

CONTIENE IL POSTER CALENDARIO DEI MONDIALI USA '94

COMPUTER +

CVG

VIDEOGIO

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE/50
(TAXE PERCUI TASSA RISCOSSA MILANO CMP ROSSIO)

L.5.000
(Pts. 5,00)

N. 38 - GIUGNO 1994

GRUPPO EDITORIALE
JACKSON

IN OMAGGIO
COMIX
PER CHI SI ABBONA PER 12 NUMERI

MONDIALI DI CALCIO

LE SOFTWARE HOUSE SI SCATENANO!!

FIFA SOCCER • KICK OFF 3 •
EMPIRE SOCCER • MEGAMAN
SOCCER • WORLD CUP
STRKER • MIST • CAW 2 •
THE ELDER SCROLL: ARENA
ULTRAMAN • HEIMDALL 2 •
TEMPEST 2000 • LOST EDGE
• CYBERWAR • FRONTIER
• PETE SAMPRAS: TENNIS •
SUPER TROLL ISLAND •
PLOK • BUBBLE AND SQUEAK

CLAYMATES

UN MIX TRA SONIC E
SUPER MARIO WORLD?!

THEME PARK

ORIGINALITA' A RUOTA LIBERAH

• 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

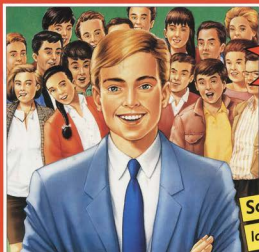
subito in pratica quello che impari!

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 pratica 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.

IMPIANTISTICA

- **ELETTROTECNICA, IMPIANTI ELETTRICI E DI ALLARME** - Tecnico installatore di impianti elettrico 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, stampa
- **Impaginazione e reportage, tecnico di sviluppo e stampa**

ARTI APPLICATE

- **ARREDAMENTO**
- **STILISTA DI MODA**
- **ESTETISTA E PARRUCCHIERE**
- **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 Ashton Tates; 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

- **TECNICO DELL'ECOLOGIA E DELL'AMBIENTE**

FORMAZIONE AZIENDALE

- **LINGUA INGLESE**
- **SEGRETARIA D'AZIENDA**

CORSI SCOLASTICI

- **SCUOLA MEDIA**
- **LICEO SCIENTIFICO**
- **MAGISTRA**
- **GEOMETRA**
- **RAGIONERIA**
- **MAESTRA D'ASIO**
- **INTEGRAZIONE DA DIPLOMA A DIPLOMA**

ELETTRONICA

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

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



Scuola Radio Elettra

VIA STELLONE 5, 10126 TORINO

FARE PER SAPERE

PRESA D'ATTO MINISTERO PUBBLICA ISTRUZIONE N.1391

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

CVN04

1275

SOMMARIO

8 MAILBAG
Ragazzi, se non vi
spicciate a scovare
qualche nuovo
argomento
interessante
trasformerò l'angolo
della posta in una
lezione di filosofia a
cura di Jumpy &
Frank (cheppalle!
ndTutti)...

18 NEWS
Belli i tornei: chi ha
detto che l'importante
è partecipare?

24 PREVIEW
Si fanno sempre più
strada i giochi su CD...



CYBERWAR 26
EMPIRE SOCCER 31
ITCHY & SCRATCHY 28
LOST EDEN 24



MR. TUFF 28
POWERSLIDE 28
SPECTRE 31



THEME PARK 32
VIRTUAL BART 30

36 SPECIAL
HANNA & BARBERA
Come inventare i
vostri cartoni animati
in quattro e
quatt'otto



38 HARDWARE
CORNER
SPECIALE JOYSTICK
2ª parte

106 SPECIALE FIERA
Cuccatevi l'ennesimo
sproloquio di Fabio
sull'ECTS!

113 PLAYMASTER
Come si dice? "Pochi,
ma buoni!"

119 I PROFILI DI CVG
Frank vieni qua, ché ti
devo avvitare un
bullone!

120 SOLUZIONI
GLOBALI



Beh, la soluzione di
Space Ace è quella
della versione per CD-I,
ma tutto sommato va
bene anche per le
altre...

124 KILLED GAMES
Mamma mia: due
giorni per fare tutte le
foto e tre per
scriverlo: sì, è lui, il
mega-specialone di
AOF2!!!

134 PINBALL WIZARD
Federico si sta
"allargando" un po'
troppo... dov'è la mia
classifica?!

MARI O

GIUGNO 1994

38

136 ZIBALDONE LUDICO

Se non trovate niente che fa al caso vostro nemmeno questo mese siete proprio un caso disperato...

140 BOARD GAMES

Massimo, basta con tutti 'sti GDR: vogliamo anche qualche bel gioco da tavolo come Inkognito, vero ragazzi?

40 REVIEW

Voilà: prima sorpresa: recensioni con didascalie! Scriveteci cosa ne pensate!

3DO

SEWER SHARK 60
ULTRAMAN 72

AMIGA

HEIMDALL 2 62



AMIGA 1200

BRIAN THE LION 69

JAMES POND 3 68

AMIGA CD32

BUBBLE & SQUEAK 56
CHAOS ENGINE 61
CHUCK ROCK 2 40
FRONTIER 58



FURY OF THE
FURRIES 70
HUMANS 44
NICK FALDO 66

CD-I

SPACE ACE 45

GAME BOY

WORLD CUP STRIKER 81

GAME GEAR

GP RIDER 82

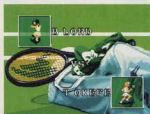
JAGUAR

TEMPEST 2000 64



MEGA DRIVE

DRAGON BALL Z 99
GOOFY 100
KICK OFF 3 83



PETE SAMPRAS
TENNIS 78
PGA GOLF 103

PC

CAW 2 52



ELDERS SCROLL 50
F1 42
STAR LORD 54

PC CD-ROM

MYST 48



SUPER NES

CLAYMATES 86
FIFA INTERNATIONAL
SOCCER 90
FLINSTONS 95
KING OF DRAGON 102
MEGAMAN SOCCER 101
MUSCLE BomBER 92
PLOK 98
SONIC BLASTMAN 2 84

SUPER METROID 96
SUPER TROLLS
ISLAND 104

V GUNDAM 94
WORLD CUP
STRIKER 80

SUPER NES

VIRGIN

BITMAP BROS.

PICCHIADURO

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

70

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

50

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

74

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

78

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

78

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITA' SONORO

LONGEVITA'

GLOBALE

LA NUOVA PAGELLA

I PUNTEGGI

90+
Un C+VG
HIT! Un
classico:
da
comprare
assoluta-
mente!



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! Regalateci al vostro peggior nemico.

0-14

NO COMMENTS!

Il Milan e l'Inter hanno vinto una coppa ciascuno, io ho vinto il fantacampionato, Fabio e Marco hanno vinto la fantasupercoppa, la nazionale azzurra ha iniziato il ritiro... tutto ormai è mirato all'unico vero grande avvenimento dell'anno: i campionati del mondo di calcio! Scherzi a parte, anche noi di CVG volevamo essere presenti: vi abbiamo preparato un piccolo gadget che speriamo vi possa tornare utile per seguire meglio tutte le partite (non vorrete mica saltarne una, vero?) Per il resto... non pensavo che fare un paio di "semplici" modifiche della struttura delle recensioni, come l'introduzione delle didascalie e la stesura del testo su tre colonne anziché due, potesse avere effetti così pesanti su tutta la lavorazione del numero... siamo tutti stanchi, ma anche ansiosi di vedere questo numero bello fresco di stampa! Fateci sapere le vostre impressioni...

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.



MMH!

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.

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

**SPECIFICHE
DI CIASCUN
PROGRAMMA
A SECONDA
DEL SISTEMA.**



CONSOLES
department

presents

... una marea di games!

REAL 3DO +
CRASH & BURNS
= L. 1.098.000

MEGA DRIVE II ITA
+2 PAD+RF UNIT
= L. 208.000

MEGA DRIVE II ITA
+FIFA 5.+2 PAD+RF
= L. 298.000

MEGA DRIVE II ITA
+J. PARK+2 PAD+RF
= L. 278.000

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

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

GAME BOY+S.M.LAND
+PILE+CUFFIE+CAVO
= L. 188.000

FIFA INT. SOCCER
X M.D. = L. 98.000
DISP. ANCHE X SNES

JURASSIC PARK ITA
PER MEGA DRIVE
= L. 75.000

GAME BOY SPECIAL
1 CASSETTA L. 29.500
2 CASSETTE L. 55.000

GAME GEAR SPECIAL
1 CASSETTA L. 32.000
2 CASSETTE L. 55.000

GAME BOY
S.M.LAND 2 L. 55.000
S.M.LAND 3 L. 65.000

FINAL FIGHT II
X SNES
= L. 88.000

the CONSOLES
DEPARTMENT[®] POINTS

ANCONA - Sassoferrato
DISCO DOC
Via Cavour, 2

FOGGIA - San Severo
VIDEOFAN
Via N. Passero, 69

CATANZARO
INFO 2000
Via Angiorni, 23/a

GENOVA - Chiavari
MILLEGIOCHI
Via delle vecchie Mura, 8

GENOVA - Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

MILANO
I BELÉE
Via Lorenteggio 22

MILANO
GIOCORAMA
Via Farini, 59

PESCARA
VIDEOMANIA
Via C. Battisti, 87

Questi games li puoi trovare a Milano
in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)

Tel. 02 - 42 300 10

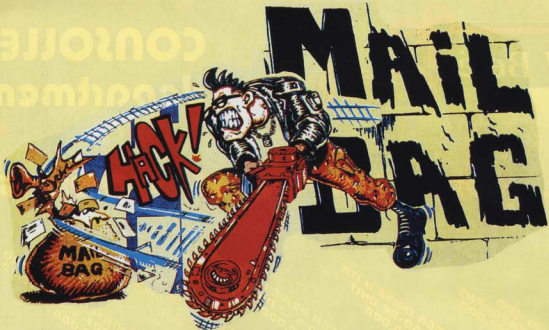
Negozio: Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

GAME BOY

SUPER NINTENDO

Nintendo

SEGA[®]



Giugno, che bel mese! Le vacanze estive si avvicinano a grandi passi (insieme con gli esami universitari...) e il sole splende alto nei cieli (dopo questa affermazione sono convinto che sarò perseguitato dalla pioggia). Come mi piace l'estate... Tornando ad argomenti più adatti a questo luogo, devo dire che anche questo mese nella posta di CVG si può trovare veramente di tutto: polemiche, risposte a polemiche, domande, suggerimenti, lettere di complimenti e molto altro. Insomma, una grande varietà che spero vi faccia piacere e che vi spinga, se non l'avete ancora fatto, a partecipare attivamente al Mailbag prendendo carta e penna e esprimendo le vostre opinioni. Vi ricordo che il nostro indirizzo è:

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

MARCO

VAMOS A LA PLAYA

Stimata redazione di CVG, mi chiamo Riccardo (Chief) Molti. Ho 20 anni e abito a Bergamo, posseggo un Amiga, uno Snes, un Lynx e, entro breve, un PC. Vorrei rispondere, con il vostro permesso, alla dellirante lettera di tale Simon E. "K" Cittati, che secondo il mio parere rappresenta la dimostrazione vivente di come si possa parlare, pensare e scrivere senza la necessità di collegare il cervello.

- 1) Ritengo che le espressioni e gli atteggiamenti tenuti da detto "Beota" debbano essergli restituiti con gli interessi! Personalmente ritengo che i vari redattori di CVG siano tra i più simpatici e genuini che si possano trovare in circolazione. Posso permettermi codesta affermazione, dato che leggo anche altre riviste del settore software e hardware: K, PC Magazine e Game Power.
- 2) Dato che la rivista (secondo lui) dedica poco spazio al PC vorrei far notare che K concede poco spazio a: Snes, Megadrive, Lynx, Game Gear,

Game Boy ecc.

- 3) Come fai a dire che il tuo 386 è "fantastico" dato che oramai si tratta di una macchina morta? Come ti puoi permettere di parlare di progresso, con un catorcio del genere? Se ti interessano le novità hardware comprati "PC Magazine" così potrai disperarti confrontando il tuo rottame con un bel 486 Dx2 66Mhz, oppure con un Pentium, o con il nuovo Dx4!
- 4) Che cosa vorresti dire con la frase: "anche i lettori hanno i loro diritti"? La dimostrazione di ciò che hai scritto ti è stata data pubblicando il tuo insolito scritto di protesta! Chi ti ha autorizzato ad autoproclamarti portabandiera dei lettori?
- 5) Se CVG ti arriva con 2 mesi di ritardo, permettimi di dirti: "CHI SE NE FREGA!!!!"
- 6) Si può sapere perché sei abbonato a una rivista che ritieni tanto brutta? Non mi dire che è peggiorata tutta d'un colpo!
- 7) Il 7 Aprile CVG era presente dal mio edicolante di fiducia, mentre K no! Vogliamo parlare di puntualità?
- 8) Per ciò che riguarda il paginone centrale di "K", io personalmente preferisco il paginone di "Playboy".
- 9) Per scrivere lettere così in-

sulse, hai fatto un corso per corrispondenza oppure è un difetto naturale?

Alla luce di ciò, la tua lettera assume il profilo di uno scritto fatto in completo blocco mentale (ti è morto il gatto? Non riesci a giocare a Tetris perché è troppo complicato? Hai perso la figurina del magico COCCOVILLO?). Chief vuole dire una cosa a Simone "K" e a tutti i suoi simili! Prima di prendere una busta, affrancarla ed inserirci dentro un foglio e scriverci un rigurgito di frasi e parole, come la tua lettera, pensaci 2 volte, perché la gente è stanca dei bambini come voi che si lamentano senza un valido motivo. Se la rivista non ti piace, non leggerla, regalala, vendila oppure bruciala, ma non disturbare la gente che legge CVG, interpretandolo con il giusto spirito! E dopo le critiche al "babbione" ('nun ce rompe') un saluto a tutta la catacumbonica (?!) redazione di CVG, e un cordiale arrivederci alla prossima lettera.

Riccardo (Chief) Molti

P.S. Per chi non sapesse chi è "Chief" vi dirò solo due nomi: "Robert Parish, Boston Celtics".

AZIONE ESPLOSIVA!

L'azione ai massimi livelli. In corsa le 32 nazionali finaliste per il più ambito dei trofei: la Coppa del Mondo. L'atmosfera è elettrica e i giocatori, naturalmente i migliori, fanno a gara per offrire prestazioni senza uguali... i liberi italiani insidiosi a metà campo, i 'tulipani' olandesi alle prese con vere e proprie acrobazie con il pallone, i fantasiosi brasiliani in attacco...

Velocità... Controllo istintivo della palla... Movimento fluido... Giocabilità superba... in una parola:

KICK OFF 3 - UN GIOCO DI CALCIO ASSOLUTAMENTE INEDITO!

**SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE**

**AMIGA 500/1200
PC & COMPATIBILI**



Imagineer

ANCO

Più di 2000 frames di animazione per un'azione ancora più incalzante. Scrolling multi-direzionale.

Altissima qualità degli effetti sonori per catturare tutto l'entusiasmo del campo fra le pareti di casa.

Giocabilità immediata con svariate opzioni di controllo, per accontentare tanto il giocatore inesperto quanto il più smaliziato.

In campo 9 tipi di giocatori (tra gli altri: il playmaker, il libero e l'ala) per fornire a ciascuna delle 32 formazioni uno stile di gioco assolutamente unico.

A disposizione 30 diversi schemi di gioco per vivere tutte le situazioni di gioco all'insegna del realismo.

Possibilità di modificare le tattiche grazie al suggerimento impartito da una voce fuori-campo.

Replay delle azioni di gioco, la cronaca di tutti i fatti dell'universo calcistico in tempo reale.

Colpi di testa, rovesciate, colpi di mano, deviazioni e il letale AFTER TOUCH per 'spremere' al massimo l'azione!

Sessione di allenamento individuale e di squadra per mettere alla prova la propria capacità prima dei grandi incontri.

* Le caratteristiche di gioco sono suscettibili di variazioni da formato a formato.

Innanzitutto caro Riccardo complimenti per il soprannome (mi ricorda le epiche sfide tra i mitici Boston Celtics e i Los Angeles Lakers negli anni '80, peccato che ora queste due (ex) grandi squadre non brillino nella NBA, anzi, non riescano neanche a qualificarsi per i playoff) e grazie per aver risposto alla lettera di Simone "K" Cittati evidenziando i pregi della rivista e le contraddizioni che erano presenti nella sua missiva. Comunque ognuno è libero di scrivere quello che pensa e io, forse perché ritengo che si debba sempre cercare di rispondere alle critiche motivando le proprie scelte, pubblico quasi sempre questo genere di lettere. Non mi sembra che ci siano altre parole da aggiungere se non che mi aspetto una tua nuova missiva con consigli, critiche e perché no, anche un tuo parere sulla lettera di Paolo Sartorio.

COMPUTER CAPRICCIO, COMPUTER CAPRICCIO...

Giapponesissima redazione di CVG, sono ancora io, Tommaso Teruzzi, e devo dire che dalla mia ultima lettera le foto sono notevolmente migliorate. Mitici! Comunque la questione di cui volevo parlare è un'altra. Visto che alcuni lettori si lamentano della mancanza di recensioni per questa o quell'altra macchina e voi (giustamente) rispondete che avete troppi sistemi da battere per soffermarsi su uno in particolare, perché non create una rivista apposta per le console, come hanno già fatto molti vostri colleghi? Ora io non so quali problemi editoriali (e non) stiano dietro a un tale lavoro, come la mancanza di personale (ci sono io a darvi una mano comunque) (sto scherzando) o altro, comunque mi sembra una buona idea. Oppure, nel caso questa congettura sia irrealizzabile, perché non aumentare il numero di pagine pur con conseguente aumento di prezzo (io, dal canto mio, sarei disposto a pagare anche 2000 lire in più, ma penso che 500-1000 basterebbero sicuramente, o almeno spero, e non dovrei

bero incontrare le ire di altri lettori). Del resto le nuove macchine sembrano spuntare come funghi e penso che molto presto dovrete prendere per forza qualche provvedimento, onde evitare di mettere una sola recensione per ciascun sistema in ogni numero. Bene bene, confidando nelle vostre risorse passo a qualche (rituale) domanda (scusate se vi rompo):

1) Visto il successo dei personaggi IMAGE, non è che qualcuno sta programmando un gioco a loro dedicato per un qualsiasi sistema?

2) (Questo è un ordine) Fate ritornare Nippolandia!

3) Secondo voi è più carina Ai, Nobuko o Moemi in Video Girl Ai?

4) (Vi prego, anche se non pubblicate la lettera rispondete a questa domanda) Posso

venirvi a trovare

in redazione

all'ora e

al giorno

che volete

se vi

avverto

anche un

anno

prima?



OK, con questo ho finito, a risentirci (spero di vedervi all'Abacus). Ciao

Tommaso Teruzzi
(Arcore-MI)

Effettivamente caro Tommaso, lo spazio disponibile in CVG sembra diminuire continuamente perché le notizie e le novità giungono sempre più numerose e il numero di pagine rimane invariato. Ci siamo anche noi resi conto che, con la nascita di tutte queste nuove console è necessario prendere qualche provvedimento per evitare di dedicare troppo poco spazio a ogni sistema e stiamo valutando tutta una serie di possibilità per ovviare a questo inconveniente. Penso proprio che nei prossimi mesi ne vedremo delle belle...E ora via con le risposte:

1) Personalmente non ho sentito alcuna notizia di trasposizione di personaggi della Image in videogiochi (se ti può interessare è imminente la realizzazione di un videogioco



co dedicato agli eroi della Malibù). Tra l'altro non so neanche chi sono questi "famosi" personaggi, forse perché ultimamente ho leggermente perso di vista le ultime produzioni americane.

2) Vedremo di fare il possibile (anch'io sono un appassionato di fumetti, OAV, dischi e modellini giapponesi). Intanto dovrebbe ritornare tra breve l'angolo Japan News, dedicato alle nuove produzioni nipponiche nel campo del videogioco...

3) Tra le tre, almeno secondo me, non c'è confronto: la più carina è senza dubbio Ali!

4) Se ne può parlare, comunque ci saremo certamente incontrati all'Abacus e avremo avuto modo di parlare anche di questo punto.

Ciao e riscrivici.

AMICO E'

LADRI!!! Ecco cosa siete! Uno va in edicola tutti i mesi e compra CVG sperando di vedere il miglioramento che gli erano stati promessi sul numero precedente ma come al solito si trova a leggere una rivista **DISASTROSA** sotto ogni punto di vista! Voglio co-

minciare a dire che Simone "K" Cittati è una persona **GRANDIOSA!** Carissimo "K", hai ragione in tutto e per tutto (anzi, scrivimi se ti va!) **AOH**, a ragazzi, ma ve rendete conto che la vostra rivista è

una ciofecata di immani porzioni ludico-astrali? **SPIEGAZIONE:**

MAIL BAG: la rubrica migliore con il redattore migliore (thanks ndMarco). Però i disegni sono troppo grandi e tolgono spazio ad altre lettere. Voto: 7+

NEWS: sono tutte mezze riciclate, inutili, dispersive e piene di quei c.... di box colorati. **BLEARGH!!!!** Voto: 4-
PREVIEW: recensioni docet. Peccato perché non sarebbero poi così male... Voto: 5.5
REVIEW: la parte peggiore! I voti sono molto spesso troppo soggettivi, non si capisce dove iniziare e dove finire a leggere. Tutti quei box costituiscono la parte che rende CVG la peggior rivista di videogames nel mondo.

Ragazzi, guardate che vi pagano! **SVEGLIA!!!!** Voto: 2-
ON: solito discorso per i box, ma nel complesso sufficiente. Voto: 6

PLAYMASTER: è passabile, ma i trucchi non sempre sono spiegati bene. Voto: 6-
KILLED GAMES: la parte della rivista che mi spinge ad acquistarla. Fatta bene e abbastanza ordinata. Voto: 7
VENDOCOMPROSCAMBIO: a parte il nome è OK, soprattutto perché è molto vasta. Voto: 6

BOARD GAMES: buon trucchetto per aumentare il volume della rivista e per denunciare un maggiore numero di pagine. Voto: 1

CVG: la peggiore rivista del globo. Voto: 4-
Ragazzi (Marco escluso...) a volte mi fai pena: non c'entri niente e vieni sempre assalito da chi, come me, pensa che CVG è una tavanata. Segui il mio consiglio: cambia rivista prima che sia troppo tardi!! CVG non ti merita, siete più indietro delle balie di un cane. Non avrete più le mie 5000lire!! Spero che vi cada un macigno di 40 tonnellate sul cranio e vi faccia rinsavire. Li mortacci vostri!!! Rivoglio tutti i soldi che ho speso per voi!!! "K", scrivimi!!! Se uniamo le nostre forze possiamo detronizzar-
li!!!!!! Se siete della mia stessa opinione scrivete a questo indirizzo:

CVG BOYZ AL ROGO!!
Paolo Sartorio, via Verbano n 7 21027 Ispra-VA. Formeremo uno "SFANS CLUB" contro CVG!!!! CVG Boyz al rogo, per un nuovo miracolo italiano!!!
Firma: Paolo "JAZZ" Sartorio

*Non ho parole, se non... de-
ja-vu. Infatti ogni volta che pub-
blico una lettera di protesta
(cioè una ogni due mesi*





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**



Back To Future III L. 50.000
Double Dragon III L. 60.000
Eia Double Header L. 65.000
Fatal Fury L. 55.000
General Chaos L. 80.000
George Foreman Boxing L. 60.000
Global Gladiators L. 80.000
NBA All Star L. 65.000
Pink Goes to Hollywood

L. 120.000
Sensible Soccer L. 85.000
Sonic III L. 135.000
Winter Challenger L. 70.000
Zombies L. 110.000
Agassi Tennis L. 70.000
Aladdin L. 105.000
Bubsby L. 80.000
Cliffhanger L. 60.000
Dracula L. 70.000
Eternal Champion L. 140.000
Fifa Soccer L. 125.000
Hook L. 80.000
James Pond III L. 90.000
Lotus Turbo II L. 90.000
Mortal Kombat L. 95.000
NBA Jam L. 93.000
PGA Euro Golf L. 120.000
Pelé L. 85.000
Pugsy L. 80.000
Sonic Spinball L. 115.000
Street Fighter II L. 140.000
Tom Jam Earl II L. 120.000
Turtles Tournament Fighter

L. 115.000
Ryan Giggs Soccer L. 71.000
Batman Return L. 70.000
Davis Cup Tennis L. 105.000
F 117 Night Storm L. 130.000
F 22 Interceptor L. 70.000
Jungle Strike L. 125.000
NHL Okey 94 L. 125.000
Pacmania L. 70.000
Tazmania L. 70.000
Tiny Toon Buster Trasure

L. 105.000
Word Of Illusion L. 80.000
Virtua racing (Jap) L. 150.000
World Cup 94 TEL
Pit Sampras TEL
Andretti Racing TEL
ITCHY e Scratchy TEL

SEGA Game Gear

Spiderman L. 55.000
La Sirenetta L. 55.000
Predator II L. 60.000
Prince of Persia L. 60.000
Sonic II L. 60.000
G. Foreman Boxing L. 55.000
Krusty fun house (simpsons) L. 55.000
Superman L. 49.000
Global Gladiators L. 46.000
Robocop (James Pond) L. 49.000
Tazmania L. 49.000
Mortal Kombat L. 65.000
Dracula L. 49.000
Hook L. 55.000
Sensible Soccer L. 55.000
Aladdin L. 85.000
NBA Jam L. 70.000
Indiana Jones L. 46.000
Olympic Gold L. 46.000
Pit Sampras TEL

SEGA Master System™

Alien Storm L. 50.000
Back To Future II L. 50.000
Crash Dummies (gli sbullonati) L. 50.000
Dragon Crystal L. 50.000
George Foreman Boxing L. 50.000
Moon Walker L. 50.000
Master of Darkness L. 50.000
Pacmania L. 50.000
Shinobi L. 50.000
Wimbledon L. 50.000
Tennis Ace L. 50.000
Shadow Dancer L. 50.000
Batman Return L. 50.000
Wimbledon II L. 50.000
James Bond 007 L. 50.000
Chuck Rock L. 50.000
Neweland Story L. 50.000
Addams Family L. 50.000
Robocop L. 50.000
Spiderman L. 50.000
Terminator II con UP L. 50.000
Terminator II Movie L. 50.000

mega cd

Microcosm L. 120.000
Batman Return L. 130.000
Ecco The Dolphin L. 120.000
Silphed L. 130.000
Tunderhawk L. 120.000
Lethal Enforce (con pistola) L. 140.000
Sonic L. 120.000
Ground Zero L. 120.000

VIDEO KARAOKE Play Tech

Il vero Karaoke! che ti permette di leggere i testi della tua canzone direttamente sul tuo televisore.

Video Karaoke

— microfono

— alimentatore

— videocassetta

L. 199.000

Scegli la tua videocassetta in italiano fra le centinaia disponibili a

L. 16.500 cad.

**Console Mega Drive II europeo
Base L. 235.000
Console Game Gear + TV Tuner
+ Alimentatore + Sonic L. 370.000
Console Game Gear + Aladdin
L. 235.000**

**Vivi anche tu il mondiale
USA '94 in diretta con il tuo
Game Gear
TV Tuner L. 169.000**



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**

SUPER NINTENDO

PAL VERSION

SUPER NINTENDO

USA

GAME BOY

Fatal Fury II	TEL.	Dual Test Drive	L. 75.000	Asterix	L. 45.000	Dracula	L. 40.000
World Usa 94	TEL.	Harley Homongus	L. 75.000	Goal	L. 50.000	Pang	L. 45.000
Clay Fighter	L. 140.000	Kablooey	L. 75.000	Bionic Commando	L. 35.000	Felix The cat	L. 40.000
Dennis The Manage	L. 85.000	Lethal Weapon III	L. 75.000	Snoopy	L. 38.000	Adv. Island II	L. 45.000
Empire strike back	L. 135.000	Mystical Ninja	L. 75.000	Prince of Persia	L. 38.000	Alien III	L. 50.000
Hook	L. 75.000	Musya	L. 75.000	Burai Fighter	L. 38.000	Mortal Kombat	L. 62.000
Jurassy Park	L. 90.000	Out Lander	L. 75.000	Boxxle	L. 38.000	Reverange of Gator	L. 38.000
Jimmy Connors tennis	L. 90.000	Road Riot	L. 75.000	Caccia ottobre Rosso	L. 38.000	Blues Brother	L. 48.000
Mr Nutz	L. 90.000	Skate Jagger	L. 75.000	Dott. Mario	L. 45.000	Robin Hood	L. 48.000
Street Fighter II Turbo	L. 165.000	Street Combat	L. 75.000	Double Dragon	L. 38.000	Roger Rabbit	L. 48.000
Aereo The Acrobat	L. 130.000	Wing's II	L. 75.000	Top Rank Tennis	TEL.	The Flintstones	L. 65.000
Asterix	L. 70.000	Chester Cheeta	L. 75.000	Fighting Simulator	L. 48.000	The Jetsons	L. 65.000
GP1 Corsa (Moto)	L. 110.000	Goof Troop	L. 75.000	Looney Tunes	L. 48.000	Duffy Duck	TEL.
International Tour (Tennis)	L. 110.000	Street Fighter II	L. 65.000	Magnetic Soccer	L. 48.000	Best of Best	L. 48.000
Last Action Hero	L. 120.000	Final Fantasy Quest	L. 65.000	Othello	L. 38.000	Sensible Soccer	TEL.
Incredible Crush Dummies	L. 60.000	F. Zero	L. 65.000	Quix	L. 38.000	Prehistoric Man	TEL.
James Pond	L. 120.000	Gun Force	L. 65.000	Radam Mission	L. 38.000	World Cup 94	TEL.
Mickey Magical Quest (Topolino)	L. 115.000	Home Alone	L. 65.000	R. Type	L. 38.000		
Mortal Kombat	L. 100.000	Hole in one golf	L. 65.000	Simpson II	L. 48.000		
Road Runner	L. 90.000	Push Over	L. 65.000	Track Meet (olimpiadi)	L. 48.000		
Street Fighter II	L. 100.000	Smart Ball	L. 65.000	Yoski Cookie	L. 48.000		
S. Star Wars	L. 120.000	Soccer Worlds League	L. 65.000	Indiana Jones	L. 60.000		
Troddlers	L. 120.000	Cool World	L. 65.000	Last action Hero	L. 60.000		
We're back dinosaur's story	L. 125.000	Hook	L. 75.000	Dennis	L. 65.000		
Putty	L. 120.000	S. Ghoul's'n Ghost	L. 75.000	Hook	L. 38.000		
Wing Commander	L. 90.000	Drakken	L. 75.000	S. Mario Land I	L. 49.000		
Tazmania	L. 120.000	Tom e Jerry	L. 75.000	S. Mario Land II	L. 59.000		
Euro Football Champ	L. 105.000	Dragon's Lair	L. 75.000	S.R.C. Proam	L. 65.000		
Spiderman Xman	L. 90.000	Iper Zone	L. 55.000	Spiderman	L. 38.000		
Bob	L. 90.000	Paper Boy II	L. 55.000	Fortress of Fear	L. 45.000		
World League Basket	L. 100.000	Roketeer	L. 55.000	Skate or die	L. 38.000		
Superbomber man	L. 99.000	Wanderers Fronys III	L. 55.000	Chase HQ	L. 38.000		
Best of the Best	L. 90.000			Memesis	L. 38.000		
Super Kick off	L. 99.000			Cliffhanger	L. 40.000		
Sensible Soccer	L. 100.00						
Secret of Mana	TEL.						
The Flintstones	TEL.						
Ultima (False Prophet)	TEL.						
Fifa International Soccer	TEL.						
Pink Goes To Hollywood	L. 130.000						
Flash Back	L. 80.000						
Young Merlin	L. 130.000						
Ryan Giggs Champions	L. 85.000						
Ultimate Fighter	TEL.						
Soccer Shootout	TEL.						
NBA Jam	L. 125.000						

Console G. Boy Base Blister
L. 75.000

+ S. Mario Land I L. 105.000
+ Jetsons L. 100.000

Console Game Boy + Tetris
+ Auricolare + Cavo
L. 139.000

Console S. Nintendo Pal.
Base L. 199.000
+ Eurofootball Champ L. 235.000

Nintendo

Nes 8-BIT PAL

Robocop	L. 55.000
Protector	L. 55.000
Cip Ciop	L. 55.000
Days of Thunder	L. 55.000
Power Blade	L. 55.000
Adventure of Link (Zelda II)	L. 55.000
Bugs Bunny	L. 55.000
Castlevania III	L. 55.000
Capitan Planet	L. 55.000
Ghostbuster II	L. 55.000
Goal	L. 55.000
Zelda	L. 55.000
Mega man II	L. 55.000
Punch Out	L. 55.000
Caccia ottobre Rosso	L. 55.000
Super Mario Bros	L. 55.000
Siege or die	L. 55.000
The Flintstones	L. 55.000

circa... tra l'altro vorrei sottolineare che pubblico tutte quelle che ci arrivano! ne ricevo una quantità notevolissima che ci difende attaccando, più o meno aspramente, il nostro accusatore e una sola che non solo approva la critica, ma che si scaglia contro di noi in maniera ancora più violenta. Se avete letto le missive di protesta negli ultimi numeri capite cosa intendo e, onestamente, a questo punto non oso pensare cosa ci dirà il prossimo lettore che intende criticarci... Scherzi a parte mi pare che ci siano veramente pochissimi commenti da fare alla lettera di Paolo anche perché i difetti presenti, secondo lui, in CVG (fondamentalmente i box) sono gli stessi che erano già stati evidenziati dagli altri "criticatori" pubblicati negli scorsi mesi. Non mi posso trovare d'accordo con te sulle valutazioni alle varie rubriche (a parte quella del Mailbag - poi scusa un piccolo appunto, ma calcolando la media dei voti il globale dovrebbe avvicinarsi al 5 e non al 4) anche perché mi sembra che negli ultimi mesi CVG sia notevolmente migliorato sotto ogni punto di vista e che le varie rubriche siano diventate sempre più ordinate e leggibili grazie alla diminuzione del numero dei già citati box. Comunque que-

sti sono argomenti che sono già stati trattati ampiamente nella risposta a Simone "K" Cittati e quindi, visto e considerato che lo spazio è veramente ridotto, per ulteriori chiarimenti (anche se mi sembra che tu abbia le idee abbastanza chiare) ti rimando a quella missiva. Non ho altro da aggiungere. Ciao.

A ME MI TORNA IN MENTE UNA CANZONE...

Supermegafantasmagorici redattori di CVG, siamo 2 altrettanto grandi amici di 14 anni che si chiamano rispettivamente Conversano Francesco e Cocomello Roberto. Possediamo un Megadrive, un Commodore 64, un Game Gear e un fantastico Amiga 2000. Siete i migliori e insuperabili nel campo dei games però abbiamo da dirvi due difetti del vostro giornale:
1) Secondo noi i Board Games non c'entrano un fico secco con una rivista di videogiochi.
2) Le medie dei voti di tutti i giochi sono sbagliate: che vuol dire $90+92+96+92=90$? Comunque bando ai crucci, vi abbiamo scritto per fare alcune domande:



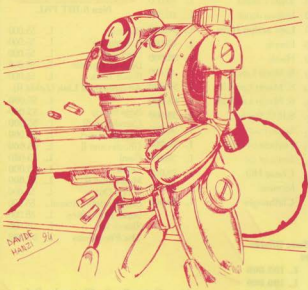
- 1) Potete consigliarci un platform game per Commodore 64?
- 2) Quanto avete dato a Mortal Kombat per Megadrive?
- 3) Esiste un gioco che vede protagonisti navi da guerra e sottomarini per Commodore 64?
- 4) E' meglio il Mega CD o il 3DO per quanto riguarda la grafica?
- 5) Ci potete consigliare il migliore gioco automobilistico disponibile per Megadrive? E per il Commodore 64?
- 6) Quando usciranno tutte le mosse speciali di Eternal Champion?
- 7) Questo più che una domanda è una curiosità: secondo voi, per quanto riguarda la grafica e il sonoro è meglio il Megadrive o il Super Nintendo?
- 8) Si possono ricevere informazioni alla vostra linea telefonica "Hot Line" riguardo a come superare certi livelli di alcuni giochi?

Vi ringraziamo sperando che

ci pubblicate. Ciao!

Francesco Conversano e
Roberto Cocomello
(Spigno Saturnia-Latina)

Dunque Francesco e Roberto, grazie per i complimenti e per i suggerimenti. Per quanto riguarda i vostri appunti volevo fare un paio di precisazioni. L'angolo dei Board Games è una delle sezioni più odiate e allo stesso tempo più amate della rivista. Alcuni lettori la adorano (la maggior parte) altri invece non vorrebbero vederla mai più perché, come voi, non la ritengono adatta a CVG. Visto e considerato il fatto che comunque riscuote un discreto successo questo angolo rimane e rimarrà un appuntamento fisso anche per i prossimi numeri. Per quanto riguarda le valutazioni globali dei giochi, come già sottolineato altre volte, questi non sono delle vere e proprie medie matematiche dei voti delle singole voci, ma le prendono tutte in considerazione.



DAVIDE
PARZÌ '90

STATE OF THE ART

Niente di nuovo sul fronte occidentale. Nessuna nuova entrata questo mese nella State of the Art e le uniche variazioni di rilievo sono i cambi di posizione nella parte più bassa della nostra classifica. Ormai la situazione sembra stabilizzata e non so se vale ancora la pena di continuare con questa classifica. Quindi, se non avete nulla in contrario (se si scrivetelo!) il prossimo mese verranno pubblicati i risultati definitivi con la proclamazione del gioco preferito dai lettori di CVG.

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

Questo perché per certi tipi di giochi una media dei voti non porterebbe a una corretta valutazione finale. Per esempio tutta la categoria dei puzzle game verrebbe eccessivamente penalizzata dagli aspetti grafici e sonori, anche se in questo genere di gioco questi aspetti non sono certamente fondamentali (chi si è mai

preoccupato della grafica di Tetris?). Sperando di essere stato abbastanza chiaro passo ora a rispondere alle vostre domande:

1) Anche se ormai la produzione di nuovi giochi per il Commodore 64 è praticamente inesistente per questo mitico computer sono disponibili tutta una serie di favolosi



NEW

COMPUTER SHOP

DISPONIBILITA' IMMEDIATA DI

**COMPUTER - SOFTWARE
CONSOLE - 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

platform. Quelli che personalmente preferisco sono *Missione Impossibile*, *Ghostbuster*, *Bionic Commando*.

2) *Mortal Kombat per Megadrive* è stato recensito sul numero 29 del Settembre 1993 e si è beccato un bel 90%.

3) L'unico titolo che in questo momento mi viene in mente è il vecchio *Silent Service*.

4) Per quanto riguarda l'aspetto grafico devo dire che il 3DO è nettamente più potente del Mega CD, sia come colori disponibili su schermo (16 milioni di colori da una palette di 16 milioni contro "solo" 64 da una palette di 512), che come risoluzione e potenza di calcolo.

5) Se preferisci i titoli più arcade allora il migliore gioco automobilistico disponibile per Megadrive è *Virtua Racing*. Una valida alternativa, se vuoi una simulazione più realistica potrebbe essere *F1 della Domark*. Per quanto riguarda il Commodore 64

IMPARA L'ARTE E METTILA DA PARTE

Prima di partire con le citazioni degli autori dei disegni pubblicati su queste pagine permettetemi di salutare Marco "Mazok" Mazzocchi che, dopo aver collaborato agli ultimi numeri di CVG e dopo aver riempito il Mailbag con i suoi splendidi disegni, ci lascia per cause non dipendenti dalla sua volontà (è partito per il servizio militare). Dopo questa breve parentesi passiamo subito ai ringraziamenti che questo mese sono rivolti a: Fabio "Tosk" Costantin, Leandro Domenicale, Davide Manzi, Rey e Stefano. Infine, per agevolare la pubblicazione e per migliorare la resa grafica sulla rivista vorrei consigliarvi di non realizzare i disegni su fogli a righe o a quadretti e, se possibile, di evitare di piegare il foglio nella busta. Grazie per la collaborazione e... continuate a disegnare!

direi *Pitstop* (sia l'uno che il due), oppure il mitico e incredibile *Le Mans* (che sembra una corsa di scarafaggi piuttosto che una competizione automobilistica), vecchissimo titolo addirittura ancora su cartuccia.

6) Cercheremo di realizzare uno speciale su uno dei prossimi numeri.

7) Se le due macchine fossero sfruttate al loro limiti probabilmente la grafica e il so-

noro sarebbero leggermente superiori sul Super Nintendo. La giocabilità, che è comunque l'aspetto fondamentale di un gioco, sarebbe assolutamente identica.

8) Certamente; se riesci a prendere la linea (e non è facile, te lo assicuro) i nostri esperti sono a disposizione per cercare di risolvere i tuoi problemi videoludici. Ciao e riscriveteci.

CVG, perché tanto che ci siete non mettete anche un floppy nella rivista, con giochi shareware, portandola a un prezzo di 8000 lire? Non pensate che sarebbe una bella cosa? Pensateci e fateci sapere. Vi saluto e saluto tutti i lettori e le lettrici.

Stefano da Rimini

Grazie per la difesa della nostra rivista caro Stefano, passiamo subito al tuo suggerimento, ovvero il possibile inserimento di un floppy disk all'interno di CVG con conseguente aumento di prezzo. Purtroppo questa idea, che teoricamente potrebbe essere veramente interessante, non è attuabile per una testata multiformato come CVG. Questo perché CVG tratta 10 diversi tipi di macchine e per questo motivo sorgono subito evidenti problemi. Primo di tutto il formato del dischetto. Se infatti inserissimo un disco Amiga, i possessori di PC cosa se ne farebbero? Avrebbero solo un disco da formattare così come accadrebbe la stessa cosa per i possessori di Amiga se inserissimo un disco PC. Inoltre i ragazzi che hanno solo console (portatili e non) si ritroverebbero a spendere una cifra maggiore (e non so in quanti sarebbero disposti a farlo, buttare via dei soldi non fa mai piacere) per avere, in qualsiasi caso, una rivista uguale a quella che prima pagavano 5000 lire e un oggetto per loro inutilizzabile. Non è inoltre detto che tutti i possessori di computer siano realmente interessati a comprare una rivista con dischetto. Per questi motivi dico che l'inserimento di dischi demo o con programmi shareware è una ottima idea ma è realizzabile solamente per quelle riviste che trattano prettamente un solo formato. L'unica possibilità che mi viene in mente è quella di realizzare due (o tre) diversi CVG, con dischetti di diverso formato e senza, anche se questa idea è abbastanza difficile (oltre che scomoda e insicura dal punto di vista editoriale) da attuare e comunque non è certamente una possibilità che si può realizzare dall'oggi al domani. Grazie comunque per i consigli, ti invito a riscriverci.

PARTE PIANO IL NUOVO SWING...

Carissima redazione di CVG, sono un lettore della vostra rivista sin dal primo numero e solo ora mi son deciso a scrivervi perché la lettera di Simone "K", pubblicata sul numero 36 di Aprile mi ha un po' irritato. Non si può e non si deve "infamare" e offendere chi lavora e fa di tutto per creare un'ottima rivista. E' vero che vi sono altre riviste di videogiochi che approfondiscono di più le recensioni, però è anche vero che esse trattano solo uno, o al massimo due macchine, mentre CVG tratta, ed è l'unica a farlo a livello nazionale, ben più di 10 macchine.

Suggerirei a Simone "K" di essere un po' più educato e intelligente, ma soprattutto di essere un po' meno arrogante e più informato! La mia missiva non vuole essere una polemica, ma un invito a tutti i lettori a seguire CVG in modo costante in quanto è un'ottima rivista che serve per essere informati, a livello generale, su tutti i giochi di tutte le macchine del momento. Bene....Bene, sentite, voi di



AI RIVENDITORI



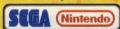
IMPORTAZIONE DIRETTA
VIDEOGIOCHI - CONSOLE E ACCESSORI



OFFERTE OGNI MESE



VASTO ASSORTIMENTO
IN STOCK



PREZZI CONCORRENZIALI



CORTESIA, CHIAREZZA E
COMPETENZA



PROMOVIDEO s.r.l.

VIA MILANO, 46 (S.S. Varesina) OSPiate DI BOLLATE (MI)

TEL. 02/38309940 - 38309936 FAX 02/38302425

ORARI D'APERTURA (dal lunedì al venerdì) ore 9.00-12.30, 14.00-18.00

SPONSOR
UFFICIALE
CAMPIONATO
MONDIALE
RALLY



RALLY DI
SARDEGNA



Per la Svizzera
ATTENZIONE!
La vendita per
corrispondenza
verrà effettuata
dalla:

WARMY
Corporation Ltd.

TEL. 091-438312
FAX 091-430946
CH/LSO

eltron

BARZANO
Via IV Novembre, 1

LECCO
Via M. D'Ugolino, 5

MONZA
Via Donpezzi, 8/10



NEWS

LA NINTENDO VIAGGIA VERSO I 32 BIT

La Nintendo ha deciso di lanciarsi anche lei nell'arena delle nuove macchine a 32 bit e, ancora una volta, ci ha promesso una macchina assolutamente rivoluzionaria, con schermo incorporato, a un prezzo ridicolo. Dobbiamo crederle?

Non posso crederci, ancora un'altra console a 32 bit! Questa volta però i responsabili di questa nuova macchina non sono Sega o Sony, oppure una nuova e fantomatica casa emergente, bensì si tratta della Nintendo, che in pochissimo tempo ha deciso di lanciare questa sua nuova console (ancora senza nome) che dovrebbe essere immessa sul mercato agli inizi del 1995. La decisione è stata presa per evitare di trovarsi troppo in svantaggio rispetto agli altri concorrenti. Pare infatti che la Nintendo abbia capito di non potersi più permettere di rimanere a guardare e

questo sia per il fatto che le nuove macchine stanno ormai cominciando ad ottenere una certa risposta di pubblico, sia per i nuovi progetti annunciati dalla Sega e che riguarderebbero il lancio della sua imminente upgrade a 32 bit per il Mega Drive. La nuova macchina della Nintendo potrà, a detta dei costruttori, far girare giochi

re si tratterà ancora delle care e vecchie cartucce. Tuttavia, la notizia che la nuova console includerà uno schermo LCD nella sua scocca ci dà molto da pensare; infatti questo potrebbe significare che la macchina potrebbe essere indirizzata più verso il mercato dei portatili oppure che la sua risoluzione sia troppo alta per poter essere utilizzata con un nor-

vasta serie di titoli molto più violenti e assolutamente liberi da ogni tipo di censura. La versione casalinga del Project Reality è stata annunciata per la fine del '95 e il suo prezzo, sempre a detta della Nintendo, dovrebbe aggirarsi intorno ai 250 dollari. Questo vuol dire che, se tutto andrà come previsto, alla fine del prossimo anno avremo, finalmente, un



La nuova serie di coin-op della Nintendo basata sulla tecnologia del Project Reality dovrebbe dar vita a tutta una serie di giochi molto più violenti. Accidenti, chissà perché mi sembra di sentire in lontananza un rumore di fortilci...

in realtà virtuale senza bisogno di un casco mentre, per quanto riguarda il "formato" del softwa-

male TV color (il che però non sarebbe una mossa molto intelligente). Nel frattempo la tecnologia del Project Reality della Nintendo sarà impiegata per la prima volta nella realizzazione di un coin-op che dovrebbe essere lanciato verso la fine di quest'anno. Il gioco si dovrebbe chiamare Killer Instinct ed è stato sviluppato dai programmatori della Rare (ovvero i ragazzi che ci hanno regalato Battletoads). La realizzazione di questo nuovo prodotto segna l'inizio di una nuova tradizione che dovrebbe portare la casa nipponica a produrre una

Anche se il numero di giochi che vengono prodotti in questi tempi per il Super Nes è ancora molto elevato la Nintendo comincia ormai a risentire della pressione di alcuni forti concorrenti. Speriamo solo che questo non significhi la fine di uno dei nostri 16 bit preferiti!

panorama completo con un sacco di nuove macchine (naturalmente escludendo altri fantomatici ritardi!) e così potremo veramente vedere chi manterrà veramente le promesse fatte e chi no. Bene gente, lo scontro sta per cominciare, e questa volta si preannuncia più duro che mai; peccato che per ora non possiamo far altro che aspettare.



Ora che anche la Nintendo sembra ormai in procinto di lanciare la sua nuova console i giocatori potranno cominciare a pensare a quale macchina comprarsi nel futuro prossimo venturo. Speriamo solo che la Sony e la Nintendo riescano a mantenere le promesse fatte fino a oggi!

NEL FRATTEMPO LA SONY...

...Sta facendo del suo meglio per far sì che la sua console a 32 bit riesca ad avere una buona quantità di software disponibile quando arriverà il momento del lancio. I sistemi di sviluppo della macchina sono già stati inviati a un vasto numero di programmatori e sviluppatori in modo che questi possano cominciare a produrre un certo numero di titoli di buona qualità (almeno così speriamo noi). Tra i vari sviluppatori di giochi per questa macchina si segnalano i ragazzi della DID, quelli della Argonauta, la Probe e la Sensibile. Non male vero?

UN CD PER IL 1200? SÌ, GRAZIE!

In queste ultime settimane si sono fatte sempre più insistenti le voci che danno ormai per imminente l'uscita dell'unità CD per l'Amiga 1200. Il prezzo della nuova periferica dovrebbe aggirarsi attorno ai 200 dollari e dovrebbe consentire a tutti gli utenti di Amiga dotati di tastiera di poter far girare anche sulla loro macchina tutti i software, o quasi, prodotto per il loro cuginetto CD32.

Diciamo quasi perché, purtroppo, pare che la nuova unità sarà sì compatibile con i game della console a 32 bit di casa

Commodore, ma anche che non sarà in grado di supportare l'ormai tanto decantato modulo FMV. Se tutto ciò fosse vero, sarebbe davvero una brutta storia! Speriamo solo che la Commodore riesca a fare qualcosa a riguardo. Nel frattempo la casa tedesca ha abbassato il prezzo della sua console da 299 a 249 sterline e ha anche introdotto sul mercato un nuovo pack, battezzato Spectacular Voyage, che include, insieme alla macchina, la bellezza di 6 giochi. Davvero niente male...



FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Dopo aver imperversato sulle console di mezzo mondo, con l'altro mezzo che sta per essere conquistato da qui a poco, ecco che uno dei giochi di calcio più divertente di tutti i tempi sta per approdare anche sul PC. Il gioco manterrà praticamente le stesse



caratteristiche della versione Mega Drive e dovrebbe includere delle particolari routine per avvalersi della maggior potenza di elaborazione di computer come il 486. Inoltre, per la gioia di gran parte di voi lettori, è stata annunciata anche l'uscita della versione Amiga. Sfortunatamente mentre della versione PC, che dovrebbe essere pronta nel giro di 2 o 3 mesi, abbiamo potuto vedere delle immagini, per quella del 16 bit Commodore non siamo ancora riusciti a reperire nessuna foto. Comunque non disperate, il game dovrebbe essere pronto verso l'inizio dell'autunno e non appena avremo ulteriori informazioni ve le faremo immediatamente sapere. Parola di lupetto!

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
NEOGEO

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

NEWS

DELTA V

Se avete sempre desiderato di poter giocare sul vostro PC a un game con una grafica stile Starwing, se non riuscite a dormire la notte perché desiderereste lanciarsi a folli velocità lungo una serie di tunnel alla Powerdrome, allora credo proprio che questo gioco, targato US Gold, faccia proprio per voi. Delta V vi scaraventa in un mondo nel quale, a bordo di un caccia ultra leggero, dovrete percorrere una serie di tunnel a folli velocità. Lo scopo del gioco è quello di percorrere - naturalmente senza farvi ammazzare dai vari fighter nemici e senza impastarvi contro qualche bella costruzione - tutti i livelli del gioco, alla fine di ognuno dei quali ve la dovrete vedere con i soliti boss cattivi cattivi. Come spesso accade ultimamente, la visuale del game è in prima persona e da quel-

Delta V sembrerebbe davvero un game intripante e dannatamente ben realizzato. Speriamo solo che i ragazzi della US Gold abbiano pensato un pochino anche alla giocabilità. Forza guys, siamo tutti con voi!



JAGUAR DOOMED

Uno dei giochi più massicci di quest'anno, Doom, è stato appena inserito nelle liste dei titoli che prima o poi dovrebbero fare la loro comparsa sul Jaguar. La versione completa del game (quella shareware infatti conteneva solo il primo livello del gioco) sarà, molto probabilmente, commercializzata entro la fine di agosto e dovrebbe essere preceduta dal caro e buon vecchio Wolfenstein (chissà che non sia già arrivato nei negozi mentre state leggendo queste righe). Per quanto riguarda la versione per Jaguar di Doom, sappia-



te che non si tratta di una semplice conversione: infatti, a quanto pare, la versione PC sarebbe stata potenziata con l'aggiunta di grafica in texture mapping e con un maggior numero di frame d'animazione, il che dovrebbe rendere il gioco più veloce delle versioni che girano sui vari 486. L'Atari ha inoltre annunciato la sua intenzione di far arrivare l'unità CD per la sua macchina negli Stati Uniti entro la fine dell'anno a un prezzo di circa 300 dollari anche se, purtroppo, non ci è stata comunicata alcuna data precisa. I primi titoli disponibili per la nuova periferica dovrebbero essere: Demolition Man, Creature Shock e Return to Zork. Speriamo in bene.

VIRTUALMENTE PARLANDO

Sembrerebbe proprio che la Sega e la Acclaim abbiano firmato un accordo per produrre insieme una nuova serie di coin-op ispirati alla serie di Virtua Fighter e Daytona USA. Questi nuovi titoli, oltre che per il mercato degli arcade, verranno convertiti anche per l'MD 32 (l'espansione a 32 bit per il Mega Drive) e per il Saturn. I soggetti dei primi due giochi dovrebbero "trarre spunto" (Arghhhh! Adesso le licenze ce le dobbiamo sorbire anche al bar!) da due nuovissime pellicole cinematografiche che, secondo alcune indiscrezioni dovrebbero essere Stargate e l'ultimo film di Arnold Schwarzenegger, True Lies. Chissà quanto costerà il biglietto?



L'ACTIVISION INGAGGIA LA CIA

L'Activision ha appena assunto Peter Lenkov, l'autore della trama del film Demolition Man (ah, perché... ha anche una trama adesso?! ndFabio), con l'intento di creare tutta una nuova serie di giochi d'avventura ispirati al mondo del futuro e all'universo cyberpunk. Inoltre sembrerebbe che la software house abbia portato tra le sue fila anche William Colby, il precedente direttore della CIA, il quale starebbe già lavorando a una nuova serie di Spy Stories interattive. Ok James, possiamo andare.

L'IMPORTANTE E' VINCERE, NON PARTECIPARE!!!

ABACUS

Abacus, Abacus, Doom, Flight Simulator 5, Fatal Fury 2, Virtua Racing, Art of Fighting, Syndicate, Super Sidekicks 2, Abacus, Abacus... come forse avrete capito non mi sono trasformato in un alchimista del medioevo e non sto recitando formule misteriose... volevo solo ricordarvi che dal 5 al 9 maggio si è svolta



La resa intorno al tavolo di gara dello stand di CVG.

alla Fiera di Milano la quinta edizione dell'Abacus, che tra l'altro era farcita di ogni tipo di gara, su giochi di ogni tipo. Naturalmente anche CVG era presente: in collaborazione con Computer Land, che ha fornito la Black Rage (una "console" per collegare le schede dei videogiochi da bar a qualsiasi televisore o monitor), e Mondial Games, distributore per la Lombardia del Neo Geo, che ha fornito la base e i giochi, abbiamo organizzato vari tornei gior-



Foto ricordo al torneo di Virtua Racing di domenica pomeriggio: di sinistra a destra, il 4°, l'arbitro (Paolo Cupola di GP), il 1° (Maurizio), il 3° (Johnny) e il 2°.



Abacus, una gara per tutti: c'era anche FLIGHT SIMULATOR.



nalieri. Inutile dire che i redattori di CVG hanno anche partecipato e vinto un po' dappertutto. Ma non siamo qui per sollazzarci, bensì per fare divertire voi, cari lettori, e allora passiamo a

parlare del mese di giugno, mese di tornei alquanto interessanti! Iniziamo dal 6° Torneo Internazionale di Backgammon città di Venezia, che si svolgerà al Casinò Municipale dal 2 al 5 giugno. Per informazioni potete telefonare a Studiogiocchi: 041/5211029.

L'Associazione Genovese Giochi di Ruolo Labyrinth organizza dal 10 al 12 giugno, presso Villa Piaggio a Genova, IANUA FANTASY '85 Convention Genovese dei Giocatori di Simulazione, Ruolo e Società. Sono previsti tornei di Dungeons & Dragons, Risiko, il richiamo di Cthulhu, Cyberpunk, Advanced D&D, Blue Max, Warhammer Fantasy, Axis & Allies, Diplomacy, Othello,



Finale del torneo di Fatal Fury II: Gaudio Vs. Francesco... indovinate chi a vint... naturalmente il premio è andato al secondo



Il fotografo fotografato...

