirezionale, mentre faremo a fettine i vari mostri con armi trovate durante le nostre esplorazioni. La cosa interessante di Sub Terrania, è che non si tratta solo di uno sparatutto. Ci troviamo di fronte ad un gioco più interessante e complesso, visto che sono presenti anche molti puzzle ed enigmi da risolvere. Infatti, dovremo portare diversi tipi di oggetti in diversi luoghi della caverna, in maniera tale da poter recuperare i vari omini dispersi. Altre volte invece, gli alieni avranno costruito degli ostacoli che ci impediscono il salvataggio: a noi scoprire il modo più appropriato di risolvere il problema. Via via che le partite si susseguiranno, diventeremo più esperti e veloci, per cui riusciremo a progredire nel gioco, esplorando sempre nuove caverne.





SUONO, GRAFICA & CO.

La grafica è molto bella, con sfondi parallattici che rendono la sensazione di profondità in maniera molto efficace. L'aspetto sonoro è ottimo, grazie a musiche coinvolgenti e di grande atmosfera. Anche la giocabilità è molto buona: avremo un sacco di cose da fare, con dei comandi che rispondono bene, ma su cui bisognerà fare un po' di rodaggio. L'unico aspetto negativo di questa cartuccia è dato dalla longevità troppo bassa: nove sistemi di caverne mi paiono un po' pochini. Certo, i livelli di difficoltà sono tre, ma in questo senso si sarebbe dovuto fare veramente di più.

Sub Terrania è un buon gioco che mi ha molto divertito e stimolato. La cosa che più ho apprezzato è la riuscita miscela di vari generi: un po' shoot'em up spaziale, un po' puzzle strategico alla Lemmings. Di sicuro questa cartuccia comporta l'utilizzo della materia grigia che ci troviamo a possedere all'interno della scatola cranica, e questo a mio parere è una cosa molto positiva. Il livello di difficoltà è attentamente calibrato in maniera da non trovarci mai in situazioni di frustrazione. Al contrario, il "fattore sfida" risulta sempre presente e stimolante. La grafica, pur non brillando per varietà, è molto bella e pure la giocabilità è notevole, anche se bisogna fare un po' di esperienza con i vari comandi. L'aspetto sonoro poi non è stato affatto trascurato, con ottime musiche ed ottimi effetti sonori (alcuni suoni poi, mi hanno addirittura ricordato quelli di un concerto di Prince di tre-quattro anni fa!). Il fattore divertimento è sempre molto alto, peccato che i quadri da risolvere siano troppo pochi (una decina in tutto). La longevità quindi ne risente, e dal momento che una volta risolti tutti i livelli, non è poi così grande l'interesse a rigiocarli ad un grado di difficoltà maggiore, vi consiglio di comprare questo gioco magari in società con un amico.

GIAMPAOLO MORASCHI



UN GIOCO DI SPECCHI

Uno dei puzzle che dovrete risolvere riguarda il piazzamento di alcuni specchi che serviranno a riflettere i raggi di un enorme laser degli alieni contro un muro di protezione eretto dagli alieni stessi.

Qui sta il laser...



Andate a recuperare il primo specchio nella caverna in basso e poi lasciatelo cadere sul camion. Esso verrà automaticamente montato in maniera da riflettere il laser verso l'alto. Posatevi sulla piattaforma a destra per neutralizzare la barriera della caverna sottostante. Li troverete uno specchio triangolare cui vi dovrete agganciare.



Una volta fatto esplodere il muro di protezione, sganciate lo specchio e distruggete gli edifici nemici per poter raccogliere, oltre ai power-up nascosti, anche un nuovo specchio piano.



Usate il nuovo specchio per riflettere il raggio su se stesso: complimenti, avete appena distrutto il il cannone laser più grande dell'universo!



MEGA DRIVE

SEGA

SVILUPPATORI: ZYRINX

SHOOT 'EM UP/PUZZLE GAME

GRAFICA 89 ▲ *Disegni molto precisi e dettagliati.*

SONORO 91 ▲ *Musiche belle e coinvolgenti. Campioni ed effetti sonori di ottima fattura.*

GIOCABILITA' 85 ▲ *Molto buona, anche se bisogna inizialmente prendere confidenza coi comandi.*

LONGEVITA' 79 ▼ *Nove caverne sono decisamente troppo poche*

GLOBALE 84 *Un ottimo gioco. Peccato solo che lo si finisca un po' troppo in fretta.*

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

MEGABIT:	16
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCATORI:	1
CONTINUE:	NO
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	3
CARTUCCIA:	AMERICANA

INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

MEGA TURRICAN

Turrican è stato due anni fa un successo strepitoso: per ogni formato in cui è stato convertito ha sempre raggiunto la top ten sia per quanto riguarda i dati di vendita, che per quanto riguarda il giudizio dei giocatori. Riuscirà Mega Turrican ad emulare le gesta del suo predecessore? La risposta coming soon...

Turrican è stato uno dei miei giochi preferiti per molto tempo: bella grafica, ottimi suoni ed una giocabilità tra le migliori. Senza contare un giusto grado di difficoltà che aumentava col passare dei livelli. Poi, una volta finitolo dopo qualche mese (con l'aiuto di un cheat mode passatomi da un lettore), l'ho riposto nella mia collezione di giochi, e più precisamente nella sezione che va sotto il nome di "belli, giocati & finiti". Sezione che comprende i titoli che secondo me hanno fatto la storia dei videogame. Dopo questa parentesi, potete comprendere con quale interesse ho "ranzato" Mega Turrican non appena è arrivato in redazione. Dopo tre giorni di gioco ininterrotto, posso dirvi che la cartuccia non delude, anzi.



LA STORIA

Siamo alle solite: il classico cattivone megalomane e paranoico (dal disegno pare Galactus spudoratamente copiato...), non contento di averne prese un sacco nel gioco precedente, continua a perseverare nel suo folle piano di tirannia galattica. Manco a farlo apposta, un disperato appello di aiuto giunge a Bren McGuire, capo delle forze speciali di difesa galattica. Non resta quindi che rispettare il sano cliché di bravo-ragazzo-senza-macchia-e-senza-paura, e di andare da The Evil Machine a dargliele di santa ragione fino a fargli capire l'antifona.



IL GIOCO

Il gioco ricalca il classico schema proprio delle piattaforme/sparatutto: dobbiamo giungere alla fine del livello saltabeccando di qua e di là, mentre spariamo a tutti i nemici possibili e immaginabili. Nel frattempo non dobbiamo dimenticare di raccogliere bonus, power-up e vite aggiuntive, oltre agli immancabili (in Turrican) cristalli che in maniera determinante incrementeranno il nostro punteggio. Lo stile di gioco è estremamente simile all'episodio precedente: possiamo cercare di giungere alla fine del livello sforzandoci di rimanere entro il tempo massimo stabilito, oppure possiamo dedicarci ad una sistematica esplorazione, alla ricerca di zone segrete o di difficile accesso (sempre piene zeppe di bonus). Questa decisione spetta solo a noi, certo che è difficile sottrarsi all' "ansia esplorativa" quando (alla fine di ogni livello) ci viene proposta una schermata riepilogativa che ci avverte del numero di cristalli e di vite aggiuntive che abbiamo dimenticato di raccogliere.



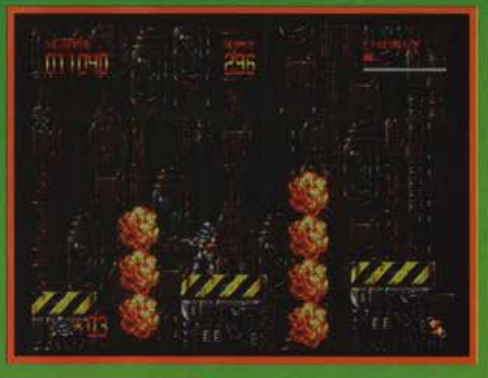














PREGI & DIFETTI

I vari livelli sono costruiti in maniera intelligente e creativa: si va dall'interno di una astronave ad un livello sottomarino, per finire poi in un'ambientazione del più puro stile Alien. Certo, non si tratta del massimo dell'originalità, ma il tutto è realizzato con grande professionalità e cura nei dettagli.

La risposta dei comandi è perfetta: possiamo sparare, saltare ed utilizzare un elettrogancio al plasma con grande naturalezza. Le armi a nostra disposizione sono svariate (laser, plasma, missili, ecc.), ognuna con diversi livelli di potenza. I bonus a nostra disposizione sono contenuti sotto forma di gemme in speciali contenitori che dobbiamo colpire. La grafica è di buon livello (nulla di fantasmagorico però), mentre il sonoro è davvero fantastico: i motivi musicali (specialmente il primo) sono perfetti e con una melodia immediatamente memorizzabile, così come le voci campionate che si attivano ogni volta che recupereremo una gemma bonus.

INSOMMA...

Questa è una cartuccia che diverte sempre di più man mano che la si gioca: si tratta di uno degli aspetti che secondo me fanno un grande hit. Lo so, non si tratta né di una simulazione di calcio, né di un picchiaduro, perciò Mega Turrican parte svantaggiato rispetto ad altri titoli in voga in questo momento. Però si tratta di un grande gioco, dotato di un'ottima giocabilità e di un grande sonoro. Se i programmatori si fosse impegnati anche sulla grafica come sul resto, un CVG Hit! non gliel'avrebbe tolto nessuno. Anche così si tratta di un gran gioco: provatelo, perché ne vale davvero la pena.

Questo è un gioco che mi è piaciuto davvero, come già il suo predecessore. Anche questa versione non sfigura affatto visto che la grafica è l'unico punto debole in un gioco altrimenti eccellente, e che per giocabilità e audio non è secondo a nessuno. I vari schermi sono ben congegnati e vi porranno sfide crescenti, via via che acquisirete abilità nel giocare.
Un ottima cartuccia consigliata davvero a tutti.

GIAMPAOLO MORASCHI



MEGA DRIVE

DATA EAST

SVILUPPATORI: FACTOR 5

PLATFORM

GRAFICA	84	*buoni i fondali e i disegni... ...anche se dal Mega Drive si può ottenere di più.*
SONORO	90	*Suoni e musica di di altissimo livello.*
GIOCABILITA'	92	*Ottima. Anche la manovrabilità è perfetta.*
LONGEVITA'	90	*Diverse aree molto grosse da esplorare e tre livelli di difficoltà.*
GLOBALE	88	*Un ottimo gioco. Se cercate un gioco divertente l'avete trovato.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT:	8
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCATORI:	1
CONTINUE:	INFINITI
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	3
CARTUCCIA:	AMERICANA
INDICAZIONI:	

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO.

SUPER NES

KONAMI

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA **88**
Ottima con un discreto utilizzo del Mode 7

SONORO **91**
Anche il sonoro è eccezionale.

GIOCABILITA' **93**
Divertente, vario e discretamente originale.

LONGEVITA' **89**
Non è un gioco facile anche se è possibile salvare la propria posizione.

GLOBALE **90**
Uno dei migliori titoli disponibili per Super Nes. Peccato per l'eccessivo costo e per il problema della lingua.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 16

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1

CONTINUE: OPZIONE SAVE

LIVELLI DI DIFFICOLTA': NO

CARTUCCIA: GIAPPONESE

INDICAZIONI:

GANBARE GOEMON 2

Preparatevi a un viaggio nell'antico Giappone dove gli uomini erano veri uomini e dove i conigli erano robot. Sembra strano eh?

Insieme con Megaman questa è senza dubbio una delle cartucce più attese dai tempi di Street Fighter 2. Questo perché il primo episodio di Goemon era un ottimo gioco e un seguito di buona qualità sarebbe stato indubbiamente meglio di molti altri giochi disponibili al momento, e sembra proprio che la Konami ci sia riuscita perfettamente. La trama vede il nostro eroe, Goemon (in parte anche ladro) che deve tentare di salvare la provincia di Edo dalle grinfie del malvagio General Magnus. Ma Magnus non è l'unico nemico che dovrete affrontare dato che il malvagio ha sostituito quasi tutti gli abitanti della zona con potentissimi robot coniglio e con agguerritissimi samurai. E' tutto molto bello, ma purtroppo per avere questa cartuccia ci sono dei piccoli problemi. Problemi dovuti al fatto che la cartuccia non verrà mai importata ufficialmente negli Stati Uniti (non sappiamo perché, ma così ha deciso la Konami of America) e quindi, per motivi economici, probabilmente neanche in Europa. Quindi se volete provare questo gioco dovrete spendere una cifra non indifferente visto e considerato il fatto che si tratta di una cartuccia da 16 Mega con una batteria per salvare il gioco. Inoltre c'è anche il problema della lingua e del manuale che non è molto comprensibile. Si tratta comunque di un buonissimo gioco con un discreto utilizzo del Mode 7 e una giocabilità veramente coinvolgente.

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

COME LASCIARE IN MUTANDE MAGNUS

1) Prima di tutto bisogna colpire il lottatore di sumo fino a quando non salta fuori dalla sua armatura.
2) Quando incontrate il generale Magnus questo cercherà di buttarvi fuori dal ring per uccidervi subito.
3) Colpitelo un po' di volte e l'armatura di Magnus esploderà rivelando la sua vera identità.
4) Finite il vostro lavoro distruggendo la parte inferiore del robot e lasciando Magnus nel suo costume da coniglio.









Goeman 2 è la prova lampante che l'originalità è ancora viva e vegeta in Giappone. E' una delle migliori cartucce che sono usciti quest'anno e dubito che ne usciranno altre così belle. L'azione è molto varia e si passa da battaglie con giganti robot meccanici a scontri in 3D contro i boss di fine livello. Senza dubbio un titolo consigliatissimo: gli unici difetti che si possono trovare sono l'eccessivo costo e il fatto che è completamente in giapponese.

MARK PATTERSON

MEGABOY

Noleggio e Vendita Video Giochi
Console - Accessori



IMPORTAZIONE DIRETTA GIORNALIERA

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



NOVITA' IN ANTEPRIMA ASSOLUTA

VASTISSIMO ASSORTIMENTO VIDEO GIOCHI 3000 TITOLI

3DO

SPECIALIZZATO NEL SETTORE CONSOLE CON LE MIGLIORI MARCHE

... CONSOLIAMOCI:

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

GIOCHI A PARTIRE DA 28.000 PER TUTTE LE CONSOLE

*** ATTENZIONE TUTTI I GIOCHI SONO ORIGINALI!!! ***



DISPONIBILE PER TUTTI I FORMATI



ALCUNE NOSTRE OFFERTE:

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

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

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

TEL. 06/58.20.14.57 - FAX 06/58.20.14.65

IL FUTURO DEI

CON L'AVVENTO DELLE CONSOLE DELLA NUOVA GENERAZIONE NOI VOGLIAMO VEDERE NUOVI TITOLI CHE NON SIANO I SOLITI PLATFORM GAMES. MA COSA NE PENSANO I PRINCIPALI SVILUPPATORI DI SOFTWARE INGLESI?

DOMANDE, DOMANDE, DOMANDE...

Abbiamo intervistato sviluppatori di giochi per console, per PC e Amiga, e tutti quelli che lavorano con le nuove tecnologie. Abbiamo posto a ognuno le seguenti domande:
1) Se poteste realizzare la vostra macchina da giochi ideale, quali caratteristiche hardware avrebbe?
2) Se aveste un budget illimitato per produrre un gioco per la suddetta macchina, che cosa vorreste realizzare?
3) Quali sono secondo voi i migliori giochi per grafica, giocabilità e per caratteristiche tecniche?
4) Infine, visto che questa è una industria che si sviluppa molto velocemente, quali pensate che possano essere le principali innovazioni nei prossimi cinque anni?

JASON KINGSLEY

Company: Rebellion

La Rebellion sta sviluppando software per il Jaguar, la prima console a 64 bit.

1) La mia macchina da gioco ideale dovrebbe essere nella casa di tutti. Dovrebbe avere uno schermo a 32 bit in alta risoluzione. Sarebbe necessario un processore principale molto veloce e una grande quantità di memoria con un rapido accesso. Un CD a quadrupla velocità sarebbe l'ideale.
2) Immagini renderizzate in tempo reale con colori a 32 bit (per poter simulare effetti quali la luce del sole eccetera). Creature con cui parlare dotate di intelligenza e di senso dell'umorismo. Nemici non troppo forti da combattere e la possibilità di esplorare un mondo senza dover sparare in ogni direzione.
3) Il titolo più giocabile è Civilization. La grafica è orrenda, ma è probabilmente il programma che ho giocato di più in tutta la mia vita. Per quanto riguarda la grafica dico Alien vs. Predator. Devo aggiungere altro?
4) Il CD, se usato correttamente, è un'ottima possibilità. Nel futuro ci potrebbe anche essere un mezzo di immagazzinamento dati più veloce ed economico, ma chi lo può dire? Speriamo che i budget per gli sviluppatori aumentino, che diminuiscano sensibilmente i prezzi dei giochi e che sempre più persone utilizzino i videogiochi. Principalmente speriamo che ognuno possa mantenere la propria indipendenza e la propria visione della vita.



MARTYN BROWN

Company: Team-17

Il Team-17 è uno dei migliori sviluppatori di software per Amiga grazie a una serie di successi quali Body Blows, Alien Breed e Project-X.

1) Prima di tutto non avrebbe quegli odiosi pad (ma sei un mito! ndMaurizio). La mia macchina da gioco dovrebbe avere un joystick simile a quello dei coin-op, con tre pulsanti (non riesco a utilizzarne di più, sto invecchiando). Dovrebbe anche avere una tastiera, essere basata sulla tecnologia CD con un alto transfer rate e avere un sacco di chip custom che facilitino i nostri programmatori.
2) Se avessi un controllo totale sulla produzione di un gioco (anche se ne ho già abbastanza), programmerei un gioco sportivo violento, anzi molto violento, ambientato nel futuro basato su un cult movie, qualcosa sul genere di Rollerball. Ci sarebbe molta azione, tantissimo sangue e sarebbe molto giocabile.
3) I titoli migliori sono Doom e Dungeon Master (del lontano 1986). Per quanto riguarda la grafica e l'aspetto tecnico, questo non conta molto se c'è la giocabilità.
4) Dove stiamo andando? Spero di saperlo. Spero solo che nessuno si dimentichi della giocabilità quando arriveranno tutte le nuove tecnologie. Mi piacerebbe vedere sparire le cartucce, il che permetterebbe a tutti i produttori di abbassare i prezzi dei giochi, così da potersi allineare ai prezzi di altri divertimenti, e di utilizzare il CD.



Secondo gli intervistati la/le console della prossima generazione dovrebbe avere colori a 32 bit, un processore 100 mips come minimo, ovviamente un CD, ma il FMV dove finirà?

VIDEOGIOCHI

JIM LOFTUS



Company: SCI

SCI è la software house che ha realizzato le recenti versioni di The Lawnmower Man per PC e per Super Nes.

1) Attualmente sto cercando di capire quale tra le macchine basate sulla tecnologia CD sia la migliore. La mia macchina ideale dovrebbe riuscire a combinare il tradizionale hardware con le nuove tecnologie, un po' quello che è successo al PC con l'avvento del CD-ROM.
2) Se avessi completa libertà nel produrre un gioco sarebbe quasi sicuramente in 3D. L'aspetto migliore è che potremmo svilupparlo alla perfezione, anche se probabilmente non finiremmo mai di programmarlo.
3) Quando si parla di giocabilità il gioco che mi ha impressionato maggiormente è Doom. Questo è il primo titolo nel quale è presente ogni cosa che un videogiocatore possa desiderare. C'è un grande senso di timore e di tensione ogni volta che si arriva nei pressi di un angolo.
4) E il futuro? Musicisti come Peter Gabriel stanno realizzando prodotti interattivi che combinano video, musica e documentari. Inoltre anche l'industria del cinema si sta muovendo in questa direzione. Per esempio le riprese di Demolition Man sono durate due giorni, questo perché molte scene sarebbero servite in seguito per l'utilizzo su macchine interattive.

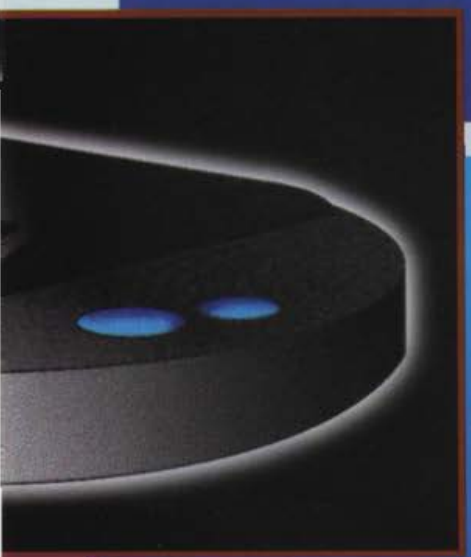
JO BONER



Company: Probe

La Probe è responsabile di alcune tra le migliori conversioni di importanti licenze. Alien 3 e Mortal Kombat sono i loro più recenti successi.

1) La mia macchina da gioco ideale dovrebbe avere una caratteristica particolare e cioè un timer che salva il gioco automaticamente e che fa apparire una scritta che dice: "Esci di casa, respira un po' d'aria fresca, gioca a calcio con i tuoi amici, saluta la tua mamma e vivi.". Passato un po' di tempo potreste premere un bottone e riprendere da dove ci si era fermati (mica stupido, il ragazzo! ndMaurizio).
2) Dovrebbe essere un gioco multi-user nel quale sia possibile viaggiare ovunque, visitare altra gente e vedere come e dove vivono.
3) Attualmente per giocabilità è Zelda sul Gameboy. E' incredibile, e ci gioca anche Rik Mayall. Per la grafica è difficile da decidere, stiamo realizzando alcuni titoli veramente notevoli come grafica. Tecnicamente, quante altre persone hanno detto Doom? Mi dispiace, ma è troppo bello.
4) Cavolo, potrei immaginare che in cinque anni utilizzeremo macchine volanti per andare a lavorare. E tutti i nostri vestiti saranno simili a quelli dei protagonisti di Spazio 1999. Per quanto riguarda i videogiochi, è ancora difficile a dire, ma penso che ci saranno platform games che utilizzeranno la realtà virtuale.



MATT WEBSTER

Company: Electronic Arts

La Electronic Arts ha realizzato moltissimi titoli di qualità per Megadrive e si sta attualmente occupando della realizzazione di titoli per la 3DO.



Nelle console di domani sarà necessaria una tastiera?

1) La mia macchina ideale sarebbe una macchina 100 Mips-plus con almeno 16 mega di memoria interna, grafica a 24 bit che disponga di un veloce texture mapping, almeno buono quanto quello dell'SGI Onyx. Dovrebbe inoltre avere un sonoro in stereo surround a 44 Khz. Il tutto con un set per la realtà virtuale; questo ed altro potrebbe essere disponibile in circa due anni.
2) Mi piacerebbe fare una simulazione con prospettiva in prima persona dei maggiori avvenimenti sportivi. Giochi molto simili alla realtà con gli avversari dotati di intelligenza artificiale che possa competere con quella umana.
3) Attualmente il titolo più giocabile per me è Theme Park. E' facile venire coinvolti dal gioco, ha una grande profondità ed è molto divertente. Per la grafica è Doom. Tecnicamente FIFA Soccer Sega/3DO è impressionante, con una intelligenza artificiale che è invisibile per i videogiocatori, ma è veramente notevole.
4) Il futuro è nel CD oppure nelle reti telematiche che permettono di prendere i dati direttamente da casa. Di più e in modo più veloce, è questo quello che vogliamo. Io voglio anche vedere un vero gioco multiplayer e che i sistemi interattivi diventino una cosa abbastanza comune.

10 ANNI

Un excursus storico sui videogames più spettacolari, dopo dieci anni dalla loro comparsa nelle sale di tutta Italia.