Quarto! e altro! Che lista!!! Per informazioni potete rivolgervi a Paolo Fasce, telefonando al numero 010/887969, o a Luca Scabbia (010/218127).

L'IMPORTANTE E' "TURBARE", NON PICCHIARE

Ma sicuramente ciò che più vi stimolerà le papille gustative è il torneo che si svolgerà a Roma l'11 o il 18 giugno. Chi frequenta le sale giochi ogni tanto ha sentito parlare di fantomatici tornei all'estero che avevano come protagonista Super Street Fighter 2, e naturalmente c'era sempre chi

lavorava di fantasia... ma ora non è più fantasia: la Capcom è "sbarcata" in Italia e ha deciso di organizzare un torneo ufficiale nella sala giochi Extra Ball. Se volete saperne di più telefonateci in redazione, o chiamate direttamente Roma: il numero telefonico è 06/7803425. Arrivare alla sala è facilissimo: basta prendere il Metrò e scendere alla fermata "Arco di Travertino". Come dite? Qual è il gioco in gara? Che domande! Super Street Fighter 2 Turbo, naturalmente!

VIRTUAL BART

Per i Simpson è un mese speciale e CVG ha dato per voi un'occhiata furtiva all'ultimo titolo che la ACCLAIM ha dedicato a Bart.

ACCLAIM

VERSIONE:
SUPER NES
MEGA DRIVE

USCITA:
SETTEMBRE
SETTEMBRE

Fate il tiro al bersaglio con i pomodori, ma attenti al conto del fruttivendolo!



Guarda un po' come la massiccia ACCLAIM è diventata matta questo mese per i Simpson: infatti dopo le sue ultime assurde avventure, il mitico Bart è tornato insieme alla sua famiglia per combinarne un'altra delle sue. In Virtual Bart, il giovane Simpson ha costruito una macchina per la realtà virtuale come progetto scolastico. Purtroppo la macchina non è proprio perfetta (si sa, quando c'è Bart di mezzo non ci possono essere che guai) e, non appena il nostro eroe indossa il suo casco virtuale, potete immaginare quanta calma ci sia finalmente a Springfield. Virtual Bart segue, passo a passo, le orme di Bart's Nightmare e

L'emozionante corsa sul panorama devastato della centrale atomica.



come quest'ultimo consiste per lo più in una serie di differenti sottogiochi che devono essere completati per poter portare a termine il gioco. Infatti vedrete il nostro Bart impegnato in una serie di peripezie ambientate in diversi scenari che cambieranno a seconda del tipo di Bart che state interpretando. Per intenderci, se voi comanderete Jurassic Bart giocherete nell'età preistorica (ma val) dove il no-



Ecco baby Bart che volteggia sugli alberi: toccate terra e perderete una delle tre vite a disposizione.

stro eroe, trasformato in una belva preistorica, dovrà aprirsi la strada attraverso dinosauri e versioni cavemicole dei nostri personaggi preferiti del Simpson. Se invece controllerete il teppista Bart il vostro scopo sarà quello di tirare pomodori ai vostri amici, preferendo naturalmente i nerd come Millhouse o Martin, ma facendo attenzione alla signora Krabbapple ed a Nelson Mund. Gli altri scenari che abbiamo potuto ve-

Jurassic Bart nel pieno del suo splendore!

dere comprendevano una gara di corsa sul panorama di una Springfield devastata da un'esplosione nucleare, una fuga come Bart da infante e una gita a Mount Splashmore, il parco di divertimenti sull'acqua (una specie di Aquafan), dove dovrete partecipare alle varie attrattive, come gli scivoli, cercando di non



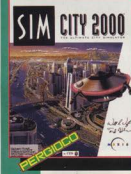
Una divertente gita sullo scivolo ad acqua non si rifiuta mai.

favri del male evitando strade sbagliate palle rimbalzanti e... l'adipe di Homer! La cartuccia che abbiamo provato non era completa; infatti mancava qualche cattivone durante i vari livelli, che tuttavia erano già completi, e qualche altro particolare di poca importanza. La recensione completa sarà dunque rimandata di qualche numero.



Non è stato simpatico non far vedere a Nelson il vostro progetto. Ora pagatene le conseguenze.

PERGIOCO



a ROMA PERGIOCO

via Degli Scipioni 109 / 111
Metro Ottaviano

PERGIOCO vendita telefonica consegne in tutta Italia
tel. 02 / 29.52.42.56

giochi di ruolo

giochi GAMES WORKSHOP



CITADEL

tutte le MINIATURE

LOST EDEN

Ancora una volta il mondo è stato colpito dalla cosiddetta sindrome dei dinosauri, solamente che questa promette una vera e propria rivoluzione. Sarà vero? Per saperlo continuate a leggere...

La prima cosa che mi è venuta in mente (e che potrebbe venire anche a voi) guardando le immagini di questo gioco è che si trattasse dell'ennesimo "demo" pseudo-interattivo creato con una bella piattaforma Silicon. Fortunatamente, invece, ciò su cui hanno puntato i programmatori francesi della Cryo (il team di sviluppo di Lost Eden) è stato quello di riuscire ad ottenere il perfetto connubio tra una gra-



La grafica utilizzata in Eden è senza ombra di dubbio la migliore che ci sia mai capitato di vedere in un qualunque gioco su CD. Tuttavia il fatto più importante è che sembra davvero essere interattiva. Così come in molti altri adventure, anche qui avrete un cursore da muovere sullo schermo, che cambierà forma quando passerete su quella parte di immagine con cui potrete interagire.



IL PARADISO PUO' ATTENDERE?

Secondo alcune indiscrezioni trapelate dalla Virgin, il titolo finale del gioco potrebbe essere Eden, anche se l'ambientazione del gioco non è certo quella di un paradiso terrestre. Infatti gli uomini e i dinosauri dovranno riuscire a unire le loro forze se vorranno fermare la forza e la ferocia dei Tirannosauri. Ma quale lavoro può fare un onesto e ben educato dinosauro in un mondo altamente sviluppato? Per saperlo continuate a leggere.

BRONTOSAURO: Questi animaloni sono i dinosauri impiegati nei lavori pesanti per il trasporto di materiali. Il loro apporto è fondamentale nella costruzione delle città.

VELOCIPTOR: Ecco la nostra flotta di difesa! Questi agili rettili sono infatti l'unica forza esistente in grado di fermare i Tirannosauri.

MESOSAURI: Questi animaloni rappresentano i vecchi saggi della specie dei dinosauri e sono gli unici che conoscono i punti deboli dei nostri odiati nemici.

TRICERATOPO: Dannatamente simili ai moderni carri armati, questi rettili possono essere impiegati come unità di difesa delle nostre città.



Se da queste immagini i dinosauri vi sembrano ben realizzati, aspettate di vederli in movimento: sono semplicemente incredibili! Il migliore di tutti è senza ombra di dubbio il Tirannosauro, anche se credo proprio che vi converrà correre molto velocemente quando lo vedrete muoversi verso di voi con una fluida animazione!

IL MIO NOME E' JOHN...

Dietro tutta la complessa operazione e la incredibile mole di lavoro che, da qui a breve, porterà Lost Eden sugli schermi di tutti i nostri computer, sta il produttore di software interattivo della Virgin, John Roberts. Tramite l'utilizzo di sofisticate tecniche guru e di incantesimi degni del più antico degli sciamani, siamo riusciti a strapparli dalla sua tastiera per udire dalla sua viva voce ciò che pensa della tecnologia CD: "Il problema con il formato CD, è che è stato assorbito e impiegato dalle varie industrie troppo rapidamente; Questo ha portato molta gente a non riuscire a mantenersi al passo coi tempi". Ha proseguito poi tra un esercizio yoga e l'altro: "Il secondo problema poi è dato dai costi. Molti giochi su CD utilizzano veri attori e costosissimi set, che in alcuni casi raggiungono il livello di quelli impiegati nella realizzazioni di veri e propri film. Sfortunatamente non molti produttori possono permettersi questo genere di spese. Inoltre con questo nuovo stile di giochi bisognerà avvalersi sempre più frequentemente della collaborazione di persone esterne al mondo della programmazione. Noi infatti abbiamo impiegato Steve Jackson (co-autore, fra molte altre cose, del Fighting Fantasy books e di un sacco di giochi in scatola) per scrivere la storia di Eden".



Questa landa desolata non è come il Jurassic Park dove i dinosauri vagavano spensierati mangiando e venendo mangiati. Qui, i baldi rettilioni hanno sviluppato un proprio linguaggio, che guarda caso, è proprio identico al nostro. "Excuse me sir, do you speak English?"



Non importa quanto abili possiate essere nella diplomazia e quanti alleati abbiate al vostro seguito. Dovrete sempre stare attenti, altrimenti vi potrebbe accadere di finire presto tra le fauci di un affamaticissimo tirannosauro. Vi posso assicurare che la cosa non è affatto piacevole!

fica stratosferica e una giocabilità degna di questo nome. La trama è bizzarra quanto il gioco sembra impressionante visivamente. L'avventura si svolge in una dimensione parallela. Qui i dinosauri dopo una lunga ed estenuante lotta sono riusciti a sopravvivere al periodo che, nel nostro universo, li aveva visti soccombe-

re ed estinguersi. E ciò li ha portati dunque a venire in "contatto" con i nostri antenati (che in seguito divennero uomini), dai quali hanno acquisito l'abilità di comunicare tramite le parole. Inizialmente tutto quanto andava bene, almeno fino a quando i tirannosauri (praticamente i T-Rex di Jurassic

Park) non decisero che il mondo sarebbe stato un posto molto migliore sotto il loro controllo. Attualmente la struttura di gioco si basa su di un particolare mix tra ele-

VIRGIN

VERSIONE:
PC CD-ROM
CD32
MAC CD

USCITA:
GIUGNO
PIANIFICATA
PIANIFICATA



Prima di poter fare qualunque cosa dovreste riuscire a scoprire come fare per andarvene dalla città nella quale siete "rinchiusi". Infatti l'unica cosa che vi impedisce di iniziare la vostra avventura è il vostro caro e premuroso babbo, il quale è convinto che chiunque lasci la città venga divorato da qualche dinosauro. Beh, in effetti per metà ha ragione...

menti di avventura e strategia. Infatti, una volta che sarete riusciti a sorpassare indenni la prima fase del gioco che vi vedrà vagare per desolati paesaggi e immense foreste, passerete alla sezione strategica. Qui dovreste cominciare a costruire enormi città sempre più evolute per aiutare i vostri simili nella lotta contro i terribili tirannosauri. Comunque sia, prima di fare tutto questo, dovreste riuscire a conquistarvi la fiducia degli altri dinosauri, altrimenti...



Trascurando la grafica (che è semplicemente una delle migliori mai viste in un gioco del genere su PC), sembra proprio che i ragazzi della Cryo abbiano posto molta attenzione nell'eliminare tutti quei problemi che fino ad ora avevano afflitto molti giochi di questo tipo. I vari elementi strategici infatti potrebbero aggiungere una notevole profondità alla trama, questo specialmente se Eden utilizzerà parte delle trovate che abbiamo già potuto sperimentare nella versione CD di Duna (sempre realizzata dalla Cryo). Davvero una bella storia!

CYBERWAR

Una grafica per la quale morire: ecco qual è il progetto al quale stanno lavorando i ragazzi della SCI e che dovrebbe riguardare il seguito dell'oramai arcinoto Lawnmower Man.

Certamente la Sales Curve deve aver trascorso un felice 1993 con il suo Lawnmower Man, il gioco basato sul film che ha ritratto in maniera semplicemente assurda e ridicola il mondo della realtà virtuale, ma che vantava come "comparsa" Pierce Brosnan, Jeff Fahey e alcuni tra gli effetti grafici più spettacolari mai visti su di un PC. La più impressionante di tutte le versioni era sicuramente quella su PC CD-ROM prodotta nel nuovo studio della Sales situato a Southampton e che incorpora alcune tra le più moderne tecniche di realizzazione della grafica 3D che noi abbiamo visto venir fuori da una



Dal materiale in nostro possesso è difficile, a questo punto, dare giudizi sul reale livello di interattività del programma. Comunque sia, i ragazzi della SCI ci hanno promesso un maggiore coinvolgimento e molta più azione. Che altro dire? Non ci resta che attendere.

stazione di lavoro Silicon. Incoraggiati da questo loro primo successo la Sales Curve - che tra l'altro ha cambiato ultimamente il suo nome in SCI (Sales Curve Interactive) - si è lanciata nella produzione di un nuovo game intitolato Cyberwar e che, almeno nominalmente dovrebbe rappresentare il seguito dell'originale Lawnmower Man. Stranamente il nuovo gioco non è una conversione del seguito del film, ma è invece un prodotto ideato e concepito dai game designer della SCI. Principalmente il Primo Lawn era stato criticato per la sua mancanza di vera in-

PICCHIA TU CHE PICCHIO ANCH'IO!

Una delle migliori scene grafiche che ci sia capitato di vedere di questo gioco è una superba sequenza di combattimento nella quale Globbe dà al nostro eroe una lezione di vera forza bruta.

Dopo un boato fragoroso ecco che come per magia si materializza il classico negozio del Power-up. Attualmente potete vedere



CyberJobe che si sta materializzando per andare là dove nessun uomo è mai giunto prima.

Povero vecchio pazzo. Invece di comportarti come una vera persona in



realtà virtuale hai deciso di seguire i tuoi passi come un mortale e ora ne pagherai le conseguenze!

Credo proprio che questa non sia stata una gran bella idea, ma penso che ormai sia "leggermente" troppo tardi per tornare indietro.



Non solo la grafica in questa scena è a dir poco eccezionale, ma anche il montaggio della sequenza è stato realizzato a regola



d'arte. Potrete infatti gustarvi varie inquadrature e veri e propri stacchi, praticamente come in un film!

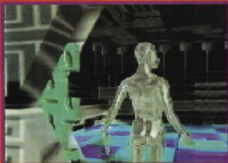
Accidenti! Certo che questo Globbe non ci voleva proprio! Adesso voglio proprio



vedere come riusciremo a convincerlo a metterci giù.

Credo proprio che il fatto che ci troviamo con la nostra bella faccia (virtuale of course!) appiccicata contro un muro voglia dire che la nostra tattica per cercare di farsi amico il caro Globbe non abbia raggiunto lo scopo desiderato.





Il team di disegnatori della SCI che ha sede a Southampton ha creato il personaggio principale del gioco filmando i movimenti di veri attori e poi convertendoli in immagini digitalizzate.



Anche questa sequenza, nella quale voi vi state incamminando alla scoperta di una serie di bui e oscuri dungeon, è veramente ben realizzata. Le varie sorgenti di luci che colpiscono la vostra faccia e le varie ombreggiature del fondale creano una atmosfera semplicemente stupenda.



IL FUTURO PROSSIMO VENTURO

La conversione per Mega cd di CyberWar non è nemmeno stata pianificata, così temo proprio che dovrete attendere un bel po' prima di poter entrare in questo mondo virtuale. Comunque non dovette rattristarvi troppo: la SCI ha deciso di trasportare l'originale Lawnmower Man sull'unità CD della Sega. Se si escludono i 256 colori della grafica, la versione del Mega CD dovrebbe essere virtualmente identica a quella PC, il che credo proprio che sarebbe una cosa molto, molto gradita.

terattività e, sotto questo punto di vista, credo proprio che nessuno possa avere nulla da obiettare (diciamocelo chiaro e tondo, la giocabilità non era proprio il punto forte di questo game). Ora, con questo loro nuovo prodotto la SCI mira a incrementare il livello di interattività di questo suo seguito. Questo tramite un maggior controllo sul personaggio prin-

pale da parte del giocatore e un maggior numero di sottogiochi con i quali cimentarsi, con però una maggiore enfasi posta su un'azione tipicamente arcade, piuttosto che su di una struttura puzzle-based così come era successo nel primo episodio.

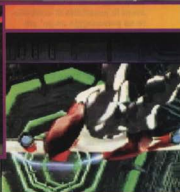
Non ho parole! Non posso proprio sopportare questa violenza assolutamente gratuita. Avanti boys, un altro colpo!



In questa fase del gioco dovrete riuscire a far cadere Globbe dal suo piedistallo prima che lui faccia la stessa cosa con voi. Occhio alla penna!



Se pensate già da queste immagini che la grafica sia qualcosa di spettacolare, aspettate di vederla in movimento.



SCI

VERSIONE:
PC CD-ROM

USCITA:
OTTOBRE

CD 32

La SCI sembrerebbe tutta impegnata nel tentativo di diventare una delle case dominanti nella produzione di software su CD e, a giudicare dalla mole di vendite del suo primo prodotto in formato digitale direi che è davvero a buon punto! Tuttavia alla SCI sanno che non è molto produttivo dormire sugli allori e così hanno deciso di convertire CyberWar su tutte le macchine basate sul CD, la prima delle quali sarà il CD 32. Ancora una volta il gioco manterrà la stessa struttura della versione PC e vanterà una grafica a 256 colori in alta risoluzione. Non vediamo davvero l'ora di poterlo provare e voi?

POWER SLIDE

Il nuovo gioco della Elite che utilizza il Chip Super FX vuole essere la più realistica simulazione di guida disponibile. Ci riuscirà?

La volontà della Elite con Power Slide è quella di creare un titolo che riesca a es-

ELITE

VERSIONE:
SUPER NES

USCITA:
OTTOBRE



sere sia incredibile tecnicamente che realistico nel controllo della macchina e delle tecniche di guida (cioè inseguendo tutte quelle manovre spettacolari che si possono vedere solo nei rally). La Elite, per la produzione di questo gioco, ha richiesto l'aiuto del team che ha creato per la Ford dei programmi di simulazione di guida. Per questo mo-

◀ C'è un tempo limite per ogni percorso quindi dovete cercare di andare più velocemente possibile per finire ogni tracciato.

MR TUFF

La SCI si prepara a realizzare un platform che è leggermente diverso da quelli che siamo abituati a vedere ultimamente.

Vi siete stancati di vedere come protagonisti di platform animaletti carini e vorreste avere la possibilità di controllare un personaggio un po' più massiccio? Allora aspettate l'ultimo prodotto della SCI! Mr Tuff è il suo nome e sembra proprio che sia un tipo veramente duro. E' stato mandato

(MEGA CD) Ecco una parte della favolosa sequenza introduttiva. Mr Tuff si prepara per una missione difficoltosa anche per lui.



SCI

VERSIONE:
MEGA DRIVE
SUPER NES
MEGA CD

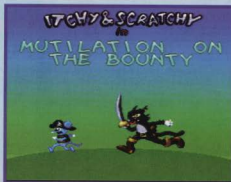
USCITA:
AUTUNNO
AUTUNNO
AUTUNNO

sulla terra per distruggere i resti del nostro pianeta dopo che gli umani si sono spostati su un altro pianeta. Sfortunatamente tutti gli altri robot che sono rimasti sul pianeta sono impazziti e cercheranno quindi di distruggere il nostro eroe. Fortunatamente il demolitore può utilizzare una grande varietà di armi e mezzi quali hoverboard, lanciafiamme e altro, utilissimi per affrontare i 40 livelli che compongono le 6 isole. Mr Tuff deve entrare nei palazzi e distruggere i sette supporti in ognuno prima di distruggere la base e sconfiggere il droide finale. SCI

ITCHY AND SCRATCHY

Tom e Jerry sono passati di moda, ora la nuova coppia gatto/topo più famosa dei cartoni animati sono Itchy e Scratchy, protagonisti nel "Krusty the clown show" nella serie televisiva The Simpsons.

Se avete mai visto una puntata dei Simpsons su Canale 5 oppure in una delle numerose videocassette disponibili nei negozi, allora saprete certamente



◀ (MEGA DRIVE) Scratchy elettrizza il suo arrivo nella versione per il 16 bit di casa Sega.

chi sono Itchy e Scratchy. Se invece non avete mai visto i Simpsons siete veramente scarsi e, giusto per dovere di cronaca, vi diciamo che questo duo sono la

ACCLAIM

VERSIONE:
MEGADRIVE
SUPER NES

USCITA:
AGOSTO
AGOSTO

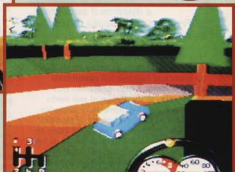
Al momento in Power Slide è possibile guidare solo una Mini Cooper. Nella versione definitiva sarà possibile controllare una maggiore quantità di vetture.

tivo Power Slide offre al giocatore una buona varietà di macchine da controllare, un sistema di controllo realistico e anche una varietà di terreni nei quali correre (foreste, zone ghiacciate eccetera). Come nella realtà la gara è fondamentalmente una sfida contro il cronometro, mentre il modo a due giocatori vi offrirà una competizione in split-screen. Non vediamo l'ora di vedere la versione definitiva.

La versione per Super Nes è realizzata con grafica poligonale grazie all'utilizzo del chip Super FX.



Il controllo della macchina in Power Slide cerca di emulare quello reale. Per esempio è possibile sgommare in maniera veramente spettacolare.



(SNES) Mr Tuff può controllare tutta una serie di mezzi come questa ruspa, veramente utile per distruggere palazzi e muri.

Silicon Graphics. Tenete gli occhi aperti, questo potrebbe essere veramente un titolo grandioso.



lancerà Mr Tuff in autunno, con la versione per Mega CD che sembra la più impressionante di tutte. Il gioco è fondamentalmente identico, ma la grafica è stata migliorata ed è stata inserita una splendida sequenza introduttiva in stile

(SNES) E' una cosa ottima avere molte armi da utilizzare, ma se siete come Mr Tuff queste non vi daranno molto fastidio.



(SNES) Uh oh, Nel bel mezzo del livello il nostro caro eroe viene attaccato da un altro droide su un Hoverboard simile al suo.

risposta di Springfield a Tom e Jerry. Scratchy è un povero e sfortunato gatto che viene sempre inseguito, colpito, picchiato e attaccato da un topo pazzo: Itchy. E ora voi il potete interpretare entrambi nell'ultima licenza della Acclaim, dedicata ai personaggi della serie televisiva dei Simpsons. Itchy e Scratchy hanno fatto il loro debutto nei videogiochi in un sottotitolo del migliore titolo nel quale si possono interpretare i Simpsons, Bart's Nightmare, e la loro apparizione ha avuto così tanto successo che è stato subito deciso di dedicare loro un gioco. Gioco che promette di essere ultra violento e ultra divertente. Per avere un'idea di come sia date un'occhiata alle foto per Mega Drive e Super Nes, queste ultime in esclusiva per CVG. Da segnalare inoltre il fatto che poco dopo

le versioni a 16 bit sarà realizzata anche quella per il Game Gear. Se siete dei possessori di Game Boy e vi sentite un po' messi in disparte perché non sono previste conversioni non preoccupatevi. Infatti la Acclaim sta preparando appositamente per il vostro sistema Itchy and Scratchy: Miniature Golf Madness!



Scratchy si prepara a inseguire Itchy con una ruspa per vendicarsi di anni di maltrattamenti.

(SNES) Il pericoloso duo è pronto a iniziare l'ammutinamento del Bounty nell'omonimo livello.

**Riuscirà la Gametek
a ripetere il successo
di Frontier con questa battaglia
di carri armati?**

Una battaglia di carri armati: un'idea come un'altra che sembrava, a giudicare da quanto si leggeva nei comunicati stampa, essere stata realizzata con molta cura. In realtà non si può certo dire che il demo di Spectre ci abbia impressionato favorevolmente. Il gioco vi vede alla guida di una specie di carro armato che si trova scaraventato in un universo in 3D, con lo scopo di riuscire a raccogliere tutte le bandierine presenti in

no stato (come il vecchio Larry X, di più di dieci anni fa! Mitico! noMaurizio), evitando i tank nemici e i vari ostacoli presenti a terra. Se in questo modo non riesce a trovare il game di proprio gradimento, allora si può provare con l'opzione a due giocatori. In questo caso si possono scegliere 4 differenti tipi di gioco, che vanno dall'Arena, dove dovete raccogliere più bandiere del vostro avversario, alla Flag Rally (vince chi raccoglie prima i 1000 punti), dalla Base Raid (zappa lo standard al tuo avversario) all'Allied Raid. Graficamente parlando sembrerebbe che questo gioco non renda giustizia alle capacità del 16 bit Nintendo: è vero che lo scrolling dello schermo risulta fluido e lo split screen nel modo a 2 giocatori non è niente male, tuttavia il paesaggio e i vari mezzi nemici sono realizzati in maniera piuttosto grezza. I tank nemici infatti hanno un solo, unico colore (ma

**GAMETEK**

**VERSIONE:
SUPER NES**

**USCITA:
IMMINENTE**

questo è Battle Blazer! Su ragazzi, smet-tete di scherzare, dove avete messo il C64? nòFabio) e le bandierine sembrano degli enormi apostrofi gialli, senza contare poi che gli unici elementi presenti finora sul fondale sono alcuni asterischi maroncini (che bei pezzi di rocce gentile) e qualche pixel verdognolo (che dovrebbe avere la funzione di rifornire di armi e energia il nostro mezzo). Speriamo che il gioco definitivo risolva questi problemi, così come quello della giocabilità: a noi è capitato che ci fossero dieci carri che ci sparavano addosso tutti insieme, e vi assicuro che non è una cosa molto simpatica...

EMPIRE SOCCER '94

L'Empire cerca il gol con questa nuova simulazione dedicata ai mondiali di calcio.

Il campionato del mondo di calcio sta per cominciare e, come accade spesso quando si svolgono avvenimenti sportivi di

tale importanza, le software house hanno deciso di realizzare un gran numero di simulazioni dedicate a que-

**EMPIRE**

VERSIONE: SNES, AMIGA, PC **USCITA:** IMMINENTE

USCITA: IMMINENTE

sto sport. Dopo la Elite con World Cup Striker, ora la volta della Empire che in questo periodo sta dando gli ultimi ritocchi al loro nuovo prodotto: Empire Soccer. Come era facilmente prevedibile è possibile partecipare, con una delle 32 nazionali disponibili (le 24 qualificate ai mondiali più altre 8) alla Coppa del Mondo; le altre opzioni permettono di sfidare un amico o il computer nella classica amichevole oppure di allenarsi contro una formazione computerizzata. Inoltre la partita è caratterizzata dalla presenza di alcuni close-up che rappresentano particolari situazioni di gioco (gol, ammonticciamenti, falli) e da tutta una serie di opzioni che permettono di variare gli schemi di gioco e le tattiche. Una volta iniziata la partita si nota subito che la visuale di gioco è quella classica a volo d'uccello



ormai utilizzata da quasi tutti gli ultimi prodotti del genere, ma ciò che stupisce veramente sono le notevoli dimensioni dei giocatori. Anche le animazioni sono abbastanza fluide mentre la giocabilità non ci ha convinto pienamente, principalmente a causa della scomodità del sistema di controllo che non permette, soprattutto con la tastiera, di eseguire con comodità tutti i tiri e le giocate disponibili (colpi di testa, rovesciate, tuffi, dribbling). Speriamo che l'Empire riesca ad apportare qualche modifica in questo aspetto. Aspettatevi comunque la recensione sul prossimo numero.



Se il sole smetterà di splendere...

CONSOLE GENERATION

IL DECALOGO DI
CONSOLE GENERATION

vi illuminerà

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.

tutto il meglio per:

NEC

PC
Engine

3DO

GIOCHI SU DISCO
E CD-ROM PER
PC COMPATIBILI

SUPER
Nintendo
SUPER FAMICOM

GAME BOY™

SNK
NEO
GEO

CARTONI ANIMATI
GIAPPONESI
IN LINGUA ITALIANA

LASER ACTIVE

SEGA

MEGA-CD2
MEGA DRIVE 2
GAME GEAR
MASTER SYSTEM

MODELLINI
DEI PIU' FAMOSI
ROBOT GIAPPONESI

JAGUAR

ATARI
LYNX



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

THEME PARK

BULLFROG

VERSIONE:

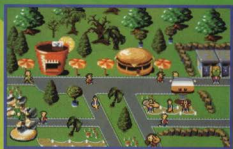
PC, PC CD-ROM, 3DO,
MACINTOSH CD & DISCHI,
AMIGA 1200, 500, JAGUAR, SNES,
MEGA DRIVE.

USCITA:

PRIMA VERSIONE A LUGLIO.

Ecco arrivare, dal cervello che ha dato alla luce il primo gioco sugli dei, Theme Park, un game assolutamente originale. Mamma, mamma... Mi compri lo zucchero filato?

L'ultima grossa rivoluzione nel mondo del video giochi la si aveva avuta qualche tempo fa con l'avvento delle macchine a 16 bit. Ora siamo finalmente di fronte a un'altra rivoluzione con l'arrivo sul mercato delle famigerate console della nuova generazione. A questo punto sarà molto interessante vedere quali compagnie riusciranno a utilizzare queste nuove tecnologie per creare prodotti non semplicemente più "spettacolari" dei precedenti, ma anche innovativi dal punto di vista del concept. Sicuramente tra queste softwa-



mente riprogrammata e questo perché i ragazzi della Bullfrog sperano di riuscire in questo modo, a includere nella cartuccia buona parte della velocità d'azione e degli elementi presenti in quella PC. Speriamo in bene.

SNES

Uscita: Autunno/Inverno
Theme Park sullo Snes costituirà quasi sicuramente un piacevole diversivo da tutta quella massa di gioco platform e action che costituiscono l'80% del software per il 16 bit Nintendo. Da quanto abbiamo avuto modo di sapere questa versione non sarà una semplice conversione da un altro sistema, ma verrà totalmente riprogrammata e questo perché i ragazzi della Bullfrog sperano di riuscire in questo modo, a includere nella cartuccia buona parte della velocità d'azione e degli elementi presenti in quella PC. Speriamo in bene.

faccia dell'idea di base, questo è in uno dei programmi più complicati di tutta la storia del mondo del video games. Il tutto sarà realizzato sia per macchine a



3DO

Uscita: Fine Anno
Così come la versione CD-ROM su PC, la versione 3DO di Theme Park vanterà tutta una serie di sequenze in prima persona per i vari giochi di guida presenti nel game. Infatti, escludendo alcune lievi differenze a livello puramente estetico, questa versione sarà esattamente identica a quella CD per PC. La data di uscita dipenderà molto anche da quando la console di casa Panasonic verrà distribuita ufficialmente in Europa.



AMIGA 1200

Uscita: Giugno

In termini di giocabilità la versione 1200 di Theme Park dovrebbe essere praticamente identica a tutte le altre versioni a 32 bit, anche se avrà su schermo "soli" 32 colori anziché 256. Il problema più grosso che i programmatori hanno dovuto affrontare con questa versione è stato quello di riuscire ad far girare il game a una velocità accettabile e, da quello che abbiamo avuto modo di vedere, direi proprio che ci sono riusciti.



fare che aspettare (si spera ancora per poco), visto che da quello che abbiamo saputo e visto finora Theme Park si prospetta davvero massiccio.



16 che a 32 bit e si avvarrà anche delle possibilità di immagazzinamento dati offerte dal CD. Così, ridendo e scherzando, Theme Park ha letteralmente succhiato, fino a ora, più di un anno e mezzo di vita al caro Peter Molyneux e un sacco di mesi ai grafici e ai tecnici degli effetti sonori. Nonostante ciò, la prima versione del gioco non è ancora stata completata e a questo punto non ci resta altro da



mente, non vediamo davvero l'ora di poterci mettere sopra le mani.

PC/PC CD-ROM

Uscita: Giugno

Questa era la versione più completa di Theme Park che siamo riusciti a vedere. Praticamente il gioco, nella sua versione su dischetti, aveva già implementato tutte le caratteristiche, mentre alla versione CD-ROM doveva essere aggiunta semplicemente l'introduzione in ray-trace. L'uscita è prevista fra poco e, sinceramente,

MA COME SEI REATTIVO!

Il cuore del codice sorgente di Theme Park si basa sull'arcinota legge fisica che afferma che a ogni azione corrisponde una reazione (che in questo caso però non è detto che sia uguale e contraria); vediamo di capirne insieme che cosa significa. Per esempio se le vostre montagne russe sono troppo alte molta gente potrebbe finire per sentirsi male dopo un paio di corse e così potrebbero decidere di tornare a casa, invece se aumenterete il livello di caffeina nei vostri bar vedrete la gente muoversi molto più velocemente (accidenti, ma siete sicuri che quella roba non fosse peperoncino?) facendo molti più giri sulle vostre attrazioni. Questo però non vuol dire che potrete fare dei caffè iper-pompanti anche perché troppi giochetti del genere potrebbero portarvi qualche brutto guaio! Questo crea un delicato equilibrio all'interno del programma che può essere facilmente modificato con dei piccoli cambiamenti. Prendere le giuste decisioni nel programma è, quindi, una cosa molto importante ma anche veramente divertente, soprattutto quando ci si accorge che il bus che riporta la gente a casa una volta che è uscita dal vostro parco impiega "solamente" 6 mesi per compiere la sua corsa. Inoltre un'altra cosa abbastanza singolare è che questo gioco ha destato l'interesse anche di chi non è un vero e proprio appassionato di video games. Figuratevi infatti che la CNN ha recentemente utilizzato Theme Park per dimostrare come l'EuroDisney non avesse nessuna possibilità di successo e che le varie valutazioni fatte all'inizio del progetto erano totalmente errate. Comunque sia le cose non finiscono certo qui, infatti la Bullfrog e la EA hanno annunciato l'intenzione di sviluppare tutta una serie di games basati su tutti i diversi tipi di business che si possono trovare sul nostro pianeta. Vendo Canistracci Oli, vendo Canistracci...



MA COME ME GUSTA ESTA INTRO!

Nel colorato e divertente mondo degli affari di Theme Park nulla è proibito. Tuttavia, se proprio siete masochisti e volete fare tutto secondo le regole, potrete decidere di far ispezionare le vostre macchine da una serie di ispettori dell'unione

dei consumatori. Davvero una brutta storia, soprattutto se si considera che questi simpatici personaggi hanno il potere di farvi chiudere il parco. Urghh!

C'è una no-

tevole differenza tra costruire il vostro parco e farlo funzionare come si deve. Controllare le varie giostre, avere sempre sott'occhio la manutenzione e tenere pulito il vostro parco sono solo alcuni dei problemi che dovrete affrontare e riuscire a risolvere. Buona fortuna, ne avrete bisogno.

A differenza di altri giochi come Sim City 2000, dove siete costretti a tenervi sempre la città che avete costruito (a meno di non ricominciare il gioco da zero), in Theme Park in caso vi stufiate del vostro parco potrete sempre vendere tutto e traslocare da un'altra parte. Questo è sicuramente un buon modo per riuscire a fare un po' di soldi da investire poi in un altro super parco, solo



che così facendo vi troverete a dover affrontare la concorrenza della vostra vecchia "impresa" e dei suoi nuovi proprietari.

Una volta che il vostro parco comincia a crescere e, possibilmente, a portarvi anche un po' di profitti allora, e solo allora potrete decidere di investire una parte dei guadagni ottenuti nella ricerca di nuove giostre e strutture varie. Una cosa stupenda è che nelle versioni CD sarete anche in grado di poter provare la maggior parte dei vostri giochi e questo grazie a una vastissima serie di stupende sequenze in ray-trace. Uuuuuuuuuuu...



La progettazione di un certo tipo di giostre, come le montagne russe per esempio, dipende totalmente da voi. Se avete i soldi



potrete creare le montagne russe più lunghe e pazze dell'intero pianeta e con una simile attrattiva state pur certi che la gente sarà disposta a farsi anche migliaia di chilometri pur di poterle provare anche una sola volta!

Se lavorerete bene allora riuscirete a mettere da parte molti soldi. Una parte di questi dovrà essere investita se vorrete rimanere al passo con i tempi. Uhmhm... Direi proprio che qualche bella palma qua e là sta davvero bene. Voi cosa ne pensate?



Se siete stanchi del vostro parco potrete sempre venderlo per andare poi a costruirne un altro da un'altra parte del pianeta. Naturalmente il paese dove incontrerete la maggiore concorrenza sono gli Stati Uniti. Maledetti capitalisti, non avrete mai il mio parco!



Guardando i fumetti che le persone che visitano il vostro parco hanno sulla testa potrete capire quanto queste si stanno divertendo. Nel caso le cose andassero male vi converrà indire un bel referendum e prendere provvedimenti. Naturalmente tutto

ciò andrà fatto in fretta, altrimenti rischiate di trovarvi sul bordo di una strada in brevissimo tempo...



THE Hanna-Barbera ANIMATION WORKSHOP



Yabba-Dabba-DOO! Vi ricorda qualcosa questa esclamazione? Per darvi un aiutino vi dirò che ha che fare con l'età della pietra...

Be', credo che a questo punto abbiate capito che sto parlando del mitico Fred Flinstones, il capo dall'omonima famiglia più famosa della preistoria. Personaggi come i Flinstones, l'orso Yogi, Scooby Doo e tanti altri vi divertiranno ancora (come non mai), ma questa volta non più attraverso il televisore, bensì attraverso il vostro computer. Proprio così, grazie al laboratorio d'animazione Hanna-Barbera (due autorità nel campo della realizzazione di disegni animati), potrete divertirvi a creare, fotogramma per fotogramma, situazioni e scene avventi per protagonisti i vostri personaggi preferiti. Con l'aiuto di istruzioni semplici ed immediate che si servono dell'Icon Animation System (IAS), le animazioni si creeranno quasi da sole. Questo metodo consente a chiunque si stia avvicinando anche solo per la prima volta ad un computer di imparare a produrre scene animate proprio come un addetto ai lavori.

COME SI USA

The H-B Animation Workshop è disponibile sia nel formato PC che in quello Amiga.

Nel caso abbiate un IBM o compatibile dovete disporre dei seguenti requisiti di sistema: almeno 1 Mega di RAM, MS DOS o DR DOS 2.0 o superiori, un mouse e (ovviamente) una tastiera. Dopo aver effettuato la procedura di installazione, chiaramente spiegata nel manuale, il programma si installerà automaticamente su una directory chiamata ANIMWORK. Nel caso desideraste installare il programma su una directory diver-

Edco Fred e tutta la sua allegra compagnia.

sa, dovrete digitare il nome di percorso sulla riga di comando dopo INSTALL. Per esempio, se volete installare su una directory nell'unità disco "c":

chiamata PLAY\ANIMATE, digitate:

INSTALL C:\PLAY\ANIMATE

A questo punto potete accedere ad Animation Workshop digitando AW.

Vediamo ora come usare Animation Workshop su Commodore Amiga: per prima

tra. Per scoprire la terza icona nascosta, ricordatevi di consultare le griglie all'interno della copertina e alla fine del manuale, cercando le prime due icone già fornite all'inizio. Nel caso faceste clic sull'icona sbagliata, lo schermo lampeggerà di rosso. Potrete accedere al programma, ma ogni accesso al disco verrà inibito. Questo significa che non potrete



Cliccando in modo opportuno (+ o -) sulla tavolozza dei colori, otterremo una miriade di tonalità differenti.



Be', i ragazzi siamo pronti per realizzare la nostra prima animazione: scegliete in che modo disegnare.

cosa dovrete disporre dei seguenti requisiti di sistema: Workbench 1.2 o superiore, 1 Mb di RAM, Mouse e Tastiera.

Volendo è possibile avviare il programma inserendo il dischetto "1" e resettando il computer. Alternativamente, potrete avviare il tutto da Workbench facendo un doppio clic sull'icona Animation Workshop. Per installare il programma sul disco rigido accendete la macchina con un dischetto Workbench, poi premete sull'icona "installa" e il programma verrà copiato su una directory chiamata HB nel disco rigido. Quando si carica per la prima volta il programma, vi verrà fatta una domanda di protezione per identificare la terza icona (rappresentata da un punto di domanda) in una sequenza di

caricare o salvare animazioni, collage e sfondi, accertatevi quindi di fare clic sull'icona giusta.

BRACCOBALDO & SCOOBY DOO

Veniamo a noi, tanto per cominciare vediamo un po' quali opzioni abbiamo a disposizione, al fine di realizzare animazioni via via sempre più sofisticate. Vagando qua e là per

le icone che compongono la griglia iniziale del programma, incapperemo, ad un certo

punto, in un disegno raffigurante un cassetto aperto: bene cliccando su

Nel caso siate sfegatati amanti dell'animazione come me, The Hanna-Barbera Animation Workshop è il programma fatto per voi. Certo, c'è da dire che disegnare con il mouse non è certo come disegnare con una HB (tra l'altro una mina molto dura e quindi ottima per realizzare schizzi), ma con un po' di allenamento riuscirete a raggiungere livelli davvero notevoli, soprattutto se pensate che è possibile digitalizzare tutte le varie sequenze animate. E' davvero divertente mettersi d'impegno a colorare ogni singolo frame, e vedrete alla fine il vostro MINIMETRAGGIO vi darà soddisfazione.

MARCO MAZZOCCHI

quell'icona avremo libero accesso all'archivio del demo, ossia sequenze di animazioni già realizzate dagli studi H-B, molto utili per farsi un'idea riguardo il modo di funzionamento del programma. Nell'archivio demo sono contenute (non a caso) sia animazioni in b/n, sia animazioni a colori riguardanti personaggi di volta in volta differenti. Durante il nostro girovagare iniziale tra le icone, giungiamo finalmente a quelle che ci permetteranno di cominciare a disegnare. Queste icone (2) mettono il programma in modo disegno, e raffigurano rispettivamente il faccione di Yogi ed un grosso pennello. La prima permette di accedere al disegno in



Ecco una semplice composizione.

bianco e nero, la seconda permette di accedere al disegno a colori. Una volta entrati nel modo disegno avremo a disposizione una scrivania davvero ben fornita nella quale troveremo: un crea righe, crea rettangoli, crea ovali e cerchi, una lente di ingrandimento (molto utile qualora si vogliano colorare particolari difficili da raggiungere alla grandezza naturale), un crea fondali - ossia scenari sul quale prenderanno vita i movimenti dei personaggi creati in precedenza - una tavolozza dei colori, un selettore della grandezza del tratto della matita, una gomma, eccetera. Ricordate che più memoria avrete a disposizione, e più grosse saranno le animazioni che potrete realizzare. The Hanna-Barbera Animation Workshop utilizza la memoria EMS. Una volta che avrete preso in mano la matita (mouse), sarete pronti per disegnare i vostri "mini-metraggi". Mi raccomando, ogni volta che realizzerete un frame fate molta attenzione al numero di fotogramma che il vostro disegno occupa all'interno dell'animazione; a tal proposito sulla sinistra dello schermo è posta una colonna conta fotogrammi: infatti se memorizzerete un frame nella locazione di memoria non contigua agli altri frame, l'animazione che risul-

terà non potrà essere fluida. Per ovviare al problema riguardante il mal posizionamento di un frame, vi basterà sostituire sulla colonna fotogrammi il numero (questa volta giusto) corrispondente al disegno in questione nella giusta sequenza.



Psst! Ehi, attento Fred!

CIAK! SI GIRA

Tra le possibilità che offre A.W. c'è anche l'opportunità di digitalizzare le immagini, raggiungendo livelli di definizione davvero notevoli. Dovete sapere infatti che il programma funziona con 3 diversi digitalizzatori ROMBO PC: il VIDI-PC24, il VIDI-PC12 ed il VIDI-PC.

Il settaggio predefinito funziona con il VIDI-PC24. Se disponete di uno degli altri digitalizzatori, dovete eseguire un settaggio differente del programma. Se disponete di un VIDI-PC12, digitate AW12 per eseguire il programma. Se disponi di un VIDI-PC, digitate AWPC per eseguire il programma. Bene ragazzi, una volta fatto il primo dei disegni che costituirà il frame portante della vostra animazione, sorge un piccolo problemino: come facciamo a posizionare nella giusta posizione i disegni successivi? Beh, presto detto: ancora una volta è A.W. a venirci incontro! Infatti i disegni successivi al primo verranno via via messi in primo piano, mentre automaticamente i primi disegni vanno man mano sfumando, permettendoci di ottenere un'animazione il più possibile fluida. Come si fa a passare da un frame all'altro? Nella griglia delle icone posta sotto il "foglio da disegno" sono presenti tre icone per lo scorrimento dei vari disegni: cliccando su di esse nel modo opportuno è possibile tenere sempre sotto controllo i propri fotogrammi. Come con le funzioni di un vero e proprio videoregistratore, potremo rivedere le nostre sequenze in moviola, avanzamento veloce, eccetera...

Come fare lo yo-yo con il vostro miglior amico...

Ma guarda un po', i Pronipoti a scuola di ballo.



Allo! Che botta!



OK ragazzi, eccoci giunti alla seconda parte dello "speciale joystick". Dopo l'abbuffata di prodotti dalle volte scorsa ora soffermeremo la no-

stra attenzione su tre prodotti (due per Mega Drive ed uno per PC) che secondo me sono molto ma molto interessanti. Vi ringrazio per le lettere (due!) ma soprattutto per le telefonate (dodi-

ci), in cui avete espresso il vostro parere e fatto richieste su prodotti da provare. State sicuri che noi della redazione ne terremo conto...

MEGA DRIVE

PYTHON 3

Il Python 3 è un joystick da prendere seriamente in considerazione se vi piacciono i simulatori di volo (difficile) o i platform game (più probabile). Il pregio maggiore di questa manopola è senza



dubbio la comodità d'uso, che unita ad una discreta sensibilità e precisione nei comandi, la rende un prodotto ben bilanciato venduto ad un prezzo tutto sommato conveniente. Come per i suoi fratelli gemelli Python 1 e Python 2 (testati

sul numero scorso), anche in questo caso resta valido il consiglio di trattare l'oggetto con un certo riguardo: se utilizzato senza eccessivi strapazzi, renderà sempre un ottimo servizio. La disposizione dei tasti è abbastanza comoda, per cui anche nel picchiaduro si può dimostrare una valida scelta.

ESTETICA: 6,5

COMFORT: 7,5

PRECISIONE: 6,5

ROBUSTEZZA: 6,5

GLOBALE: 6,5

MAVERICK 3

Se avete letto sul numero scorso la prima parte dello speciale, saprete già quanto questo modello di joystick ha conquistato il mio cuore. Si tratta di un prodotto praticamente perfetto, che sembra (una volta tanto) progettato da qualcuno che realmente gioca ai videogames, utilizzato a fondo queste manopole infernali. Se la precisione è ottima, il comfort è veramente da favola: addio vesciche, a mai più rivederli! Anche l'impressione di robustezza è molto alta, per cui tranquilli: se non siete come l'incredibile Hulk, difficilmente lo farete a pezzi. Non manca la solita possibilità di

rallentare il gioco, né il selettore per turbizzare i pulsanti di sparo. La base è fornita di quattro grosse ventose che creano un'ottima aderenza a tutto vantaggio della stabilità.

Durante le varie sessioni di gioco, l'unico appunto che il "divino IUR" (re incontrastato di coin-op e console varie) si è sentito di fare a questo prodotto riguarda la forma dei tasti di sparo: se avessero forma concava e non convessa, ci troveremmo a rasentare un livello di assoluta perfezione. Concludendo, per me: numero uno!

ESTETICA: 7,5

COMFORT: 9

PRECISIONE: 8,5

ROBUSTEZZA: 8

GLOBALE: 8,5



PC

AVIATOR 5

Già ad una prima occhiata questa cloche per PC non passa inosservata: la linea aggressiva e un poco strana del prodotto evoca chissà quali evoluzioni aeree e chissà quali "numeri" automobilistici. Diciamo subito che si tratta di un Joy al cui funzionamento ci si deve abituare: per andare "in su o in giù" si deve infatti spingere o tirare linearmente la cloche, per cui soprattutto all'inizio è necessario farci un po' l'abitudine. Abbastanza buona la robustezza, anche se è meglio (come in ogni joystick analogico)

non calcare troppo la mano. Stesso discorso anche per la precisione, che come per tutte le manopole per PC necessita di un certo periodo di allenamento. Le ventose che ancorano la cloche al piano d'appoggio sono molto



grandi, ma hanno la brutta tendenza a cominciare a scivolare nei momenti di massima frenesia (con risultati che potete immaginare). Comunque usare questa cloche con giochi come F1 GP o X-Wing è un'esperienza veramente affascinante, che prima o poi ogni videogiocatore degno di questo nome dovrebbe fare.

ESTETICA: 8,5

COMFORT: 7

PRECISIONE: 6,5

ROBUSTEZZA: 6,5

GLOBALE: 6,5

Gioca con Joe!

Il meglio dei
videogiochi
e accessori.

Nintendo

SEGA



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



GIOKA JOE

Logic
3

Teknos Trading
Importazione e distribuzione video giochi

18 100 IMPERIA - Via G. AMENDOLA, 43
20 122 MILANO - Via P. L. DA PALESTRINA, 10



TEL 0183/29.91.91 - FAX 0183/29.07.72
TEL 02/670.52.65 - FAX 02/66.98.69.48

Servizio di listino automatico 24 h - Tel 0183/29.95.95

CD 32

CORE DESIGN

SVILUPPATORI: INTERNI

PIATTAFORME

▲ Bella e colorata con tocchi veramente pregevoli.

80

▲ E' un CD, e si sente.

80

▲ Non richiede un'eccessiva precisione e quindi alla lunga non diventa frustrante.

73

▼ Ma non ci impiegherete molto a finirlo.

67

Se cercate un platform potrebbe bastare, ma ce ne sono senza dubbio di migliori.

73

**AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':**



Ed ecco Dave il dimetrodonte, guardano di fine primo livello; dovete colpirlo in testa evitando i suoi morsi per liberarvene

Questi massi rotolanti vi colpiranno abbastanza spesso. E' meglio evitarli, aspettando che spariscano per poi andarsene indisturbati.

CHUCK ROCK 2 SON OF CHUCK

Riuscirà il giovane figlio di Chuck a ridurre in frantumi l'antica roccia?

Potrà anche non essere la miglior console con sistema CD del momento, ma pare che il CD32 abbia venduto intorno alle 75.000 unità in poco tempo. Ma lasciando da parte questi discorsi economici diamo uno sguardo alla nuova conversione da Amiga della Core Design. Chuck Rock 2 non è altro che il solito platform "carino" ambientato nell'Età della Pietra, in cui voi impersonate il figlio di Chuck che, alla ricerca del padre caduto nelle grinfie del malvagio Gary Gritter, dovrà affrontare diverse amenità preistoriche per raggiungere il suo scopo.



Ci sono alcuni tocchi grafici di alta qualità durante il gioco, come ad esempio un ottimo scrolling parallattico.

UN RANDELLO PER AMICO

Armato di una clava, su cui potrà anche mettersi in equilibrio per evitare massi rotolanti e nemici, il giovane Chuck dovrà saltellare e prendere a mazzate i vari mostri che incontrerà nel livello, diviso in quattro parti, per giungere al classico Boss finale. Durante il percorso troverà ad aiutarlo diversi amici, come cavernicoli culturisti e dinosauri dal collo allungabile i quali, convinti gentilmente a colpi di clava, gli permetteranno di superare ostacoli invalicabili.

MEGLIO O PEGGIO?

Una giusta domanda da porsi è se ci sono



Non preoccupatevi: questo dinosauro è molto meno pericoloso di quanto sembri. Fate solo attenzione ai suoi dolci piedini.

stati o meno miglioramenti dalla versione Amiga, già di per sé ben fatta. La risposta è senz'altro positiva: una fantastica introduzione e un bellissimo sonoro di qualità CD. Il tutto però si ferma qui e non troverete ulteriori miglioramenti, cosa che fa assomigliare molto questa versione a quella per Mega CD.

Trad. e adatt. di Carlo Barone



Risolvere un problema spesso vi conduce ad affrontarne un altro. Qui, ad esempio, una volta arrampicati sul traliccio dovete fare attenzione alle scosse elettriche che corrono sui fili.

Come avrete capito ci troviamo di fronte all'ennesima conversione diretta da Amiga con l'aggiunta di introduzione e musica di qualità CD. Divenuta un cartone (da far impallidire la Disney) l'introduzione offre continue visuali alquanto strane, ma divertenti. Chuck Rock 2 è quanto ci si può aspettare da una Core in ritardo sui tempi: un gioco pulito, divertente e colorato quanto mai, ma in sostanza rimane un platform mediocre che non ha nulla di nuovo da offrire se non qualche risata per la buffonaggine di qualche mostro.

RIK SKEWS

Finalmente! Su questo numero siamo riusciti a ritagliare un piccolo spazio a queste mini-recensioni... cosa troverete qui dentro? Essenzialmente giochi che non abbiamo avuto tempo di testare in maniera più approfondita, per cui non ce la sentiamo di esprimere un parere, sia esso negativo che positivo. Poi troverete nuove versioni di giochi già recensiti oppure giochi "vecchi" di pochi mesi, che finora non avevano trovato posto nelle recensioni standard.

ATOM

Versione: SUPER NES
Produttore: ZAMUSE
Genere: PIATTAFORME



Per tutti quelli che non lo sapessero Atom è il primo, vero, grande (na roba!) robot della storia dei cartoni animati. Può quindi

essere considerato come il "papà" di tutti quei giganti moderni stile Gundam, Goldrake e il grande Mazinga (ma vieni!!!!). Con queste premesse è facile capire che, ancora una volta, sarete impegnati in una terribile avventura. La trama è semplice: dovete sconfiggere i cattivi! Certo che a vederlo così il nostro bambolotto meccanico non dà molta fiducia (anche una Barbie potrebbe gonfiargli i transistor) tuttavia l'apparenza inganna (dav-

vero?). La struttura del gioco è quella tipica dei platform, con Atom che corre e vola per lo schermo seccando ed evitando nemici a raffica e... (accidenti chissà perché non mi viene in mente altro?!). Passando ora alla realizzazione tecnica,

bisogna dire che il game vanta una grafica molto semplice con spriti discretamente definiti ma estremamente poveri di frame d'animazione e fondali piuttosto spartani, senza contare poi lo scrolling rivela, di tanto in tanto, alcune incertezze davvero imperdonabili. Scarso anche il sonoro che risulta caratterizzato da musiche monotone e ripetitive, oltre che da effetti semplicemente ridicoli. Fortunatamente la giocabilità del prodotto si attesta su livelli discreti anche se, purtroppo, la longevità è limitata da uno schema di gioco fin troppo classico e da un livello di difficoltà forse troppo basso.

JOE & MAC

E' arrivata la conversione per Genesis di un platform molto caro uscito come coin-op qualche anno fa. Nei panni di un cavernicolo, o due nel caso giochiate assieme a un vostro amico, dovete liberare alcune bellissime ragazze rapite da dinosauri fero-



AMIGA - MS-DOS
Noleggio-Vendita
GIOCHI
MEGADRIVE
SUPER NINTENDO

Via Canevari, 183 r. - GENOVA Rivaloro
Telefono 010 - 44.58.77



Via Pione, 79 - La Spezia



NOLEGGIO E VENDITA
VIDEOCASSETTE - VIDEOGIOCHI

Milano
Via Albani, 55 - Tel. 02/3270266



VIDEOGIOCHI e COMPUTERS
VENDITA PER CORRISPONDENZA
AL 0183 - 29.78.18
PREZZI IMBATTIBILI

IMPERIA - P.zza BIANCHI, 9

VIDEO & ENJOIMENT

Noleggio VIDEOCASSETTE
VIDEOGIOCHI
CONSOLE
CD ROM
TOSCAE snc - Via M. di Messinese
46024 GUBBIO (PG) - Tel. 075 922.14.44

Adige Giocattoli

C.so Lodi, 9 - Milano - Tel. 02 551.95.983
NOLEGGIO a VENDITA VIDEOGIOCHI
SUPER NES - MEGADRIVE
GAME BOY - GAME GEAR
SCONTI SINO AL 40 %



AMPIO ASSORTIMENTO DI CARTRIDGE e CD-ROM
Via Sallustiana, 90 - LIVORNO - Tel. 0584 / 88.41.67



Teknos Trading
Via S. Andrea 10 - 10121 TORINO - Tel. 011 / 24.61.100 - Fax 011 / 24.61.101
Via P.L. 64/Piemonte, 15 - 00131 ROMA - Tel. 06 / 478.34.31 - Fax 06 / 478.34.32
E' distributore esclusivo per l'Italia dei marchi:
GIOKA JOE - LOGIC 3

GAMEMANIA

VIDEOGIOCHI - COMPUTERS - ACCESSORI

VENDITA E NOLEGGIO
NOVITA'

..... VIDEOGIOCHI

S.NINTENDO MEGADRIVE

G.B.OY NINTENDO M.SYSTEM

COMPUTERS e ACCESSORI

VASTO ASSORTIMENTO DI

SOFTWARE PER PC - AMIGA

X X X X

Via Piavezza, 294r

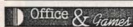
16138 GENOVA

Tel/Fax 010-83.57.285

RICCI BABY

Giocattoli - prima italiana
Vendita e noleggio videogiochi
SEGA e NINTENDO

L'AQUILA - C.so Federico II, 13 - Tel. 0862 - 25079
Via Marconi, 27 - Tel. 0862 - 25080



VIDEOGIOCHI e COMPUTERS
VENDITA DIRETTA
PREZZI IMBATTIBILI
TEL. 02 83.23.425

MILANO - Via SOLARI, 23

IL NIDO

Noleggio e vendita
VIDEOGIOCHI
Corruccie MEGADRIVE a partire
da E 29.000
Via Libertà, 144 - CONCESSIONE - MI
Tel. 0372 - 44.73.03

VIDEOEVOLUZIONE

INGROSSO AUDIOVISIVI
VIDEOGIOCHI
ROMA - Via CARROCCETTO, 87
Telefono 06 - 789.64.888



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

PC

DOMARK

SVILUPPATORI: INTERNI

GUIDA

▲ Grafica indubbiamente molto veloce

80

▲ Buoni i suoni...
▼ ...ma ci si poteva sprecare di più.

71

▲ L'aspetto migliore del gioco, che risulta immediato e divertente.

89

▲ Con 12 piste e diversi livelli di difficoltà non finirete il gioco tanto presto.

83

Un buon gioco di guida. Adatto per chi si vuole divertire guidando senza preoccuparsi di problemi di assetto, di gomme, ecc.

85

AZIONE: ●●●●●
STRATEGIA: ●●●●●
DIFFICOLTÀ: ●●●●●

Il momento migliore per spingere è durante la partenza: pedale a manetta e state ben in centro alla pista.



La Domark sta facendo arrivare nei negozi quello che pare essere un ottimo gioco di guida. Se i continui incidenti mortali non sono stati sufficienti a farvi venire la nausea per questo sport, ecco che F1 potrebbe rivelarsi una buona scelta...

Quando si comincia a parlare di simulazioni di guida, non c'è dubbio che il PC risulti la macchina migliore sotto tutti i punti di vista. La velocità della grafica e la fluidità di scorrimento di giochi come 4D Driving, Formula 1 Grand Prix o Indycar Racing sono nettamente una spanna sopra qualunque altro sistema, sia computer che console. D'altra parte qualcuno potrebbe obiettare che il software PC è un po' troppo serio, fatto soprattutto di simulazioni piene zeppa di opzioni che necessitano di manuali composti

da centinaia di pagine. Per venire incontro a chi la pensa in questo modo, ecco F1 della Domark, che è più un gioco di guida che una simulazione. L'aspetto su cui ci si deve concentrare giocando è solo quello di andare il più veloci



I controlli sono davvero supersensibili. Fate attenzione a non schiantarvi continuamente agendo in maniera troppo brusca.

da centinaia di pagine. Per venire incontro a chi la pensa in questo modo, ecco F1 della Domark, che è più un gioco di guida che una simulazione. L'aspetto su cui ci si deve concentrare giocando è solo quello di andare il più veloci



Al livello di difficoltà più alto le vetture avversarie faranno del loro meglio per bloccare la strada davanti a voi. Più cercherete di superare, più loro vi renderanno la vita dura.

possibile, e proprio per dare una maggior sensazione di velocità anche l'aspetto grafico non è stato troppo appesantito di dettagli secondari. I circuiti in cui correre sono 12 ed in questi i corridoi avversari guideranno con più o meno abilità a seconda di come avrete settato il grado di difficoltà. (per cui non stupitevi se al livello più difficile spesso due auto si coalizzeranno per non farvi passare). Non manca l'ormai onnipresente opzione a due giocatori, che con un tutto sommato efficace split-screen vi permette di giocare contro un vostro amico.

Trad. e adatt. di Giampaolo Moraschi



L'aspetto migliore di F1 è indubbiamente la sua velocità. E oltretutto è anche molto fluido. Ciò che trovo mancante in questa conversione da Amiga sono le ruote che se ne volano via quando facciamo un incidente (anche se col tempo che corrono e tutti i piloti morti o in coma, forse non si tratta proprio di un difetto). Molto buono il fatto che i piloti avversari possano diventare veramente difficili da battere: spesso succede di venire superati proprio all'ultimo giro, dopo aver condotto sempre la gara. Non manca nemmeno un pizzico di strategia, visto che dovremo anche pianificare le nostre soste ai box.

DENIZ AHMET

Segue da pagina 41

Versione: MEGA DRIVE
Produttore: TAKARA
Genere: PIATTAFORME



ci, piante carnivore repellenti, mammut pelosissimi e altri mostri di questo genere. Nel corso dell'avventura potete raccogliere oggetti e frutta che rigenerano la vostra energia. L'arma che avrete in dotazione inizialmente è un'ascia ma troverete armi con le quali potrete diventare molto più pericolosi, come punte di freccia, fiamme, grosse ruote di pietra e boomerang. Il gioco è molto carino e come conversione è riuscita davvero bene. L'unico problema è l'eccessiva difficoltà anche a livello Easy, ma qui per fortuna non dovrete imbucare una valanga di monetine.



LEMMINGS II THE TRIBES

Ora anche per CD-Rom un gioco che definire meraviglia sarebbe comunque restrittivo ed in cui dovrete portare in salvo alcuni piccoli topolini, facendo loro costruire la strada per arrivare a



casa. Ci sono dodici tribù di Lemmings, gli sportivi, i tipi da spiaggia, gli Scozzesi, i boscaioli, i polari, i medioevali, gli

Versione: PC CD-ROM
Produttore: PSYGNOSIS
Genere: PIATTAFORME



Egizi, i cavernicoli, gli spaziali, i Clown, i notturni e i Lemmings classici. Ogni quadro mette a disposizione delle abilità come scavare, volare, costruire ponti e muri, sparare con l'arco, tirare giavellotti. Possiamo fare utilizzare una di queste abilità a un membro qualsiasi della tribù, facendogliela utilizzare per il bene della comunità. Con Lemmings II troverete in regalo Lemmings. C'è da dire che a parte il "regalino", la versione su CD non offre alcuna novità. Niente musiche apocalittiche o quadri nuovi per cui se avete già la versione su dischetti statene lontani, viceversa non potete non approfittarne.



Sigma



Tornado



FreeWheel



Phantom



SpeedPad



LogiPad



Delta-Ray



Quatro



System Pad



ScreenBeat3



SpeedMouse



Logiscan

Accessori per: SEGA - NINTENDO
PERSONAL COMPUTER - AMIGA

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



Sede Centrale: 18100 IMPERIA - Via Amendola, 47

Tel. 0183/29.91.91 Fax 0183/29.07.72

Sede per Lombardia: 20100 MILANO - Via P.L. da Palestrina, 10

Tel. 02/67.05.265 Fax 02/66.98.69.48

HUMANS

Finalmente anche su CD32 il gioco che vi vede artefici del progresso umano!

L'uomo: la creatura più perfetta tra tutti gli esseri viventi e di cui ancora non si conoscono tutte le infinite risorse e capacità. Guardate fuori dalla finestra: tutto ciò che vedete è opera sua. Eppure qualche milione di anni fa egli aveva meno conoscenze di quelle che ha adesso Frank. In questo gioco dovrete condurre l'uomo verso il progresso, facendogli scoprire l'esistenza di importantissimi oggetti. Naturalmente dovremo anche cercare di mantenere integra la pellaccia, evitando centinaia di insidie come fiumi di lava, precipizi senza fondo e spaventosi dinosauri (certo che ai programmatori la parola anacronismo deve essere completamente sconosciuta!).

AVREMMO POTUTO STUPIRVI CON EFFETTI SPECIALI, MA NON LI ABBIAMO ANCORA INVENTATI...

Lo scopo del gioco è quello di completare la missione di ogni livello. Una missione può anche essere quella di scoprire un oggetto che potrà essere utilizzato nelle successive missioni. All'inizio avete a disposizione una tribù di cui controllate solo pochi elementi, e comunque uno solo alla volta. Se muore un uomo ne viene prelevato un altro dalla tribù, fino a quando non si supera il limite minimo di uomini da salvare. Le azioni di base che possono compiere gli esseri umani sono due: raccogliere un oggetto e costruire una pila di uomini per raggiungere punti in alto. Appena però raccoglierete un oggetto, a queste si aggrungeranno quelle previste dall'oggetto stesso. Il primo oggetto che si dovrà raccogliere è la lancia. Con esso appariranno quattro icone che potrete far scorrere con il pad e il pulsante verde: la prima serve per lasciare l'oggetto, la seconda per eseguire un salto con l'asta, la terza per usare la lancia come spada, la quarta per lanciarla. Non appena avrete inquadrato l'icona, la selezionerete col pulsante giallo, infine premerete il pulsante rosso per usarla. Per alcune azioni occorre tenere premuto il pulsante a

lungo, fino a stabilire la potenza di tiro con l'aiuto di una barra. Un altro oggetto che do-



vrete usare è la torcia, che può essere impugnata contro i dinosauri, usata per bruciare le foglie che ostruiscono il passaggio o lanciata. La corda invece può essere calata, sollevata o lanciata. Infine la ruota su cui si può salire, scendere, viaggiare o che si può spingere. Esiste anche un altro personaggio che vi darà una mano nelle situazioni più difficili: lo stregone. Il prezzo da pagare però è piuttosto alto visto che egli sacrificherà l'essere umano che gli sta più vicino. Meglio quindi non avvicinarsi con un personaggio che porta un oggetto utile. Viceversa non potrete non offrire nessuno in sacrificio o le conseguenze saranno apocalittiche...



Dire che questo gioco assomiglia a Lemmings è fin troppo facile ma anche abbastanza vero, benché la differenza di qualità tra i due giochi sia abissale, ovviamente in favore di quello della Psygnosis. Per completare ogni livello occorre una grande strategia, ma serve pure una discreta abilità e destrezza nel controllare i personaggi. Il sistema di controllo stesso non è molto agevole, con un mucchio di pulsanti che spesso ci mandano in crisi. Mentre selezionerete un'icona il personaggio eseguirà dei movimenti in avanti o indietro, particolarmente pericolosi se vi trovate su un precipizio. Come in tutti i giochi di questo genere, che io trovo fantastici e che spero continueranno a produrre in quantità esagerata, occorre una pazienza da certosino per non disintegrare prematuramente la vostra console al primo errore. Tenete presente che già a livello medio il tempo è praticamente contato, quindi ogni disattenzione vi sarà fatale. Possiamo ricominciare dall'ultimo livello giocato ogni volta, oppure da uno più avanti a patto di conoscerne la password. Per quanto riguarda l'aspetto grafico c'è da dire che il gioco non è né superiore né inferiore a quelli visti fino a ora. Il sonoro invece mi ha deluso abbastanza: le musiche sembrano state fatte da un bambino che conosceva solo quattro accordi. Ciononostante ritengo che questo sia un prodotto discreto che vi impegnerà per un bel po'.

GABRIO SECCO

CD32

GAMETEK

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE/STRATEGIA

Senza lode né infamia.

75

GRAFICA

Si può pretendere di più.

63

SONORO

Il controllo è difficoltoso solo all'inizio...

89

GIOCABILITÀ

... ma una volta imparato vi diverte per un bel po'.

89

LONGEVITÀ

Bello ma non stupendo.

89

GLOBALE

AZIONE: STRATEGIA: DIFFICOLTÀ:



Con una bella pila di uomini la lancia è nostra.

SPACE ACE

Finalmente per il CD-I arriva il laser game più musicale del mondo: questo è il vero utilizzo della scheda Digital Video, altro che film o video musicali (scusate ma mi sono fatto prendere dall'entusiasmo)!!

Se avete dato un'occhiata alla recensione di Dragon's Lair per 3DO su un paio di numeri fa, avrete letto la descrizione del mio primo incontro con i laser giochi: bene, quello con Space Ace fu il secondo incontro, avvenuto sempre in estate e sempre a Spotorno. Nella sala giochi locale girava la voce che in una spiaggia fosse arrivata la tanto attesa meraviglia

teneva probabilmente al periodo cretaceo. Subito pensai "qui siamo in alto mare", ma alzando ulteriormente lo sguardo capii subito che non avevo fatto tanta strada invano: Space Ace c'era veramente! Dopo essermi sorbito per ventotto volte la presentazione cominciarono le partite... capirete quindi la mia felicità quando in redazione è arrivato il pacco postale contenente il gioco per CD-I!

MI SENTO UN PO' BAMBINO

La trama del gioco è abbastanza semplice: un perfido alieno, il comandante Borf,

minaccia la terra con una terribile arma di sua invenzione, l'Infanto Ray, un raggio capace di trasformare le persone in poppanti.

L'unico che tenta di opporsi è il valoroso Ace, che però viene trasformato in Dexter, un ragazzino alquanto imbranato. Come se ciò non bastasse Borf rapisce la ragazza di Ace, la rossa Kimberly. Il compito dell'eroe è quindi quello di recuperare la sua donna, per poi distruggere

Borf e la sua arma. Ogni tanto Dexter, utilizzando l'energia attivata con una specie di orologio da polso, potrà trasformarsi in Ace. L'effetto non durerà molto, ma l'azione risulterà più frenetica e il punteggio aumenterà notevolmente. Per comandare il personaggio occorre effettuare mosse precise, a volte segnalate da un flash nella direzione verso la quale occorre spostarsi.

BE VALIANT SPACE WARRIORS, THE FATE OF EARTH IS IN YOUR HANDS!

Il gioco comincia con Kimberly risucchiata dall'astronave dell'alieno, mentre Dexter dovrà evitare i laser che provengono da ogni parte. Quando lo schermo diventa rosso e appare la scritta inglese

"Energie", potrete utilizzarla con il pulsante. Inizierà un combattimento con i nemici schiavando e sparando, per poi raggiungere lo Star Pac, la vostra navetta spaziale. Se invece non userete l'energia raggiungerete subito la navetta, dopo avere evitato le braccia a forma di trivella di alcuni robot. Sulla navetta vi metterete in contatto con Kimberly che vi esorterà a



Comincia la vostra avventura.

liberarla immediatamente con un urlo da massaia indiovolata. Subito dopo comincerà la seconda fase, in cui dovrete controllare l'astronave all'interno di un labirinto spaziale. Giunti a un bivio potrete scegliere se andare su, dove dovrete distruggere alcune sfere giganti, o andare giù in una zona molto più tranquilla. In ogni caso alla fine raggiungerete la base di Borf dove comincerà la terza fase. Qui verrete assaliti da alcuni bicchieri enormi che tenteranno di intrappolarvi per poi elettrizzarvi impunemente. Se userete l'energia farete conoscenza con alcuni tipi buffi che sarà opportuno colpire prima che vi riducano un neonato, altrimenti potrete proseguire senza colpo ferire, continuando a evitare i bicchieri. Purtroppo però la navetta spaziale con a bordo Kimberly decolla, mentre voi siete solo approdati alla quarta fase. Dopo avere evitato alcuni fasci di luce potrete attivare l'energia. Facendo ciò dovrete distruggere con la vostra pistola laser dei piccoli satelliti poco amichevoli, saltando via dalle piattaforme colpite. Se invece non userete l'energia, anche qui non dovrete combattere, ma solo scappare via saltando da una piattaforma all'altra. Alla fine potrete raggiungere una delle due uscite. La quinta fase si svolge in una sezione popolata da alcuni cani verdi. Occorrerà scappare da una parete che si chiude, dopodiché dovrete evitare il morso dei migliori amici dell'uomo. Poi potrete usare l'energia impegnandovi così in una lotta



Kimberly non sembra averla presa bene.

di Don Bluth. Guarda caso la spiaggia era la più lontana e a piedi c'erano diversi chilometri. Clononostante mi incamminai subito con un gruppo di amici e, giunto alla meta, notai che effettivamente la spiaggia aveva una sala giochi all'interno. Entrando vidi subito un Pac Man e uno Shoot'em up in bianco e nero che appar-



Questo è Borf in atteggiamento di sfida.



contro giganteschi robot in vena di sperimentare l'efficacia del proprio bazooka. Senza energia basteranno pochi movimenti prima di raggiungere l'uscita.

FINORA ABBIAMO SCHERZATO, ORA INIZIAMO I QUADRI "SERI"!

La sesta fase vi trasporta in quello che comunemente viene definito "il pianeta della spazzatura", che nel coin-op era affrontabile solo scegliendo il livello Hard. Dopo un primo sparo e un salto occorrerà superare un bidone che sale e scende, per poi decidere se trasformarsi in Ace. Se premerete il pulsante inizierà uno scontro con alcuni serpenti giganti, mentre rimanendo Dexter il pericolo verrà da un robot-aspirapolvere e da alcuni bidoni traballanti. L'uscita vi porterà alla vostra navetta con la quale affronterete la settima fase, la battaglia aerea. Questa è sicuramente una delle fasi più spettacolari, che nel coin-op era presente solo ai livelli Medium e Hard. Con la vostra navetta dovrete compiere manovre impensabili per evitare barriere e laser nemici. Quando poi un aereo alieno verrà inquadrato dal vostro mirino dovrete essere pronti a sparare. L'ottava fase si svolge in un tunnel a

scacchi rossi e neri. Dovrete solo colpire i robot e dirigerli verso le uscite laterali. Potrete anche usare l'energia che sostanzialmente non cambierà di molto la difficoltà. La nona fase era, nella versione da sala, del tutto particolare, essendo l'unica in cui il "professionista" di Space Ace non usava l'energia in quanto rimanere piccoli rendeva il tutto più divertente, oltre a dare più punti. Comunque se la usate l'unico pericolo verrà da un gigante abbastanza stupido, altrimenti dovrete evitare dei gatti molto più bellicosi. Nella decima fase sembrerà di avere raggiunto finalmente Kimberly... In realtà la donna si trasformerà in un Dexter vestito di nero che vi costringerà a rifugiarsi in una cisterna dove potrete usare l'energia. Prendendola inizierà il combattimento con l'alieno che diventerà un gigante.

Via di qui!

Guarda cosa hai fatto!

Egli continuerà a mirarvi, ma se sarete lesti nell'evitare i colpi si sparerà addosso, distruggendosi a poco a poco. Rimarrà solo la testa che cercherà di aggrapparvi rotolando. Non usare l'energia invece vi porterà all'uscita dopo solo due mosse. Nella fase successiva un tunnel vi farà salire su una moto con la quale rag-



Questo gioco l'ho aspettato tanto e appena ho iniziato a giocare credevo di trovarmi di fronte a un capolavoro, addirittura molto più bello dell'originale da sala. Poi purtroppo mi sono dovuto ricredere con grande amarezza. Ma iniziamo dai lati positivi: la grafica è sensazionale, almeno cento volte superiore a quella di Dragon's Lair per il 3DO. Questo perché il gioco richiede la cartuccia Digital Video, trattata a paio di numeri fa su CVG, quindi dovrete tenere presente anche il prezzo della stessa (che però tornerà sicuramente utile in futuro). Le musiche sono della stessa qualità e durante la vostra avventura sarete accompagnati da una colonna sonora strepitosa. Inoltre i buchi neri tra una sequenza e l'altra sono stati totalmente eliminati. Giunto al primo bivio della seconda fase e avendo mosso in giù (mossa che comportava uno spegnimento nel coin-op), sono rimasto a dir poco esterrefatto dall'immediatezza e dalla fluidità con cui è comparsa la scena successiva. Passiamo ora alle noti dolenti: il gioco è di una facilità sfacciata. (per te che lo conosci a menadito! ndFranco). Tutte le mosse sono smantellabili (se non sapete cosa vuol dire andatevi a leggere l'articolo sul laser dello scorso numero) e non esistono, tranne che in un caso, le doppie mosse che caratterizzavano il coin-op (ovvero delle mosse che potevano essere date in diverso modo e di cui ancora oggi pochi conoscono l'esistenza in quadri come la battaglia aerea, dove ve ne sono ben sei). Inoltre nessun programmatore sembra interessarsi più al beep (ma ci vorrà un genio dell'informatica per fare due suoni stupidi?). Il livello di difficoltà è unico e il range di tempo di ogni mossa è larghissimo. Altro che il livello Hard del coin-op, in cui negli ultimi quadri occorreva dare la mossa molto prima che apparisse il flash segnalatore! Ma c'è di peggio: per una ragione che mi rimane oscura, negli ultimi quadri sono state sovrapposte alle immagini in movimento delle immagini digitalizzate fisse. Il risultato è osceono e penalizza il gioco in modo incommensurabile. In conclusione la tecnologia è perfetta, il modo in cui è stata utilizzata riprovevole.

GABRIO SECCO



giungerete la vostra beneamata.

Prendendo l'energia però comincerà a fare la preziosa, lamentandosi del vostro ritardo e preferendo proseguire a piedi (ah, le donne!). Un orrendo gigante però le fa presto cambiare idea. Dopo alcuni salti giungono tre mosse che nel gioco da sala erano difficilissime: tre spari, che qui in verità potrete dare con molto più margine di tempo, per scollarvi di dosso alcuni animaletti.

Molto divertente la morte in cui i due finiscono in paradiso. Finalmente potrete raggiungere il castello di Borf. Da esso vi separa un labirinto da percorrere con dei pattini (la sezione più bella di tutto il gioco, presente nel coin-op solo a livello Hard). Se raggiungerete il castello spero che sappiate nuotare, visto che Borf decide di inondare tutte le stanze. Con due "acquabus" però potrete raggiungere l'ultima fase dopo un duro combattimento subacqueo. Di questa non voglio dire niente per non rovinare la sorpresa ai pochi che ancora non sanno come va a finire l'avventura. Una cosa sola mi chiedo: ma cosa cavolo ci fa lì uno specchio?



Benvenuti in paradiso.

Non mi sono mai piaciuti molto i videogiochi al laser in sala giochi, se non per guardare gli altri giocare, con le uniche eccezioni di Firefox (miticissimo: si facevano delle sudate incredibili...) e Super Don Quix-Ôte, ma devo ammettere che Space Ace mi ha sempre affascinato, e soprattutto mi piaceva il fatto che si potesse scegliere fra tre livelli di difficoltà (non per niente anche Firefox aveva quattro percorsi...). Potete quindi immaginare la mia delusione nell'apprendere che in questa versione non fossero stati riportati i suddetti livelli! Insomma, considerando anche quello che ha già detto Gabrio, penso che se non l'avete mai giocato al bar potreste anche considerare l'eventualità di un acquisto, altrimenti... lasciate perdere: non vi durerebbe più di un giorno!

MAURIZIO MICCOLI



Il mitico quadro dei pattini.

MA CHE CAVOLO DICI?

Vi siete mai chiesti cosa blateri il gioco nella lunga presentazione? Per tutti i fanatici di Space Ace ecco la versione più accreditata della storiella...

Defenders of justice, truth and of planet Earth. Ace is being attacked by the evil commander Borf. Hold your fire! Who is that creep? Borf! Earthlings must surrender to me! No way Borf old buddy! I've been hit! By the INFANTO-RAY! Earthlings must surrender to me! Struggle with Dexter to retain his manhood, destroy the INFANTO-RAY! (OURKA!!). Defeat the evil Borf! Eh,eh, Borf, ah,ah,ah,ah! Come on Kimberly let's go! I have been hit! Be valiant space warrior the fate of Earth is in your hands!

DON BLUTH



Sotto la moto il fondale è fisso: questa è una delle toppate dei programmatori.

CD-I

PHILIPS

SUPERCLUB

LASERGAME

GLOBALE LONGEVITA' GIOCABILITA' SONORO GRAFICA

99

E non c'è altro da dire.

95

Vedi sopra.

65

Se non vi piace il genere non c'è niente da fare.

68

Facilissimo e senza segreti: troppo poco.

75

Un gioco che poteva essere favoloso, ma che è stato rovinato.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':



MYST

Solitamente il termine "gioco per Windows" fa venire in mente qualcosa tipo Pac-Man o Tetris. Ora grazie alla Cyan ci troviamo di fronte ad un prodotto che si pone in ambito PC come pietra di paragone assoluta sia per quanto riguarda la grafica che per quanto riguarda il sonoro.

Ultimamente un mucchio di avventure cadono in quello che io considero un errore, e cioè di raccontare troppa della trama e di fornire all'interno del libretto di istruzioni troppi indizi su come risolvere velocemente il gioco. Myst, fortunatamente, è tutta un'altra cosa: la storia emerge solamente durante l'esplorazione dell'isola

Tutti gli enigmi sono posti in sequenza. Non solo sono dannatamente difficili e complicati, ma vi sono anche pochissimi indizi destinati ad aiutarvi a risolverli. Un consiglio: cliccate sempre dappertutto.



Sembra un'inquietante sedia da dentista e invece è solo una normalissima macchina del tempo. Per riuscire ad attivarla dovremo saper interpretare degli indizi nascosti in un altro luogo.



La grafica in Myst non è dotata di scorrimento, ma è realizzata con una qualità tale da non farne sentire la mancanza. E' necessario porre molta attenzione anche ai suoni (sempre splendidi!), che forniscono alcuni indizi molto importanti.



Una buona cosa da fare è quella di salire il più in alto possibile e di guardarsi attorno: scoprirete così nuovi luoghi da visitare.

In cui improvvisamente ci ritroviamo, e non possiamo metterci ad esplorare finché non avremo risolto alcuni enigmi iniziali. Lo scopo principale del gioco è di trovare i Myst Books e nel cercare di fare questo verremo spediti in diversi luoghi del tempo e dello spazio (quasi dei sotto-mondi) da un'apparecchiatura nascosta in un edificio dell'isola in cui siamo relegati.



Il gioco porta vicino ad una nave affondata: se risolveremo correttamente i vari enigmi questa toriera e galleggerà, svelandoci alcuni importanti segreti celati al suo interno.

Myst è senza dubbio il miglior gioco per Windows mai realizzato. La grafica renderizzata e la musica di altissima classe contribuiscono a creare un'atmosfera di grande coinvolgimento. I neofiti quindi, troveranno Myst estremamente attraente nella prima mezz'ora di gioco, per cozzare subito dopo contro la difficoltà degli enigmi che risulta essere dannatamente alta. Praticamente tutti richiedono un gran numero di mini-missioni per essere risolti appieno, ed alcuni di essi mi sono parsi veramente originali nella loro struttura. Myst è senza ombra di dubbio l'avventura più difficile alla quale io abbia mai giocato. L'interfaccia punta-e-clicca funziona in maniera egregia, e la sola cosa che può dare un piccolo moto di disappunto (ma è comprensibile trattandosi di un gioco per Windows), è che la grafica non è a scorrimento ma solo con schermate statiche. Questo CD-ROM mi ha davvero impressionato tecnicamente e vale davvero la pena di cercare di risolvere questo gioco dall'atmosfera così affascinante.

DENİZ AMHET



L'isola è molto più grossa di quello che sembra. Potremo visitare nuove aree solo dopo aver risolto determinati puzzle. Il problema è che di solito non si scopre di aver commesso un errore finché non è troppo tardi.

VOGLIO ANCHE UN FILM, GRAZIE...

Sul CD troverete anche un altro programma che svolge il ruolo di trailer tipo "The making of...", in cui avremo la possibilità di visionare oltre 14 minuti di reportage grafico in movimento (si tratta di filmati in formato Quick Time) con audio campionato di alta qualità. Io penso si tratti di una vera chicca, visto che va a coprire con interviste molto interessanti tutte le varie fasi di ideazione e realizzazione del gioco, spiegandocene (grazie alla viva voce dei creatori del gioco) gli aspetti più reconditi. Fatele tutti, please...



UN GIOCO PER ESPERTI

L'inventiva, la complessità e la difficoltà dei vari enigmi richiederà da parte nostra una grande capacità deduttiva e un'enorme dose di pazienza. Bisogna avere sempre bene in mente che



nulla nel gioco è lì per caso, e che esiste ogni volta un motivo preciso se un oggetto si trova in un luogo invece che in un altro. Myst si può rivelare troppo difficile ed addirittura frustrante per gli avventurieri alle prime armi. Per quanti invece ci scrivono lamentandosi sempre che le avventure sono troppo facili, ecco un gioco che sarà pane per i loro denti: estremamente difficile, sempre logico e coerente con la trama che via via verrà svelata e, una volta ultimato, di grande soddisfazione.

Trad. e editt. di Giampaolo Moraschi

Personalmente sono davvero contento che la Cyan abbia effettuato la conversione di questa avventura anche per il mio fido PC. Confesso che per un po' ho guardato con grande invidia i miei colleghi "Mac-isti" che (sono sicuro che lo facevano apposta) tutte le volte che ci incontravamo mi raccontavano pregi (tanti) e difetti (pochi) di questo gioiellino. La grafica è a dir poco mozzafiato, così come il sonoro. Il supporto CD è sfruttato molto bene, anche se per giocare è consigliabile almeno un 486 DX a 33 MHz. Il grado di difficoltà dell'avventura è estremamente alto, tanto che un "matto" come Police Quest 4 sembra un gioiellino per principianti. Se vi ritenete dei "duri" questo è il gioco che fa per voi. Altrimenti potete sempre aspettare che esca l'hint book.

GIAMPAOLO MORASCHI

PC CD-ROM

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: CYAN

AVVENTURA

GRAFICA

93

Tutto è renderizzato con un'attenzione al dettaglio veramente incredibile.

SONORO

95

Non ci sono parole per descrivere una tale magnificenza auditiva.

GIOCABILITÀ

85

L'interfaccia è estremamente valida: col mouse si fa davvero di tutto.

LONGEVITÀ

93

Tempo stimato per finire questo gioco: oltre due mesi.

GLOBALE

90

Un gran gioco. Attenzione che è molto difficile da finire, per cui i novellini dovrebbero farsi le ossa con altre avventure prima di cimentarsi con Myst.

AZIONE: ●●●●●
STRATEGIA: ●●●●●
DIFFICOLTÀ: ●●●●●

N° DISCHI:

1 CD

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK:

3

CONFIGURAZIONE MINIMA:

486SX 25 MHz,
CD-ROM, VGA, 4 MEGA DI RAM,
MOUSE, SCHIATA AUDIO.

INDICAZIONI:

PROVATO SU 486 SX 25 MHZ CON LOGITECH SOUND GAMES E CD-PLAYER A SINGOLA VELOCITÀ

AMIGA 1200

MILLENNIUM

SVILUPPATORI: INTERNI

PIATTAFORME



Non è favolosa ma comunque è molto divertente e abbastanza dettagliata.

83



Musica non bellissima ed effetti non troppo travolgenti.

70



Correre a testa in giù ogni tanto vi disorienterà, ma per il resto...

83



Ce n'è di roba da scoprire.

88

Un gioco davvero appassionante.

84

**AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTÀ:**



GALE LONGEVITA' GIOCABILITA' SONORO GRAFICA

JAMES POND 3 OPERATION STARFISH

L'agente segreto più simpatico del mondo torna nella sua terza avventura, ma ora la sua missione sarà veramente difficile.

Il dottor Maybe, il capo della J.A.W.S., ovvero la giunta contro la sicurezza del mondo, è tornato e questa volta l'ha fatta davvero grossa. Da fonti praticamente certe sembra che egli abbia addirittura sequestrato uno Space Shuttle della NASA dal contenuto ancora sconosciuto e si sia rifugiato nella sua base sulla luna, da dove intende controllare il traffico illegale del formaggio. Pensate quanto costerebbe lo stracchino se solo Maybe ne prendesse il controllo! Come se ciò non bastasse egli ha



La mappa del gioco.

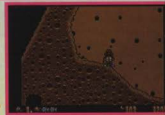
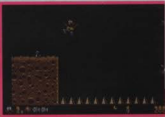
anche rapito alcuni agenti segreti, fra i quali Finnius Frog, un elemento vitale per la missione. Per fermarlo la F.I.S.H., ovvero il più importante servizio segreto terrestre, decide di mandare lui, il più quotato fra gli agenti: James Pond. Ciò anche in considerazione del fatto che Maybe ha rapito la sua beneamata e quindi l'agente è doppiamente motivato.

FORMAGGIO, FORGIUGNO, FORLUGLIO...

Il menu principale ci permette di iniziare un nuovo gioco o di caricare da dischetto un file precedentemente salvato. Le opzioni prevedono la scelta del livello di difficoltà, di musica ed effetti sonori, del box di informazione (si può scegliere se essi compariranno sempre o solo quando saranno strettamente necessari). Premendo il pulsante il gioco comincerà. La prima cosa che vedrete è la mappa: i tragitti arancioni corrispondono a livelli normali, mentre quelli blu rappresentano livelli segreti ai quali si potrà accedere facendo alcune cose, come per esempio usando la bomba su una pietra. Le stelle verdi che sorridono corrispondono a un livello completato mentre quelle arancioni e tristi a uno non finito. Per completare un livello dovete o colpire la testa di un robot o trovare un oggetto specifico. Il nostro eroe può saltare, colpire con i pugni tenendo premuto il pulsante di fuoco e muovendo il joy-

stick lateralmente, correre premendo prima la barra spaziatrice per accedere al modo di velocità e poi muovendo nella direzione voluta o raccogliere oggetti (solo uno alla volta) premendo fuoco e premendolo ancora per utilizzarli. La "lista della spesa" è piuttosto lunga, e va dagli oggetti più utili, quali gli stivali a molla - che servono per saltare molto in alto - o il cuore - una vita extra -, a quelli più "venali", come monete, trofei, mezzelune, stelle e tazze da the, che fruttano dei bel puntocci. In ogni mondo potete trovare gli accessi per le zone segrete oppure sbrigarvela velocemente. In ogni caso sarà una ricerca lunga e forse senza via d'uscita...

Attenzione agli spuntori!



Al centro della luna.

Non si può certo dire che James Pond 3 non sia un bel gioco anche se ha i suoi difetti: i quadri, forse un po' ripetitivi, sono disegnati abbastanza bene, le musiche sono brecciali e i personaggi sono molto simpatici, ma troppo piccoli. E' però sicuramente un platform diverso dagli altri per il controllo non molto immediato. Personalmente non adoro i giochi a piattaforma nei quali occorre saltare muovendo il joystick (potrebbero fare un pad per Amiga) e in questo caso una aggravante è anche la velocità che va selezionata con la barra spaziatrice. Dopo qualche partita di pratica però riuscirete a diventare padroni del sistema di controllo e allora il divertimento sarà assicurato. Se siete fan sfegatati di questo personaggio non potete perdervi la sua terza avventura. L'invito è però a tutti gli appassionati del platform nei quali si possono scoprire un mare di stanze, strade e oggetti, pronti a passare nottate insonni per la salvezza del mondo.

GABRIO SECCO

Cosa vuole questo tipo?



DISTRIBUTORE IN ITALIA 3DO PALVERSION & NTSC

JOYSTICK

fun



NOVITA'



JOHN MADDEN FOOTBALL



TOTAL ECLIPSE



ROAD RASH



SHOK WAVE



COWBOY CASINO



JURASSIC PARK



OUT OF THIS WORLD



DRAGON'S LAIR



3D ADEVENTURES



DR. HAUSER



FIRE BALL



WACKY RACER



TAKERU



TETJUSIN



ULTRAMAN



VIRTUAL QUEST

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

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

SUPERNINTENDO

TURBOKIT

ECCEZIONALE NOVITA'

TRASFORMA IL TUO SUPERNINTENDO IN UN SUPERFAMICOM !!!

vantaggi:

- ✓ TUTTI, assolutamente tutti i giochi funzionano senza alcun adattatore. Giapponesi e americani.
- ✓ TUTTI i giochi sono del 20% più veloci.
- ✓ Schermo pieno, senza più bande.

L. 89.000



ORDINA PER IL TUO S.NINTENDO
IL CALCIO CHE HA SBALORDITO L'ITALIA

LE ULTIME NOVITA'

FIFA INT. SOCCER S.NINTENDO
MORTAL KOMBAT MEGACD
HEART OF ALIEN MEGACD
LEGEND SNINTENDO

KICK OFF III MDRIVE
THE PIRATES OF DARK WATER SNES
INCREDIBLE HULK MDRIVE
DUNE II MDRIVE
JAMMIT MDRIVE



CARRIERS AT WAR II

Se siete appassionati di wargame aeronavali cominciate pure ad esultare, poiché la SSG ha prodotto il seguito di *Carriers at War*, senza ombra di dubbio il miglior gioco di guerra ambientato nel Pacifico durante il secondo conflitto mondiale.

Lo attendevo ormai da più di sei mesi, ed ora eccolo qui sulla scrivania della redazione. Sto parlando di *Carriers at War II*, il gioco che espande e migliora ulteriormente il già quasi perfetto episodio precedente. Tanto la procedura di installazione è lenta e deprimente (si deve attendere oltre mezz'ora perché il programma sia pronto per funzionare!), tanto il gioco è poi risultato preciso, completo ed appassionante. Gli scenari che possiamo giocare sono otto e coprono un lasso di tempo che va dal 1936 al 1946. Dovremo quindi diventare esperti nel

Questo schermo visualizza lo stato di una delle nostre portaerei (in questo caso la *Albatros*) e dei suoi aerei. Il riquadro in basso a sinistra indica che tutti e quattro le squadriglie di velivoli sono negli hangar sotto copertura.



INTELLIGENZA ARTIFICIALE? SÌ! GRAZIE!

La SSG, la casa australiana che ha il merito di aver prodotto questo gioiello, ha limato e perfezionato ancor di più il suo celebre programma di Intelligenza artificiale che muove le forze avversarie, denominato WarRoom. Semplificando, possiamo dire che si tratta di un sistema semplice e completo al tempo stesso: le unità comandate dal computer infatti, agiscono in base agli ordini riportati su di una serie di schede (WarCards) che sono state combinate dai creatori del gioco in una specie di diagramma di flusso, in modo da costituire il piano di battaglia delle varie forze in campo. In questo modo, proprio come nella realtà, il computer ordinerà alle sue navi di ritirarsi se le sue portaerei risulteranno danneggiate o se troppi aerei verranno abbattuti, di posticipare l'attacco fino a che una nave specifica non verrà avvistata, e così via. Per ogni scenario sono poi disponibili differenti diagrammi alternativi, in modo da non rendere prevedibile l'azione delle flotte nemiche, che a volte adotteranno una tattica prudente, e a volte saranno temerarie sino alla follia.



La nostra flotta, con le distinzioni, in partenza per il nostro diagramma della battaglia. L'intelligenza è sempre finalizzata solo per battere l'Albatros, in caso di scontro con il nemico si comporterà in base al suo stato, offesa.



La mappa ci indica la quale parte dell'Oceano Indiano si trova la nostra flotta. Se i ricognitori avessero trovato le formazioni navali nemiche, sarebbero indicate con delle crocette rosse.

saper comandare sia i mezzi di prima della guerra (navi lente ed aerei dalla ridotta autonomia di volo) sia i più potenti e letali velivoli degli ultimi anni del conflitto (compresi i kamikaze). Sono inoltre considerate un sacco di nuove unità, comprese quelle della marina e dell'aviazione Inglese, olandese e neozelandese. Il meccanismo di gioco è rimasto sostanzialmente immutato, tanto che tutti i vecchi scenari presenti in *CaW* e nel *Construction Kit* sono ancora perfettamente utilizzabili. Le missioni sono molto varie, per cui ci troveremo a dover distruggere determinate basi dell'avversario, sbarcare una forza anfibia in un determinato luogo, o impedire che il nemico faccia una di queste cose. Possiamo anche decidere da quale parte stare, e

Da qui possiamo tenere sotto controllo la disposizione delle navi. Vi consiglio di osservare attentamente gli avversari durante i vari scontri di superficie: ne vedrete delle belle.



ciò se comandare le forze alleate o quelle della marina giapponese. Si tratta di una vera goduria per chiunque ami questo periodo storico, tenendo presente che nel gioco funzionano perfettamente tutte le tattiche reali di quel periodo, dalla ricognizione metodica dell'area in cui si



pensa si possa trovare il nemico, all'inizio di gruppi di navi "civetta" per ingannare l'avversario sulle nostre vere intenzioni. Il database che contiene l'elenco dei mezzi militari utilizzabili è poi davvero impressionante, sia per la sua completezza che per la maniacale attenzione al dettaglio. Sicuramente farà la felicità di quanti (come me) non aspettavano che questa occasione per far mutare le sorti della guerra in favore dei giapponesi...

Un programma eccezionalmente completo e preciso dal punto di vista storico, ma soprattutto estremamente divertente da giocare. Ho poi particolarmente apprezzato lo scenario in cui finalmente anche le corazzate servono a qualcosa di diverso che a far da bersagli. Buona grafica e sonoro decente, con un'intelligenza artificiale allo stato dell'arte. Se amate solo i picchiaduro lasciate perdere, ma se vi appassiona il genere è un vero delitto non comprare questo capolavoro.

GIAMPAOLO MORASCHI



PC

SSG

SVILUPPATORI: INTERNI

STRATEGIA

85

Grafica dotata di buon dettaglio e buona scelta di colori. Sono disegnate tutte le navi e tutti gli aerei possibili e immaginabili.

75

Senza infamia e senza lode. Della musica in un gioco così si può fare benissimo a meno.

90

I comandi sono semplici nella loro struttura, ma ci vuole qualche ora di rodaggio perché il gioco divenga veramente coinvolgente.

93

Molto longevo grazie ad un sistema di intelligenza artificiale di gran classe. Le missioni sono otto e si può giocare da entrambi i lati della barricata.

90

Assieme ad Harpoon è indubbiamente il miglior aeronavale in circolazione. Roger Keating (capo della SSG) è un game designer assolutamente geniale.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTÀ':



N° DISCHI:

3

MEGABYTE OCCUPATI
SU HARD DISK:

6

CONFIGURAZIONE 386SX, 3
MINIMA: MB RAM, EGA, MOUSE

INDICAZIONI:
PROVATO SU 486 DX 33 MHZ CON 4MB
RAM E SOUND BLASTER 2.0.

STARLORD

Dopo aver aspettato per quasi tre anni questo titolo, ecco che la Microprose sforna quello che nei suoi piani sarebbe dovuto essere il gioco strategico "definitivo" ambientato nello spazio. Come mai allora il voto globale non è altissimo come ci si poteva aspettare? Leggete e lo saprete...

Mi piange il cuore, ma devo dirlo: anche l'insidiabile Mike Singleton, già autore dei bellissimi Midwinter e Midwinter II, è riuscito a "toppare" un gioco. Non c'è più



Una volta giunti in orbita ad un pianeta nemico, ecco schierarsi davanti a noi le astronavi-madri di due flotte nemiche. La sfera blu al centro dello schermo è la base di difesa spaziale.

Questo schermo indica la composizione delle forze in campo prima di una battaglia.



religione... Con il buon Mike ormai andato a scatola chiusa, sicuro di passare settimane o addirittura mesi assieme a giochi dotati di un'alta qualità di realizzazione e soprattutto di una struttura di gioco appassionante ed originale. Con Starlord invece non ci siamo, non ci siamo proprio, visto che dopo nemmeno una settimana di utilizzo rischia di finire già a prendere polvere sullo scaffale dei giochi "carini-ma-niente-di-più". Ma andia-

UNIVERSE HISTORY

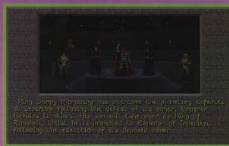
Il gioco possiede tre differenti livelli di difficoltà, che corrispondono a tre diversi momenti della storia galattica. Il più semplice fa cominciare la nostra corsa al trono nel primo periodo della storia dell'impero: la situazione è molto instabile, con poche famiglie realmente potenti e con continue variazioni nella composizione delle alleanze e della scala gerarchica. Quello intermedio vede il predominio di una decina di famiglie, ognuna a capo di numerosi clan minori. Le alleanze sono già stabilite ed è possibile rafforzarle ulteriormente agendo nella giusta maniera (supportando gli amici e picchiando senza pietà i nemici degli amici). Il livello più difficile vede al culmine della potenza tre o quattro famiglie. Al loro confronto noi sembriamo microbi insignificanti, per cui dovremo pianificare davvero bene i nostri attacchi, sia per la forza militare del nemico, sia per il delicato equilibrio di alleanze che potremmo andare pericolosamente a modificare.

mo per ordine. Aprendo la confezione troviamo i soliti dischetti e i soliti manuali che spiegano la meccanica di gioco ed il background. Siamo in piena era galattica, con centinaia di sistemi stellari colonizzati dall'uomo nella sua continua sete di espansione. La struttura sociale ha assunto una forma simile a quella del tardo medioevo: al vertice della piramide del potere troviamo un imperatore, che domina su una serie di re (kings), i quali a loro volta governano altri vassalli (i dukes), che a loro volta governano gli Earls, che a loro volta governano i Lord. Noi partiremo dal gradino più basso (come Lord appunto) con gli occhi fissi ad un'unica meta: il trono di imperatore! Altro elemento fondamentale nel gioco è l'appartenenza ad una famiglia. Come sono esistiti in Europa i Medici, i Savoia e gli Hoenzollern, così anche nello spazio vi sono diverse casate, i cui appartenenti fanno blocco contro i membri delle altre famiglie. Per poter progredire nel gioco, dovremo quindi non solo espandere il nostro potere personale eliminando quanti ci precedono nella scala gerarchica, ma anche supportare (sia economicamente che militarmente) i membri del nostro clan familiare, in modo da poter ricevere a nostra volta robuste dosi di aiuto quando ne avremo bisogno. Per estendere il nostro

potere, vagheremo da un sistema stellare all'altro sfidando le flotte stellari dei signori del luogo e depredando i pianeti conquistati delle loro ricchezze. Il combattimento può avvenire in due modi: muovendo le flotte su una mappa esagonata e lasciando la risoluzione dei combattimenti al computer, o partecipando tatticamente in prima persona agli scontri guidando un caccia in una simulazione di volo. Anche in quest'ultima sezione è possibile chiedere al computer di guidare in maniera automatica la nostra nave, ri-



La battaglia sta per cominciare: ecco le immagini dei comandanti pronti ad affrontarsi.



Una volta vinta la battaglia, prendiamo possesso del nostro nuovo pianeta. Notate che qui abbiamo appena sconfitto l'imperatore!!

CD32

AUDIOGENIC

SVILUPPATORI: INTERNI

PIATTAFORME

▲ Molto colorata in puro stile console.

81

▲ Il sonoro e i vari effetti sono abbastanza orecchiabili.

79

▲ Probabilmente il più divertente platform game uscito in questi ultimi mesi.

82

▲ Non vi stancherete in fretta di giocare a, una volta finito, tornerete ancora a rigiocarlo ogni tanto.

90

Il miglior gioco di piattaforma disponibile per questa console. Se siete degli appassionati di questo genere correte a comprarlo.

84

AZIONE: ●●●●●
STRATEGIA: ●●●●●
DIFFICOLTÀ: ●●●●●

GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
GALEALE

BUBBLE AND SQUEAK

Che cosa abbiamo qui? Un classico platform game o qualcosa di più innovativo?

Seguendo l'idea della collaborazione tra due personaggi adottata inizialmente in titoli quali Ren & Stimpy e Bubba and Stix, ecco arrivare Bubble and Squeak. In questo gioco voi controllate Bubble, che deve attraversare un gran numero di intricatissimi livelli. Squeak (una sorta di dinosauro) lo segue facendosi i fatti suoi ma, in caso di necessità,



Anche se Bubble è un vero atleta è ugualmente difficile raggiungere le piattaforme più alte. Può saltare di più utilizzando Squeak come un trampolino.

dare a Squeak la gomma, che vi permetterà di cavalcarlo fino al termine del livello. Avrete quindi la possibilità di correre più veloci e di saltare più in alto.

Trad. e Adatt. di Marco Ravetto



...ma anche se è divertente, la giocabilità non raggiunge i livelli di Sonic o Mario.

può risultare veramente utile. Per esempio, visto che Bubble non è certamente il miglior saltatore del mondo, Squeak può esse-



La grafica colorata vi può portare a credere che questo sia un titolo per una console...

Inserite tre monete nella macchina che distribuisce gomme da masticare...



...e Squeak vi permetterà di salire sulla sua schiena.



Chiamatemi conservatore, ma io sono ancora uno di quelli che pensa che l'Amiga dovrebbe lasciare questo genere di giochi alle console. Ciò che offre questo titolo è una grande giocabilità. La grafica è veramente massiccia, come ci si aspetta da una versione a 256 colori. E per quanto riguarda la possibilità di collaborare con un altro personaggio? Anche questa variante è grandiosa, e ciò che sarebbe potuto diventare un incubo per i videogiocatori (cioè come attivare la collaborazione) si rivela in realtà veramente facile e divertente da utilizzare. Un bellissimo gioco a un prezzo veramente interessante.

RIK SKEWS



Non è necessario uccidere i nemici. Un salto realizzato con tempismo vi permette infatti di evitarli tranquillamente.



Sembra proprio che Squeak voglia una cicca.

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**

3D0

**SPECIALIZZATO NEL
SETTORE CONSOLE
CON LE MIGLIORI
MARCHIE**

... CONSOLIAMOCI:

MEGADRIVE II - EUROPEO - + 2 JOYPAD	L. 239.900
MEGADRIVE II - EUROPEO - + COSMIC SPACE HEAD	L. 248.000
GAMEBOY + GIGIO	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 + STARKING 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 MEGADRIVE "MEGAKEY" (UNIVERSALE)	L. 38.000
(PER GIOCHI PROTETTI E PER TUTTE LE CONSOLE MD)	
ADATTATORE MEGAKEY 2 PER GIOCHI USA PROTETTI	L. 29.900
CASCO REALTA' VIRTUALE (DISPONIBILE PER MD-SNES)	L. 439.900
JOYPAD PER MEGADRIVE: 6 TASTI + LEVETTA + AUTO	L. 34.000
JOYPAD PER MEGADRIVE: 3 TASTI + LEVETTA + AUTO	L. 24.000
ADATTATORE PER SUPERNINTENDO UNIVERSALE	L. 35.000
(PER GIOCHI PROTETTI E PER TUTTE LE CONSOLE SNINTENDO)	
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 DAZZY (MEGADRIVE)	SOLO 59.900
COSMIC SPACE HEAD (MEGADRIVE)	SOLO 39.900
YOUNG MERLIN (SUPERNINTENDO)	SOLO 129.900
PLAYER MANAGER (SUPERNINTENDO)	SOLO 89.900
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 II (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

FRONTIER: ELITE 2

Uno dei più grandi successi di questi ultimi mesi approda anche su CD32. Frontier: Elite 2 si prepara a invadere gli schermi di tutti i possessori del 32 bit di casa Commodore.

Frontier: un esempio di opera d'arte della programmazione oppure un nolo viaggio nell'universo? Strana domanda, eh? Infatti anche se tutti i recensori del

a un altro può essere pericoloso dato che si può venire attaccati dai pirati interstellari interessati a rubare il vostro carico. In questo caso aspettatevi un combattimento e, nel caso di vittoria, otterrete anche dei guadagni extra (come bounty killer) che vi aiuteranno a cambiare grado, fino a giungere a quello finale di Elite (anche se con un univer-



La mappa dell'universo in Frontier permette di zoomare in ogni sistema solare e di vedere le caratteristiche dei vari pianeti, lune o satelliti artificiali. Ottimo per selezionare il posto nel quale si vuole atterrare.



Non potete volare nell'iperspazio se non avete della benzina speciale. E' consigliabile prame subito un po'.



mondo hanno esaltato l'ultimo prodotto di David Braben, ci sono state alcune persone deluse perché in questo gioco si aspettavano più azione. Come in Elite, si comincia la partita con 100 crediti e un'astronave con cui costruire la vostra reputazione e fortuna economica. Per fare questo bisogna riempire il proprio cargo di merci in un sistema solare e poi partire alla ricerca di un pianeta dove queste mercanzie possano essere vendute a un prezzo maggiore. Spostarsi da un pianeta

so composto da 100.000.000 di pianeti non aspettatevi di ottenere questo risultato prima di un paio di mesi).

GUERRA O COMMERCIO?

Ci sono molte più cose da fare in Frontier che nel gioco originale. E' ancora possibile commerciare una grande quantità di merci, legali o meno, ma ora è anche possibile fare da taxi attraverso il sistema solare, diventare un corriere intergalattico e trasportare merci da un pianeta a un altro o addirittura entrare a far parte di una delle due confederazioni e combattere per denaro. A questo proposito bisogna dire che i combattimenti sono diventati molto più difficili grazie a un sistema di controllo molto più realistico. In Elite era abbastanza facile colpire ed eliminare i nemici, mentre in Frontier può capitare di dover affrontare più astronavi che si muo-

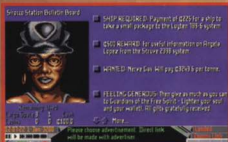
Le musiche in Elite possono essere attivate durante i combattimenti, gli atterraggi o i viaggi nell'iperspazio. La migliore opzione è però MUSIC OFF perché vi evita di ascoltare tutti gli effetti. Onestamente, ci voleva tanto a inserire musiche migliori? In fondo si tratta di un CD.

Non posso essere l'unica persona che trovava i commerci abbastanza noiosi in Elite. E devo dire che in Frontier questo aspetto è presente in quantità addirittura maggiore, e con tutte le opzioni disponibili ci vogliono giorni prima di entrare nell'azione vera e propria. Parlarne male di Frontier può sembrare un'eresia, ma dopo aver passato un paio di settimane cercando di farmi coinvolgere, sono rimasto leggermente deluso, non c'è abbastanza azione. Conosco gente che si è veramente divertita grazie all'aspetto strategico, ma lo preferisco l'azione ai commerci interstellari.

PAUL GLANCEY



Queste stazioni spaziali hanno fatto la loro prima apparizione in Elite, ma in Frontier queste basi orbitanti hanno anche forme più strane. Se la vostra astronave è equipaggiata con uno scudo speciale è addirittura possibile atterrare sul pianeta. Alcuni sistemi (come il nostro sistema solare) hanno più di



Si possono passare anni a guardare i bollettini di bordo oppure a cercare di ottenere un buon prezzo per una astronave, e in realtà è quello che si deve fare dato che inizialmente la vostra navicella è veramente molto debole. Cominciate a dare un'occhiata alle missioni militari, dove è possibile guadagnare molti soldi e anche un buon

armamento sono a velocità supersoniche contemporaneamente. Per questo motivo distruggere i nemici può trasformarsi in una impresa molto lunga e ardua. Inoltre bisogna dire che in



La grafica in 3D è buona, e fortunatamente la Gametek non ha usato il texture mapping che ricopriva le astronavi nella versione per PC. Con il texture infatti sembravano ricoperte di moquette.

CD 32

GAMETEK

SVILUPPATORI: INTERNI

SIMULAZIONE

88

▲ Ottimi i poligoni e scrolling abbastanza fluido.

56

▼ Le musiche e gli effetti sonori sono abbastanza scarsi. E pensare che si tratta di un CD.

88

▲ Bisogna commerciare, difendersi e attaccare i nemici. Insomma, si può fare di tutto.

83

▲ L'universo che dovete visitare è di dimensioni veramente incredibili.

85

Un grande seguito per uno dei giochi più belli di tutti i tempi.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTÀ:



Come può una persona sbagliare così tanto il giudizio di un gioco? Non è vero che manca l'azione, anzi, Frontier è un concentrato di azione e strategia. Certo, inizialmente bisogna commerciare prima di poter comprare armi potenti per combattere, ma questo non è un platform game che si finisce in un giorno, è un universo, e quindi tutto si sviluppa diversamente rispetto ai classici giochi dove di spara e basta. Non c'è che dire, secondo me Elite è indubbiamente uno dei migliori titoli mai prodotti di tutti i tempi.

PAUL RAND

SEWER SHARK

"Sewer" e "Shark" non sono di certo le più simpatiche parole in inglese, ma di certo questo non è precisamente un gioco "simpatico"...

Questo shoot 'em up in prima persona vi farà rapidamente capire una cosa del 3DO: che il joystick non registra le mosse in diagonale, o almeno non finché non usate una certa "delicatezza". Questo pone non pochi problemi, dato che il fulcro del gioco in Sewer Shark è soprattutto riposto in una notevole velocità di riflessi. L'idea del gioco sta nel guidare il vostro mezzo attraverso un intricato complesso fognario e, allo stes-

so tempo, nello sparare ai malvagi pipistrelli, ai ratti e a qualunque altra cosa infesti questo triste luogo. Immaginate poi di dover girare per lo schermo con un joystick che risponde male ai coman-



I pipistrelli sono i peggiori da uccidere in quanto volteggiano rapidamente per lo schermo.

di mentre un nemi-

co vi aspetta dietro l'angolo. Considerando la velocità con cui scorre l'azione, non avrete alcuna speranza di salvarvi se in quel momento vi trovate dall'altra parte dello schermo. A parte questi lievi difettucci Sewer Shark usa molto una specie di FMV come si può trovare in Ground Zero Texas, solo non così pulito e ben realizzato. Date uno sguardo alle foto e risparmiate i vostri soldi per qualcosa di meglio riuscito.

Trad. e adatt. di Carlo Barone

Come Mad Dog, Sewer Shark risulta piuttosto ingiocabile a causa del sistema di comando. Inoltre l'azione è alquanto ripetitiva e la grafica non è molto diversa dalla versione per Mega CD. Ho trovato noiosa anche la lentezza con cui il gioco registra le curve nel tunnel causando spesso morti impreviste. Questo genere di shoot 'em up (compreso Microcosm) non dovrebbe essere programmato così pigramente e con l'uso di grafica tanto scadente.