Il mondo dei videogames ormai da parecchio tempo è immerso in un problema dal quale nessuna software house sembra potere uscire con facilità: la poca originalità dei prodotti. Questo perché le idee vanno sempre più esaurendosi e quasi ogni gioco che esce ultimamente è in realtà una scopiazzatura, più o meno marcata, di un successo precedente. In questa situazione di caos sembrano dunque tornare di moda i "vecchi" lasergiochi, con l'utilizzo del CD-ROM di cui quasi ogni macchina è ormai dotata, affiancato ora anche dalla tecnologia della compressione MPEG. Ecco che quindi possiamo giocare a Dragon's Lair e soci con 3DO, CDI, MEGA-CD e recentemente anche con PC, anche senza gli ingombranti cd video e con qualità praticamente inalterata. Ma vediamo come funzionavano le macchine da sala giochi: come detto esse usavano videodischi molto grossi, dal diametro di 30 cm, sui quali potevano essere registrati fino a 54.000 fotogrammi. Sul disco venivano registrate le sequenze del gioco e le morti: i dischi venivano letti da costosi lettori Philips o Pioneer, in grado di accedere a una precisa immagine in un tempo brevissimo, proporzionalmente alla lontananza dall'immagine stessa. Quasi tutti i giochi erano a mosse. Ciò voleva dire che il giocatore doveva eseguire una serie di mosse con il joystick fatte al tempo giusto. Al minimo errore il lettore saltava all'immagine della morte corrispondente. Altri giochi invece erano completamente interattivi, utilizzando il lettore solo per fantastici scenari con i quali si poteva giocare a shoot'em up estremamente realistici. Il primo fra tutti fu ASTRON BELT della Sega, nel quale controllavamo una astronave generata dal computer, evitando pareti, rocce, campi di forza e laser, sparando nel frattempo ai nemici. Gli sfondi, costituiti da materiale cinematografico, erano davvero stupendi e l'astronave si controllava realmente bene con il grande joystick a nostra disposizione, ma il grave difetto di questo gioco era l'elevato grado di difficoltà che spesso scoraggiava anche i giocatori più incalliti. Il primo gioco a riscuotere un successo strepitoso fu invece DRAGON'S LAIR della Starcom-Magicom. Tutti ormai ne avrete sentito parlare e quindi non mi dilungherò molto, limitandomi a dire che dovevate condurre il cavaliere Dirk the Daring fino alla tana di un drago, situata in un castello, per ucciderlo e liberare così la principessa Daphne. In Italia esistevano due versioni di questo gioco, una importata dall'America e una "confezionata" direttamente in Italia dalla Sipem, con notevoli differenze. La prima aveva il punteggio e le vite a disposizione visualizzati a cristalli liquidi sopra lo schermo. Alcune parti poi erano tagliate, come il quadro del ponte levatoio che mancava completamente, l'inizio del quadro delle pale rotanti, la fine di quello del cavaliere elettrico. Anche nelle mosse vi erano alcune diversità. Il livello di difficoltà più difficile prevedeva di tagliare molti quadri iniziando dal momento della prima mossa, mettendo a dura prova i riflessi dei giocatori. Gli stessi quadri però non apparivano in modo completamente casuale, ma si potevano prevedere a seconda del precedente. La versione Italiana aveva il punteggio segnato direttamente sullo schermo alla



ASTRON BELT



ASTRON BELT



LASER GRAN PRIX



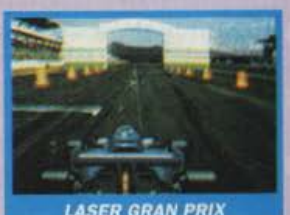
DRAGON'S LAIR



LASER GRAN PRIX



DRAGON'S LAIR



LASER GRAN PRIX

DI LASER

DI GABRIO SECCO



FIREFOX


FIREFOX

fine di ogni quadro, insieme alle vite, indicate da bare. I quadri erano in versione integrale, ma il gestore poteva scegliere di rendere il gioco molto più corto e difficile. Nella versione difficile le mosse dovevano essere date in modo preciso, ma la cosa scandalosa era che dopo i 20.000-30.000 punti alcune mosse non venivano lette e occorreva ridarle immediatamente. Non mancarono anche i giochi di guida. La Taito uscì infatti con il suo LASER GRAND PRIX: si tratta di una specie di Pole Position, in cui il giocatore doveva prima qualificarsi e successivamente partecipare al gran premio del giappone, svolto sul percorso della Fuji Speedway, la stessa pista del gioco dell'Atari. Qui le automobili e alcuni oggetti sulla strada, nonché gran parte delle colorazioni degli sfondi erano generate digitalmente, ma malgrado fosse indubbiamente il gioco di guida più realistico e spettacolare che fosse mai stato fatto, non ebbe un grosso successo. Molto più diffuso fu FIREFOX, dell'Atari, ispirato all'omonimo film con Clint Eastwood. Come nel film si doveva rubare, nei panni del maggiore Grant, il più potente aereo russo mai costruito, evitando i nemici che tentavano di impedire ciò con ogni mezzo. I filmati erano spezzoni girati sul set del film, ai quali si aggiungeva la grafica digitale per generare il mirino e le esplosioni. Queste ultime invero stonavano molto con tutto il resto del gioco e questo fu il difetto che notai maggiormente quando ci giocai. Quello che invece stupiva era la grande continuità con cui scorrevano le immagini, senza alcun "buco nero". Inoltre di questo gioco uscì anche una versione cabinata che aggiungeva al tutto maggiore spettacolarità. Un altro gioco a mosse che girava in alcune sale di tutta Italia era CLIFF HANGER della Stern. Considerato da molti un gioco favoloso, era in realtà tecnicamente uno dei peggiori lasergames mai realizzati. I disegni del gioco erano tratti quasi totalmente da un film a cartoni animati di Miazaki, "Il castello di Cagliostro". Nei panni di Lupin III, dovevate liberare una ragazza rapita da un briccone che intendeva sposarla contro la sua volontà. Famosa l'ultima scena in cui il nemico moriva incastrato tra le lancette dell'orologio della torre del castello. Le mosse erano davvero tante, una dietro l'altra senza tregua, ma tutte potevano essere "smanettate", termine entrato nel linguaggio di tutti i laseristi che sta a significare che la mossa non deve essere data necessariamente in modo preciso, ma si può continuare a darla ripetutamente finché non viene presa. Accanto al joystick a quattro direzioni c'erano due pulsanti, uno per usare le mani e l'altro per i piedi. Quando si perdeva una vita, apparivano alcuni suggerimenti per non sbagliare più una seconda volta. Una prima versione del gioco vedeva Lupin orribilmente impiccato ogni volta che si commetteva un errore. In seguito girarono versioni differenti, alcune tagliate nei vari quadri. Un gioco sullo stile di Firefox, proposto dalla Mylstar era M.A.C.H.3. La versione cabinata era davvero bella, con una grossa lente che rendeva l'azione molto più tridimensionale, ma che nel contempo impediva la visuale agli spettatori posti accanto al giocatore. Si poteva scegliere tra due modi di gioco che influenzavano la visuale del giocatore: da dietro in prospettiva o dall'alto. Il primo era sicuramente più spettacolare, ma anche più difficile vista la maggiore velocità d'azione e la difficoltà nell'evitare i proiettili dei nemici. Con un po' di pratica, non era invece impossibile finire il gioco visto dall'alto. Per quanto riguarda i laser sportivi, la Bally lanciò NFL FOOTBALL. Qui veniva proposto un incontro di football americano tra i San Diego Chargers e i Los Angeles Raiders. Il gioco era essenzialmente strategico e il giocatore doveva scegliere la propria azione nel tempo a disposizione. Il computer calcolava l'esito finale e lo proponeva sullo schermo utilizzando filmati di azioni realmente giocate dalle due squadre durante gli incontri disputati. Anche se qualche gestore intraprendente acquistò il suddetto gioco, esso non ebbe minimamente successo, come era facile prevedere visto il quasi totale disinteresse in Italia per il football americano. Addirittura minore fu il successo di GOAL TO GO della Stern anche se come simulazione di football era sicuramente più divertente e interattiva. Anche la Data East si gettò nel mondo dei lasergiochi con BEGA'S BATTLE, un gioco a mosse con grafica a cartoni animati che pochissimi possono dire di avere visto. La Funai invece uscì con il suo INTER STELLAR, uno shoot'em up molto simile a Galaga, giocato sopra uno sfondo di immagini registrate sul lettore, che sembrava-



M.A.C.H. 3


FIREFOX


M.A.C.H. 3


M.A.C.H. 3


M.A.C.H. 3



BEGA'S BATTLE

no un incrocio tra grafica vettoriale e a cristalli liquidi. Molto carino e comodo era il mobile originale, che ricordava una navetta spaziale. Un gioco che non mi perdonerò mai di non avere giocato è BADLANDS della Konami, anch'esso un cartone animato a mosse, in cui controllavamo un cowboy in preda ai pericoli del selvaggio West. Poco più tardi Don Bluth, il disegnatore di Dragon's Lair, lanciò per la



INTERSTELLAR



CLIFF HANGER

coltà. Il giocatore poteva scegliere all'inizio tra tre livelli. Più difficile era il livello, più lungo era il gioco e più precise erano le mosse. Come per Dragon's Lair anche qui le versioni erano due. Quella americana aveva sempre il punteggio e le vite indicate a cristalli liquidi mentre in quella della Sipem le indicazioni venivano fornite alla fine di ogni schermo. In oltre nella prima i tre livelli erano CADET, CAPTAIN e SPACE ACE, mentre nella seconda i soliti EASY, MEDIUM e HARD. Non vi erano però grosse differenze di mosse e difficoltà. Anche questo gioco ebbe un notevole successo nelle sale, anche perché era possibile modificare Dragon's Lair nel nuovo gioco senza grosse spese. Nell'anno seguente i laser diminuirono. Ciononostante la Funai produsse quello che considero il più bel laser della storia, se non il più bel videogioco in assoluto, proposto anche come modifica di Inter Stellar: ESH'S AURUNMILLA. La trama non era certo delle più originali, trattandosi del solito eroe, in questo caso Don Davis, che doveva liberare la bella Sindy dal malvagio imperatore Esh. L'azione cominciava con Don Davis sulla sua astronave, pronto ad entrare nel pianeta-fortezza dell'imperatore. Dopo avere incontrato mille pericoli l'eroe poteva raggiungere la ragazza, liberarla, per poi fuggire dal pianeta. Alla fine i due si scambiavano un bacio che forse rimarrà alla storia come primo (e finora unico) bacio "vero" di un videogioco. Ma ciò che lo rendeva diverso dagli altri era la tecnica con il quale era stato realizzato. Fino ad allora sul disco veniva inciso prima il livello completo e poi le morti. Quindi quando il giocatore sbagliava una mossa, la testina laser doveva cercare la morte corrispondente saltando un pezzo relativamente lungo di filmato e provocando così il "buco nero". La Funai invece pensò di incidere sul disco il filmato fino al punto in cui bisognava eseguire la prima mossa, poi subito la morte corrispondente per poi continuare il livello fino alla mossa successiva. Dopodiché veniva incisa la morte seguente e così via per tutto il gioco. Il risultato fu davvero eccellente: ogni volta che si perdeva una vita, ovviamente non c'erano buchi neri, non



NFL FOOTBALL

Starcom quello che doveva essere il suo capolavoro: SPACE ACE. Come il primo gioco era caratterizzato da disegni fantastici, ma a questi si affiancò una colonna sonora a dir poco sorprendente, che non era presente in precedenza. In questo gioco vestivamo i panni di Dexter, che doveva recuperare la sua ragazza Kimberly, rapita dall'alieno Borf, per poi distruggere il raggio infanto, un'arma potente che lo aveva ridotto un ragazzino. In aicuni punti durante il gioco, si poteva usare l'energia per tornare momentaneamente grandi, con un conseguente aumento di punteggio e di diffi-



SPACE AGE

dovendo il lettore saltare. Quando invece la mossa veniva eseguita correttamente il salto era talmente breve, essendo la sequenza della morte molto corta, che il salto non poteva essere percepito dall'occhio umano. A ciò va aggiunto che il lettore utilizzato non era più il Philips come nei due giochi della Starcom, ma il molto più veloce Pioneer. Anche qui il giocatore poteva scegliere tra tre livelli di gioco, a dire il vero molto poco diffe-



GOAL TO GO

renti fra loro. Ad eccezione di quattro, le mosse potevano essere tutte smanettate, ciononostante ve ne erano alcune difficilissime da dare. Nacquero così trucchi devastanti, come la famosa spinta alla macchina per fare saltare il lettore, evitando così una mossa particolarmente ostica. I disegni erano giapponesi, realizzati egregiamente. Anche la colonna sonora raggiungeva, superandolo, il livello di quella di Space Ace. Ma la novità che non fece certo la felicità dei gestori fu che per la prima volta, finito il gioco, la partita ricominciava daccapo. La vincita delle vite era molto generosa e non era prevista nessuna regolazione per eliminare tutto ciò. Ricordo che una sala giochi preferì buttarlo via, piuttosto che continuare a vederci giocare per ore con la stessa partita. La Sega propose GALAXY RANGER, il seguito di Astron Belt, ma questa volta i fondali filmati sembravano materiali di scarto. I veicoli nemici erano talmente finti da ricordare alcuni telefilm giapponesi degli anni settanta. Come se ciò non bastasse la difficoltà era aumentata e il gioco quindi non ebbe molto successo. La Data East lanciò invece un prodotto molto più interessante: COBRA COMMANDO disponibile anche come "modifica" di Bega's Battle. Qui bisognava assaltare una base nemica alla guida di un elicottero, evitando prima mille pericoli sparsi in tutto il mondo. L'azione spaziava da New York all'isola di Pasqua, dai ghiacci del Polo alle foreste dell'Amazzonia. Anche questo era un gioco a cartoni animati in cui dovevamo sparare con un mirino, generato digitalmente, su dei bersagli anch'essi digitali. Se essi non venivano colpiti nel tempo richiesto, si perdeva una vita. Coll'aumentare dei livelli i bersagli si facevano sempre più piccoli e il tempo sempre più breve. In complesso un bel gioco che ha visto la sua apparizione anche su Mega-CD. Ma il mondo dei lasergiochi stava per vivere il suo periodo più brutto. Alla fiera di Aprile di Milano poi, si poteva gustare un gioco di guida a cartone animato della Universal, di cui però non si seppe più nulla. Sempre dell'Universal però, conobbe un discreto successo SUPER DON QUIX-OTE, gioco a mosse con bei disegni giapponesi. La trama era sempre la solita:



DRAGON'S LAIR



DRAGON'S LAIR



SPACE AGE



BADLANDS



SPACE AGE



ESH'S AURUNMILLA

nei panni dell'intrepido Don Chisciotte dovevamo salvare la bella Isabella (la ragazza più formosa e carina che il mondo dei videogiochi abbia mai concepito). Il nemico di turno era rappresentato da una perfida strega che intendeva bollire la ragazza in un pentolone e che scagliava contro l'eroe, sempre aiutato dal fido quanto poco spavaldo scudiero Sancho, ogni sorta di maledizione e sortilegio. Raggiunto il castello dovevamo impegnarci nel difficile scontro con la strega, alla fine del quale potevamo vedere tutto andare distrutto mentre noi raggiungevamo una comoda funivia che conduceva alla salvezza. Il successo di questo gioco era determinato, oltre che dalla minigonna di Isabella, dalla segnalazione completa delle mosse che compariva per la prima volta. Infatti nei due giochi della Starcom vi erano solo alcuni lampi che suggerivano certe mosse, mentre in Aurunmilla ci potevamo basare su un piccolo asterisco che compariva a ogni mossa. Qui però la mossa era segnalata da vistose frecce o dal simbolo del pulsante se dovevamo usare la spada. Ovviamente la mossa poteva essere data solo nel tempo in cui il segnale era visualizzato, che a seconda del livello di difficoltà e col procedere degli schemi diventava sempre più breve. Nessuna mossa poi poteva essere smanettata. Inoltre alcune mosse, dette "segrete", potevano essere date in modo diverso dalla segnalazione, ottenendo ben 10.000 punti, molto di più del punteggio dato da una mossa normale. I sei anni che seguirono furono i peggiori della storia dei lasergiochi. Dall'85 al 90 ifatti non venne praticamente importato in Italia nessun nuovo gioco. Questo perché i gestori cominciavano a essere stufi di macchine costosissime che si rovinavano troppo in fretta e la cui riparazione era impossibile o sconveniente. Solo dopo molto l'Atari ci riprovò, distribuendo il suo MAD DOG MC CREE. In realtà il gioco era molto diverso dai laser finora visti: dovevamo girare per il West, sparando a destra e a manca con la nostra pistola. L'unico comando presente era appunto una pistola ottica con la quale si dovevano colpire i vari bersagli. Era poi possibile regolare il gioco sul linguaggio utilizzato. Ciò non accadeva per la prima volta (in Aurunmilla si poteva scegliere tra americano o giapponese a seconda del lato del disco), ma qui era presente anche l'italiano, in verità parlato molto male. L'Atari continuò a seguire lo stesso filone con WHO SHOT JOHNNY ROCK e con MAD DOG MC CREE II. Ma il ritorno più gradito fu quello di Dirk in DRAGON'S LAIR II TIME WARP, ad opera della Leland. In realtà il gioco non fu proprio una novità, visto che Don Bluth l'avava pronto da parecchio tempo. La realizzazzione non era però mai avvenuta prima a seguito di alcuni problemi (si parla di un'accusa da parte del fisco per avere dichiarato bancarotta avendo in realtà incassato miliardi). Per quanto riguarda il gioco, la bella Daphne è stata nuovamente rapita, questa volta da un mago, Mordroc che vorrebbe prenderla in moglie. Scopo del gioco era quello di riuscire a ritrovarla e a liberarla, viaggiando nel tempo e nell'illusione con una strana macchina. Come al solito i disegni sono favolosi, ma addirittura sorprendente risulta la colonna sonora: nel quadro di Beethoven potevamo addirittura deliziarci con una terza sinfonia eseguita dalla Royal Philarmonic Orchestra di Londra. Un anno dopo l'Atari proponeva SPACE PIRATES, con lo stesso stile di gioco e con gli stessi attori di Mad Dog mc Cree. E per il futuro? Console come la 3DO hanno fatto vedere che è possibile programmare giochi di questo tipo spendendo relativamente poco e con notevoli vantaggi in termini di duttilità (pensate ad un mobile pronto-laser in cui è necessario sostituire ogni volta un piccolo CD). Qualche casa produttrice di coin-op potrebbe quindi provare una simile soluzione: io sarò qui ad aspettare.



MAD DOG MC CREE







DRAGON'S LAIR II



SUPER DON QUIX-OTE



SUPER DON QUIX-OTE



SPACE PIRATES



ARCA VIDEOGIOCHI

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

MEGADRIVE

ART OF FIGHTING	TELEF.
ETERNAL CHAMPION	TELEF.
MEGA TURRICAN	TELEF.
NBA JAM	TELEF.
STREET OF RAGE III	TELEF.
SENSIBLE SOCCER	TELEF.
STREET FIGHTER II T.	TELEF.
SONIC 3	TELEF.
VIRTUA RACING	TELEF.
AIR BUSTER	72.000
ALADDIN	109.000
ALIEN STORM	59.000
ALISIA DRAGON	56.000
ALTRED BEAST	59.000
AQUATIC GAMES	65.000
ARROW FLASH	59.000
ART ALIVE	64.000
BAD O MEN	53.000
BARBIE	109.000
BATMAN	59.000
BATMAN RETURN	79.000
BATTLE TOADS	89.000
BLASTER MASTER 2	91.000
BLUE ALMANAC	49.000
BOB ADVENTURE	101.000
BUCK ROGERS	69.000
CADASH	62.000
LA PANTERA ROSA	103.000
CORPORATION	79.000
CRACK DOWN	49.000
CYBERCOP	93.000
DAIMA KAIMURA	89.000
DJ BOY	69.000
DUNGEON & DRAGON'S	61.000
ELEMENTAR MASTER	93.000
ESWAT	55.000
EX-MUTANS	76.000
FASTEST ONE	82.000
FATAL FURY	92.000
FIRE SHARK	59.000
FLASHBACK	131.000
GODS	89.000
GAD GETS TWINS	99.000
GAIN GROUND	45.000
GHOSTBUSTERS	64.000
GOLDEN AXE II	69.000
GOLDEN AXE III	106.000
GRANADA	55.000
HOME ALONE	82.000
ISHIDO	43.000
JAMES POND 3	104.000
JEWLE MASTER	56.000
JUNCTION	52.000
KA GE KI	63.000
KING SALMON	82.000
INDIANA JONES	89.000
LAST BATTLE	59.000
LOTUS II	119.000
MAZIN SAGA ROBOT	89.000
MERCS	62.000
MICROMACHINES	95.000
MICKEY MOUSE	96.000
PRINCE OF PERSIA	139.000
POWER BALL	63.000
QUACKSHOT	69.000
ROLLING THUNDER 2	76.000
RUNARK	77.000
SIMPSON'S	99.000
SONIC	49.000
SONIC II	81.000
STREET OF RAGE II	99.000
STRIDER	59.000
SUPERMAN	79.000
SUPER SMASH TV	79.000
THE HUMANS	104.000
THUNDEFORCE II	59.000
TOKI	79.000
WONDERBOY III	66.000
WORLD CUP ITALIA 90	63.000
WOLF CHILD	108.000
X-MEN	105.000

SUPERNES

ART OF FIGHTING	TELEF.
CASTELVANIA IV	TELEF.
CHOPFLIGHTER III	TELEF.
CLAY FIGHTER	TELEF.
DRACULA	TELEF.
EQUINOX	TELEF.
FATAL FURY 2	TELEF.
FLASHBACK	TELEF.
KNIGHT OF THE R. TAB	TELEF.
HYPER VOLLEY BALL	TELEF.
YOUNG MERLIN	TELEF.
NBA JAM	TELEF.
RYAN GIGGS CHAMP.	TELEF.
SUPER GOAL 2	TELEF.
SUPER BOBMBERMAN	TELEF.
SUPER EMPIRE STRKE	TELEF.
ADDAMS FAMILY	119.000
ALADDIN	154.000
BATMAN RETURN	152.000
BASEBAL 2020	131.000
BIG RUN	79.000
BUBSY	128.000
CALIFORNIA GAMES	126.000
CHAMPIONSHIP POOL	150.000
CHESSMASTER	97.000
CHUCK ROCK	103.000
CONTRA III	108.000
CRASH DUMMIES	110.000
DAFFY DUCK	133.000
DARIUS FORCE	109.000
DEAD DANCE	115.000
DESERT STRIKE	128.000
DRAGON'S LAIR	107.000
FATAL FURY	119.000
GOOF TROOP	129.000
HOME ALONE 2	99.000
INSPECTOR GADGET	127.000
JOE E MAC C.NINJA	110.000
JURASSIC PARK	139.000
KAWASAKI CHALLENG	132.000
LAWNOMOWER MAN	121.000
LAST ACTION HERO	119.000
MEGA MEN X	144.000
NIGEL MANSELL	139.000
OPERATION LOGIC B.	129.000
PAPERBOY II	91.000
PINK PANTER HOLLYW.	138.000
PLAYER MANAGER	128.000
PLOK	129.000
POP'N' TWIN BEE	99.000
POWER ATHLETE	99.000
PRINCE OF PERSIA	115.000
PSYCO DREAM	79.000
ROAD RUNNER	115.000
ROBOCOP VS TERMIN.	139.000
SAMURAI FIRST	135.000
SENSIBLE SOCCER	124.000
SPIDERMAN VS X-MAN	109.000
STAR FOX	99.000
STREET COMBAT	109.000
STREET FIGHTER II T.	158.000
SUPER BOWL	138.000
SUPER KICK OFF	99.000
SUPER BOWLING	99.000
SUPER BUSTER BROS	109.000
SUPER EDF	69.000
SUPER MARIO WORLD	129.000
SUPER SMASH TV	99.000
SUPER STAR WARS	109.000
SUPER STRIKE EAGLE	99.000
TAZMANIA	131.000
THE LOST VIKING	128.000
THE SEVEN SAGA	148.000
THE ROCKTEER	99.000
TINY TOONS	109.000
TUFF E NUFF?	133.000
TURTLES TOUR.FIGHT.	158.000
WINTER OLYMPIC	135.000
WORLD HEROS	118.000
YOSHI COKIE	118.000
ZELDA III	125.000