DENIZ AHMET

SARATUTTO

3DO

10/

GIOCATILITÀ

40/

LONGEVITÀ

59/

GRAFICA

79/

SUONO

46

GLOBALE

DIGITAL PICTURES

QuickShot

PER SUPER NINTENDO



QS 186 CONQUEROR



QS 184 INVADER



QS 160 SUPERCON 2



QS 182 SUPERCON 2B



QS 190 MAVERICK 2B



QS 197 PYTHON 2B

RG
ricerca & sviluppo

Via B. Suozzi, 6
40057 Castriano di Garfagnato (Bologna)
Tel. 051-785563 - Fax 051-785568

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

THE CHAOS ENGINE

Guerra e distruzione sono gli elementi dominanti di Chaos Engine, titolo della Renegade convertito ora anche per Amiga CD32.

Basato su tutte quelle strane macchine che caratterizzavano le novel-
le cyberpunk, Chaos Engine unisce
pistole, alieni e oggetti di alta tec-
nologia con una ambientazione vitto-
riana per creare un bizzarro shoot
'em up. Probabilmente vi starete
chiedendo quali sono i miglioramenti
in questa versione CD rispetto a

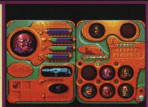


quella per Amiga. Beh, devo dire che non ce ne sono molti. a parte un so-
noro nettamente migliore e qualche
livello in più, ma quando si ha una
macchina che sta ancora aspettando
una massiccia iniezione di software,
un titolo di qualità come questo, che
si voglia o no, è sempre ben accetto.

Il punto di forza di questo gioco è il sonoro che aiuta veramente a entrare nell'atmosfera.

Divertente, veloce, coinvolgente e molto giocabile. Devo andare avanti? Se escludiamo il sonoro non c'è molto altro che elevi questi giochi sopra gli altri buoni titoli di questo genere, ma questo non mi interessa molto. Posso tranquillamente vivere senza incredibili introduzioni ed effetti spettacolari, fino a quando avrò tra le mie mani un gioco che mi permette di divertirmi con i joypad per alcune ore. Questo è esattamente ciò che fa Chaos Engine. Un solido gioco d'azione, migliore se giocato in due, che non pretende di essere niente se non quello che è.

MARK PATTERSON



Se non avete un secondo Joypad per giocare con un amico, il computer prende il controllo dell'altro personaggio.

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



ricerca & sviluppo

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

HEIMDALL 2

Tra ghiacci eterni e battaglie divine la CORE ci riporta al tempo dei vichinghi nella sua nuova avventura arcade ispirata alle leggende nordiche.

Nel dicembre del '91 fece la sua apparizione Heimdall tra la moltitudine di giochi di ruolo che circolavano in quel periodo, ma si distinse subito come prodotto innovativo. Infatti miscelava il modulo di gioco degli arcade isometrici, come Cadaver o Immortal, ad elementi strategici come la scelta di personaggi e il progredire di livello dei personaggi stessi. A distanza di due anni e mezzo il seguito di questo gioco si presenta come un netto miglioramento: infatti sono state tolte le poche cose che rendevano frustrante il primo Heimdall, lasciando intatta la struttura di gioco originale.

BATTAGLIA DIVINA

Nell'era di Ragnarok, l'era millenaria, Heimdall sconfisse il dio ribelle Loki, ritrovando le armi degli dei trafugate dallo stesso Loki per vendetta. Dopo una strana serie di incidenti, Odino, a capo degli dei di Asgard, capi che Loki era tornato, avvalendosi dell'aiuto dei suoi guerrieri,



Dalla Sala dei Mondi potrete accedere a tutto l'universo del gioco. Quando avrete il talismano appropriato le porte di ossa diverranno nere e potrete passare.

gli Hakrat. Odino decise allora che Loki doveva essere fermato definitivamente con l'aiuto di un amuleto, che proveniva

ALLA RICERCA DELL'AMULETO PERDUTO

Al comando alternativamente di Heimdall o di Ursha dovete quindi esplorare i quattro mondi di Midgard, Utgard, Niflheim e Asgard per cercare l'amuleto e sconfiggere infine Loki. Nella vostra ricerca dovete anche cercare i talismani che aprono le porte della Sala dei Mondi per spostarvi



Golpando con una freccia la roccia di sinistra, contrariamente a quello che vi è scritto, apparirà un ponte magico che vi permetterà di andare avanti.

attraverso questi. Il gioco consiste dunque nell'esplorare, nel combattere e soprattutto nell'interagire con i personaggi che incontrerete lungo il cammino, i quali spesso vi daranno oggetti utili e a volte anche oggetti fondamentali per la conti-

I NOSTRI EROI

Esaminiamo ora singolarmente le capacità dei due personaggi, che purtroppo non potranno mai collaborare insieme, ma dovranno agire sempre singolarmente; infatti l'uso di un personaggio esclude l'altro. **HEIMDALL:** ecce homo! Il dio guardiano del ponte dell'arcobaleno fatto uomo per la seconda volta per salvare il mondo. Possiede sin dall'inizio una straordinaria saggezza runica, forza sovrumana e grande capacità d'attacco. Il meglio per sconfiggere i malvagi Hakrat.

URSHA: una valchiria, guerriera eccezionale, che ha il compito di accompagnare i guerrieri morti in battaglia nelle sale del Valhalla. Molto più debole e meno dotata magicamente di Heimdall, possiede una maggiore capacità in difesa e nell'uso delle armi da lancio. Probabilmente la userete solo quando Heimdall sarà alla frutta, per cercare di salvarlo e per portare gli oggetti in eccesso.



Ecco la mappa del primo mondo che incontrerete, quello di Midgard, il mondo degli umani.

da un universo lontano. L'amuleto possedeva il potere di fermare addirittura un dio, ma, per questo, era stato separato in quattro parti disperse nei quattro mondi della Terra che potevano essere raggiunti tramite le porte della Sala dei Mondi. Questa missione fu dapprima affidata a Baldur, figlio di Odino, poi, dopo la sua prematura sconfitta, si decise che l'unico in grado di eliminare Loki era Heimdall, accompagnato dalla prode valchiria Ursha.



Questa fanciulla imprigionata è la figlia del pescatore rapita da Loki per essere sacrificata; salvatela e vi donerà il talismano per accedere al regno di Utgard.

nuazione del gioco. I problemi che mano a mano dovrete affrontare saranno sempre molto logici e diverranno sempre più difficili, mantenendo alto l'interesse del giocatore; tuttavia l'eccessivo concatenamento degli enigmi vi bloccherà spesso, non permettendovi di andare avanti prima di aver trovato l'oggetto specifico necessario e causando un senso di smarrimento piuttosto marcato. Ad aiutarvi ci sarà però un indicatore del Ro'Geld, generatori di energia magica, unici in ogni mondo, vicino a cui si troverà un pezzo di amuleto. Questo indicatore segnerà la distanza tra noi e l'amuleto, cambiando colore dal nero al viola che indicherà la distanza minima.

TRA LE SPADE E LE FRECCIE E' MEGLIO DISINTEGRARE

L'azione si svolge interamente in visuale isometrica, molto ben curata e dettagliata. Il sistema di controllo dei personaggi usa il joy-



Quest' allegro spettacolo è ciò che resta di una incursione di Hakrai nel mondo di Utgard. Per vostra fortuna voi non c'eravate.

ta di creazione incantesimi ove, attraverso alcuni simboli, le rune, è possibile creare gli incantesimi secondo le pergamene trovate lungo il cammino, a patto che possiediate un sufficiente grado di saggezza runica per conoscere i simboli necessari per la formula. Il lancio di un incantesimo comporterà però un costo in energia magica, il mana, che sarà tanto più grande quanto più lontani ci si trova dal Ro'Geld e che dipenderà dagli oggetti divini posseduti. Il gioco offre così un'ampia scelta di incantesimi tra difensivi, offensivi, di guarigione e dagli effetti più strani; è però necessario usare il mana con parsimonia in quanto, allo stesso modo dell'energia vitale, non può essere recuperato dormendo, a differenza della maggior parte dei giochi di ruolo.

stick per movimenti e combattimenti, il mouse per accedere all'equipaggiamento e agli incantesimi. Il sistema di combattimento si differenzia molto dal precedente Heimdall, ove era presente una schermata apposita (peraltro molto scomoda); infatti lo scontro con il nemico si ri-

solve sullo stesso piano di gioco con due sole mosse: la parata e l'attacco, che si divide a sua volta in ravvicinato e con armi da lancio a seconda della distanza. Questo semplifica molto le cose, ma aggiunge anche una certa percentuale di casualità che può risultare fastidiosa, soprattutto nei punti dove i mostri si rigenerano in continuazione. L'uso degli incantesimi è invece preso direttamente da Dungeon Master; infatti vi è una scherma-

AMIGA

CORE DESIGN

SVILUPPATORI: THE 8TH DAY

AVVENTURA-ARCADE

GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
GLOBALE

88

Molto curata e dettagliata l'ambientazione nella realizzazione degli interni delle case.

72

Le poche musiche che ci sono creano una giusta atmosfera. Durante l'azione si sentono solo effetti sonori non impressionanti.

92

Un sistema di comando da favola che ti fa scivolare dal joystick solo con la morte (di Heimdall o Uthra, ovviamente).

86

Difficoltà ben dosata, con tante cose da scoprire. Una maggiore elasticità negli enigmi avrebbe giovato.

90

Un gioco che è un omaggio per gli appassionati del genere e che farà appassionare chi non lo è.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTÀ:

N° DISCHI:

MEGABYTE OCCUPATI
SU HARD DISK:

CONFIGURAZIONE
MINIMA:

INDICAZIONI:

Mi sono molto stupito nel vedere come la CORE abbia a tal punto migliorato il suo prodotto, lasciando intatto un sistema di gioco che era risultato vincente e traducendolo interamente in ITALIANO (cosa rarissima per questo genere di giochi). Sono però rimasto un po' dispiaciuto dalla mancanza dei sottogiochi iniziali presenti nel primo Heimdall che influenzavano la scelta dei personaggi, peccato! Tutto viene però salvato dall'accresciuta semplicità del sistema di comando, con la collaborazione azzeccata di mouse e joystick, e delle icone (soprattutto per quel che riguarda gli incantesimi). A volte può però risultare frustrante l'arrivare a punti morti con l'impressione di aver fatto tutto ciò che si poteva fare, trovando poi la soluzione in qualche banalità. Tutto sommato uno sforzo supportabile per un gioco che può garantire lunghe ore di divertimento.

CARLO BARONE

JAGUAR

ATARI

SVILUPPATORI: INTERNI

SPARATUTTO

▲ Buone sfumature dei fondali e veloce movimento degli sprite.
▼ Il vostro caccia e le astronavi aliene sono realizzate in maniera troppo spartana.

75

▲ Buoni effetti sonori e musiche che si accompagnano perfettamente all'atmosfera del gioco.

85

▲ Graficamente non sarà nulla di eccezionale, ma la cosa più importante è che si lascia giocare.

80

▲ Non è certo un game facile; purtroppo la monotonia e la ripetitività dell'azione ne pregiudicano la durata a lungo termine.

79

Finalmente un buon prodotto per la console Atari: speriamo solo che non si tratti di un fuoco di paglia!

80

AZIONE: ●●●●○
STRATEGIA: ●●●○○
DIFFICOLTÀ: ●●●○○

I caccia nemici rosa! non sono un gran che se paragonati con il resto dei vostri avversari, tuttavia dovrete stare attenti a non sottovalutarli: infatti i maledetti appena ne avranno la possibilità vi spareranno addosso una valanga di proiettili, senza contare poi che, nei livelli più avanzati, si dirigeranno verso il vostro mezzo molto rapidamente. State all'erta!



TEMPEST 2000

L'Atari ci porta indietro nel tempo ridando vita sul Jaguar ad uno dei suoi più vecchi e mitici arcade. Potrà ancora essere vera gloria? A noi poster! l'ardua sentenza!

All'inizio dei tempi, quando i computer erano enormi, in bianco e nero e avevano

Ecco qui qualcosa di diverso! Questo bonus level offre una prospettiva in prima persona con visuale in 3D. Lo scopo di questo stage è quello di riuscire a volare attraverso quelle specie di cerchi per ottenere un po' di punti. L'impresa non è impossibile, ma state attenti, perché sarà sufficiente mancarne uno per venire ricompensati nel gioco normale!



solo un K di memoria, allora, quando si aveva voglia di un po' di sana azione arcade, bisognava rivolgersi per forza verso i coin-op, tra i quali uno dei più gettonati era sicuramente Tempest dell'Atari. Usando semplicemente una grafica in wire-frame per rappresentare il campo di gioco, Tempest vi metteva al comando di un piccolo caccia collocato sulla sommità di una serie di matrici vettoriali, dalle quali dove-

Bene gente, ecco arrivare dal passato un altro di quei vecchi arcade che ci hanno divertito tanto quando eravamo bambini. La versione originale di Tempest, che trovate nella cartuccia, è abbastanza divertente, ma quello che vi intrigherà sicuramente di più è il remix anni '90, che vanta un'azione davvero convulsa e un sacco di sana azione in perfetto stile shoot 'em up. Certo che il caro e vecchio Jeff si è dato davvero da fare, tuttavia bisogna dire che, nonostante il buon lavoro svolto, Tempest 2000 comincia a risentire un po' della sua età, con il risultato che il gioco, alla lunga, si rivela dannatamente monotono e ripetitivo. Comunque, a parte questo, credo che questo game possa essere considerato il miglior prodotto uscito per la console Atari fino a questo momento (davvero niente male la colonna sonora ravel!). Speriamo solo che le cose in futuro continuino a migliorare, anche perché, attualmente, il Jaguar se vuole sopravvivere ha davvero bisogno di tirare fuori gli artigiani!

PAUL RAND



Oh, ciao! Un maledetto mostriacattolo è riuscito a raggiungere la sommità della matrice ed ha afferrato la nostra astronave. Temo proprio che questa vita sia andata persa!

Accidenti, questi caccia avversari sono una vera spina nel fianco! Assicuratevi di colpirli almeno una volta prima che salgano troppo lungo la matrice, altrimenti saranno guai. Infatti non solo il vostro primo proiettile non li distruggerà, ma addirittura li dividerà in 2 fighter rossi che si scaglieranno immediatamente contro di voi! Brutta storia gente!



vate blastare, senza alcuna pietà, tutti gli alieni che vi saltavano addosso. Il gioco, forse per la sua semplicità e immediatezza, riscosse ai suoi tempi un enorme successo ma, stranamente, nessuno si prese la briga di convertirlo per le varie macchine casalinghe. Tutti lo snobbarono; tutti eccetto la compagnia che produsse il Vectrex (mitico! ndFabio), la prima console basata su grafica vettoriale che, purtroppo, scomparve dal mercato poco dopo il suo lancio. Ora che siamo finalmente giunti nel 1994 Jeff Minter, la mente che sta dietro ad alcuni dei giochi più pazzi che



Come forse molti di voi avranno già immaginato, il venire in contatto con un proiettile avversario non provoca un incremento del vostro punteggio, bensì la perdita di una preziosa vita. Maledizione, adesso mi rimangono solo 2 astronavi!

siano mai stati creati (che per caso non vi è mai capitato di vedere The Attack of The Mutant Camels o Metagalactic Llamas Battle At The Edge Of The Time?) non si è solo limitato a convertire (sei contento Maurizio? ndFabio) per il 16 bit Atari la versione originale del coin-op, ma ha anche inserito, nella stessa cartuccia, una nuova versione anni '90 del game con nuovi nemici, power-up e tanto ma tanto sano blastaggio! Ma vieni!

Trad. e adatt. di Fabio Ravetto

MASTER SYSTEM
ogni gioco acquistato
1 TE LO REGALIAMO NOI!

GAME GEAR
2 GIOCHI L. 99.000

**OFFERTE
VALIDE
FINO AL
31 LUGLIO**

**PAGHI 1
PRENDI 2**

NINTENDO 8 BIT
2 GIOCHI L. 99.000

GAME BOY
2 GIOCHI L. 89.000

GIOCO SHOP
Piazza Stazione, 56-57r

I negozi CALAMAI:

Telefono 055/21.94.91 - Fax 21.46.84

CALAMAI TEKNO
Via dei Cimatori, 17r

MEGADRIVE
2 GIOCHI L. 129.000

MEGA CD
2 GIOCHI L. 99.000

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
1 SETTIMANA
L. 15.000

**CASCO REALTÀ
VIRTUALE x MCD**

**STREET FIGHTER II
SPECIAL
FIFA INT. SOCCER
x SUPERNINTENDO**
DISPONIBILI !

SUPERNINTENDO
2 GIOCHI L. 139.000

NEO GEO
SCONTO 30%

**IRITIRO DELL'USATO NON
VALIDO PER I TITOLI IN
PROMOZIONE**

NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF

E' in arrivo l'ennesima conversione che relega verso il CD32: cosa sarà cambiato rispetto alla versione originale?

I giochi di golf hanno sempre riscosso un discreto successo sul computer, e Nick Faldo's Championship golf non fa eccezione, avendo già ottenuto buoni risultati nelle varie versioni su floppy disk. Per darvi

un'idea generale di come sia, vi dico che è notevolmente diverso dal poligonale Microprose Golf e trae invece maggiore ispirazione dal classico PGA Tour Golf. Il gioco è ora realizzato con grafica a 256 colori, come ci si aspetta da ogni macchina con il chipset AGA. Questo è veramente un'ottima cosa, ottima, ma c'è sempre il rovescio della medaglia, che in questo caso si traduce nella fastidiosa lentezza nell'aggiornare le schermate dopo un tiro; inoltre questo problema è presente anche durante la selezione delle opzioni, il che vuol dire guardare lo schermo sconsolati (oppure girare i polsini) dopo che ci sono fatte le proprie scelte. La barra che segnala la potenza e la precisione del tiro ha subito notevoli variazioni, e ora non è più così difficile da controllare e ricorda notevolmente quella di PGA Tour Golf.

Trad. e adatt. di Marco Ravetto

CD32

GRANDSLAM

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

▲ Buona la grafica che sfrutta discretamente i 256 colori.
▼ Peccato che sia un po' lento a creare le varie schermate.

81

▲ Gli effetti presenti sono un po' pochini e abbastanza deludenti per un CD.
▼

69

▲ Ottima se vi piacciono i giochi di golf. Inizialmente il sistema di controllo è un po' macchinoso.
▼

81

▲ Non è certamente un titolo che finirete in due o tre giorni.
▼

76

Un ottimo prodotto. Se cercate un buon golf per CD32, ora l'avete trovato.

80

AZIONE: ●●●●○
STRATEGIA: ●●●●○
DIFFICOLTÀ: ●●●●○

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

GLOBALE

RIK KEWES



Gli altri giocatori commentano in base al vostro comportamento nel torneo le vostre prestazioni.



Spostate il joystick a sinistra e avrete la possibilità di cambiare la mazzetta che state utilizzando. I piedi rappresentati nella parte bassa dello schermo indicano la distanza del giocatore dalla pallina; è inoltre possibile alterare l'angolazione con la quale si vuole colpire la pallina.



Scegliete la mazzetta dalla classica schermata di selezione. Attenzione perché una volta iniziato il torneo non è più possibile cambiarla.



Come in Nigel Mansell della Gremlin, anche in Faldo è presente una opzione che vi permette di allenarvi con l'aiuto e i suggerimenti del grande Nick.

Muovendo il joystick sulla destra è possibile dare un'occhiata alla potenza del vento e al punto in cui giace la pallina.

IN CENTRO A TORINO

Vendita per corrispondenza in tutta Italia
(abbiamo tutto)

PLAY GAME SHOP

Via Carlo Alberto, 39/a



**IMPORTAZIONE DIRETTA DA TUTTO IL MONDO
CON ARRIVI GIORNALIERI**

CONSOLE • GIOCHI • COMPUTER • CD-ROM
• MS DOS • 3DO • JAGUAR • MEGADRIVE • SNES
• LYNX • AMIGA • GAMEBOY • GGEAR • CDTV • CD32



THE ELDER SCROLLS: ARENA

Si tratta essenzialmente di un Doom con spade e scudi o abbiamo tra le mani qualcosa di più di un semplice clone?

Con Doom ora da tutti considerato come il miglior gioco arrivato su PC dall'avvento della scheda grafica, non sono per nulla sorpreso dalla valanga di giochi in uscita che chiaramente risentono dell'effluvio di questo capolavoro del software ludico. The Elder Scrolls: Arena abbandona i fucili a pompa e l'ambientazione fantascientifica per una più tradizionale ambientazione fantasy. La prima cosa che ho notato è l'enorme quantità di potenza di elaborazione che il gioco richiede per

Le routine grafiche 3D svolgono un lavoro egregio: peccato solo che girino così lentamente sul computer meno potenti.



LE PRIME COSE DA FARE

Anzitutto fate un salto al negozio di armi. Non spendete qui tutto ciò che avete, perché altrimenti non sarete più in grado di affittare una stanza per la notte.



Dal momento che dispenserete morte e distruzione in ogni cantone, siate preparati anche a ricevere numerose ferite. Una buona armatura è assolutamente essenziale, per cui ricordatevi di investire una bella fetta dei vostri risparmi in una solida cotta di maglia, se non addirittura in una completa armatura di piastre. Non dimenticatevi lo scudo, eh?



Alcuni tipi di personaggi sono limitati nella varietà di armi che possono utilizzare. Naturalmente se avete deciso di essere un guerriero potrete usare qualsiasi tipo di arma. Cercate di procurarvi al più presto una Claymore oppure una Dal-Katana, due spade dall'effetto assolutamente devastante!



Quando pensate di possedere tutto ciò che vi può far considerare del "Duri", potrete avventurarvi nel vasto ed ostile mondo che vi attende al di fuori delle mura... Certamente qualche cattivone psicopatico alla ricerca del "potere globale" vi starà aspettando!

Gran parte delle informazioni che vi necessitano possono essere trovate parlando con i vari personaggi che abitano questo mondo. E se con le buone non ottenete i risultati sperati, provate con le cattive!



Doom è già il mio gioco dell'anno, ma The Elder Scrolls potrebbe benissimo essere uno dei pretendenti a RPG dell'anno. E' incredibilmente enorme e non vi costringerà a completare una missione alla volta, cosa che trovo perfetta per gente come me che possiede la capacità di attenzione e la coerenza di un politico in piena campagna elettorale. La componente d'azione del gioco è un poco debole, ma viene compensata dalla ridicola quantità di sangue e di frattaglie che rimangono sul campo dopo il combattimento. TES è uno dei migliori RPG che ho visto quest'anno e vale la pena di comprarlo se siete abbastanza fortunati da possedere una macchina capace di farlo girare a dovere.

MARK PATTERSON



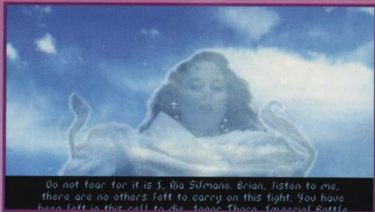
poter girare a dovere. Giocando con un 486 Dx2 dotato di 20 (venti!) megabyte di RAM, mi sono sorprendentemente ritrovato a desiderare una macchina ancora più potente, visto che al massimo dettaglio la grafica era un poco lenta! Più che a Doom o a Ultima Underworld, TES secondo me assomiglia a Elite. Mi spiego

Oltre al puro combattimento fisico, alcuni personaggi sono in grado (come in ogni gioco fantasy che si rispetti) di eseguire incantesimi. Questi vanno dalle classiche palle di fuoco alla morte istantanea (!), passando per i fulmini magici ed i raggi indebolitori.

meglio: abbiamo sì un obbiettivo finale, ma, in pratica, possiamo fare quello che vogliamo, andare dove vogliamo, quando vogliamo. La libertà di

movimento è pressoché totale, per cui potremo derubare la gente che incontriamo, fare quelli che ammazzano e distruggono tutto o scegliere di vestire la parte degli eroi senza macchia e senza paura.

Trad. e adatt. di Giampaolo Moraschi



Non sono molto d'accordo con i miei colleghi inglesi riguardo a questo RPG. Dopo averci giocato a lungo, mi pare che TES abbia molti dei pregi e dei difetti propri di Elite II: OK, è enorme, ma è sin troppo enorme per poter essere finito in un tempo ragionevole. OK, abbiamo piena libertà di realizzare quello che vogliamo, ma spesso non avendo nulla di preciso da fare, finiamo col ripetere sempre le stesse cose: spacca, ammazza e poi compra nuove armi, spacca, ammazza e poi... sempre la stessa solfa! Personalmente avrei preferito anche solo la metà della mappa disponibile, ma molti elementi di trama in più e anche meno combattimenti. E' poi da sottolineare la necessità di un computer davvero potente per sfruttare al meglio le belle routine di grafica tridimensionale del programma. Insomma, un ottimo gioco, ma il CVG HIT! in questo caso mi pare un poco esagerato.

GIAMPAOLO MORASCHI

Questa è l'immagine della vostra fidanzata, uccisa dal mago malvagio che dovrete far fuori per finire il gioco.



Con un poco di esperienza potrete sempre sapere che tipo di creatura sta aspettando dietro l'angolo, grazie ai superbi effetti sonori digitalizzati.



PC

BETHESDA

SVILUPPATORI: INTERNI

GIOCO DI RUOLO

89



Motore grafico di alto livello...
...peccato richieda computer così potenti per funzionare a dovere.

92



Davvero un ottimo lavoro.

91



Facile calarsi nel gioco. Molto comodo l'uso del mouse.

90



Il mondo da esplorare è incredibilmente enorme!
Forse persino troppo.

90



Un ottimo gioco tecnicamente ben realizzato. Ha solo due contrindicazioni: non lo consiglio a chi non ha gradito la struttura di gioco di Elite II e a chi non possiede almeno un 486.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTÀ':



Avendo ormai visto vagonate di RPG, ci vuole qualcosa di davvero buono per tenermi attaccato allo schermo per più di cinque minuti. The Elder Scrolls ci è riuscito, e questo è senza dubbio un buon segno. Mi è piaciuto il mix tra elementi di role-playing e la grande quantità di "spacca-e-ammazza" necessari per proseguire nella risoluzione del gioco. I comandi sono abbastanza facili da usare, così che il gioco risulta senza dubbio di immediato coinvolgimento. Mi hanno detto che questo è il primo episodio di una trilogia: penso non sarà facile per i programmatori fare di meglio.

PAUL RAND

CD32

MINDSCAPE

SVILUPPATORI: INTERNI

STRATEGIA

Ottimo le immagini renderizzate di intermezzo.

Da un CD non ci si può aspettare di meno.

Il divertimento, di per sé già alto, è aumentato dall'ottimo sistema di controllo.

Concludere i livelli diverrà un'ossessione... e non ci riuscirete facilmente!

Chi ha passato le notti in bianco su Lemmings non può assolutamente perderlo.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTÀ:

86

84

85

87

85

GRAFICA

SONORO

GIOCATILITÀ

LONGEVITÀ

GLOBALE

FURY OF THE FURRIES

Gli emuli dei Lemmings sono tornati a turbare le nostre notti su di uno scintillante CD, e sembrano più in forma che mai...

Tutti noi sappiamo che i giochi francesi sono spesso fuori dal comune, giusto? A volte poi sono ricchi di gradite trovate brillanti; pensate ad esempio al classico wargame Nord e Sud, che rimane sempre un gioco divertentissimo per quanto ormai abbastanza vecchio.

da. Il giallo può invece sparare proiettili, mentre il blu è capace di nuotare ed immergersi sott'acqua. Infine per ultimo, ma non per importanza, c'è il verde che è il mio preferito; infatti usa una corda per muoversi lungo i livelli. La grande caratteristica di questa corda è la possibilità di essere lanciata mentre il nostro Furry è ancora in aria consentendogli acrobazie mai viste prima in un gioco, tipo riuscire a percorrere tutto un livello senza mai toccare terra!

Trad. e adatt. di Carlo Barone



L'abilità del verde consiste nel tirare la corda. Essenziale per superare pericolose trappole che potrebbero procurarvi una morte prematura.

Fury of the Furies è in più anche un buon prodotto. Infatti associa lo schema di gioco tipico del puzzle game come Lemmings ad un sistema di controllo che ricorda molto The Lost Vikings della Interplay.



Raccogliete le monete per incrementare al massimo il vostro punteggio e fate anche attenzione alle aree segrete.



Il giallo spara una specie di goccia. Ad essere singolari assomiglia molto ad una palla di muco (bleah!).



La versione per CD32 del gioco è stata migliorata con alcune gustose immagini renderizzate di intermezzo, come quella qui mostrata.



Provate a superare queste mortali punte poste sul pavimento restando incolumi.

I QUATTRO ANIMALETTI DELLA MIA FANTASIA...

Sono quattro le minuscole palle di pelo che potrete controllare, selezionandole tramite la pressione dei tasti del joypad; ognuna, ovviamente, possiede diverse abilità speciali che vi saranno utili a seconda delle difficoltà che incontrerete durante il vostro cammino. Il primo Furry è quello rosso, che è in grado di divorare qualunque cosa lo ostacoli lungo la stra-

E' bello vedere che la Mindscape ha dedicato un po' del suo tempo alla conversione di Furies. Di certo è presente l'ormai obbligatorio sonoro di qualità CD, ma ci sono anche alcune schermate di intermezzo ben fatte come quella di quando scade il tempo per completare il livello. Un altro cambiamento consiste nella possibilità di cambiare i Furies nei diversi colori tramite la semplice pressione del tasto del colore corrispondente sul joypad, senza la necessità di effettuare strane combinazioni sul joystick. Questa versione gira alla stessa velocità di quella per Amiga 1200; in conclusione un ottimo puzzle game come lo era per quest'ultima macchina.

RIK SKEWS

**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 & Button Fighting	L. 99.000

LE NOVITÀ

Brett Hull Hockey	L. 99.000
Castelvania	L. 109.000
Chaos Engine	L. 119.000
Combat Cars	L. 109.000
Dragon Ball Z	L. 139.000
Dragon Lair	L. 99.000
Fatal Fury 2	L. tel.
Harb Ball 94	L. 109.000
Incredible Hulk	L. tel.
Joe e Mac	L. 99.000
Kick Off 3	L. 109.000
Marko's Magic Football	L. 109.000
Pete Sampras Tennis	L. 109.000
Ryan Giggis Soccer	L. 89.000
Speed Racer	L. 99.000
Subterranea	L. 129.000
Street of Rage 3	L. 129.000
Virtua Racing	L. 139.000

I RICHIESTISSIMI

Addams Family	L. 99.000
Aladdin	L. 89.000
Art of Fighting	L. 99.000
Coal spot	L. 109.000
Dashing Desperados	L. 119.000
Eternal Champion	L. 139.000
Ex Ranzo	L. 89.000
Fifa Int. Soccer	L. 109.000
Flash Back	L. 99.000
Formula 1 Racing	L. 124.000
Golden Axe 3	L. 69.000
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
Lethal Enforce	L. 139.000
Micro Machine	L. 99.000
Mortal Kombat	L. 99.000
NBA Jam	L. 95.000
NHLPA Hockey 94	L. 115.000
Robocop 3	L. 109.000
Rocket Knight ADV	L. 89.000
Senna GP2	L. 69.000

Sonic 2	L. 79.000
Sonic 3	L. 99.000
Tom e Jerry 2	L. 124.000
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 Olympic 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
Cliffhanger	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 Chameleon	L. 39.000
Magis Sago	L. 65.000
Pugsy	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 Start	L. 259.000
Super Famicom Start	L. 369.000
Super Nintendo Italy + Game	L. 299.000
Joy Pad	L. 36.000
Joy Stick Programmabile	L. 119.000

LE NOVITÀ

Bestard	L. 159.000
Brett Hull Hockey	L. 129.000
Big Bunny	L. 119.000
Chaos Engine	L. 119.000
Charles Starkey-Jam	L. 129.000
Chaplin 3	L. 99.000
Claymates	L. 109.000
Dragon	L. 149.000
Dragon Ball Z 2	L. 79.000
Eek the Cat	L. 119.000
Fatal Fury 2	L. 189.000
Fifa International Soccer	L. tel.
Young Marilyn	L. 129.000
Jammi	L. 109.000
Jim Power	L. 145.000
Joe e Mac 3	L. 39.000
Kick Off 3	L. 29.000
Killer of Monsters 2	L. 89.000
NBA Shadowdown Basket	L. 39.000
NHL Hockey 94	L. 119.000
Pirates of Dark Water	L. tel.
Ramme 1/2 4	L. 189.000
Ryan Giggis Champions	L. 29.000
Secret of Mana	L. 29.000
Soccer Kid	L. 99.000
Sid Pocket	L. 109.000
Speedy Gonzales	L. 39.000
Super Bomberman 2	L. 59.000
Super Ice Hockey	L. 129.000
Super Metroid	L. 149.000
Super Street Fighter	L. tel.
Time Fox	L. 109.000
World Cup Striker	L. 29.000
X Kaliber 2097	L. 29.000
4061 Bear	L. 129.000

I RICHIESTISSIMI

Aladdin	L. 139.000
Alien 3	L. 129.000
Another World	L. 145.000
Art of Fighting	L. 79.000
Blues Brothers	L. 139.000
Bubsy	L. 129.000
Bulls VS Blazers	L. 89.000
City Fighter	L. 129.000
Duffy Duck	L. 139.000
Dragon Ball Z	L. 99.000
Dragon Ball Z 2	L. 159.000
Equinox	L. 169.000
Fatal Fury 2	L. 149.000
Kiki Kiki Kay Kay	L. 129.000
Young Marilyn	L. 129.000
Mario del Star	L. 39.000
Megaman X	L. 99.000
Mortal Kombat	L. 129.000
NBA Jam	L. 129.000
Nigel Mansell	L. 139.000
Pop Teevee 2	L. 149.000
Ramme 1/2 2	L. 49.000
Secret of Mana	L. 49.000
Street Fighter Turbo	L. 29.000
Striker	L. 19.000
Super Mario Kart	L. 19.000
Super Volley Ball 2	L. 39.000
Turtles Tournament Fighter	L. 39.000
World Heroes	L. 139.000

LE OFFERTE DEL MESE

Alien 3	L. 79.000
Asterix	L. 79.000
Axeley	L. 79.000
Addams Family 2	L. 79.000
Batman Returns	L. 69.000
Cool Spot	L. 89.000
DeJand Dance	L. 89.000
Dracula	L. 79.000
Final Fight 2	L. 69.000
Flash Back	L. 79.000
Jurassic Park	L. 89.000
Parodius	L. 79.000
Pop Teevee 2	L. 89.000
Super Bomberman	L. 79.000
Tiny Toons	L. 79.000

**DISPONIBILE
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
E
SUPER STREET FIGHTER (25/06/94)**

MEGA CD

Mega CD 2 NTSC	L. 539.000
Mega CD 2 Pal	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
Jaggar 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
Silphoed	L. 119.000
Sonic CD	L. 119.000
Wonder Dog	L. 79.000

**PER ORDINI
TEL. 0573/903277**

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

I NOMI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI

ULTRAMAN POWERED

Cavoli ragazzi, quanto tempo è passato dall'ultima volta che ho visto una puntata di Ultraman! Eh già, gente, uno dei super eroi più gommosi di tutta la storia (insieme al mitico Megaloman), ha ormai abbandonato da un sacco di tempo gli schermi TV del nostro paese. Per fortuna che c'è la Bandal (o forse no?), e allora vai di Ultraman!

Ma vieni! Dopo un lungo periodo di assenza dagli schermi televisivi di tutto il globo, uno degli eroi più gommosi di tutta la storia ha rifatto finalmente la sua comparsa. Naturalmente tutti voi sapete di chi stiamo parlando, vero? Bravi boys, è proprio lui, l'insossidabile (anche perché è

Ancora una volta la razza umana è in pericolo. Infatti a furia di usare deodoranti e provocare esplosioni nucleari sul nostro pianeta, hanno preso vita tutta una serie di mostri mutanti! molto, molto cattivi. Inoltre, come se tutto ciò non fosse già sufficiente, dallo spazio stanno per arrivare una serie di orripilanti esseri in polistirolo! Per fronteggiare questi e altri pericoli il governo terrestre ha istituito una task force chiamata W.I.N.R... I membri di questo manipolo di pazzi (tutti rigorosamente assunti tramite l'ufficio di collocamento) sono: il capitano Russel Edland, l'operatrice (ecologica?) Teresa Beck, i pi-



Benvenuti nella schermata dei mostri. Qui potrete scegliere il vostro avversario.



Ultraman scarica tutta la sua potenza contro Baltan.

fatto di gomma) Ultraman. Il gioco trae spunto dalla nuova serie che viene distribuita in Giappone in formato Videotape e che è il risultato di una nuova e, a quanto pare, proficua collaborazione nippono-americana. Eh sì, gente, dovete sapere che nel paese a stelle e strisce il caro Ultraman sta riscuotendo un notevole successo, ma sarà poi tutto vero?

C'ERA UNA VOLTA...

A questo punto direi che è il caso di dedicare due paroline alla trama (che è esattamente identica a quella della serie TV).



Ecco una delle tante sequenze che "infarciscono" il Visual Mode.

lotti Erick Sanders e Julie Yung e infine lui, il grande Kai Kenichi! Come accade in tutte le serie del genere, questa squadra speciale è dotata di tutti i mezzi più avanzati e potenti che la nostra tecnologia possa mettere a disposizione, i quali però come sempre fanno semplicemente il solletico ai mostri spaziali che ogni due per tre invadono il nostro pianeta. Questa volta gli autori della allegria scampagnata

Sono un po' perplesso gente. Ultraman per 300 infatti è, tecnicamente, un gioco veramente impressionante. La grafica è davvero ultradefinita e i vari personaggi sembrano veramente uscire dalla serie TV, per non parlare poi dei fondali che praticamente sembrano delle foto. Il sonoro è più che discreto, anche se si sarebbe potuto fare molto di più, ma qualcosa nel gioco mi lascia perplesso, molto perplesso (oh, ragazzi, ma siamo anche noi perplessi? [ndMaurizio]. Mah... veramente noi siamo perplesso che Fabio sia perplesso... [ndCoro]). Come ho già detto, questo titolo risente di una certa mancanza di frenesia e di velocità generale. Ok, sarà anche stata una scelta dei programmatori per mantenere invariato lo spirito della serie, ma così facendo si è ottenuto il risultato di rendere Ultraman un prodotto molto bello da vedere e un po' meno da giocare. Così com'è mi sento di consigliarlo solo ai fan dell'uomo nella tuta di gomma e a tutti quelli che sono in cerca di un beat 'em up "ragionato" (e ragioniere no?ndGabrio). Gli altri non si facciano accalappiare dall'ottima veste grafica, anche perché correrebbero il rischio di ritrovarsi con un prodotto che non li soddisfa, e visto il suo prezzo...

FABIO RAVETTO

Interstellare sono i Baltan, squalidi mostri molto simili a enormi insetti (Arghhh! Ci vorrebbe una confezione di Raid da 700 tonnellate!) che hanno scelto i dintorni della città di Los Angeles come base operativa. Ma, ancora una volta, ecco che dalle profondità dello spazio siderale giunge il tanto sospirato aiuto. Si tratta di Ultraman Powered, un abitante della stella M-78, appartenente alla stirpe degli Ultraman, che plomba sulla terra sotto forma di meteorite e poi si fonde con Kai donandogli così i suoi poteri.



Accidenti! Quel maledetto è riuscito a evitare il nostro colpo! Non sembrava così agile...

ULLU-TORA-MAN!

Come detto poc'anzi, il gioco ricalca passo-passo, (o anche trotto-trotto se preferite!) la trama della serie. Questa ci viene presentata nel game tramite una serie di lunghissime sequenze in FMV che, in alcuni casi, fanno quasi pensare che il 3DO sia dotato del modulo MPEG. Comunque, tralasciando i vari intermezzi e menate varie, direi che Ultraman è, in sostanza, il classico picchiaduro uno contro uno che, sia per la struttura di gioco che per il modo in cui si svolgono i combattimenti, ricorda molto il titolo uscito tempo fa su Snès. Ma andiamo con calma. Dunque, dopo la classica mega sigla introduttiva tutta cantata (mitica!), comparirà lo schermo delle opzioni. Qui potrete scegliere di giocare al "VISUAL MODE" dove seguirete passo-passo, con tanto di intermezzi e sequenze finali distruggi-mostro, la storia della serie, oppure cimentarvi nel "BATTLE MODE", una sorta di torneo dove potrete affrontare a turno i vari mostri. Questa opzione vanta anche un'impressionante sequenza di combattimento aereo (che può anche essere omessa) con il mostro che

dovrete affrontare; potrete infatti cercare, prima di venire abbattuti, di infliggere più danni possibili all'animale, il che è cosa davvero gradita. Dopo ciò si passa al "VS MODE" grazie al quale potrete affrontare il computer o un amico in un combattimento singolo. Infine arriva la classica schermata di configurazione. Dopo tutto ciò arriva il momento di un bel faccia a faccia col mostro di turno. Come prima cosa dovete sapere che anche qui, come succede in Art of Fighting 1 e 2 sul Neo Geo, lo schermo zooma e si allarga a seconda della distanza tra i due avversari. Sia il nostro eroe

che i vari esseracci schifosi sono stati realizzati utilizzando come modelli i personaggi della serie e durante tutto il gioco la grafica si mantiene su ottimi livelli, con fondali stupendamente digitalizzati e animazioni veramente impressionanti. Naturalmente sia Ultraman che i vari mostri sono dotati di una vasta serie di mosse, che purtroppo però non sono semplicissime da eseguire e questo a causa della cronica deficienza del pad della 3DO nell'esecuzione delle diagonali. Il livello di difficoltà è ben calibrato, men-

La sezione di volo è veramente impressionante, peccato che veniate sempre abbattuti dopo solo 2 passaggi.



tre il sonoro svolge il suo compito in maniera soddisfacente. A questo punto cosa manca? Ah già, la giocabilità! L'azione di gioco non è molto frenetica con una velocità che non ha nulla a che vedere con quella di giochi come Street Fighter 2 o Fatal Fury Special e così i vari pestaggi lasciano un po' l'amaro in bocca. E' vero che in molti casi sembra di trovarsi davvero di fronte a una puntata della serie TV, ma forse è proprio questo il principale "problema" del gioco.

3DO

BANDAI

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

88

▲ Sprite enormi e ben definiti, fondali galattici e buone animazioni, in alcuni casi vi sembrerà di stare assistendo a una puntata della serie TV

79

▲ Mitica la sigla iniziale e ottime le voci campionate.
▼ Effetti "speciali" e colonna sonora un po' "scarni".

78

▲ Praticamente è come se poteste giocare con una puntata della serie TV...
▼ ... ed è proprio questo il problema principale del gioco.

84

▲ I tre livelli di difficoltà, uniti alla gran mole di opzioni e alla possibilità di giocare contro un amico, vi terranno impegnati per un bel po' di tempo.

79

▲ Sicuramente un buon titolo dal punto di vista tecnico. Peccato però che il game non riesca a catturare il giocatore come dovrebbe.

**AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTÀ:**



Ok maledetto mostro, per te è la fine!



OFFERTE SUPERNINTENDO



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 79.000



OFFERTA L. 89.000



OFFERTA L. 99.000



OFFERTA L. 99.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 129.000



OFFERTA L. 129.000

GIOCHI SUPERNINTENDO

AMAZING TENNIS L. 89.000
AERED THE ACROBAT L. 125.000
ALADDIN L. 138.000
ALL STAR GULL (*) L. 99.000
ATOM BOY (*) L. 179.000
BARBIE L. 138.000
BICYLAND BOY L. 99.000
BOXING LEGEND RING L. 138.000
BUGS BUNNY RABB. R. L. 148.000
CACOPHA NIGHT L. 99.000
CAPCOM FOOTBALL L. 158.000
CHESTER Cheetah L. 129.000
CHOLIFTER III L. 118.000
CLIFFHANGER L. 99.000
COOL GUY L. 99.000
CROSS COUNTRY L. 99.000
DENNIS THE MENAGE L. 125.000
FERRY TENNIS (*) L. 99.000
FANTASTIC STORY (*) L. 169.000
FATAL FURY 2 OFFERTA

FINAL STRETCH (*) L. 168.000
FLSTONE L. 128.000
GENGHIS KHAN II L. 168.000
GOAL 2 OFFERTA
GOEMON 2 (*) L. 175.000
ICE HOCKEY (*) L. 99.000
JOHN WARRIOR (*) L. 99.000
INTER TENNIS TOUR (*) L. 148.000
JOBH MAGDOEN '93 L. 89.000
JURASSIC PARK L. 99.000
KENDO O RANGE L. 115.000
KING OF DRAGON L. 148.000
KING OF RALLY (*) L. 119.000
KROTTY & FEAR HOUSE L. 99.000
MASS GUNNIN (*) L. 99.000
MARIO ALL STAR OFFERTA
MARIO & WARIO (*) L. 99.000
MEGAMAN X L. 138.000
MURPHY COMBAT L. 99.000
MONDAY N. FOOTBALL L. 148.000
NBA ALL STAR CH. (*) L. 89.000
NFL FOOTBALL L. 138.000

NIGEL MANSELL L. 119.000
NINJA WARRIOR L. 138.000
OUT TO LUNCH L. 109.000
PALADINES QUEST L. 118.000
PEACE KEEPER L. 139.000
PURTY NODIN (*) L. 99.000
R-TYPE (*) L. 99.000
R-TYPE 3 Pal L. 138.000
RIDDICK BOVE BOX. L. 125.000
RUN SABER L. 138.000
SANDBALL L. 89.000
SECRET OF MANA L. 148.000
SENGOKU (*) L. 135.000
SIDE POCKET L. 128.000
SIM - ANT L. 118.000
STREET COMBAT L. 99.000
SUPER AQUATIC GAM. L. 118.000
SUPER BOWLING (*) L. 99.000
S. ENHIRE STRIKE BACK L. 139.000
S. FIRE 3 PROWRES. (*) L. 168.000
SUPER HQ (*) L. 159.000
SUPER NOVA L. 118.000

SUPER PINBALL (*) L. 188.000
SUPER STAR WARS L. 89.000
SUPER WIDGET L. 128.000
STAR TREK '94 OFFERTA
T2 - ARCADE GAME L. 128.000
T2 - JUDGEMENT DAY L. 125.000
TECNO SUPER BOWL L. 148.000
TIME SLEEP L. 99.000
TOTAL CARNAGE L. 128.000
TROUDLERS L. 79.000
TROLL ISLANDS L. 118.000
TURN AND BURN L. 139.000
UTOPIA L. 138.000
VOLLEYBALL 2 (*) L. 118.000
WE'RE BACK L. 138.000
WICKED 18 L. 138.000
WIZARD OF OZ L. 125.000
WOLFSTEIN 3D L. 119.000
WORLD SICKER (*) L. 89.000

NOTA: I titoli con (*) sono in versione SUPER-ACCURATA o decisamente più qualitativa SUPER-NOVA o SUPERINTENDO (moderate adattazioni).

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

SPECIALE SCUOLE - OGNI ORDINE UN OMAGGIO

OLTRE 500 TITOLI SEMPRE A MAGAZZINO TELEFONARE PER LE ULTIME NOVITA'

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



NEWEL[®] srl
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

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

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

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ PER GAME BOY

GAME BOY
OFFERTISSIMA
CONSOLE
GAME BOY
A SOLE
L. 98.000



OFFERTA L. 39.000



OFFERTA L. 59.000



OFFERTA L. 69.000

PER TUTTO IL MESE SUPEROFFERTE
GAME GEAR + 4 GIOCHI L. 219.000
GIOCHI GAME GEAR A PARTIRE DA L. 29.000 !

3DO PAL* PANASONIC IN OFFERTA SPECIALE

MEGAMASTER

PERMETTE DI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI DEL MASTER SYSTEM SUL MEGADRIVE
A SOLE L. 59.000

GIOCHI MEGA CD		ECCO THE DOLPHIN		L. 109.000	KEYO F. CARTOON	L. 129.000	RACING RACES	L. 89.000
A-RANK	L. 119.000	F1 CIRCUS	L. 99.000	LUNAR	L. 119.000	REVENGE OF NINJA	L. 119.000	
AX 101	L. 129.000	FINAL FIGHT	L. 69.000	Mac DOG Mc CREE	L. 119.000	ROBO ALESTE	L. 99.000	
CHUCK ROCK 2	L. 89.000	FORMULA ONE	L. 139.000	MANSION OF HIDDEN OFFERTA		SOL FEACE	L. 49.000	
CLASSIC 4 IN 1	L. 89.000	FUNKY HERR. BAND	L. 29.000	MARKY MARK	OFFERTA	SONI CD	L. 139.000	
CLIFFHANGER CD	L. 119.000	HEAVY NOVA	L. 39.000	NFL GREAT. TEAM	L. 129.000	SPIDERMAN Amazing	L. 89.000	
DETONATOR	L. 89.000	INCRED. MACHINE	L. 129.000	NHL PA '94 HOCKEY	L. 129.000	STELLAR FIRE	L. 109.000	
DOUBLE SWITCH CD	L. 129.000	JAGUAR XJ 220	L. 119.000	POWER FACTORY	L. 119.000	TERMINATOR CD	L. 139.000	
EARNEST EVAN	L. 49.000	J. M. NFL FOOTBALL	L. 129.000	PRINCE of PERSIA	L. 49.000	WINGS COMMAND.	L. 129.000	
		JURASSIC PARK	L. 129.000	PUGGYS	L. 109.000	WWF STEEL of CAGE	L. 109.000	

CDX PLUS L. 79.000

IL CDX E' UNA NOVITÀ ECCEZIONALE.
POTRETE USARE, SUL VOSTRO MEGA
CD, QUALSIASI GIOCO SIA ESSO
USA - JAPAN - EUROPEO.
NON NECESSITA DI MODIFICHE,
E' UNA CARTUCCIA.

ULTERIORE SCONTO DEL 10%
PER 2 GIOCHI MEGA CD

SEGA MEGA CD 2 VERS. EUROPEA
A SOLE L. 399.000

DISPONIBILE ATARI JAGUAR ! TUTTO PER LA TUA CONSOLE !

AMIGA 1200

PSYCHEDELIC

SVILUPPATORI: INTERNI

PIATTAFORME

▲ Molto pulita e accattivante.

82

▲ Le musiche si possono anche ascoltare.

71

▲ Controllo immediato e quasi totale.

80

▲ La lunga è un po' noiosa ma quando non avete nulla da fare può tornare utile.

78

▲ Niente male anche se spero in qualcosa di meglio.

77

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTÀ:



Panoramica sulla zona delle "operazioni".

Oh Gabrio, ma è Xevious?

BRIAN THE LION

Non sono poi molti i giochi che hanno come protagonista il re della foresta. Finalmente eccone uno in cui dovrete farvi in quattro per riportare la pace nella giungla.

Un giorno, nel regno dei mostri, Geeza il drago si guardò allo specchio e constatò che la sua faccia era quanto di più brutto il regno animale potesse offrire. Capi che di questo passo le ragazze non lo avrebbero certo preferito a Richard Gere e non trovò di meglio da fare che prendersela col suo schiavo Worm. Egli vedendo il padrone così arrabbiato e sentendo aria di decapitazione gli diede un'idea: rapire Chris il Cristallo, che possiede potenti magici in grado di rendere bello persino Frank. L'idea piacque molto al drago che subito rapì il malcapitato che era anche il miglior amico di Brian il leone. Scopo del gioco è quello di guidare Brian alla ricerca dell'amico per liberarlo.

CHI TROVA UN AMICO ...

Il suo caro amico Chris è purtroppo molto lontano e prima di raggiungerlo Brian dovrà attraversare tutta l'isola superando mille per-



Volare, oh-oh, volare, oh-oh... slurp, una vita extra?

pezze. All'inizio Brian può solo saltare e colpire i nemici con la sua zampata. Un giungla da box indicherà il numero di volte che il leone può essere colpito prima di schiacciare miseramente. Ovviamente i suddetti giungla possono essere trovati durante il cammino.

Altre cose che si possono trovare sono le pluri gradite vite extra e alcuni cristalli che devono essere collezionati avidamente per potere comperare qualcosa al negozio delle nuvole.



Quest'ultimo appare ogni tanto in alcuni livelli e in esso Brian troverà oggetti davvero utili alla sua salute: dei giungla extra, vite, contine oppure delle armi che durano solo per un livello. In ogni livello è stabilito un tempo minimo limite, una sorta di record mondiale. Se



Chi ha detto che i felini hanno paura dell'acqua?

riuscirete a batterlo potrete accedere a tre mondi bonus: il Liquid Land, il Crystal Kingdom e lo Sky High. Completandoli otterrete molta grana nonché abilità gratuite. Gli animali sparsi nella giungla che tenteranno di massacrare il povero Brian sono parecchi: vermi, rane, scorpioni, api, serpenti, lumache, pesci, tigri, capre di montagna, talpe e addirittura scimmie che giocano a pallacanestro. I coccodrilli serviranno per superare dei lunghi corsi d'acqua. Inoltre procedendo nell'avventura incontrerete presto Barry l'orso che si potrà eliminare saltandogli in testa ripetutamente per ottenere la bellezza di 5000 punti. Man mano che andrete avanti arriveranno nemici sempre più bellicosi, come statue di pietra, pietre cadenti e catene dondolanti. Ma ricordatevi che siete il re della foresta e che quindi nulla dovrà farvi paura!

La prima cosa che ho pensato caricando il gioco è stata "ma cos'è questa roba?". Giocandoci un po' però ho cambiato leggermente opinione. Chiamamoci subito: non è assolutamente un capolavoro, però può divertire abbastanza. Tutto ciò che vi servirà dovrete comprarla e le uniche cose che otterrete gratuitamente sono le password in alcuni punti del gioco. Come in molti giochi per Amiga anche qui gli sprite sono abbastanza piccoli ma molto ben definiti. La colonna sonora non è spaziale ma riesce a colpire parecchio. Insomma direi che ci troviamo di fronte a un incrocio tra un bel gioco e uno medio che comunque non sfrutta al massimo le potenzialità del computer pur divertendo parecchio.

GABRIO SECCO

DRAGON BALL Z

Ma quando faranno un bel, e sottolineo bel, picchiaduro su Ken Shiro sullo stile di SFII? In attesa potete anche giocare a questo...

Ci troviamo nuovamente di fronte a un gioco che prende spunto da una serie di cartoni animati che non è mai arrivata in Italia. In realtà questa volta noi non siamo rimasti completamente a bocca asciutta: Infatti sui nostri schermi è arrivata la prima serie, ambientata alcuni anni prima, che vedeva il protagonista Goku, un ragazzino,

Potrete scegliere sia il vostro personaggio sia l'eventuale finalista. Ma vediamo i personaggi: Son-Goku, il protagonista, Son-Gohan, suo figlio, Begita, il fratello di Goku, Trunks, il figlio di Bulma e Begita che viene dal futuro con una macchina inventata dalla madre, Piccolo, il miglior amico di Goku che ha anche allevato Go-Han, Cell, che appunto nasce da una cellula, un essere che continua a subire mutazioni mangiando i personaggi, Crinin, il vecchio amico di Goku, Androide n. 18, un'affascinante blondona che è in realtà un'arma segreta dell'esercito di Red Ribbon, Friza, un vecchio nemico di Goku che è già stato sconfitto più volte, Chinnu, uno scagnozzo di Friza e infine Rifiuta, un tipaccio non molto simpatico. Con la seconda selezione potrete giocare una sfida singola contro il computer, un avversario (l'opzione potrà essere selezionata solo se effettivamente saranno collegati due joypad) o godervi un combattimento demo tra due avversari comandati dal computer. Potrete scegliere la musica di sottofondo, il fondale e gli eventuali handicap da dare a un personaggio, dopodiché la battaglia avrà inizio.



Ecco tutti i personaggi del gioco.

alla ricerca delle preziose sfere del drago. In Dragon Ball Z Goku è già un ometto, addirittura con un figlio, che tra l'altro vediamo tra i personaggi del gioco.

ABBIA INIZIO IL TORNEO!

Il gioco prevede una serie di combattimenti tra i vari personaggi controllati dal computer o da un avversario umano. Con la terza selezione del menu principale potrete cominciare a configurarvi i tasti come desiderate, oltre che sentire le musiche e gli effetti sonori. Il default prevede il pugno col tasto A, il calcio con B e il volo in aria con C. Quando siete in aria potrete continuare a combattere normalmente o ritornare a terra premendo nuovamente C. Se poi premerete A e B insieme aumenterete la vostra barra di potenza. Naturalmente più questa sarà lunga, più i colpi faranno male. Con la prima selezione inizierete il torneo.



Avrete la possibilità di scegliere il vostro personaggio e di modificare alcune sue...



Piccolo Crinin, così lo chiamate.

Beh, devo dire che dare un giudizio a questo gioco è estremamente difficile. Una cosa senza dubbio vera è che non ci troviamo assolutamente davanti a una meraviglia della tecnica: musiche abbastanza brutte e grafica non certo fantastica, affiancata da una certa lentezza di gioco. Eppure dopo un po' di partite con un mio amico devo confessare che ho cominciato a divertirmi e anche parecchio. Le mosse sono molte e alcune sono fatte benissimo. Ovviamente le mie preferenze sono le mitiche onde di energia "Kameame", ma ce ne sono molte altre di grande efficacia. Tutto ciò a patto di avere un joypad perfettamente funzionante o dovrete utilizzare solo calci e pugni. Se avete un amico con cui cimentarvi in sfide accanite potrete anche acquistarlo. Non fatevi assolutamente se è solo per giocare contro il computer, non ne vale la pena.

GABRIO SECCO

SUPER NES

BANDAI

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

69

Non è un gran che, ma specialmente l'azione perde di velocità.

67

Devo ammettere che ho sentito colonne sonore molto migliori.

79

Se avete un Pad che funziona perfettamente avrete molte mosse a disposizione.

78

Con un amico vi diventerete abbastanza.

73

Un gioco da consigliarsi ai fan del manga e agli amanti di sfide all'ultimo sangue.

**AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTÀ:**



うるさいなあ。
なんといっても
私は やるがらね!!

そんなこと
やめてくれ!! って
たのんでもムリが



**MINI-GUIDA
COMPUTER LANDPEP
AVVERCI FORNITO IL
GIOCO**

Valutazione
a 5 stelle
dove 5 è la
migliore

PETE SAMPRAS TENNIS

Dopo Andre Agassi e Jimmy Connors, è Pete Sampras a diventare protagonista di questa nuova simulazione tennistica.

Gli sport sono uno tra gli argomenti preferiti dalle software house che decidono di produrre qualche nuovo gioco per computer o console. Il tennis è senza dubbio uno tra quelli più gettonati, anche se bisogna dire che le varie trasposizioni di questo sport sul 16 bit di casa Sega non hanno mai soddisfatto pienamente gli appassionati, sia per motivi puramente tecnici, che per realismo e giocabilità. Ora la Codemasters ha deciso di colmare questa lacuna lanciando Pete Sampras Tennis, titolo che vede come protagonista l'attuale numero 1 del ranking mondiale, nonché vincitore di tre tornei dello Slam consecutivi.

Inserisci il Joypad nella rivoluzionaria J-Cart e preparati a giocare con quattro amici.



J-CART, COS'E' 'STA ROBA?

La J-Cart (ne abbiamo già parlato nelle news di un paio di numeri fa) è un particolare tipo di cartuccia che comprende, oltre al gioco in questione, due porte Joypad aggiuntive nella parte più alta della cartuccia. Questa geniale trovata permette di creare titoli che permettano di giocare fino a quattro contemporaneamente senza che i videogiocatori debbano acquistare i vari adattatori (si debbono però possedere 4 Joypad). Funziona in maniera perfetta, e l'unico problema che mi viene in mente potrebbe essere causato da eventuali stratonati o lanci di pad dopo aver perso un punto. A parte questo, bisogna senza dubbio fare i complimenti alla Codemasters per questa idea.

FIRST SET

Uno degli aspetti fondamentali in questo genere di giochi è la presenza di numerose opzioni che dovrebbero permettere di simulare in maniera più convincente possibile lo sport in questione. Beh, sotto questo punto di vista Pete Sampras non delude certamente le attese; è possibile infatti giocare una partita singola (fino a quattro giocatori grazie alla J-Cart, di cui parliamo più estesamente in un apposito box), un torneo con un massimo di otto amici e un torneo mondiale nel quale dovrete affrontare i migliori tennisti in circolazione in partite di un singolo set. Da sottolineare inoltre la presenza di due altre opzioni misteriose che permettono di disputare un incontro veramente assurdo, con regole particolarissime e tutta una serie di stranezze che accadono in campo, oppure di affrontare una vera e propria stagione nel circuito ATP. Galattico! Se devo proprio trovare una carenza a

questa parte, devo dire che è assente una sezione di allenamento che possa permettere di impraticarsi con i vari colpi, dato che il tutorial (che vi mostra l'utilizzo dei vari tasti) fa solamente vedere un giocatore controllato dal computer che esegue i vari tiri. Passiamo però ora al punto più importante del gioco: la partita vera e propria.



L'opzione Tutorial ci permette di vedere il metodo di controllo.

SECOND SET

Una volta selezionata le varie opzioni inizia la partita vera e propria. La visuale di gioco è quella classica (alla Super Tennis per Super Nes, tanto per intenderci) del genere, così come è classica la struttura e il metodo di controllo. Sono presenti due diversi tipi di servizi (con il tasto A quello automatico e meno potente, con B quello più rischioso ma anche più redditizio).

Il tennis è uno dei miei sport preferiti, e anche per questo motivo sono contento di vedere una buona simulazione dedicata a questo sport girare sul mio fido Megadrive. Pete Sampras riesce a far centro proprio dove i precedenti tentativi erano risultati maggiormente carenti: nella giocabilità. Tutti i vari schemi e stili di gioco sono stati riprodotti abbastanza fedelmente (anche se forse è un po' troppo difficile giocare sotto rete) e la presenza di numerose opzioni aumenta indubbiamente il grado di realismo. Realismo al quale contribuisce anche una realizzazione tecnica abbastanza buona, sia dal punto di vista grafico che animazioni convincenti, che nel sonoro che risulta buono negli effetti. Risulta invece leggermente scarsi il parlato dell'arbitro. Non mi sembra che ci sia altro da aggiungere se non che consiglio Pete Sampras Tennis a tutti gli appassionati di questo mitico sport.

MARCO RAVETTO



La partita sta per cominciare. Preparatevi a scendere in campo e a vincere.

zio) e sono stati anche riprodotti tutti i colpi tipici di questo sport, anche se personalmente non approvo il fatto di aver destinato un tasto (il C) solo al tuffo, dato che così, con solo 2 pulsanti disponibili, la gamma di tiri è limitata (premendo A si esegue un pallonetto, con B topspin, backspin e schiacciate). Inoltre, muovendo il pad nella direzione desiderata si può variare l'angolazione e la profondità del tiro. Una novità interessante è il fatto che è possibile steccare il colpo: infatti se si imprime l'effetto troppo in anticipo, la pallina, una volta colpita, effettuerà traiettorie assolutamente imprevedibili (può anche capitare che una steccata si trasformi in una micidiale palla corta). Il metodo di controllo è quindi abbastanza preciso ed il livello di difficoltà dei vari incontri è calibrato abbastanza bene, anche se devo dire che ho trovato molto più semplice vincere giocando da fondo campo piuttosto che cercando di scendere a rete.



Il tuffo è probabilmente il colpo più difficile da eseguire.

Stranamente sono stati realizzati per Megadrive pochissimi giochi di tennis, e quelli disponibili non sono certo di buon livello. Per questo motivo Pete Sampras risulta risultare essere una ventata d'aria fresca per i possessori del 16 bit di casa Sega. La grafica è buona, ma è la giocabilità il punto di forza di questa cartuccia, anche perché il controllo del giocatore è abbastanza istintivo e ci sono moltissimi avversari da sfidare. Anche l'opzione Silly è veramente divertente, così come il gioco simultaneo in quattro. In conclusione Pete Sampras Tennis merita veramente di essere acquistato, perché è indubbiamente il miglior simulatore tennistico disponibile per Megadrive.

PAUL RAND

TIE BREAK

In definitiva ci troviamo senza dubbio di fronte al migliore titolo tennistico disponibile per Megadrive. Non che ci volesse molto, visto che la concorrenza in questo campo non è per nulla agguerrita. La presenza delle varie statistiche (anche se in realtà non molto numerose) può soddisfare la curiosità degli appassionati, mentre sono rimasto leggermente deluso dal replay, che permette (con due differenti velocità) di rivedere solamente l'ultimo colpo eseguito. Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, tutti gli aspetti che caratterizzano questo sport sono stati riprodotti abbastanza fedelmente: le dimensioni e le animazioni dei giocatori risultano essere convincenti e anche il movimento della pallina rispecchia quello reale. Note leggermente meno benevole vengono invece dal sonoro, che riproduce tutti gli effetti di un campo in maniera più che discreta, ma che non è altrettanto buono nelle digitalizzazioni dei commenti arbitrali, che sembrano troppo meccanici. Comunque, se siete possessori di Megadrive e appassionati di questo sport Pete Sampras Tennis è la simulazione che fa al caso vostro.

Marco Ravetto



Eccola il nostro giocatore che si prepara a eseguire una poderosa schiacciata.

GLOBALE LONGEVITA' GIOCABILITA' SONORO GRAFICA

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':



MEGA DRIVE

CODEMASTERS

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

80

I movimenti del giocatore sono abbastanza convincenti.

79

Rumori adeguati per la palla e per la pallina. Ottimo il parlato dell'arbitro.

85

I controlli sono abbastanza semplici e immediati. Ottima la possibilità di giocare fino in quattro.

86

Moltissimi avversari e una buona varietà di opzioni disponibili.

85

Senza dubbio il migliore gioco di tennis disponibile per Megadrive. Consigliatissimo agli appassionati.



E' possibile giocare un'intera stagione affrontando i più importanti tornei, tra cui anche Wimbledon.

LONDON
GRASS COURT

WORLD CUP STRIKER

Ecco la nuova edizione dedicata ai mondiali di calcio di uno dei best seller della scorsa stagione.

Non c'è niente che in questo periodo attiri le attenzioni delle varie software house quanto i mondiali di calcio che inizieranno

sponibili. La versione per Gameboy include la maggior parte di questi aspetti (la possibilità di editare la propria squadra e il fatto che ogni team ha diverse abilità), ma al posto della battery backup è dotata di un sistema di password.

Trad. e Adatt. Marco Ravetto



La sequenza di calci di rigore è migliore sul Super Nes dato che il sistema di controllo è più immediato. Globalmente comunque la versione per Gameboy è superiore.

a giugno in America. E' ora giunto il momento della Elite con questa nuova versione dell'ottimo Striker. Quali sono stati i miglioramenti rispetto alla versione originale per Super Nes? Beh, ora è possibile salvare le proprie prestazioni grazie alla presenza di una battery back-up e giocare fino in quattro persone contemporaneamente (se possedete il multitap). C'è una grande varietà di arbitri (dal "praticamente Incapace" a quello che vede tutti i falli), la grafica e le animazioni sono state notevolmente migliorate, le squadre controllate dal computer sono notevolmente più forti ed è possibile selezionare lo schema da utilizzare in campo tra i 32 di-



Non è una buona idea selezionare l'opzione "poor keeper". Infatti malgrado si segnino tanti gol può essere frustrante subire una rete per un piccolo errore difensivo.



La presenza della battery backup è un grande vantaggio. Noi abbiamo inserito password, e voi?



Uno dei principali difetti in World Cup Striker è che gli effetti non sembrano molto realistici e sono difficoltosi da imprimere.

SUPER NES

ELITE

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

La grafica del gioco è nel globale discreta; ottima la sequenza dei calci di rigore.

77

I rumori che caratterizzano un campo da calcio sono stati riprodotti abbastanza fedelmente.

74

Molto divertente soprattutto se giocato in quattro. Peccato che gli effetti siano difficili da controllare.

81

Grazie alla già citata possibilità di giocare fino in quattro World Cup Striker vi durerà molto a lungo.

85

Un gioco discreto. Non raggiunge però livelli di FIFA International Soccer o Kick Off 3.

80

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':



Mi sono veramente divertito con il primo Striker su Super Nes, e devo dire che anche questa nuova versione mi è veramente piaciuta. E' sicuramente abbastanza veloce, ma mi dispiace che non raggiunga i livelli di altri titoli del genere, quali Kick Off 3 o Sensible Soccer, quando si parla di controllo della palla. La grafica non sembra molto diversa da quella dello Striker originale, mentre il sonoro è stato notevolmente migliorato. Un buon gioco, che rimane comunque inferiore al titolo sopracitato.

MARK PATTERSON



Per essere una cartuccia del Gameboy, World Cup Striker è indubbiamente pieno di opzioni.

Segnare un gol nella versione per Gameboy è molto più semplice rispetto a quella Super Nes.



Pensavo che sarebbe stato impossibile vedere un buon gioco di calcio sul portatile della Nintendo, ma la Elite è riuscita a smentirmi. Questo è un titolo veramente divertente. Lo scrolling è così perfetto che potreste pensare di stare giocando con un Super Nes attaccato a un televisore in bianco e nero! Unite a tutto questo una grande quantità di opzioni, la presenza delle password, e una giocabilità favolosa (bella la sequenza dei calci di rigore) e ottenete una mitica cartuccia da acquistare immediatamente. Peccato solo che le password siano molto lunghe, è veramente difficile copiarle correttamente sull'autobus!

RIK SKEWS

Le animazioni per Gameboy sono veramente fantastiche, un esempio può essere (come si vede nella foto) il portiere che si butta per intercettare un tiro dell'attaccante.

E' veramente semplice (e divertente) commettere un fallo, nella foto vedete un giocatore a terra dopo un nostro intervento.



SPORTIVO



elettrotel

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

GP RIDER

Affronta una selvaggia cavalcata con il primo gioco di moto su Game Gear.

C'è senza dubbio una notevole perdita di realismo quando si converte un coin-op (che inoltre fa uso di una moto realistica) su una console portatile. Questo era successo in male o in bene per quasi ogni altro formato, ma stranamente non era ancora avvenuto per Game Gear. Come primo sforzo, si deve riconoscere che si sono raggiunti risultati ammirevoli.

SCORE 5780 TIME 39 SPEED 25 STAGE EUROPE



Sorpassare in curva non è proprio la cosa più facile da eseguire: come nella realtà dovreste cogliere il momento giusto e seguire la traiettoria migliore, altrimenti potreste ritrovarvi a slittare sulle vostre ruote.

sogna raggiungere il traguardo ad ogni giro entro una certa quantità di tempo, oltrepassando così il

check point. Qui ci verranno assegnati ulteriori preziosi secondi, vitali per la conclusione della nostra gara, come vitale sarà non commettere troppi incidenti e non frenare troppo in curva.

Trad. e adatt. di Carlo Barone



Ci sono tre differenti tipi di moto da selezionare prima di ogni gara. La cosa divertente è che sembra che non influenzino minimamente la vostra prestazione.

Il tempo limite per i giri è veramente molto tirato; in effetti non potrete concedervi il lusso di sbagliare le curve andando ad urtare i numerosi ostacoli posti strategicamente ai lati della pista, come questo simpatico cartello.

GP Rider vi offre quattro modi per gareggiare: Arcade (su un unico difficile tracciato), Tournament (dove potrete scegliere i paesi dove gareggiare), Grand Prix (un'intera stagione a livello mondiale su tutti e 15 i percorsi) e il World Tour (che vi offre quattro livelli di difficoltà su quattro diversi tracciati).

Non appena vedete le frecce di avvertimento all'avvicinarsi di una curva cominciate a girare. Se aspetterete fino a vederla potrebbe già essere troppo tardi.



A causa della difficoltà nel vedere l'orizzonte in un sistema portatile, tutti i giochi di guida presentano lo stesso problema: le curve in strada sembrano apparire dal nulla, cogliendo il guidatore impreparato e vanificando la funzione delle frecce di avvertimento. Come risultato in questo gioco ci si va a schiantare tanto spesso che dopo breve tempo risulta frustrante. A parte questo GP Rider rimane un divertente gioco di corsa motociclistica, con una grafica pulita e un realistico movimento delle moto, ma non aspettatevi di più, potreste stancarvi presto.

DENIZ AHMET

CORRERE, CHE PASSIONE!

Ci sono tre tipi differenti di moto che possono essere usate in GP Rider e ognuna ha i propri pro e contro. Di maggiore interesse è il numero dei tracciati: il circuito internazionale in cui gareggiamo ne presenta infatti ben 15. A parte questo GP Rider non offre nulla di innovativo. Vincere è la cosa che maggiormente conta e per farlo bi-

SPORTIVO

GAME GEAR

74 80
GIOCABILITA' GRAFICA
LONGEVITA' SONORO
69 50

SEGA

GLOBAL

KICK OFF 3



MEGA DRIVE

ANCO/IMAGINEER

Dopo una felice appartenenza su Super Nes riuscirà Kick Off 3 ad entrare nella classifica dei migliori giochi di calcio per Mega Drive?

Molto, ma molto tempo fa la Anco, sconosciuta casa di software, produce Kick Off e si inneggiò al capolavoro. Ad esso seguì Kick Off 2 e poi a saziare l'attesa di tutti coloro che attendevano KO3 uscì Goal!, che ancora adesso è considerato da molti come il gioco di calcio definitivo. Ora a distanza di un anno esce Kick Off 3, una collaborazione Anco/Imageer, in cui non ha minimamente partecipato Dino Dini, il creatore di Kick Off, ma che ha visto come principale programmatore Steve Serech, già collaboratore di Dini. Le differenze balzano subito all'occhio, senz'altro a cominciare dalla visione di gioco in 3D isometrico, che senza dubbio risente dell'influenza



Quasi Gol!!!

portamento del portiere e nel ruolo del regista. Il primo infatti è veramente inusuale per un gioco di calcio (dove, in generale, basta fare sempre gli stessi tiri per segnare) in quanto il portiere non para ogni tiro che gli viene fatto, ma non lascia neanche che la palla rotoli in goal sempre allo stesso modo; in più se un attaccante sta avanzando da solo verso la porta tenta di fermare la sua cavalcata entrando in tufo sul pallone, questo modo di agire del portiere fa sì che spesso accadano duelli mozzafiato tra l'attaccante che cerca il tiro e l'estremo difensore che cerca di bloccarglielo. Il ruolo del regista aggiunge poi una variante di spettacolarità al gioco; infatti le squadre che lo posseggono possono eseguire azioni molto ben fatte, grazie a questa spettacolare mente che distribuisce palloni ai suoi compagni smarcandoli



Il calcio d'inizio.

di FIFA Soccer, soprattutto nei comandi, che sono stati comunque migliorati e, in particolare, possiedono una risposta più precisa.

CHE BEL GOLLONZO!

Le due più grandi innovazioni che rendono grande questo gioco sono nel com-



Il solito sacco di opzioni...

proprio come nel calcio vero. Tutti questi elementi, insieme a quelli classici della serie Kick Off come cartellini, tattiche da scegliere, replay e, naturalmente una vasta scelta di opzioni, contribuiscono ad aumentare il realismo e la giocabilità del gioco. Pur non essendo divertente come FIFA Soccer e non possedendo il sistema di controllo di Sensible rimane sempre un gran gioco ed una scelta obbligata per tutti coloro che hanno amato Kick Off 2.

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

69

▼ Sembra un gioco a 8-bit.

70

▼ Soliti rumori di folla, ma ho sentito di meglio.

89

▲ La tensione di certe situazioni è inimitabile.

95

▲ Smetterete di giocare solo quando vi verranno i crampi alle dita.

90

▲ Da comprare, senza riserve.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTÀ:



Kick Off 3 è veramente un grande gioco di calcio! Risulta leggermente inferiore alla versione per SNES a causa del numero limitato di pulsanti sul Joypad (premere più tasti insieme può causare problemi). A differenza di FIFA Soccer, quando state per segnare, potreste chiedervi se siete stati realmente voi o il Mega Drive a mettere la palla in rete. Anche se alcune volte sembra più un gioco a 8-bit Kick Off 3 rimane molto più giocabile di qualsiasi altro gioco di calcio.

RIK SKEWS



Fantastico! Ogni squadra possiede i nomi esatti per ogni giocatore.

SUPER NES

TAITO

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

80

Personaggi ben definiti e ricchi di frame d'animazione. Inoltre, durante il gioco non è presente il benché minimo rallentamento.

81

Molte musiche e buoni effetti sonori contribuiscono a creare un'atmosfera da vero cartoon.

80

Vi divertirete molto, soprattutto se potrete giocare con un amico.

76

Non male, peccato che alla lunga lo schema di gioco si riveli un po' troppo ripetitivo.

80

Un buon prodotto che farà felici tutti gli amanti di questo genere, se in cerca di un gioco semplice e divertente.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTÀ:



GRAFICA

SONORO

LONGEVITA'

GLOBALE

SONIC BLASTMAN 2

Alla fine è ritornato, Sonic è di nuovo fra noi, e questa volta si è anche portato dietro un paio di amici! Se avete voglia di menare le mani o più semplicemente di passare il tempo spaccando qualche testa, allora credo proprio che vi unirete a loro con molto piacere.

Di solito, la prima incarnazione di un videogame è quella che lo vede nascere come coin-op. Poi il gioco viene convertito sulle



Durante il gioco potrete premere i tasti L e R per abbastanza frenetica, oltre che da un aspetto grafico piuttosto curato. Inoltre, i programmatori sono riusciti a eliminare alcuni dei difetti che affliggono molti prodotti del genere. Per esempio quando morite, e la vostra seconda incarnazione piomberà dalla sommità dello schermo, tutti i nemici verranno catapultati per terra dandovi così il tempo di poter riprendere il pestaggio con il giusto ritmo. Un altro aspetto positivo è dato dal fatto che i vostri avversari vi attaccheranno anche quando si troveranno fuori dallo schermo, cosa che impedisce di utilizzare quei trucchetti dove un giocatore si posiziona su un lato dello screen per eliminare tutti i nemici senza colpo ferire. Certamente questo è un fatto positivo, tuttavia ciò vi costringe a prestare molta attenzione a quello che vi accade intorno, visto che dovrete premiarvi di non farvi chiudere in un angolo (altrimenti potrebbero essere dolori). Un aspetto negativo di questo prodotto è dato dall'assenza di armi extra, anche se sinceramente non se ne sente molto la mancanza, visto che questo game, a dispetto del suo predecessore (e di molti altri prodotti del genere) vanta una notevole varietà di mosse e di colpi. Devo aggiungere altro?

Trad. e adatt. di Fabio Ravetto



Ogni personaggio vanta 2 differenti tipi di pugno. Questi danno vita a 2 differenti tipi di attacco a seconda di dove vi trovate rispetto ai vostri avversari.



Dopo aver afferrato un avversario, Blastman può sbatterlo al tappeto con un potentissimo gancio. Questo attacco vi permette di eliminare ogni nemico con un singolo colpo. Guip!

console e, alla fine, se il titolo non è proprio una cioccola, dopo qualche tempo se ne fa un seguito. E' così che più o meno va il mondo ai nostri giorni e, naturalmente, anche questo game non fa eccezione. Come quindi avrete potuto intuire, Sonic Blastman offre praticamente più o meno gli stessi elementi e la stessa struttura di gioco (e lo stesso coinvolgimento) del suo predecessore, con le uniche varianti della presenza di 2 nuovi eroi e della possibilità del gioco in coppia. Fortunatamente la mancanza di elementi innovativi viene bilanciata da un'azio-



Con così poca energia rimasta credo proprio che Blastman non avrà vita lunga. O forse no?



La ragazza è senza ombra di dubbio la più agile tra tutti i personaggi disponibili, senza contare poi che il suo calcio caricato è un'arma semplicemente devastante!

MOVIN' UP

Così come in tutti gli altri giochi di questo genere, oltre alla solita risma di pugni, calci e schiaffoni, i nostri tre baldi eroi hanno a disposizione una diversa super mossa ciascuno. Che ne dite, gli diamo un'occhiata?



Per caso volete cuocere un uovo? Con questa tecnica farete sì che il vostro personaggio scateni sullo schermo una vera e propria tempesta di elettricità. Ottima nel caso vi troviate chiusi in un angolo, anche se poi vi voglio vedere a pagare la bolletta dell'ENEL!

Questo è sicuramente il colpo più devastante di tutti. Con questa mossa riempirete tutto lo schermo di fiamme, andando così ad eliminare qualunque nemico presente. Ideale per le grigliate all'aperto.



Con questo colpo il nostro inossidabile Blastman tira un violento pugno contro il suo scavalando così tutti i nemici fuori dallo schermo (e provocandosi una bella frattura multipla alle dita della mano). Mentre eseguite questo colpo tutti gli esseri presenti sullo screen verranno congelati (compreso il vostro compagno), il che è davvero una cosa molto simpatica, soprattutto quando una certa persona di mia conoscenza sta cercando di raggiungere una bella vita extra!



Non solo potrete sferrare i vostri colpi mentre state saltando, ma potrete farlo anche mentre state tomando a terra. Date un po' un'occhiata a cosa sta accadendo nella foto qui a fianco e poi fatemi sapere che cosa ne pensate.

Ogni volta che gioco a questo game riesco sempre a trovare una mossa nuova. Inoltre Sonic è anche uno di quei titoli in cui avrete un bel po' da fare per eliminare i vari nemici e non vi basterà posizionarvi in un angolo dello schermo e continuare a premere il tasto di fuoco per farli fuori tutti. Provate a fare così, e verrete scaraventati al centro dello schermo per essere assaliti da un'orda di punk, metallari, e picchiatori vari. Comunque sia, la cosa migliore di questo gioco è che realmente ci si diverte, e questo grazie anche all'ottima opzione di gioco a 2, alla totale assenza di rallentamenti e al buon livello di difficoltà. Insomma un gioco carino che si presenta come una discreta alternativa rispetto agli altri prodotti del genere.

DENIZ AHMET

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

RED e BLACK computer

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

SUPERNINTENDO L. 290.000
SEGA MEGA DRIVE II L. 260.000
SEGA MEGA CD L. 599.000

AMIGA CD 32 L. 650.000

DA NOI TROVERAI TUTTO PER IL TUO PERSONAL COMPUTER E CONSOLE

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

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

CD ROM MITSUBI DOUBLE SPEED	£. 500.000
HARD DISK 425MB IDE	£. 720.000
MODULI SIMM 1MB	£. 109.000
SCHEDA AUDIO SOUNDMASTER II	£. 189.000
DISCHETTI DIASPON 5,25 HD	£. 750.000

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

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

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

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

PAGAMENTI DILAZIONATI

I PREZZI SONO
IVA INCLUSA

CLAY MATES

Avete mai sognato di trasformarvi in animali? No? In effetti non vedo proprio perché avreste dovuto farlo, comunque questo gioco vi offre la possibilità di realizzare questa bizzarra fantasia, facendovi vestire i panni di un ragazzino capace di prendere le forme di cinque simpatici animali.

Nella città di Modville vive il professor Putty con suo figlio Clayton. Egli è riuscito dopo anni di ricerca a sperimentare un siero capace di trasformare gli uomini in animali. Purtroppo però, lo stesso giorno in cui il siero è finalmente pronto, dall'Africa arriva lo stregone Jobo che gli impone di consegnargli la formula. Putty sa che i suoi poteri sono enormi e non fa resistenza. Lo stregone rapisce lo scienziato e trasforma il figlio in una palla di "clay" (qualcosa come il nostrano Pongo... n.d.r. Maurizio). Il compito della piccola sfera è quello di ritrovare suo padre e sconfiggere il terribile stregone.



Ma che prepotente!

COME DELLE BESTIE!

Come ho già detto, Clayton può trasformarsi in cinque animali, ognuno dei quali con delle caratteristiche particolari. Questo accade raccogliendo i pezzi colorati di clay. Con quello grigio egli si trasformerà in Oozy, un topolino talmente veloce da far sembrare Sonic una tartaruga che potrà infilarsi anche nei cunicoli più stretti, nonché eliminare i nemici con un violento ruggito(?!). Con quello rosso prenderà le forme di Muckster, un gatto molto aristocratico a giudicare dal modo in cui cammina, capace di compiere salti altissimi e arrampicarsi sugli alberi. Per eliminare gli avversari userà una zampata. Con il pezzo viola si trasformerà in



Il primo livello sulla mappa.

re un gran balzo e restare in volo prendendo ripetutamente il tasto B. Colpisce gli avversari con il suo becco. Se quando siete già trasformati prenderete un altro pezzo di clay, lo conserverete e potrete spararlo addosso ai nemici. Se verrete colpiti lo utilizzerete per trasformarvi nuovamente, ma attenzione poiché al successivo colpo vi ritrasformerete in palla...e per colpire i nemici userete un pugno. Ovviamente se la palla verrà colpita perderete una vita.

Goopy, un pescione molto utile nelle sezioni subacquee, che però potrà restare fuori dall'acqua solo per dieci secondi. Spara delle bolle con le quali colpisce i nemici. Con il pezzo arancione si trasformerà in Globmeister, uno sciatolo che potrà scavare sottoterra. Ha anche lo sparo migliore, una ghianda che può colpire l'avversario pure da lontano. Per contro non è dotato di un salto molto alto. Infine con il pezzo verde si trasformerà in Doh-Doh, una papera che normalmente non salterà molto in alto, ma una volta raggiunta la massima velocità potrà spicca-

Sempre più in alto.



UNA CASCATA DI DIAMANTI

Per totalizzare punti dovete raccogliere i diamanti sparsi per i livelli. I diamanti giganti ve ne daranno cinque. Alla fine del livello se ne avrete raccolti almeno cento potrete tentare di vincere una vita con un bonus nel quale dovete saltare su un quadrato colpendo il settore che si colora di giallo ogni volta che rimbalzate. Ma ci sono molti altri oggetti che potrete trovare in giro: le vite extra sono contrassegnate da una stella. Gli interruttori vanno schiacciati per fare cambiare alcune cose: possono ad esempio interrompere i vapori che fuoriescono dai fori. I generatori di mostri vanno premuti per non crearne di nuovi. Le calamite servono per attirare a voi tutti i diamanti posti nelle vicinanze. Ci sono poi delle leve su cui occorre montare sopra per fare apparire un palloncino con la scritta GOOD JOB!. Quando perderemo una vita potremo riprendere da quel punto. I cavallini rosa invece devono essere rotti per ottenere un mucchio di diamanti. Infine le chiavi che servono per aprire le scatole. Esse sono di tre tipi: triangolari, circolari e quadrate. Nelle scatole possiamo trovare l'occhio che fa apparire alcuni oggetti nascosti, il martello che blocca gli attacchi dei nemici, il pallone che fa raggiungere a Clayton zone segrete ricche di gustosi item, la pozione che vi rende temporaneamente invincibili, il vortice che distrugge tutti i nemici che trova sul suo cammino e infine l'amatissima porta per passaggi segreti pieni di vite extra. Ma il modo migliore per racimolare una valanga di quest'ultime è quello di accedere al flipperone: alla fine di ogni livello potrete raccogliere una delle quattro lettere che compone la scritta CLAY. Se riuscite a comporre l'intera scritta alla fine del mondo, accederete al suddetto flipper. In esso potrete raccogliere una tonnellata di diamanti e totalizzare un mare di punti, ma soprattutto avrete la possibilità, se sarete abili nel dirigere la pallina verso le zone desiderate, di raccogliere una quantità esagerata di vite.



L'arrivo ci attende.

INIZIA L'AVVENTURA

La prima cosa che dovete fare è muovervi sulla mappa per raggiungere la casetta. Vi ritroverete così a CLAYTON'S YARD, il primo livello costituito da un tipico boschetto montano. I nemici che incontrerete sono vari, a cominciare da Prickly Snails, una lumaca che per essere uccisa dovrà essere prima "sgusciata", poi Maleable Ducks, una papera blu, Venus Clay Trap, una pianta carnivora che tenterà di ingigantirvi e alcuni alveari dai quali usciranno pericolose api. Per muovervi nel livello dovrete utilizzare i telesport, le nuvolette, le piattaforme che si muovono e i trampolini. Finito il livello arriverete in una macchina in cui, se avevate concluso da animaletto, verrete ritrasformati in palla. A questo punto sulla mappa appariranno due robot con i quali dovrete aprir-

secondo livello è la JEREMY'S YARD. Oltre ai nemici visti prima troverete dei bulldog, nuvole che lanciano fulmini, Claymodo Dragon, un rettile verde molto veloce che deve essere abbattuto con due colpi e Weasel, un lungo roditore anch'egli molto veloce. Quando arrivate a un ponte che cade dovete avere la chiave per ottenere un palloncino, che vi porterà verso il cielo, in un luogo pieno zeppo di api ma con due vite extra. Finito il livello raggiungeremo STREET OF CLAY. Qui occorre fare particolare attenzione ai cavi d'acciaio percorsi da corrente elettrica ad alto voltaggio, ma con un po' di pratica non sarà difficile raggiungere l'ultimo livello del primo mondo, MOLDY LANE. Esso è ambientato per la maggior parte nelle tubature sotterranee della città. I pericoli verranno da barili rotolanti, spuntini e getti di vapore che andranno fermati premendo tutti gli interruttori. Si può trovare anche una porta segreta con vita incorporata. Dopo essere



Questo rettile sta per sputare fuoco.

"riemersi" affronterete il primo boss, Ben, un cagnone gigante, protetto da alcune fiammate, che però potrete uccidere facilmente con lo sciolattolo. Un cannone gigante ci spererà al secondo mondo, il P.A.CIFIC (cuccatevi la scenetta d'intermezzo! ndMaurizio).

UN OCEANO NON MOLTO PACIFICO

Si comincia da CAPE CLAYNAVERAL, dove compaiono per la prima volta gli Spitting Claymodeons, parenti dei Claymodo, che però non camminano ma sparano potenti fiammate. In oltre ci saranno alcune ancore dondolandosi che non dovete assolutamente toccare. Sarà importantissimo trovare il punto interrogativo che ci dirà come trovare il Warp per saltare subito questo mondo (ne esiste uno in tutti i primi livelli di ogni mondo). Qui userete anche Goopy, con il quale occorrerà nuotare evitando e colpendo i Mudskippers, pesci arancioni molto pericolosi poiché seguono i movimenti di



Non fare così solo perché non hai la chiave...

Goopy, alcune murene che lanceranno scosse elettriche, le Homing Mines, una manciata di mine a ricerca automatica che comunque si muovono molto lentamente e gli Snapperheads, conchiglie rimbalzanti. Il secondo livello è OOEZELAND DOCKS dove un motoscafo vi porterà in un luogo non molto tranquillo, pieno di coralli assassini e di Clay Nosed Sharks, squali pericolosissimi per i quali è meglio cercare la pozione. Subito dopo ci aspetterà CRABBY BAY, dove dopo esservi deliziati con un bellissimo labirinto, dovrete distreggarvi in un altro intricato labirinto subacqueo pieno di telesport. Nell'ultimo livello, CRAMMY REEF, i passaggi si faranno sempre più stretti e alcune mine arancioni vi daranno davvero del filo da torcere. Fortunatamente le porte segrete con gli omini extra sono sempre presenti. Il boss finale è Corky The Clam, una conchiglia gigante posta al centro di un labirinto. Ci sono solo tre trasformazioni ed è meglio non sprecarle visto che è molto meglio lanciargli il pezzo di clay piuttosto che la bolla usuale. Occorrerà colpirla prima agli occhi e poi al centro, evitando la perla che vi sputerà, nonché le altre conchigliette poste nei corridoi in



L'accesso al Pacifico.

vi la strada per il livello successivo. Per fare ciò occorrerà spostare pietre e carrelli in modo da dirigerli prima verso le asce o le bombe, con le quali si dovranno ammare, e in seguito verso gli alberi o i macigni da distruggere, oppure colpirli con il pugno per farli ritornare alla base. Col procedere dei livelli le sequenze diventeranno sempre più complicate fino a diventare dei veri rompicapo. Comunque il



Il papero è molto utile per svolazzare qua e là.



Finalmente ecco lo scolattolo.

Questo gioco è davvero una favola, tanto che mi permetto di definirlo un nuovo Super Mario World. Beh, forse il vecchio Mario è ancora superiore per certi aspetti, ma comunque questo è un gioco che davvero vi diventerà per parecchio tempo. Certo non dovrete fare come me, che per finirlo ho giocato un'intera nottata, ma gustarvelo a poco a poco. Tenete conto che in ogni mondo ci sono moltissimi passaggi segreti e trovare tutto è praticamente impossibile. Forse il boss di fine livello sono un po' troppo facili, fatta eccezione per la conchigliosa del Pacifico, ma vi assicuro che ringrazierete i programmatori di questo. L'assenza di password vi costringerà a cercare dappertutto quel dannato punto interrogativo per conoscere l'ubicazione del warp. Per fortuna che i continui sono infiniti (a proposito, è davvero divertente Clayton che viaggia sulla terra per raggiungere il Yes). Il bonus del flipper è un po' noioso ma molto redditizio, mentre quello del quadrato è divertentissimo, specialmente nei livelli in cui esso comincerà a girare. E' molto bella anche la sequenza in cui venite sparati dal cannone. La grafica è coloratissima e molto curata, non ci sono praticamente mai rallentamenti, anche a grandi velocità come quando usate il topolino. Anche le musiche sono deliziose, specialmente le prime due. La mia preferita è sicuramente quella del Pacifico, con una fisarmonica che vi accompagnerà per tutto il livello. Il livello di difficoltà è medio-difficile e a meno che non siate dei mega esperti di platform il gioco vi impegnerà per parecchio tempo. Insomma, ha tutte le carte in regola per diventare uno dei vostri giochi preferiti, quindi non posso fare altro che consigliarvi di correre subito a comprarlo e se non vi piace è meglio che smettiate per un po' di giocare ai videogiochi!

GABRIO SECCO



La misteriosa Africa.

cui vi troverete se verrete risucchiati. Il solito cannone poi vi sparerà sul JAPAN, il terzo mondo.

NIPPOMANIA

Nel primo livello, OOOE GARDEN, troverete alcuni samurai (Fabio, sei anche qui? Sei peggio del prezzemolo ndMaurizio) davvero agguerriti, armati di spada e pronti a saltarvi addosso. Ci saranno anche altari che sputano fuoco e canali di irrigazione che vi trascineranno velocemente. E' molto importante trovare la chiave rotonda per attivare il palloncino. Il secondo livello, LILY PODS non offre niente di interessante tranne una porta da aprire con la chiave triangolare. Ma la vostra esperienza si dovrà fare sentire nel livello successivo, THE PLAYGODA. E' un gigantesco tempio, in cui possiamo ammirare gigantesche statue della dea Kali. Qui i samurai saranno arrabbiatissimi poiché non avrete dovuto profanare questo luogo. Apparirà anche un lottatore di sumo che continuerà a saltare a destra e a sinistra. Il livello inoltre è pieno di trappole, con spade cadenti, punte in alto e teiere che sputano vapore. Dovrete trovare il teletrasporto nascosto in una colonna per poi destreggiarvi col papero per volare verso l'uscita. L'ultimo livello è THE CLAYGODA, una sorta di labirinto alla base del tempio pieno di teletrasporti, molti dei quali servivano solo a depistarvi. Alla fine vi farà una calorosa accoglienza Webigali, un enorme ragno un po' stupido che vi lancerà addosso i suoi piccoli figli e che tenterà di cadervi in testa. Userete poi il cannone per ritrovarvi in Africa.

NELLA FORESTA NERA

Al suono di tam-tam siete finalmente giunti nella terra di Jobo ma raggiungerlo non sarà per niente facile. Già il primo livello, BUNGLE JUNGLE, metterà a dura prova i vostri riflessi e specialmente la vostra pazienza. Dovrete evitare noci di cocco cadenti, piante carnivore, guerrieri che vi scaglieranno addosso la loro lancia e fiori le cui esalazioni non sono molto piacevoli. Dovrete trovare la chiave circolare per raggiungere un ponte di liane in alto. Anche nel quadro successivo, FUNGLE JUNGLE, la pazienza non sarà mai troppa. Troverete tronchi che cadranno



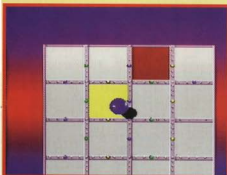
La tua lancia non mi fa paura!



Che domande!



Io odio i fiori!



Il bonus finale.



Occhio all'elettricità!

sotto i vostri piedi e rane che salteranno verso di voi improvvisamente. Una bella nuotata vi dirigerà verso l'uscita. Nel PUTTY PILLARS alcuni massi cadenti vi faranno dannare e così pure i fori sputa-frecc. Come se ciò non bastasse quei maledetti guerrieri sembrano avere una mira infallibile, ma con un po' di sforzo raggiungerete MUDDY MOATS. Si inizia subito con un fiume di lava da evitare con un masso, mentre le fiammelle non ne vo-

E va bene, lo ammetto: sono un bambino! Penso che ormai lo sappiano anche le pietre che il platform non è il mio genere preferito, anzi, eppure Claymates mi ha veramente affascinato e divertito! Vi assicuro che è un autentico spettacolo vederlo giocare da Gabrio, che è arrivato alla fine in un paio di giorni (e di notti). Ma non pensate per questo che Claymates sia facilissimo: per darvi un'idea, il nostro mitico KBL era riuscito ad "affondare" Super Mario World in soli tre-quattro giorni!... Velocità, bonus, trucchi, e una simpatia che sprizza da tutti i pori dei simpaticissimi protagonisti: tutto ciò è sinonimo di una giocabilità veramente fuori dal comune, che non potrà non acchiapparvi e divertirvi per intere giornate (e nottate, a vostro piacimento)!

MAURIZIO MICCOLI

gliono sapere di lasciarvi in pace. Poi dovreste continuare ad avanzare con la massima prudenza per raggiungere i tanto desiderati teletrasporti. Alcuni mattoni vi cadranno in testa con precisione millimetrica e il palloncino per ricominciare non sembra farsi mai vivo. Se però riuscirete a raggiungere Jobo, noterete che eliminarlo è fin troppo facile, tanto da supporre che la fine sia ancora lontana. E infatti è così. Dopo aver liberato vostro padre egli vi dirà che la vostra missione non è ancora finita. Dovrete raggiungere la base spazia-



A cuccia!



Fai una partita a flipper?

le Clayvius, piena di marziani che tenteranno di risucchiarti e di lanciarti i loro laser per recuperare l'ultima parte del siero e ritornare un essere umano. In essa vi sono un mucchio di interruttori da spegnere e di corridoi antigravitazionali. Uscire sarà dura e scoprire cosa vi aspetterà sarà una gioia per pochi.

Gabrio Secco



Questi punti interrogativi sono di vitale importanza.

SUPER NES

INTERPLAY

SVILUPPATORI: INTERNI

PIATTAFORME

92

Bellissima, simpaticissima, coloratissima.

97

Maurizio, dove hai messo la cassetta in cui avevo registrato la musica di Claymates (ehm, non so... ma il capo non ha sempre ragione? - Maurizio)?

97

Controllo perfetto, se non riuscite ad andare avanti è solo colpa vostra...

95

Ci giocherete, ci rigiocherete ancora.

94

Il miglior platform dopo Super Mario World.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTÀ':



MEGABIT: 16

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1

CONTINUE: INFINITI

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ': 1

CARTUCCIA: AMERICANA

INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

SUPER NES

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

▲ Animazioni molto fluide, spritte convincenti e scrolling perfetto.

92

▲ Vi sembrerà di essere veramente in uno stadio.

90

▲ L'aggiunta della barra per i passaggi ha aumentato la giocabilità rendendo il metodo di controllo più semplice.

88

▲ Da soli lo giocherete per molto tempo, con gli amici praticamente all'infinito.

91

Una perfetta conversione della versione Megadrive. Imperdibile.

90

**AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTÀ:**



GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
GLOBALE



FIFA INTER

Dopo l'enorme successo ottenuto nella versione per Megadrive, FIFA Soccer approda anche sul Super Nes con ottimi risultati. Una conversione riuscita perfettamente.

La Electronic Arts ha sempre avuto una buona reputazione per le proprie produzioni per Megadrive, ma quando queste venivano convertite per Super Nes raramente riuscivano a mantenere lo stesso livello qualitativo. NHL Hockey '94 sembra essere stato il titolo della svolta, e ora per il Super Nes è disponibile non solo il migliore gioco sportivo esistente, ma anche una versione migliorata di FIFA International Soccer. Il primo aspetto che caratterizza FIFA è indubbiamente la visuale del campo, un compromesso tra quella verticale e quella orizzontale già viste in un centinaio di altri titoli del genere. Intorno al campo è inoltre presente una vera folla, non solo macchie colorate, e i tifosi dietro le porte si alzano dalle seggioline e festeggiano ogni volta che viene segnato un goal. E per quanto riguarda le azioni spettacolari? Beh, ce ne sono abbastanza da non deludere i fan di questo sport! E' possibile esibirsi in tiri al volo, tuffi di testa e anche in spettacolari rovesciate, e tutte queste azioni sono abbastanza semplici da realizzare. Una nuova barra inoltre permette di avere un migliore controllo sui passaggi. Ma in definitiva, è veramente meglio di Kick Off 3?

Tred. e adatt. di Marco Ravetto



Anche se non si vede l'arbitro questo non vuole dire che possiate fare dei falli come questo. Comunque a volte alcuni falli non vengono fischiate, quindi continuate a giocare tranquillamente.



Uno degli aspetti migliori in FIFA Soccer è il fatto che lo scrolling è abbastanza veloce e la palla tende sempre a rimanere nel centro dello schermo.

MA CHE TATTICA SCELGO?

Il menu di FIFA Soccer vi permette di accedere a tutte quelle opzioni che rendono il calcio ancora più divertente. Infatti la strategia giusta è importante quasi come l'abilità. Ecco le varie possibilità...



Potete selezionare lo schema da utilizzare in qualsiasi momento della partita. Ai principianti noi consigliamo di selezionare la 4-4-2 oppure la 5-3-2.



FIFA ha un metodo abbastanza originale per decidere la copertura delle varie zone del campo. Basta semplicemente muovere la freccia fino alla zona che desiderate coprire.



Con questa opzione potete selezionare la strategia del vostro team. Potete decidere di attaccare, difendere oppure di giocare con lo schema "palla lunga e pedalare".

Anche se Kick Off 3 è un titolo di calcio più completo, devo ammettere che ho giocato maggiormente a FIFA. Ho cercato di capire il perché, e penso che sia principalmente a causa della visuale. Ogni cosa sembra infatti incredibilmente realistica e le azioni sono veramente semplici da seguire. FIFA riesce a offrire l'atmosfera di questo sport tramite grafica e sonoro, mentre Kick Off 3 fa la stessa cosa grazie al realismo della simulazione. Se ci fosse stato un maggior controllo dei giocatori in FIFA, questo sarebbe stato sicuramente il migliore.

DENIZ AHMET

NATIONAL SOCCER

Come nella realtà il portiere può rinviare il pallone sia con le mani che con i piedi.

Nel caso di rimessa con le mani bisogna stare molto attenti a evitare che gli avversari intercettino la palla.



Un colpo di testa è solitamente il miglior modo di intercettare un tiro veloce. Di solito questa azione tende anche a confondere leggermente gli avversari.

La grafica in FIFA SOCCER è qualcosa di spettacolare. E' nettamente migliore sul Super Nes e l'aggiunta della barra di controllo per il passaggio aumenta notevolmente la giocabilità. Malgrado la grande quantità di giochi di calcio disponibili penso che la lotta per conquistare lo scettro di migliore si restringa tra due titoli: FIFA Soccer e Kick Off 3. Se volete un gioco di calcio più difficile e completo, allora Kick Off 3 fa al caso vostro, se invece cercate un titolo immediato e vi interessa maggiormente l'aspetto grafico, FIFA Soccer è la cartuccia che fa per voi.

PAUL RAND



Grazie alla nuova barra di energia ora è più semplice indirizzare i passaggi e i calci d'angolo in un punto preciso.



Se cercate di rubare la palla troppo spesso, l'arbitro potrebbe punirvi con un cartellino giallo. Non preoccupatevi, questo può accadere anche ai vostri avversari.

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.

MUSCLE BOMBER

BODY EXPLOSION

Dopo aver fatto faville sul Marty, ecco che Muscle Bomber, uno dei beat 'em up più cattivi di tutta la storia dei videogames, è finalmente approdato sul Super Nes. Chissà se anche questa volta i programmatori della Capcom saranno riusciti a "picchiare duro"?

Fin dall'antichità tutte le varie discipline sportive sono sempre state considerate come il miglior modo per sviluppare lo spirito competitivo dell'individuo, pur mantenendo sempre precise regole di correttezza (vedi le lotte tra i gladiatori). Fra tutte, quella che ai giorni nostri incarna sicuramente meglio l'ideale di sana competizione, è il wrestling, al quale si associano molte altre categorie affini (vedi catch, kick boxing, sfondamascelle...). Qui, sotto lo sguardo vigile di un arbitro sempre all'altezza della situazione e assolutamente incorruttibile, vi troverete di fronte a tutta una vasta serie di montagne di carne umana, dotate da madre natura di manone e piedoni assolutamente devastanti, per non parlare poi delle dimensio-

Ma vieni! Finalmente sta per iniziare il combattimento!

ni del loro bicipiti (praticamente identici alle gambe di una persona normale!). Inutile dire che tra questi lottatori non esistono assolutamente sentimenti di odio reciproco e che la vittoria finale è solo un elemento marginale, così come i vari premi in denaro, le coppe e le sponsorizzazioni...

MIO MAO

Tralasciando ora questa idilliaca immagine del wrestling, credo sia giunto il momento di parlare un po' del gioco. Dunque, come forse alcuni di voi sapranno, Muscle Bomber è uno dei tanti giochi che in Giappone impazzano su quel piccolo mostro a 32 bit di nome Marty, che altri non è se non la versione console del suo fratello maggiore, l'FM Towns.

Sfortunatamente non ho mai potuto vedere questa versione, ma credo, o almeno spero, che l'originale fosse un po' meglio di questa conversione per Super Nes. Non fraintendetemi: il titolo non è orripilante, ma sembra davvero uno di quei game presi e scaraventati di peso in una nuova cartuccia. Il gioco, infatti, nella sua incarnazione per il 16 bit Nintendo non presenta praticamente alcun elemento che lo possa far distinguere dalla massa di altri giochi del genere che sono usciti e che

Credo proprio che il combattimento sia giunto ormai alla fine...



Sinceramente devo dire di essere rimasto abbastanza deluso da questo nuovo prodotto Capcom. Tutto il gioco infatti si attesta su livelli dannatamente standard e non riesco proprio a capire che utilizzo sia stato fatto del tanto decantati 24Mb della cartuccia: MB risulta infatti inferiore a molti altri game disponibili per il 16 bit Nintendo. Il sonoro non è niente di eccezionale, mentre la giocabilità si attesta su livelli discreti, anche se per nulla trascendenti. La buona varietà di opzioni e di mosse è controbilanciata da quel maledetto "difetto" che ci consente di vincere molti combattimenti utilizzando sempre lo stesso colpo, mentre un aspetto molto positivo del gioco è quello di poter giocare fino a 4 contemporaneamente. In sintesi direi che MB è un prodotto discreto, divertente ma senza nessun elemento innovativo, che vanta parecchie buone opzioni ma anche qualche difetto (tra i quali si segnala un rapporto qualità/prezzo non troppo favorevole). Consigliato solo agli ultra appassionati di questo genere, che vogliono possedere tutti i giochi di lotta (mi riferisco a quelli almeno decenti) esistenti per Super Nes. Gli altri invece farebbero meglio a puntare verso game già esistenti e meno cari.

FABIO RAVETTO



Ecco la schermata di selezione dei lottatori.



Lanciare l'avversario contro le corde per poi fargli una bella carica è una tecnica davvero efficace. Assolutamente devastante se poi vi trovate in due contro uno!

usciranno per questa macchina. La grafica è discreta, con personaggi ben definiti ma troppo piccoli (Puffi, Puffi, Puffi.... Dove vi siete cacciati?!?) rispetto a quelli che abbiamo potuto ammirare in game del calibro di Street Fighter 2, Final Fight 2 e via dicendo. Le animazioni non sono malaccio ed anche il sonoro svolge in maniera più che dignitosa il suo compito, tuttavia temo proprio che chi si aspettava qualcosa di radicale da questo cartuccione da 24 Mb (che tra l'altro è la cosa più "impressionante" del game - soprattutto per i vostri portafogli! ndr) rimarrà un po' deluso. Come in ogni altro gioco del genere che si rispetti, tutti i lottatori (che in totale sono 10) sono dotati, oltre alla solita serie di pugni, calci e prese (No! Non nel senso che il menalo!) di ben, e sottolineo il ben, 3 colpi speciali! Queste non comprendono assolutamente il lancio di bolle, pizze, toast e tramezzini farciti, ma sono in realtà molto simili ad alcune tecniche dell'ormai impaghiabile Uomo Tigre, e si realizzano tramite le canoniche sequenze di movimenti e pressioni di tasti. Dato questo, credo proprio che siate pronti per passare ad un vero incontro.



Credo proprio che quel blondino non avrà vita facile.

ALABARDA SPAZIALE!

Come prima cosa dovreste settare il livello di difficoltà (più altre varie menate come tasti, tempo infinito o no, musica...) dopo di che potrete scegliere il vostro personaggio. A questo punto dovreste decidere se cimentarvi nella Royal Rumble (ovvero un mega-risone con 4 lottatori), oppure se spararvi giù per il gargarozzo un bel "head to head". Nel primo caso il gioco consiste in un mero 2 contro 2, nel quale, da soli o con un palo di amici, dovreste dar vita a un mega risone galattico. In questo modo, anche se il game è abbastanza divertente, vi potrebbe capitare spesso di essere presi di mira da più di un lottatore per volta, il che non è molto simpatico. Nel combattimento in single le cose si svolgono pressoché allo stesso modo, solo che in questo caso sarete sempre e solo in 2 sul ring (a meno che il vostro avversario non vi spachi in 4... ah, ah, ah...). Il livello di difficoltà sarebbe anche stato ben calibrato, peccato solo che il gioco soffra di un maledetto difetto: vi sarà possibile eliminare, con alcuni lottatori, buona parte dei vostri avversari con una semplice e ripetuta mossa. Insomma, una vera delusione! Speriamo solo che i prossimi game a 24Mb siano meglio - e magari anche un po' meno cari! - (continua pure a sognare, Fabio, ndGabrio) di questo.

MENIAMO TUTTI IN CORO

E ora, per la vostra somma gioia, ecco una rapida descrizione dei due "bravi ragazzi" che potrete impersonare in questo gioco:

JIM

Altezza: 192cm
Peso: 120kg
Età: 25 anni

Hobby: Rompere le noccioline a testate. Da buon lottatore qual è, Jim è in grado di esibirsi in una serie di potenti combinazioni con le quali riesce ad atterrare anche gli avversari più massicci. E' dotato anche di una buona velocità, ma in quanto a coreografia siamo proprio a zero!

KIM

Altezza: 192cm
Peso: 125kg
Età: 24 anni

Hobby: Raddrizzare le banane.

Così come suo fratello Jim, Kim vanta buona velocità e agilità. Praticamente non esiste nessuna differenza tra le loro tecniche di lotta e anche i due ragazzi si assomigliano molto tra loro. Questo naturalmente se si esclude i 5kg di peso in più di Kim, che sarebbero anche abbastanza trascurabili se la sorte non li avesse voluti concentrare negli allucinati del poveretto, con le drammatiche conseguenze che tutti voi potete immaginare.

SUPER NES

CAPCOM

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

GRAFICA

70

Grafica chiara e ben definita.

I lottatori sono un po' troppo piccoli: un maggior numero di frame d'animazione sarebbe stata cosa gradita.

SONORO

72

Il gioco fa sfoggio di una buona varietà di effetti di ossa spezzate e di qualche bella sintesi vocale.

Certamente non il massimo per un Super Nes.

GIOCABILITÀ

69

Entrare nello spirito del game risulta abbastanza facile.

Peccato che l'azione di gioco riveli molto presto i suoi limiti.

LONGEVITÀ

71

Vi ci vorrà un po' per imparare tutte le varie tecniche di lotta. Peccato che con alcuni lottatori vi basterà ripetere sempre la stessa mossa per vincere!

GLOBALE

71

Un picchiaduro standard, indicato per i fan del genere. Dategli comunque un'occhiata prima di acquistarlo, visto il suo prezzo.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTÀ:



MEGABIT:

24

DISTRIBUZIONE:

PARALLELA

N° GIOCATORI:

1-4

CONTINUE:

SI

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ:

8

CARTUCCIA: GIAPPONESE

INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

V GUNDAM

SUPER NES

BANDAI

SVILUPPATORI: INTERNI

SPARATUTTO



Belli gli sprite ma i fondali sono molto ripetitivi.

80

GRAFICA



Le musiche non mi sono piaciute un gran che.

70

SONORO



Il robot è molto semplice da comandare.

82

GIOCABILITA'



Alla lunga il gioco è molto ripetitivo... ma prima di finire dovete sudare di camice!

74

LONGEVITA'

Imperdibile per i fan del mobile-suit più famoso del mondo.

76

GLOBALE

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

CANTA TU

Per la gioia di pochi (cioè per i pazzi scatenati come Gabbro, che possiede una collezione di dischi originali delle sigle di tutti i cartoni animati, da Goldrake ai Puffi... ndMaurizio) scriviamo il testo della sigla televisiva italiana della serie del primo Gundam.

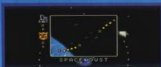
Eccoci siamo amici tuoi e io sono Peter Rey. Eccoli che ci assalgono non aver paura mai perché qui c'è

chi pensa a te. Gundam, Gundam, Gundam, Gundam oh. Lui è là e la sua spada vincerà il nemico che verrà, per noi lotterà. Cellula trasformabile e con Cannon sparerà. E' Gundam invincibile contro i carri lotterà, vedrai nessuno fuggirà. Gundam, Gundam, Gundam, Gundam oh (2 vv.). Amici miei sono Peter Rey coman-

dante del robot. Sono io il ragazzo che ai nemici dice no perché nessuno ce la fa. Nessuno ce la fa contro Gundam. Gundam, Gundam, Gundam, Gundam oh (2 vv.). Gundam.



「あなたは この戦争とは 関係ないでしょう!？」



人間となつていかに迅速の 協力により、脱出に成功する ワッソ達だが、それを逃して

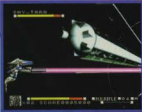
Pochi in Italia possono dire di aver visto il cartone animato di Gundam, che invece in Giappone ha fatto letteralmente impazzire i ragazzi. Era inevitabile quindi che prima o poi arrivasse anche un videogioco, per la precisione sull'ultima serie del famoso robot.