GAMEBOY

ASTERIX	TELEF.
CLIFFHANGER	TELEF.
DARWING DUCK	TELEF.
DOUBLE DRAGON 3	TELEF.
FELIX THE CAT	TELEF.
JURASSIC PARK	TELEF.
KING OF THE RING	TELEF.
KIRBY'S PINBALL LAND	TELEF.
MORTAL KOMBAT	TELEF.
SIDE POCKET	TELEF.
SUPERMARIOLAND 3	TELEF.
TETRIS 2	TELEF.
TURTLES III	TELEF.
WINTER OLYMPIC	TELEF.
ZOOL	TELEF.
4 GAMES IN 1	88.000
ADVENTURE ISLAND	68.000
ALIEN 3	59.000
AMAZING SPIDERMAN	52.000
BART SIMPSON'S	69.000
BATMAN ANIMATED S.	79.000
BATMAN RETURN J.	55.000
BATTLE SHIP	49.000
BATTLE TOADS WORLD	61.000
BATTLE OF OLYMPUS	82.000
BEETLE JUICE	68.000
BEST OF THE BEST	53.000
BLUES BROTHERS	51.000
BUGS BUNNY 2	59.000
CHOPFLIGHTER II	68.000
DOUBLE DRAGON II	56.000
DRAGON'S LAIR	56.000
DR.MARIO	56.000
DUCK TALES	49.000
EMPIRE STRIKE BACK	75.000
F1 RACE (ADATT. 4 PL.)	93.000
F15 STRIKE EAGLE	69.000
FERRARI GRAN PRIX	64.000
FLASH	61.000
FORTIFIED ZONE	55.000
GAUNTLET II	61.000
GHOSTBUSTERS II	59.000
HOOK	62.000
HUDSON HAWK	61.000
HUMANS	87.000
INDIANA JONES	62.000
KICK OFF	49.000
KLAX	58.000
LAST ACTION HERO	67.000
LITTLE MERMAID	73.000
LOONEY TOONS	58.000
MOTOCROSS MANIACS	54.000
MUHAMMED ALI BOX	69.000
NASCAR	76.000
NIGEL MANSELL	57.000
NINJA BOY 2	57.000
PAPERBOY	59.000
PIT FIGHTER	39.000
POPEYE 2	66.000
PRINCE OF PERSIA	55.000
QUARTH	57.000
RACE DRIVING	74.000
ROBOCOP	62.000
RODLAND	61.000
R-TYPE II	61.000
SHADOW WARRIORS	71.000
SPY VS SPY	49.000
STAR SAVER	46.000
STAR TREK	73.000
STAR WARS	72.000
SUPER RC-PRO AM	69.000
SUPERMARIOLAND	51.000
SUPERMARIOLAND 2	68.000
TALE SPIN	62.000
TERMINATOR 2	63.000
TINY TOON 2	81.000
TITUS THE FOX	59.000
TOM AND JERRY	65.000
TOP GUN	56.000
TURTLES II	61.000
ZELDA	69.000

GAMEGEAR

ALIEN 3	58.000
ARIEL LITTLE MERMAID	63.000
AX BATTLES	53.000
BASEB. GEAR STADIUM	41.000
BATMAN RETURN	88.000
BATTLE TOADS	84.000
CHUCK ROCK 2	88.000
CHUCK ROCK	62.000
CLIFFHANGER	TELEF.
COLUMS	59.000
COOL SPOT	88.000
DESERT STRIKE	88.000
DONALD DUCK 2	66.000
DONALD DUCK	43.000
DRACULA	81.000
ECCO THE DOLPHIN	79.000
FANTASTIC DIZZY	85.000
FORMULA ONE	78.000
GLOBAL GLADIATORS	52.000
HALLEY WARS	49.000
HOOK	81.000
HYPER BASEBALL'92	51.000
JURASSIC PARK	87.000
MAHJONG GAMBLER	46.000
MAPPY LAND	45.000
MICKEY MOUSE 2	77.000
M. MOUSE CASTLE ILL.	51.000
MICROMACHINES	TELEF.
MORTAL KOMBAT	TELEF.
NBA JAM	TELEF.
NINJA GAIDEN	51.000
PAPERBOY 2	76.000
PGA TOUR GOLF	87.000
PRINCE OF PERSIA	59.000
PUTT AND PUTTER	43.000
QUACKSHOT	51.000
RASTAN SAGA	59.000
ROAD RUNNER 2	74.000
RYUKYU	58.000
SENSIBLE SOCCER	66.000
SHINOBI II	52.000
SONIC E TAILS	63.000
SONIC CHAOS	73.000
SONIC II	53.000
SONIC	56.000
SPACE HARRIER	62.000
SPIDERMAN RETURN	81.000
STAR WARS	102.000
SUPER MONACO GP II	55.000
SUPER MONACO GP	56.000
SUP. SPACE INVADERS	78.000
SUPERMAN	72.000
SURF NINJA	82.000
TERMINATOR 2	77.000
TALE SPIN	58.000
TERMINATOR	55.000
TOM E JERRY	66.000
WINTER OLYMPIC	82.000
ZAN GEAR	71.000

TITOLI CD-ROM

AIRBUSH PORTFOLIO	TELEF.
ANIMALS IN MOTION	TELEF.
AUDUBONS BIRDS MU.	TELEF.
AUDUBONS MAMMALS	TELEF.
CLASSIC CARS	TELEF.
ENCYCLOP. OF SOUND	TELEF.
GRAPHIC ANIM. FESTIV.	TELEF.
LANDSCAPES	TELEF.
SELECTURE	TELEF.
DANGER HOT STUFF	TELEF.
LEGEND OF KYRANDIA	157.000
GOBLINS III	158.000
DAY OF THE TENTACLE	143.000
FLIGHT SIMULATOR 5	135.000
ALONE IN THE DARK	156.000
INCA II	159.000
INCA	139.000
J.F.K.	126.000

NOVITA' ... TELEFONARE !!

NOVITA' ... TELEFONARE !!

NOVITA' ... TELEFONARE !!

NOVITA' ... TELEFONARE !!

Si effettua NOLEGGIO per videogiochi (non valido per la corrispondenza)

Spedizioni servizio corriere e posta, telefona e prenota !

TUTTI I NOMI E MARCHI FANNO PARTE DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

ECTS: LA FIERA INFINITA!

DI FABIO RAVETTO

Cronaca di una partenza annunciata: okay gente, finalmente è arrivato il gran giorno! Grazie alla collaborazione di un mio gentile vicino di casa (che sta esattamente 3 piani sotto di me) sono riuscito ad arrivare all'areoporto di Linate senza assurdi giri di mezzi e, soprattutto, con un certo anticipo. A dire la verità forse sono arrivato un po' troppo in anticipo: infatti gli unici esseri che mi hanno tenuto compagnia per ben 30 minuti sono stati 2 ragnetti! Comunque sono finalmente riuscito a vedere l'inizio di una giornata degli addetti ai bagagli. Che esperienza ragazzi! A quel punto con una calma a dir poco epica mi sono diretto a espletare tutte le formalità del caso e dopo il check-in mi sono diretto verso il gate dove attendevo il volo e Maurizio. La partenza era fissata per le 9 am e sapevo benissimo che il buon Miccoli non si sarebbe fatto vedere prima delle 8 e 40, ma mi sbagliavo, infatti non si è fatto proprio vedere (poverino, è ancora a letto con lo scorbuto!) (Grrr! Stai attento che non sia contagioso... ndMaurizio)! Così mi sono dovuto fare tutto il viaggio da solo (beh, non proprio, ho anche incontrato il buon Stefano di CM che guarda caso era stato anche lui "abbandonato", ma solo momentaneamente, da Ma e Max), ma il peggio è che mi sono dovuto sciroppare circa 350 diversi appuntamenti di lavoro (In compenso avevo una stanza in albergo larga, ma così larga che più larga non si può)! Per fortuna che almeno c'era Francesca che mi ha dato una mano, comunque sarei un bugiardo se vi dicessi che non mi sono divertito. Per quanto riguarda la fiera vera e propria (intesa ovvero come agglomerato di chip silicei e supporti magnetico-cartuccioidali) sinceramente mi sarei aspettato qualcosa di più, tuttavia ci sarebbe anche potuto essere meno quindi, considerando anche gli altri fattori (ovvero il per e il diviso), direi che le cose sono andate bene (se sei già così in aceto all'inizio del pezzo, figuriamoci alla fine! ndMaurizio). Comunque credo che adesso sia giunto il momento di finirla con questa intro e di dare un po' di spazio alle news che siamo riusciti a raggranellare per voi tra un pranzo al ristorante cinese e 2 Tacos messicani... O.K. guys it's E.C.T.S. time!

GRANDSLAM

I ragazzi della Grandslam avevano il loro stand nella parte rialzata della fiera. I loro nuovi titoli in sostanza erano 4 e comprendevano una versione per CD32 del golf di Nick Faldo (e perché non della sua camicia?!?!), un bel programmone basato sui classici platform che più classici non si può e un paio di titoli abbastanza intrippanti. Il primo è una corsa di macchine stile Super Mario Kart e che risponde al nome di Bump 'N' Burn, mentre il secondo è una super fanta mega avventura spaziale per PC. e guarda un po' che caso questi 2 sono anche i titoli di cui mo' vo a parlarvi.

BUMP 'N' BURN

Paragonabile come concept (leggi "idea") a Super Mario Kart, questo gioco della Grandslam si propone di riempire il vuoto che in questo campo soffre il caro Amy. L'impostazione del gioco è infatti similissima a quella del cartuccione Nintendo. Scegliendo il vostro corridore tra 8 diversi piloti (tutti beotissimi) dovrete



riuscire a vincere tutte le gare della lega di piloti più folle del mondo e diventare così un vero campione. I vari tracciati che compongono la lega sono ben 16 e ognuno vanta una vasta





serie di ostacoli più o meno naturali. Ancora una volta la visuale è, naturalmente, alle spalle della vostra macchina e potrete scegliere, nel modo a un giocatore, se giocare a tutto schermo oppure se inserire nelle parte bassa la mappa del tracciato. Naturalmente sarà anche possibile gareggiare in 2 e utilizzare una vasta serie di armi, ma questo ve la lasciamo scoprire a voi. A prima vista il game non era davvero niente male, con una grafica veloce e colorata, un buon sonoro, ma soprattutto sembrava divertente e intrippante. Il gioco sarà presto disponibile per Amiga 500, 1200 e CD32, e dovrebbe inoltre sfruttare le caratteristiche dei due fratellini maggiori dell'Amy standard. Che altro dire? A questo punto non possiamo far altro che aspettare la versione definitiva, peraltro imminente, e soprattutto sperare.

REUNION

Come ormai vuole la tendenza comune, eccoci di fronte a un nuovo game su CD per il PC. La storia vede il nostro pianeta ancora una volta devastato da una grande guerra civile, la quale dopo lunghe lotte pone al comando del nostro globo un manipolo di sciacalli.. Naturalmente, a questo punto, la spietata legge dei videogiochi vuole che una forza buona intervenga e metta a posto la situazione, e così avviene anche questa volta. La salvezza arriva da una colonia terrestre, ma le cose non saranno certo facili. Il gioco presenta situazioni simili a quelle presenti in Dune 2, con





sequenze di pianificazione e di battaglia e spettacolari intermezzi resi possibili tramite l'utilizzo del CD. Naturalmente non mancheranno anche sequenza cariche d'adrenalina, ma in sostanza il game presenta come punto forte un'ottima fase strategica. Disponibile mentre leggerete queste righe, il game sarà anche convertito per tutta la gamma Amiga; speriamo solo che arrivi prima della prossima Reunion di redazione (uha, uha, uha!!! ndRedauzion)!

SONY

Lo stand della Sony era davvero bello potente! Comunque la cosa migliore era che straripava di titoli. Naturalmente la casa nipponica si è lanciata in una vasta produzione, piena di conversioni, di titoli per console, tra i quali spiccavano Flashback e Cliffhanger per Mega CD, Elite i Flinstones e Mighty Max per MD e una paccata di giochi per Snes e GB. Purtroppo lo spazio è tiranno, quindi non potremo parlarvi di tutto, comunque non preoccupatevi perché abbiamo già in cantiere una seconda parte (mi sa tanto che mi aspetta un'altra notte insonne).



CLAYMATES

Ancora una volta ci troviamo di fronte al solito platform game per Snes. Tuttavia perché questo dovrebbe essere un difetto? Ciò che importa è che sia bello e sugoso. Dunque, tanto per cominciare Claymates è il primo platform realizzato tramite il sistema Claymation, che consiste nella digitalizzazione e nella successiva animazione di modelli 3D, e da quello che abbiamo visto le cose non funzionano affatto male. La storia vi vede impegnati nel tentativo di salvataggio del Prof. Putty, uno studioso molto, molto quotato. Per far questo avrete al vostro servizio un baldo giovincello (tra l'altro figlio del Prof.) che vanta l'abilità di trasformarsi in 5 diversi animaletti, ognuno dotato di alcune caratteristiche peculiari. La vostra avventura vi porterà a vagare attraverso 5 mondi composti ognuno da altri 5 stage. Ognuno di que-



sti livelli non solo sarà pieno di mostriciattoli, ma porterà alla vostra attenzione anche alcuni puzzle che potranno essere risolti utilizzano le abilità del nostro giovincello. Se tutto andrà bene il gioco dovrebbe essere disponibile nel terzo quarto (e perché non nel nono dodicesimo?) del '94 e da quello che ho potuto vedere direi che forse vale la pena di aspettarlo; o forse no?



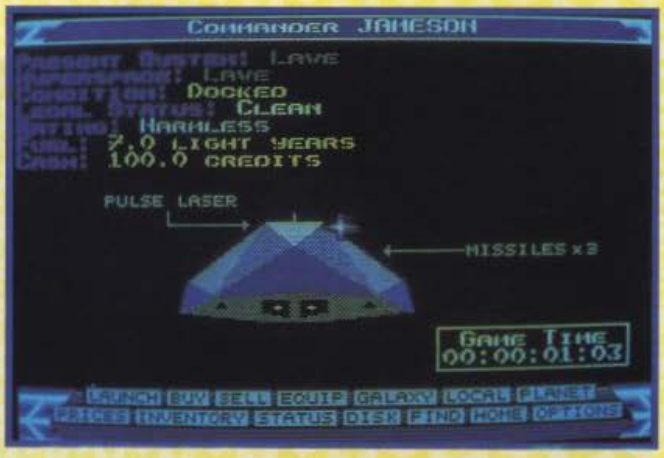


LEGEND

Ancora una game per il Super Nintendo. Questa volta il protagonista è un lottatore pseudo medievale fantasy che dovrà salvare i poveri abitanti di Sellech dalla follia di alcuni demoni che li costringono a vedere alla TV Magalli notte e giorno. Saltando tutti i soliti preliminari, sappiate che il cartuccione vanta la bellezza di 14 livelli che vi vedranno impegnati in lotte senza frontiere in foreste cattedrali, campi sacri e monasteri. Naturalmente alla fine di ogni livello giungerà implacabile il solito mostrone, ma ancora una volta la vittoria finale non potrà che essere nostra.
Graficamente devo dire di essere rimasto molto impressionato da questo game della Sony; i personaggi infatti sono tutti molto grossi e ben animati, e i programmatori si sono veramente spremuti inserendo effetti stile nebbia, fuoco e fulmini, senza dimenticare poi rotazioni e zoomate varie. Un altro aspetto positivo di questo prodotto è la possibilità di giocare in 2 contemporaneamente e si sa: chi non picchia in compagnia Matteo Bittanti se lo porti via (Nun me tucca' er Filosofo! ndMaurizio). Scherzi a parte, il giochillo non sembrava niente male, speriamo che la versione definitiva (che dovrebbe uscire alla fine del '94) mantenga le promesse che ci sono state fatte. It's a long, hard fight...

ELITE

Ma vieni! Finalmente uno dei giochi più mitici di tutta la storia dei video sta per fare la sua comparsa anche sulle console di casa Nintendo e Sega. Il mitico gioco che ha visto da poco la nascita del suo seguito dovrebbe vantare tutte le caratteristiche che avevano reso questo game un classico su Amiga e St e anche di più. Pare infatti che i programmatori abbiano studiato tecniche particolari per tirar fuori da ogni macchina il massimo per quanto riguarda la grafica 3D e che sia stato migliorato il sistema di gestione del commercio interstellare. Comunque per tutti quei venusiani che non sapessero di cosa stiamo parlando sappiate che Elite vi vede impegnati, partendo con una nave standard (che potrà essere poi potenziata), nel tentativo di diventare il più grande commerciante dell'universo. Il successo dell'impresa dipenderà esclusivamente dalla vostra abilità nel commercio e nella capacità di investire i vostri profitti al momento giusto e nella cosa giusta. Lo so, detto così potrebbe anche non sembrare nulla di eccezionale, ma ragazzi, dovete provare a sedervi nella cabina del Cobra MK3 per capire cosa sto dicendo. Comunque il gioco sarà disponibile per la fine dell'anno e da quel momento in poi sono sicuro che molti di voi non usciranno più di casa.



MIGHTY MAX

Mighty Max è il classico prototipo del ragazzino made in America:12 anni, scarpe da tennis alte 50 cm, camicia sbragata fuori dai pantaloni e camminata tozza. Inutile dire che un simile personaggio non può non incontrare il successo del mercato e così ora ecco che ce lo becchiamo anche sui nostri video. Disponibile entro la fine dell'anno per MD e Snes il gioco vi vedrà impegnati in un lunga avventura che vi porterà a vagare per foreste, piramidi, vulcani, stazioni spaziali e chi più ne ha più ne metta. A questo punto che dire? Beh, allora, sinceramente il personaggio del game non mi sta tanto simpatico, tuttavia devo ammettere che il gioco non sembrava male. Per certi versi Mighty



Max presenta elementi simili a quelli già visti in Global Gladiator, con il nostro o i nostri omini (eh già, ragazzi, è disponibile l'opzione per 2 giocatori in contemporanea!) che corrono per lo schermo spazzando via mostri a profusione. Graficamente il game non è male e il suo punto di forza sta nella grande quantità di animazioni disponibile per i nostri eroi, che gli danno la possibilità di correre, strisciare, lanciare e raccogliere oggetti. Inoltre, mentre pogredirete nel gioco dovrete fare i conti anche con la risoluzione di piccoli rompicapo, che richiederanno l'utilizzo di particolari g@adget. Bene gente, questo è tutto: non ci resta che aspettare.

FLASH BACK

Bene guys, eccoci di fronte a un'altra bella conversione! Sostanzialmente il gioco è rimasto pressoché identico alla precedente versione per MD e le uniche variazioni che sono state apportate sono l'inserimento di una nuova colonna sonora molto più d'atmosfera e di vari intermezzi animati. Stessa discorso può essere fatto anche per Cliffhanger, e devo dire che la cosa mi è un po' dispiaciuta. Diamine gente, come è possibile che non si riesca a tirar fuori qualcosa di veramente potente dal Mega CD (tranne rari casi) e ci si limiti a semplici conversioni con qualche optional in più? Comunque, per fortuna Flash Back era un buon gioco e quindi, a meno che non possediate già la prima versione, credo che ora potrebbe diventare un acquisto davvero consigliato. Fine del predicozzo.



ACTIVISION

Anche lo stand della Activision non era niente male, anche se avrebbe potuto essere molto meglio. Infatti, anche se c'erano molti titoli, alcuni era abbastanza vecchi (chissà poi perché li mettono, forse per non farli sentir soli?), fortunatamente non tutti però. Tra le nuove proposte la più degna di attenzione era sicuramente il seguito per MD e Snes del mitico Pitfall, che dopo ritardi e modifiche dovuti a cataclismi più o meno naturali sembrerebbe ormai in dirittura d'arrivo. Per il resto, come vi ho già detto prima, non c'era molto, comunque qualcosa da dire lo si trova sempre, o sbaglio?

PITFALL 2

Dopo aver venduto la bellezza di 3 milioni e mezzo di copie nell'80, il mitico Pitfall fa la finalmente la sua comparsa negli anni '90 con un nuovo game che sarà disponibile per MD e Snes verso Novembre. Sostanzialmente il gioco rappresenta un "ampliamento" e "potenziamento" dell'idea originale. La storia che vede come protagonista il giovane Harry Jr (questo nome mi ricorda qualcosa...) vi vede impegnanti nel tentativo di salvare il vostro babbo rapito da una misteriosa setta di adoratori del dio Pop Corn (eh gente... che volete! Sono Mayas... ah ah ah...) e per far questo dovrete attraversare foreste e paludi veramente insidiose. Storia a parte, devo dire di essere rimasto davvero colpito dal gioco; è vero, il gioco era pronto solo al 35%, tuttavia tutto sembrava davvero molto bello. Il nostro omino infatti correva e saltava per lo schermo con una fluidità semplicemente impressionante, e vantava anche una quantità di animazioni semplicemente smodata (tutto ciò sulla versione Snes), con tuffi, balzi e capriole degne di un vero e proprio acrobata. Il sonoro invece non era proprio ben fatto, comunque il gioco era ancora all'inizio e in questa fase suscettibile di varie modifiche, che da alcune indiscrezioni dovrebbero coinvolgere soprattutto i fondali (nella versione da noi vista erano un infatti po' scarni) e il numero di colori su schermo. Forza Activision, siamo tutti con te!





RADICAL REX

Presto disponibile ('na roba; se tutto va bene uscirà a Ottobre!) per tutti MD e MCD, ecco che l'Activision ci propina un nuovo platform. Il protagonista questa volta è un magico biscione. Un baldo rettilone (e un fiore azzurro spunta in...) che dovrà, per

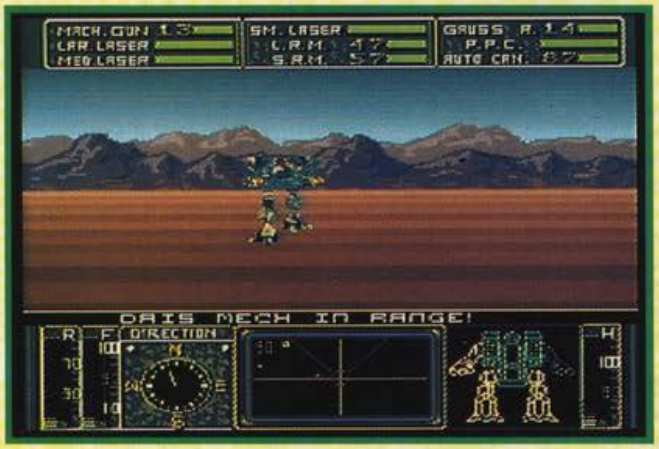




non vedersi trasformato in un set di valige da viaggio, superare la bellezza di 10 stage evitando mostri ed esseracci vari. Che altro dire? Credo nulla, infatti il gioco sembrava dannatamente standard e nonostante la sua buona veste grafica non presentava niente di nuovo o comunque qualcosa che potesse farlo emergere (almeno a mio giudizio) dalla massa di prodotti del genere che già impestano il 16 bit Sega. Comunque, il game era ben lontano dall'essere completato e la gentile signorina presente allo stand ci ha assicurato che il gioco era ancora in una fase di revisione. Comunque una cosa era certa: non si potrà giocare in 2 contemporaneamente (ehi! Activision, guarda che se mi fai uno scherzo...) per il resto non possiamo far altro che aspettare, aspettare, aspettare...

MECHWARRIOR 2

Ma vieni! Una bella battaglia di robottoni! Vabbe', adesso non esageriamo, in fondo si tratta di un genere di giochi già visto in passato e che fino a ora non è che sia mai riuscito molto bene. Comunque (incrociando le dita) questo nuovo game vi vede impegnati a bordo di un super-mech ipercorazzato in una serie di missioni durante un conflitto che sta devastando il vostro pove-



ro pianeta. Il gioco vi vedrà impegnati in una specie di vera e propria campagna militare e le varie missioni comprenderanno sia incursioni in territorio nemico che la difesa di postazioni alleate. Come naturalmente accade spesso a giochi del genere, l'unica versione annunciata è quella per PC, che farà la sua comparsa verso la fine dell'anno per essere poi seguita da una in formato CD arricchita di vari intermezzi e chicche grafiche varie. Se poi, dopo tutto ciò, qualcuno di voi volesse anche sapere com'è il gioco allora devo dirvi che da quei 2 minuti in cui ci ho giocato non sembrava affatto male. Certo si è verificata una cosa un po' strana (ovvero ho scaricato tutte le munizioni del mio dolce mezzo contro un nemico, e vi assicuro che l'ho preso, e lui non ha fatto nemmeno una piega); comunque il sistema di controllo funzionava bene e anche la velocità dell'azione non sembrava male. Speriamo solo che non intervengano eventuali incidenti di percorsi e per ulteriori informazioni vi rimandiamo a qualche bella preview (e anche review of course!), naturalmente su CVG.