Siamo nell'anno U. C. 0153 e la terra è sconvolta da una guerra con la colonia Side 2. Durante un combattimento Cronix si fa fregare un mobile-suit da un ragazzino di tredici anni, Ussu Ewing, che in cambio di rifugio si offre di aiutarla la Liga Militia. Subito diventa il pilota del Victory Gundam, sostituendo Malbett, infortunatosi in una battaglia. Uniti all'esercito federale raggiunto nello spazio a partire dallo stretto di Gibilterra, la Liga Militia si impegna contro Side 2 e i suoi mobile-suit B.E.S.P.A. in un duro scontro. Questa è la trama di una serie di OAV attualmente sugli schermi televisivi Giapponesi.

...VENIAMO AL GIOCO

Nel gioco dovete comandare tre modelli di Gundam appartenenti a questa serie, V Gundam, V-dash Gundam e V2 Gundam, in una serie di scontri nello spazio fino ad ottenere la

Aggiornamenti



Lo scudo è di grande utilità.

vittoria finale. Avete a vostra disposizione tre livelli di difficoltà e potete riconfigurare l'utilizzo dei tasti. Se incrocerete la vostra spada con quella di un altro robot potrete eseguire una tra le quattro supermosse che si possono ottenere con varie rotazioni del joystick. La struttura di gioco è semplicissima: dovete solo massacrare tutti i mobile-suit che vi si porranno davanti utilizzando una delle armi a vostra disposizione. Tenete

conto che i Rifle dopo un po' finiscono e che avete solo due ricariche, dopodiché dovete pensare a qualcos'altro...

SI RINGRAZIA COMPTON COMPUTER AVERCI FORNITO IL GIOCO

V Gundam è un gioco molto bello sotto il profilo della tecnica di realizzazione. La grafica è buona, ma quando comincerete a volare nello spazio i fondali non varieranno mai (è anche vero che lo spazio è sempre quello). La colonna sonora non è travolgente ma non è neanche malaccio. Il livello di difficoltà vede una grandissima differenza fra Easy e Hard per cui giocare al Normal sembra senza dubbio la cosa migliore. In effetti la cosa che stanca di più è la struttura di gioco che vi vede impegnati in combattimenti uno di seguito all'altro e quindi la noia può intervenire in ogni momento. Comunque il discreto armamento del robot può essere un motivo di divertimento. Tutti coloro che amano la serie di Gundam dovrebbero farci un pensierino.

GABRIO SECCO

FLINTSTONES

I Flintstones sono di sicuro gli unici genitori che non si fanno alcun problema a lasciare i propri figli a giocare con un dinosauro...

Quante mezzore passate da generazioni di ragazzini davanti alla TV, quando di ritorno da scuola sedevano indisciplinatamente in cucina a mangiare indisciplinatamente i loro Findus con contorno di spinaci, vedendo indisciplinatamente il buon Fred Flintstone urlare "Wilma dammi la clava"! Eh sì, bei tempi quelli... Ma ora Fred ed il suo amico Barney sono i protagonisti di una nuova licenza su SNES che li vede alla ricerca di un tesoro scomparso. Ci sono cinque mondi differenti da esplorare, con Fred e Barney che a turno tirano un dado per decidere a chi toccherà risolvere ciascun livello. Disseminati qua e là vi sono poi alcuni parchi di divertimento, e se avremo recuperato un numero sufficiente di monete (10), potremo entrare in uno di questi numerosi sotto-giochi. Verso la fine di un mondo si potrà anche entrare nello stadio



Dentro lo stadio vi sono diverse cose che potranno fare. Qui il livello 7 è ben strutturato dimostrando le varie prove entro il tempo limite potremo migliorare alcune nostre abilità, come ad esempio la loro ghirza del salto del nostro personaggio.



Il gorillone che vedete nella foto è uno dei mini-boss che troveremo frequentemente nel primo mondo. Evitando la noia di ucciderlo che ci tirerà addosso e spingendolo in un angolo, diventerà facile preda dei nostri colpi.



Collezionando dieci monete potremo entrare al parco del divertimento per poter usufruire di vari sotto-giochi. Completandoli otterremo dei suoi bonus.

olimpico, prendendo parte a diverse discipline, che, con un buon Mode 7, miglioreranno le nostre abilità di gioco. Non mancano poi anche alcuni mini-cattivi di fine livello, a cui possiamo far fronte con una can-



terva di "continua" durante la risoluzione del gioco. Yabba Dabba Doo! Trad. e adatt. di Giampaolo Maraschi

Un'altra licenza da cartone animato che possiamo tranquillamente dimenticarci di compiere. Flintstones possiede un'originalità di gioco davvero bassa, con un sacco di vecchie idee che non sono neppure state realizzate molto bene. C'è un sacco di roba tutto sommato inutile sulla mappa ed è fin troppo facile entrare per sbaglio in un livello già giocato, col risultato di doverlo rifare tutto da capo. Fortunatamente, i molti sotto-giochi forniscono un po' di varietà, senza dimenticare alcune parti realizzate abbastanza bene in Mode 7. La grafica però non è nulla di speciale, ed ogni aspetto del gioco non si discosta da una piattezza mediocrità. Questa cartuccia possiede dei personaggi che potranno piacere ai giocatori più giovani, ma penso che ci siano giochi di gran lunga migliori in giro: giocateli prima di acquistarlo, perché difficilmente ne rimarrete ben impressionati.

DENIZ AHMET

SUPER NES

TAITO

SVILUPPATORI: BANDAI

PIATTAFORME

GRAFICA

60

Un buon Mode 7...
... ma niente di più.

65

Una realizzazione un po' scialbetta.

61

Nulla di particolarmente divertente.

65

Non particolarmente difficile, lo l'ho finito in poco tempo.

63

Una cartuccia che potrebbe forse piacere agli amanti dei cartoni animati di Hanna & Barbera. Se non lo siete, ci sono migliori modi di spendere i vostri soldi.

LONGEVITA'

63

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

●●●●●
●●●●●
●●●●●

MEGABIT:

12

DISTRIBUZIONE:

PARALLELA

N° GIOCATORI:

1

CONTINUE:

SI

LIVELLI DI DIFFICOLTA':

3

CARTUCCIA:

AMERICANA

INDICAZIONI:

SUPER METROID

Preparatevi a condurre Samus Aran attraverso il pianeta Zebes in questo nuovo titolo per Super Nes targato Nintendo.

Dopo essere apparse alcuni anni fa sul Nes, le avventure di Samus Aran, approdano finalmente anche sul 16 bit di casa Nintendo. La trama del gioco continua da dove si era fermata quella del primo episodio. Dopo la sconfitta della Metroid Queen è il ritrovamento di una piccola larva di Metroid (affidata all'Accademia di Scienze Spaziali) la vita sembrava proseguire per il meglio, quando l'Accademia venne attaccata dai pirati di Zebes che

erano intenzionati a rapire la larva. L'intervento di Samus non fu sufficiente e così i pirati riuscirono nel loro intento e si rifugiarono sul loro pianeta pronti a sfruttare il potere della larva. A questo punto Samus Aran decise che era giunto il momento di affrontare i nemici, si imbarcò sulla sua astronave e si diresse verso il pianeta di Zebes...

ECCO INIZIA L'AVVENTURA...

Dopo una lunga introduzione (nel quale si può vedere un riassunto della prima avventura e la presentazione della seconda) comincia il gioco vero e proprio con l'atterraggio di Samus su Zebes. A questo punto inizia l'esplorazione del territorio e la ricerca delle armi e di altri utilissimi oggetti (oltre che della strada per raggiungere Ridley, il capo dei pirati). Infatti per riuscire a attraversare tutto il pianeta Zebes e arrivare allo scontro finale è necessario trovare una serie di armi e di oggetti indispensabili per il prosieguo della missione. Indispensabili perché alcune sezioni del pianeta possono essere visitate solamente aprendo delle particolari porte (che devono essere colpite con i missili, i super missili, le bombe o altro) oppure possedendo le due armature



In questa schermata sono segnalate tutte le armi che avete a disposizione.



Preparatevi a fare fuori questi tre nemici.



Ecco la mappa della zona che state attraversando. Le zone segnate in rosa sono quelle che avete già visitato.



Questa è una delle schermate in bianco e nero che costituiscono la sequenza introduttiva.

Super Metroid è un gioco veramente stupendo. La grafica e il sonoro sono realizzati con immensa cura, ma è soprattutto la giocabilità a rendere questo titolo una delle migliori nuove uscite per Super Nes. Attraversare i vari cunicoli eliminando mostri e cercando le armi e gli altri oggetti (indispensabili per proseguire nella missione) è veramente divertente e coinvolgente, anche se può capitare di rimanere bloccati in alcuni punti perché non si sa cosa fare. Questo potrebbe essere l'unico difetto di Super Metroid; devo però dire che tutti i problemi da superare sono abbastanza logici e, come consiglio generale vi dico, se siete bloccati in una stanza, di provare a sparare in ogni punto, anche (o sarebbe meglio dire soprattutto) sul pavimento. Per concludere la Nintendo è riuscita nuovamente a creare un piccolo capolavoro per la sua console a 16 bit; non mi resta che consigliarvi vivamente l'acquisto di questa cartuccia, non ve ne pentirete.

MARCO RAVETTO

MI FACCIA IL PIENO, GRAZIE!

Una delle caratteristiche fondamentali di Super Metroid è la presenza di un gran numero di stanze (più o meno nascoste) nelle quali è possibile trovare tutta una serie di utilissimi oggetti. Questi possono essere ricariche energetiche, armature, nuovi stivali che permettono di saltare più in alto, oggetti speciali che permettono a Samus di trasformarsi in una pallina (e quindi di inserirsi in luoghi altrimenti inaccessibili) e di compiere particolari attacchi, o armi. Questi sono senza alcun dubbio i gadget più interessanti (non i più importanti visto che tutti gli oggetti sono indispensabili per portare a termine la vostra missione) e più potenti. Una particolarità di queste armi è il fatto che possono essere combinate per ottenere degli effetti più devastanti e potenti. Bisogna inoltre dire che mentre quasi tutte le armi hanno carica illimitata ce ne sono tre, il missile, il super missile e la power bomb che hanno un numero di colpi limitato. Ulteriori ricariche possono essere però ottenute raggiungendo alcune stanze oppure eliminando i nemici sullo schermo. Infatti ogni avversario ucciso lascia cadere un particolare oggetto, che può essere appunto una carica per le armi oppure energia extra.

speciali (il Varia Suit e il Gravity Suit) grazie alle quali è possibile attraversare le zone infuocate e quelle di mare. Super Metroid non si riduce però solamente a un gioco di ricerca, dato che a ostacolare il vostro viaggio ci sono anche tutta una serie di mostri di diverse dimensioni e potenza che cercheranno di eliminarvi.

CONCLUSIONI

Super Metroid è senza dubbio un prodotto che merita di essere acquistato. Il mix di ricerca e distribuzione funziona alla perfezione e soddisferà sicuramente tutti i fanatici del genere. Il livello di difficoltà è calibrato in maniera eccellente e quando capita di rimanere bloccati in un punto si scopre subito dopo che la soluzione al problema (o il passaggio segreto) è proprio davanti a voi, o peggio, sotto i vostri piedi! Inoltre in alcuni casi è anche necessario tornare indietro dopo aver superato una sezione, perché si dispone di una arma che prima non si aveva e che ora permette di eliminare o evitare alcuni ostacoli. Questo fatto aumenta senza dubbio lo spessore del gioco. Anche dal punto di vista tecnico



Questa è la mappa del pianeta Zebes, la zona che è illuminata è l'ultima che avete visitato.



Samus Aran si prepara a iniziare la sua missione.

non si può fare altro che lodare l'operato dei programmatori della Nintendo. Ogni aspetto è stato infatti curato in maniera quasi maniacale e questo risulta subito evidente nelle animazioni, nella grafica dei fondali e anche nelle dimensioni di alcuni mostri (Impressionante Kraid, il boss di Brinstar). Ottimo anche l'accompagnamento sonoro con musiche ed effetti veramente d'atmosfera. Da sottolineare infine la possibilità, veramente gradita, di salvare la propria posizione in tre diversi slot. Non c'è che dire, complimenti Nintendo.



Questa è una zona relativamente tranquilla; appena superato il tunnel preparatevi però a combattere nuovi nemici.

SUPER NES

NINTENDO

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE

92

▲ Ottima. Varia, colorata ed eccellente anche nelle animazioni.

90

▲ Le musiche e gli effetti contribuiscono a creare la giusta atmosfera.

92

▲ Divertente e coinvolgente.

93

▲ Non è certamente un gioco molto facile anche perché alcuni oggetti sono posizionati in punti veramente diabolici.

92

Una delle migliori cartucce uscite ultimamente per Super Nes. Da comprare.

LONGEVITA' GIOCABILITA' SONORO GRAFICA GLOBALE

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTÀ:



MEGABIT:

24

DISTRIBUZIONE:

PARALLELA

N° GIOCATORI:

1

CONTINUE: OPZIONE SAVE

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ:

1

CARTUCCIA:

AMERICANA

INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO.

SUPER NES

NINTENDO

SVILUPPATORI: INTERNI

PIATTAFORME

La grafica e le animazioni non sono niente male.

83

Vale lo stesso discorso fatto per la grafica.

79

Veramente divertente come ogni platform game che si rispetti.

81

Plok non è un gioco troppo complesso ma neanche troppo semplice.

75

Un gioco veramente carino. Niente di più, niente di meno.

80

AZIONE: ●●●●○
STRATEGIA: ●●●○○
DIFFICOLTÀ: ●●●○○

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

GLOBALE

PLOK

Un nuovo e stravagante personaggio approda sul Super Nes. Con quali risultati? Leggete la recensione e lo saprete.

Non c'è una vera e propria trama in Plok. Il vostro compito è fondamentalmente quello di raggiungere la fine di ogni livello e di issare una bandiera. Ci possono essere vari motivi per i quali dovete alzare una bandiera, ma... ragazzi, questo è un platform game, e ciò che conta veramente è terminare ogni livello! Questi sono divisi in quattro isole: Cotton, Akrellic, Legacy e infine l'ultimo, il Fleapit. Per eliminare gli avversari che ostruiscono la strada il nostro eroe può utilizzare un'arma abbastanza insolita: i suoi arti. Sfortunatamente Plok è dotato solo di quattro arti ma bisogna dire che una volta lanciati questi ritornano verso di lui come i boomerang. Raccogliendo vari bonus è inoltre possibile cambiare personaggio, riconoscibile dal vestito (cow-boy, boxer oppure vigilante) e ottenere armi extra che vi aiuteranno notevolmente nella vostra impresa.

Trad. e adati. di Marco Ravetto



Questi ponti non sono molto diversi da quelli di Sonic2. Ci sono anche gli animaletti che saltano fuori dall'acqua sotto di voi.

Il vostro compito è quello di attraversare i quattro livelli del gioco per raccogliere le varie bandiere.



Diversi oggetti possono essere utilizzati per aiutare Plok nel gioco. Questo non è uno di quelli, ma avevo voglia di dirvelo comunque.

Plok ha tutti gli elementi per essere considerato un discreto platform game. Ha un protagonista simpatico, livelli ampi che favoriscono l'esplorazione, scenari surreali e personaggi bonus che sono abbastanza originali. Ma alla fin fine avrete già giocato una dozzina di platform game come questo, e non c'è praticamente nulla che faccia diventare Plok un classico di questo genere. Ciò non vuole dire che Plok sia brutto, anzi, è abbastanza giocabile e anche il livello di difficoltà è calibrato alla perfezione. In giro c'è di molto peggio, ma anche di meglio; dategli un'occhiata prima di acquistarlo, è questo il mio consiglio.

GARY LORD

Plok (come è affettuosamente conosciuto) può attaccare tutti i nemici lanciando i suoi arti.



Dagli specialisti del
giornalismo sportivo

**AUTO
SPRINT**

**GUERIN
SPORTIVO**

**MOTO
SPRINT**

a lire
14.900
l'uno

ecco i **FLOPPY SPORT**



Caratteristiche: Floppy disk 1,4 Mb, D5 HD; richiede PC IBM compatibile, MS-DOS, Hard Disk, 640 Kb, microprocessore 286 o superiore, scheda VGA o superiore, consigliato mouse.

ALLO STESSO PREZZO, IN EDICOLA O DIRETTAMENTE A CASA TUA

SCHEDA DI ORDINAZIONE

COMPILARE, RITAGLIARE O FOTOCOPIARE QUESTA SCHEDA E

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

oppure

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

PER UNA PIÙ RAPIDA EVASIONE
DELL'ORDINE, SI CONSIGLIA DI:
a) utilizzare **CartaSi** per il
pagamento
b) oppure, nel caso di altre
modalità di pagamento,
indicare la causale del
versamento e allegare
fotocopia della ricevuta
postale.

Si prega di non inviare denaro contante.
Le offerte speciali sono riservate ai let-
tori residenti in Italia. Non si effettuano
spedizioni in contrassegno.
Per acquisti multipli telefonare a Servizio
Clienti - 051-6227381/774.
Offerta valida sino al 1/9/94

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

TRAMITE **CartaSi** ☐

N° scadenza oppure tramite:

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

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

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

NOME

COGNOME

VIA N.

CAP CITTÀ

TEL. /

ANNO DI NASCITA

FIRMA

MEGA DRIVE

ABSOLUTE

SVILUPPATORI: INTERNI

PIATTAFORME

▲ Il personaggio di Pippo è ben definito e animato.
▼ In alcuni aspetti la realizzazione grafica lascia un po' a desiderare.

80

▲ Buone le musicchette. Non ci sono particolari effetti sonori, ma quelli relativi a Pippo sono divertenti.

82

▲ Divertente e abbastanza coinvolgente. Buoni i comandi.

83

▲ Quattro mondi ed un livello di difficoltà insolitamente alto per un gioco del genere.

86

Un buon gioco consigliato a chi ama questo simpatico personaggio dei fumetti.

81

AZIONE: ●●●●●
STRATEGIA: ●●●●●
DIFFICOLTÀ: ●●●●●

MEGABIT: 8**DISTRIBUZIONE:** IMPORT**N° GIOCATORI:** 1**CONTINUE:** SI**LIVELLI DI DIFFICOLTÀ:** 1**CARTUCCIA:** AMERICANA

INDICAZIONI:
SI RINGRAZIA COMPUTER LAND
PER AVERCI FORNITO IL GIOCO.

GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
GLOBALE

GOOXY'S

HYSTERICAL HISTORY TOUR

I personaggi di Walt Disney hanno sempre riscosso un grande successo approdando sul Mega Drive. Riuscirà anche Pippo ad emulare i suoi illustri predecessori?

La Absolute ci propone una nuova cartuccia con Goofy (cioè Pippo) come protagonista. Lo strampalato e un po' svitato amico di Topolino è stato assunto come custode tuttora al museo storico di Topolinia, giusto una settimana prima dell'apertura ufficiale. I preparativi fervono in maniera feb-



brile, ed il direttore per premiare la buona volontà di Pippo gli promette che se l'inagurazione si svolgerà senza incidenti, sarà promosso al rango di capo-custode. Ciò fa andare su tutte le furie Pietro Gambadilegno, che volendo mettere Goofy in cattiva luce, scambia di nascosto vari pezzi appartenenti a diverse sale del museo. Tocca a noi, nei panni dello svitato più simpatico di Topolinia, percorrere tutte e quattro le ali del museo alla ricerca dei pezzi fuori posto. Si tratta di un classico gioco a piattaforme, ambientato in quattro mondi differenti, ognuno dei quali vasto quanto basta a tenerci impegnati per un bel po'. Ogni ala corrisponde ad un periodo storico (preistoria, medioevo, America co-



Pippo ed un fungo gigante: come fare a sargelarlo?



loniale e vecchio West) nei quali troveremo ostacoli di ogni tipo. Ad aiutarci nel difficile compito ci viene in aiuto l'ultima invenzione di Pippo: un braccio meccanico estensibile multiuso con cui potremo arrampicarci, picchiare i nemici ed addirittura volare, a seconda dell'accessorio che vi montiamo sopra. Un aspetto molto simpatico del gioco è che dobbiamo anche trovare dove sono stati imprigionati alcuni amici di Pippo (Pluto, Minni, Topolino e Paperino), che una volta liberati ci ringrazieranno regalando una vita extra. La grafica del gioco è abbastanza buona, con bei colori ed una animazione di Pippo molto azzeccata. I fondali sono un poco carenti ed anche l'originalità della struttura delle piattaforme non è poi quel granché. Le musicchette sono carine, con Goofy che emette una serie di suoni divertenti, tra cui il mitico "GAWRSHI".

GHHT è un gioco a piattaforme realizzato discretamente, con presenti tutti gli ingredienti classici del genere. Il personaggio principale è davvero simpatico, con quel suo modo dinoccolato e un po' svampito di muoversi e camminare. La cartuccia, pur non brillando particolarmente per la sua originalità potrà piacere sicuramente ad un pubblico giovane, che sarà senza dubbio attratto dal nome di Pippo stampigliato ben in evidenza sulla copertina della confezione. Mi sono stupito dell'elevato grado di difficoltà del gioco, visto che per ragazzini di dodici anni si sarebbe dovuto avere un'occhiata di riguardo a questo aspetto, ma la cosa così aumenta il fattore longevità (guarda che i "bimbi" non sono scarsi come lo sei tu a giocare... ndMaurizio). Una buona cartuccia, ma che non raggiunge gli ottimi livelli delle precedenti realizzazioni Disney.

GIAMPAOLO MORASCHI

MEGAMAN SOCCER

Speedball incontra Kick Off in questa nuova simulazione di calcio con protagonisti i personaggi della serie Megaman. Peccato che non raggiunga minimamente il livello qualitativo dei titoli sopracitati.

Dopo aver ottenuto un grandissimo successo col suo primo platform game su Super Nes, Megaman diventa protagonista di un gioco di calcio. Megaman Soccer non è però un gioco di calcio normale. Infatti il destino del mondo dipende dal torneo interstellare nel quale il team del nostro eroe deve riuscire a battere le 12 squadre di calcio che rappresentano altrettanti planeti, ognuna sul proprio campo (che teoricamente dovrebbe avere sempre caratteristiche diverse). Ci sono alcune piccole differenze tra questo e gli altri giochi di calcio: quella fondamentale è che ogni formazione robotica è dotata di un attacco speciale, che solitamente consiste in un tiro super potente,



Se un giocatore tenta di rubarvi la palla con un intervento in scivolata è possibile evitarlo saltandolo.

Le software house prendono gli sport troppo seriamente: proprio per questo motivo Megaman Soccer avrebbe potuto essere una ventata d'aria fresca nel campo dei giochi di calcio. Purtroppo però non è così. Il problema principale di MS è che gli sprite sono troppo grandi ed anche il radar risulta subito inutile e non sufficientemente chiaro: per questo motivo è praticamente impossibile pianificare passaggi e azioni. Inoltre, se paragonato ad altri titoli del genere Megaman Soccer risulta troppo lento (in alcuni casi lo scrolling scatta in maniera impressionante) e poco curato sia graficamente che nel sonoro. Sicuramente il peggior prodotto che la Capcom abbia mai realizzato per Super Nes.

DENIZ AHMET



I colpi di testa sono più efficaci che negli altri giochi di calcio: questo perché, come si sa, i robot hanno la testa molto dura.

molto difficile da parare. I fan dei giochi di calcio noteranno subito che le manovre sono abbastanza limitate, e che tutto quello che c'è da fare sono dei cross, colpi di testa, salti e tiri senza neanche preoccuparsi del controllo della palla, dato che questa rimane sempre attaccata al piede del giocatore. Visto il livello qualitativo di questo gioco, la Capcom farebbe meglio a tornare a realizzare platform game e picchiaduro, genere nel quali ha sempre ottenuto ottimi risultati.

Trad. e adatt. di Marco Ravetto

Quando si devono battere i calci d'angolo non è possibile vedere l'area di rigore. Per indirizzare il tiro bisogna quindi basarsi solo sul radar.



SUPER NES

CAPCOM

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

62

I personaggi sono animati e realizzati discretamente. Lo scrolling rallenta in maniera impressionante.

65

Musica ed effetti quasi insopportabili.

48

Il gioco è lento, mal controllabile e alla lunga monotono.

76

Ci sono molte squadre e diverse competizioni. Anche se penso che vi annoiereste abbastanza presto.

58

Questa volta la Capcom ha veramente toppato. Una delusione sotto tutti i punti di vista.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTÀ':



ROCKMAN 00

Ogni squadra è dotata di un attacco speciale. Questo è uno dei più comuni; l'attaccante tira la palla a una velocità superpersonica. Molto difficile da parare.

SUPER NES

CAPCOM

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE

▲ Sprite ottimi e discretamente animati. Ogni tanto è presente qualche fastidioso rallentamento.

86

▲ Musiche ed effetti in puro stile fantasy.

85

▲ Divertente e coinvolgente soprattutto se si gioca in due.

80

▲ Il livello di difficoltà è calibrato discretamente.

72

Non è il migliore esponente del suo genere ma rimane ugualmente un titolo discreto.

77

AZIONE: ●●●●○
STRATEGIA: ●●●●○
DIFFICOLTÀ: ●●●●○



THE KING OF THE DRAGONS

Combattete in un mondo magico con cinque diversi personaggi e un mare di nemici da affrontare.

Se siete quel genere di persone che amano l'ambientazione fantasy allora il nuovo titolo della Capcom potrebbe fare al caso vostro.



Come in tutti i picchiaduro a scrolling orizzontale il migliore modo di uccidere i nemici è quello di attaccarli muovendosi in diagonale.



Distruggendo i pentoloni e gli scrigni si possono ottenere vantaggi e svantaggi. Infatti si possono guadagnare power-up per le proprie armi oppure rimanere congelati, come si vede nella foto.



La qualità dei mostri di fine livello è veramente eccellente. Inoltre se si gioca in due sono anche più facili da sconfiggere.

King of the Dragons è infatti un gioco sullo stile di Golden Axe, ambientato nel medioevo quando il mondo era abitato da scheletri armati con asce, mostri e altri orrori in stile gotico tipici di questo tipo di giochi. Potete interpretare uno tra cinque diversi personaggi, ognuno con armi differenti, alcune migliori per il corpo a corpo, altre per la

lunga distanza. Durante la partita non è possibile raccogliere armi extra, ma si possono potenziare quelle già disponibili raccogliendo gli oggetti che troverete per strada. Una alternativa può



La vostra super arma consiste in una potentissima fiammata che si alza dal terreno. E' la migliore cosa da utilizzare contro i mostri di fine livello, anche se può voler dire perdere una vita dato che ogni volta che la si utilizza l'energia del personaggio cala leggermente

essere quella di distruggere i cristalli che sono negli scrigni e che funzionano come smart bomb. Per il resto il gioco è abbastanza classico: è un picchiaduro a scrolling orizzontale con una incredibile quantità di mostri di fine livello da affrontare. Battete questi nemici ed otterrete armi più potenti e moltissimi punti bonus.

Trad. e Adatt. di Marco Ravetto

King of the Dragon è un gioco massiccio caratterizzato dalla presenza di molti piccoli livelli e da una quantità impressionante di mostri finali, più di quanti ne abbia mai visti in un gioco. Il modo a due giocatori è veramente divertente e grazie alla presenza di cinque diversi personaggi è possibile mixare diverse strategie e tecniche di combattimento. Anche il livello di difficoltà sembra variare leggermente se si gioca in uno oppure in due: questo fatto aumenta sicuramente il fattore di sfida e la longevità. Purtroppo quando si gioca in uno sono però presenti alcuni evidenti rallentamenti che rendono difficoltoso la scelta del momento in cui attaccare, e questa non è certamente una nota positiva per un picchiaduro. Un gioco abbastanza divertente anche se non originale.

DENIZ AHMET

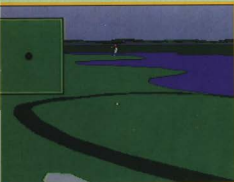
C'è una grande varietà di mostri in questo gioco. Quando uno nuovo appare sullo schermo, state a una certa distanza da lui per cercare di capire i suoi metodi di combattimento.

PGA EUROPEAN TOUR

Preparatevi a sfidare i più grandi golfisti del mondo in questo nuovo titolo della serie EA Sport.



Questa è l'immagine che vi si presenta ogni volta che arrivate nei pressi del green.



Dopo il tiro la prospettiva cambia e vi permette di vedere il punto in cui atterra la pallina.

Tanto per cambiare, il principale difetto di questo nuovo titolo della EA è indubbiamente l'eccessiva somiglianza con i suoi predecessori. Non ci sono infatti grandissime differenze, sia nella realizzazione tecnica (la grafica e il sonoro sono praticamente identici), che dal punto di vista della giocabilità e della struttura di gioco. Le uniche variazioni di rilievo sono, come già detto nell'introduzione, la presenza di cinque nuovi tornei europei e la possibilità di cimentarsi in una nuova competizione: il Canon Shoot-out. Piacerà probabilmente ai fanatici di questo sport e a chi non ha già nella propria collezione di videogiochi un titolo della serie, ma chi possiede già PGA tour Golf rischierebbe di ritrovarsi con un doppio.

MARCO RAVETTO

Il golf è indubbiamente uno degli sport che ha visto il maggior numero di trasposizione per computer e console: non esiste infatti praticamente nessuna macchina per la quale non sia stata ancora prodotta (o sia in fase di produzione) una simulazione a esso dedicata. Negli anni passati, una delle versioni che ha riscosso i maggiori consensi sia di pubblico che di critica è stata la serie PGA Tour Golf della Electronic Arts che, realizzata inizialmente su Amiga e PC, ha visto successivamente una gran numero di conversioni per console, tra le quali spiccano quelle per Megadrive, giunte ormai al terzo episodio.

IL GIOCO

Appena accesa la console vi troverete nel Pro Shop, il negozio nel quale vengono selezionate le varie opzioni di gioco. E' possibile sfidare il computer (o fino a quattro amici) in cinque differenti competizioni, come per esempio il classico torneo, lo Skins Challenge, nel quale a ogni buca vinta viene assegnato un premio in denaro, oppure il Match Play che è una competizione a eliminazione diretta al meglio delle diciotto buche. Da sottolineare inoltre la presenza di cinque importanti percorsi europei (Forest of Ardenhotel Golf and Country Club, Wentworth Club, Valderrama, Le Golf National e Crans-Sur-Sierre), sedi di altrettanti classici tornei golfistici, e la possibilità di gareggiare contro sessanta tra i più importanti giocatori di golf del momento, ognuno con le proprie caratteristiche. Passando al gioco vero e proprio bisogna dire che gran parte degli aspetti che caratterizzano questo sport sono stati riprodotti abbastanza fedelmente in PGA European Tour. Il controllo del colpo è praticamente totale, grazie alla presenza di tutte le mazze e di una serie di effetti che permettono di evitare ostacoli terrestri (bunker, laghetti oppure più semplicemente erba alta) e di limitare l'incidenza del vento. Se la simulazione è abbastanza curata, lo stesso non si può dire della realizzazione tecnica: grafica e sonoro a volte non si dimostrano infatti all'altezza di un Megadrive.

Ecco il nostro giocatore subito dopo lo swing, il sistema di controllo è abbastanza semplice ed è facile ottenere subito discreti risultati.



MEGA DRIVE

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: POLYGAMES

SPORTIVO

GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
GLOBALE

70

Le animazioni dei giocatori sono realizzate discretamente. I percorsi di gioco invece non sono resi in maniera altrettanto convincente.

66

Gli effetti sonori presenti sono veramente troppo pochi e anche le musiche non sono niente di eccezionale.

82

Il metodo di controllo è abbastanza immediato. Ottima la possibilità di giocare fino in quattro. E' uguale a PGA Tour Golf 2.

80

Cinque percorsi e cinque diverse possibilità di gioco lo rendono certamente un gioco abbastanza longevo.

79

Un buon titolo dedicato, ancora una volta, a chi non possiede una precedente versione di PGA oppure ai fanatici di questo sport.

AZIONE: ●●●○○○
STRATEGIA: ●●●○○○
DIFFICOLTÀ: ●●●○○○

MEGABIT: 16

DISTRIBUZIONE: IMPORT

N° GIOCATORI: 1-4

CONTINUE: OPZIONE SAVE

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ: 1

CARTUCCIA: EUROPEA

INDICAZIONI:

SUPER NES

GAMETEK

SVILUPPATORI: INTERNI

PIATTAFORME



La parte grafica è stata realizzata con cura e precisione.

85

GRAFICA



Le musiche e gli effetti contribuiscono a creare un'atmosfera veramente allegra e giocosa.

85

SONORO



Divertente grazie anche alla possibilità di utilizzare diversi Trolls.

86

GIOCABILITA'



Il livello di difficoltà è calibrato abbastanza bene.

79

LONGEVITA'



Alla lunga potrebbe risultare un po' noioso.

83

GLOBALE

Un gioco discreto che piacerà ai più giovani possessori di Super Nes.

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

Colorato, allegro e originale: così potrebbe essere definito in sintesi questo luminoso platform game. Trolls è veramente divertente e coinvolgerà sicuramente i videogiocatori più giovani grazie a una giocabilità notevole dovuta anche alla presenza di un certo numero di Trolls, ognuno dotato di proprie caratteristiche. I difetti del gioco sono che la sfida in realtà non è molto varia e che i movimenti e gli attacchi dei nemici diventano alla lunga abbastanza prevedibili. Per questi motivi Trolls potrebbe perdere parte del suo fascino con il passare del tempo.

DENIZ AHMET

SUPER TROLL ISLAND

Preparatevi a colorare il mondo insieme a questi strani personaggi dalla assurda pettinatura!

Dopo avere raggiunto una notevole popolarità e dopo aver nuovamente invaso i negozi di mezza Italia, i Trolls inventati da Russ Berrie sono ora in pericolo in questo nuovo platform game per Super Nes. I quattro Trolls presenti in questo gioco devono riuscire ad attraversare le cinque isole che lo compongono. Il loro compito? Colorare i terreni senza vita che attraversano. Scale, finestre e altre parti del paesaggio devono essere colorate al fine di completare lo stage. Ovviamente ci sono vari nemici vaganti che cercano di rendere la vostra missione più difficile e sono anche presenti una serie di ostacoli naturali che devono essere superati per giungere in zone altrimenti inaccessibili. Progredendo nei livelli noterete sempre più che l'unica vera possibilità per giungere alla vittoria è quella di selezionare il giusto Troll per ogni singola azione.

Trad. e adatt. di Marco Ravetto



I diversi Trolls sono caratterizzati da varie abilità: quelli con i capelli rosa possono saltare molto in alto, quelli con i capelli rossi corrono velocemente, quelli con la chioma verde sono molto potenti, mentre infine quelli con i capelli azzurri sono in grado di nuotare nel mare.



Stare fermi per troppo tempo e una nuvoletta si metterà a seguirvi.



Colorare i livelli per farli diventare tanto colorati quanto i Trolls. E' questa l'idea del gioco.



Potete raccogliere qualsiasi oggetto per ottenere punti bonus.



Dopo aver colorato la struttura a forma di finestra che si vede nella foto, lo schermo si riempie di bonus; dovete raccogliere velocemente tutto quello che potete prima che finisca il tempo.

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
Pattlabor
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
-3 2-

Another World
Mega Race
Jurassic Park

Tiny Toons
Tempest 2000

BIT
-6 4-

Checked 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, Pattlabor,

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO

NOLEGGIO IN LOMBARDIA



GREEN LANTERN (SNES)

Bella lì! Una dei miei personaggi dei fumetti preferiti (la Lanterna originale ovviamente...) sta per arrivare sul 16



bit Nintendo. Ancora una volta il game vi vedrà impegnati in una durissima lotta contro il vostro alter ego malvagio, il Faretto Giallo (che come ben mi insegna Franco, in Inglese si traduce "Yellow Faret"). Per quelli che tra di voi non conoscessero questo mitico eroe sempreverde, sappiate che si tratta di un vero superman che trae i suoi poteri magici da un anello in grado di generare campi di forza che possono assumere qualunque forma. Parlando con i programmatori ci è stato detto che il gioco cercherà di riprodurre al massimo il feeling del nostro uomo in calza maglia e, per far questo, Green Lantern avrà la possibilità, sullo Snes, di generare ben 30 tipi diversi di colpi che potranno essere utilizzati sia per annientare nemici che per superare alcuni ostacoli che incontrerete lungo i vari livelli. A una prima occhiata devo dire che il gioco non è che mi abbia entusiasmato poi molto (accidenti mi sta venendo un altro attacco di mal-di-licenza...), tuttavia il game era ancora in fase di programmazione e possiamo sperare, soprattutto visti i livelli in Mode 7, che il gioco possa essere almeno dignitoso. L'uscita è prevista per la fine dell'anno e per ulteriori informazioni vi rimando ai prossimi numeri.

CENTRAL INTELLIGENCE

(PC CD-ROM)

Bene, bene, ecco un altro di quei titoli a cui fanno seguito proclami di grandezza lunghi 50-60 papiri e poi, quando uno va a riguardarsi a casa il comunicato stampa si accorge che al game è dedicata una sola e misera paginetta! Comunque, a detta del direttore marketing della Ocean questo Central Intelligence per PC dovrebbe essere il primo titolo a sfruttare le effettive possibilità di immagazzinamento dati offerte dal CD-ROM. Central Intelligence è, in so-



stanza, un gioco di strategia che vi vede impegnati in una serie di missioni segrete nel tentativo di portare sotto il controllo del vostro paese tutti i governi del Sud America che attualmente non sono proprio stabili. Potrete decidere di operare su 3 diversi livelli: potrete fare propaganda, utilizzare le armi, oppure cercare di far valere la vostra influenza politica, il tutto in un vero e proprio scenario da operazione della CIA. A questo punto ri-



mane da valutare quanto il gioco risulterà effettivamente coinvolgente e quali saranno le sue "carte" per catturare l'interesse dei vari player amanti di questo genere. L'uscita è prevista per la fine dell'estate, naturalmente escludendo eventuali sabotaggi da parte del KGB!



IRON ANGEL (PC)

Sembra proprio che questo sia un ottimo periodo per i giochi su PC (spuntano infatti come funghi atomici...) e ancora una volta si tratta di un bel spara-spara a bordo di una caccia super tecnologica, con tostapane incorporato e marmitta a

6 vie e 2 strade. Scherzi a parte, questo Iron Angel vi vede vestire i panni (accidenti! Questa 54 è davvero troppo grande!) di un pilota di un gruppo di angioletti, una squadriglia di velivoli da combattimento, che ha come compito quello di evitare che sulla terra si scateni l'ennesimo olocausto nucleare. Le vostre missioni vi porteranno sia a scontri con satelliti-difensivi posti in orbita sia ad attacchi a postazioni terrestri in un epico teatro di guerra che sta a metà tra la saga di Macross 2036 e quella di Baldios.



Sfortunatamente del gioco vero e proprio abbiamo potuto vedere veramente poco, tuttavia ci è stato assicurato che i programmatori stanno facendo molti sforzi per riuscire a creare una trama avvincente e una grafica almeno a livello di quella vista in TFX. Sarà, speriamo in bene! L'uscita del gioco è prevista entro la fine dell'estate e sarà disponibile sia su dischetti che su CD-ROM. Ok ragazzi deflettori al massimo, cannoni armati...via!



Anche se era meno potente rispetto allo stand della Ocean, anche la Sierra è riuscita a fare la sua bella figura. La casa che ha dato alla luce Larry, Roger Wilco, e tutti gli altri paladini delle sue avventure, ha concentrato i suoi sforzi principalmente sulla produzione di collection e di nuove versioni dei suoi già famosi games. Così ora queste "vecchie glorie" si preparano a invadere di nuovo gli schermi del computer di mezzo mondo. Fortunatamente però c'erano anche 3 novità. La prima consiste in un'ennesima simulazione calcistica, la seconda è una mega avventura spaziale, mentre il terzo game è una sorta di super rissa tra robot. Ok guys, let's go!

OUTPOST (PC)

Ma come siamo fortunati! La terra sta per esplodere e tutta l'umanità sembra ormai essere condannata! E io che mi la-



mentavo che Alex mi avesse venduto l'ultima copia di Samurai Showdown! Vabbe', comunque non ci si può arrendere e lasciarsi prendere dallo scontro (troverò un altro ragazzo da cui acquistarlo...). Così un gruppo di baldi scienziati ha messo a punto una enorme astronave laboratorio con la quale dovrete vagare per l'universo alla ricerca di pianeti che possano ospitare la vita umana. Una volta che li avrete trovati, non dovrete far altro che costruire una bella colonia e il gioco è quasi fatto. Dico quasi perché per riuscire a reperire il materiale necessario al sostentamento e allo sviluppo dei vostri piccoli agglomerati urbani dovrete affrontare non pochi problemi, senza contare poi varie lotte e battaglie che vi vedranno opposti a numerose colonie ribelli. Praticamente, per quelli che di voi se lo ricordassero, il gioco è una sorta di Millennium 2.2 ultra pompato, e devo dire che la cosa non mi dispiace affatto. Il supporto CD è stato utilizzato per immagazzinare la bellezza di 100 sequenze animate e sono stati anche utilizzati i dati messi a disposizione della



NASA per quel che riguarda le ultime scoperte riguardanti tecnologie mirate all'esplorazione spaziale. Outpost dovrebbe essere

disponibile verso la fine di giugno e sarà distribuito sia in versione CD che su dischetto. Ultima nota prima di chiudere è la necessità, per poter usare il programma, di avere installato almeno Windows 3.1. Davvero una cosa simpatica!

SIERRA SOCCER (AMIGA)

Come riporta il comunicato stampa della Sierra "Sierra Soccer non è semplicemente un'altra versione del gioco del calcio.



E' una vera e propria rivoluzione per quanto riguarda il modo di concepire questo sport". Mah, sarà! A dir la verità non ho notato tutto questo spreco di materia grigia nella realizzazione del game, anche se devo ammettere di essermi divertito veramente molto. Come spesso accade ai giorni nostri, il game vanterà la bellezza di oltre 500 giocatori, divisi in 26 squadre, e ogni omino sarà dotato di tutta una serie di caratteristiche peculiari. Inoltre, il gioco vi offrirà la possibilità di variare la tattica del vostro team per sfruttare i punti deboli dei vostri avversari. A prima vista il gioco ricorda vagamente Striker ma è molto più giocabile. La visuale del campo è abbastanza aperta e vi dà la possibilità di vedere bene cosa vi sta accadendo intorno, nonostante non

ci sia alcun radar. La velocità di animazione non era niente male e naturalmente sono presenti faili, arbitri, tempi supplementari, replay e la Coppa del Mondo. Il giochillo sarà probabilmente nei negozi mentre starete leggendo queste righe (sempre che non si siano state depennate per far posto a una recensione) e dovrebbe girare su tutti gli "Amighi" dotati di almeno un mega di memoria. That's all folks!

BATTLEDROME (PC)

Avete per caso beccato il cane del vostro vicino intento a scavare ancora nelle vostre adorate petunie? La vostra



mamma vi assilla obbligandovi ai lavori di casa più degradanti? I vostri professori non vi capiscono, soprattutto quando cercate di parlare in Inglese o in Latino? Dovete scaricarvi a tutti i costi, ma non sapete come fare? Presto fatto! Per tutti gli ipertesi ecco arrivare, ancora dalla Sierra, un gioco dove una serie di Super Robot ultratecnologici, costati anni e anni di studi, stanno per distruggersi nel giro di pochi minuti. Battledrome vi vede impegnati in una lotta all'ultima tenaglia in una arena futuristica come dei moderni gladiatori. Qui, grazie al vostro fidato PC, potrete mettervi ai comandi di un gigante d'acciaio e scaricare tutto il vostro arsenale contro il vostro oppositore. Questo è tutto! Per quel che riguarda la parte sensibile il gioco vanta una buona grafica tridimensionale e anche il sonoro non sembrava niente male. Ho seri dubbi sulla profondità di questo titolo e sul suo intrattenimento a lungo termine, comunque chi vivrà vedrà! Battledrome sarà disponibile alla fine di giugno in versione PC e sono previste (si mormora di una conversione per A1200) anche altre versioni, delle quali però attualmente non si sa ancora nulla. Speriamo in bene...



ACCOLADE

Affollatissimo! Ecco com'era lo stand della Accolade, e si che proprio davanti agli ingressi stavano "girando" Barkley: Shut up and Jam e Bubsy, due ciofeconi di proporzioni cosmiche! Comunque sia, la gente non si è fatta intimorire (e neanche noi) e così abbiamo dovuto faticare non poco per poter mettere le mani su qualche disco e poter provare i giochini di cui adesso vo' a parlarvi.

JACK NICKLAUS CD COMPENDIUM (PC CD-ROM)

Per tutti gli appassionati del verde mondo del golf ecco che la Accolade ha pensato di riunire su di un lucido dischetto tutte le avventure del grande



squalo bianco, che dopo essere sfuggito per più di 20 anni a Capitan Findus, ora sembrerebbe in procinto di appendere le mazze al chiodo. Coraggio Jack, non molare! Finita questa piccola divagazione, direi di passare al gioco... dunque, questo CD non contiene altro che il "vecchio" gioco di golf che già tutti noi conosciamo, più un'enorme quantità di personaggi aggiuntivi (ce ne sono ben 181), il che dovrebbe garantire una certa varietà di tracciati. Sinceramente devo dirvi che il mio game di golf preferito per PC è Links 386 che, a livello grafico, è indiscutibilmente superiore al caro Nicklaus, ma anche questa simulazione non mi è sembrata niente male, anzi: direi molto molto completa. Il gioco sarà già nei negozi mentre leggete queste righe e sono convinto che incontrerò il favore di molti appassionati di questo genere nonostante la calda stagione!

SUPER HERO LEAGUE OF HAKOKEN (PC)

Se siete stanchi di tutti quei Super Eroi impomatati e iper "ingellati" (bel neologismo!) ndMaurizio) con 2 bicipiti grossi



come le vostre cosce e con dei colpi che la metà possono bastare, allora questo è sicuramente il gioco che fa per voi. Fondamentalmente si tratta di un'avventura che vede come protagonisti una serie di Zuper eroi (e non ho sbagliato a scrivere). Praticamente questi esseri sono delle specie di piccoli sgorbi dotati dei più assurdi poteri che si siano mai visti sulla faccia della terra! Abbiamo Capitan Excitement, un oratore talmente abile da addormentare qualunque avversario gli si pari davanti con poche, ma efficacissime frasi, per non parlare poi di Tropical Oil Man, un vero fusto (di ciccia) dotato di un'incredibile super potere che gli permette di far incrementare il livello di colesterolo nel sangue di qualunque



essere vivente fino a farlo infartare. Bene, ma ora che ce ne facciamo di questa massa di beoti? Semplice, dovete sapere che ultimamente, in molte città dell'America, stanno accadendo cose strane. Molti animali hanno mostrato comportamenti anormali e c'è chi giura di aver visto enormi hamburger vagare di notte alla ricerca di un gelataio per un bel sorbetto al tamarindo. Molti sostengono che questi eventi siano dovuti alle nuove fabbriche della Nintendo che hanno inquinato l'ambiente con tutte le loro storie sul Project Reality, ma il grande fratello giallo smentisce, e così ora tocca a voi far luce sulla vicenda. Graficamente parlando Superhero League è un gioco veramente carino, ma la cosa che mi è piaciuta di più è la sua atmosfera scanzonata che lo fa assomigliare ad una specie di commedia cinematografica. La visuale del gioco è in prima persona, e l'avventura si svolge in



svariati scenari nei quali dovrete affrontare una vasta serie di pazzi nemici. Il game sarà disponibile, almeno inizialmente, solo su dischetto, a metà di giugno, ma è stata già annunciata anche una versione su CD prevista per luglio, completamente parlata, anzi, da quello che ho sentito direi che è più corretto dire recitata! Non vedo davvero l'ora di poterli mettere sopra le mani!

GATEWAY 2 (PC)

Probabilmente molti di voi si ricorderanno il primo Gateway. Si trattava di una avventura uscita circa un anno fa e che, nonostante la sua insolita struttura, ri-



scosse un discreto successo. La sua caratteristica particolare era data dal fatto che praticamente il game non era altro che un'avventura grafica/testuale come da molto tempo non se ne vedevano. Grazie a un'eccellente ambientazione e a descrizioni minuziosissime, quel gioco



riuscì a conquistare una buona parte del pubblico videoludico, per cui ora è in fase di sviluppo la seconda puntata di questo mitico game. Da quel poco che abbiamo potuto vedere, la struttura del gioco dovrebbe essere rimasta pressoché invariata, mentre le maggiori modifiche sono state apportate al parser, che ci permet-



terà di compiere ancora una maggiore varietà di azioni, alle dimensioni dell'ambiente in cui vi troverete ad agire e al dialogo con i vari personaggi che dovrebbero risultare molto più articolato e complesso. Insomma, sembrerebbe proprio che alla Accolade siano intenzionati a tirare fuori un gioco veramente massiccio, e la cosa non può che farci piacere. L'unico problema con questo genere di ti-



tolli è che richiedono, da parte del player, una buona conoscenza dell'inglese (si sa, l'atmosfera svanisce in fretta se ogni 3 righe ci si trova a dover aprire un vocabolario per capire che diavolo c'è scritto!), ma questo ormai è un problema al quale molti hanno fatto il callo. La data di uscita non è ancora stata stabilita, ma pare che dovrebbe aggirarsi attorno alla fine dell'anno. Per ulteriori informazioni rimanete sintonizzati sulla nostra frequenza. Radio CVG of course!

IMPRESSION

Un altro stand che mi è piaciuto molto è stato quello della Impression: infatti non solo c'erano alcuni titoli che solleticavano non poco il mio palato (Detroit e Breach 3, tanto per capirci), ma la P.R. era anche estremamente gentile e, in più, mi hanno anche regalato uno stupendo fucile modello Liquidator (1500 litri di autonomia!) con il quale adesso innaffio abbondantemente mia sorella. Che altro si può volere dalla vita? Comunque credo che a voi questo non interessi molto (naturalmente a meno che non vi veniate a tiro eh, eh, eh...) e quindi direi di passare immediatamente ai giochilli provati.

DETROIT (PC, AMIGA)

Finalmente ho potuto provare uno dei giochi che più attendevo. Purtroppo non ho potuto "testarlo" più di tanto (figuratevi che Francesca è arrivata ad usare la forza per portarmi via dallo stand), comunque mi sono potuto fare una idea ab-



bastanza approssimativa di come dovrebbe essere il gioco (del quale, tra l'altro, abbiamo già parlato alcuni mesi fa) e devo dire che non è davvero niente male. Ogni aspetto inerente alla progettazione,

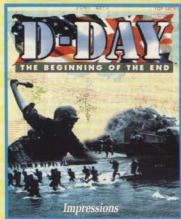
alla costruzione e alla vendita di macchine, automobili e ogni cosa con più di 3 ruote sembrerebbe essere stato riprodotto in maniera più che fedele e ora l'unica cosa che resta da vedere è l'effettiva tenuta a lungo termine del prodotto e quali saranno i vari "imprevisti del mestiere" che verranno inseriti nel programma per rendere il game vario e avvincente. La versione PC dovrebbe già essere nei negozi mentre state leggendo queste righe,



mentre quella Amiga si farà attendere fino alla metà del mese salvo complicazioni. Ok raga', tutti a bordo, si parteeeeee...

D-DAY (PC, AMIGA)

Bene, bene, eccoci di fronte all'ennesimo gioco di strategia. Questa volta il teatro della battaglia sarà la cara e vecchia Europa, mentre l'evento storico trattato altri non è che la Seconda Guerra Mondiale e, in particolare, lo sbarco degli Alleati in Normandia. Come in tutti i gio-



chi del genere che si rispettino, voi potrete controllare sia gli americani che le forze tedesche impegnate nel respingere l'offensiva yankee. La mappa di gioco ricorda per certi versi quella dell'UMS 2, con vari segnalini che contraddistinguono i vari reggimenti e le diverse costruzioni. La struttura del gioco è quella tipica di molti game del genere, con una gestione degli spostamenti delle truppe in base a un certo numero di punti movimento che vengono consumati a seconda delle azioni che si vogliono compiere o in

base al terreno che si deve attraversare. Le fasi del gioco sono ancora una volta organizzate a turni, mentre una novità risiede nel sistema che gestisce gli scontri. Infatti quando 2 unità vengono a contatto e si genera un conflitto, lo schermo cambia fornendoci una visuale ravvicinata delle 2 parti in lotta. In questo schermo avrete visualizzati i vostri uomini. Tutto ciò è veramente molto importante perché vi consente di avere sotto il vostro controllo ogni fase del combattimento e vi offre la possibilità di controllare ogni singolo scontro, il che non è veramente poco. Per tutti i "frettolosi" è anche possibile far calcolare il risultato dello scontro dal computer, ma la cosa non è molto divertente. Anche in questo caso D-Day dovrebbe già essere disponibile per PC mentre state leggendo 'sto articolo. Per quanto riguarda invece i nostri cari Amighi, temo proprio che vi toccherà aspettare ancora un po', almeno fino alla fine del mese. Anche se credo che questa volta ne valga veramente la pena!

MINDSCAPE

Un altro stand che offriva davvero una gran varietà di game era quello della Mindscape. Qui infatti abbiamo potuto visionare una vera e propria valanga di nuovi titoli per CD32, Snes, PC, Amiga e 3DO (proprio così gente, i ragazzi della Mind hanno firmato un accordo per sviluppare giochi per il 32 bit Panasonic!). Dovendo essere veramente sincero devo dire che mi sarei aspettato qualche novità in più, invece anche qui molti programmi non erano altro che conversioni di titoli già esistenti. Comunque sia non disperate: in fondo c'era anche qualche novità, a cominciare da Dragon Lore.

DRAGON LORE (3DO, PC, MEGA CD)

Ecco uno di quei titoloni che promette di spaccare il mondo! Ambientato in un regno fantasy, questa avventura vi vedrà

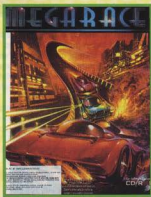


ancora una volta impegnati in una durissima battaglia contro le forze del male che stanno cercando di sotterrare la vostra terra. Per far questo potrete avvalervi dell'aiuto del più poderosi esseri che

la storia abbia mai incontrato: i draghi. Naturalmente anche i vostri avversari potranno fare la stessa cosa, e ciò che scaturirà fuori sarà un vero e proprio scontro di titani, con contorno di magie e incantesimi vari. Graficamente parlando i programmatori della Mindscape hanno posto molta cura nella realizzazione grafica di questo prodotto che vanta alcune delle schermate più evocative che mi sia mai capitato di vedere. La struttura di gioco sta a metà tra un game di strategia e un'avventura, e ci è stato assicurato che sono stati fatti molti sforzi per rendere l'interfaccia utente molto semplice ma, nel contempo, non riduttiva. Staremo a vedere! L'uscita del gioco è prevista alla fine di giugno in formato PC, alla quale faranno seguito, verso la fine dell'anno, quelle per Mega CD e 3DO. Per quest'ultimo pare che i programmatori stiano apportando delle modifiche per rendere il tutto ancora più massiccio! Lo ripeto: staremo a vedere!

MEGA RACE (CD32, 3DO, MEGA CD)

Arghhhhh! Non è possibile! Ma perché si mettono ancora a convertire questo gioco? Come probabilmente avrete capito non sono un grande fan di questo titolo, ma, santo cielo, come si fa a giocare



ad una corsa di macchine dove non bisogna far altro che mettersi dietro all'inseguitore e poi: Pum! Pum! Pum! Baaam (esplosione nucleare)! E poi ricominciare tutto daccapo. E' vero, in fondo un titolo non deve essere innovativo a tutti i costi ma almeno un qualcosa sotto ci deve pur essere. Vabbè, questi sono giudizi perso-



nali, comunque a livello informativo sapiate che queste nuove versioni di Mega Race saranno praticamente identiche come struttura a quella per PC (tanta grafica ma per il resto...). Ci è stato detto che saranno inseriti nuovi intermezzi e qualche particolare in più, e da quello che ho potuto vedere la grafica e la velocità d'animazione non erano niente male, peccato che sia proprio il game che secondo me è debole! Comunque l'uscita del titolo è prevista verso la fine dell'anno per tutti e 3 i formati, ma sinceramente non è che lo attenda più di tanto!

OUT FOR LUNCH (AMIGA)

Ancora conversione e questa volta è il Super Nintendo a passare il testimone al 16 bit di casa Commodore. Il giochillo in questione è sempre il solito platform, che però nella versione Nintendo era caratterizzato da una buona grafica e da un'ottima giocabilità. Così di primo acchito mi è sembrato che la versione Amiga non si discosti molto dall'originale, il che lascia sperare.

Graficamente parlando i vari sprite, anche se un po' piccoli, sono ben definiti



e anche i fondali non sono niente male. Pure il sonoro non è malvagio. Adesso resta da vedere se questa versione di Out for Lunch sarà davvero divertente. Aspettatevi

una recensione verso i primi di Luglio, naturalmente a patto che non usciamo fuori a cena!

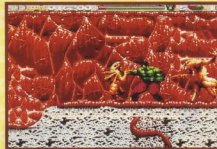
U.S. GOLD

Atipico! Ecco come si potrebbe definire lo stand della US Gold. Infatti è vero che sono stati presentati molti titoli ma è anche vero che sono ben pochi quelli sui quali ci è stata rilasciata qualche informazione! Personalmente ho potuto provare una specie di gioco alla Powerdrome (una sorta di corsa futuristica a bordo di alcuni caccia che si trovavano a volare in tunnel stretti,

stretti, stretti) dove bisognava eliminare una serie di obbiettivi posti lungo un insidiosissimo tracciato, un gioco di strategia Fantasy che sta a metà tra gli scacchi e Cannon Fodder, più un'ennesima versione del calcio (e guarda caso il titolo del game aveva come sempre dentro le parole World Cup!). Tra tutto questo marmesma di roba noi siamo riusciti a accalciare un po' di foto inerenti a Hulk, il nuovo platform game della US Gold che uscirà su Snes e Mega Drive.

HULK (SNES, MEGA DRIVE)

Tratto da una famosissima serie di fumetti Marvel il protagonista di questo gioco ci ripropone l'ennesima avventura dell'omone gentile gentile dalla pelle



verde. In questo episodio sarete impegnati, nelle vesti di Hulk, nel tentativo di fermare le folli mire di un folle conquistatore che, tanto per cambiare, ha deciso proprio questa mattina di conquistare il



mondo. Il gioco è sempre il classico platform con tonnellate di schermate grafiche e sonoro spacca timpani. Sinceramente il primo impatto avuto con il game non è stato niente male, e devo dire che mi sono divertito abbastanza ad appallottolare e stritolare robottoni e soldatini vari. Tra le 2 versioni (ovvero Snes e Mega Drive), la migliore dal punto di vista tecnico era sicuramente quella del 16 bit Nintendo che rispetto a quella Mega Drive vantava molti più colori, animazioni fluidissime e un sonoro decisamente più potente. L'uscita è prevista per la fine di luglio; speriamo solo che non ci faccia vedere i sorci verdi!

MICROPROSE

Fortunatamente sono quasi arrivati alla fine anche di questo speciale, mi resta poco da fare, e non vedo proprio l'ora di concludere! Dunque, solitamente Microprose è sempre stata sinonimo di qualità e di gran mole di giochi. Sfortunatamente quest'anno, a parte qualche game abbastanza atteso (leggi Impossible Mission 2020) (sì; lo stai aspettando solo tu! ndr), anche questo stand si è rivelato molto tirchio per quel che riguarda le novità. Ci sono stati presentati un sacco di giochi dei quali avevamo già parlato in numeri scorsi (Bloodnet, Chaos Engine, Tinhead eccetera, eccetera) e sui quali mi sembra superfluo soffermarsi ora (e questo perché ormai ho le dita a brandellini!) soprattutto visto che lo spazio è poco, ossia scarseggia e il cielo ormai albeggia!

MISSION IMPOSSIBLE (SNES, A1200)

Sembra proprio che il seguito del platform game più inossidabile che la storia del computer abbia mai visto sia ormai in dirittura d'arrivo. Naturalmente



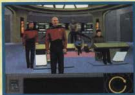
è inutile che stia a dirvi che non appena sono arrivato allo stand della Microprose mi sono catapultato tra i monitor per cercare cotale titolo e non potete immaginare la mia gioia quando l'ho visto. A quel punto dopo aver eliminato fisicamente un paio di francesi che si erano impossessati del joystick ho cominciato a giocare e...



Arghhh! La versione Amiga era incredibilmente lenta, con il nostro mitico agente, i robottoni e sentinelle varie che si trascinavano stancamente per lo schermo! Assassini! Cosa avete fatto! Vi denuncio, vi querelo, anzi vi... vi... non so proprio che altro dire! Fortunatamente quando poi siamo andati a parlare con il P.R. della casa Americana abbiamo scoperto che quello che stava girando era solo una copia di inizio lavoro e che il gioco definitivo era, o almeno così ci hanno detto, molto molto meglio. Speriamo. L'uscita di Impossible Mission 2020 è prevista verso settembre sia in formato Amiga che su Snas. Per quanto riguarda altre conversioni, ci è stato detto che è in fase di studio la possibilità di trasportare il game su PC e Mega Drive. Another visitor: stay with me, stay forever!

STAR TREK: THE NEXT GENERATION (PC, SNES)

"Data astrale 2159. A bordo dell'astronave Enterprise si respira un'aria veramente pesante, e questo da quando il sig. Spock si era levato le scarpe! I suoi piedi vulcanici si sono rivelati dei veri e propri geysers e così ora, per la salvaguardia dell'equipaggio, stiamo pensando di sbarcarlo su di un asteroide almeno fino a quando non si sarà decontaminato (anche se devo dire che fino ad ora siamo riusciti a utilizzare le sue



"qualità" per fornire una invidiabile quantità di propellente ai motori della nave). La decisione è difficile ma lo sono il comandante..." Bene gente, ecco a voi uno stralcio della trama tratto da una delle avventure che questo Star Trek ci propone. Scherzi a parte, il gioco vi mette al

comando dell'incrociatore spaziale più famoso dell'universo, grazie al quale potrete vagare qua e là per il cosmo a caccia di meravigliose avventure. La struttura di gioco è quella classica delle avventure e devo dire che, per quel poco che ci ho giocato, sono stato veramente preso



dall'atmosfera del programma. La versione PC, rispetto a quella Nintendo, vanta una grafica molto migliore, una gran quantità di intermezzi animati ma, so-



stanziamente, entrambi i giochi mi sono sembrati dei buoni prodotti. A questo punto resta da vedere quanto quest'ennesima serie di micro-avventure riuscirà a coinvolgere noi giocatori. Spero infatti che i vari episodi siano un po' più sostanziosi e non (come era già successo nell'originale) delle micro-imprese semplici e scollegate tra loro. L'uscita è prevista per i primi di settembre e a questo punto non mi resta altro da dire che: "Ok Cleof, velocità Warp, ma occhio, mi raccomando!"

Evviva! Ci sono riuscito un'altra volta! Ho finito in tempo anche questo Speciale... Be, a dir la verità sono in ritardo di un giorno (arghh!) però non è stato colpa mia, il pezzo era già pronto e non ho solo potuto portarlo in redazione! Devi capirmi Maurizio! Soprattutto in questo caso dove, per riuscire a evitare di svenare ogni 2 secondi (maleddite grammature vi colli), ho dovuto inghiottire 30 litri di sciroppo e 45 compresse di antistaminici vari con il risultato che, non appena ho cessato di battere sulla tastiera, sono caduto in profondo letargo e, ancora adesso non sono nel pieno delle mie facoltà mentali (attualmente sto dettando queste righe a mio fratello in allubato Morse). Spero solo di riprendermi prima della prossima fiera! Ok, ora vediamo se riesco almeno a contrarre una talena.

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

Manca poco, davvero poco... Ai mondiali di calcio? All'uscita del nuovo Street Fighter II? Al mio licenziamento? No, all'estate! Certo tutti coloro che si dovranno sobire gli esami di maturità avranno ben poco da festeggiare, ma le tante attese vacanze stanno per arrivare. E' forse per questo che ci spedite sempre meno lettere? Non trovate più il tempo di comunicarci le vostre sensazionali scoperte? O la crisi generale che sconvolge ormai ogni campo è in agguato anche tra i più assidui videogiochatori? Cosa aspettarà a prendere carta, penna e calamaio (il banco lasciatelo lì perché pesa) e a utilizzarli con l'indirizzo che segue:

CVG Playmaster
Gruppo Editoriale Jackson,
via M. Gorki 69,
20092 Cinisello Balsamo, MI
a cura di GABRIO SECCO

GAME BOY

HUMANS

I simpatici cavernicoli non avranno più problemi con le seguenti password:

LIVELLO 2: CVBM
LIVELLO 3: QWSD
LIVELLO 4: PLKP
LIVELLO 5: MNBV
LIVELLO 6: VBDC
LIVELLO 7: ZXVZ
LIVELLO 8: KJHR
LIVELLO 9: PYST
LIVELLO 10: LKQ
LIVELLO 11: HDZW
LIVELLO 12: NBGF
LIVELLO 13: SWQR

LIVELLO 14: TYTL
LIVELLO 15: XRTD
LIVELLO 16: CDSR
LIVELLO 17: JHYT
LIVELLO 18: MJHN
LIVELLO 19: TRWM
LIVELLO 20: PLMN
LIVELLO 21: SSXC
LIVELLO 22: KLLY
LIVELLO 23: QRWS
LIVELLO 24: VBSR
LIVELLO 25: TYVP
LIVELLO 26: LKMW
LIVELLO 27: QVCX
LIVELLO 28: PMHR

GAME BOY

DR. FRANKEN

Forse non tutti sanno che questo gioco racconta la storia di un nostro redattore... Comunque se volete finirlo facilmente usate il codice: NHTLF YN5VN <UORE>G60Z. Ora dovreste solo andare a destra.

SUPER NES

NBA JAM

Questo è sicuramente il miglior gioco di Basket per Super Nes per grafica, velocità d'azione e umorismo (questa "intro" mi pare di averla già letta da qualche parte... ndMaurizio).

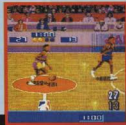
Se poi volete giocare la finale con 136 vittorie digitate: DBKHQJ5YBV15C.



MEGA DRIVE

NBA JAM

Questo è sicuramente il miglior gioco di Basket per Mega Drive per grafica, velocità d'azione e umorismo. Per avere il power up turbo premete cinque volte A, B o C nello schermo "Tonight's match up" e tenete premuto A, B e C finché apparirà il campo. Le parole "power up turbo" appariranno sopra il nome del vostro personaggio garantendovi illimitati turbo.



MEGA DRIVE

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

E' tempo di mondiali e quindi anche di sfoderare questa favolosa cartuccia. Eccovi perciò un bel po' di password per le quattro squadre più importanti (è stato però ommesso il Tazakistan):

GERMANIA:
QUALIFICAZIONI:
VS MOROCCO JH7BJWJMZ
VS RUSSIA JH7BWP69
PLAYOFF: VS HUNGARY JH7BWYP1W
QUARTI DI FINALE: VS USA JH7BW1619
SEMI FINALE: VS ITALY JH7BW261B8
FINALE: VS ITALY JH7BW5P1GH

HOLLAND

QUALIFICAZIONI:
VS CZECH REPUBLIC C9*BYG4S
VS GERMANY C9*BYNP2
PLAYOFF: VS HUNGARY C9BYVPWB
QUARTI DI FINALE: VS USA C9*BYO6OK
SEMI FINALE: VS ITALY C9*BY3POWG
FINALE: VS DENMARK C9*BY4600V

BRAZIL

QUALIFICAZIONI:

PLAYMASTER

VS ROMANIA GP5WHF4B
VS AUSTRIA GP5WHQ62
PLAYOFF: VS MEXICO
GP5WHXPWW
QUARTI DI FINALE: VS
GERMANY GP5WHIPOM
SEMI FINALE: VS SWIT-
ZERLAND GP5WH3P1M9
FINALE: VS SCOTLAND

ARGENTINA

QUALIFICAZIONI:

VS HUNGARY HYRBCHDR

VS MEXICO HYRBCQDJ

PLAYOFF: VS HONGKONG HYRBCDTY

QUARTI DI FINALE: VS MOROCCO HYRBC1DRW

SEMI FINALE: VS POLAND HYRBC3DSBS

FINALE: VS SCOTLAND GP5WH461GW



SUPER NES



MACROSS

Quando appare la scritta ZAMUSE
premete SU e fate due giri di joystick

in senso antiorario.
Premete LEFT, RIGHT,
LEFT, RIGHT e START
per avere la selezione
dello stage nello
schermo delle opzioni.



SUPER NES

RANMA 1/2 II

Per scoprire uno schermo con personaggi segreti fate le seguenti cose: nella schermata dei titoli premete SU, DESTRA, GIU', SINISTRA, SU, X, SELECT e START. Nel modo a due giocatori potrete controllare il boss. Se premete simultaneamente R, X e A nel menu per selezionare lo stage, apparirà nello schermo speciale un nuovo personaggio, Hippoal.

AMIGA

HIRED GUNS

Un RPG bello ma abbastanza difficile, quindi per avere munizioni infinite scrivete AMIGA durante il gioco.



PC

DOOM

Chiunque dica che il PC non possa avere dei bei giochi d'azione dovrebbe provare a giocare a Doom, magari utilizzando questi codici che però non funzionano nel livello Nightmare della versione 1.2:

IDDQD Invulnerabilità.

IDKFA Vi dà tutte le armi, le munizioni e le chiavi del livello in cui siete.

ID BEHOLD Fa apparire nella parte alta dello schermo un menu che offre una varietà di power up.



AMIGA

SUBURBAN COMMANDO

Ho un suggerimento per questo gioco: non compratelo. Come dite? L'avete già fatto? Ah, ah, allora beccatevi questi codici:

LEVEL 2: PIXIEDIXIE

LEVEL 3: THOMAS

LEVEL 4: POSTMANPAT

GAME BOY

KIRBY'S DREAM LAND

Questo è un trucco per il primo gioco che vedeva come protagonista Kirby. Per selezionare il numero di vite, la quantità di energia desiderata e il sound test, tenete premute GIU' sul control pad e poi premete insieme SELECT e B.



AMIGA

GOAL!

Questo per me è in assoluto il miglior gioco di calcio mai realizzato. Peccato che esista un piccolo bug che vi può tornare utile: quando vi viene espulso un giocatore premete il tasto ALT per accedere allo schermo delle sostituzioni. Cliccate sul giocatore espulso e poi su un nuovo giocatore. Quando tornerete a giocare il nuovo giocatore entrerà in campo.

GAME GEAR

MICRO MACHINES

Durante la prima gara, Breakfast Bends, nel modo a un giocatore, correte contro mano per un giro finché non sentirete un rumore che vorrà dire che il trucco è stato attivato. Ora arriverete primi in tutte le gare.



LINX

BATMAN RETURNS

Nello schermo dei titoli premete SU 8 volte, GIU' 12, DESTRA 15, SINISTRA 18 e OPTION 1 27. Ora per saltare i livelli giocate una partita normalmente e premete PAUSE, OPTION 1 e PAUSE. Se invece volete l'invincibilità premete PAUSE, OPTION 2 e PAUSE.



CD32

BUBBA'N'STIX

Volete vedere il livello finale di questo gioco? Allora usate questa password: NNDDBB2N77.



CD32

MACROCOSM

Alla prima waystation selezionate il primo livello e partite. Alla prima ramificazione girate a destra e alla seconda andate in alto. Mettete in pausa e eseguite la seguente combinazione coi tasti del joystick: GIALLO, ROSSO, VERDE, BLU, ALTO e SINISTRA. Dovreste sentire un rumore. Togliete la pausa e una volta perso lo scudo sarete invincibili. Tutti gli intermezzi si vedranno in bianco e nero.

NES

KIRBY'S DREAM LAND

Completate il gioco una volta e poi lo potrete rigiocare più difficile e potrete sentire il sound test. Finitelo un'altra volta e potrete giocare tutti i bonus game.

GAME GEAR

SPIDERMAN

Quando siete nella tana di Electro e in particolare nella key room, separate la ragnatela nella parte bassa a sinistra dell'area. Dovreste ora vedere un piccolo Geam Gear che una volta raccolto vi darà la possibilità di giocare a Pac Man premendo il bottone II.

SUPER NES

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Volete saper dove trovare una bella stanza piena zeppa di vite e power up? Nella stanza 6.3 insieme a Han Solo. Se voi scendete con il secondo ascensore a circa un quarto della strada attraverso il livello dove appaiono per la prima volta i pod viola lampeggianti, poi potrete buttarvi giù e raggiungere questa stanza. Provateci perché è più facile di quanto sembra.



SUPER NES

TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

Si possono prendere come personaggi Karai e Ratking. Dovrete per prima cosa andare nel versus mode, usare il player 1 o 2 per andare da Leo e infine continuare ad andare avanti premendo destra finché potrete prendere Shredder. A questo punto spegnete e riaccendete lo Snes. Ripetete questo procedimento ancora una volta. Ora quando arriverete a Shredder dovreste muovervi a destra. Sarete in grado di prendere i due personaggi.



CD32

D-GENERATON

Quando arriverete al primo computer che vi chiede un user name digitate SETH e come password inserite OSTERICH. Quando il secondo computer vi ripete la stessa domanda, separate, dopodiché distruggete la porta viola con la bomba che vi era stata data dall'uomo che avevate incontrato vicino al primo computer che vi aveva chiesto la parola d'ordine. State attenti però perché... a voi scoprire cosa succederà.



**“ 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 (IPHSV) ☐ PC (IPHSI 1) ☐ Sega (CHS) ☐ Nintendo (CHN)
 MODALITÀ DI PAGAMENTO: ☐ Versamento c/c postale N. 18893206 a voi intestata effettuato in data _____
☐ Carta di credito: ☐ American Express ☐ Visa ☐ Diners Club ☐ CartaSi 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.

“ABBONATI A CVG E QUESTA FANTASTICA T-SHIRT SARÀ TUA”



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



**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**

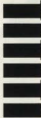
UFFICIO ABBONAMENTI

CVG COMPUTER+VIDEOGIOCHI

Via Massimo Gorki, 69
20092 Cinisello B. (MI)

NON AFFRANCARE

Affrancatura a carico del
destinatario da addi-
bilitarsi sul conto di
credito n. 5957 presso
l'Ufficio Postale di
Cinisello B. (Aut. Dir.
Prov. PI di Milano n.
2/41078V/CP/705 del
19 SETTEMBRE 1992.



LATO DA PIEGARE

LE FANTOMATICHE E INQUIETANTI SCHEDE DEI REDATTORI DI CVG!!!

3ª PARTE (E QUANDO FINIRANNO?)

Ehilà, l'ambiente si sta scaldando: è proprio vero che più si va avanti negli anni più si ritorna bambini! Franco ormai va per i trenta e Francesca... beh, sono in vena di pettegolezzi: vi dirò che è già due volte mamma! E nonostante ciò le loro schede sono meno serie delle precedenti (finalmente!).

Ma il mese prossimo andrà ancora meglio: sono in arrivo i vecchietti!

P.S. Continuate a impazzire con le foto? Questo mese volevamo darvi una mano inserendo anche un ritratto di Frankenstein, ma "Frank" ha subodorato qualcosa e ci ha marcato stretti...

NOME: Francesca
COGNOME: De Chiara
SOPRANNOME: Auaneghenna rock "n" roll.
ETA': Non si chiede mai a una signora!
DATA DI NASCITA: Ci avete provato, eh?
GRADO: P.R. (Polpettone Ripieno).
BASE OPERATIVA: Lo sgabuzzino della redazione.
ALTEZZA: Ehi, laggiù! Come va?
PESO: Il giusto (non per lei!).
OCCHI: 2, e piazzati proprio in mezzo alla faccia.
CAPELLI: 1000 ogni centimetro quadrato.
LINGUE CONOSCIUTE: 3 (Nessuna parlata correttamente).
POTERI SPECIALI: Capacità di deformare e storpiare qualunque sillaba della lingua italiana, anche le più elementari!

FRASI PREFERITE: "Oh, scusa Frank. Devo aver inserito, per sbaglio, 2 dischetti nello stesso drive del Mac..." e "Allora Fabio, questa torta per il tuo compleanno?"

GLI GIOCHI PREFERITI:
 Sferruzza che Passione, Word 4 (un gioco di poche parole, eh, eh, eh...) e Virtua Telephone.

LE PIACCONO:
 Gli animali, viaggiare, i biscotti, la marmellata, parlare, dormire, mangiare, nuotare e cercare di rendere

inutilizzabile qualunque oggetto elettronico.
NON LE PIACCONO: Questa scheda, il Giapponese, i cibi piccanti, le persone invadenti, presuntuose, volgari, incompetenti, Franco, i vermi, i lombrichi e gli aracnidi.
SUONI PREFERITI: Il rumore della lavatrice mentre centrifuga.

COSA DESIDERA TROVARE NELL'UOVO DI PASQUA (ORMAI AVARIATO): Un macete e Fabio (Ehi Francesca, guarda che sei stata tu a chiedermi di farti questa scheda... No, fermati! Cosa vuoi fare? Argghh... La mia piccola 3D0... ndFabio).

NOME: Franco
COGNOME: Metta
SOPRANNOME: Fritz, per pochi, Frank per tutti.
ETA': 27.
DATA DI NASCITA: Quella di Renato Zero, a parte l'anno. (30/09/1967)
GRADO: redattore tecnico pubblicista
BASE OPERATIVA: Un po' qua, un po' là, insomma... qui.
ALTEZZA: 183 cm.
PESO: 83 Kg.
OCCHI: castani
CAPELLI: neri
LINGUE CONOSCIUTE: boh (diffuso dialetto ugandese), francese e inglese.
POTERI SPECIALI: E' in grado di parlare alla velocità della luce senza farsi capire.

FRASI PREFERITE: La calma è la virtù dei forti.

GIOCHI PREFERITI:
 Le avventure della Lucas Arts, SimCity 2000, Comanche, F1 GP.

GLI PIACCONO:
 Il cinema in b/n anni '30, la Formule 1 (gli HD dei due Macintosh sulla mia scrivania si chiamano Ayrton Senna e Alain Prost...), girare con la

Vespa, collezionare proverbi e riviste.

NON GLI PIACCONO: le persone che dicono

"...ma bensi...", L'ipocrisia, l'avarizia e l'egoismo.

SUONI PREFERITI: il canto di un usignolo giapponese.

COSA AVREBBE VOLUTO TROVARE NELL'UOVO DI PASQUA: Due biglietti per un viaggio alle Maldive (ma che copione ndGabrio) con Grazia (ahhhh, ecco con chi parli sempre al telefono invece di modificare le immagini grabbate! ndMaurizio).



PLAYMASTER

SPACE ACE

E' tornata, è tornata: la rubrica più amata dagli italiani, e il pazzo di turno che l'ha realizzata è... ancora Gabrio, con l'assistenza di Maurizio.

Avete il CD-I, avete la cartuccia Digital Video, avete Space Ace, ma non ci avete mai giocato in sala giochi e non sapete neppure da che parte iniziare? Meritereste di essere puniti duramente, ma abbiamo deciso di aiutarvi con questo speciale in cui sono elencate tutte le mosse del gioco.



LIVELLO 1

Le prime due mosse sono a destra quando appaiono i due lampi, poi muovete a sinistra e appena giunti presso il macigno ancora a sinistra. A questo punto potete premere il pulsante per prendere l'energia e trasformarsi in Ace o rimanere Dexter.



Beccati questo laser sulle gengive!

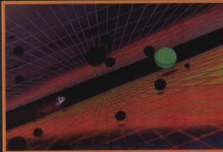


Cerchiamo il petrolio...

-Ace
Sparate per colpire il robot, muovete a destra, a sinistra, ancora a destra e sparate nuovamente. Ancora due movimenti a sinistra prima di raggiungere lo Star Pac.
-Dexter
Muovete a destra poi tre volte a sinistra quando le braccia del robot si alzano per la seconda volta. Infine ancora a sinistra al secondo lampo.

LIVELLO 2

D'ora in poi tutti i quadri (tranne l'ultimo) possono essere speculari. Daremo la sequenza di uno dei due mentre per l'altro cambieranno solo le mosse late-



Giochiamo a palla, bel bambino?

**Le soluzioni
"GLOBALI" di
CVG**

rali. Muovete in su, poi a sinistra e arriverete a una biforcazione dove potrete andare in su o in giù (quest'ultima



Chi ha tolto il cartello di senso unico?!

mossa va effettuata un po' prima).

-Parte superiore
Sparate alla palla, andate a sinistra e sparate ancora. Muovete in giù e sparate nuovamente.
-Parte inferiore
Muovete a sinistra e poi in su.

LIVELLO 3

Andate in su per evitare il bicchiere, poi a destra, a sinistra e in su. Ora potete premere per l'energia o proseguire a destra.



Assaggia la mia pistola!

-Ace
Andate a destra, poi sparate agli alleati. Muovete a sinistra, in su e sparate ancora. Andate a destra e



Eh, eh, eh, eh, eh, eh....

poi entrate in una delle due uscite, a destra o sinistra.

-Dexter

Muovete a sinistra, in su, a destra e a sinistra. Anche qui alla fine dovrete scegliere tra una delle due uscite.



Meglio scappare da queste bicchierone.

LIVELLO 4

Andate a destra per evitare il laser, poi in giù. Aspettate che il laser si tolga dal corridoio e muovete in su. Premete il pulsante se volete l'energia o muove-



Ma che bella faccia!

te a sinistra quando appare la luce.

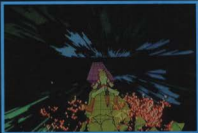
-Ace

Sparate al satellite, saltate a destra sulla piattaforma, sparate ancora e saltate a destra. Sparate nuovamente due volte e uscite dal portello di destra.o



Specchio riflesso!!!

Salta su!



da quello di sinistra anticipando molto la mossa.

-Dexter

Dovrete saltare da una piattaforma all'altra: prima a destra, poi a sinistra, in su, a sinistra e infine uscite a destra o a sinistra.

LIVELLO 5

Andate in su per non essere schiacciati, poi a destra, a sinistra e sparate per



A noi due Gundam!

Sto per diventare una focaccia!!!



L'uscita è vicina

prendere l'energia o proseguite dritto.

-Ace

Sparate quando arrivano verso di voi i cagnoni, muovete a sinistra, poi a destra, sparate ai cani, muovete a destra, sparate al robot, muovete ancora due volte a destra e uscite a sinistra.

-Dexter

Andate a destra, a sinistra e due volte in su.

LIVELLO 6

Sparate all'aspirapolvere, andate a sinistra, poi in su. Prendete l'energia o muovete a sinistra.

-Ace

Sparate al serpente, saltate a sinistra,



E io dovrei passare da qui?!

Mangiato cipolle, eh?!



sparate ancora, saltate a destra, sparate e raggiungete la scala a sinistra.
-Dexter



Raccolta di rifiuti differenziata...

Sparate all'aspirapolvere, saltate a sinistra, poi a destra, muovete in su una prima volta per saltare sui barattoli e una seconda volta per raggiungere la scala.

LIVELLO 7

Comincia il duello aereo: muovete a destra per evitare le fiamme, poi in su quando siete nel mirino e due volte a



Galleria Vittorio Emanuele tra cent'anni...

sinistra. Sparate due volte quando appaiono le croci, andate in su, in giù, ancora su e sparate nuovamente. Virate ancora in su, sparate, andate in su e sparate ancora.

Provate a fare la mossa doppia qui...



LIVELLO 8

Andate in su per evitare i laser, poi muovete a destra, a sinistra e prendete



Ma sei sicuro che i colori originali fossero questi?!

...No, non mi pare che questi colori siano molto meglio...



BBBUUUUMMMM!!!!

l'energia o muovete ancora a sinistra.

-Ace

Sparate, andate a sinistra, a destra e sparate per tre volte.

-Dexter

Muovete a sinistra, a destra e sparate.

LIVELLO 9

Sparate al mostro e andate in su. Ora premete il pulsante se volete l'energia o proseguite in su.

-Ace

Sparate al gigante, andate a destra



Scusa, che è un Acipark?!

Pancia mia, fatti capanna!



quando tira il pugno, sparate e uscite a sinistra.

-Dexter

Andate a sinistra, poi a destra, saltate a destra, a sinistra, prendete la corda a destra, sparate e uscite dal corridoio di sinistra.

LIVELLO 10

Muovete a destra per prendere la corda, sparate alla finta Kimberly, an-



Ma questa non è Kimberly!

Mmmm... davvero delizioso!



date a destra e sparate per avere l'energia o muovete in giù.
-Ace
Saltate a sinistra, sparate al gigante, andate a destra, sparate ancora, scap-



KimBLUGLUBerGLUBBLUBI.....

pate in giù, saltate a sinistra due volte poi due volte a destra e infine andate in su.

-Dexter

Muovete due volte a destra.

LIVELLO 11

Andate a sinistra, a destra e sparate, poi quando siete sulla salita prendete l'energia o andate in giù.

-Ace

Sparate due volte, andate a destra, in basso e saltate a destra. Sparate tre volte per sbarazzarvi degli animali, andate a destra, sparate ancora, andate a sinistra, poi due volte a destra e sparate nuovamente.

-Dexter

Semplice, basta solo sparare una volta.



Va un po' troppo veloce questa "retromarcia"...

A cosa stai pensando?!



Aspettami!!!

LIVELLO 12

Cominciate a pattinare dirigendovi verso sinistra, poi in su e a destra. Prendete l'energia o dirigetevi verso sinistra.

-Ace

Andate in giù, in su, a sinistra, a destra, in su, a sinistra, su e a destra. Muovete a destra per prendere le navette subacquee, sparate, andate a sinistra per usare i respiratori, evitate l'anguilla gigante in giù, a sinistra, ancora in giù, sparate tre volte e muovete a sinistra due volte.

-Dexter

Muovete a destra e sparate.



No... basta... è terribile... non ce la faccio più



Vai di apnea!

LIVELLO 13

Muovete o in su o a destra o a sinistra, a seconda di dove appare il lampo giallo. Sparate due volte, muovete a destra, poi a sinistra e sparate se volete l'energia.



Altro che galleria del vento!

-Ace

Sparate per raccogliere l'arma, andate a destra, sparate due volte, andate su, giù, sparate e andate a destra. Vi troverete al punto 2.

-Dexter

Sparate, andate a destra e sparate ancora per prendere obbligatoriamente l'energia e ritrovarvi così al punto 2.

Altro che UVA!



-Punto 2

Andate in su, sparate, andate a destra, a sinistra, a destra, a sinistra (o sparate), sparate, andate a sinistra, poi quattro volte a destra e infine muovete a destra per fare in modo che con lo specchio il raggio si rifletta su Borf trasformandolo in un poppante.



MIA!!!



Ad un passo dalla vittoria!

KILLED Speciale mosse GAMES

di MAURIZIO MICCOLI

ART OF FIGHTING 2

Apocalittico questo numero di Killed Games, interamente dedicato all'ormai richiestissimo speciale sulle mosse e supermosse del cartuccione da 178 Mega della SNK. Cercherò quindi di fare una intro sintetica: innanzitutto i ringraziamenti. Ringrazio il distributore per la Lombardia, Mondial Games, per avermi pazientemente concesso la base Neo Geo e la cartuccia del gioco, Sabino Sinesi per l'approfondita descrizione del gioco e Carlo Barone per l'aiuto nella revisione del testo e per la disponibilità nel mostrarmi tutte le mosse da fotografare. Infine ringrazio il mio indice destro, che ha rischiato di andare in cancrena a furia di smanettare sul minuscolo switch per fermare le immagini "frame by frame" e la mia reflex che riesce ancora a sfornare foto abbastanza decenti... Ora passa-



mo in breve alle note tecniche. Per quanto riguarda i pulsanti vengono indicati con A il pugno leggero (pressione veloce) e pesante (pressione lenta), con B i due calci (ottenuti nella stessa maniera, con C+A il montante (o uppercut), con C+B il calcio basso, mentre C memorizza l'ultimo pugno o calcio leggero (e solitamente viene usato per ricaricare l'energia spiritica, anche se per farlo sono validi anche A e B). Se giocate contro il computer, per effettuare la supermossa bonus bisogna superare un'apposita prova nel bonus; se invece giocate l'uno contro l'altro avete già il massimo dell'energia vitale e dell'energia spiritica.

Naturalmente per effettuare la supermossa segreta è necessario che il serbatoio bianco della nostra energia in rosso lampeggi... cominciate ad allenarvi!



RYO SAKAZAKI

BREATH OF THE TIGER:

giù, diagonale bassa avanti, avanti+A. E' la classica "bolla", sconsigliata a distanza ravvicinata.



KOHO IN THE AIR: salto, giù, diagonale bassa avanti, avanti+A. Molto più utile della mossa precedente: si direziona automaticamente sull'avversario.



THRESHER PUNCH: avanti, indietro, avanti+A. Più spettacolare che utile: si tratta di una serie di pugni in stile "Ken il guerriero".

FLYING HEAT: diagonale bassa indietro, avanti+B. Un bel calcio infuocato molto veloce ed efficace, anche se non è difficile da contracciare.



KOHO: avanti, giù, diagonale bassa avanti+A. E' una pallida imitazione del mitico "Shoryuken" di SF2, poco efficace e sostituibile dal montante (C+A).



KYOKUGENRYU-RENU-KEN: giù, diagonale bassa indietro, indietro+A. Una bella combinazione di pugni, indicata contro i personaggi "voluminosi".



ROBERT GARCIA

DRAGON BLOW:

giù, diagonale
bassa avanti, avanti+A. Corrisponde
alla palla di energia di Ryo.



FLYING DRAGON GOD KICK: salto, giù,
diagonale bassa indietro, indietro+B.
Un bel calcio volante infuocato.

FLYING HEAT: diagonale bassa indietro,
avanti+B. Corrisponde al calcio infuoca-
to di Ryo.



SPIRIT KICK: avanti, indietro, avanti+B.
Sequenza spettacolare di calci; più inci-
siva del mille pugni di Ryo.

RYUGA: avanti, giù, diagonale bassa
avanti+A. Corrisponde al Koho di Ryo.



KYOKUGENRYU-RENU-KEN: giù, diago-
nale bassa indietro, indietro+A. Vedi
quanto detto per Ryo.

**SUPER MOSSA BONUS "SUPER HAOH
SHOKOKEN":** avanti, indietro, diagonale



bassa indietro, giù, diagonale bassa
avanti, avanti+A. Vedi quanto detto per
Ryo.



**SUPER MOSSA SEGRETA "FURIA
DELL'EREMITA":** giù, diagonale
bassa avanti, avanti, diagonale
bassa avanti, giù, diagonale bassa
indietro, indietro+C. Vedi quanto
detto per Ryo.



**SUPER MOSSA BONUS "SUPER HAOH
SHOKOKEN":** avanti, indietro, diagonale
bassa indietro, giù, diagonale bassa
avanti, avanti+A. E' un grande muro di
energia. Lanciata contemporaneamente
con la super mozza bonus di un avversa-
rio vince contro quella di Temjin, Lee e
Jack, mentre perde contro quella di
Mickey, King e contro la super mozza
segreta di John. Le altre super mosse
bonus hanno uguale intensità, per cui si
annullano con quella di Ryo.



SUPER MOSSA SEGRETA "FURIA DELL'EREMITA":

giù, diagonale
bassa avanti,
avanti, diago-
nale bassa avan-
ti,giù,diagonale
bassa indietro,
indietro+C. E'
una corsa seguita
da una serie di
calci e pugni,
finita da un
Koho. Ricordate
che tutte le su-
permosse non si
possono parare
(tranne quella di
John), ma devo-
no essere con-
trattaccate con
una mozza ese-
guita nel mo-
mento giusto.



KILLED GAMES



YURI SAKAZAKI

KOOH-KEN: giù, diagonale bassa avanti,

avanti+A. La solita "bolla" di base. HUNDRED-SLAPS: avanti, indietro, avanti+B. Corsa "condita" da una sequenza di schiaffi: non male, anche perché può passare nel Pegasus Kick di Eiji e nel Fanblade Kick di Lee. Inoltre prende anche gli avversari che cercano di saltare, ma si può parare o contraccare normalmente.



KYOKUGENRYU-SAIHA: giù, diagonale bassa indietro, indietro+A. E' una palla di energia che si blocca sulle mani per alcuni istanti; poco utile, può essere sostituita dall'uppercut (C+A).



RAIOH-KEN: giù, diagonale bassa avanti, avanti+B. Corrisponde ad un salto seguito da una palla d'energia che si direziona sull'avversario: da una certa distanza si dirige verso i piedi.



ENBU KICK: giù, diagonale bassa indietro, indietro+B. Corrisponde alla solita sequenza di calci.

SUPER MOSSA BONUS "SUPER HAOH SHOKO-KEN": avanti, indietro, diagonale bassa indietro, giù, diagonale bassa avanti, avanti+A. Identica alla super mossa bonus di Ryo, ma è un po' più lenta.



SUPER MOSSA SEGRETA "FURIA DELL'EREMITA": giù, diagonale bassa avanti, avanti, diagonale bassa avanti, giù, diagonale bassa indietro, indietro, diagonale bassa indietro, giù, diagonale



bassa avanti, avanti, diagonale bassa avanti, giù, diagonale bassa indietro, indietro+B+C. Deve essere eseguita velocemente. Corrisponde ad una corsa seguita da una serie di calci a salire sull'avversario. Per il resto vale lo stesso discorso fatto per Ryo.



JOHN CRAWLY

MEGA SMASH: giù,

diagonale bassa avanti, avanti+A. Una palla di energia particolarmente rapida.

SPINNING ATTACK: giù, diagonale bassa indietro, indietro+A. E' una delle mosse più spettacolari del gioco. Molto utile.



SPIRAL LEG BOMBER: giù, su+B. Non molto utile, essendo contrattaccabile in qualsiasi maniera.





OVER DRIVE KICK: giù, diagonale bassa indietro, indietro+B. E' la sequenza di calci e pugni più bella e più utile, insieme a quella di King. **SUPER MOSSA BONUS "SUPER MEGA SMASH":** avanti, indietro, diagonale bassa indietro, giù, diagonale bassa avanti, avanti+A. E' una palla compatta di energia che si può direzionare in alto, al centro o in basso, a seconda della direzione del joystick. Si hanno circa tre secondi per decidere la direzione; passato questo tempo la palla viene automaticamente sparata al centro.



SUPER MOSSA SEGRETA "ATOMO SMASH": giù, diagonale bassa avanti, avanti, indietro, avanti+B+C. E' la super mossa segreta più potente: in pratica lancia una serie di 5 mini "mega smash".



KILLED GAMES



TEMJIN

MONGOLIAN TORNADO DIVE: indietro, diagonale bassa indietro, giù, diagonale bassa avanti, avanti+A. Con questa mossa Tem si scaglia sull'avversario e lo percuote con una sequenza di manate. Non molto utile.

MONGOLIAN WALL OF SPIRIT: giù, diagonale bassa avanti, avanti+A. E' un muro di energia che ci difende da qualsiasi attacco normale. Molto utile.



MONGOLIAN RENBU-KEN: giù, diagonale bassa indietro, indietro+A. E' un'asequenza di pugni e manate.

MONGOLIAN BOOM: diagonale bassa avanti+C. Molto utile perché non c'è modo di riprendersi da questa presa.



MONGOLIAN FIRE TUCKLE: avanti, diagonale bassa avanti, giù, diagonale bassa indietro, indietro+A. Presa.



MONGOLIAN THUNDER DROP: avanti, diagonale bassa avanti, giù, diagonale bassa indietro, indietro+B. Presa.



SUPER MOSSA BONUS "MONGOLIAN FIRING": indietro, avanti, indietro, diagonale bassa indietro, giù, diagonale bassa avanti, avanti+A. Temjin prende fuoco e si lancia contro l'avversario. Può essere contrattacco con un calcio volante potente o con una delle super mosse bonus.



SUPER MOSSA SEGRETA "MONGOLIAN FLASH": giù, diagonale bassa indietro, indietro, avanti, diagonale bassa avanti, giù, diagonale bassa indietro, indietro+A+C. Vai di sequenza!



KILLED GAMES



KING

VENOM STRIKE: giù, diagonale bassa avanti, avanti. Forse è la

"bolla" più veloce tra tutte.

TORNADO KICK: diagonale bassa indietro, avanti+B. E' una serie di tre calci volanti, che può venire schivata senza eccessive difficoltà.



TRAP SHOT: giù, su+B. Questa è un'altra mossa spettacolare: consiste in una capriola circondata da una mezzaluna di energia, seguita da una serie di calci in-



fuocati in stile "Chun Li" di SF2.

Utilissima in qualsiasi caso.

COMBINATION ATTACK: giù, diagonale



bassa indietro, indietro+B. Una sequenza di calci che potrebbe risultare molto utile. **SUPER MOSSA BONUS "SUPER DOUBLE STRIKES":** avanti, indietro, avanti, diagonale bassa avanti, giù+B. Come già detto, insieme a quella di Mickey è la super mossa bonus più potente, visto che è formata da 2 palle di energia molto potenti. Non si può evitare saltando sul posto. Si annienta con la Shadow Brigade Blast.



SUPER MOSSA SEGRETA "STRIKE BIRD": avanti, indietro, avanti, diagonale bassa avanti, giù, diagonale bassa indietro+B. Come per la super mossa segreta di Eiji, l'ultima diagonale e B devono essere schiacciati per qualche secondo: non per nulla queste sono le due mosse che hanno richiesto più tempo per essere fotografate! King salterà in testa al personaggio e gli rifilerà una tripla "massaggio" a suon di scarpe in faccia.



MICKY ROGERS

BURNING UPPER: giù, diagonale bassa avanti, avanti+A. Ve lo devo proprio ripetere di cosa si tratta?

ROLLING UPPER: giù, diagonale bassa avanti, avanti+B. E' una fonte di energia che colpisce basso: molto utile.



CHOPPING RIGHT: giù, diagonale bassa indietro, indietro+B. E' un pugno infuocato che si dirige sull'avversario. Utile per contrastare gli attacchi dall'alto; poco utile negli altri casi.



CRAZY UPPER: giù, su+A. E' un pugno rivolto verso l'alto. Può essere agevolmente sostituito dall'uppercut (C+A) per cui è inutile.



KILLED GAMES



COMBINATION 1: giù, diagonale bassa indietro, indietro+A. Una sequenza pressoché inutile.

COMBINATION 2: giù, diagonale bassa indietro, indietro+A+C. Quasi uguale alla 1...

SUPER MOSSA BONUS "SUPER COMET GALE": indietro, diagonale



bassa indietro, giù, diagonale bassa avanti, avanti+A. E' formata da due tornadi lanciati orizzontalmente. Per il resto vale lo stesso discorso fatto per la super mossa bonus di King.



SUPER MOSSA SEGRETA "MICKEY RUSH": giù, diagonale bassa indietro, indietro, diagonale alta indietro, indietro, diagonale bassa indietro, giù+A. Deve essere eseguita velocemente. Si tratta della solita corsa seguita da una tremenda sequenza di botte.



JACK TURNER

KNUCKLES OF FURY: giù, diagonale bassa avanti,

avanti+A. E' una piccola corsa seguita da un violentissimo pugno infuocato. Poco utile, ma se colpisce fa molto male.

SUPER DROP KICK: diagonale bassa sinistra, diagonale alta avanti+B. E' un calcio volante infuocato molto violento. E' una delle mosse migliori di Jack. L'unico problema è che se l'avversario riesce a parare, Jack rimane in sua balia per qualche attimo.



JACK THE DYNAMITE: avanti, indietro, avanti+A. E' quasi identica al Knuckles of Fury.



BRAIN SHOCK PUNCH: avanti, indietro, avanti+B. E' una presa che fa sollevare l'avversario e gli dà 4 testate. Molto utile, poiché in un angolo si può incastrare l'avversario.



BOMBAR DANCE: giù, diagonale bassa indietro, indietro+A. La solita sequenza **SUPER MOSSA BONUS "SUPER HIP ATTACK":** indietro, avanti, diagonale bassa avanti, giù, diagonale bassa indietro, indietro+B. Jack si catapulta sull'avversario con una tripla "culata mortale".



SUPER MOSSA SEGRETA "DEVIL DANCE": giù, diagonale bassa avanti, avanti, diagonale bassa avanti, giù, diagonale bassa in-



dietro, indietro, diagonale alta indietro+A. Questa mossa consiste in una presa seguita da una testata roteante sulla schiena. Poiché è una presa, va fatta da una posizione abbastanza (ma non troppo) ravvicinata.

KILLED GAMES



LEE PAI LONG

FANBLADE KICK: giù, diagonale

bassa avanti, avanti+A. E' una trottola molto tagliente. In alcuni casi può tornare utile poiché è una mossa immediata.



SUPER MOSSA BONUS "SUPER TALON SLICE": avanti, indietro, diagonale bassa indietro, giù, diagonale bassa avanti, avanti+A. E' uguale al Fanblade Kick (chiamata anche Iron Talon Slice), solo che è infuocata, più veloce e fa più male. Molto buona perché è immediata, ma si può annullare con un calcio volante o con una super mossa bonus più potente.



THE HUNDRED BLOWS OF HURT: destra, sinistra, destra+A. La solita mille-mani.
HAWK'S TALON DROPPING: giù, su+A. Lee si fionda sull'avversario per piantargli gli

male. Molto buona perché è immediata, ma si può annullare con un calcio volante o con una super mossa bonus più potente.



artigiani in testa. Molto utile quando l'avversario ci tira delle palle di energia.

KACYU NOWAN KICK: giù, diagonale bassa indietro, indietro+A. E' una sequenza di calci e pugni.



TAKUMA SAKAZAKI

BREATH OF THE TIGER: giù, diagonale bassa avanti, avanti+A. Corrisponde alla palla di fuoco di Ryo, ma è più veloce.
FLYING HEAT: diagonale bassa indietro, avanti+B. Uguale alla mossa di Ryo, ma più veloce.



THRESHER PUNCH: avanti, indietro, avanti+A. corrisponde ai mille pugni di Ryo.



FLYING KNEE KICK: avanti, diagonale bassa avanti, giù, diagonale bassa indietro, indietro+B. E' una corsa seguita da una serie di ginocchiate in bocca. Per il resto vale lo stesso discorso fatto per l'Hundreds-Slaps di Yuri.



KISHINGEKI: giù, diagonale bassa indietro, indietro+A. La solita sequenza di pugni.



SUPER MOSSA BONUS "HAOH SHIKO-KEN": avanti, indietro, diagonale bassa indietro, giù, diagonale bassa avanti, avanti+A. Identica alla supermossa di Ryo, ma è più veloce.



SUPER MOSSA SEGRETA "SCHIAFFO DEL DIAVOLO": giù, diagonale bassa avanti, avanti, indietro, avanti+A+C. E' la solita corsa seguita da una serie di calci e pugni, ma terminante con un "Haoh Shiko-Ken". Molto bella.



KILLED GAMES

MR. BIG

CROSS DIVING:

indietro, diagonale bassa indietro, giù, diagonale bassa avanti, avanti+A. Il perfido si fionda a mo' di missile sugli avversari. Molto buono per sorprendere gli avversari mentre caricano l'energia spiritica..

SPINNING LANCER: indietro, avanti, diagonale bassa avanti, giù, diagonale bassa indietro, indietro+B. E' la mossa più inutile di questo gioco!

GROUND BLASTER: giù, diagonale bassa avanti, avanti+B. Corrisponde al Rolling Upper di Mickey.



indietro, giù, diagonale bassa avanti, avanti, indietro+A. Dai nnunchaku partirà una scossa elettrica da non sottovalutare.



SUPER MOSSA SEGRETA "SUPER VERTICAL DRAM SHOT": giù, diagonale bassa avanti, avanti, diagonale bassa avanti,



DRAM SHOT: diagonale bassa indietro, avanti+A. E' una corsa seguita da una raffica di colpi di nunchaku; non sempre risulta efficace.



giù, diagonale bassa indietro, indietro, diagonale alta indietro+A. E' una presa (per cui va fatta alla giusta distanza) che vi "raddizzerà le ossa"

SUPER MOSSA BONUS "SUPER VERTICAL DRAM SHOT": indietro, diagonale bassa



KILLED GAMES



EIJI KISARAGI

PSYCHIC CRUNCH: giù, diagonale bassa avanti, avanti+A. E' un fascio di energia legato alla mano, da usare soltanto a distanza ravvicinata.

SHADOW BRIGADE BLAST: giù, su+A. E' un fascio luminoso legato alla mano a forma di mezzaluna. Questa mossa ha la capacità di respingere le palle di energia contro colui che le tira. Inoltre può parare la super mossa bonus e la super mossa segreta di tutti (tranne John).



KOPPAKIRI: avanti, indietro, avanti+A. E' una corsa seguita da un colpo di coltello. Poco utile.



KISARAGIRYU-RENU KICK: giù, diagonale bassa indietro, indietro+B. E' una sequenza molto rapida di calci.

MIST SLICE: giù, diagonale bassa indietro, indietro+A. E' un enorme fascio di luce a forma di mezzaluna che difende il personaggio dagli attacchi volanti; utile per gli attacchi corpo a corpo.

PEGASUS KICK: diagonale bassa indietro, avanti+B. E' un salto seguito da una serie spettacolare di calci. Molto utile perché l'avversario non si accorge se si sta facendo un salto o questa mossa.



SUPER MOSSA BONUS "SUPER SPIRIT SHOT": giù, diagonale bassa avanti, avanti, diagonale bassa avanti, giù, diagonale bassa indietro, indietro+A. E' un fascio luminoso a forma di mezzaluna, rivolto verso l'avversario.



SUPER MOSSA SEGRETA "FURIA DELL'EREMITA": indietro, diagonale bassa indietro, giù, diagonale bassa avanti, giù+B. Si deve premere giù e B per due o tre secondi, finché non parte la solita sequenza di botte.



OGNI MESE IN EDICOLA

MAGAZINE AMIGA

IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

NON SOLO GIOCHI!

Amiga è una macchina da gioco entusiasmante, ma è anche un personal computer con pochi rivali. Ogni mese Amiga Magazine aiuta migliaia di utenti Amiga a scoprire l'altro volto di uno dei computer più potenti e piacevoli da usare.



DISCHI A SOLE L. 14.000

AMIGA

IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

IN ESCLUSIVA
il secondo disco originale
del KIT COMMODORE
per PROGRAMMATORI

DOSSIER:
STREAMER E AMIGA

DOSSIER:
SOUND • MICROVITEC AUTOSCAN
PIPER • PC 1202
POWERXL • PERSONAL

DOSSIER: STREAMER E AMIGA
MAGAZINE
AMIGA
IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA



AUTOSCAN 1438
VIDEO SCANDOUTIER
HOSAMIQUEST
PERSONAL FONTS
O I.O.

30 DIVENTARE
INSTALLER



PINBALL WIZARD

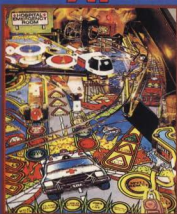
Bentomati! Innanzitutto una veloce carrellata sulle novità in arrivo, perlomeno quelle che non troverete in questo numero di PINBALL WIZARD. La novità più attesa è senza dubbio DEMOLITION MAN (Williams). Ancora in test in USA, dove sta però ottenendo un grosso successo, questo flipper dovrebbe avere tra le varie caratteristiche curiose quella di due maniglion tramite i quali è possibile controllare il gioco. Oltre ai soliti pulsanti, naturalmente. Sempre che, finito il testing, questi non vengano eliminati. WORLD CUP CHALLENGE è il nome del nuovo flipper della Bally; il nome, ma solo quello, è identico al modello già disponibile della Gottlieb. Questo però dovrebbe avere tra le tante curiosità, anche una calamita posizionata sotto al piano ma immediatamente sopra alle due palette, e nelle intenzioni del progettista servirebbe ad aiutare il giocatore ad effettuare salvataggi improbabili.

THE ADDAMS FAMILY è il maggiore successo della storia recente in materia di flipper. Tanto che la Bally ha già deciso di riproporre una "ristampa", a tiratura limitata e numerata, definita GOLD EDITION. Il flipper sarà uguale identico all'originale di qualche anno fa, solo con qualche animazione in più nel display, qualche musica migliorata ed aggiunta, ed una targhetta dorata vicino alle cartelle di istruzioni che ne indica il numero seriale. Un vero oggetto da collezionisti, e sembra che siano già stati tutti venduti su prenotazione. Speriamo di poterne giocare uno anche qui in Italia...

Concludo ringraziando tutti quelli, veramente tantissimi, che continuano a contattarmi via modem su FidoNet, all'indirizzo 2:332/403.7; a forza di tentativi, siete riusciti a convincermi ad entrare pure su Internet, la rete delle reti. Mi trovate all'indirizzo wiz@pinball.nervous.com, 24 ore su 24. Quando non gioco a flipper!

a cura di FEDERICO CROCI

RESCUE 911 (GOTTLIEB / PREMIER 1994)



Grazie ad una recente visita alla Elettronico vicino a Firenze, sono in grado di presentarvi questa recensione in anteprima. RESCUE 911 (il 911 è il numero di emergenza nazionale USA, come il nostro 113) non è altro che il nome di una serie televisiva americana, stile la nostra "Arriva l'elicottero" di qualche tempo fa, dove si narrano le eroiche gesta dei pubblici soccorritori impegnati in improbabili salvataggi metropolitani, tipo

"Allagamento in autostrada",
"Caduta massi" (in città...),
"Allarme ostaggio",
"Fuoco!", eccetera, eccetera, che altri non sono se non i titoli di alcuni degli episodi di più avvincenti di questa serie televisiva. Il tutto condito dall'immancabile apparenza finale e providenziale dell'elicottero che porta in salvo le vittime, in questo caso le palline d'acciaio, trasportandole con calamitata potenza verso l'ospedale. Altra caratteristica interessante sono le tre palline in fila verticale, due di vetro ed una in mezzo di metallo, che si illuminano

REAL-LIFE RESCUE
EXCITEMENT JUMPS
OFF THE SCREEN
AND INTO YOUR HANDS

RESCUE 911

THE GAME
THAT'S BUILT
FOR LIFE.

Gottlieb

As seen by
more than
30,000,000
viewers
weekly

Model: 32-11900
Height: 68" (173cm)
Width: 24" (61cm)
Weight: 200 lbs (91kg)
Depth: 18" (46cm)
Weight: 200 lbs (91kg)

LISTED

di rosso e blu, i colori dei lampeggianti dei mezzi d'emergenza americani. Il sonoro è ottimo, pieno di effetti e brani digitalizzati dal telefilm, che a questo punto mi interesserebbe vedere. Il gioco è molto veloce, ma non eccessivamente difficile. Uno dei migliori Gottlieb degli ultimi tempi. A questo punto mi domando: a quando un flipper sui CHIPS?

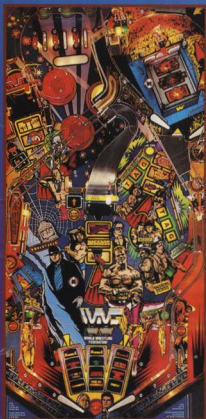
WWF ROYAL RUMBLE

(DATA EAST, 1994)

Un'altra vera anteprima, e per questo devo ringraziare Marino, Franco e Natale Zaccaria. Questi signori negli anni '80 erano a capo di una delle più grosse ditte costruttrici di flipper, con sede vicino a Bologna, la ZACCARIA. Alcuni di voi ricorderanno il PINBALL

CHAMP, il SOCCER KINGS, per citare i più noti: con questi due modelli la ZACCARIA arrivò persino, fatto unico nella storia del flipper, a scalzare nella classifica americana la Bally, raggiungendo i primi posti anche in USA. Ora gestiscono la TECNOPLAY, con sede a S. Marino, importatore e distributore del flipper DATA EAST.

Torniamo al flipper. Il WWF non è l'associazione ambientalista, bensì il World Wrestling Federation. È il primo flipper Data East con il mobile (e quindi il piano di gioco) più largo del solito; una caratteristica abbastanza frequente nei più recenti (ma non solo) Bally/Williams. I personaggi che illustrano questo flipper sono i soliti più famosi: Hulk Hogan, Macho Man Randy Savage, Yokozuna, giusto per farvi capire l'argento.



mento. Nel display a matrice di punti questi ed altri personaggi lottano e volteggiano con grazia inusitata, colpendo gli appositi bersagli, sia nel piano di gioco normale che in un mini-piano superiore. Fino al multi-bali con 6 palline. Scopo finale del gioco: entrare nel ring e conquistare il titolo intercontinentale. Peccato che il commentatore virtuale che descrive il nostro gioco non abbia la voce di Dan Peterson...

vendocomproscambio...

Come dite, "stiamo dando i numeri"? Siete proprio "birichini", allora! Prima ci sotterrate sotto una valanga di annunci e ora che abbiamo deciso di "azzerare l'arretrato" ci trattate così? Però non prendeteci l'abitudine... dal prossimo numero si torna a regime e ci prima arriva... ci siamo capiti? E ricordatevi di non mandare annunci lunghi più di 150 caratteri, altrimenti dal prossimo numero verranno cestinati: solo così potremo pubblicare tutti! Ed infine vi preghiamo, indicate sui vostri talloncini (e mettersi) anche il vostro nome e cognome, poiché capita spesso che Frank si mangi le buste delle lettere (per cercare di eliminare un po' di lavoro e avere meno da scrivere) e non è bello dover chiamare qualcuno senza saper neanche come si chiama. Bene, questo è tutto e ti ricorda che i prefissi con tre zeri indicano chiamate transatlantiche!!!

P.S. Ricordatevi per l'appunto di indicare il prefisso del numero telefonico e di spedire i vostri annunci a:

CVG - ZIBALDONE LUDICO
Via Gorki, 69
20092 Cinisello Balsamo (MI)

CONSOLE

VENDO

VENDO Atari Linx 2, gioco California Games, alimentatore a L.150.000 oppure SCAMBIO con giochi originali, per A500/A1200. Tavola Marco, 02/9624208 dalle 18.30 in poi.