INTERPLAY

Anche lo stand della Interplay ha vissuto quest'anno a Londra i suoi bei momenti di gloria. Infatti è stato letteralmente preso d'assalto quando la gente, passando, ha visto che sullo schermo gigante all'interno della sala stava girando un gioco che per fluidità di animazione e per dettagli grafici mandava "in pensione" tranquillamente titoli del calibro di Ultima Underworld 2, Doom e Shadow Caster. Il titolo in questione era Stonekeep e dire che era impressionante è dir poco. Oltre a questo poi erano presenti un'altra camionata di giochilli (alcuni dei quali erano per altro trasposizioni potenziate di "vecchie glorie" su CD), tra i quali vi segnalo Another World per 3DO (Arghhhh... Ma vogliamo deciderci a farlo uscire?!) Sim City, Sim Ant, Space Federation, Castle 2 e Space Federation (tutti, o quasi, in formato PC).

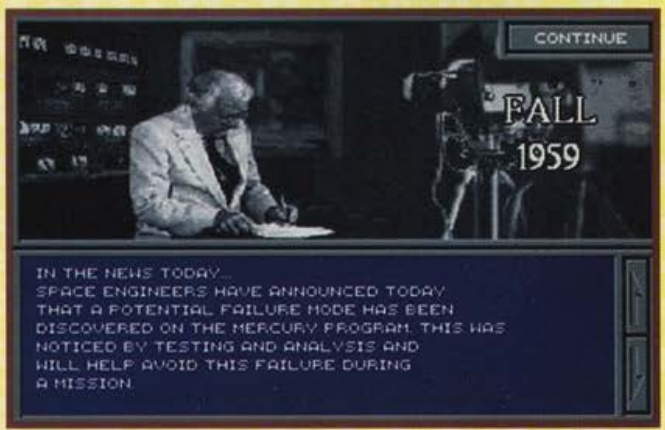
STONEKEEP

Come già detto sopra, questo game è stato la causa del massacro di gente che si è compiuto alla Interplay. Probabilmente ai programmatori del gioco questo fatto non sarà certo dispiaciuto, ma devo dire che è stato un po' scomodo provare il gioco respingendo contemporaneamente con gomitate nel naso e testate sugli zigomi le varie persone che si avvicinava al computer per provare il gioco. Comunque quanto abbiamo visto è stato sufficiente a convincerci che il game molto probabilmente sarà una gallata assurda. Tralasciando la trama sempre uguale che vi vede impegnanti in una terribile lotta contro lo forze del male, direi di passare subito alla parte più sugosa di questa news. Stonekeep in sostanza è una sorta di avventura alla Ultima Underworld, che però vanta una grafica e un'atmosfera semplicemente senza rivali. Tutto è stato realizzato con una stupenda grafica in Ray-trace, ma la cosa più stupefacente è la fluidità di animazione, veramente incredibile al massimo dettaglio (e a tutto schermo!). Parlando con gli sviluppatori ci è stato detto che tutto è stato studiato per immergere il più possibile il giocatore nell'azione e per far questo è stata studiata una nuova interfaccia che elimina totalmente i controlli da tastiera delegando al mouse tutte le funzioni di comando. L'uscita del gioco è stata annunciata verso la fine del '94, mentre il formato sarà, ovviamente quello PC. Ci troviamo forse di fronte a un nuovo mito?



BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

Disponibile in formato PC-CD Rom verso la fine di maggio (ovvero 30 giorni dopo che avrete letto questo numero, o almeno così si spera), questo Buzz ripropone la corsa allo spazio avve-



nuta tra russi e americani. I giocatori avranno la possibilità di "reclutare" la bellezza di 140 astronauti e di affrontare la bellezza di più di 300 missioni per arrivare là dove neanche Mazinga è mai giunto prima. Inoltre, grazie alla potenza del CD sono state inserite nel game la bellezza di 10.000 foto e tutta una serie di filmati presi dal programma spaziale sovietico (lo so, questo non basta a fare un gioco, ma in fondo è tutto lardo che cola...). A prima vista il gioco non sembrava niente male, ma bisognerà vedere quanto poi si rivelerà effettivamente giocabile e coinvolgente. Vai, c'è sul radar la flotta di Vega...

ZOMBIE DINOS FROM PLANE ZELTOID

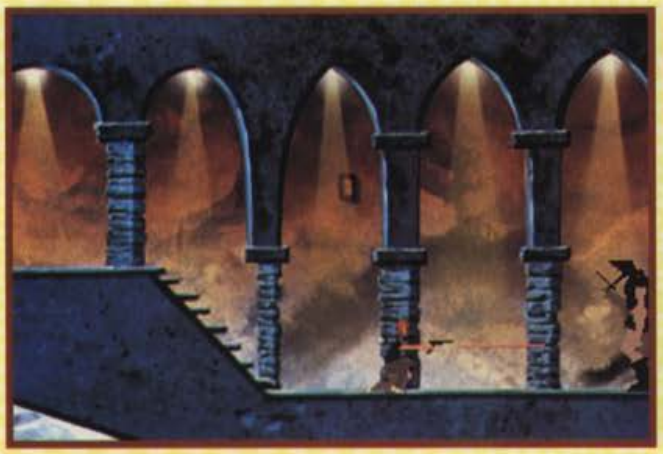
Arghhhh... No basta, non ne posso più! Perché mai bisogna prendere dei giochi e mischiarli a tutti i costi con elementi "educativi". Ma io non lo so... E poi nei comunicati stampa mi vengono anche a dire che il game include tutti gli elementi per farne un gioco di successo (siiii... Gli elementi sono: dinosauri, una macchina del tempo scomparsa e un cervello cativo cativo.



Ma fatemi il piacere!) La trama vede voi un prode dinosauro impegnato nel tentativo di liberare i vostri amici rapiti da un folle ammasso di lipidi alieno. In tutto questo turbinio di emozioni potrete anche lanciarvi in una serie di "ricerche" scientifiche che il programma mette a vostra disposizione, e che secondo i programmatori dovrebbero fornire un elemento di intrattenimento per tutta la famiglia. Sarà... ma non è che ne sia poi molto convinto. PS: il gioco sarà disponibile per PC e Mac nel terzo quarto del '94, ma in fondo con tutta 'sta roba ve ne frega poi molto?

ANOTHER WORLD

Annunciato e rimandato già la bellezza di un centinaio di volte, sembrerebbe proprio che questa volta Another World debba riuscire ad approdare sul 3DO entro i primi di giugno. Da quello che abbiamo potuto vedere, il gioco si presenta, ancora una volta, come una conversione, con grafica e sonoro iper potenziati della versione che già ci aveva fatto impazzire sui nostri cari e





fedeli 16 bit. Secondo i programmatori quello che ci troviamo di fronte ora è una versione che grazie al suo realismo e alla sua fluidità dovrebbe rappresentare il massimo del coinvolgimento audio visivo e extrasensoriale (sì... cioè... bella storia...). Sinceramente sono un po' scettico, comunque non ci resta che aspettare fiduciosi (ma se me lo ritardano ancora questa è la volta che gli spezzo le gambucce!).

CD32

Dopo aver imperversato per mezzo mondo con formati lanciati a destra e a manca per tutte le macchine esistenti sul mercato, ecco che The Lost Vikings e Battle Chess stanno per fare la loro comparsa anche sul CD32. Ancora una volta ci è stato promesso che i game sfrutteranno le nuove caratteristiche del 32 bit Commodore, ma, sinceramente, a parte le colonne sonore migliori non mi è sembrato che i giochi siano cambiati un gran che. Lo so gente, lo so: questo non è proprio il genere di prodotti freschi freschi e radicali che fanno sbavare molti di voi, ma in fondo si tratta sempre di titoli discreti e abbastanza divertenti (che tra l'altro sono sempre meglio di un pugno in un occhio); comunque non temete, arriveranno tempi migliori. L'uscita è



prevista per maggio.

VIRGIN

Stranamente abulico, lo stand della Virgin presentava sì alcune novità abbastanza sugose, ma nonostante ciò non ha raccolto una grandissima quantità di pubblico. Comunque, devo dire che avere poca gente intorno e il non dover gridare per cercare di sorpassare le grida di giocatori vari non è che mi sia dispiaciuto poi molto (a questo proposito trovo l'occasione di ringraziare la PR dello stand per l'ottimo rinfresco offerto a me e Francesca, dopo che ormai stavamo parlando da più di 5 ore senza nessunissima pausa); inoltre le sedie erano belle comode, l'atmosfera rilassata e l'unica cosa che mancava era solo una bella

vasca con idromassaggio. Speriamo che alla prossima fiera...

COOL SPOT

Bella lì, gente! Finalmente il puntino più famoso dei video games arriva anche sul portatile di casa Nintendo. Il gioco è virtualmente identico alla versione per MD e SNes, il che non è affatto male. Graficamente parlando posso dirvi che il giochillo è veramente molto bello e che i programmatori hanno spremuto davvero al massimo il portatile più amato del mondo, ma la cosa più importante è che nonostante le ridotte dimensioni dello schermo Spot si giocava davvero bene (e vai fratello!). Il gioco è previsto per i primi di luglio e dovrebbe essere poi seguito a breve distanza anche dalla versione PC, della quale però



non abbiamo potuto vedere nulla. Potere tartaruga!

DRAGON

Lo so, lo so. Di questo game ne abbiamo già parlato, comunque ora che lo abbiamo potuto provare un pochino direi che vale davvero la pena spenderci ancora due paroline, visto che ci sono stati forniti alcune novità. Dunque, tanto per cominciare il gioco verrà realizzato oltre che per MD e SNes anche su MS, 3DO e Jaguar. Riguardo le prime due versioni le cose stanno sempre come vi avevamo già detto un po' di tempo fa (ovvero il game sarà un picchiaduro alla Street Fighter 2, con 3 lottatori



contemporaneamente sullo schermo), mentre invece la versione per l'8 bit Sega sarà un picchiaduro a scorrimento dove dovrete spaccare crani e fratturare mascelle a profusione in perfetto stile Double Dragon. Per quanto riguarda invece le versioni per 3DO e Jaguar non siamo riusciti a vedere nulla (forse perché non c'è ancora nulla, neanche le date di uscita!), ma comunque ci è stato assicurato da parte della Virgin che è nel loro interesse produrre queste conversioni. Speriamo in bene. L'uscita delle versioni a 16 bit è prevista per settembre, mentre quella MS dovrebbe seguire tra breve. Avanti Bruce, vieni qui che ti faccio in-



goiare i Nunciako (o come cavolo si scrive!) (se vuoi posso farti vedere come si usano... ndMaurizio).

THE JUNGLE BOOK

Annunciato per luglio, siamo finalmente riusciti a vedere da mooolto vicino le versioni MD e SNes e devo dirvi che non erano



davvero niente male! Il gioco in sostanza è sempre il classico platform, solo che questa volta vanta una grafica a dir poco fenomenale! Entrambe le versioni infatti facevano sfoggio di fondali ultra dettagliati e di sprite meravigliosamente animati, e in più di una occasione mi è sembrato di trovarmi di fronte a un vero e proprio cartoon. E' stato troppo bello vedere Mowgli saltare da un palo a una frasca e da una frasca a un palo (e da un altro palo a un'altra frasca da un'altra frasca a un altro palo e...), per non parlare poi dell'accompagnamento musicale (anche se alcuni grugniti mi sono poi accorto che provenivano da un tizio dietro di me...)! Ragazzi non vedo davvero l'ora di po-



terci giocare. Avanti Baloo, vai col ritmo: "Basta il minimo, lo stretto indispensabile..."

HEART OF THE ALIEN

In fase di sviluppo per Mega CD allo stand della Virgin c'era anche la seconda puntata di Another World che, come potrete ben vedere dal titolo, si chiama... (beh, ormai lo avete letto). La struttura di gioco ripropone situazioni similari a quelle del precedente episodio e anche la grafica ricorda molto per paesaggi e tonalità l'originale. Attualmente l'unica versione che abbiamo potuto vedere era quella per Mega CD che vantava, oltre a una colonna sonora d'atmosfera e a un sacco di intermezzi cinematografici, anche animazioni davvero molto fluide. Praticamente la struttura di gioco, da quello che siamo riusciti a carpire, è rimasta pressoché la stessa e così anche in questo episodio ve la dovrete vedere con sparatorie mixate a rompicapi vari. L'uscita è prevista verso la fine di giugno, e questo è tutto!



GOAL!

Aiuto, sto cominciando ad avere le visioni! Vedo Maurizio con un dischetto in mano che cerca di benedirmi. Devo riprendermi, manca poco... Allora, insieme a molti altri titoli nello stand Virgin spiccava la versione di Goal! per MD e SNes. Questa versione su console del gioco di calcio più bello del mondo vanterà 4 diversi tipi di terreno, vari kit per disegnare le maglie del vostro team, molte squadre prese dai campionati di Italia, Francia, Inghilterra e Germania (80 per la precisione), più una serie di opzioni per disputare campionati e coppe varie. Graficamente i 2 giochi erano davvero molto simili tra loro e le differenze con l'originale su Amiga erano praticamente nulle. L'unica cosa che resta da stabilire sarà l'effettiva giocabilità e il sistema di controllo, che è sempre stato uno dei punti deboli di questo genere di giochi su console. Dribbling a sinistra, dribbling a destra, si accentra, tira e.... Ma vieni! Beccato l'omino delle bibite!



ROCK 'N' ROLL RACING

Dopo il discreto successo della versione SNes ecco che il caro e buon vecchio Rock'n'Roll sta per fare la sua comparsa anche sul 16 bit di casa Sega. Da quanto visto il gioco sembrerebbe molto simile all'originale, tuttavia qualcosa non mi convinceva più di tanto. Sì, è vero, la versione che ho visto era ancora in una prima fase di programmazione, ma qualcosa non mi convinceva! Lo scrolling infatti non era molto fluido e la velocità generale del programma non era nulla di impressionante; inoltre gli sprite risultavano poco definiti e anche i tracciati avrebbero potuto essere meglio. Ma allora il gioco è una ciofeca potreste direte voi. Beh gente, vi ripeto, la versione che ho visto era ancora molto "pargola" e spero che alla fine i programmatori riusciranno a tirar fuori qualcosa di buono. L'uscita è prevista per settembre.



RENEGADE

Anche quest'anno lo stand della Renegade era praticamente all'insegna dei computer. Alcuni dei giochi presentati non erano davvero niente male, tuttavia c'è una cosa che non mi è andata giù: non mi hanno offerto da bere! Ero lì, assetato, affamato e non mi hanno dato niente, arghhh... Li avrei uccisi! Comunque è inutile piangere sul latte versato (o, meglio, sulla Coca non versata!) e visto che ormai sono praticamente in coma, direi che è il caso di passare subito ai giochi prima che le mie dita vadano definitivamente K.O..

ELFMANIA TERRAMARQUE

Cominciamo con l'ennesimo "nuovo" beat 'em up per il vostro Amy: dunque, da quello che ho visto il gioco è davvero dannatamente standard e non ho notato nulla di eccezionale a livello grafico e sonoro. Ciò che invece mi ha colpito parlando con il



programmatore e giocando poi con il game è stata l'estrema semplicità del sistema di controllo. Tutti i movimenti e le mosse del vostro omino avvengono infatti tramite semplici spostamenti della vostra dolce "manopola della gioia" e della pressione di un unico tasto di fuoco. Detto così si potrebbe pensare che il sistema di gioco sia dannatamente (troppo) semplice, ma sinceramente mi sono trovato davvero bene e mi sono anche divertito a picchiare il povero designer del gioco. Un'altra cosa carina è data dal fatto che dovrete comprare i lottatori a vostra disposizione. Mi spiego meglio: all'inizio partirete sia voi che il vostro avversario con un lottatore standard, poi con i soldi raggranellati (naturalmente se vincerete) potrete noleggiarvi un picchiatore più forte e cattivo. Naturalmente non mancheranno super mosse e iper colpi, che ormai sono diventati un classico in questo genere di titoli. L'uscita del gioco è prevista per la fine di maggio, e a questo punto non ci resta che aspettare la recensione per valutare l'effettivo valore del game.

RUFF 'N' TUMBLE

Wow! Ecco uno di quei giochini troppo belli e carini! La grafica è troppo fumettosa e i vari personaggi sono stati realizzati con

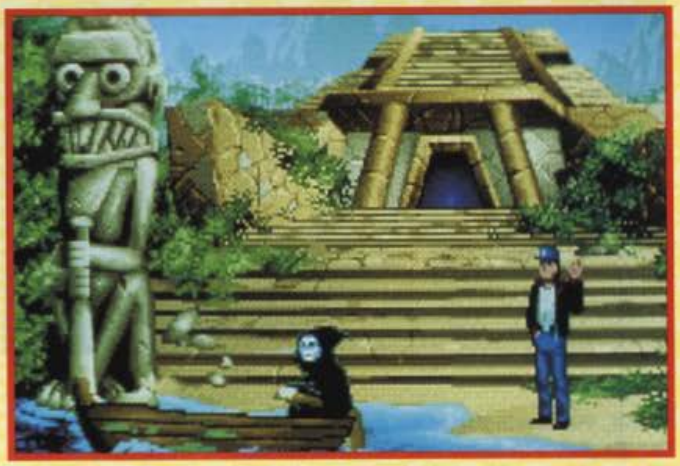


gran cura e animati davvero bene. Anche la colonna sonora è davvero molto orecchiabile e aveva un gran ritmo (diciamo pure che picchiava di brutto), ma la cosa migliore è che mi sono divertito come un matto a giocarci. Come dite? Mi sono dimenticato di dirvi che gioco è? Ahhhh... E' vero! Dunque, dovete sapere che il game in questione non è altro che l'ennesimo platform che vanta però una realizzazione davvero notevole. Il nostro biondo ragazzino infatti se ne va per lo schermo massacrando con il suo piccolo fucile (a proposito dovete vedere che bello il bazooka che mi hanno regalato quelli della Impression! Grazie! Vi amo, vi amo vi amo...) tonnellate di esserini cercando di raccogliere le monete (o quel cavolo che sono) che gli consentiranno di accedere alla fase successiva. La versione che ho provato era quella che girava su un Amiga standard, ma mi è stato assicurato che sono in fase di lavorazione anche quelle per il 1200 e per il CD32. Davvero una bella storia! E adesso chi è che riesce ad aspettare fino a luglio?



AMAZON QUEEN

Sviluppato dai ragazzi della Binary Illusion, questa nuova avventura per PC e Amiga vi vedrà impegnati nel disperato tentativo di portare a casa la pellaccia dopo che il vostro aereo è precipitato nel bel mezzo di una foresta tropicale. Il gioco trae spunto da una serie televisiva famosa intorno agli anni '40, è composta da circa un centinaio di locazioni e vanta la bellezza di ben 40 diversi personaggi con cui potrete interagire. Da quello che abbiamo potuto vedere, la struttura dell'avventura ricorda molto quella dei game Sierra, con una comoda interfaccia ad icone, mentre i dialoghi vengono gestiti tramite l'ormai classico sistema della scelta della frase (alla Monkey Island tanto per capirci). Una cosa che mi è piaciuta molto del gioco è la presenza di una notevole dose di humour, che rende l'esplorazione di questo micro universo davvero molto divertente. Certo, la grafica non sarà ai livelli demenziali di Day of the Tentacle, ma qui l'accento è stato posto maggiormente sui dialoghi e sulle situazioni che si vengono a creare. Non male. L'uscita è prevista per novembre e oltre alle classiche versioni su dischetto dovrebbe includere anche quella su CD interamente parlata. Vittoria!





ARGHHHHH! RAGAZZI NON E' POSSIBILE! MA GUARDA COME CAVOLO SI E' ALLUNGATO QUESTO SPECIALE! E SI' CHE MAURIZIO MI AVEVA DETTO: "FABIO, NON ABBIAMO MOLTO SPAZIO PER LONDRA IN QUESTO NUMERO, QUINDI FAI SOLO 4 PAGINE...". ALLA FACCIA! HO LE DITA INCANDESCENTI E, TANTO PER CAMBIARE, SONO STATO SVEGLIO PER TUTTA LA NOTTE! MA ADESSO VADO A DORMIRE... EHI NO, FERMA MAMMA, ESCI DALLA CAMERA! NO, NON MI SONO SVEGLIATO PRESTO PER STUDIARE... AIUTO... NO, FERMA... IL SOLE NOOOOO...

ECTS AWARD 1994

di MAURIZIO MICCOLI

Tra le varie "cosette" che mi sono perso non andando a Londra c'era anche una "seratuccia" al Regent Hotel, nel centro di Londra, nel corso della quale sono stati premiati i "migliori" del 1993 nei vari settori che compongono il nostro divertentissimo mondo dei videogiochi. E così eccomi relegato a casa a relazionarvi su una manciata di comunicati stampa... SIGH!!!

Signore e signori, gli esperti di giochi, le riviste leader di settore e gli utenti finali hanno votato, da tutto il mondo, per stabilire la lista DEFINITIVA dei migliori dell'anno appena trascorso: ecco a voi i risultati!

SVILUPPATORI DELL'ANNO
1º) LUCAS ARTS
2º) ELECTRONIC ARTS
3º) SENSIBLE SOFTWARE
4º) WESTWOOD STUDIOS
5º) ORIGIN

MIGLIOR GIOCO PER I PORTATILI
1º) ZELDA IV
2º) SUPER MARIO LAND
3º) MORTAL KOMBAT
4º) DESERT STRIKE
5º) JURASSIC PARK

GIOCO PIU' ORIGINALE
1º) DAY OF THE TENTACLE
2º) SYNDICATE
3º) REBEL ASSAULT
4º) CANNON FODDER
5º) SETTLERS



MIGLIOR GIOCO SU CD
1º) REBEL ASSAULT
2º) THUNDERHAWK
3º) 7TH GUEST
4º) DUNE
5º) LIBERATION

PREMIO PER IL GIOCO PIU' INNOVATIVO
1º) LUCAS ARTS
2º) ID SOFTWARE
3º) VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
4º) ELECTRONICS ARTS
5º) D BRABEN

MIGLIOR HARDWARE
1º) 3DO
2º) ATARI JAGUAR
3º) MEGA CD
4º) CD32
5º) REELMAGIC

SOFTWARE PER COMPUTER DELL'ANNO
1º) SYNDICATE
2º) X-WING
3º) DOOM
4º) ELITE 2
5º) CANNON FODDER



VIDEOGIOCO (per console) DELL'ANNO
1º) ALADDIN
2º) STREET FIGHTER 2
3º) FIFA SOCCER
4º) SUPER MARIO ALL STAR
5º) MORTAL KOMBAT

E ora squillino le trombe e rullino i tamburi: è il momento della classifica più importante, quella del

GIOCO "GLOBALE" DELL'ANNO
1º) REBEL ASSAULT
2º) STREET FIGHTER 2
3º) DOOM
4º) SUPER MARIO ALL STAR
5º) ELITE 2



PRODUTTORE SOFTWARE DELL'ANNO
1º) LUCAS ARTS
2º) KONAMI
3º) ELECTRONICS ARTS
4º) VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
5º) ORIGIN

Breve pausa, e passiamo a un premio in collaborazione con una televisione, anzi, LA televisione inglese!

BBC TV LIVE & KICKING AWARD
1º) FIFA SOCCER
2º) ELITE 2
3º) MORTAL KOMBAT
4º) JUNGLE STRIKE
5º) STREET FIGHTER 2 TURBO
6º) SUPER MARIO LAND 2
7º) MICROMACHINES
8º) SYNDICATE
9º) ALADDIN
10º) DAY OF THE TENTACLE

Siamo giunti infine alla parte dedicata alle riviste rappresentanti i paesi più importanti, o meglio ai loro lettori, che hanno mandato un valanga di nomination per stabilire i cinque giochi più belli del 1993. Naturalmente solo il primo è IL GIOCO DELL'ANNO, e naturalmente in rappresentanza dell'Italia c'era Computer e Videogiochi, c'eravate voi, cari lettori di CVG!!!

GERMANIA - POWER PLAY MAGAZINES
1º) SYNDICATE
2º) DAY OF THE TENTACLE
3º) REBEL ASSAULT
4º) SAM & MAX
5º) STRIKE COMMANDER

SPAGNA - HOBBY CONSOLAS
1º) STREET FIGHTER 2 TURBO
2º) ETERNAL CHAMPION
3º) SONIC 3
4º) STREET FIGHTER 2
5º) ALADDIN

FRANCIA - CONSOLES PLUS
1º) MR. NUTZ
2º) ALADDIN
3º) STREET FIGHTER 2 TURBO
4º) FLASHBACK
5º) ZELDA LINKS AWAKENING

ITALIA - CVG
1º) MORTAL KOMBAT
2º) STREET FIGHTER 2 TURBO
3º) SUPER FROG
4º) FIFA INTERNATIONAL SOCCER
5º) CANNON FODDER



SCANDINAVIA - HI SCORE
1º) SIM CITY 2000
2º) ELITE 2
3º) X-WING
4º) EA HOCKEY
5º) STRIKE COMMANDER

GIAPPONE - LOG IN
1º) X-WING
2º) SYNDICATE
3º) 7TH GUEST



USA - ELECTRONIC GAMING
1º) SAMURAI SHOWDOWN
2º) ALADDIN
3º) STREET FIGHTER 2 TURBO
4º) SONIC CD
5º) SAM AND MAX

Non male come compagnia, vero? LOG IN è forse la più bella rivista sui videogiochi in tutto il mondo e Electronic Gaming fa parte delle quattro-cinque indispensabili per i veri fan di questo settore! Ma scommetto che vi piacerebbe sapere cosa abbiamo votato noi, come redazione... bene, eccovi l'elenco:... no, scherzavo, ne ho fatti già abbastanza! Vi dirò soltanto che per quanto i riguarda i vincitori delle singole categorie siamo d'accordo praticamente su tutti, tranne che sul miglior gioco per console e in assoluto: Super Mario All Star... mi sembra strano, mi sa tanto che Gabrio deve aver promesso di offrire la pizza a tutti per un mese per convincerli a votare il suo beniamino... e a me niente?!

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

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

Ragazzi, il vostro CVG non finisce mai di stupire! Il divertimento elettronico cresce ogni mese a vista d'occhio, le novità si inseguono ad un ritmo incalzante, le dita corrono sempre più veloci sui tasti, il video si surriscalda...

Hey, calma, fermiamoci un momento a riflettere: CVG non è solo il vostro compagno d'avventura più pronto e dinamico, è anche un vero amico, e ve lo dimostra con un simpatico regalo: la T-SHIRT di CVG, in esclusiva per gli abbonati. Qui alla Jackson abbiamo fiuto per le cose giuste (chi legge CVG lo sa bene), e siamo sicuri di avere fatto centro anche questa volta. Vi ricordiamo che lo sconto è del 20% sull'abbonamento annuale! Sì, avete capito bene: L. 44.000 anziché L. 55.000 con un risparmio di L. 11.000.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

IL NUMERO UNO NELLE RIVISTE SPECIALIZZATE

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

Sì, desidero abbonarmi a:

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

Nome _____ Cognome _____

Indirizzo _____ CAP _____

Città _____ Provincia _____ Telefono _____

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

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

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

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

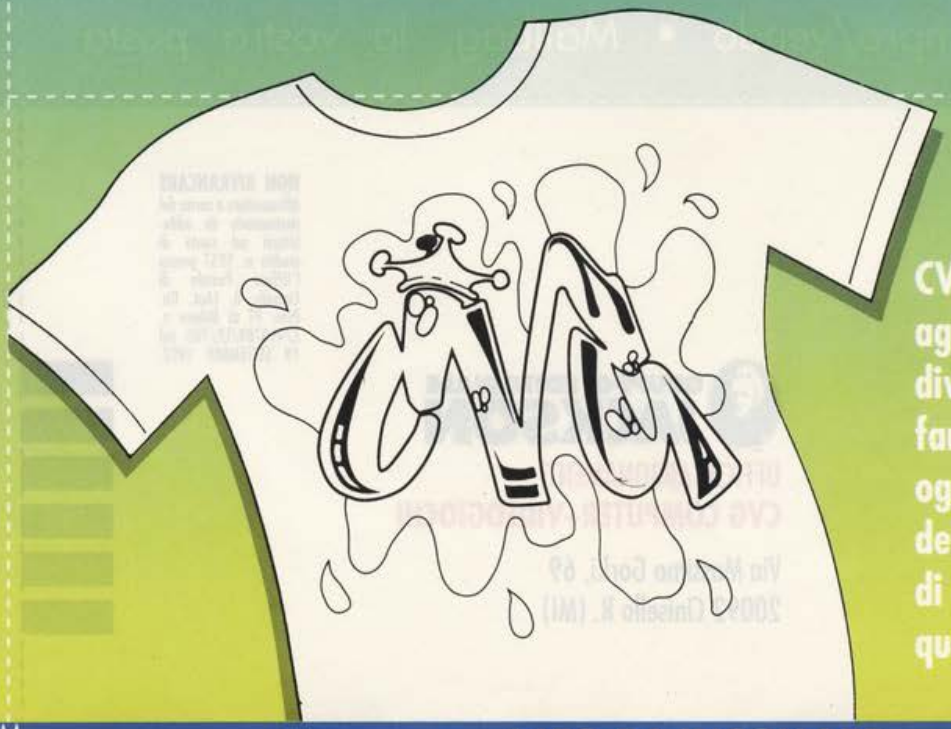
Data di scadenza della carta di credito _____ Data _____ Firma _____

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

PIEGARE

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

PIEGARE



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

LATO DA INCOLLARE

“LA PIÙ COMPLETA RIVISTA PER IL VOSTRO DIVERTIMENTO ELETTRONICO”



LATO DA INCOLLARE

CVG TUTTI I MESI IN EDICOLA CON:

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

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

COMPUTER + CVG VIDEOGIOCHI

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

UFFICIO ABBONAMENTI
CVG COMPUTER+VIDEOGIOCHI

Via Massimo Gorki, 69
20092 Cinisello B. (MI)

LATO DA PIEGARE

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

2ª (E PURTROPPO NON ULTIMA) PARTE

No, no, ragazzi, non va bene: cosa sono 'ste schede così serie? Se continuate così rischiate di venire licenziati! Speriamo in meglio il mese prossimo... P.S. Continua l'arcano delle foto: questo mese è ancora più difficile, ma vedrete il mese prossimo!









NOME: Giampaolo Maria Andrea Moraschi
NOME IN CODICE: JUMPY (però sssssssst, è un segreto)
BASE OPERATIVA: La stanza di mia sorella (vi prego, non diteglielo, se no quando torna da Parigi mi fa una testa così...). In alternativa opero in sala operatoria, in sala d'aspetto, in sala di ricondizionamento o in...salata (hahahahahaha!).
ETA': 29 anni, non uno di più, non uno di meno.
DATI FISICI: Alto, biondo, occhi verdi e vista da falco.
GIOCHI PREFERITI: Doom è senza dubbio al primo posto. Poi vengono F1 Grand Prix, X-wing, Harpoon, DSP Tennis, Dungeon Master, Eye of the Beholder... (continua così per altre quattro pagine).
MI PIACE: La gente che, educatamente, dice sempre con chiarezza quello che pensa.
NUN ME PIACE: I politici. (gente che, in modo quasi sempre sguaiato, non dice mai chiaramente quello che pensa... forse perché non ha idee).
FRASE PREFERITA: ...uè... scusa... tipo... dài... c'hai mille lire?
POTERI SPECIALI: Encefaloraggio da 100.000 Gufowatt che colpisce le persone antipatiche quando giocano a Virtua Fighter.
SUONI PREFERITI: Il dolce tintinnio dei dindi quando la redazione viene pagata. (Cioè mai!).
COSA AVREI VOLUTO TROVARE NELL'UOVO DI PASQUA: un altro uovo di Pasqua. (Ebbene sì, mi piace il cioccolato!) (uehi, mi ha fregato! ndMaurizio)... un altro computer MS-DOS (per casa mia)... un altro computer Macintosh Centris 660 A/V (per la redazione, non per me)... un nuovo incaricato Amway (se vi volete iscrivere, sono un ottimo sponsor)... un marchingegno che mi permetta di tornare indietro nel tempo (O.G.WELLS RULEZ)... qualcuno che mi spieghi finalmente come si fa il filetto alla Strogonoff... qualcuno che finalmente venda a IUR un'automobile (così non tocca più a me portarlo sempre in giro)... qualcuno che mi spieghi come si fa a fare 13 al totocalcio... qualcuno che mi spieghi come mai giocando a Serie A i giocatori che segnano sono sempre quelli che non ho schierato (se vuoi ti facciamo giocare con noi a Pro Soccer l'anno prossimo, che è più bello! ndMaurizio).

Nome: Gabrio Secco.
Nome in codice: KBL.
Grado: redattore (tra poco soldato semplice... ndMaurizio).
Base operativa: Milano.
Altezza: 1,89.
Peso: mediamente 78 kg, ma può cambiare notevolmente senza alcun preavviso.
Occhi: dello stesso colore del mobile originale di Super Don Quix-Ote.
Capelli: vedi sopra.
Età: per me ne ho 18, ma all'anagrafe si ostinano a farmi notare che ho passato da un bel po' la ventina.
Giochi preferiti: Esh's Aurunmilla, Hyper Sports, Super Mario World, Goal!, Nascondino americano, il gioco della bottiglia. Generi preferiti, i platform sopra ogni cosa, specialmente se occorre scoprire passaggi segreti, trovare chiavi e altre cose che richiedono giorni e giorni. Per quanto riguarda i coin-op, sono uno fra i pochi che adorano i lasergame.
Squadra del cuore: Juventus e Pro Sesto (serie C1 girone A).
Mi piace: lo Yomo al mirtillo, dormire, suonare, andare al mare e altre cose che adesso non posso dire.
Non mi piace: fare il militare, l'inverno, la primavera, l'autunno, andare in montagna, lo Yomo alla fragola.
Frase preferita: occhio non vede, cuore non duole.
Poteri speciali: dare la colpa agli altri, trovare scuse plausibili, innervosire l'avversario durante una sfida a Fatal Fury II, sfottere a oltranza, mandare in palla un computer dopo la pressione di alcuni tasti.
Suoni preferiti: le tastiere Roland, la musica impegnata, lo squillo del telefono, l'aspirapolvere.
Cosa avrebbe voluto trovare nell'uovo di Pasqua: un pianoforte a coda, Roberta Carrano, un biglietto per le Maldive (Edoardo, pensaci tu! ndMaurizio).
Informazioni riservate: Gabrio nasce a Torino il 20/8/71. passa un'infanzia molto complessa a causa del suo carattere bizzarro e imprevedibile (amava per esempio infilarsi dentro la lavatrice in funzione). Entra in possesso della prima console verso la fine degli anni settanta (una specie di Pong casalingo) e più tardi di altre meravigie della tecnica di avanzata tecnologia (tipo Atari VCS 2600). Il salto di qualità però lo fa con il Commodore 64. Intanto esprime al meglio il proprio talento videoludico con i giochi da bar. Subito viene preso di mira da alcuni gestori di sale giochi per l'abilità nel fare durare tanto le duecento lire (bei tempi, eh?!). Ultimamente si è buttato su Fatal Fury II distribuendo, insieme al suo fido complice Carlo Barone, lezioni a destra e a manca. In estate adora rifugiarsi a Spotorno, un piccolo paese della Liguria, recentemente eletto come il posto più sfigato d'italia (e guardate che non sto scherzando)!

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

Le vacanze di pasqua sono finite e ora ci aspettano due lunghi mesi prima di quelle estive: io mi auguro davvero di non passare queste ultime in un paesino sperduto, con i capelli molto corti e una divisa color verde marcio. Questo è in genere il periodo meno adatto per videogiocare (le ultime interrogazioni premono). Se però trovate tempo, andate a farvi una partita a Mortal Kombat II, utilizzando Mileena e usando solo il calcio basso, come ha fatto un bambino alle prime armi, seminando il panico nella mia sala giochi anche tra i giocatori più esperti che non trovavano modo di buttarlo fuori. Comunque all'interno di questo appuntamento consueto con i trucchi potrete trovare la soluzione di alcuni problemi molto richiesti alla Hot Line. Non mancate però di scrivere, per comunicarci le vostre scoperte, al solito indirizzo:

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

a cura di GABRIO SECCO

GAME BOY

NIGEL MANSEL WORLD CHAMPION SHIP RACING
Per arrivare al gran premio di Adelaide e diventare campioni del mondo usare la seguente password: NRHT03HJ208006J1

MEGA DRIVE

ROCKET KNIGHT ADVENTURES
Si possono avere due nuovi livelli: VERY HARD e CRAZY VERY HARD. Per il primo occorre premere, quando appare la scritta KONAMI, 6 volte giù, 2 su, 2 giù velocemente. Per il secondo premete, sempre quando appare la scritta, 4 volte sinistra, 4 destra, 7 sinistra, 1 destra, 1 sinistra.





AMIGA

LOTUS II TURBO CHALLENGE
Ecco i codici dei livelli:
NIGHT COURSE: TWILIGHT
FOG COURSE: PEA SOUP
SNOW COURSE: THE SKIDS
DESERT COURSE: PEACHES
MOTORWAY COURSE: LIVERPOOL
MARSH COURSE: BAGLEY
STORM COURSE: E BOW
Ma se questo non è ancora abbastanza, con TURPENTINE avrete tempo illimitato.

SUPER NES

SUPER CASTLEVANIA 4
Il succhiasangue non è più così irraggiungibile con le seguenti password (a=ascia, b=bottiglia, c=cuore, x=niente).

LIVELLO 2: axxb
axxc
xaxx
bbxx

LIVELLO 3: axxc
axxc
xaxx
cbxx

LIVELLO 4: axxx
abxc
xcxa
xcxx

LIVELLO 5: axxb
axxc
xaxa
bcxx

LIVELLO 6: axxb
abxc
xcxa
bcxx

LIVELLO 7: bxxa
acxc
xxxb
xxxx

LIVELLO 8: bxxb
abxc
xcxb
bxxx

LIVELLO 9: bxxc
abxc
xcxb
cxxx

LIVELLO 9A: bxxb
acxc
xxxc
aaxx

LIVELLO 9B: bxxc
axxc
xaxc
caxx

DRACULA: bxxx
abxc
xcxx
xbax

Tutto ciò a patto che inseriate come nome la parola AWESOME.



SUPER NES

BATMAN RETURNS

Per avere 9 vite basta premere nello schermo delle opzioni su, su, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra, B e A sul joypad 2.



DUO

SHADOW OF THE BEAST

Questa ottima console è spesso poco presa in considerazione: prommettiamo perciò di pubblicare tutti i trucchi che riusciremo a trovare, a cominciare da questo: nello schermo dei titoli premete II, I 2 volte e ancora II. La vostra energia sarà così a 99.

SUPER NES

FATAL FURY II

Speravo tanto che questa conversione riuscisse a surclassare Street Fighter II Turbo, ma purtroppo tra i due giochi c'è ancora una grande differenza di qualità per quanto riguarda la velocità di azione. Comunque questo trucco farà la gioia dei possessori di questa cartuccia: quando appare la scritta TAKARA e sentite la musichetta, premete in successione B, A, X, Y, SU, SINISTRA, GIU', DESTRA, L, R. Sentirete dire OK e potrete così scegliere anche gli ultimi personaggi, oltre ad avere un livello di difficoltà maggiore.

AMIGA

ALIEN BREED II

Se vi piace questo gioco vi faranno sicuramente piacere tutti i codici:

LEVEL 2: 353828
LEVEL 3: 108383
LEVEL 4: 370101
LEVEL 5: 982822
LEVEL 6: 847464
LEVEL 7: 737373
LEVEL 8: 928112
LEVEL 9: 287364
LEVEL 10: 153831
LEVEL 11: 090321
LEVEL 12: 309389
LEVEL 13: 101221
LEVEL 14: 103992
LEVEL 15: 998112
LEVEL 16: 125332
LEVEL 17: 091233



AMIGA 1200

JURASSIC PARK

La solita pappa pronta per un gioco che non sembra avere ancora stufato:

RECINTO DEL TRICERATOPO: B5A48342
LABIRINTO 3D: E54C67AA
RECINTO DELLO STEGOSAURO: D5F4AB62
RECINTO DEL DILOPHOSAURO: 95B48B42
RECINTO DEL BRACHIOSAURO: 85A4834A
RECINTO 2 DEL DILOPHOSAURO: 85B48B42
LABIRINTO RAPTOR PARTE 1: F54C6FAA
LABIRINTO RAPTOR PARTE 2: C57C77B2
LABIRINTO RAPTOR PARTE 3: D564A762
LABIRINTO RAPTOR PARTE 4: A5149F5A o A51C4782



GAME GEAR

SHINOBI II

La Password per lo schema finale è: BFB72

GAME GEAR

STREET OF RAGE

Andate nello schermo delle opzioni e ascoltate i sound test 00, 01, 11 utilizzando per quest'ultimo i pulsanti 1 e 2 contemporaneamente. Appariranno due nuove opzioni:

1) Scelta dello schermo di partenza.
2) Invincibilità (on-off).

GAME GEAR

FLASBACK

Vi diamo le password anche per il livello Expert:

ZBVDS
JNGLQ
HNYTM
KVNF
DWNGH
STBRM
RDBQLR



SUPER NES



YOSHI'S SAFARI

Questo gioco è troppo facile? Allora provate un altro livello di difficoltà premendo L, R, X, Y e START contemporaneamente nello schermo dei titoli, facendo diventare porpora lo sfondo.

SUPER NES



TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

Per avere 10 crediti premete, col pad due, nello schermo dei titoli i seguenti tasti: BBBAAAXXXXXXX. Poi selezionate i crediti a dieci nello schermo delle opzioni. Con questa sequenza invece potrete scegliere gli ultimi due stage nei vs battles: L, R, L, R, L, A. Infine con questa avrete l'Ultimate Attack nello story mode: X, Y, B, A, X, Y, B, A, X.

SUPER NES

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Se avete problemi con i livelli eccovi le password:

STAGE TWO: MRWNPL
STAGE THREE: NLBJJF
STAGE FOUR: DGBDPL
STAGE FIVE: TCCPSJ
STAGE SIX: RCWJMF
STAGE SEVEN: JRGRTD
STAGE EIGHT: MDBNMR
STAGE NINE: GTLCNP
STAGE TEN: WWBGHF
STAGE ELEVEN: PGBNBH
STAGE TWELVE: DLPMMD
STAGE THIRTEEN: TNPSPL
STAGE FOURTEEN: SHRBLW
STAGE FIFTEEN: LNGPNN
STAGE SIXTEEN: FSFMSR
STAGE SEVENTEEN: FCPDPC
STAGE EIGHTEEN: HPLSHJ

Ho finalmente imparato a contare in inglese!







SUPER NES

LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA

Cosa mi tocca scrivere per aiutarvi a questo gioco!:

PASSWORD
yV70?O
vZ46&H>
8Gzvr=9
"?/KZK
+Z-696
j/r?P?
Tx@ZzZ

LOGBOOK ENTRIES
3/5PK 9?Vm& Q?kKPG-G++y<KP/KPGyQxx
mNW8Z YTZ&? 8$@W&Apzb2 85z&6 zlWx@W
z9v7Y Y"Y%; 4#?Vk"xY33 7&Y/5 YkvYYd



GAME GEAR



JUNGLE BOOK

Per avere la selezione livelli, ruotate il pad in senso orario durante il logo della Disney, finché non sentirete un trillo. Ora premete destra o sinistra per sceglierli.

SUPER NES

ZOMBIES

Se volete giocare al bonus round di Day of the Tentacle, inserite come password BCDF e, anche se non sembra accadere nulla, cominciate a giocare.



PC

ALIEN BREED

Un bel po' di password:

1: AAJIHGDDC
2. CGGHDGCDG
3. HDICICCII
4. IDHEHDGCC
5. AAAABAAAA
6. CCGDGBBBB
7. HHIAAJJIG
8. GGDDJJHFD
9. JIECBFGFF
10. HGGEDDCCB
11. HHHGFGDCC
12. IHDCHGHFF

SUPER NES



JURASSIC PARK

C'è una stanza segreta in cima alla montagna a est. Usate Alan e uccidete il raptor e dopo scendete le scale, trovando un macigno nella successiva rampa. Cominciate a salire fino a quando Alan si troverà in cima, prima dell'astronave e di fianco al muro. Questa parete è in realtà la porta della stanza segreta piena di vite e bonus assortiti.

GAME BOY

LINK'S AWAKENING

C'è un metodo molto efficace per superare schermi molto difficili in questo RPG. Andate esattamente sul bordo dello schermo e premete SELECT per richiamare la mappa. Ora premete il tasto nuovamente e Link si troverà sul bordo dello schema successivo.





GAME BOY

RAGING FIGHTER

Volete combattere con lo stesso personaggio? Bene, allora premete nello schermo dei titoli SU, SU, GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, A e B. Vi si aprirà l'opzione "Same Fighter Play-Off".



GAME BOY

KID DRACULA

Vampiri di tutto il mondo beccatevi questi codici:
LEVEL 2: 5613
LEVEL 3: 3272
LEVEL 4: 7283
LEVEL 5: 5346
LEVEL 6: 7225
LEVEL 7: 5539
LEVEL 8: 7158

MEGA DRIVE

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

Codici anche per tutti i fans del Gallo più famoso dei fumetti:
LEVEL 3: CONDOR
LEVEL 4: VIENNA
LEVEL 5: AVALON
LEVEL 6: DULCIS

MEGA DRIVE

COSMIC SPACEHEAD

Provate ad aumentare di qualità con la seguente password:
DSCZ XEE L4WI LQIY M766



MEGA DRIVE

EX-MUTANT

Lo sapevate che esiste uno schermo di opzioni segreto? Andate in quello normale e selezionate la musica a 05 e gli FX a 21. Uscite e tenendo premuto A, B e C, premete START.

MEGA DRIVE



THE FLINTSTONES

Anche qui c'è un modo molto facile per avanzare a questo gioco: nello schermo dei titoli tenete premuto A, B, C e START. Otterrete così la selezione dei livelli.

MEGA CD

SONIC CD



Quanti trucchi per questo gioco!!!
- Nello schermo dei titoli premete SU, GIU', SINISTRA, DESTRA, B e START per potere scegliere i livelli.
- Nello schermo dei titoli premete GIU', GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA e A per avere il sound test.
- Usate questi codici, ognuno dei quali produce effetti interessanti:
FM 42 PCM 03 DA 01
FM 46 PCM 12 DA 25
FM 42 PCM 04 DA 21
FM 44 PCM 11 DA 09
FM 07 PCM 07 DA 07
- Per confrontarvi con il team di Sonic premete nello schermo dei titoli: DESTRA, GIU', GIU', SU e C.
- Lascio a voi scoprire a cosa serve premere nello schermo dei titoli SU, GIU', GIU', GIU', GIU', SU.

SUPER NES-MEGA DRIVE

NBA JAM

Per usare i personaggi speciali dopo avere scelto il tipo di gioco da fare selezionate YES per mettere le iniziali. Inserite solo le prime due e poi spostate il cursore sulla terza e premete:
SUPER NES: L, R, START, X o A a seconda del personaggio.
MD: START, A o B o C a seconda del personaggio.





BILL CLINTON
INIZIALI: ARK
SNES: X
MD: A

AZ GORE
INIZIALI: NET
SNES: A
MD: B

TURMELL
INIZIALI: MJT
SNES: A
MD: A

RIVETT
INIZIALI: RJR
SNES: X
MD: B



DI VITA
INIZIALI: SAL
SNES: X
MD: C

AIR DOG
INIZIALI: AIR
SNES: X
MD: A

CHOW-CHOW
INIZIALI: CAR
SNES: X
MD: C

SUPER NES

MARIO ALL-STAR



All'inizio del gioco colpite il secondo blocco per fare uscire il funghetto, poi colpite un blocco per fare saltare il fungo sopra il muro, senza colpire il Koopa Troopa. Prendete il fungo prima che sparisca, tornate indietro e rompete tutti i blocchi rimenenti tranne quello a destra. Koopa rimane su quella mattonella. Saltate sul blocco che conteneva il fungo e poi saltate su Koopa. Ora continuate a saltare su di lui per raccogliere un mare di vite Extra. Attenzione, perché il gioco si bloccherà quando arriverete a 126.

PC-MAC

SIM CITY 2000

Il segreto per vincere è avere una buona partenza. Pertanto la prima cosa da fare è mettere in pausa il gioco. Non costruite zone più grandi di 5x5 quadrati. Disegnate tre zone residenziali, tre industriali e una commerciale. Abbassate le tasse nel settore elettronico e aereospaziale allo 0%. A questo punto acquistate la centrale elettrica meno cara. Osservate gli indicatori a barra che mostrano quali zone sono maggiormente richieste, e se qualcuna comincia ad andare in basso, diminuite le tasse in quel settore.



In ultimo chiedete prestiti solo quando siete in grado di rimanere in attivo pur pagandone gli interessi annuali. Dopo sessant'anni aumentate radicalmente le tasse nel settore elettronico e aerospaziale. Questo dovrebbe permettervi di creare una città prosperosa e molto importante.

PC



REBEL ASSAULT

Appena appare il logo della Lucas Arts davanti alla morte nera, premete su e fuoco, giù e fuoco, sinistra e fuoco, destra e fuoco. A questo punto dovreste sentire gridare "LOOOCASARRRRRTS". Durante la partita ora, premendo, sul tastierino numerico, "meno" diminuirete i danni della vostra astronave e premendo "più" li aumenterete. Inoltre potrete scegliere la missione con i seguenti tasti:

1 FIGHTER TRAINING
2 ASTEROID TRAINING
3 KOLAADOR
4 STAR DESTROYER ATTACK
5 TATOOINE ATTACK
6 ASTEROID FIELD
7 PROBE DROIDS
8 AT-AT ATTACK
9 STORMTROOPER GUN-FIGHT
A PROTECT THE TRANSPORT
B YAVIN TRAINING
C TIE BATTLE
D DEATH STAR ATTACK
E THE BIG CANNON
F TRENCH RUN



MASTER SYSTEM

MORTAL KOMBAT

Questa è l'unica versione in cui potrete diventare Reptile. Giocate contro Shang-Tsung e lasciatevi battere tranquillamente: quando appare il conto alla rovescia per continuare, premete START col controller due. Il gioco comincerà con Shang-Tsung girato al contrario. Punitelo con un colpo e vi trasformerete in Reptile.

Si ringraziano Andrea Torrini, Flavio De Girolamo, Ciro Vampo, Daniel Tammaro, Sandro Bellini, Roberto Semeraro, Paolo Biliardi, Giuseppe Appiani, Gloria Besso, Michele Alcini, Monica Bissoli. Ringraziamenti particolari a Franco Metta per avermi tradotto e dettato un trucco, Tony Logli per non essere tornato troppo presto dall'Australia, a "Terminator" (praticamente imbattibile a ogni picchiaduro) per non venire mai a giocare nella sala giochi da me frequentata, allo Yomo al mirtillo per costituire il mio pasto quando sono a dieta.

KILLED GAMES

Speciale Fiera

ENADA primavera

Si è svolta a Rimini, dal 17 al 20 marzo, la sesta edizione dell'Enada Primavera: ben tre padiglioni pieni zeppi di tutte le ultime novità presentate all'Atei, anche se le "schede" erano veramente ben poche!

di MAURIZIO MICCOLI



Lo stand galattico e affollatissimo della Tecnoplay.

Ragazzi, sono vivo per miracolo! Sono sfuggito per un pelo ad un vero e proprio linciaggio! Quando sono arrivato alla Fiera di Rimini ho fatto un veloce giro di ricognizione per realizzare subito quali fossero le novità più importanti da controllare, perché un giorno a disposizione per vedere tutto è veramente poco. Ad un certo punto ho visto spiccare in mezzo al padiglione uno stand megalitico con una folla impressionante... mi sono avvicinato e ho subito scoperto il motivo di tale assembramento: lo stand era quello della Tecnoplay (quella di Virtua Fighter, vi ricordate?) e il gioco al centro dell'attenzione era LUI... no, cosa avete capito, non sto parlando di "LUI" (anche se si ricomincia a parlarne, visti i risultati delle ultime elezioni...)... sto parlando di un gioco "ai confini della realtà", di cui vi avevo dato un breve accenno nel numero scorso: insomma, di DAYTONA!!!

Pensate che stia esagerando, vero? Beh, tanto per darvi un'idea, quando sono arrivato tutti i miei amici, convenuti a Rimini da tutta Italia, con Sabino Sinesi in testa (che ringrazio vivamente, insieme a Flavio e a tutti gli altri!), mi hanno detto subito di andare a provarla perché si trattava di un'esperienza incredibile, un gioco al cui confronto Virtua Racing sembrava una baggianata. Incavolato come una bestia nel sentire così vituperato il mio beniamino, mi sono fiondato nello stand, sono andato a fare quattro chiacchiere con tutti i megadirigenti di Tecnoplay e Sega Europe e poi... e poi è successo il fattaccio: con un certo batticuore mi sono fatto accompagnare in cima alle due chilometriche file per fare un "giro di prova"... potete immaginare le occhiatacce che mi sono preso (in fila c'erano anche molti operatori che volevano fare una partita per decidere l'eventuale - oneroso - acquisto, non solo ragazzi impazienti di giocare!), ma non potete nemmeno sognarvi quello che mi sono sentito dire, anzi, urlare, quando ho fatto otto, e sottolineo OT-TO, partite per vedere tutte le piste e fare qualche foto!!! Ho rischiato veramente la sollevazione popolare! E per di più non avrei avuto molto chance di reazione, visto che ero debilitato da una settimana di influenza, tanto che, per l'appunto, ero andato in "missione" solo un giorno anziché tutti e quattro (non che adesso stia molto meglio, visto che per una fastidiosissima bronchite non sono nemmeno andato a Londra!). Ma terminiamo questa "gioconovela" e passiamo a vedere tutto quello che era esposto con una panoramica abbastanza sintetica e veloce. Prima vorrei solo farvi notare come si stia accentuando sempre più una tendenza da parte delle grandi case giapponesi: sempre più prodotti per il settore home e per le sale attrazioni, e sempre meno per i bar e le piccole sale giochi, il che vuol dire poco software nuovo per i cosiddetti "mobili prontoscheda".



E' lui, o non è lui? Ceeeerto che è lui! Daytona!

DIAMO I NUMERI DELL'AUTOMATICO

Beh, visto che all'ufficio stampa mi hanno riempito di comunicati stampa, mi sembra almeno doveroso trarre qualche spunto da tutta quest'abbondanza, anche perché magari a qualcuno potrebbero interessare queste aride cifre. Sapete quante sono le macchinette automatiche in circolazione in Italia al giorno d'oggi? Circa 300.000, di cui 190.000 videogiochi, 40.000 flipper, 20.000 juke-box, più altre 50.000 macchinette mangiasoldi. Quante sono le sale giochi o le attrazioni (tipo Luna Park, tanto per intenderci)? Circa 2.150, con 3.750 gestori di apparecchi (con 85 aziende produttrici principali) che producono un "giro" di oltre 400 miliardi. L'Enada di quest'anno vantava ben 170 espositori (con circa 40 case estere rappresentate), su un totale di oltre 15.000 metri quadrati, confermando un trend di crescita costante (l'anno scorso ce n'erano 156).



Direttamente dal Muppet Show, la gettoniera del futuro...

DAYTONA VS RIDGE RACER

Beh, le caratteristiche tecniche di Daytona a grandi linee le potete scovare tra le preview di questo numero di CVG, mentre quelle della meraviglia della Namco potete trovarle sul numero scorso, ragion per cui non sto a ripetervele, anche se sono talmente eclatanti che quasi varrebbe la pena farlo. Comunque devo dire che entrambi i giochi sono veramente fantastici e secondo me non sono proprio direttamente comparabili: non facciamo iniziare l'ennesima diatriba, un dualismo tipo Super Nes contro Mega Drive o Coppi contro Bartali!. Entrambi sono stupendi, anche se non posso esprimere un giudizio approfondito sull'effettiva giocabilità e, soprattutto, longevità. Personalmente preferisco Daytona,



Quel tipo lì mi sembra di conoscerlo...



Visuale dall'interno.



Una fermata ai box per rassettarci un po'.

forse perché ha una struttura di gioco simile a quella di Virtua Racing (che comunque come giocabilità e realismo di guida si difende tuttora bene), anche se non mi piace molto l'accelerazione lenta della macchina e mi pare che il cambio a quattro marce non sia proprio dei migliori. Daytona permette fino a 16 giocatori di competere tra di loro contemporaneamente, anche se sarà difficile (economicamente) farlo con il modello Deluxe, dotato di monitor da 50 pollici e di sedilino regolabile. Completa il gioco, per avvicinarsi sempre più alla "Realtà Reale", un volante che fornisce la sensazione reale del controsterzo e il peso del volante in una vettura da corsa: faticoso, ma entusiasmante!



A voi la scelta...



Anvedi 'sti romani come se divertono con Rigge Racer! Aaahhhsssabinoooo...

UN ALTRO GIRO DI PISTA

Va bene, lo ammetto, ho commesso un grave errore: ho giocato prima di tutto a Daytona, per cui dopo mi sono rovinato il gusto di provare le altre novità tra le simulazioni di guida. Quando ho provato Racin' Force della Konami sono rimasto abbastanza deluso, ma mi è stato fatto notare, giustamente, che costava circa un ottavo di Daytona! Comunque il gioco offre 4 piste, con due marce, il che non è nemmeno male; quello che non mi piace molto è la grafica, piuttosto scarna, e la gestione degli incidenti, molto drastica: basta sfiorare un avversario (e in curva è facilissimo farlo) per fare un incidente e perdere secondi preziosi.



Racin' Force: 4 piste sono sempre 4 piste.



F1SB: pronti alla partenza.

Anche F1 Super Battle della Jaleco - tre piste e due marce - casca nel periodo sbagliato. La grafica è abbastanza dettagliata, a livello di Super Monaco GP, ma è anche un tantino scattosa e confusionaria, tanto che ci vuole un po' di tempo per abituarsi. Per quanto riguarda gli incidenti, pure qui si viene puniti in maniera piuttosto pesante, ma si può risolvere il problema "pattinando" piuttosto velocemente sui pedali.



Suzuka 2: il megacabinato a 4.

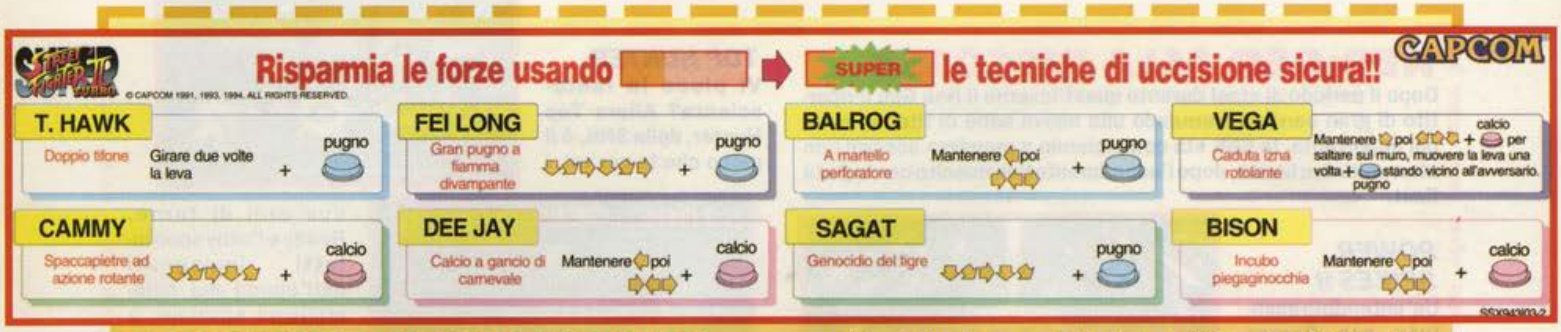
Per finire, giusto una citazione: è arrivato il seguito di Suzuka Eighthours della Namco, che presenta quattro nuove piste: si va dalla filante Green Hill Circuit alla tecnica Devil's Canyon Circuit.



Racin' Force: che ne dite della grafica?

F1SB: selezionate la corsa!





MI TURBI? MA QUANTO MI TURBI?

Parlando con i "boss" della Capcom all'Enada di ottobre, mi avevano assicurato che non pensavano ancora a uno Street Fighter 3 perché Super Street Fighter II era talmente bello che sarebbe durato più di un anno... poi arrivò Mortal Kombat 2, e stranamente a Rimini ecco comparire SSF2 Turbo! Il gioco offre addirittura la possibilità di scegliere tra tre diverse velocità, più o meno turbo, e inserisce come novità una barra di energia in basso a sinistra, che una volta riempita permette di effettuare una mossa spettacolare, come potete vedere dalle strisce autoadesive che pubblichiamo. Altra sorpresa, l'avversario finale (si presume, perché nessuno è ancora riuscito a batterlo): un energumeno che arriva all'improvviso, spacca la faccia a Bison e dopo ci gonfia di botte! Non c'è più religione!

...avete notato che sono già tradotte in italiano? SSF2T: le strisce delle supermosse...



SSF2T: l'energia è quasi piena...



SSF2T: che mazzata!!



VAI DI SPORT!

A parte la versione '94 di World Cup della Tecmo (con 16 squadre e varie opzioni, tra cui quella delle tattiche) e a una nuova versione di NBA Jam, praticamente inavvicinabile, tanta era la gente accalcata intorno, c'erano anche un paio di prototipi ispirati allo sport. Il primo era il seguito de bellissimo Golfing Greats: Konami's Open Golf Championship, e mi pare inutile puntualizzare la casa costruttrice. Il secondo era Hard Dunk, una specie di basket da strada che si gioca 3 contro 3, in cui si deve cercare di arrivare per primi a 11 punti e bisogna dare un po' di mazzate, più che giocare. Vedremo come saranno le versioni definitive.





KONAMI'S OPEN GOLF

HARD DUNK





WORLD CUP '94



Nun se può gioca'...



NEO GEO ALLA RISCOSSA

Dopo il periodo di stasi durante quest'inverno il Neo Geo è ripartito di gran carriera sfornando una nuova serie di titoli e, cosa più importante, la SNK sta cominciando a prendere accordi con altre software house, dopo l'esperimento ben riuscito con la Data East.

POWER SPIKES II



Un'anteprima assoluta era Power Spikes II, sviluppato dalla Video System e prodotto dalla Taito: in fiera c'era solo un prototipo, riservato a pochi intimi. Si tratta di un gioco di pallavolo che offre tre modi di gioco: la Coppa del Mondo maschile, quella femminile e l'Hyper Mode. Quello che non capisco è come mai non sia presente l'Italia tra le otto nazioni più forti del mondo: non siamo i campioni in carica? Otto squadre futuristiche e una miriade di tecniche "letali" arricchiscono questo prodotto della cara e vecchia Taito... chissà se riuscirà a ripetere il successo di Space Invaders?



WORLD HEROES 2 JET

Naturalmente non poteva mancare anche qualche nuova versione della miriade di picchiaduro sfornati dalla SNK: World Heroes 2 Jet presenta due nuovi personaggi, Jack e Ryofu, portando così il "cast" ad un totale di 16 personaggi. Sinceramente non gli ho dato che un'occhiata veloce, ma mi pare di aver capito che si possano regolare le caratteristiche dei vari giocatori, con ben 4 tipi di Competition Mode. "Jet NON è World Heroes 2, è un nuovo gioco" recita in pratica il ricco depliant illustrativo di questo gioco. Staremo a vedere...







TOP HUNTER

Vi piace la fantascienza? Allora Top Hunter, della SNK, è il gioco che fa per voi. I due eroi di turno, Roddy e Cathy sono infatti impegnati nell'epoca del colonialismo spaziale, e devono esplorare quattro pianeti pieni di insidie... platform o shoot 'em up? A voi l'ardua sentenza!





SUPER SIDEKICKS 2

Siamo nell'anno dei mondiali e la SNK giunge puntuale all'appuntamento sfornando al momento giusto Super Sidekicks 2, che a dire il vero ha ben poco in comune con il suo predecessore (per fortuna!), se si eccettua il nome. I miei amici, che hanno avuto modo di provarlo un po', hanno espresso un giudizio favorevole, per cui non è da escludere una prossima recensione... anche se io rimango fedele a World Cup della Tehkan, con la trackball!





KARNOU'S REVENGE

Beh, se pensavate che fosse finito lo spazio dedicato al Neo Geo vi sbagliate di grosso: chiude la cinquina (la tombola alla prossima fiera!) il terzo software dedicato a questo sistema dalla Data East. Si tratta di Karnov's Revenge, l'ennesimo picchiaduro, dotato di ben 13 personaggi. Come partenza non c'è male!





... E GLI ALTRI?

Beh, tanto per cominciare erano presenti al gran completo i vari laser e tiri al bersaglio di cui vi avevo già dato qualche anticipazione due mesi fa: Lord of Gun, Shoot Out at Old Tucson, Under Fire, nonché Drug Wars del'Atari. Inoltre c'era anche un prototipo di un lasergame della Nova: il nome era semplicemente Cops, ma mi pare sia già abbastanza esplicativo di cosa ci aspetta.



Pronti a sparare!

Altro giochillo particolare era Jurassic Park, nel quale bisogna semplicemente sparare a una miriade di schifezze varie che ci saltano addosso mentre seguiamo un percorso obbligato, della serie caverne in "Indiana Jones e il tempio maledetto"... spettacolare, ma non molto interattivo. Finalmente c'erano anche dei degni rappresentanti del genere sparatutto: a parte Eco Fighter, di cui vi ho già parlato, ho trovato Fantastic Journey della Konami: il seguito del mitico Parodius! Qua e là c'era qualche pic-



Pronti a risparare!

chiaduro su cui preferirei sorvolare... l'unica cosa da notare è che ormai Mortal Kombat 2 ha fatto scuola: ormai il sangue scorre a fiumi! Non male Dungeon Magic della Taito, un classico adventure con visione isometrica che meriterebbe un ulteriore approfondimento. Realtà virtuale? Già, stavo per dimenticarla: ho potuto dare un'occhiata al nuovo sistema Virtuality 2000, presentata direttamente dai produttori, gli inglesi della Virtuality Entertainment Ltd. di Leicester... pare che lo distribuiranno direttamente loro in Italia. Il gioco presentato in fiera era Zone Hunter (di cui vi ho già parlato nel numero scorso): non è male, anche se mi pare che anche i nuovi visori abbiano ancora qualche piccolo problema di messa a fuoco. Esponeva anche la Virtek, ma i nuovi prodotti per il Reality+ dovrebbero arrivare in questi giorni... non appena ne sapremo di più sarete i primi a saperlo! Per chiudere due curiosità: una nuova versione del mitico Pac Man - Puck-People della Microhard - che permette di sollaz-



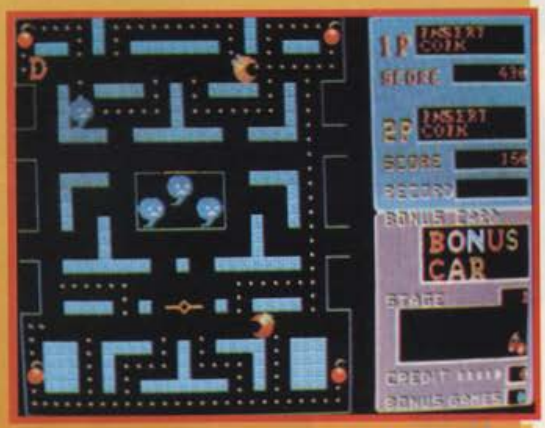
DUNGEON MAGIC



zarvi con vari giochilli tra un labirinto e l'altro, con la possibilità di vincere qualcosa; e poi l'ennesimo tirapugni della Taito: Captain Zodiac. E questo è tutto, mi pare che in un giorno sia riuscito a raccogliere abbastanza notizie, no?! Alla prossima, e speriamo di stare meglio in salute...



CAPTAIN ZODIAC



PUCK-PEOPLE

PINBALL WIZARD

ENADA PRIMAVERA 1994

Si è appena conclusa a Rimini l'attesissima ENADA di primavera, la consueta mostra delle novità del settore, che si tiene regolarmente in un momento strategico: l'imminente apertura della stagione turistica rende questa esposizione un appuntamento immancabile per gli operatori, i gestori di sale-giochi e noleggi, e i giornalisti della stampa specializzata, e non, che seguono con interesse gli sviluppi di questo settore. Per quanto mi riguarda, la mia attenzione è stata sopratutto concentrata sul flipper, che continuano il loro periodo fortunato.
In particolare, due novità assolute erano presenti in fiera: TOMMY (Data East), distribuito in Italia dalla TECNOPLAY di S.Marino, e POPEYE (Bally), visibile in molti stand, tra cui quello della DICOMA di Carrara S.Giorgio (PD).

di Federico Croci



TOMMY SAVES THE HEART (DATA EAST)

Grazie a Roberto Renzi della Tecnoplay, ero riuscito a vedere in anteprima questo apparecchio ancora prima dell'inaugurazione della fiera. TOMMY è un'"opera rock" scritta dagli WHO, un gruppo inglese paragonabile ai Beatles, nel lontano 1969. Vi si racconta la storia di Tommy, un ragazzo che non ha mai conosciuto il padre, ufficiale dell'aeronautica militare inglese, dato per disperso in guerra. La madre si risposa ma l'ufficiale ritorna; ne segue una lite in seguito alla quale il padre di Tommy rimane ucciso. Tommy, per lo shock, rimane cieco, sordo e muto; tutte le cure sembrano inutili in quanto è un blocco psicologico, non una malattia, che gli impedisce di tornare alla normalità.
Finché non scopre il gioco del flipper. Tramite il flipper riesce ad esprimere tutta la sua potenza e, pur cieco, sfida e supera il campione del mondo di flipper in carica, diventando un vero "Pinball Wizard". Qualche anno più tardi, nel 1975, Ken Russell diresse un film derivato da questa opera rock: con interpreti d'eccezione quali ad esempio Jack Nicholson, Tina Turner, Eric Clapton, Elton John nella parte del campione di flipper che viene battuto da Tommy, e altri. Il film fu un incredibile successo, tanto che la Bally (siamo ancora al tempo dei flipper elettromeccanici!) ne derivò due flipper su licenza, il WIZARD e il CAPITAN FANTASTIC; sicuramente gli operatori dell'epoca ricorderanno questi due modelli che ebbero un successo incredibile. Nel 1993, in pieno "boom" del gioco del flipper (in contrapposizione ad un calo in popolarità dei videogiochi), a Broadway TOMMY viene rappresentato in teatro. Il successo della rappresentazione convince la Data East a costruire alcuni flipper, prototipi non commercializzati, da usare durante lo spettacolo ed anche a livello promozionale. A questi prototipi segue la normale produzione, quella che tutti hanno potuto giocare in fiera e che sarà presente nei noleggi più forniti.



Il flipper si fa subito notare per una gigantesca pallina brillante in cima alla testata, in cui il giocatore si vede riflesso. La solita ottima grafica caratterizza il gioco, stavolta con qualcosa in più: la colonna sonora completa infatti il tutto, comprendendo addirittura brani cantati, campionati direttamente dallo spettacolo teatrale.
La partita si suddivide in diversi "sottogiochi", ognuno con le sue caratteristiche, ognuno ispirato ad un momento del musical con la sua musica; ma in particolare si nota il momento in cui si diventa Tommy, il "Tommy scoring". Tutti i bersagli aumentano il loro punteggio, ma con una incredibile novità: un ventaglio si apre immediatamente sopra i due flipper, per impedirci di vedere la pallina, costringendoci così a giocare come Tommy, come se fossimo ciechi. Sarà necessario giocare con l'intuizione, con il sesto senso.
Un trucco: per azionare subito il ventaglio, per allenarsi, premere il pulsante di avvio partita tenendo premuto il pulsante che serve ad acquistare l'extra-ball. Ma non dite che ve l'ho detto io!



POPEYE (BALLY)

In contrapposizione a Tommy, Braccio di Ferro (POPEYE) non può vantare nessuna apparizione nei flipper: questa è per lui la prima volta. Insieme a lui compaiono tutti i suoi amici/nemici: Olivia, Poldo, Bluto, Pisellino...
Per la prima volta inoltre viene modificato l'aspetto dell'arcata bassa, quella che copre la buca dove si perdono le palline. Tutto l'insieme assomiglia infatti alla prua di una grande nave; il gioco è infatti ambientato su una imbarcazione dove Braccio di Ferro cerca di porre rimedio ai danni ambientali causati da Bluto, questo tramite quattro "sottogiochi". In questi dobbiamo salvare un rinoceronte, una zebra, un panda, un leopardo, un'aquila ed un delfino dall'estinzione oppure combattere con Bluto o ancora cercare Pisellino che si è perso in un labirinto (in un piano di gioco sopraelevato rispetto quello normale). Fatto tutto ciò, Braccio di Ferro potrà liberare Olivia, in un frenetico multiball a 6 palline.
Il sonoro è ottimo, grazie all'utilizzo del nuovo sistema DCS, utilizzato per la prima volta in INDIANA JONES. Tutte le musiche e i suoni dei famosi cartoni animati sono riprodotte alla perfezione. Molto originale anche il tiro di abilità iniziale, con la pallina che entra in una roulette, dove è molto difficile riuscire ad ottenere quello che si vuole...



ARCADE HIGHSCORES

Edizione ridotta della nostra classifica, ma è già molto che sia riuscita a infilarla in questo spazio, altrimenti saltava un altro mese! Sarò breve: vi ricorderò soltanto 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)



ART OF FIGHTING (RYO)
766.130 Antonio Marotta (ANT), Bellizzi (SA)

PIT FIGHTER
1.869.160 Mario De Carolis (DCM), Terracina (LT)

RAIDEN (singolo)
8.064.250 Danilo Posanzini (TDA), Ancona
RAIDEN (doppio)
5.690.000 Danilo Posanzini (TDA), Ancona
5.583.000 Domenico Luciani, Ancona

RAIDEN II
1.671.300 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze

STREET FIGHTER 2 CE (HONDA)
1.610.400 Gaetano Pona (GAE), Tolfa (RM)

STREET FIGHTER 2 CE
1.101.750 Andrea Ghidoni (TAK), Brescia

WORLD HEROES
1.970.500 Michele Bruni (MIC), Grottammare (AP)



di MAURIZZIO MICCOLI

ARCADE HIGHSCORES

HO REALIZZATO UN RECORD SUL GIOCO:
.....
.....
MARCA .....**ANNO**.....
PUNTEGGIO.....
NOTE.....

I MIEI DATI PERSONALI SONO:
COGNOME.....
NOME.....
SIGLA (TRE LETTERE).....**ETA'**.....
INDIRIZZO.....
CITTA'.....**PROV**.....
CAP.....**TEL**...../.....
NOTE.....
.....

vendocomproscambio...

Ok guys siamo nuovamente qui! Siete pronto a spararvi giù per il gargarozzo una bella serie di annunci fantasupermegafavoipermegamaciultrafavolistici? SI'?! Allora non perdete tempo ed eiettatevi qui sotto! Potreste trovare l'occasione che fa per voi, il gioco o la macchina dei vostri sogni. Potreste cuccarvi un bellissimo Reel o un Texas T-99 completi di alimentatore/friggitore e pad moschicida. Prima di cominciare un appello! Vi prego, indicate sui vostri talloncini (e rotulette) anche il vostro nome e cognome poichè capita spesso che Maurizio si mangi le buste delle lettere quando è affamato e non è bello dover chiamare qualcuno senza saper neanche come si chiama. Bene, questo è tutto e ora caricaaaaa..... P.S. Ricordatevi di indicare il prefisso del numero telefonico e di spedire i vostri annunci a:

CVG - ZIBALDONE LUDICO
Via Gorki, 69
20092 Cinisello Balsamo (MI)

ZIBALDONE LUDICO

❑ Vendo ❑ Compro ❑ Scambio
❑ Computer ❑ Console ❑ Altro

Testo dell'annuncio .....

.....

.....

.....

.....

Scrivere a: .....

Indirizzo: .....

Telefono: ..... Orari: .....

Note: .....

CONSOLE

VENDO

VENDO per MEGADRIVE i seguenti titoli: The New Zealand Story, Young Masnya, Summer Challenge, HardBall 3. Prezzi modici. Telefonare Giampaolo ore pasti. tel. 02/55183723

VENDO/Scambio i seguenti giochi per Mega Drive: Strider, Shadow Danger, Cool Spot, Forgotten World, Rent a Hero, Wonder Boy 5, Out Run, Spiderman, Quackshot, Jewel Monster, Batman, Altered Beast, Truxton. I prezzi variano dalle 35.000 alle 70.000 lire. Per informazioni Francesco Vasco (Vicenza) tel 0445/605709 dopo le ore 18.

VENDO Neo-Geo + 2 joystick + Cyber Lip a L 500.000. Inoltre vendo Aso 2 a L 160.000, 3 Count Bout a L 200.000 e Super Side Kicks a L 200.000 oppure tutto a 950.000 lire trattabili. Cristian Settembri, tel 0736/41700 ore pasti.

VENDO i seguenti giochi per Neo-Geo: Fatal Fury (L 70.000), Fatal Fury 2 (L 170.000), King of the Monster 2 (L 150.000), Nam '75 (L 50.000), The Super Spy (L 65.000), Blues Journey (L 60.000), Eight Man (Japan L 75.000). I giochi sono in ottimo stato e perfettamente funzionanti ma non dotati di istruzioni (tranne Fatal Fury 2) perchè perse. Annuncio valido solo per il Nord Italia, max serietà. Cama Marco, via Martiri della Libertà 40/10, 16156 Genova-Pegli. Telefono 010/6967553 ora di cena.

VENDO Super Nes + 8 video games (Street Fighter 2, Super Mario All Star, Alien 3 ecc ecc) + 2 joypad + 2 convertitori + presa Scart. Usato solo 3 mesi a L 800.000. Per informazioni tel 0173/750651 dalle ore 19 alle 21.

VENDO Sega Master System + 13 giochi (11 cassette) in blocco a L 450.000 o separati con il Sega a L 100.000 e le cassette variabili tar le 40.000 e le 70.000 lire. Per informazioni tel 7435571 (Napoli) dalle 20:30 alle 22.

VENDO un favoloso Neo-Geo in ottime codizioni con joystick e cavi a L 350.000. Inoltre ho a disposizione game favolosi come Fatal Fury 1 e 2, Soccer Brawl, Riding Hero ecc ecc. Tagliamonte Cristiano tel 0871/347826 dalle ore 20:30 alle 22:30.

VENDO Sega Game Gear con 4 giochi + alimentatore il tutto a L 300.000 (solo zona Lombardia). Angelo Tassoni tel 02/96329948 dalle ore 12:30 alle 13:30 e dalle 19 alle 21.

VENDO/Scambio cassette per Super Nintendo (USA e Jap) oppure compro NBA Jam o Street Fighter 2 Champion Edition a prezzi modici (solo zona Milano e provincia). Simone Colucci, tel 02/66105618 dalle 20:30 alle 22:30.

VENDO le seguenti cartucce per Game Gear: Sonic 2 (L 30.000), Streets of Rage 2 (L 35.000), Double Dagon (L 40.000), Mortal Kombat (L 40.000) e Sonic Chaos (L 45.000). Tutti i prezzi sono trattabili. Per informazioni Gabriele Sapori, tel 051/6237045, ore pasti.

VENDO/Compro/Scambio cartucce per Game Boy e Super Nes. Cerco in particolare Zelda su GB. Davide Dall'Ora, tel 045/7157685, ore pasti.

VENDO giochi per CD-i Philips come: Kether, Strip Poker Live, Voyeur, Zelda, Karaoke e altri. Per informazioni Alessandro, tel 06/5020367 dalle ore 15 alle 21.

VENDO Nintendo Nes con California Games, Lolo, Super Mario Bros 2, 2 control pad e cavi a L 200.000. Mignone Riccardo tel 0131/443609, ore pasti.

VENDO 3 cartucce per S Famicom: Street Fighter 2, Dead Dance e King of the Monster in blocco a L 160.000 oppure separate a L 60.000 l'uno. Vendo inoltre CVG, Console Mania, Game Power, PC Action, ZZAP e TGM (senza soluzioni). Massimiliano Montanari, tel 0532/814455 dalle ore 14 alle 18:30.

VEDNO Game Gear con 2 cassette (Colums e Sonic) e adattore a L 250.000 trattabili. Riccardo, tel 0131/443609, ore pasti.

VENDO Amiga CD32 nuovo con 4 giochi, presa scart e cavo RF a solo L 500.000 (solo zona Lombardia). Ottimo affare. Per informazioni Andrea Cazzaniga, tel 02/29405903 (al pomeriggio).

VENDO console Sega Mega Drive (mai usata) con un joypad + giochi (Sonic, Moonwalker e Spiderman) a sole L 400.000. Martinelli Edoardo, tel 0872/969589.

VENDO giochi Mega Drive, Master System e Amiga. Vero affare e vasto assortimento. Si raccomanda massima serietà. Per informazioni Rigoni Luca, tel 011/251000, ore pasti.

VENDO Sega Master System 2 con 5 giochi a L 220.000. La Donna Vincenzo, tel 0882/75785.

VENDO Sega Mega CD italiano in ottime condizioni, più 2 giochi /Sol Feace e Cobra Command) a L 400.000 o scambio con Super Nintendo in buone condizioni con almeno 5 giochi. Vincenzo Zoccolai, tel 0965/55437, dalle ore 15 alle 20.

VENDO per Super Famicom molti giochi tutti in ottime condizioni. Niente scambi e massima serietà. Per informazioni Alberto Nardella, tel 0882/832530, dalleore 15 alle 19.

VENDO Nintendo Nes + pad + pistola Zapper e le seguenti cartucce: Super Mario Bros, Duck Hunt, Super Mario Bros 2, Zelda, Snake Rattle "n" Roll, il tutto a L 200.000. er informazioni Del Grande Valerio, tel 06/3791666, dalle ore 13 alle 19.

VENDO per Super Nintendo italiano Turities 4, Super Wrestlemania e Fatal Fury a L 120.000 cadauno, tutti in ottime condizioni (solo zona Lazio). Per informazioni Emanuele Crescimbeni, tel 06/9580765, dalle ore 15 alle 20:30 (il Martedì dalle ore 18:30 alle 20:30).

VENDO/Scambio cartucce per Super Nes e Game Boy. Vendo

inoltre Game Boy e C64 completo di accessori e quasi 200 giochi. Prezzi da concordare, max serietà. Per informazioni Davide Dell'Ora, tel 045/7157685, ore pasti.

VENDO per Amiga CD32 il gioco Labyrinth of Time a L 60.000 trattabili. Fabrizio Di Fede, via Dei Tulipani 34, 96018 Pachino (SR). Tel 0931/591192, dalle ore 16 in poi.

VENDO a L 30.000 cadauno le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Out Run 2019, Asterix, Fatal Labirint, European Club Soccer, Indiana Jones, Olympic Gold, Marble Madness, Starflight, The Terminator, Golden Axe, Pac-Mania. Riccio Luca, tel 075/825081, dalle ore 18 alle 21.

VENDO Game Gear in perfette condizioni con 5 giochi: Sonic 2, Paperino, Streets of Rage, Alien 3. Inoltre vendo e scambio giochi per Super Nes. Per informazioni Daniele, tel 035/962064.

VENDO Sega Game Gear, 7 mesi di vita, accessoriato e con 5 giochi ultime novità a L 400.000. In omaggio le spese di spedizione. Fausto Mollichella, tel 06/5132818, ore pasti.

VENDO/Scambio per un gioco il Bazooka del Super Nintendo (versione USA) completo di 6 giochi e 6 pile. Per informazioni Dario Radaelli, tel 031/420693, dalle ore 20 alle 20:30.

VENDO Mega Drive nuovissimo + 12 giochi + 2 joypad + adattatore per usare i giochi giapponesi + adattatore per i giochi Master System, il tutto a L 700.000 trattabili. Loschiavo Antonio, tel 0962/27681, dalle ore 14 alle 21.

VENDO Nintendo Action Set con tutti gli accessori di serie a L 150.000 trattabili. Il tutto a solo 3 mesi di vita. Matteo Ramella, tel 0183/496779 ore pasti.

VENDO per Amiga CD32 Whale's Voyage a L 50.000, Nigel Mansell World Championship a L 55.000 o entrambi a L 100.000. In più in omaggio Fly Harder. Per informazioni Maccaferri Remo, tel 02/699112201 orari ufficio.

VENDIAMO il mitico Game Gear + 3 giochi Sega a L 360.000. Oppure se volete 'sto prezzo è da concordare. Il Game Gear da noi acquistato è nuovissimo e usato pochissimo, l'abbiamo infatti preso nel Dicembre 1993. Chi fosse potenzialmente interessato (cioè ha la grana) a tale allettante proposta, può contattarci solo per lettera. No telefono. Il nostro indirizzo è: Bia Giorgio, via Bengasi 8, 15040 Castelceriolo (Al).

VENDO Nintendo Game Boy con Tetris in omaggio a L 60.000. Ho inoltre a disposizione di chi lo vuole qualche cartuccia come Super Mario Land e F1 Race. Per informazioni Giorgio Priolo, tel 081/8827279 dalle ore 19 alle 21.

COMPRO

CERCO per Super Nes, possibilmente in versione USA, i seguenti titoli: Lethal weapon, Super Turrican, Jurassic Park, Wolfstain 3D, Empure Strikes Back, Super Ghouls "n" Ghosts. Non pago più di L 70.000 l'uno. Stefano Bergamo, tel 0421/972823, ore pasti.

CERCO giochi per Sega Mega Drive purchè a prezzi ragionevoli e in buone condizioni. Alberto Palmieri, tel 0564/950840, dalle ore 14:40 alle 15.

CERCO disperatamente per Mega Drive il gioco giapponese "Nadia of the strange sea" (Il mistero della pietra azzurra); per accordi sul prezzo telefonatemi, pago qualunque cifra! Posso anche contraccambiare con altri giochi per MD (Cool Spot, Aladdin, Rolo, Hell Fire, Quackshot, Kid Chamaleon ecc). Per informazioni Nisi Roberto, tel 071/896064, dalle ore 14 alle 15 e dalle 20 alle 21:30.

SCAMBIO

SCAMBIO Rushing Beat 2 per Super Nes (USA) con Fatal Fury 2 o Art of Fighting o Mortal Kimbat o World Heroes sempre per Super Nes (USA). Simone Stella, tel 055/242992 dalle ore 15 alle 16 (il Martedì dalle ore 17 alle 18:30).

SCAMBIO per Super Nes il mitico Sim City in versione italiana con latri giochi in qualisiasi versione. Max serietà. Per informazioni Nando Pizzi, tel 06/5218350, dalle ore 14:30 alle 17:30.

SCAMBIO Game Gear con 4 giochi (Taz Mania, Shinobi 2, Sonic 2 e Colums) con 5 giochi per Super Nintendo europeo. Fabrizio Casolari, via Pasubio 12, 41028 Serramazzoni (Mo). Tel 0536/955264 dalle ore 19 alle 21.

SCAMBIO le cartucce per Mega Drive: The Terminator e Rambo 3 per Sensible Soccer o Sonic 2 e Turbo Out Run. Maio De Carolis, tel 0773/772326, dalle ore 7 alle 9 e dalle 15:30 alle 16:30.

SCAMBIO il videogame Moonwalker (completo di libretto e confezione in ottime condizioni) con Alien Storm. Per informazioni tel 081/8762843, dalle ore 14 alle 19.

SCAMBIO Batman e Arrow Flash per Sega Mega Drive con Streets of Rage e Fatal Fury. Per informazioni Chiara Ferri, tel 06/9123638, tutti i giorni dalle ore 19 in poi.

SCAMBIO per Mega Drive King of the Monster o Fatal Rewind con Cool Spot o Micro Machines (sempre per MD). Paolo Taroni, tel 0532/809145, dalle ore 16 alle 18.

SCAMBIO vari giochi pee Game Gear tra cui: Donald Duck, Mortal Kombat, Wonder Boy 3, Master of Darkness, Alien, Shinobi 3. Per informazioni Pellegrini Stefano, tel 0425/25892 dalle ore 13:30 alle 16.

SCAMBIO Super Nes + adattatore universale + 5 giochi (S uper Mario World, Batman Returns, Mortal Kombat, Zelda 3, Styreet Fighter 2) con Neo-Geo. Sono disposto anche a vendere il tutto a L 480.000 trattabili. Max serietà. Paolo Vitaggio, tel 0923/842335 dalle ore 18 in poi.

SCAMBIO Chakan per Game Gear con altre cartucce. Briata Mirko, tel 010/926584 dalle ore 19 alle 21.

SCAMBIO Super Nes USA + adattatore + 2 pad + cavo Scart + Street Fighetr 2, Mortal Kombat, Zombies, Bubsy con un Neo-Geo + Scart + 2 joypad + Fatal Fury 2. Sono disponibile anche a pagare un supplemento. Solo Emilia Romagna o zone limitrofe. Per informazioni Massimiliano Appressi, tel 051/760724 dalle ore 19 alle 20:30.

COMPUTER

VENDO

VENDO videogiochi usati per PC-IBM, originali e completi di manuali e di istruzioni. Telefonare per avere la lista. Sconto 30-50% sul prezzo originale! Per informazioni Giulio Pedrinelli, tel 02/9362926 dalle ore 12 alle 21.

VENDO i seguenti giochi per PC: Fascination L 60.000, Espana-The games '92 L 70.000, Body Blows L 70.000, Lethal Weapon L 40.000. Compro inoltre Sleepwalker a L 50.000. Per informazioni Emiliano Ferrazzini, tel 0331/858233 dalle ore 15:30 alle 20:30.

VENDO Amiga 600, Kick Start 2.0-1.3, joystick, 50 giochi, programmi a L 450.000 (tutto come nuovo, ancora in garanzia). Max serietà. Rigoni Luca, tel 011/251000 ore pasti.

VENDO Amiga 1200 con Hard Disk 40 Mb + Drive esterno + stampante 9 aghi bin Seikosha + 50 giochi (il tutto ha un anno di vita) a L 950.000. Per informazioni Nauta Erminio, tel 0931/760927 dopo le ore 19.

VENDO i seguenti giochi per Amiga (tutti in ottimo stato e usati pochissimo): WW2 (L 40.000), The Addams Family (L 30.000), Nigel Mansell (L 45.000). Per informazioni scrivere o telefonare a Erbetta Maurizio, via Fratelli Maioni 8, 28021 Borgomanero (No). Tel 0322/841819 dalle 19:30 alle 21.

VENDO Amiga 500 1.3, 1 Mega con circa 70 giochi e programmi , monitor a colori Philips, 2 joystick Albatros, completo di manuali e imballaggi a L 600.000. Visintainer Fabio, tel 0422/304560 dopo le 20.

VENDO monitor D-Top stereofonico, a bassa emissione di radiazioni, presa scart RGB, adatto per tutti gli Amiga, a L 250.000. Cavo scart in omaggio! Francesco Noacco, tel 0432/851576, ore pomeridiane o serali.

VENDO Amiga 500 Plus espanso a 2 Mb di Ram con manuali ed imballaggi originali, copritastiera, 10 giochi e presa scart a L 450.000. Per informazioni Briganti Cosimo, tel 099/8794090 dalle ore 14 alle 16.

VENDO gioco per Amiga Street Fighter 2 con scatola e manuale originale a L 35.000. Vendo inoltre per Game Gear Psichic World a L 30.000. Lorenzo Mazza, tel 0584/390557 ore pranzo o cena.

VENDO Amiga 1200 + drive esterno + HD da 40 Mb + mouse + joypad + 10 giochi originali (Monkey Island 1 e 2, F1 GP, Goal!, Chaos Engine ecc ecc) a L 1.000.000. Max serietà. Per informazioni Salvatore Sparacino, tel 0873/361622 ore pemeridiane e serali.

VENDO i seguenti CD-Rom per PC: Microsoft Bookshelf per Windows, Where in the World is Carmen San Diego Deluxe, Sherlock Holmes Consulting Detective, Multimedia Enciclopedia Software Toolworks. Tutti a L 50.000 l'uno. Per informazioni Lorenzo Cappannari, tel 071/7132576 dalle ore 14 alle 23.

SCAMBIO

SCAMBIO moduli Protraker e/o Soundtraker con altri moduli per Amiga, sempre Protraker e/o Sountraker. Stefano Ciacchi, via Dei Porta 1, 34141 Trieste (TS).

CERCO

CERCO per Amiga le soluzioni di Elvira Mistress of the Dark, Elvira Jaws of Cerberus e Waxworks. Gianni Zanchini via Rimini 70, San Mauro P. (Fo). Tel 0541/933322, ore pasti.

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÁ



di MASSIMO TORRIANI

DICONO CHE L'UNICA CERTEZZA DELL'UOMO SIA LA CONSAPEVOLEZZA DI ESSERE DESTINATI A SOFFRIRE. "L'ESPERIENZA INSEGNA" CI DICONO DA PICCOLI E, COSI', PRENDENDO LE NOSTRE PRIME BASTONATE, CI ILLUDIAMO CHE QUESTO SIA L'AMARO CALICE DA INGOIARE PER ACCEDERE ALLA FELICITA' ETERNA. BALLE! QUANDO TUTTO SEMBRA ANDARE PER IL MEGLIO, DIETRO L'ANGOLO CI ASPETTA UNA NUOVA FREGATURA! NON C'E' SCAMPO, PER CUI, RASSEGNAMOCI AL NOSTRO FUTURO, COGLIENDO I FUGACI ATTIMI DI FELICITA' CHE LA VITA CI RISERVA, PRIMA CHE LA SINISTRA FALCE DELLA MORTE CI PORTI CON SE'...

QUESTA PREMESSA, FORSE UN TANTINO PESSIMISTICA, RENDE PERFETTAMENTE LO SPIRITO DEL MONDO CYBERPUNK E, ANCOR DI PIU', L'OTTICA ORIGINALISSIMA DI NATHAN NEVER. ANTIEROE, FUORI DAGLI SCHEMI E PERENNEMENTE DEPRESSO, IL NOTO EROE DEI FUMETTI SI E' GUADAGNATO, NEL TEMPO, UN PUBBLICO DI FEDELISSIMI STIMATO OLTRE I DUECENTOMILA. GRAZIE ALLA CAPACITA' DEGLI AUTORI, OGNUNO DI NOI SI IDENTIFICA IN QUESTA O QUELLA SITUAZIONE, TRASFORMANDO QUESTO IPOTETICO FUTURO IN UN OTTIMO SFONDO PER AFFRONTARE TEMI ATTUALI CON UNA CHIAVE DI LETTURA DIVERSA. QUASI AD INSEGNARCI CHE NON ESISTE SOLO IL NERO E IL BIANCO E CHE, QUINDI, VINCERE PUO' NON ESSERE COSI' IMPORTANTE, I "LIETOFINE" IMMANCABILI, SONO SEMPRE VELATI DA RISVOLTI TRAGICI O TRISTI. IN POCHE PAROLE UN EROE MOLTO VICINO AI NOSTRI PROBLEMI, CHE INSEGNA A NON FARSI SOPRAFFARE DAI PROBLEMI, MA AD AFFRONTARLI, PERCHE', SI SA, LA QUIETE VIENE SEMPRE DOPO LA TEMPESTA!

"... L'alba giungerà presto." sospirò l'agente alfa e, quasi a trovare conforto nelle sue stesse parole, chiuse per un istante gli occhi. Subito la stanchezza, che aveva cercato per ore di ignorare, prese il sopravvento e, come un vecchio debito che deve essere saldato, il corpo pretese ciò che gli era stato negato. Le membra si rilassarono e i muscoli, contratti per reggere il pesante fucile mitragliatore, lasciarono che quest'ultimo si sbilanciasse in avanti, cadendo rovinosamente al suolo. Il rumore scosse immediatamente Bill, ma era già troppo tardi. Mentre affannosamente cercava di recuperare l'arma, rotolata poco più in là, un fruscio attirò il suo sguardo. Due occhi di ghiaccio, simili ai suoi, lo scrutavano. Unica parte di viso non coperta dal tipico copricapo delle squadre speciali Yakuza, questi occhi sarebbero bastati, da soli, a far gelare il sangue nelle vene di chiunque, ma non era tutto. La lama che stringeva tra le mani e che faceva saettare veloce, come un cieco usa il suo bastone per valutare spazi e distanze, rendeva la situazione ancora più drammatica. Calcolando il tempo che gli sarebbe occorso per estrarre l'arma d'ordinanza, giudicò la sua fine oramai prossima e attese, senza paura, che la lama calasse. Molti pensieri si affacciarono alla sua mente, mentre, come un gatto gioca col topo prima di sferrare il colpo di grazia, l'agente Yakuza, danzandogli attorno, lasciava partire il suo primo fendente. Aveva sentito più volte dire che, prima di morire, si ripercorre, in pochi attimi, la propria vita. Ora, accompagnato al dolore che la ferita, appena inflittagli, gli procurava, sperimentò la fondatezza di quel detto. A ritroso nel tempo, con la facilità con cui si segue la corrente di un fiume, i ricordi affiorarono. Il volto della madre, il primo amore, le gioie e i dolori presero a turbinargli nella mente. Sul muretto che fino a pochi momenti prima aveva rappresentato la sua copertura, stava, eretto, il suo carnefice, assaporando l'attimo in cui, con un colpo secco, avrebbe divelto la testa dal tronco dell'uomo. Pochi attimi ancora e la vita di Bill si sarebbe definitivamente spenta. Come nella notte, improvvisamente, l'oscurità viene rischiarata da un lampo, un rumore secco squarciò il silenzio della notte. Riacquistando



TUTTI I GIOVEDI
dalle 15.00 alle 17.00
TEL. 02/66034295



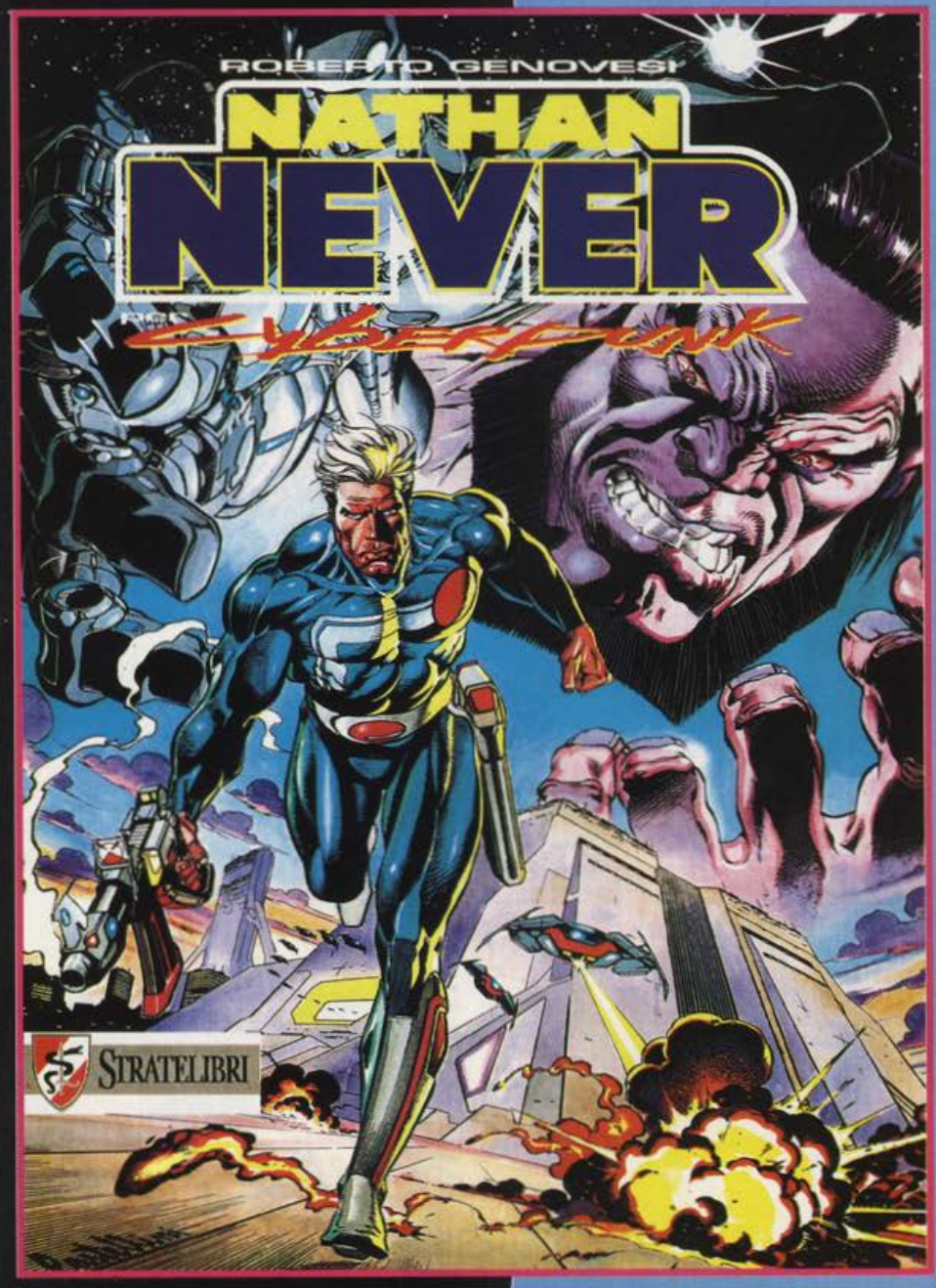
COMPUTER + VIDEOGIOCHI
CVG

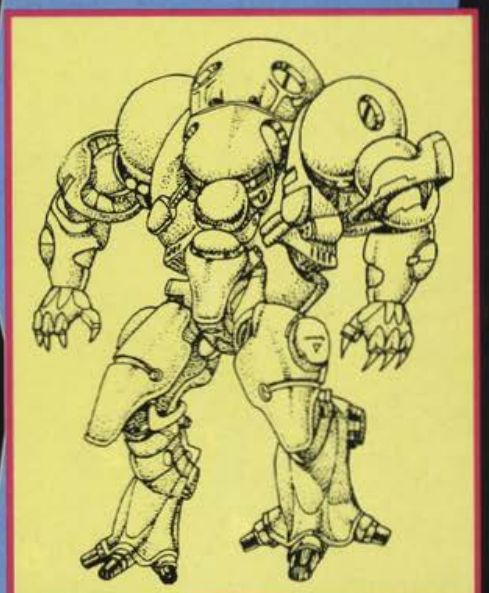
per un'istante la lucidità, Bill, attraverso il velo di torpore scorse, al suo fianco, un corpo esanime. Qualcuno aveva sparato al suo aggressore! L'urlo familiare delle sirene montate sugli aeroscooter svelarono il mistero. Gli agenti alfa chiamati in soccorso erano arrivati. Il crepitare lontano di armi da fuoco segnava la fine di questa missione, non restava che svelare l'identità di questi reietti. Facendo appello a tutte le sue forze, strisciò fino al fianco del cadavere. L'urlo che uscì dalla sua gola, quando il volto di sua figlia apparve da sotto la stoffa ornamentale, riempì la notte... "

NATHAN NEVER

Supplemento al gioco di ruolo Cyberpunk
Edito in Italia da Stratelibri

Come già detto in apertura erano tali e tanti gli aspetti in comune con il celebre CYBERPUNK, che il proporre un ulteriore prodotto dedicato a questo mondo letterario appariva assurdo a tutti. E' nato così questo splendido supplemento che vi permetterà di calarvi nei panni del celebre eroe dei fumetti e di vivere le sue avventure. Per meglio ricreare l'universo di Nathan, sono state aggiunte quattro nuove classi di personaggi (tra cui quella del famigerato AGENTE ALFA) e una serie di nuove abilità dedicate all'uso di mezzi ed esoscheletri. A tal proposito, vale la pena citare lo sforzo creativo che ha reso possibile la creazione di nuove tabelle specifiche per ogni tipo di veicolo e un simpatico sistema di locazione dei colpi che vi permetterà di ricostruire rocamboleschi inseguimenti e scontri a fuoco in movimento! Se ciò non dovesse bastarvi, sappiate che, oltre ad una sezione interamente dedicata al mondo del vostro beniamino, l'avventura inserita vi vedrà, addirittura, al suo fianco in una emozionantissima indagine! Cosa potete volere di più?! NIENTE, quindi correte a comprarlo!!





OHILA', SIETE SOPRAVVISSUTI? BENE, PERCHE' ADESSO IL GIOCO SI FA DURO... NO, NON SORRIDETE SODDISFATTI MENTRE, STRINGENDO IL VOSTRO BOLTER, ATTENDETE CHE IL NEMICO SVOLTI L'ANGOLO. COME? PENSAVATE DI FREDDARLO DI SORPRESA? NESSUNO VI AVEVA AVVERTITO DEL POTERE DEGLI PSYKER? NO?! BEH, ADESSO E' TROPPO TARDI.
PS: MI RACCOMANDO, MANDATE I MIEI SALUTI A LUCIFERO!

DARK MILLENIUM

Espansione del gioco tridimensionale WARHAMMER 40.000
Edito da Games Workshop

"... L'attacco a questo relitto spaziale durava, oramai, da oltre due giorni. Considerato il tempo necessario a muoversi da un pianeta all'altro e la tecnologia a nostra disposizione, ap-



pariva impensabile che, per conquistare pochi chilometri di astronave, impiegassimo un tempo così lungo. Tyranidi, venivano chiamate queste creature antropomorfe, ma in questa parola non traspariva l'orrore che ognuno di noi provava al cospetto di questi insetti dalle dimensioni incredibili. Menti perfette di una moltitudine di esseri dominati dalla necessità del bene comune, queste creature amministravano le azioni dei loro sottoposti, sacrificando talvolta le loro vite in attacchi suicida che miravano ad infrangere le nostre difese, ricacciandoci indietro fino alle posizioni di partenza. Le sacche di resistenza create con queste continue sortite venivano poi estirpate abilmente mediante abili azioni congiunte. Accerchiare il nemico era la loro tattica preferita. Accerchiare e distruggere. I pochi superstiti raccontavano con raccapriccio la fine dei loro compagni, con gli arti divelti, le membra squartate ad opera dei famigerati GENESTEALER. Nessuno di noi osava pensare alla fine, ancora più orribile, che aspettava i nostri arditi soldati catturati da questi esseri. Nuclearizzare l'intero complesso sarebbe stato più semplice, ma, purtroppo, ci era necessario arrivare alla sala comando per investigare sulla rotta percorsa da questo relitto

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
Inoltre: **QUEST**, la nuova frontiera del gioco di ruolo postale; oltre 500 giocatori nelle prime settimane! Contattateci per informazioni.

DaS Production
Via Giusti 15 a/b
50121 Firenze
Tel. 055/2480940

DAS Production

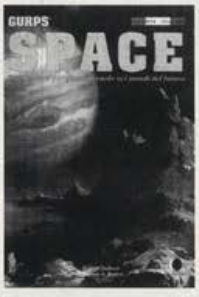
SUCCUBUS CLUB



Il luogo di ritrovo preferito dai vampiri di Chicago! Completano il volume sei splendide avventure.

GURPS Space

Il più completo supplemento fantascientifico per giochi 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

spaziale al fine di intervenire sugli eventuali pianeti contaminati.
Osservando sulla mappa elettronica la posizione delle truppe, constatai che caduta quest'ultima difesa saremmo stati definitivamente sconfitti e ci saremmo dovuti ritirare a bordo dell'astronave madre... Non potevo permettere che ciò accadesse e così presi la mia decisione. Feci approntare la camera di teletrasporto, e con il mio fidato gruppo di GREY KNIGHT mi apprestai a lasciare l'astronave madre per addentrarmi nel cuore della base nemica... Il mio piano era semplice; penetrare alle spalle del nemico con un piccolo gruppo di combattenti esperti ed eliminare il PRIMATE, prima che potesse richiamare al suo fianco le truppe. Eliminata "l'ape regina" il resto dell'alveare sarebbe caduto facilmente. Sebbene le coordinate del teletrasporto si fossero rivelate esatte, la mia mossa era stata prevista. Oltre cinquanta GENESTEALER, e qualche unità di CARNIFLEX erano in attesa del nostro arrivo! Si scatenò immediatamente una tempesta di fuoco e, mentre faticosamente avanzavamo tra i resti dei caduti, alcuni TERMINATOR furono investiti dal getto acido di una di queste orribili creature.
Contorcendosi nell'agonia dell'imminente fine, mentre armatura e carne si sfaldavano in una pozza rossastra, i miei uomini ebbero ancora il coraggio di alzare al cielo il nostro motto: CARPE DIEM! D'un tratto tutto mi fu chiaro, e, mentre la battaglia infuriava attorno a me, presi a salmodiare. Il PRIMATE accortosi del pericolo concentrò la propria attenzione sul flusso di energia che, a poco a poco, si stava concretizzando tra le mie mani. Tentò più volte di contrastare il mio potere, ma a nulla valsero i suoi tentativi. Con una scarica violentissima l'energia accumulata in me venne scaricata, lasciandomi senza forze. Una sfera azzurra, luminosa e pulsante prese forma e, in meno di un battito di ciglia, attraversò la stanza in direzione del PRIMATE. Sulla sua traiettoria non restò che una scia di desolante nulla. Tutto era stato risucchiato nel vuoto. Compreso il PRIMATE... In poche ore la stazione orbitale fu conquistata. Un'altra vittoria. Un'altra vittoria nel nome dell'IMPERATORE."

Tratto da "Le cronache di MAX l'inquisitore" perito durante l'HORUS HERESY.
Prima espansione dello splendido gioco tridimensionale dedicato all'ambientazione fantascientifica, Dark Millenium integra il regolamento base con nuovi veicoli, nuove carte equipaggiamento e, sopratutto, con un ottimo sistema di combattimento psyonico. Il meccanismo, molto simile a quello fantasy, permette di lanciare particolari attacchi o difese, grazie alla spesa di un determinato quantitativo di punti, pescati a caso da un mazzo che contiene oltre alle carte "POWER" le carte "NULLIFY", che contrastano la riuscita dell'abilità evocata. Il regolamento comprende, inoltre, nuovi character e il sistema definitivo dell'attribuzione punteggi vittoria. Non potevano quindi mancare, in un prodotto così curato, due nuovi scenari e un ingegnoso mazzo di carte strategiche, che consente di ricreare agguati, accerchiamenti eccetera eccetera. INDISPENSABILE!!!



STANCHI DI PRENDERE FREGATURE NEL FUTURO?! TORNATE INDIETRO NEL TEMPO! COSA CI PUO' ESSERE DI MEGLIO CHE UNA BELLA CAVALCATA NEI BOSCHI? E, CON UNA SPADA TRA LE MANI, COSA VI PUO' FERMARE? ECCO A VOI ALLORA...

I CAVALIERI DI ROHAN

Modulo di espansione per Il Signore degli Anelli.
Edito in Italia da Stratelibri.



"...Il freddo della notte faceva lacrimare gli occhi del Cavaliere. Eogil cavalcava con forza come mai prima e la criniera del suo grigio destriero sferzava le sue gambe. Waet, la sua cavalcatura, passava come un tuono sulle scarpate ripide ed erbose. Il suo incedere imperioso l'avrebbe come sempre condotto alla meta. Non c'era altra scelta: dovevano catturare le guide Orchetto prima che queste avvistassero l'accampamento



nemico. Poco più avanti, Eogil poteva vedere il suo compagno Dreorl. L'anziano cavaliere preparò la sua lancia mentre si avvicinava al più lento dei due Orchetti. La luna argentata scintillò sulle falde della sua cotta di maglia e conferì un bagliore incantato al nero elmo da guerriero. La luce del cielo di quella chiara notte autunnale avvolgeva il paesaggio di un'aurea di pace, misticismo e bellezza, rotta solo dallo scalpitio degli zoccoli e dall'avanzare delle ombre degli uomini. In quel momento Dreorl sembrò rallentare. Ripose lo scudo e abbassò la lancia , caricando l'Orchetto che si stava voltando.

La lancia si piegò sotto lo sforzo e Dreorl trafisse il nemico, sollevando la creatura oramai perduta, tanta era la forza del suo colpo... "
Tratto da "Riders of Rohan" Tradotto in italiano da Stratelibri.

Dedicato ad uno dei popoli più conosciuti del mondo di Tolkien - I cavalieri di Rohan - appare come un ottimo compendio geografico, narrativo. Oltre a descrivere questi splendidi guerrieri, le loro usanze e la loro storia, nel modulo vengono analizzate minuziosamente anche le città principali, gli usi ed i costumi, e non mancano neppure le note relative ai personaggi più conosciuti.
Mappe dettagliatissime e cenni sull'organizzazione militare arricchiscono questo prodotto, reso ancora più accattivante dalla presenza di una serie di avventure abbozzate.
Considerato che la figlia di Re Théoden uccise il Signore dei Nazgul, direi che questa espansione è un MUST per gli amanti de "Il signore degli Anelli"

SI RINGRAZIANO VIVAMENTE AVALON E PERGIOCO PER I GIOCHI MESSI CORTESEMENTE A DISPOSIZIONE.

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.

NEXT MONTH...

Anche il Milan ha subito una sconfitta che ha interrotto la sua lunga imbattibilità (peccato che fosse solo UNA! ndMaurizio), per cui era logico che prima o poi capitasse anche a noi di toppare...



...ma se Maurizio si riprende dal suo malanno prolungato (si parla di metterlo in quarantena: che sarà mai?) potrebbe darvi l'ennesima dritta sulle "supermosse"... per il resto, il pranzo è servito:

SPACE ACE SU CD-I
BELLO, BRUTTO, COSI' COSI'... TUTTA LA VERITA', NIENT'ALTRO CHE LA VERITA'

THE HANNA-BARBERA ANIMATION WORKSHOP
COME COSTRUIRSI I PROPRI CARTONI ANIMATI!

SPECIALE FIERA
LA SECONDA PARTE DEL REPORTAGE DALL'ECTS!

HARDWARE CORNER
UN'ALTRA CARRELLATA SUI "BASTONCINI FATATI"

ART OF FIGHTING 2
FORSE E' LA VOLTA BUONA CHE RIUSCIAMO A DARVI TUTTE LE SUPERMOSSE...

ARRIVANO LE "SHORT REVIEW"
LE NUOVE MINI-RECENSIONI DI CVG, PER DIRVI TUTTO DI TUTTI!!

LE SCHEDE SEGRETE DEGLI ALTRI COMPONENTI LO STAFF DI CVG!!!

...NATURALMENTE SEMPRE E SOLO SU CVG, TRA UN MESE IN EDICOLA!!!

Dragon Mail

Giochi di ruolo • Wargames • Miniature • Accessori
Fumetti americani • Materiale giapponese

OLTRE 12.000 ARTICOLI A MAGAZZINO

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA – I PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA



IL GDR DEL SIGNORE DEGLI ANELLI
~~L. 50.000~~ **OFFERTA! L. 39.900**
base + screen



I CAVALIERI DI ROHAN
~~L. 34.000~~ **OFFERTA! L. 27.000**



NATHAN NEVER
~~L. 42.000~~ **OFFERTA! L. 33.000**
modulo per "Cyberpunk 2.0.2.0."



IL RICHIAMO DI CTHULHU
~~L. 50.000~~ **OFFERTA! L. 39.900**
manuale base + companion



GUERRE STELLARI
~~L. 49.000~~ **OFFERTA! L. 39.000**



CYBERPUNK
~~L. 37.000~~ **OFFERTA! L. 29.900**



PLAYER'S HANDBOOK (inglese)
~~L. 32.000~~ **OFFERTA! L. 29.900**



IL G. DI AVV. DEL SIGNORE D. ANELLI
~~L. 44.000~~ **OFFERTA! L. 34.000**
elem. narrat. + alba arriv. presto + mappa

ALTRI TITOLI

CYBERPUNK 2020	
Cyberpunk 2020 Hardware	20.000
Cyberpunk 2020 Database – Lo schermo	14.500
Gravità Zero	20.000
Cromebook 1°	**31.000**
Giù nello Sprawl	15.500
Creature della notte	**20.000**
STORMBRINGER	
Stormbringer (I personaggi)	15.500
Stormbringer (lo schermo)	12.500
Il canto degli Inferi	20.000
Il ladro d'anime	**15.500**
IL RICHIAMO DI CTHULHU	
Il Richiamo di Cthulhu (ristampa)	33.000
Lo schermo del custode	10.500
Cthulhu Companion	17.500
Manuale dell'Investigatore	9.500
Le ombre di Yog-Sothoth	22.000
Terrore dalle stelle	15.500
I segreti del Kremlino	16.000
Sulle orme di Tsathogghua	24.500
Frammenti di paura	17.500
I mille volti di Nyarlathothep	**48.000**
Sei minuti a mezzanotte	17.500
Cinque minuti a mezzanotte	17.500
Quattro minuti a mezzanotte	**17.500**
IL G. DI AVV. DEL SIGNORE D. ANELLI	
Gli elementi narrativi	14.500
L'alba arriva presto	18.500
IL GDR DEL SIGNORE DEGLI ANELLI	
Il Sig. degli Anelli – 2a ed GiRSA	35.000
Lo schermo del Gamemaster	12.500
Mappa Terra di Mezzo (poster)	10.500
Goblin Gate e il nido dell'aquila	20.000
Lorien	25.000
Brea	20.000
Gran Burrone	17.500
Moria	**37.000**
I Cancelli di Mordor	15.500
Assassini a Dol Amroth	15.500
Wose della foresta oscura	15.500
Avventure a bosco atro	15.500
I guerrieri fantasma	**20.000**
I denti di Mordor	**13.000**
Il libro della Magia – Spell Law	37.000
Gran Burrone	18.000
ROLE-AIDS MONDI E AVV. FANTASY UNIV.	
Dragonlands 1	18.500
Dragonlands 2	22.000
Non morti	29.000
GUERRE STELLARI	
Schermo del Gamemaster	22.000
Il cimitero di Alderaan	18.000

IN NERETTO SONO INDICATE LE ULTIMISSIME NOVITÀ • IN NERETTO SONO INDICATE LE ULTIMISSIME NOVITÀ

TEL. 02/2047770 del lun. al ven. 14.30 – 19.30
FAX 02/2047706 (24 ore)
Via Pisacane 53 – 20129 Milano
GLI ORDINI VENGONO EVASI IN 24 ORE

Spese di spedizione a carico del destinatario:
- lire 5000 per la spedizione ordinaria
- lire 20000 con corriere espresso

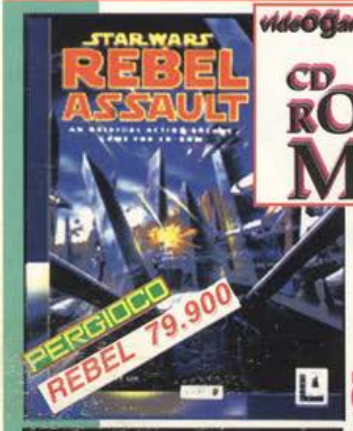
è un marchio di proprietà della DK8 media&comunication Srl

TUTTI I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO, MA AL MOMENTO DELL'ORDINE VENGONO CONGELATI

PERGIOCO

videogames CD ROM



2 punti vendita a MILANO



videogames



videogames





punto vendita a ROMA PERGIOCO

via Degli Scipioni 109 / 111
Metro Ottaviano

videogames



PERGIOCO vendita telefonica consegne in tutta Italia

tel. 02 / 29.52.42.56



giochi di ruolo giochi GAMES WORKSHOP

MINIATURE

videogames









CITADEL