VENDO Game Boy in garanzia con Tetris e Track Field a L.140.000, trattabili. Lini Marzio, 0173/615355.

VENDO per Game Boy a metà prezzo: Mystic Quest e Final Fantasy Legend 3. SCAMBIO o vendo cartucce per Super NES/Famicon. Daniele Dall'Ora, 045/7157695 ore pasti.

VENDO Game Gear, praticamente nuovo, con alimentatore più Sonic Street of Rage 1 e 2 a sole L.300.000 (se pensate che un Game Gear più Sonic costa 289.000!!!). Borraccetti Luigi - Via Fabio Filzi, 66 - 62012 Civitanova Marche - 0733/815466 dalle 20 in poi.

Vendo Game Gear con TV tuner e 3 giochi: Columns, Pengo, Sonic 2. Il tutto a L.260.000 Fabio Maltonini - Via Gramsci, 2 - 56037 - Peccioli (PI).

VENDO Game Gear con vari giochi a L.200.000 trattabili e COMPRO giochi usati per 300 Panasonic. Fabio Morini, 051/944476 dalle 18 alle 22.

VENDO Megadrive con cavi + 2 joystick e 10 cartucce tra cui Shining in the Darkness, Kid Camaleon, Shoujo'n Ghed, Dungeons & Dragons, tutto a L.450.000 tratta-

bili. Amitrano G. Luigi, 081/8710433 dalle 14 alle 30 alle 16.30.

VENDO Megadrive (esclusa scatola d'imballaggio) con 6 cartucce, adattatore per giochi giapponesi, modifica per giochi americani a L.450.000. Guffo Davide, 011/2162769 dalle 17 in poi.

VENDO Megadrive di 1 anno con EA Soccer, Castle of Illusion, Royal rumble, Green Dog, World of Illusion, E. Club Soccer, Sonic 2, Spiderman vs Kinspin con adattatore giapponese con joystick (3 tasti) + joystick 6 tasti + joystick professionale (per Street Fighter). Prezzo da stabilire. Alfio Pozzoli, tel. 085/815031 pomeriggio.

VENDO per Megadrive: Rolo, Ecco, 668 Attack Sub, Super Kick Off, Popolous, European Club Soccer, Sonic, Desert Strike, lasciare messaggio per Gigi, 02/57501300 segreteria telefonica.

VENDO per Megadrive e Master System: Acquatic games (L.60.000), Toy Boy (L.50.000), Tazmania (L.70.000), Last Battle (L.60.000), Spider man (L.50.000), Wrestling War (L.40.000) e altri ancora. Solo nel Veneto, Gianni Candogno, 0437/554691 dalle 8 alle 18.

VENDO per Megadrive: Turtles Hyperstone, Global Gladiators, Sonic 2, Mickey e Donald a L.70.000 cadauno e in blocco a L.220.000. Pietro, 0836/576804 dalle 14 in poi.

VENDO per Megadrive: European Club Soccer, Gran Slam, Super Monaco GP. L.40.000 cadauna, trattabili. Solo zona Milano. Andrea

ZIBALDONE LUDICO

☐ Vendo ☐ Compro ☐ Scambio
☐ Computer ☐ Console ☐ Altro

Testo dell'annuncio (Max 150 caratteri)

Scrivere a:

Indirizzo:

Telefono:

Orari:

Note:

Mosconi, 02/2405031 dalle 14 alle 15.

VENDO per Megadrive cartucce europee: Mortal Kombat, Golden Axe, The Immortal, Super Hang on, Super Monaco GP, Aladdin. Vendo anche cartucce per Game Boy. Amico Paolo, 0932/652620 ore pasti.

VENDO COMPRO e SCAMBIO giochi per Megadrive e Game Gear. Compro anche fumetti. Cerco disperatamente Speciale X-Men 1 e Guerre Segrete 1 e 2. Paga bene. Mencarelli Alessandro, 075/832768 dalle 17 alle 22.

VENDO al prezzo di L.50.000 o SCAMBIO con Mortal Kombat per Megadrive i seguenti giochi: Super Monaco GP 2, Mystic Defender, Sonic 2 e Super Thunderblade oppure Street Fighter 2 Special Champion Edition (1 mese di vita), Cannavale Gianluca, 081/5372498 ore pasti.

VENDO o SCAMBIO i seguenti giochi per Megadrive: Road Rash, Kid Camaleon, Wrestling War, Shadow of the Beast, Illusion Dragon, Wonder Boy II (L.50.000 cad.) oppure World of Illusions, Captain America, Tazmania, Power Athlete (Deadly Moves) a L.60.000 cad.; Fatal Fury (L.70.000). Dario, 02/9086871.

VENDO e SCAMBIO i seguenti giochi per Megadrive: Pelé, Joe Montana Football, Joe Jam e Earl, Chichi Chichi Boys, Ayrton Senna Super Monaco GP 2, Arnold Palmer Tournament Golf a prezzi modici. Sono interessato a Micromachines. Roberto Secchi, 02/4073563.

VENDO Megadrive versione PAL +

Joypad 6 tasti + Virtua Racing + Mortal Kombat + Streets of Rage 2 + altri 5 giochi a L.300.000 trattabili lo cambio in blocco con Neo Geo + Fatal Fury 2 + Joystick. Sono disposto a mettere la differenza in denaro. VENDO inoltre Virtua Racing, nuovo causa doppio regalo a L.90.000, FIFA Int. Soccer a L.70.000; entrambi a L.150.000. CERCIO Neo Geo, + 2 joystick + Fatal Fury 2 a lire 430.000 max. De Maggio Andrea, 0836/423273 ore pasti.

VENDO Megadrive PAL a L.150.000 - SCAMBIO cartucce: Flashback, Streets of Rage II, Bulls vs Lakers, Sport talk Baseball, Thunderforce IV oppure le VENDO a L.70.000 cadauna. Giovanni Del Giudice, 0321/71360 segret. telef.

OCCASSIONE! Vendo causa doppio acquisto, Street Fighter II S.le per Megadrive nuovo, mai usato, a L.100.000. Annuncio valido solo a Roma. Claudio Fortuna, tel. 0678345345 ore pasti.

VENDO Sega Megadrive completo di Joypad, cavo, alimentatore, adattatore giochi americani e ben 16 cartucce tra cui: NHL '94, FIFA Int. Soccer, Jungle Strike, Madden '94, Flashback e tante altre, il tutto a L.1.000.000. Alberton Massimiliano, tel. 02/55019607 dalle 19 alle 20.30.

VENDO Megadrive + Popolous + Sonic + Golden Axe a lire 300.000 oppure MD + Popolous a lire 150.000. MD + Sonic o MD + Golden Axe a lire 120.000. Sonic: L.50.000; Popolous: L.70.000; Golden Axe: L.50.000. Il tutto in perfette condizioni. Giuliano Giuffrida, 0774/570110

ore pasti.

VENDO per Game Boy 128 giochi a L. 194.000. Inoltre vendo per Game Gear 73 giochi a L. 315.000. Marco 0330/734346

Vendo NES con pistola, SMB e Duck Hunt. Vendo inoltre Mega Man 2, SM 2, Robocop 2, Top Gun 1 e 2, SM 3, Simpson, The Goonies 2, Road Blaster ed altri. L.45.000 l'uno. Vendo inoltre Joystick, Power grow e tappetino. Michele Giove, 06/86214255 ore pasti.

VENDO Super NES (GIG) con Super Mario world, 1 pad a L.200.000. Vendo inoltre: Street Fighter II (L.100.000), Mortal Kombat (L.90.000), Pocky e Rocky (L.70.000), Axel (L.60.000), Euro F.C. (L.40.000), Alien III (L.70.000), Super Tennis (L.50.000), Magical Quest (L.60.000). Spedizione in tutta Italia a mio carico. Giorgio Di Pasquale, 0942/625206 dalle 10.30 alle 14.30.

VENDO Super NES, ancora imballato e con garanzia, 1 joypad, S.Mario World a L. 250.000 trattabilissima. Inoltre vendo F-Zero e Super tennis (italiani) L.60.000 ca. da uno o L.100.000 insieme. Telefonare allo 0828/300250 ore serali.

VENDO o SCAMBIO per Super NES/Famicon: Alien 3 (USA), S.F.I. circus 2 (JP), Super Mario Kart (JP), Street Fighter II (JP). Per Megadrive: John Madden '92. Prezzi Super. Bucovaz Andrea, 0432/756529 ore pasti.

VENDO e SCAMBIO cassette per Super NES (JAP, USA, EUR), Megadrive, Game Gear e PC Engine (CD). Busso Daniele, 0836/572784 dalle 16 alle 20.

VENDO per Super NES: Street Fighter 2 (USA), Addams Family 2: Per Super Famicon: Dead Dance e F-Zero. A L.65.000 cadauno. Tel. 039/6850814 ore pasti.

VENDO per Super NES: Tecmo NBA Basketball John Madden '93, Space Megaforce, Super Tennis, WWF Wrestling, Bulls vs Blazers, Final Fight II, NHL Hockey '93, Stanley Cup, dalle 60.000 alle 70.000 L. Vendo giochi per Game Boy con prezzi fino a L.30.000. Rovenda Alessandro, 02/8911958 ore pasti.

VENDO per Super NES americano: Spiderman and X-Men (eventualmente con adattatore per Super Famicon a L. 79.000) solo zona Verona. Luca Caserta, 045/8031321 ore pasti.

VENDO per Super NES: Turtles Tournament Fighters (L.70.000, nuovo), Hokuto no ken 5 (L.50.000), Dragon Quest V

(L.50.000), Spiderman and X-Men e Super Deformed Dodgeball (L.60.000 cadauno), Super Formation Soccer (L.70.000). Solo zona Verona. Luca Caserta, 045/8031321, ore pasti.

VENDO Super Nintendo più sette giochi tra cui: Sensible Soccer, Lethal Enforcer, Super Empire Strikes Back e F-Zero. Il tutto a L. 600.000. Annuncio sempre valido. Fittella Osvaldo - Via Roma, 45 - 67024 (AQ) Tel: 0864/797503.

VENDO cassette Super Nintendo, Neo-Geo e Megadrive a prezzi veramente interessanti e in ottime condizioni. Stefano Coscia Tel. 0332/224548.

VENDO Super Nintendo (versione americana) completo di 2 joystick e 6 tasti + adattatore universale + 10 giochi: Street Fighter II Turbo, CoolSpot, Alien III, Super Turrican, Rock'n Roll Racing, Parodius, Super F1 Circus II, F-Zero - Super Mario IV, Super Tennis. Chiedere di Roberto. Prezzo da concordare. Sansonetti Roberto 080/892626 ore pasti.

VENDO per Super Famicon: Street Fighter II L. 75.000, S.F. II Turbo L. 115.000, Road Runner L. 65.000, Mystical Quest L. 80.000, Vulkan L. 8.000, Gambare Goemon L. 40.000, Adventures Island L. 35.000, Batman L. 70.000, Turrican L. 85.000, Area 88 L. 65.000, Parodius L. 75.000, Zeld a L. 70.000. Chiedere di Marco o Carlo tel. 0445/672869 oppure 5510508.

VENDO World Heroes 2 per Neo Geo praticamente nuovo a L. 245.000 oppure scambio con Samurai Shodown dando una differenza concordabile in soldi. Per chi fosse intenzionato a comprare ho anche Fatal Fury Special. Alessandro Bernacchia, 039/650414 dalle 14 alle 21.

VENDO Neo Geo e Joystick + i seguenti giochi: Fatal Fury, Fatal Fury II, Mutation Nation, Art of Fighting e Eightman a L. 1.000.000. Per informazioni telefonare dalle 19.00 alle 20.00 allo 02/9602895 e chiedere di Alessandro.

VENDO COMPROMO e SCAMBIO giochi per Super Nintendo (Usa/jap), Megadrive, PC Engine CD, Neo Geo, Game Gear e Master System (5 cassette 120.000). Russo Daniele, 0836/572784 ore 17:00/21:00.

VENDO Rushing Beat II (cartuccia americana) a L. 119.000 per Super NES. Simone Stella, tel. 055/242992 dalle 17:00 alle 19:00.

VENDO NES ottime condizioni con zapper, 3 joypad e i seguenti gio-

chi: Bayou Billy, Mike Tyson, Megamen, Trojan, Pinbot, Batman, World Cup, Wild Gunman e Mario Bros in omaggio. Il tutto a 185.000. Marocco David, 06/9439284 ore pasti.

VENDO NES in ottime condizioni, corredato di 2 joypad + pistola zapper + 6 giochi (Super Mario Bros, Duck Hunt, Total Recall, faxanadu, Gunshoe, Top Gun. Lire 280.000 trattabili. Rittucci Orlando, 0882/333531 dalle 17 alle 19.

VENDO giochi per Nintendo NES (Super Mario, Mario 2, Mario 3, Goal, The Adventure Island 2, Battletoads a L. 30.000 l'uno. Catalano Andrea, 06/61908210 solo il martedì e il giovedì.

VENDO Nintendo NES 8 bit completo di 2 joypad e 3 giochi (Super Mario Bros, Zelda II e Kid Icarus) con scatola e libretto d'istruzioni. 4 anni venduto per inutilizzo a 250.000 trattabili. Hugo Liberi 0735/86996 ore pasti.

VENDO Super NES a L. 250.000 con 8 giochi a L. 110.000 cad. tra cui Batman Returns, Street Fighter II Turbo, Aladdin, eccetera. SCAMBIO tutto con Sega Megadrive e 4 giochi. Valentino D'Ercole, 0863/68354 dalle 18 alle 20.30.

VENDO per Super Nintendo le seguenti cassette a L. 50.000 (Un. Squadron, Addams Family, S. Ghouls'n' Ghost, Batman Returns, Castlevania IV, Pop'n Twin Bee). Michele Quacquarelli, 0883/82364 dalle 10 alle 19.

VENDO Super Nintendo + Street Fighter 2 + Super R-Type a L.40.000. Telefonare e chiedere di Marco, solo in zona Lucca. 0583/512330.

VENDO SNES americano più Alimentatore + 2 Joypad + presa Scart a L. 200.000. SCAMBIO in stesso con SuperFamicon in qualsiasi condizione purché funzionante. Angeli Gianluca, 0572/451543 dalle 9.30 alle 20.30.

VENDO Super NES USA, presa SCART con le seguenti cartucce: Super Mario All Stars, Connors Tennis, Road Runner's, Super Mario World, Super Mario Kart, Super Blinde Rush a L. 500.000. Accetto eventuali scambi con cartucce SNK. Tel. 0541/691348 ore pasti.

VENDO Super Nintendo (versione americana) completo di 2 joystick a 6 tasti + adattatore Universale + 8 giochi: Street Fighter II Turbo, Cool Spot, Alien III, Super Turrican, Rock'n Roll Racing, Parodius, Super F1 Circus II, F-Zero, Super Mario IV, Super Tennis II tutto a L. 700.000 trattabili. Telefonare allo 080/8926262 e chiedere di Roberto, ore pasti.

VENDO per Super NES la cartuccia americana Plok (Platform) a L.80.000 trattabili. Alessio Ribeca, prefisso Viterbo/353460.

VENDO SNES (GIG) 2 mesi di vita + 1 joypad + Super Mario World + adattatore universale + gioco Ghost'n'Ghost Super + Turtles in Time IV a L. 400.000 trattabili. Vendo anche separatamente. Curcio Emilio, 080/5341704 dalle 9 alle 14.30 o dopo le 19.30.

VENDO e SCAMBIO games per Super Famicon. Vendo per Game Gear: Allen 3, Paperino, Street of Rage. Piana Daniele, 035/962064.

VENDO Game Boy con 7 Giochi: Mortal Kombat, Speedy Gonzales, Super Mario 1 e 2, Jordan vs Bird, Chopper II più 8 pile e cuffie Panasonic e con la garanzia a lire 300.000. Paoloni Luca, 0734/224174 dalle 20.30 in poi.

VENDO Game Gear + Sonic 2 + Borsa + Alimentatore a Lire 195.000 + spese postali. Il tutto in perfette condizioni e completo di imballi originali. Travascio Attilio - Via Libertà 14 - 85030 Castrolibero (PZ)

VENDO Sega Game Gear in perfette condizioni + 12 giochi + TV tuner a L. 700.000. Vendo inoltre giochi per Sega Mega Drive a L. 50.000 cadauno, giochi per game Boy e Neo-Geo. Massima serietà. Walter Singiol, 040/43705 dalle 14 alle 15.

VENDO Sega Game Gear + Columns a sole 220.000 lire (con garanzia), nuovo. Max onestà. Perfetto Miki, 080/8774372 dalle 18 alle 18.30.

VENDO "Gametec" + Cassette "Brick Blaster" a 50.000 Lire, un Atari (Matra 3600) con 8 giochi in memoria a 50.000 lire. Giorgio Mondonico, 02/9232001 ore pasti.

VENDO cartucce per Super NES a partire da L. 30.000. Più di 40 titoli tra cui: Macross, Mortal Kombat, Soundblaster, GP-1, R-Type III, Super Turrican eccetera. Bonetti Lorenzo, 035/988242.

VENDO o SCAMBIO per SuperNES la cartuccia americana arcana (RPG) a L.70.000. Alessio, prefisso Viterbo/353460 ore pasti.

VENDO SNES europeo + adattatore gold + joypad program + SMWorld + Rock'n'Roll Racing + Starwing + Zeld a + Turtles IV - Euro Football Cham a sole L. 750.000 trattabili. Max Serietà. Piccoli Marco, tel. 0423/301373, fax 0423/22201.

VENDO e SCAMBIO cartucce SNES, Super Famicon, Megadrive,

CERCO cartuccia Neo Geo buon prezzo. Telf. dopo le 21 - 080/5541701. Niky.

VENDO Sega 8 bit completo di cavi e alimentatore + 30 tra i più bel titoli + 2 joystick + 2 joystick. L. 700.000 trattabili + light e phaser. Massimiliano Rella, 02/4802440.

VENDO i seguenti giochi per Master System: Moonwalker (L.60.000), Fantasy Zone (L.50.000), R-Type (L.50.000), Golf Leader Board (L.30.000). Claudio Marazzi - Via Busnelli, 77 Sarono (VA) Tel. 02/9606008 dalle 14 alle 18.

VENDO Game Gear come nuovo + 5 giochi (Terminator, Alien 3, Streets of Rage, Castle of Illusions e Tac-Mania) a lire 300.000. Rinaldi Giovanni, tel. 0171/695608 dalle 14 alle 15,30 o alle 20,25.

VENDO Game Gear in perfette condizioni + 12 giochi + TV tuner a L. 700.000. Vendo inoltre giochi per Sega Mega drive a L. 50.000 l'uno, e giochi per Game Boy e Neo Geo. Massima serietà. Chiedere di Walter, 040/43705 dalle 13 alle 14,30.

VENDO Sega Game Gear + Sonic II + Alimentatore + Borsa a sole L.195.000. Attilio Travascio via Libertà, 14 - 85030 Castrolibero (PZ).

VENDO Game Gear con Tetris in omaggio a lire 60.000. Ho inoltre a disposizione di chi lo vuole, qualche cartuccia come Super Mario Land e F1 Race. Giorgio Priolo, 081/3827279 dalle 19 alle 21.

VENDO Game Boy con 6 cassette, cavi di collegamento, auricolari a L.345.000 trattabili, o SCAMBIO tutto ciò con SNES, italiano o americano, completo di tutto. Davide Scano, 0766/21942 o per posta.

VENDO Nintendo action set (con pistola e joystick) con 3 giochi a L.150.000 (Faxanadu, WWF, Super Mario/Ducktales). Facecchia Danilo, 0831/382707 dalle 13,30 alle 22.

VENDO Sega Mega CD come nuovo a L. 500.000 + 3 giochi in offerta. Marco, tel. 0547/28311.

VENDO cartuccia World Heroes 2 per Neo Geo a L.200.000 completa d'istruzioni e imballaggio originale. Pagamento contrassegno, porto franco. Barosi Massimiliano, 0378/86168.

VENDO gioco per il Master System Alex Kidd in Miracle World a L.75.000. Tommaso Cartel, 058/8706026 ore 15 o dopo le 18.

VENDO Sega Master System II + 5 giochi a sole L.220.000, un vero affare. Telefonare allo 0882/75785 dalle 14 alle 20.

VENDO cassette Master System a 25.000 cad. (Olympic Gold, California Games Shogun, Tennis Ace, Parlor games, Windblown, Columns) o SCAMBIO con altre cassette (Dead angle, Wanted, Ms. Pacman, Dynamite Duke). Consalvo Lorenzo - Via Salita del boschetto 9B Rapallo (GE). Telefonare 0185/669575 alle 13.30 o dopo le 20.

VENDO 13 cartucce per Master System da L. 30.000 a L. 40.000 tra cui Batman Return/Golden Axe/Castel of Illusion e altre. Andrea, 0586/808341. ore pasti.

VENDO Master System Sega giochi: Moonwalker, Wonder Boy III, California Games, Sagia, Vigilante, World Soccer, Shinobi, Double Dragon + Omaggio Ghost House + pistola con 3 giochi inclusi. Il tutto a L. 298.000. Emiliano Sinibaldi, 06/87138242, dalle 20 alle 21.

VENDO Fatal Fury 2 per Neo Geo a L. 150.000. Telefonare allo 080/8926262 e chiedere di Roberto, ore pasti.

VENDO per Neo Geo Samurai Showdown praticamente nuovo a Lit. 270.000. Cammino Silvio, 0122/48364.

VENDO VDS giochi SNIN: Batman returns (USA) L. 50.000, Alien 3 L. 40.000, Street Fighter 2 L. 50.000, Road Runner L. 40.000, Price of Persia L. 50.000, Super Gous'n'Ghost L. 50.000, Un. Squadron L.60.000 (nuovo). Longo Paolo, 035/615999 ore pasti.

VENDO 3DO praticamente nuova (2 mesi), completa di joystick, trasformatore, gioco Crash'n'Burn e CD Demo, presa SCART o Video composto (assicurarsi di avere un televisore multistandard NTSC o di possedere un convertitore NTSC- PAL (che al massimo posso procurare io), al prezzo regalo di L.1.000.000 + spese di spedizione. Posseggo anche diversi giochi a prezzi imbattibili: telefonare per informazioni. Vanzetto Paolo, 0424/540388 dalle 20 alle 20.00.

COMPRO

COMPRO X-Men o Eternal Champions per Megadrive. Chiedere di Maurizio, 011/8991069 dalle 8 alle 10.

CERCO giochi per Neo-Geo. In particolare Samurai Showdown. Super Side Kicks, Sengoku 2 ma anche altri. Prezzo da concordare. Michele, tel. 0331/790440.

CERCO giochi usati: Mortal Kombat, Street Fighter II, Street of Rage per Megadrive. Francesco Conversano, 0771/64564 dalle 13.30 alle 14.30 e dalle 17.30 alle 19.30.

COMPRO Neo-Geo in buone condizioni con joystick e possibilmente con un videogioco. Senio Rotondi, 0577/49292 dalle 14 alle 15 o dalle 19.30 alle 22.00.

COMPRO giochi usati per Super Nintendo e Megadrive, sia titoli nuovi che vecchi, preferibilmente in provincia di Varese o zone limitrofe. Steffenini Samuele, 0331/310894 pomeriggio e sera.

COMPRO a metà del prezzo originale CD per AMIGA CD 32. (solo per residenti a Milano e provincia). Annuncio sempre valido. Barazzetti Massimo, 02/9550292.

CERCO per Super NES i seguenti giochi a buon prezzo e in buono stato: Lemmings, Parodius, Desert Fighter, Bomberman, Sensible Soccer, Lemmings, Mauro Rosati, 0733/771591 dalle 13.30 alle 22.

CERCO Super NES con e senza giochi possibilmente americano con prezzo da concordare. Sangiorgio Francesco, 06/9487438 ore serali.

CERCHIAMO per PC Engine Super CD-ROM: Star Paroder, Nadia Coryoon e inoltre per Mega CD Yamato. VENDIAMO giochi Megadrive, S. Famicon. Chiedere di Francesco o Daniele, 02/29518771 dalle 14 alle 21.

CERCO PC Engine Duo in buone condizioni. COMPRO anche un arcade card. Alessandro Minafra, 0636/569245 o 604926 dalle 14 alle 19.

SCAMBIO

CERCO per Game Boy: Super Mario Land 1/2, Mortal Kombat e Prince of Persia, per ognuno di questi giochi sono disposto a dare da 1 a 3 cartucce tra cui: World Cup, Yoshi's Cookie e molti altri. Annuncio sempre valido. Chiedere di Lorenzo per ulteriori informazioni. Tel. 0444/699110 dalle 13.15 alle 14.00.

SCAMBIO o VENDO per Game Boy: Best of the Best, Humans, Dr Franken, All star, Challenger 2, Schachli. CERCO in buone condizioni Golf, RC Proam, EID dracula e giochi Sportviti. Zona Milano. Roberto Magliano, Tel. 02/33100073. ore pasti.

SCAMBIO con MicroMachines o vendo i seguenti giochi per MD: NBA Jam (trattabile); FIFA Int. Soccer (trattabile); Another World.

Secchi Roberto, 02/4073583 alle 14 o cena.

SCAMBIO/VENDO cartucce Megadrive-SNES-Neo Geo (Fatal fury, Tournament Fighter, Baseball All Star, Ramma 1/2, Il Soccer Brawl). Niky De Data, 080/5541701 dopo le 20.

SCAMBIO per Megadrive; Alien 3, T2: the arcade game, Sonic 2, Megalomania, Super Smash TV, Kick off, Mercs 2, Steel Empire, S.t. baseball, Olympic gold, Grand Slam Tennis. Giuseppe Conti, 0586/807500 ore pasti.

SCAMBIO giochi per Neo Geo Super NES, Megadrive e PC Turbo Duo. Max serietà. Grossi Nicola, 0883/613562, ore serali.

SCAMBIO per Super NES: Street Fighter II turbo, Final Fight, European Football Champ. Scambio con Fatal Fury 1 e 2, Death dance, Final fight 2, Art of Fighting, Turtles of F. Fernandez Pasquale, 090/671831 dalle 13.30 alle 20.30.

SCAMBIO gioco per Game Gear: Pengo, un Platform molto carino. Giorgio Chivaro, 091/228686 ore pasti.

SCAMBIO Game Boy più 7 giochi: Mortal Kombat, Speedy Gonzales, Super Mario 1 e 2, Jordan vs Bird, Choplifter II più 8 pile e cuffie Panasonic in cambio di Game Gear o MegaDrive o Neo-Geo anche senza gioco. Paolini Luca, 0734/224174 dalle 20.30 in poi.

SCAMBIO Amiga CD 32 + 3 giochi con PC Engine Duo + 6 CD tra i quali: Rance 1/2, Liquid Kid, Spriggan 2, Star Paroder, Nadia, Crest of Wolf, David Graceffa, 0571/77073 ore pasti.

SCAMBIO Super Nintendo PAL e alcune cartucce con PC Engine. Vendo inoltre S. Nintendo e numerose cartucce tra cui Aladdin, Bo Metal, Street Fighter 2 Turbo, eccetera. Tel. ore serali a Roberto 0532/98574.

SCAMBIO Megadrive + 2 Joypad (di cui uno è SG-8) + 10 giochi (Mortal Kombat, Eternal Champions, Double Dragon, Last Battle, eccetera) con Neo-Geo + 2 joystick + World Heroes 2. Pierpaolo Pascucci, 0824/47344 dalle 15 alle 18.

SCAMBIO Megadrive + 12 giochi ed adattatori vari con Neo Geo + joystick e 5 giochi. Manuel Piazza, 0445/490434.

SCAMBIO Master System + 2 Joystick + pistola + gioco per tutto (rescue mission) + topolino pistola in ottime condizioni, con Ninja Turtles 2 per Game Boy.

Scrivere o telefonare entro 30 giugno '94, Danilo Migliorini, Via S. Giulio Frontino - Città Venafra (IS) Tel. 0865/900071 dalle 19 alle 21.

SCAMBIO NES con due giochi (Mario 1 e Megaman 2) oppure 11 cartucce per megadrive con game-boy con o senza giochi. Valido solo per la Liguria. Autellano Daniele, 0185/287748.

COMPUTER

VENDO

VENDO giochi originali per PC con manuale: Day of the Tentacle, Sam e Max, Dune, Street Fighter II, Wing Commander II, Monkey Island 2. Tutto a L.300.000 (anche separatamente). Forgione Dario, 0362/562110, ore serali.

VENDO per PC i giochi originali Strike Commander e TFX (completi di manuali e confezione). Vendo per Super Famicom le cartucce Final Fight, Super Ghouls'n'Ghosts, Super Tennis, Phalanx. Scaramelli Maurizio, 041/5903746 ore pasti.

VENDO giochi per PC IBM tutti originali con manuale ed imballo a metà prezzo. Alcuni titoli: Alien in the Kyrandia, Sam & Max, Lili Divi, Jurassic Park, Larry S, Day of the tentacle ed altri. Telefonare Claudio 06/9830218 ore ufficio.

VENDO Computer Olivetti PC 128, quasi nuovo + 2 joystick + 5 giochi tra cui Notte dei Templari a L. 650.000 oppure SCAMBIO con Megadrive I, gioco e 2 joystick. Luciano Raimo, 089/239430 ore pasti.

VENDO giochi originali per PC-IBM o compatibili a metà prezzo. Bassetti Francesco, 0432/731171.

VENDO Amiga 500 + espansione + mouse + 3 joystick + tappetino mouse + vari giochi + 3 manuali in italiano + prolunga joystick + monitor a colori stereo C. 10845 + scrivania a L. 900.000 poco trattabili. Curcio Emilio, 080/5341704 dalle 9 alle 14.30 o dopo le 19.30.

VENDO per AMIGA CD 32: Microcosm a lire 100.000, pagato 150.000 per acquisto errato (trattabile). Pellegrino Alfonso, 089/254534 dalle 17.30 alle 20.00.

VENDO Amiga 500 + stampante Star LC-200 Bin Multifont + drive est. + digitalizz. audio stereo + molti giochi e programmi di ogni genere + 2 joy + riviste e manuali. Tutto in perfette condizioni. A sole lire 650.000 - Telefonate per informazioni più dettagliate. Mangiapane Gaetano Francesco - Via Ruggero Settimo, 95 - 93015

Nisicmi (CL) - Tel. 0933/455685 dalle 14 alle 16.30 o dopo le 20.30.

VENDO Amiga 1200, (8 mesi di vita) con 300 giochi, 2 joystick ed 1 joystick + drive esterno a L. 650.000 trattabili, inoltre COMPRO Neo con 2 joystick e un gioco a non più di 450.000, disposto a SCAMBIO. Maurizio Lisi, 080/5217804 dalle 19.00 alle 15.00.

VENDO Amiga 600 + copritastiera + vari programmi con manuale in italiano. Prezzo trattabile. Provenza Maurizio, 0924/506296 dalle 9.30 alle 16.

VENDO Amiga 600 + 1 Mega di espansione + mouse + joystick + manuali + cavi + vari giochi (Mortal Kombat, Cannon Fodder, Flashback) il tutto in perfette condizioni a L. 500.000. Max serietà Leonardo, tel. 039/463024 ore serali.

VENDO Amiga 600 in ottime condizioni con due joystick + giochi copritastiera, mouse + tappetino a L. 400.000 o scambio con Snes + due joystick e giochi in buone condizioni. Preferibilmente Napoli e provincia, chiedere di Fulvio, 081/406001 ore serali.

VENDO Amiga 500 + TV Personale, Game Boy + 3 cassette, Game Gear + 3 cassette. Telefonare allo 0444/410731.

VENDO C-64 (con registratore, 2 joystick, giochi) e Game Boy Nintendo (con Super Mario Land) a L. 200.000. Marco, 0332/285137, durante il giorno.

VENDO C-64 con registratore, joystick con Fire e aut Fire, giochi originali (Lupo Alberto, Wacky Rapes, Chuck Rock). Vendo ancora centinaia di cassette, L. 452.000 tutto. Chiedere di Luigi, 0922/38958 ore pasti.

VENDO C-64 con registratore + 76 giochi originali (Turricon 1 e 2, Predator, James Pond 2, Warm Up, Fit GP Circuits, Pro Tennis Tour + Kit Scuola 2 + Introduzione Basic I e II Lit. 300.000 trattabili + joystick. Chiarelli Claudio, 035/968106 dalle 18 alle 20.

VENDO I seguenti giochi originali su cassetta per C-64 a L. 10.000 l'uno o in blocco a L. 100.000: Speedball, Creatures 2, Chuck Rock, Double Dragon 3, Dylan Dog, Turbo Charge, Chase HQ, Thunderbirds, Robocop, Dragon Ninja, Rambo 3, Batman, Ghostbusters 2, The Untouchables, Op. Thunderbolt. Max serietà. Leonardo, 039/463024 ore serali.

VENDO C-64 + disk drive 1541 II' + 6 giochi a lire 350.000 trattabili. Annuncio valido solo per il Lazio.

Alessandro Zamponi, 06/30810856.

COMPRO

CERCO giochi su Laser Disk per Amiga, in particolare Space Ace, Super Don Quixote, e Dragon's Lair. Max Serietà. Annuncio sempre valido. Masoni Daniele, 030/2583095 dalle 15 in poi.

CERCO per Amiga 500 (senza HD) il gioco Rome AD 92; lo cambio con giochi come Simon the Sorcerer, Elvira 2 e molti altri, telefonare allo 0965/592784 oppure scrivere a Contarese Giuseppe, Via Calveri 71 - 89100 Reggio Calabria.

CERCO SimCity 2000 per Macintosh. Lini Marzio, 0173/615355 dopo le 18.30.

SCAMBIO

SCAMBIO Commodore 64 per Sega Master System II. Tel. 0771/674420 dalle 18 alle 20.

SCAMBIO Commodore 64 + registratore - giochi vari tra cui Golden Axe, Shinobi, Gostbuster II, Alterd Beast con Game Gear e almeno 5 giochi trattabili. Zingale Calogero, tel. 0941/721327.

SCAMBIO per PC: Espana the Games '92 + Lethal Weapon con SimCity 2000. Chiedere di Emiliano o Nyo, 0331/858233 dalle 19 alle 21.

SCAMBIO Amiga 600 + 1 Mega di espansione + mouse + joystick + manuali + cavi + centinaia di giochi con un Super NES/Famicom con almeno 5 giochi (tra i quali ci deve essere per forza Street Fighter II Turbo) e possibilmente un adattatore. Sono disposto anche a comprarlo a non più di L. 350.000. Max Serietà. Leonardo, tel. 039/463024 ore serali.

SCAMBIO Amiga 500 con espansione + 5 giochi originali con PC 386 o 486 in buone condizioni. Pago (se non vi basta) la differenza. Chiedere di Alessio, 06/5758055.

SCAMBIO Amiga 500 con espansione 1 MB, kickstart 2.0, 1 joystick modello sala giochi, e del gioco tra cui Mortal Kombat, Body Blows con Megadrive o SNEs anche senza giochi, oppure VENDO a L. 300.000. Annuncio valido per le Marche. Brunì Michele, 0735/634131.

ALTRO

VENDO

VENDO una moneta rara: 5 lire del 1870 ed altre ancora: per il prezzo telefonare. Emiliano Sinibaldi,

06/87138242 dalle 20 alle 21

VENDO adattatore telematico 6499 per Commodore a L. 60.000. Salomone Gianluca, 081/8765348 dalle 17.00 alle 20.30.

VENDO Lottobola 6.50.

Programma originale shareware per PC-Windows, Amiga e Mac che gestisce archivio estrazioni dal 1939 ad oggi con ricerche previsionali sistemi solo Ite. 35.000. Telefonare a Chieles Massimo 0141/948015.

VENDO numeri arretrati di Kappa dal n. 18 al mese di Gennaio '94 a lire 2.000-3.000, a seconda del numero e con sconti per grandi quantità. Michele Olivetti - Via Tevere, 11 - Sarteano (SI) Tel. 0578/266120 solo pomeriggio-sera.

VENDO Timerunners (1 a L.4.900, 2 a L. 9.900) con tanto di istruzioni e aiuti, vendo anche a L.20.000 l'una: Operation Wolf, Ghouls'n'Ghosts e Last Battle per Commodore 64 cassetta. Luca Buselli, 0584/768570.

VENDO riproduzione giapponese del fucile KGS-Custom 6 mm gittata utile 40 m a Lire 150.000 (è di quelli che sparano pallini di plastica pieni o contenenti colore). Comprare anche Manga (pago bene), Cantoreggi Matteo, 0332/799490 dalle 20 alle 21.

COMPRO

CERCO Modem per Amiga. Lini Marzio, 0173/615355.

CERCO Giochi per CDI.

Preferibilmente giochi d'azione, avventura, simulazione e VENDO Winter Olympics per Commodore. Domenico Falvello, 0385/44229 dal lunedì al venerdì.

CERCO monitor usato possibilmente 1084-5 Commodore. Per informazioni telefonare allo 051/441248 ore pasti e chiedere di Francesco.

ANNUNCIO

Gruppo di programmatori sta sviluppando un motore vettoriale e a poligoni solidi sullo stile di Alone in the Dark; inoltre in collaborazione con altre software house sta portando avanti altri progetti. Siamo alla ricerca di programmatori Amiga e/o PC veramente bravi, interessati e disponibili. Inviare curriculum e programma dimostrativo a: Salustri Massimiliano, Via S. Maria, 14 - 67062 Magliano Del Marsh (AQ). 0863/517885 ore pasti.

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÀ



di MASSIMO TORRIANI

PER ANNI L'UOMO RAGNO, I FANTASTICI QUATTRO, E TUTTI GLI EROI DELLA MARVEL HANNO RAPPRESENTATO IL MIO MONDO. TEX E ZAGOR ERANO LE UNICHE VARIANTI AMMESSE. ORA, NEL VENTESIMO SECOLO DYLAN DOG, NATHAN NEVER E TUTTO L'UNIVERSO DEI NUOVI FUMETTI "IMAGE" HANNO PREPOTENTEMENTE SCALZATO I MIEI VECCHI MITI. IN QUESTO PANORAMA DI CAMBIAMENTI, ALCUNE CORAGGIOSE CASE EDITRICI STANNO CERCANDO DI TROVARE IL LORO SPAZIO VITALE. NASCE COSÌ IL PRIMO GIOCO DI RUOLO, TUTTO ITALIANO, DEDICATO AI SUPEREROI. "LEGIONE", OPERA PRIMA DI UN'ATTIVISSIMA SOCIETÀ TORINESE CHE, TRA L'ALTRO, È ANCHE AUTRICE DI UNA RIVISTA, È SOLO L'ENNESIMO SEGNALE CHE CONFERMA COME, FINALMENTE, ANCHE IL NOSTRO PAESE SIA PRONTO A CONSIDERARE I PASSATEMPI LUDICI CON UN OCCHIO DI RIGUARDO. COSA ASPETTATE DUNQUE? APRITE LA FINESTRA E SFRECCIATE NEI CIELI GRAZIE AI VOSTRI SUPER POTERI...

"... Da quando la banda di MOLECOLA aveva fatto la sua prima apparizione non era passato che un mese, ma la città aveva già imparato a rispettare e temere il suo nome. La polizia, inermi di fronte ai suoi super poteri, aveva invano tentato di fermare questo eroe del male riportando numerose perdite tra le fila dei coraggiosi agenti. Impotenti di fronte alla sua furia omicida, appariva sempre più credibile la possibilità di una defezione in massa delle forze dell'ordine. Le conseguenze di una simile decisione sarebbero state disastrose. L'anarchia totale avrebbe preso il sopravvento e nel caos generale la città sarebbe stata rasa al suolo. Nonostante fosse stato mobilitato anche l'esercito, nessuno osava credere che la situazione sarebbe cambiata. Disporre di carri armati dotati di potenti cannoni era inutile



contro qualcuno che poteva agevolmente sconfiggere il proprio corpo in molecole per poi ricomporsi a piacimento. La situazione era disperata. Avevo poco tempo per realizzare la mia arma finale e stavo lavorando ininterrottamente da più di dodici ore per evitare che i piani criminali di MOLECOLA avessero successo. Mentre le mie mani, febbrilmente, testavano i circuiti elettronici, riaffioravano, dolorosamente, i ricordi della mia recente sconfitta. Prima che potessi rendermi

conto dei suoi poteri, MOLECOLA, aveva, infatti approfittato della mia baldanza, parando ed assorbendo, senza problemi, i miei attacchi per poi, con un unico colpo tremendo, abbattermi. Solo il crollo dello stabile nel quale ero stato scaraventato mi aveva salvato dalla morte certa.

Probabilmente, credendomi finito, aveva preferito non perdere altro tempo con me, e mi aveva lasciato, agonizzante, sepolto sotto tonnellate di macerie. Questo, mi auguravo, era un errore che avrebbe pagato caro. Facendo appello a tutte le mie conoscenze e grazie all'aiuto del mio computer ero riuscito, infatti, a teorizzare la fonte del suo potere, ed

ora stavo elaborando un'arma in grado di annullare le sue capacità sovranaturali. Nella strada le grida di panico si alzavano sempre più alte e numerose... Terminata l'ultima saldatura, sollevai il volto, soddisfatto della mia opera, ed urlai: "VENDETTA!!!". Era giunta l'ora della riscossa. Questa volta era il turno di MOLECOLA di assaggiare l'amaro calice della sconfitta...

Tratto da "Dio perdona... lo no!" opera biografica di SARTANA IL VENDICATORE

TUTTI I GIOVEDI
dalle 15.00 alle 17.00
TEL. 02/66034295



LEGIONE

IL POTERE NELLE TUE MANI



LO SCHERMO DEL MODERATORE

Beholder

LEGIONE IL POTERE NELLE TUE MANI

Gioco di ruolo in italiano dedicato ai Supereroi

Edito da BEHOLDER COMPANY

Presentato, non a caso, in un box di cartone delle dimensioni dei COMICS americani, LEGIONE è senza dubbio un prodotto curato. Anche se le immagini di copertina e le illustrazioni non sono grandiose come quelle dei disegnatori dell'ultima generazione, Danilo Moretti ha senza dubbio il merito di aver curato l'intera opera egregiamente. Il sistema di gioco esalta la sua conoscenza dell'universo dei fumetti, ed appare chiara l'analisi di fondo dei meccanismi che regolano lo svolgimento dei combattimenti tra eroi dotati di superpoteri. Dedicato a un pubblico di appassionati del genere, questo gioco di ruolo, abbastanza semplice, vi permetterà di ricreare i mitici scontri tra i vostri beniamini o di sviluppare, con un briciolo di fantasia, un vostro personale background popolato di esseri fantastici che si combattono per il predominio. Per i più pigri è stato infatti inserito uno scenario in-

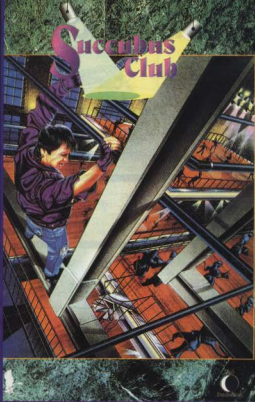
trodotto che vi offrirà numerosi spunti per la vostra serie di avventure. Allora cosa aspettate? VOLATE a comprarlo!

SIETE TROPPO GRANDI PER CREDERE NEI SUPEREROI DAI SUPERPOTERI? PENSATE CHE IL FUTURO SARA' MOLTO DIVERSO E CRUDELE E CHE SOLO CON UNA BUONA ARMA AL FIANCO POTRETE AFFRONTARE IL CATTIVONE DI TURNO? BENE! ALLORA NON VI RESTA CHE ABBOZZARVI A "SOLITARIO DI VENTURA", LA MITICA RIVISTA PER KILLER PREZZOLATI!

cortile di ricchi, che si azzannano, sbavanti, per i resti che ci vengono lanciati. Delle nullità, carne da macello per le guerre, banche di organi viventi, parassiti da schiacciare. Ma ora basta! se il nostro destino è la morte, allora saremo noi a decidere il quando ed il come. NICHILISTI ci chiamano alcuni. ZOMBI altri, ma dietro questi nomi si cela la loro paura. Come cani ci hanno trattati, ed ora, come cani, reagiamo mordendo la mano del nostro "padrone"! Loro sono forti, hanno le armi più sofisticate, sono dotati di arti artificiali, hanno dalla loro parte la legge, ma noi abbiamo la disperazione e la consapevolezza che, comunque, il nostro destino è già segnato. Alcuni di noi sono reduci di mille battaglie combattute in nome della "legge di mercato" che considera sacrificabili centinaia di individui per l'acquisto di pochi punti di percentuale di vendita. Nessuno di loro ha però tenuto conto che, quella maledetta linea sul loro grafico, è tracciata con il nostro sangue! Altri sono stati scacciati dai loro posti di lavoro perché, grazie alla stramaledetta tecnologia, era più conveniente una macchina! Siamo stati sfruttati, umiliati e derisi! Ma stanotte pagheranno la loro arroganza! Questa notte saremo noi a bere il loro sangue e a prenderci la rivincita! Strapperemo

"... Ci avevano promesso un futuro radioso avvenire. "Il futuro al vostro servizio" dicevano. Balle! Non esiste un futuro! Si vive di rifiuti, si respira aria maledorante e si osserva il cielo solo a squarci, tra un grattacielo e l'altro. Enormi cartelloni pubblicitari, costati migliaia di eurodollari, vomitavano in continuazione su di noi i loro slogan, facendoci sentire ancora più poveri, più inutili. Tutto questo progresso, questa nuova tecnologia al servizio dell'uomo è solo una grossa beffa. Per noi punk di strada la realtà è ben diversa. Siamo come i cani in un





Erich fece il suo ingresso al SUCCUBUS CLUB. Poche persone oltre a me conoscono la sua vera identità. Abbracciato (vampirizzato nD) circa sessanta anni fa da un TREMERE, Erich è uno dei pochi fratelli di sangue non vincolato al Legame. Libero di agire e di muoversi da un paese all'altro, ha accresciuto negli anni la sua conoscenza delle arti occulte, fino a divenire quasi una leggenda. Purtroppo questa fama poco si addice ad uno della nostra stirpe e, come sempre, la popolarità ha portato con sé problemi e nemici invidiosi. "Salve Gibson" mi disse l'attentato fratello, mentre prendeva posto al mio fianco. "Saluti a te, Harry" risposi, sussurrando il suo nome. Gli occhi dell'anziano guizzarono veloci tutt'attorno cercando di cogliere movimenti sospetti. "Sei pazzo a chiamarmi con il mio vero nome?!" sibilò, mentre, con uno sguardo feroce, mi squadrava il volto. "No!" - risposi prontamente - "Ma era ora che mettessimo fine a questa farsa..." - e, prima che potesse ribattere, continuai - "un certo Nicolai è sulle tue tracce ed ha intenzione di ucciderti". Colto alla sprovvista vidi il mio compagno impallidire, sussurrando: "Sapevo che prima o poi sarebbe arrivato questo momento, ma, sinceramente, ho sempre sperato di potermela cavare senza dover affrontare situazioni come

questa." Allungai la mano fino a toccare la spalla del vecchio, stuzzicandolo:

"Pensavi forse di scomparire come nei tuoi vecchi numeri di magia?" I suoi occhi ebbero un ennesimo guizzo. "Bei tempi... Quando il mio nome era ancora HOUDINI tutto mi era apparso semplice. Un morso e il segreto della vita eterna sarebbe stato nelle mie mani. Che errore... Ed ora eccomi qui, non più giovane, ad affrontare nemici che neppure conosco..." disse Harry quasi parlando a se stesso. "Non ti preoccupare" - dissi - "ora hai un amico"...

Tratto da "Un amico vale più di un tesoro" scritto dall'Imperatore romano CESARE il giorno prima delle Idi di marzo.

inserite sono **FANTASTICHE!** L'atmosfera generale di questo CLUB alla moda, i suoi più assidui clienti, i suoi segreti costituiscono l'ossatura di uno dei prodotti più curati mai prodotti per questa ambientazione, una vera e propria perla narrativa. Per chi non conoscesse questo ottimo sistema di gioco vale infatti la pena di ricordare che il modo particolarissimo di gestione delle avventure presuppone una serie di scene, descritte nei minimi dettagli, attraverso cui si snoda la vicenda. Contrariamente ad altri giochi di ruolo infatti qui si enfatizza l'aspetto "cinematografico" della trama. I colpi di scena e la descrizione degli ambienti sono il punto forte di questa ennesima espansione. Un prodotto di qualità per vampiri alla moda, in altre parole: "SUCCUBUS CLUB... PER CHI NON SI ACCONTENTA!"

CERTO, DISCUTERE CON UN VAMPIRO NON E' PIACEVOLE, SOPRATTUTTO SE VI GUARDA CON GLI OCCHI SPIRITATI E VI GOCCIOLA SULLE SCARPE IL SANGUE DELLA SUA ULTIMA VITTIMA, MA, VI POSSO ASSICURARE CHE AVERE A CHE FARE CON ALTRE CREATURE PUO' ESSERE ANCHE PEGGIO... FUGGITE DUNQUE, STA ARRIVANDO:

SUCCUBUS CLUB

Espansione al gioco di ruolo VAMPIRI

Edito in Italia da DAS e I GIOCHI DEI GRANDI

Attenzione! Attenzione! Quello che avete appena letto non è altro che uno scorcio di una delle avventure inserite nel modulo! Sì, miei cari, avete capito bene, si tratta proprio del famigerato mago tanto popolare negli anni trenta! Solo questa notizia, da sola, dovrebbe spingervi ad acquistarlo, ma, se siete così pigri da non esservi ancora mossi, posso aggiungere che tutte le sette avventure

IL GIORNO DELLA BESTIA



The Fungi from YUGGOTH

Desperate Adventures
Against the Brotherhood



IL GIORNO DELLA BESTIA

Supplemento al
gioco di ruolo IL
RICHIAMO DI
CTHULHU

Edito in Italia da
STRATELIBRI

Scoprire chi ha rapito Paul LeMond è, apparentemente, lo scopo principale dei nostri investigatori dell'occulto in questo splendido modulo. Ma dietro questa sparizione si cela un mistero terribile. Attraverso una serie di avventure, che vi porteranno in lungo ed in largo per il mondo, dovrete ricucire i fili spazzati di una trama ordita da una si-

nistra confraternita che, guidata da creature superiori, sta preparando a riportare sulla terra la BESTIA. Ottima campagna per giocatori esperti, IL GIORNO DELLA BESTIA, offre al custodi di più smaliziati la possibilità di evadere dalle trame consuete, mantenendo un clima di terrore costante durante tutte le sezioni di gioco. Un prodotto veramente unico che non dovrebbe mancare nella vostra collezione. Nota curiosa: Il titolo originale dell'avventura era "The Fungi from Yuggoth". Vi state chiedendo perché non sia stato mantenuto anche nella versione italiana? Giocatele e lo scoprirete!

SI RINGRAZIANO,
PER IL MATERIALE
MESSO CORTESEMENTE
A DISPOSIZIONE,
I GIOCHI DEI GRANDI,
PERGIOCO E AVALON.

DaS Production

Produttori del **Gioco di Ruolo di Dylan Dog** e del **Mondo di Martin Mystère**

Avventure e supplementi

per **Dylan Dog**:

Alta società, Schermo dell'Arbitro, Richiamo dall'Inferno. Attraverso le linee, Labirinti di paura, Mia è la vendetta

Serie GURPS:

GURPS Set base, GURPS Fantasy, GURPS Conan, GURPS Magic, GURPS Cyberpunk, GURPS Space

Serie Vampiri:

Vampiri: la Masquerade, Cenere alla cenere, Chicagob by Night, Succubus Club

In preparazione:

GURPS Arti marziali, Il manuale del giocatore (Vampiri), Ars Magica, Paranoia, Old Souls (per Dylan Dog)

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

GUERRE STRADALI



Il gioco che vi permetterà di ricreare incredibili duelli stradali! Oltre un milione di copie vendute negli Stati Uniti!

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

NEXT MONTH...

Accidenti che tira e molla, ragazzi! Con la scusa di anticipare i tempi e pensare già cosa mettere nel prossimo numero, cosa proporre per la copertina, se mettere un gadget oppure no, organizzare una gara e così via, ci siamo dimenticati di questo numero!



E allora vai di corsa per recuperare: ci sono ancora quelle foto da fare, le immagini grabbate non sono nel formato giusto, i testi dove sono? ... insomma, ora ci siamo dimenticati gli argomenti da proporvi per il mese prossimo... che ne direste se sostituissimo questa pagina con un poster di Kim Basinger?!

PACIFIC STRIKE SU PC
LA ORIGIN SI TUFFA NELLA SECONDA GUERRA MONDIALE!

SYNDICATE SU PC CD-ROM
COME GIOCARE IN 8 CONTEMPORANEAMENTE ANCHE A CASA!

SPECIALE JOY&AFFINI
RIUSCIREMO A GUIDARE VIRTUA RACING CON UN VOLANTE?!

WORLD HEROES 2 JET
L'ULTIMA MERAVIGLIA SU NEO GEO SARA' VERAMENTE MERAVIGLIOSA?

LE SOLUZIONI GLOBALI DI CVG
MAURIZIO HA DETTO CHE STA PREPARANDO QUALCOSA DI VERAMENTE SUGOSO SU... SPACE INVADERS!

LE SCHEDE SEGRETE DI... MA C'E' RIMASTO QUALCUN'ALTRO?

TRA UN MESE, POCO PIU', POCO MENO, IN EDICOLA... PUNTUALI, NEH?!



**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 GIO 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. 62.000* OFFERTA! L. 33.000
modulo per "Cyberpunk 1.2.3.4"



IL RICHIAMO DI CTHULHU
L. 50.000* OFFERTA! L. 39.900
manuale base + comparsa



GUERRE STELLARI
L. 49.000* OFFERTA! L. 39.000



CYBERPUNK
L. 32.000* OFFERTA! L. 23.900



PLAYER'S HANDBOOK (inglese)
L. 32.000* OFFERTA! L. 23.900



IL GIO DI AVV. DEL SIGNORE D. ANELLI
L. 64.000* OFFERTA! L. 38.000
demi narrat. + alla carta gioco + mappe

ALTRI TITOLI

CYBERPUNK 2020
Cyberpunk 2020 Hardware 20.000
Cyberpunk 2020 Database - Lo schermo 14.500
Gravità Zero 20.000
Cremebook 1° 35.000
Gio nello Sprawl 15.500
Creazione della rete 29.900

STORMBRINGER
Stormbringer (il personaggio) 15.500
Stormbringer (lo schermo) 12.500
Il canto degli elfi 20.000
Il ladro d'osim 15.500

IL RICHIAMO DI CTHULHU 33.000
Il Richiamo di Cthulhu (istantanea) 10.500
Lo schermo del catabol 17.500
Cthulhu Companion 9.500
Manuale dell'Investigatore 22.000
Le ombre di Yag-Soroth 15.500
Terrori dalle stelle

I segreti del Kremlin 16.000
Sulle orme di Tsarogheha 24.500
Frammenti di paura 17.500
Imile volti di Myrlothor 40.000
Sei minuti a mezzanotte 17.500
Cinque minuti a mezzanotte 17.500
Quattro minuti a mezzanotte 17.500
I.G. DI AVV. DEL SIGNORE D. ANELLI 14.500
Gli elementi narrativi 18.500
L'alba arriva presto 18.500
IL GIO DEL SIGNORE DEGLI ANELLI 10.500
Il Sig. degli Anelli - 2a ed. G&S 17.500
Lo schermo del Gamenaster 12.500
Mappa Terra di Mezzo (poster) 10.500
Goblin Gate e i nidi dell'aquila 29.900
Il cimitero di Alderaan 18.000

Lorien 25.000
Brea 20.000
Gran Burrone 17.500
Noria 37.000
I Cancelli di Mordor 15.500
Assassini a Del Amroth 15.500
Wiss della favista oscura 15.500
Avventuro a bosco atro 15.500
I guerrieri fantasma 20.000
I denti di Moor 13.000
Il libro della Magia - Spelli Law 37.000
Gran Burrone 18.000

ROLE-AIDS MONDI E AVV. FANTASY UNIV. 18.500
Dragonlands 1 22.000
Dragonlands 2 29.000
Non morti 35.000
GUERRE STELLARI 12.500
Schermo del Gamenaster 22.000
Il cimitero di Alderaan 18.000

TEL. 02/2047770 dal lun. al ven.
14.30 - 19.30
FAX 02/2047706 (24 ore)

Via Pisacane 53 - 20129 Milano
GLI ORDINI VENGONO EVASI IN 24 ORE

Spesa di spedizione a carico del destinatario:
• lire 5000 per la spedizione ordinaria
• lire 20000 con corriere espresso



è un marchio di proprietà della D&M media&communication Srl



OFFERTA



OFFERTA



L. 119.000



L. 99.000



OFFERTA



OFFERTA



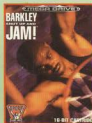
L. 99.000



L. 99.000



L. 95.000



L. 89.000



L. 89.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 69.000



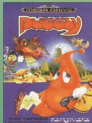
L. 69.000



L. 59.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 39.000

SPECIALE SCUOLE - OGNI ORDINE UN OMAGGIO

OLTRE 500 TITOLI SEMPRE A MAGAZZINO
TELEFONARE PER LE ULTIME NOVITÀ

IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA