164 PAGINE!

IN OMAGGIO COMIX PILLOLE "6 E NON PIÙ DI 6" DI ROBERTO "FREAK" ANTONI

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

L.5.000 (Frs.5,00)

N. 40 - SETTEMBRE 1994

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

COMPUTER + CVG

VI



ESCLUSIVO!
PROVATO IN ANTEPRIMA IL NEO-GEO CD!

SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN
LA DEMENZIALITÀ IMPERVERSA SU PC

SSF2 vs MK II
FINALMENTE ANCHE SU SNES E MD

DONKEY KONG
IL PRIMO GIOCO "DEDICATO" PER SUPER GAME BOY

SPECIALE C.E.S. CHICAGO
TUTTE LE NOVITA' DI NATALE

• CD32 • MEGA DRIVE • NEO-GEO CD • CD-I • PC-CD • PC • GAME BOY •

• COIN-OP • GAME GEAR • PC ENGINE • AMIGA • SUPER NES • 3DO •

Advanced Dungeons & Dragons™

2ª Edizione

GAME



il gioco di ruolo di maggior successo di tutti i tempi, ora in edizione italiana

in vendita presso i migliori negozi di Fantasy e giocattoli

Articoli prodotti e distribuiti in esclusiva per l'Italia dalla:

RIPA

20132 Milano - Via Mondovì, 5 - Tel. 02/27.20.82.82 - Fax 02/25.90.965

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DUNGEON MASTER e il logo TSR sono marchi di proprietà della TSR Inc., usati su licenza. Tutti i diritti riservati.

ARTI GRAFICHE VERTEMATI
VIMERCATE - MI

QUEEN COMPUTER

"Emozioni Virtuali"

PROSSIMA APERTURA NEGOZIO a TORINO in Corso Dante, 2

SOFTWARE & GAMES

per ORDINI e INFORMAZIONI telefona subito 011-3090202-3081352

SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	114.000	(U)	FINAL FIGHT	49.000	(E)	PLAYER MANAGER	89.000	(E)
ADDAMS FAMILY 2	49.000	(E)	FINAL FIGHT 2	69.000	(E)	POP'N TWINBEE 2	111.000	(E)
AGASSI TENNIS	129.000	(U)	FIRST SAMURAI	139.000	(E)	PRINCE OF PERSIA	89.000	(E)
ALCAHEST	telef.		FLINSTONES	149.000	(E)	PRO SPORT HOCKEY	139.000	(U)
ALIEN 3	85.000	(E)	GENGIS KHAN 2	136.000	(U)	R-TYPE 3	139.000	(E)
ALIEN VS PREDATOR	59.000	(J)	GOAL 2	131.000	(U)	RACE DRIVING	69.000	(U)
ART OF FIGHTING	139.000	(U)	GOOF TROOPS	79.000	(E)	RAIDEN TRAD	42.000	(U)
ASTERIX	79.000	(E)	HIGHWAY BATTLE	193.000	(J)	RAMPART	49.000	(U)
ASTRO GOGO	telef.		HOOK	59.000	(U)	RANMA 1/2 PART 3	199.000	(J)
AXELAY	64.000	(E)	IKARI WARRIOR	99.000	(J)	ROCK & ROLL RACING	121.000	(E)
BARKLEY JAM BASKET	149.000	(U)	INSPECTOR GADGET	124.000	(U)	ROCKMAN SOCCER	telef.	
BASTARD	199.000	(J)	INTERNATIONAL TENNIS TOUR	119.000	(U)	ROCKO'S MODERN LIFE	114.000	(U)
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	69.000	(E)	JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR	69.000	(E)	ROCKY & BULLWINKLE	59.000	(U)
BIOMETAL	139.000	(E)	JOE & MAC 2	109.000	(U)	RUN SABER	49.000	(U)
BUBSY	69.000	(E)	JUNGLE BOOK	telef.		RYAN GIGGS CHAMPIONS	99.000	(E)
BUGS BUNNY 2 - RABBIT RAMPAGE	149.000	(U)	KENDO RACE	59.000	(U)	SD GREAT BATTLE 2	telef.	
CAPITAN AMERICA VS. AVENGERS	89.000	(E)	KING OF DRAGON	132.000	(U)	SECRET OF MANA	155.000	(E)
CHAMPIONSHIP POOL	145.000	(E)	KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	128.000	(E)	SENSIBLE SOCCER 92/93	89.000	(E)
CHOPLIFTER 3	114.000	(U)	LETHAL ENFORCEMENT + PISTOLA LASER	159.000	(U)	SHADOW RUN	141.000	(E)
CLAY FIGHTER	119.000	(E)	LIBERTY OR DEATH	139.000	(U)	SHIEN	telef.	
COSMO GANG	59.000	(J)	LOONEY TUNES	59.000	(U)	SIM CITY	64.000	(E)
COSMO POLICE	telef.		LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM	139.000	(U)	SKYBLAZER	119.000	(E)
CYBER SPIN	59.000	(U)	MAGIC JOHNSON SLAM BASKET	79.000	(U)	SMASH TENNIS	telef.	
D-FORCE	42.000	(U)	MECH WARRIOR	59.000	(E)	SOCCER KID	telef.	
DOOMSDAY WARRIOR	59.000	(U)	MEGA MAN SOCCER	139.000	(U)	SONIC BLASTMAN 2	telef.	
DRAGON	telef.		MEGA MAN X -CAPCOM-	139.000	(U)	SPACE ACE	119.000	(E)
DREAM TV	120.000	(U)	MEGALOMANIA	59.000	(E)	SPECTRE	111.000	(U)
DSP TENNIS	telef.		MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	136.000	(U)	SPIDERMAN & X-MAN	49.000	(E)
EMPIRE STRIKE BACK	159.000	(E)	MORTAL KOMBAT	99.000	(E)	STAR TREK NEXT GENERATION	149.000	(U)
EXCITE SOCCER 94	185.000	(J)	MORTAL KOMBAT 2	139.000	(E)	STARWING	69.000	(E)
EYE OF THE BEHOLDER	139.000	(U)	MR NUTZ	89.000	(E)	STREET FIGHTER 2 TURBO	184.000	(E)
F ZERO	59.000	(E)	MUSCLE BOMBER	telef.		STRIKER 2	143.000	(E)
F1 POLE POSITION	129.000	(E)	NBA JAM	129.000	(E)	SUPER ALESTE	49.000	(E)
FATAL FURY	64.000	(E)	NBA SHOWDOWN	139.000	(U)	SUPER BATTLETANK 2	127.000	(U)
FATAL FURY 2	153.000	(U)	NHLPA 94 HOCKEY	119.000	(E)	SUPER BOMBERMAN 2	199.000	(J)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	119.000	(E)	NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	129.000	(E)	SUPER CASTLEVANIA IV	59.000	(E)
			PEACE KEEPER	144.000	(U)	SUPER CHASE HQ	89.000	(U)
			PHALANX	49.000	(E)	SUPER CONFLICT WORLD	69.000	(U)
			PILOT WINGS	49.000	(J)	SUPER F1 CIRCUS LIMITED	59.000	(J)
			PINK PANTHER	79.000	(U)	SUPER GOAL 2	141.000	(U)
			PIRATES OF DARK WATER	129.000	(U)	SUPER KRUSTYS (SIMPSONS)	140.000	(E)

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

SEGA MEGA DRIVE

ABRAM BATTLE TANK	59.000	(E)	FATAL FURY 2	144.000	(J)	MEGALOMANIA	45.000	(E)
ADDAMS FAMILY	69.000	(E)	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	110.000	(E)	MICKEY MOUSE CASTLE	59.000	(E)
AGASSI TENNIS	42.000	(E)	FLASHBACK	90.000	(E)	MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	124.000	(U)
ALADDIN	99.000	(J)	FLINSTONES	69.000	(E)	MICROMACHINES	86.000	(E)
ALIEN 3	69.000	(E)	FORMULA 1	129.000	(E)	MIG 29 FULCRUM	114.000	(E)
AMERICAN GLADIATORS	45.000	(U)	FUN & GAMES	114.000	(U)	MORTAL KOMBAT	99.000	(E)
ART OF FIGHTING	109.000	(J)	G-LOCK	51.000	(E)	MORTAL KOMBAT 2	119.000	(E)
ASTERIX	99.000	(E)	GAUNTLET IV	79.000	(U)	MUTANT LEAGUE FOOTBALL	59.000	(U)
ATOMIC RUNNER	49.000	(E)	GEMFIRE	59.000	(U)	MUTANT LEAGUE HOCKEY	99.000	(E)
BARKLEY JAM BASKET	99.000	(E)	GHOULS 'N GHOST	56.000	(E)	NBA ACTION 94	129.000	(E)
BARNEYS	79.000	(U)	GOAL	telef.		NBA JAM	99.000	(E)
BATMAN IL RITORNO	59.000	(E)	GODS	79.000	(E)	NBA SHOWDOWN	121.000	(E)
BATTLETOADS	71.000	(J)	GOOFY'S HISTORY	121.000	(U)	NHLPA 94 HOCKEY	129.000	(E)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	124.000	(U)	GRINDSTORMER	90.000	(U)	NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPSHIP	113.000	(U)
BLASTER MASTER 2	56.000	(U)	GUNSTAR HEROES	89.000	(E)	NOBUNAGAS AMBITION	116.000	(U)
BUBSY	49.000	(E)	GYNOUG	49.000	(E)	NORMY'S BEACH BABE	98.000	(U)
BURNING FORCE	29.000	(E)	HIGH SEA HAVOC	109.000	(U)	OUTRUNNERS	119.000	(E)
CAESAR PALACE CASINO	129.000	(E)	HOME ALONE 2	77.000	(U)	PACMANIA	56.000	(E)
CAPITAN AMERICA	51.000	(E)	HOOK	70.000	(U)	PAPERBOY	34.000	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	110.000	(E)	HYPERDUNK	114.000	(E)	PAPERBOY 2	49.000	(E)
CHESTER CHEETAH 2	71.000	(U)	INDIANA JONES	50.000	(E)	PETE SAMPRAS TENNIS	99.000	(E)
CHUCK ROCK II	73.000	(E)	INTERNATIONAL RUGBY	121.000	(E)	PGA TOUR GOLF 2	89.000	(E)
CLIFFHANGER	59.000	(E)	JAMMIT	133.000	(U)	PIRATES GOLD	127.000	(U)
COOL SPOT	59.000	(E)	JOE & MAC CAVEMAN NINJA	119.000	(U)	POPULOUS II	64.000	(E)
CORPORATION	49.000	(E)	JOE MONTANA FOOTBALL 94	124.000	(U)	PRINCE OF PERSIA	109.000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	49.000	(E)	JOHN MADDEN 94	119.000	(E)	PRO STRIKER - SOCCER	69.000	(J)
DAVIS CUP TENNIS	109.000	(E)	JUNGLE BOOK	telef.		PUGGSY	79.000	(E)
DONALD DUCK (QUACKSHOT)	73.000	(E)	JUNGLE STRIKE	81.000	(U)	RAMPART	45.000	(U)
DR ROBOTNIK MACHINE	111.000	(E)	KICK OFF	63.000	(E)	RANGER X	89.000	(E)
DRACULA	84.000	(E)	KID CAMALEON	60.000	(E)	REN & STIMPY	89.000	(U)
DRAGON	telef.		KRUSTY'S FUN HOUSE	95.000	(U)	ROAD RASH 2	70.000	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79.000	(E)	LA SIRENETTA (LITTLE MERMAID)	40.000	(E)	ROBOCOP 3	79.000	(E)
DUNE II	121.000	(E)	LANDSTALKER	143.000	(E)	ROBOCOP VS TERMINATOR	99.000	(E)
ETERNAL CHAMPION - FIGHTING	129.000	(J)	LAST BATTLE	39.000	(E)	ROCK & ROLL RACING	telef.	
EX MUTANT	93.000	(U)	LETHAL ENFORCEMENT + PISTOLA LASER	149.000	(E)	ROLLING THUNDER 3	49.000	(U)
FATAL FURY	69.000	(E)	LHX ATTACK CHOPPER	63.000	(E)	RYAN GIGGS CHAMPIONS	86.000	(E)
			MAGIC QUEST STARRING MICKEY MOUSE	140.000	(E)	SENSIBLE SOCCER 92/93	81.000	(E)
			MARIO ANDRETTI RACING	119.000	(E)	SHADOW RUN	111.000	(U)
			MARKO MAGICAL FOOTBALL	telef.		SHINOBI 3	114.000	(E)
			MAZINGA WARS	60.000	(E)	SIDE POCKET -BILIARDO-	59.000	(J)
			MEGA TURRICAN	109.000	(U)	SKITCHIN	99.000	(E)
						SOLDIER OF FORTUNE (CHAOS ENGINE)	139.000	(U)
						SONIC 1	45.000	(J)
						SONIC 2	64.000	(E)
						SONIC 3	139.000	(E)
						SONIC SPINBALL	79.000	(U)
						SPIDERMAN & X-MAN	69.000	(U)
						STAR TREK NEXT GENERATION	129.000	(U)
						STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION	129.000	(E)
						STREET OF RAGE 2	85.000	(E)
						STREET OF RAGE 3	131.000	(J)
						STRIDER 2	59.000	(E)
						SUB TERRANIA	114.000	(E)
						SUPER FANTASY ZONE	49.000	(E)
						SUPER HANG ON	49.000	(E)
						SUPER KICK OFF	59.000	(E)
						SUPER MONACO GP II	64.000	(J)
						SUPER STREET FIGHTER 2	159.000	(U)
						TALE SPIN	50.000	(E)
						TAZMANIA	64.000	(E)
						TEAM USA BASKETBALL	53.000	(E)
						TERMINATOR 2	49.000	(E)
						THE INCREDIBLE HULK	telef.	
						THE LOST VIKINGS	121.000	(E)
						THUNDER FORCE IV	70.000	(E)
						TOE JAM & ERALD	29.000	(E)
						TOE JAM & ERALD II	99.000	(J)
						TOKI	49.000	(E)
						TOYS	70.000	(U)
						TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	124.000	(E)
						UNIVERSAL SOLDIER	69.000	(E)
						VIRTUA RACING (CON CHIP DSP)	170.000	(E)
						WIZ'N'LIZ	64.000	(E)
						WONDER BOY 5	64.000	(E)
						WONDER BOY 6	telef.	
						WORLD CUP USA 94	109.000	(E)
						WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO	69.000	(E)
						WWF ROYAL RUMBLE	95.000	(E)
						X-MAN	56.000	(E)
						ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	105.000	(E)
						ZOOL	84.000	(E)

AMIGA CD32

ARABIAN NIGHTS	39.000		CHAOS ENGINE	59.000		LABYRINTH OF TIME	69.000	
ARCADE POOL & SUPERFROG	69.000		D/GENERATION	49.000		LEGACY OF SORASIL	69.000	
BATTLECHESS ENHANCED	69.000		DANGEROUS STREETS	49.000		MEAN ARENAS	59.000	
BRUTAL FOOTBALL	69.000		FIRE & ICE	69.000		MICROCOSM	129.000	
BUBBA N'STIX	59.000		FRONTIER - ELITE II	69.000		MORPH	59.000	
BUBBLE AND SQUEAK	telef.		GUARDIAN	telef.		MORTAL KOMBAT	telef.	
CAPTIVE 2/LIBERATION	79.000		GUNSHIP 2000	69.000		MYTH	39.000	
CASTLES II	69.000		HEIMDALL II	69.000		NAUGHTY ONES	59.000	
			IMPOSSIBLE MISSION 2025	69.000		NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPSHIP	59.000	
			INFERNO	telef.		OVERDRIVE & ASSASSIN	69.000	
			INTERNATIONAL KARATE PLUS	49.000		PINBALL FANTASY	79.000	
			JURASSIC PARK	64.000		PIRATES GOLD	69.000	
			KICK OFF 3	69.000		PROJECT-X SE + F17 CHALLENGE	69.000	
						ROBOCOD	59.000	
						RYDER CUP	79.000	
						SEEK AND DESTROY	59.000	
						SENSIBLE SOCCER 92/93	59.000	
						SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	59.000	
						STRIKER -WORLD SOCCER-	69.000	
						SUPER METHANE BROTHERS	69.000	
						T.F.X.	64.000	
						THE LAST NINJA	39.000	
						THE LOST VIKINGS	69.000	
						TROLLS 2 (OSCAR)	69.000	
						ULTIMATE BODY BLOWS	69.000	

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

THE TOP GAMES



L. 121.000 L. 119.000 L. 132.000 L. 111.000 L. 129.000 L. 128.000 L. 89.000 L. 149.000 L. 69.000 L. 79.000 L. 109.000 L. 69.000

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

TELEFONO 011-30.90.202 011-30.81.352

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER S.D.F. via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24

SPEDIZIONI IN 24 ORE CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER S.D.F. - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/20:00 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

CV

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	console	prezzo

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

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

DIRETTORE RESPONSABILE
Pierantonio Palerma

COORDINAMENTO TECNICO E REDAZIONALE:
Maurizio Miccoli

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

SEGRETERIA DI REDAZIONE E COORDINAMENTO ESTERO
Loredana Ripamonti

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Bruno Russo & Sabrina Sangiovanni

COORDINAMENTO GRAFICO
Marco Passoni

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

PRESIDENTE
Peter Tordoir

AMMINISTRATORE DELEGATO
Luigi Terraneo

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

PUBLISHER AREA CONSUMER
Edoardo Belfanti

COORDINAMENTO OPERATIVO
Antonio Parmendola

PUBBLICITA'
Donato Mazzarelli Tel. (02) 66034246

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

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

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

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

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

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

STAMPA
IN.PRINT - Settimo Milanese (MI)

DISTRIBUZIONE
Sodip-Via Bettola, 18
20092 Cinisello B. (MI)
Autorizzazione del tribunale di Milano n°445 del 16/12/1978 - Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

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

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

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

SOMM

8
MAILBAG
I fratellini terribili si scatenano: che vogliano diventare opinionisti di grido?

18
NEWS
Ma c'è qualcos'altro oltre al CES di Chicago? Ce sta, ce sta.

22
SPECIALE ANTEPRIMA
In esclusiva europea CVG vi racconta tutto sulla nuova galattica console della SNK.



26
PREVIEW
Poche, ma buone? Beh, se non vi basta nemmeno MK2 potete passare direttamente a pagina 116...

CREATURE SHOCK 26

MORTAL KOMBAT II 27



OUT POST 30



SHAQ FU 32

34
HARDWARE CORNER
Ultimamente Jumpy continua a ripetere parole sconnesse tipo digitale, analogico, molle, microswitch, macroswatch, turbo, autofire, autodogs... MAH!

116
SPECIALE FIERA: CHICAGO
I fratelli "Ravizza" 2: la vendetta! Dopo la posta anche lo specialone?! Eh no, basta, scrivete troppo: finirà che vi vendiamo alla concorrenza!

132
I PROFILI DI CVG
Questo doveva essere l'ultimo mese, ma abbiamo l'impressione che il mese prossimo vedremo qualche faccia nuova...

134
PLAYMASTER
Stranamente questo mese le pagine dei trucchi sono state le prime ad essere consegnate...

138
SOLUZIONI GLOBALI: HAND OF FATE
...mentre per far finire questo "mattone" a Gabrio, abbiamo dovuto inventare che c'era uno sciopero dei treni che vanno a Spotorno...

146
KILLED GAMES
Un nostro nuovo inviato ci manda un articolo molto speciale dalla capitale!

152
ARCADE HIGHSCORES
Una classifica che sa di panino "alla burina"... mitico!

MARIO

SETTEMBRE 1994

40

156 PINBALL WIZARD

Sapete dove va in vacanza chi abita a Riccione, come Federico? Ma naturalmente a Milano...

158 BOARD GAMES

Massimo ci saluta con una filippica contro coloro a cui non piacciono i giochi da tavolo...

40 REVIEW

E meno male che era un periodo con pochi giochi interessanti! Stringendo e pigiando siamo riusciti a stivarli a malapena, nonostante le 164 pagine!

3DO

VIRTUAL QUEST 42



AMIGA 1200

BANSHEE 72
WEMBLEY SOCCER 73

AMIGA CD32

GUNSHIP 2000 64
HEIMDALL II 62



STRIKER 58
WEMBLEY SOCCER 73

CD-I

HOTEL MARIO 54

GAME BOY

MEGA MAN 3 85
RACE DAYS 86
DONKEY KONG 79



GAME GEAR

DROP ZONE 84

MEGA-CD

BATTLE CORPS 108



SENSIBLE SOCCER 113
SHADOW OF THE BEAST 2 114

MEGA DRIVE

BELLE'S QUEST 98
DARK WATER 96
FATAL FURY 2 110
MARIO ANDRETTI 112
ROAR OF THE BEAST 99
SUPER STREET FIGHTER 2 94



PC

1942 56
HARPOON II 68
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN 50



THEME PARK 46



TIE FIGHTER 40



WAR GAME CONSTRUCTION SET 2 76

PC CD-ROM

NICKLAUS GOLF 70
PRIVATEER 60
REUNION 74



PC-ENGINE

SUPER DARIUS 2 66

SUPER NES

FIRE DOGS 100
KIKIKAIKAI 2 103



NCW 97
STUNT RACE FX 106
SUPER STREET FIGHTER 2 88
YU-YU 2 102

SUPER NES

VIRGIN

BITMAP BROS.

PICCHIADURO

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

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

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

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

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

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

SPECIFICHE DI CIASCUN PROGRAMMA A SECONDA DEL SISTEMA.

LA NUOVA PAGELLA

I PUNTEGGI

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

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

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

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

15-39
Bleah! Regalatelo al vostro peggior nemico.

0-14
NO COMMENT!

E' morto il re, viva il re?! Frase fatta, ma che potrebbe rappresentare la situazione attuale... chi è morto? Secondo le ultime notizie e gli ultimi software effettivamente usciti sul mercato, sembra proprio che mamma Commodore sia messa maluccio, ed in particolare l'Amiga, il mitico computer che ci ha accompagnato per quasi un decennio, un'eternità in questo settore. Speriamo tutti che la situazione si raddrizzi presto (forse grazie alla Commodore inglese). Ma intanto CVG non sta a guardare e vi offre 16 pagine in più, grazie alle quali potrete trovare, oltre allo specialone sul CES, un servizio esclusivo sulla nuova console della SNK: il Neo•Geo CD! Questa potrebbe rappresentare lo spartiacque tra due ere perché i suoi giochi dovrebbero essere commercializzati ad un prezzo inferiore alle 100.000 lire... e scusate se è poco! Se arriveremo realmente a prezzi simili anche per i giochi per 3DO, per i PC CD-ROM e compagnia bella, allora si che il mercato supererà l'attuale fase di incertezza... Per cui il nuovo re non sarà un singolo sistema, ma un nuovo supporto: il CD! Speriamo bene...

MAURIZIO MICCOLI

LE ICONE DI C+VG

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

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

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

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

L'EQUALIZZATORE

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

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

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

ACCATTATEVILLO!

Qualificati subito e stupiscili tutti

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

Ecco
la tua grande occasione

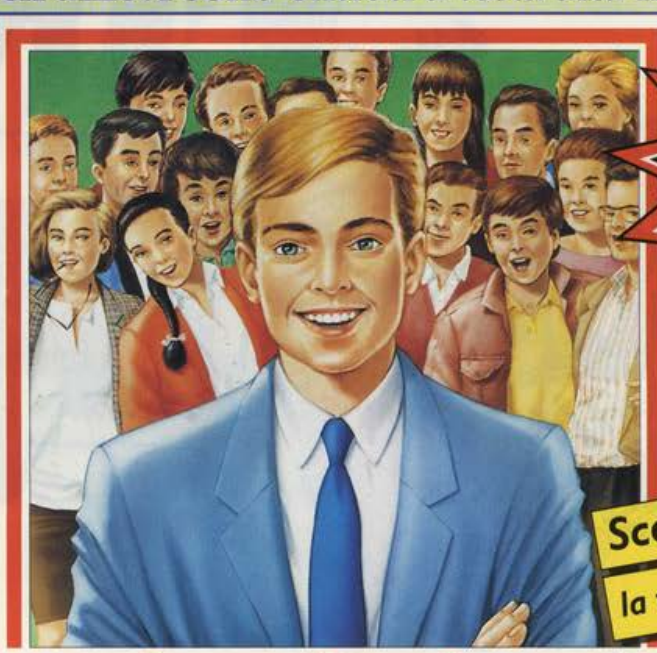
Impara subito, con il metodo più facile, comodo e collaudato, una professione altamente qualificata. Con Scuola Radio Elettra puoi acquisire in breve tempo una seria preparazione specifica studiando direttamente a casa tua.

Metti
subito in pratica quello che impari!

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

La tua
preparazione per molte aziende è un'importante referenza

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





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.

Dolci Advertising

IMPIANTISTICA

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

FORMAZIONE ARTISTICA

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

ARTI APPLICATE

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

INFORMATICA E COMPUTER

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

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

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

ELETTRONICA

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

AMBIENTE — NUOVO CORSO

- TECNICO DELL'ECOLOGIA E DELL'AMBIENTE

FORMAZIONE AZIENDALE

- LINGUA INGLESE
- SEGRETARIA D'AZIENDA

CORSI SCOLASTICI

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

GRATIS una ricca documentazione

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

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

☐ Corso di _____

☐ Corso di _____

Cognome _____ Nome _____

Via _____ n° _____

Cap _____ Località _____ Prov. ____

Anno di nascita _____ Telefono _____/_____

Professione _____

Motivo della scelta: ☐ lavoro ☐ hobby

CVN06

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

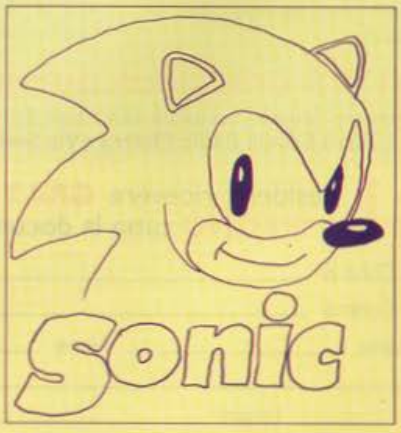


Certo che la vita è strana, sto scrivendo questa introduzione in un assolato (e tremendamente caldo) pomeriggio di inizio luglio, con il mio fido stereo acceso che strimpella una canzone di Battisti (pietà! Non ne posso più! NdFabio), e voi, molto probabilmente la leggerete solamente ai primi di settembre, quando le vacanze saranno ormai un lontano ricordo (per me attualmente sono solo un miraggio...) e l'inizio del nuovo anno scolastico si avvicinerà a passi da gigante. Divagazioni spazio-temporali a parte, continua incessante il rinnovamento all'interno del Mailbag, che comunque da questo mese dovrebbe aver raggiunto una configurazione abbastanza stabile. Ora vi lascio alla lettura della posta non prima di avervi ricordato che l'indirizzo al quale dovete spedire le vostre missive è sempre lo stesso, cioè:

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

E' MEMOLE IL NOME MIO...

Vediamo un po' come iniziare questa lettera... Pregiatissima redazione...no! Monocromatica...neanche! Onomatopeica...troppo semplice! Fantastica... Megagalattica? Cara...bleah!!! Ma è mai possibile che tutti i modi per iniziare una missiva siano già stati usati da qualche altro lettore? Bah, lasciamo perdere l'introduzione e passiamo al succo della lettera, al motivo che mi ha spinto a spingere i tasti, rovinandomi la falange del dito mignolo della mano sinistra, di questa stravecchia macchina da scrivere, che molto probabilmente è il primo prototipo di quella inventata da Christopher Sholes nel 1867. Come stavo dicendo prima che mi si spezzasse in mano la leva del ritorno a capo, il motivo per cui vi ho scritto è che il mese scorso, mentre sfogliavo le pagine di questa rivista, l'occhio mi si è posato in questo oscuro angolino della rivista e, mio malgrado, non ho potuto evitare che l'infame organo che ci permette di osservare il mondo a noi circostante leggesse il nome dell'autore dell'articolo dal titolo "Affronti senza frontiere": Roberto "Roy" (?!) Sacchetto. Spinto da una irrefrenabile voglia di conoscenza, il mio occhio ormai agiva senza rispondere ai miei comandi, e così sono venuto a conoscenza del fatto che il mio amico (ebbene sì, io conosco Roby Sacchetto, giuro che non l'ho fatto apposta!) Roy affermi, in qualche modo, che i videogiochi non sono violenti, a differenza della televisione, che nove volte su dieci mostra immagini zeppe di sangue e violenza! Cosa? What? Was? I videogiochi non sono violenti (o almeno sanguinolenti)? The videogames are not violent? Die videogames sind gevaltsam nicht? Cosa sono allora le varie fatality di Mortal Kombat (1 e 2)? Documentari pedagogici sui raffinati metodi in voga nel medioevo per uccidere gli eretici (Cerrrto! NdFabio)? E Doom (gran bel gioco, non c'è che dire)? E non ditemi che sono casi limite, perché ci sono moltissimi altri giochi che potrei citare, magari non così cruenti, ma sicuramente



altrettanto distruttivi (Bubble Bobble per esempio. NdFabio)! In favore di questi giochi, però, sono il primo a schierarmi se vengono presi con lo spirito giusto, e cioè come passatempo o come divertimento; se invece i videogame devono essere considerati degli esempi da ripetere, non sono più a loro favore. E' mai possibile che mio fratello non sia contento se non mi saluta alla mattina con un bel hurricane sui denti? E che l'aspirazione massima di un mio compagno di scuola sia di riuscire a staccarmi la testa (con relativa spina dorsale...) come qualcuno che conosco io? E anche lo stesso Roy si gasa non poco se riesce a estrapolarmi il cuore, godendo alla vista di tutta quella salsa rossa (come la chiama Alex nel film "Arancia Meccanica" di Stanley Kubrik, chi ha un minimo di cultura cinematografica dovrebbe sapere che tipo di film è: a Roy piace non poco!)! Maremma matriciana, questa mia breve letterina si è allungata più del previsto, quindi saluto chiedendovi un piccolo favore: potreste riassumere tutti i trucchi di Sonic in un unico speciale? Please... I need it!
Marco "MNS' PROs." Nobile
(PADERNO DUGNANO-MI)



Dopo essere rimasto nel dimenticatoio per un periodo abbastanza lungo, torna alla grande sulle pagine della posta il problema della violenza nei videogiochi. Effettivamente era prevedibile che qualche lettore lo avrebbe affrontato, anche se la missiva di Marco è l'unica che ho ricevuto riguardante questo argomento, e in fondo il nostro caro lettore non vuole tanto contestare la violenza quanto sottolineare che questa deve essere interpretata nel modo corretto. A questo punto lancio io un nuovo argomento per un dibattito ponendovi una domanda: non pensate che in alcuni videogiochi ci si basi troppo sullo splatter, e che la violenza che si può vedere sia assolutamente gratuita? Voglio dire, cosa sarebbe cambiato in Mortal Kombat (in termini di giocabilità) se non ci fossero state le fatality, o se fossero state meno violente? E se in Doom ci fossero stati meno

Swap Line "GAME OVER"

LA 1° SWAP LINE DEI VIDEO GIOCHI IN ITALIA.

TEL. 144.11.63.40

ATTIVO 24 ORE AL GIORNO 7 GIORNI SU 7 CON PIU' DI 10 LINEE.

TELEFONA A QUESTO NUMERO
POTRAI SCAMBIARE LA TUA CARTUCCIA USATA
CON UNA DELLE NOSTRE A TUA SCELTA
FRA PIU' DI 400 TITOLI
PER "GAME GEAR - SUPER NES - MEGA DRIVE - GAME BOY"
A SOLE £ 29.000 COMPRESE LE SPESE DI SPEDIZIONE.
NON DEVI FARE ALTRO CHE ASCOLTARE LE
ISTRUZIONI CHE TI VERRANNO DETTE .
POI UNA VOLTA SENTITO IL TITOLO CHE TI INTERESSA PRENOTALO
E SUBITO SPEDISCI LA TUA CARTUCCIA AL NOSTRO
INDIRIZZO SPECIFICANDO IL TITOLO CHE VUOI
INSIEME ALLE £ 29.000.
DOPO DI CHE NOI TI INVIEREMO LA CARTUCCIA DA TE SCELTA.
IMPORTANTE : SARANNO ACCETTATE SOLO LE CASSETTE
CON CUSTODIA E MANUALI ORIGINALI.



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

"GAME OVER" VIA A.BERTOLA N° 6 - 47037 - RIMINI - TEL. & FAX. 0541-22045

TARIFFA Lit.2540/Min. + IVA - CESNI s.r.l. VIA DEL CAIRO ,32 - VARESE.



corpi squartati? Li avreste forse rimpianti? Ne dubito fortemente. Un tempo ci si chiedeva se titoli come Operation Wolf fossero troppi cruenti, giochi che ora farebbero sorridere per il loro basso grado di violenza qualsiasi videogiocatore. Non voglio essere frainteso, con questo non voglio assolutamente dire che si debba ricorrere alla censura, ma mi pare che in alcuni casi si utilizzi troppo questo elemento per cercare di attirare l'attenzione del compratore e per nascondere alcune pecche (non è il caso di Doom) del gioco vero e proprio. Le case produttrici (soprattutto di console) hanno cercato di far diminuire il grado di violenza imponendo i "rating-code" (sembra un paradosso ma è cosi, dato che le software house evitano di realizzare scene cruente per riuscire a ottenere i "bollini" più bassi, ovvero quelli con il maggior numero di acquirenti disponibili), ma la loro utilità è, a mio modesto parere, abbastanza dubbia. E' difficile dire fino a dove si spingeranno in questa campagna. Spero proprio che non si arrivi allo stesso livello raggiunto in Italia con i cartoni animati giapponesi che sono in mano alla Fininvest, e chi è appassionato di animazione giappo sa cosa intendo dire,(siamo in mano a una massa di macellai! NdFabio): cartoni ultracensurati e tagliuzzati in base a strani principi morali, tanto che per vedere delle serie e degli OAV in modo decente e non snaturati nel loro significato e nella trama bisogna basarsi solo sul mercato dell'home video. Per i fumetti per fortuna il discorso è diverso, visto che grazie a dei veri appassionati possiamo goderci serie quali Orange Road nella versione originale e integrale (povera la mia piccola Madoka, come ti hanno ridotto... Buuuuh... NdFabio). Scusate se ho un po' divagato parlando anche di aspetti extra-computer, ma mi pare siano argomenti abbastanza interessanti e penso meritino ulteriori approfondimenti: quindi aspetto con ansia anche le vostre considerazioni. Per quanto riguarda quanto hai sottolineato nella parte finale della tua missiva devo dirti che, in effetti, alcuni titoli possono portare a un desiderio di imitazione (basti pensare che in America è stato provato che molti ragazzi, dopo aver visto una puntata dei Power Rangers, cercano di imitarli!), ma questo dipende ovviamente dalla singola persona e non dal videogioco in se stesso.

NDFABIO: Scusate l'intrusione ma visto che l'argomento in questione è molto interessante vorrei dire anch'io la mia. Personalmente non credo che la violenza nei videogiochi possa venir considerata un fenomeno così rilevante. Mi spiego, non sono per niente convinto che un gioco, per il solo fatto di essere sanguinolento o splatteroso, possa riscuotere molto successo. Se un game è una fogna, programmato male e con una giocabilità da pianto cinese, anche se fosse violento all'inverosimile, dubito fortemente che verrebbe giocato a lungo. La stessa cosa vale per un game standard: insomma mi volete spiegare che differenza c'è a guidare un mago o un paladino che massacra scheletri e orchi e un soldato, come in Doom, che uccide altri soldati? Ve lo dico io: è una questione di moralismo. E' un modo per sentirsi la coscienza "tranquilla". E allora perché nessuno dice niente sulle produzioni cinematografiche o i libri horror? Perché un film si e un videogioco no? Forse perché adesso è diventato una moda "attaccare" noi videogiocatori... Si, ultimamente se qualcuno ammazza una persona lanciando dei sassi da un cavalcavia non è perché è un povero squilibrato, ma è perché gioca a Mario! In questo ultimo periodo siamo stati letteralmente lapidati, come categoria, da presunti esperti che nei loro articoli mostravano con spietata freddezza il "male" di questo nostro passatempo. Peccato però che questi presunti "moralisti" siano poi le stesse persone che quando si trattava di denunciare i partiti di tangentopoli se ne erano stati zitti. Persone, che infischiandosene dei diritti altrui, hanno invaso costantemente e con violenza la privacy della gente comune e questo solo per i loro scoop giornalistici. Persone che finché si tratta di andare contro i più piccoli, contro chi non si può difendere non si fanno il minimo problema, ma che quando invece bisogna tirar fuori le "merenghes", ecco che magicamente scompaiono dalla scena! Con questo non voglio naturalmente dire che i programmatori debbano avere sempre carta bianca. Si tratta solo di non sconfinare oltre il buon gusto e di usare sempre il proprio cervello!
Questo è tutto.





NON VEDI CHE E' UN VERO AFFARE...

Mega redazione di CVG, sono un ragazzo di 15 anni ed è per questo motivo che vi scrivo. Infatti con le vostre risposte alle domande degli altri lettori riguardo al Jaguar e al 3DO mi avete quasi stroncato al vita. I continui confronti che affliggono la mia mente mi hanno fatto quasi diventare come Billy (il blu dei Power Rangers), ossia un povero deficiente. Quello che mi lascia incredulo è il fatto che la Atari dichiari che il Jaguar è un 64-bit quando poi, secondo le vostre fonti, a quanto sembra attendibili, non è altro che un "misero" 16-bit supertaroccato. Da quando ho sentito per la prima volta dell'esistenza del Jaguar e del 3DO ho subito pensato che la macchina di casa Atari fosse "la meglio" senza neanche leggerne i dati e confrontarli con la macchina di casa Panasonic. Come vi ho già detto mi è quasi venuto un infarto al semiasse del cervelletto quando ho letto quello che avete scritto in merito al Jaguar. E se anziché essere un "giaguaro" armato di artigli affilati fosse solo un povero gattino senza unghie e senza denti (cosa assai probabile visto le vostre strapreferenze per il 3DO)? Eppure quando ho letto sulla copertina del numero 35 "Alien vs Predator il giaguaro sfodera gli artigli?" Mi sono gasato come una lattina di Coca Cola usata come pallina durante una partita di baseball. Per non parlare di quando ne ho visto le foto nella rubrica "Preview": mi è venuto da piangere al pensiero che il mio fido Megadrive non farà mai nulla di simile. Dato che i miei pensieri erano solo per il Jaguar ho letto le recensioni dei giochi per 3DO ma ho pensato: "'azzo, se un 32-bit fa tutto ciò, chissà er giaguaro che ce combina...!" Ma quando ho saputo quelle cose scandalose sul gattin...scusate, sul Jaguar, ho riletto e riguardato le recensioni per 3DO sotto un'altra ottica. Mi è venuta una semi paresi alla parte destra del corpo. (Troppo massiccio Total Eclipse: ma vieni, fratello! NdFabio). Ho pensato: "cavolo, chissà gli altri giochi". Scusate, ma non scambiatemi per uno psicopatico che continua a cambiare idea, anche perché penso di non essere stato l'unico. Potrei venire transdotto in forma bidimensionale. Allora cosa devo pensare del Jaguar Atari che si è fatto ciulare il posto della mia classifica di console più massiccia del '93-'94 dal 3DO Panasonic? Pensavo che il Jaguar avrebbe subito ruggito e invece alla Atari hanno sbagliato: volevano fare una macchina da combattimento e gli è venuto fuori un micino di campagna. Ma attizza anche per il prezzo il gatto. Vi lascio adesso, anche se continuo a essere indeciso. Il Jaguar potrebbe migliorare, ma mi rendo conto da solo che è il 3DO il gattone da combattimento migliore. Che vi possano transdurre in forma bidimensionale.

Alex "ACE" Moy
(Torrazza Coste (PV))

P.S. Complimenti per la vostra megarivista, che mi intrippa molto e secondo me voi redattori siete megasimpatici. Un megasaluto a tutti voi.

IMPARA L'ARTE E METTILA DA PARTE

Sempre maggiore è il numero di disegni che arrivano mensilmente in redazione, e sempre maggiore è anche il mio imbarazzo quando mi tocca selezionare quelli che devono essere pubblicati (stavo pensando di delegare la scelta a Maurizio, così se non vedete la vostra opera pubblicata sapete che è solamente colpa sua! Scherzo ovviamente...). Passiamo ora senza indugi alle citazioni di rito. Grazie a: Tony Viceconti, Marco "ho sfondato il muro dei 15000" Mazzocchi (Belle è un campione trrrrr... NdFabio), Rey, Alberto Rotili, Matteo Zelli, Davide Manzi e tutti gli altri lettori che hanno mandato (ma anche quelli che non lo hanno fatto) un disegno.

Ogni volta che arriva in redazione una lettera del genere la facciamo subito leggere a Fabio che, con i suoi articoli e con una serie di rivelazioni, ha portato alcuni lettori ad una crisi esistenziale e al crollo di quello che vedevano come un futuro mito, come la console dei loro sogni. Essendo lui il principale artefice di questa situazione mi sembra giusto e doveroso che sia proprio lui a rispondere direttamente alla disperata richiesta d'aiuto di Alex. Gli lascio quindi momentaneamente la tastiera, noi ci risentiamo dopo (intanto vado a mangiarmi un po' di ananas)... Salve Alex! Come va? Per prima cosa ti prego di scusarmi se con le mie rivelazioni ti ho ridotto alla squallida condizione di Power Ranger, ma, purtroppo, chiunque legga CVG sa già di poter andare in-



NEW GAME



OFFERTISSIMA SUPER MARIO WATCH

L. 49.000

SUPER NINTENDO

ACT RAISER	L. 79.000	DRACULA (USA)	L. 134.900	MIAO (JAP)	L. 79.000	SUPER OFF ROAD (USA)	L. 79.000
AERED ACROBAT	L. 149.000	EXHAUST HEAT F1	L. 89.000	MARIO ALL STARS	L. 119.000	SUPER OFF ROAD	L. 89.000
AMAZING TENNIS	L. 79.000	EQUINOX	L. 139.000	MONKEY (JAP)	L. 79.000	SUPER TENNIS	L. 79.000
ASTERIX	L. 79.000	FLASHBACK	L. 125.000	MORTAL KOMBAT	L. 139.000	SUPER AQUATIC GAMES	L. 119.000
ALIEN VS PREDATOR (USA)	L. 119.000	F1 ROC (USA)	L. 79.000	MARIO KART	L. 129.000	SUPER EMPIRE STRIKES BACK	L. 169.000
ALIEN VS PREDATOR (JAP)	L. 119.000	F ZERO	L. 89.000	MORTAL KOMBAT II	telefonare	SUPER SOCCER	L. 89.000
ART OF FIGHTING (USA)	L. 159.000	FATAL FURY (USA)	L. 149.000	NIGEL MANSELL RACING	L. 139.000	SUPER ADVENTURE ISLAND (USA)	L. 79.000
ALADDIN	L. 159.000	FINAL FIGHT (USA)	L. 79.000	N.B.A. JAM	L. 159.000	SPEEDY GONZALES	telefonare
AN OTHER WORLD	L. 135.000	F1 POLE POSITION	L. 144.000	NHL 94 HOCKEY	L. 139.000	SENSIBLE SOCCER	L. 129.000
ADVENTURE ISLAND (USA)	L. 69.000	FINAL FIGHT 2	L. 119.000	N.F.L. FOOTBALL AMERICANO	L. 149.000	SPIDER MAN X-MEN	L. 69.000
AXELAY	L. 79.000	FIRST SAMURAI	L. 149.000	O6 (JAP)	L. 79.000	SPACE ACE	L. 149.000
ADDAMS FAMILY 2	L. 119.000	FIGHTING SPIRIT	L. 149.000	PLOK (USA)	L. 119.000	SHADOW RUN	L. 149.000
ALIEN REBELS	L. 89.000	FOREMAN'S	L. 69.000	PARODIUS	L. 69.000	STUNT RACER FX	telefonare
ALIEN 3	L. 99.000	FATAL FURY II (USA)	L. 149.000	PLOK	L. 119.000	TINY TOONS	L. 99.000
ADDAMS FAMILY (USA)	L. 89.000	FLINTSTONES	L. 149.000	POPOLOUS	L. 89.000	THE ROCKETEER (JAP)	L. 79.000
BATTLETOADS IN BATTLEMANIA	L. 139.000	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 129.000	PRINCE OF PERSIA	L. 89.000	TENNIS ALICE (JAP)	L. 79.000
BATTLE CLASH	L. 119.000	GODS	L. 79.000	ROBOCOP 3	L. 79.000	THE BLUES BROTHERS	L. 119.000
BLANCO WORLD CLASS RUGBY	L. 149.000	GSX II (JAP)	L. 79.000	REN E STIMPY (USA)	L. 89.000	THE SIMPSONS	L. 109.000
BULLS VS BLAZERS	L. 145.000	GOOF TROOP	L. 129.000	RPM RACING (USA)	L. 79.000	TRODDLER (USA)	L. 129.000
BUBSY THE BOBCAT	L. 99.000	GP1	L. 144.000	RIVAL TURF (USA)	L. 79.000	THE TERMINATOR (USA)	L. 89.000
BATTLE GRAND PRIX (USA)	L. 89.000	HARLEYS (USA)	L. 79.000	RAIDEN (USA)	L. 79.000	TETRIS COMBAT (JAP)	L. 169.000
BEST OF THE BEST KARATE (USA)	L. 89.000	INSPETTOR GADGET (USA)	L. 149.000	R-TYPE (USA)	L. 79.000	TURN AND BURN (USA)	L. 149.000
BIOMETAL	L. 149.000	IINTERNATIONAL TENNIS TOUR	L. 149.000	ROAD RUNNERS (USA)	L. 79.000	TERMINATOR 2	L. 119.000
BAZZOKA	L. 69.000	ISLAND (USA)	L. 79.000	RUGBY	L. 89.000	ULTIMA THE FALSE PROPHET	telefonare
BATMAN RETURNS	L. 139.000	JOE E MAC (USA)	L. 79.000	SECRET OF MANA	L. 179.000	UN SQUADRON	L. 89.000
CHAMPIONSHIP POOL (BILIARDO)	L. 123.000	JURASSIC PARK	L. 139.000	SIM CITY	L. 89.000	UN SQUADRON (USA)	L. 79.000
CASTELVANIA IV	L. 129.000	KRUSTY'S FUN HOUSE	L. 89.000	SUPER BATTLETANK	L. 105.000	USA ICE KOCKEY (JAP)	L. 79.000
CACOMA KNIGHT(JAP)	L. 79.000	KRUSTY'S FUN HOUSE (USA)	L. 89.000	SMART BALL (USA)	L. 79.000	VEEDIOTS (USA)	L. 89.000
CASTELVANIA IV (USA)	L. 79.000	KENDO RAGE (USA)	L. 149.000	SUPER SWIV (JAP)	L. 79.000	VIRTUAL SOCCER	L. 139.000
GLI SBULLONATI (USA)	L. 149.000	LOST VIKINGS	L. 125.000	SUPER DOUBLE DRAGON	L. 119.000	WORLD HEROES	L. 149.000
CONGO'S CAPER	L. 89.000	LETHAL ENFORCERS (USA)	L. 179.000	SUPER GNOULS (USA)	L. 79.000	WIZARD OF O2 (USA)	L. 149.000
CHOPLIFTER III	L. 119.000	LAST ACTION HERO	L. 119.000	SUPER JAMES POND	L. 129.000	WRESTRING	L. 69.000
CLAYFIGHTER	L. 139.000	LESTER THE UNLIKELY (USA)	L. 149.000	STAR TREK (USA)	L. 169.000	WINTER OLYMPICS	L. 149.000
DRAGON	telefonare	LEMMINGS	L. 109.000	STREET FIGHTER 2 TURBO (JAP)	L. 129.000	WORLD CUP USA '94	L. 149.000
DRAKKHEN (USA)	L. 89.000	METAL MARINES (USA)	L. 179.000	STRIKE GUNNER	L. 109.000	WORLD HEROES 2	telefonare
DICK ENSPAIKE P.V. (USA)	L. 149.000	MARIO WORLD	L. 89.000	SUPER PUTTY	L. 133.000	XARDION (USA)	L. 79.000
DENNIS THE MENACE	L. 149.000	MECHWARRIOR	L. 119.000	SUPE STREETFIGHTER II	L. 179.000	XEYW (JAP)	L. 79.000
		MAGICAL QUEST	L. 169.000	STREETFIGHTER II	L. 79.000	YOSHI'S SAFARI	L. 129.000
		MISTIC QUEST LEGEND	L. 139.000	SUPER ALESTE	L. 109.000	YOUNG MERLIN	L. 139.000
		MORTAL KOMBAT II	telefonare	SUPER WIDGET	L. 139.000	ZOOL (USA)	L. 139.000
		NR. NUTZ	L. 149.000	STARWING	L. 89.000	ZELDA	L. 129.000
		MUSYA (USA)	L. 79.000	STRIKER	L. 149.000	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 149.000

SUPER GAME BOY ITALIANO L. 119.000

Nintendo

BARBIE	L. 69.000	ELITE	L. 69.000	NIGEL MANSELL	L. 109.000	SUPER MARIO 3	L. 109.000
BATTLETOADS DUBLE DRAGON	L. 79.000	FAMILY FUN FITNESS	L. 79.000	OUTRUNNERS	telefonare	STAR WARS	L. 49.000
BATMAN 1	L. 49.000	GHOST BUSTERS 2	L. 49.000	PUGSLAY SCAVENGER HUNT		SUPER MARIO BROS 2	L. 49.000
BATTLETOADS	L. 107.000	GUN STAR HEROES (JAP)	L. 89.000	(FAM ADDAMS)	L. 89.000	TINY TOON 2	L. 99.000
BLASTER MASTER	L. 67.000	HOOK	L. 49.000	PAPER BOY	L. 49.000	THE FLINTSTONES (BLU)	L. 69.000
BLUE SHADOW	L. 79.000	INDIANA JONES	L. 89.000	ROLAND	L. 79.000	THE FLINTSTONES (GIALLA)	L. 69.000
BATTLETOADS	L. 49.000	JIMMY CONNORS	L. 89.000	RAD RACER	L. 69.000	THE BLUES BROTHERS	L. 69.000
CRACKOUT	L. 67.000	JAMES BOND JR.	L. 69.000	RETURN OF THE EVIL FORCE	L. 49.000	THE SIMPSONS	L. 129.000
CHIP'N DALE	L. 120.000	KIRBY'S ADVENTURE	L. 69.000	ROAD FIGHTER	L. 49.000	TALE SPIN	L. 79.000
CARTOON WORKSHOP	L. 109.000	LINK	L. 115.000	STREET GANGS	L. 49.000	TALESPIN	L. 49.000
CASTELIAN	L. 79.000	MARIO & YOSHI	L. 89.000	SMASH TV	L. 69.000	TOP GUN	L. 49.000
DUBLE DRAGON III	L. 89.000	MEGA MAN 3	L. 49.000	SAMSON	L. 115.000	WORLD WRESTLING	L. 49.000
		MIG 29	L. 49.000	SUPER MONACO GP II (JAP)	L. 79.000	WORLD WRESTLING	L. 109.000
		MORTAL KOMBAT II	telefonare	SUPER OF ROAD	L. 49.000	WIZARD & WARRIORS III	L. 69.000
		NORTH & SOUTH	L. 89.000	SUPER SPEK V. BALL (PALLAVOLO)	L. 49.000	WWF STEEL CAGE	L. 49.000
		NEW YORK	L. 69.000			ZELDA	L. 99.000

ABBIAMO GIOCHI PER AMIGA 500/1200 PC E COMPATIBILI

GAME BOY

ALL STAR CIALLENG	L. 49.000	FIDGET	L. 79.000	MISSILE COMAND	L. 79.000	SBULLONATI	L. 49.000
ALIEN 3	L. 59.000	GARFIELD	L. 49.000	NIGEL MANSELL'S	L. 69.000	SUPER KICK OFF	L. 59.000
ADVENTURE ISLAND II	L. 69.000	GAUNTLED II	L. 66.900	POPEYE	L. 49.000	THE ADDAMS FAMILY	L. 54.000
BUGS BUNNY	L. 49.000	HOOK	L. 69.000	PANG	L. 66.000	TITUS	L. 49.000
BIONIC	L. 59.000	ISLAND ADVENTURE	L. 54.000	PAPER BOY 2	L. 66.900	TINY TOON	L. 59.900
BATLEDOAS IN RAGNAROK'S		INDY INDIANA JONES	L. 74.900	POPOLOUS	L. 49.000	TIP OFF	L. 73.000
BATMAN	L. 49.000	JOE E MAC	L. 69.000	PRINCE OF PERSIA	L. 59.000	T2	L. 66.900
BARBIE	L. 54.000	JIMMI CONNORS TENNIS	L. 74.900	RAGIN FIGHTER	L. 73.900	THE BLUES BROTHERS	L. 69.000
BLADES OF STEEL	L. 68.900	JURASSIC PARCK	L. 79.000	ROBIN HOOD	L. 39.000	TETRIS 2	L. 78.000
BURGER TIME	L. 66.900	KUNG FU	L. 49.000	SENSIBLE SOCCER	L. 79.000	TURTLES III	L. 69.000
BEST OF BEST	L. 39.000	KIRBY'S DREAM LAND	L. 49.000	SPEEDY GONZALES	L. 54.000	TESSERAE	L. 69.000
CASTEL QUEST	L. 39.000	LOONEY TUNES	L. 59.000	SUMO FIGHTER	L. 59.000	THE HUNT FOR RED OCTOBER	L. 66.900
WORLD	L. 49.000	MARIO E YOSHI	L. 49.000	SIDE POCKET	L. 59.000	TETRIS	L. 66.000
DARWING DUCK	L. 59.000	MICKEY'S DANGEROUS CHASE	L. 86.000	SPEED BALL 2	L. 67.000	TOP RANKING TENNIS	L. 66.000
DONKEY KONG	L. 69.000	MICKEY MOUSE	L. 59.000	SPIDER MAN 3	L. 69.000	TRACK E FIELD	L. 69.000
DR. FRANKEN II	L. 69.000	MERCENARI FORCE	L. 49.000	SNOOPY'S	L. 54.000	TOP GUN	L. 39.000
EMPIRE STRIKE BACK	L. 69.000	MEGA MAN IV	L. 77.900	SUPER JAMES POND 3	L. 73.000	UNIVERSAL SOLDIER	L. 39.000
F1 POLE POSITION	L. 73.000	MISTIC QUEST	L. 75.000	SUPER MARIO LAND 2	L. 69.000	WERE BACK	L. 49.000
FELIX	L. 79.000	METROID 2	L. 66.900	SPOT	L. 66.900	WORLD CUP USA 94	L. 79.000
		MORTAL KOMBAT	L. 69.000	SPY VS SPY	L. 51.900	ZELDA	L. 69.000
		MORTAL KOMBAT II	telefonare	STAR TREK	L. 66.000		
		MARIO LAND 3	L. 73.000	SUPER MARIO LAND 3	L. 73.000		

CONSOLE ACTION SET NINTENDO 8 BIT + PISTOLA + 2 JOY STICK + 2 GIOCHI a sole L. 189.000

3DO

JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 149.000
LEMMINGS	L. 149.000
MAD DOG MC CREE	L. 139.000
OCEANS BELOW	L. 139.000
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	L. 149.000
SEWER SHARK	L. 149.000
STELLAR 7 DRAXON'S REVENGE	L 149.000
TWISTED	L. 139.000
TOTAL ECLIPSE	L. 149.000

AMIGA CD 32

ALFRED CHICKEN	L. 79.000	MEANS ARENAS	L. 79.000
CHAMBERS OF SHAOLIN	L. 79.000	MORPH	L. 79.000
DENNIS	L. 79.000	NIGEL MANSELL'S	L. 79.000
DISPOSABLE HERO	L. 79.000	NICK FALDOS (GOLF)	L. 89.000
FIRE FORCE	L. 79.000	PINBALL FANTASIES	L. 89.000
FLY HARDER	L. 79.000	SPORTS FOOTBAL	L. 79.000
INTERNATIONAL KARATE	L. 79.000	SENSIBLE SOCCER	L. 79.000
JOHN BARNES (CALCIO)	L. 79.000	SEEK & DESTROY	L. 79.000
JAMES POND 2	L. 79.000	SLEEP WALKER	L. 79.000
LOTUS TRILOGY	L. 79.000	TROLLS	L. 79.000
MICROCOSM	L. 139.000	ZOOL	L. 79.000

NEO GEO

BLUE'S JOURNEY	L. 169.000
BURNING FIGHT	L. 359.000
CYBER-LIP	L. 139.000
CROSSED SWORDS	L. 239.000
EIGHTMAN	L. 259.000
FATAL FURY 2	L. 389.000
JOY JOY KID	L. 139.000
LEAGUE BOWLING	L. 139.000
MUTATION NATION	L. 259.000
NINJA COMBAT	L. 159.000
WORLD HEROES	telefonare
SENGOKU 2	telefonare

Orari d'apertura

dalle 9 alle 12

dalle 14 alle 19

NEW GAME

Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE P. (BS)

TELEFONO 030/8970849 r.a. - FAX 030/8970854

NEW GAME

ORDINARE È FACILE: TELEFONACI OPPURE MANDACI UN FAX

TELEFONO
✆ 030/8970849 r.a.

FAX
030/8970854



Telefono al New Game



... ti aspetto

MEGA DRIVE

ANDREA AGASSI (TENNIS)	L. 109.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 109.000
ANOTHER WORLD	L. 99.000
ASTERIX	L. 119.000
ALADDIN	L. 126.000
AQUATIC GAMES	L. 79.000
ALIEN STORM	L. 79.000
ALIEN 3 GENESIS	L. 79.000
ASSAULT SUIT LEYONOS (JAP)	L. 79.000
ALIEN STORM (JAP)	L. 79.000
ALTERED BEAST	L. 79.000
ALISIA DRAGON - GENESIS	L. 79.000
AEREO BASTER	L. 79.000
688 ATTACK SUB	L. 79.000
AMERICAN GLADIATOR	L. 79.000
BUSBY	L. 109.000
BATMAN RETURNS	L. 129.000
BOB	L. 79.000
BLADES OF VENGEANCE	L. 109.000
BURNING FORCE	L. 79.000
BONANZA BROS	L. 79.000
BATTLE MANIA (JAP)	L. 79.000
BUCK ROGERS	L. 79.000
BARE KNUCKLE (JAP)	L. 79.000
BATMAN - GENESIS	L. 79.000
BATMAN (JAP)	L. 79.000
CUCK ROCK	L. 79.000
COOL SPOT	L. 105.000
CAPTAN PLANET	L. 109.000
CASTLE OF ILL.. (TOPOLINO)	L. 109.000
CHAKAN	L. 79.000
COMBAT CARS	L. 89.000
CRACK DOWN	L. 79.000
CURSE (JAP)	L. 79.000
CRACK DOWN	L. 79.000
DUBLE CLUTCH	L. 99.000
DAVIS CUP WORLD TOUR	L. 119.000
DR. ROBOT NIK'S	L. 114.000
DRACULA	L. 109.000
DRAGON'S FURY	L. 99.000
DUTRUN 2019	L. 79.000
DE CAP ATTACK	L. 79.000
DANGEROUS SEED (JAP)	L. 79.000
DICK TRACY	L. 79.000
DARWING 4081 (JAP)	L. 79.000
DARK CASTLE - GENESIS	L. 79.000
DONKEY KONG	L. 89.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 89.000
DOUBLE HEADER HOCKEY + FOOTBALL	L. 79.000
ECCO THE DALPHIN	L. 126.000
ETERNAL CHAMPIONS	L. 144.000
ESWAT	L. 79.000
EVANDER HOLY FIELD'S BOXING	L. 129.000
ELEMENTA MASTER I (JAP)	L. 79.000
EXMUTANTS - GENESIS	L. 79.000
F1	L. 125.000
FATAL FURY	L. 129.000
FATAL FURY 2	L. 139.000
FIFA SOCCER	L. 119.000
FATAL LABIRINT	L. 79.000
FANTASIA (TOPOLINO)	L. 119.000
FATMAN (JAP)	L. 79.000
GREATEST (BOX)	L. 129.000
GODS	L. 109.000
GREENDOG	L. 89.000
GENERAL CAOS	L. 119.000
GAUNTLET IV	L. 115.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 129.000
G-LOC	L. 99.000
GRAN SLAM (TENNIS)	L. 109.000
GHOULS'N GHOST'S	L. 79.000
GOLDEN AXE II - GENESIS	L. 79.000
GOLDEN AXE	L. 79.000
GADGET TWINS - GENESIS	L. 79.000
GUN SHIP	L. 89.000
GUN STAR HEROES (JAP)	L. 89.000
HIGH SEAS HAVOC - GENESIS	L. 129.000
HAUNTING	L. 119.000
HYPERDUNK (PALLACANESTRO)	L. 139.000
HOOK	L. 79.000
INSECTOR (JAP)	L. 79.000
JAMES BOND 007	L. 99.000
JURASSIC PARK	L. 129.000
JORDAN BIRDS	L. 89.000
JAMES POND 3	L. 125.000
JAME - GENESIS	L. 79.000
JEWEZ MASTER (JAP)	L. 79.000
JAMES POND II	L. 79.000
JUNGLE STRIKE	L. 79.000
KID CHAMELEON	L. 79.000
KID CHAMELEON - GENESIS	L. 79.000
KLAX - GENESIS	L. 79.000
KOMBAT (JAP)	L. 79.000
LOTUS II	L. 105.000
LEADER BOARD	L. 79.000
LAST BATTLE	L. 79.000
LETHAL ENFORCER	L. 179.000
MORTAL KOMBAT	L. 129.000
MIG 29	L. 129.000
MAZING WARS	L. 49.000
MUHAMMAD ALI	L. 129.000
M I ABRAMS BATE TANK	L. 79.000
MICHAEL JACKSON'S	L. 79.000
MICROMACHINE	L. 119.000
MONSTER LEAR	L. 79.000
MORTAL KOMBAT II	telefonare
NIGEL MANSELL'S - GENESIS	L. 135.000
N.B.A. JAM	L. 139.000
NHL '94 HOCKEY	L. 149.000
OUTRUNNERS	L. 89.000
PIRATES - GENESIS	L. 136.000
POPOLUS	L. 79.000
PELÉ	L. 89.000
PHELIOS (JAP)	L. 79.000
QUACKSHOT (DONAL DUCK)	L. 109.000
ROLLING THUNDER 3	L. 139.000
ROCKET KNIGH ADVENTURE	L. 78.000
ROBOCOP TERMINATOR	L. 136.000
RAMBO III	L. 79.000
R.B.I. BASEBALL '93	L. 79.000
ROAD RUSH	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 79.000
SONIC 3	L. 139.000
STREETS OF RAGE 2	L. 75.000
STREETS OF RAGE 3	L. 89.000
SPLATTER HOUSE 3 - GENESIS	L. 144.000
SONIC SPINBALL	L. 129.000
SHINOBI III	L. 119.000
SONIC	L. 89.000
STREET FIGHTER II	L. 95.000
SUPER MONACO GP. II (JAP)	L. 49.000
SUPER XYDLDE	L. 79.000
SONIC 2	L. 129.000
SUPER MONACO GP II	L. 129.000
SPIDER-MAN	L. 79.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 79.000
SNAKE RATTLE'N ROLL	L. 104.000
SUPER-MAN	L. 129.000
STRIDER	L. 79.000
SIDE POCKET	L. 79.000
SWORD OF VERMILION	L. 79.000
SUPER REAL BASKETBALL	L. 109.000
SUPER TUNDER BLADE (JAP)	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 119.000
THE LOST VIKINGS - GENESIS	L. 119.000
TURTLES TOURNAMENT FIGHTER	L. 139.000
THE OTTIFANTS	L. 109.000
TURBO OUTRUN	L. 109.000
THE FAERY TALE	L. 79.000
THE TERMINATOR	L. 96.000
THE FLINTSTONES	L. 96.000
TALESPIN	L. 109.000
TOE JAM & EARL	L. 124.000
TURTLES THE HYPERST ONE HEIST	L. 109.000
TOKI - GENESIS	L. 79.000
THE NEW ZELAND STORY (JAP)	L. 79.000
THE SUPER SHINOBI	L. 79.000
TUNDER FORCE - GENESIS	L. 79.000
TUNDER FORCE II	L. 79.000
THE REVENGE OF SHINOBI	L. 79.000
THE GREAT WALDO SEARCH - GENESIS	L. 79.000
TEASURE LAND (JAP)	L. 79.000
THE TERMINATOR - GENESIS III	L. 79.000
ULTIMATE SOCCER	L. 115.000
VIRTUA RACING	L. 149.000
VALIS - GENESIS	L. 79.000
WERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?	L. 79.000
WINGS OF WOR	L. 79.000
VIRTUAL PINBALL	L. 109.000
WORLD CUP USA '94	L. 139.000
VJ BOY	L. 79.000
WIZ N LIZ	L. 119.000
WONDER BOY	L. 79.000
WRESTLE WAR	L. 79.000
VJ BOY (JAP)	L. 79.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 109.000
X-MEN	L. 109.000
THE REVENGE OF SHINOBI	
STREET OF RAGE	L. 69.000
GOLDEN AXE	

GAME GEAR

ALESTE II	L. 59.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 79.000
ALIEN SYNEDROME	L. 66.900
ARIAL ASSAULT	L. 66.900
ALIEN III	L. 49.000
ALADDIN	L. 89.000
BATMAN RETURNS	L. 79.000
BOXING	L. 49.000
CLIFFHANGER	L. 79.000
CHUCK ROCK	L. 49.000
CRISTAL WARRIORS	L. 49.000
CHAKAN	L. 49.000
CHOPLIFTER III	L. 89.000
DESERT STRIKE	L. 89.000
DEVILISH	L. 66.900
DRAGON CRISTAL	L. 66.900
DRACULA	L. 76.000
ECCO TEH DOLPHIN	L. 79.000
FOOTBALL	L. 49.000
GLOBAL GLADIATORS	L. 79.000
GP RIDER	L. 79.000
HALLEY WARS	L. 49.000
INDY	L. 69.000
JURASSIC PARK	L. 79.00
JUNGLE BOYU	L. 76.000
LAST ACTION HERO	L. 79.000
LAND OF ILLUSION (TOPOLINO)	L. 79.000
MORTAL KOMBAT	L. 79.000
MORTAL KOMBAT II	telefonare
MICROMACHINE	L. 89.000
N.B.A. JAM	L. 89.000
OLIMPIC GOLD	L. 79.000
POPILS	L. 66.900
PANIC FACTORY	L. 66.900
PUTTER GOLF	L. 49.000
PINBAL DREAM	L. 82.000
ROAD RASH	L. 89.900
SUPER MONACO GP II	L. 66.900
SUPER MAN	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 79.000
SHINOBI II THE SILENT FURY	L. 49.000
SLIDER	L. 66.900
SUPER KICK OFF	L. 79.000
SONIC CHAOS	L. 79.000
SUPER SMASH	L. 66.900
SPACE HARRIER	L. 49.000
SOLITAIRE POKET	L. 49.000
SPEEDTRAP	L. 79.000
STAR WARS	L. 69.000
THE SIMPSON	L. 66.900
TOM AND JARRY	L. 75.000
T2	L. 79.000
WIMBLEDON	L. 79.000
WOODY POP	L. 66.900
WINTER OLIMPICS	L. 76.000
WORLD CUP USA '94	L. 89.000

MASTER SISTEM

ACTION FIGHTER	L. 59.900
AYRTON SENNA'S II	L. 49.000
ASTERIX	L. 59.000
ANDREA AGASSI	L. 96.000
ALIEN STORM	L. 49.000
BONANZA BROS	L. 59.900
BACK FUTURE II	L. 59.900
BATMAN RETURNS	L. 49.000
CASTLE OF ILLUSION	L. 69.000
CHAMPIONS EUROPE	L. 59.900
CASINO' GAMES	L. 59.900
DONALD DUCK	L. 59.000
F. 16 FIGHTER	L. 59.900
FORGOTTEN WORLDS	L. 59.900
FANTASY ZONE	L. 59.900
FORGOTTEN WORLD	L. 49.000
GAUNTLET	L. 69.000
GHOULS E GHOST	L. 49.000
IMPOSSIBLE MISSION	L. 59.900
INDY INDIANA JONES	L. 59.900
JAMES BOND 007	L. 49.000
LEMMINGS	L. 59.900
LAND OF ILLUSION	L. 59.000
MASTER OF BARKNES	L. 69.000
MIRACLE WARRIORS	L. 59.900
MORTAL KOMBAT II	telefonare
NEW ZELAND STORY	L. 59.000
PAC MANIA	L. 69.000
PREDATOR 2	L. 49.000
PIT FIGHTER	L. 49.000
ROAD RASH	L. 99.900
RAMBO III	L. 49.000
ROBOCOD (JAMES POND II)	L. 59.000
ROBOCOP 3	L. 59.000
RITORNO AL FUTURO 3	L. 49.000
R-TYPE	L. 49.000
SHINOBI	L. 69.000
SUPER SPACE INVADERS	L. 59.900
STRIDER II	L. 59.000
SHOOTING GALLERY	L. 79.000
SMASH HITS	L. 59.900
SPEEDBALL	L. 69.000
SUPER SPACE INVADERS	L. 59.900
SENSIBLE SOCCER	L. 89.000
SONIC 2	L. 96.000
STREETS OF RAGE	L. 89.000
STAR WARS	L. 59.000
TENNIS ACE	L. 69.000
THE NINJA	L. 59.900
TRANSBOT	L. 49.000
WIMBLEDON II	L. 59.000
WORLD SOCCER	L. 76.000
WORLD CUP USA '94	L. 99.000
XENON 2	L. 69.000
ZILLION II	L. 59.900

MEGA CD

ARCADE COLLECTION	L. 109.000
BATMAN RETURNS	L. 119.000
CLIFFHANGER	L. 139.000
CHUCK ROCK	L. 109.000
DOUBLE SWITCH	L. 136.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 109.000
FINAL FIGHT	L. 119.000
GROUND ZERO	L. 129.000
JAGUAR XJ 220	L. 109.000
JURASSIC PARK	L. 146.000
MAG DOG MC. CREE	L. 149.000
MICROCOSM	L. 129.000
PRINCE OF PERSIA	L. 109.000
ROBO ALESTE	L. 109.000
RACING ACES	L. 99.000
SPIDER-MAN	L. 129.000
SILPHEED	L. 119.000
SONIC	L. 114.000
SEWER SHARK	L. 129.000
STELLAR FIRE	L. 129.000
THUNDERHAWK	L. 114.000
WONDER DOG	L. 114.000

NEW GAME - Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE P. (BS)



contro a questo genere di rischi. A questo punto, prima di rispondere a questa tua missiva, vorrei fare una precisazione, ovvero che nessuno di noi "tifa" per una macchina. E' vero, non nascondo che il 3DO mi piaccia, ma questo semplicemente perché gradisco i suoi giochi e credo che abbia grosse possibilità future (ma come sono bugiardo...). Detto questo iniziamo con l'arringa. Dunque sul fatto che il 3DO sia più potente del Jaguar non ci piove (peccato che costi anche notevolmente di più). Infatti, nonostante quello che molta gente dice, la console di casa Atari è solo nominalmente un 64-bit. Il Jaguar è dotato di un processore centrale a 16-bit, (il Motorola 68000) e di 2 processori (Tom e Jerry). Jerry è il DSP che si occupa del sonoro, mentre Tom è "composto" da 3 parti. Un blitter a 32-bit, una GPU a 16-bit e un Object Processor sempre a 16. E' quest'ultimo integrato che si sobbarca la maggior mole del lavoro della macchina. Ma allora che cavolo ha a 64-bit il Jaguar? Beh, tralasciando il fatto che la somma dei bit di Tom è 64, bisogna dire che la macchina di casa Atari è dotata di un bus video per lo scambio dati a 64-bit... A questo punto, lungi da me l'idea che sia per questo motivo che il Jaguar venga considerato un 64-bit ,ma ammetterete anche voi che la cosa è assai sospetta! Tutto ciò poi risulta ancora più strano, soprattutto se consideriamo che la qualità grafica dei giochi finora prodotti non rispecchia certo le tanto decantate capacità di una console di questa "taglia". Aggiungiamo poi che i tanto famigerati 850 milioni di pixel al secondo NON rappresentano la potenza di elaborazione del Jaguar, ma la quantità massima di dati che possono essere scambiati tra i bus senza generare i famosi colli di bottiglia (il 3DO può scambiare con i suoi bus fino a 600 milioni di pixel, però la capacità di animazione è di 64 milioni di pixel al secondo ed è questa che determina la reale potenza della macchina). Ed infine consideriamo che i giochi annunciati da tempo stentano ad uscire: allora capirete il perché dei dubbi di molte persone, me compreso, sul Jaguar, forse anche perché sono ancora fresche le "ferite" del Falcon - fantomatico computer a 32-bit nato "morto" - e del Lynx, ben poco supportato da mamma Atari. Se dovessi consigliare a qualcuno una console, attualmente opterei per un Super Nes o un Mega Drive, e questo per via del prezzo abbastanza abbordabile, dell'enorme mole di titoli e dell'ottimo livello raggiunto dal software, oppure (potendo spendere di più) per un 3DO o, quando uscirà, per il Saturn (a quel punto dipenderà semplicemente da quale macchina avrà i giochi che vi piaceranno di più!). Ora dovrei iniziare la mia disquisizione sulle immense capacità grafiche del 32-bit Panasonic, ma purtroppo temo che lo spazio a mia disposizione sia terminato. Chiedo scusa per eventuali mancanze in questa risposta, per la noia indotta e per lo spazio occupato. Spero tuttavia che questo eviti a molta gente possibili "fregature", anche perché non è bello spendere una mezza milionata di lirette per poi trovarsi con una macchina che non è quello che si credeva. Che ne dici zio Trip: sono stato bravo o no?

TOTO' CONTRO MACISTE

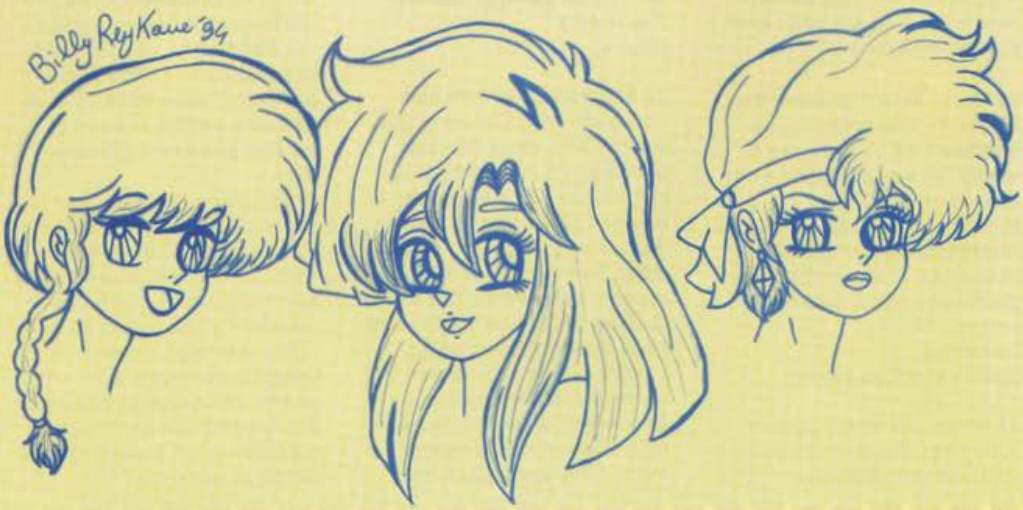
Cara redazione di CVG, sono un ragazzo di 13 anni, possessore di un 486 e di un Gameboy. Innanzitutto mi vorrei complimentare per la bella rivista che non posso criticare come fanno tanti altri. L'argomento principale della mia lettera è la pirateria. Io so bene che se questo fenomeno si espanderà le case non produrranno più giochi, però mi chiedo come possa essere possibile, per uno di 13 anni come me, spendere cifre enormi per poter aver un buon gioco per il mio PC. Infatti io ho il computer da poco però ho già quaranta giochi (copiati da un mio amico) che se fossero stati comprati normalmente in un negozio sarebbero venuti a costare sui 2 milioni. Quindi per me le case produttrici dovrebbero abbassare i prezzi in modo che i giochi vendano di più e che la pirateria venga abbattuta. I miei ossequi.
Andrea "The big man" Meloni

Anche la pirateria sta tornando come tema di discussione all'interno del Mailbag. Posso essere d'accordo con te, caro Andrea, sul fatto che i giochi



per PC (o per una qualsiasi altra macchina) siano molto cari, ma la pirateria non è certamente la giusta soluzione. Ormai i prezzi dei giochi continuano ad aumentare, questo anche perché le software house devono riuscire a far quadrare il bilancio, e quindi devono caricare sulle copie vendute (e quindi sulle spalle dei videogiocatori onesti) le spese sostenute per realizzare e produrre tutti quei titoli, magari anche di buon livello, che vengono comprati pirata anziché originali. Con questo non voglio difendere le case produttrici ed accusare tutti i videogiocatori, visto che comunque i costi di certi prodotti (per esempio di alcuni CD) sono veramente assurdi.
Il problema è che i produttori non hanno intenzione di diminuire i prezzi fino a quando la portata della pirateria non calerà notevolmente, ma allo stesso tempo molti pirati si dicono disposti a comprare titoli originali solo dopo un sensibile calo di prezzi. (Si potrebbe pensare che sia il classico gatto che si morde la coda, ma c'è da considerare un fatto: un pirata è un LADRO, mentre i programmatori delle software house LAVORANO... NdJumpy). Se continuiamo così non si troverà certamente una soluzione, e quindi aumenteranno senza dubbio le software house che abbandoneranno i computer per le console. Tra l'altro non capisco perché molti videogiocatori comprino pirati centinaia di titoli (che tra l'altro magari proveranno solo per pochi minuti) e vogliano vedere tutte le ultime produzioni, quando in realtà quelli che meritano veramente sono pochi, veramente pochi. Secondo me, e con questo concludo la risposta, bisogna comprare meno titoli, ma questi devono essere originali.





IN VACANZA SU MARTE

Cara redazione di CVG, mi chiamo Matteo Crora, ho 19 anni e vorrei subito sapere quando verrà realizzata dalla Capcom la nuova versione di Super Street Fighter 2. Quando vedremo Virtua

Fighter su Megadrive? E la nuova avventura di Mario per Super Nintendo? Cavolo! Vi siete resi conto che la maggior parte delle lettere che state pubblicando attualmente è di questo genere? Gli argomenti di discussione nel Mailbag in questi ultimi mesi sono abbastanza scarsini (come quantità) e ormai si salvano dalla terribile piaga delle domande solamente un paio di lettere ogni mese. Insomma svegliamoci! Cerchiamo (sia noi lettori che voi redattori) qualche nuovo argomento di conversazione. Mi ricordo che alcuni anni fa su altre riviste (per esempio su TGM) ogni numero della posta era divertente, demenziale, pieno d'argomenti, con pochissime domande e, per esempio, moltissime lettere di polemiche. Bisogna però ammettere che mentre in quel periodo i computer esistenti erano abbastanza vicini come livello qualitativo e prestazioni, attualmente è praticamente impossibile proporre delle polemiche tra sistemi, visto che c'è una netta differenza qualitativa tra le macchine esistenti sul mercato (PC e Amiga non possono essere confrontati, il 3DO distrugge il Jaguar e il Super Nes è nettamente migliore del Megadrive). Comunque, anche se escludiamo questo, ci sono mille altri argomenti (la violenza nei vidoegiochi, la pirateria che sta prendendo piede anche su console, le nuove tecnologie) da trattare. Personalmente sono proprio stufo di aprire CVG e di vedere nel Mailbag solamente un mare di domande. In effetti questa lettera potrebbe essere inutile visto che non propongo nessuna soluzione innovativa, ma intanto (se verrò pubblicato) toglierò un po' di spazio alle domande, e magari qualcuno leggendo la mia missiva non solo mi appoggerà, ma scriverà anche qualche cosa di interessante.
Ora ho finito. Grazie per lo spazio e complimenti, continuate così che la rivista è in costante miglioramento.
Matteo "V" Crora (Milano)

Questa lettera è veramente molto interessante, anche perché mi permette di chiarire sia il mio pensiero al riguardo, che di spiegare la nuova strutturazione (se avete notato leggermente differente) che il Mailbag ha assunto da questo mese.
In effetti quanto dici caro Matteo è abbastanza vero, e posso confermarti che almeno il 65%-70% delle missive che riceviamo ogni mese è principalmente incentrato sulle domande (e buona parte di quelle che rimangono ci difendono dalle critiche precedenti: non che ci dispiaccia, ma come puoi capire le lettere che non trattano uno di questi due argomenti sono veramente poche). Per cercare di rispondere al maggior numero di lettori e anche per porre rimedio a questa situazione ho deciso di diminuire il numero di questo tipo di lettere nella posta "normale", creando di conseguenza le risposte brevi.
Da questo mese quindi le domande vengono relegate in un loro piccolo (ma neanche troppo) spazio, mentre nel Mailbag vero e proprio verranno pubblicate solamente missive di altro tipo. Questo perché personalmente penso che la posta di una rivista debba essere sia un angolo in cui si possano chiarire i propri

SHORT ANSWER

Ecco finalmente arrivare una nuova sezione molto richiesta da voi lettori (preparatevi perché tra poco ne arriverà anche una tutta mia! Il mitico angolo si chiamerà: Mail Bleagh! NdFabio). Cercherò in questo spazio di rispondere al maggior numero di domande possibile, in maniera precisa e concisa. Via con le domande!

1) Io posseggo un Mega CD. Quando faranno un gioco degno di un CD, visto che quelli che hanno fatto fino ad ora potevano benissimo metterli anche in cartuccia?
Elena Mucciovero
(Viterbo)

1) Veramente una bella domanda per iniziare. In quest'ultimo periodo le case produttrici hanno cominciato a creare alcuni titoli irrealizzabili per un semplice Megadrive (vedi Battlecorps, recensito in questo numero), ma continuano a ritmo vertiginoso anche le conversioni da cartuccia. Penso comunque che con il passare dei mesi vedremo un numero sempre maggiore di giochi che sfrutteranno, o cercheranno di far-lo, le capacità del Mega CD.

1) Quando uscirà il MD32 per Megadrive? Quanto costerà?
2) Migliorerà la grafica e il sonoro dei giochi già disponibili per MD?
Paolo Angelelli
(Grottazzolina-A.P.)

1) Dunque, MD32 dovrebbe (e sottolineo dovrebbe) essere disponibile entro la fine dell'anno. Per quanto riguarda il prezzo dovrebbe aggirarsi tra le 150-200 sterline (al cambio circa 400000 lire). Non ti posso comunque assicurare che sarà questo il prezzo con il quale verrà venduto in Italia, anzi, questo subirà sicuramente un "leggero" ritocco verso l'alto.
2) No, i vecchi giochi per Megadrive saranno assolutamente identici sia nella grafica che nel sonoro.

1) Avete potuto provare Rise of the Robots in fase sperimentale? Se sì, è dotato di quella famosa giocabilità che dice di avere?
2) Il gioco si limita al classico picchiaduro o c'è anche la possibilità di interagire maggiormente con il gioco?
Lorenzo "???"
Cocchiola
(Colli Val d'Elsa-Siena)

1) Alcuni dei nostri ragazzi sono riusciti a provare una versione non definitiva del game.
Sfortunatamente i commenti che ho sentito non sono stati molto entusiasti: infatti da quello che Fabio ci ha riferito, sembrerebbe che il livello grafico del gioco non rispecchi la giocabilità.
Butta male, gente!
2) Sinceramente non capisco cosa tu intenda con la possibilità di "interagire maggiormente con il gioco". Comunque, da quello che sappiamo, Rise of the Robots dovrebbero essere un classico picchia duro.
Niente di più, niente di meno.

1) Quale picchiaduro mi consigliate per Amiga oltre a Street Fighter 2?
2) E quale gioco di basket?
Teo Raieta
(Roma)

1) Malgrado il grande successo dei picchiaduro in questo periodo, devo dire che buona parte dei beat'em up disponibile per Amiga sono di qualità tutt'altro che elevata. Abbastanza deludenti i vari Body Blows e Elfmania, il migliore rimane secondo me IK.
2. Sono disponibili pochissimi titoli di basket per Amiga. L'unico degno di nota è il vecchissimo TV Sports Basketball della Cinemaware. (Molto divertente anche Doctor J vs Larry Byrd, ma stiamo parlando della preistoria amighista. NdJumpy)

1) E' prevista una conversione di un gioco di Basket come NBA Jam o Barkley per Amiga o PC? E di Virtua Racing?
2) Quale è il migliore gioco di calcio per Amiga con visuale che non sia dall'alto (odio giochi come Goal!, Sensible Soccer, Kick Off 1 e 2, l'ultimo Manchester United....)
Federico Ghibaudo
(Cinisello Balsamo-Milano)

1) Mi dispiace deluderti ma non sono previste conversioni dei giochi da te citati per PC e Amiga. Se ti può consolare probabilmente verrà prodotto qualche nuovo basket, ma dubito che vengano realizzati proprio i titoli di cui parli (tra l'altro Barkley è veramente brutto, sia come grafica che come giocabilità).
2) Un gioco di calcio con visuale che non sia dall'alto? Beh, a parte l'imminente Kick Off 3 (che come forse avrai visto nelle nostre recensioni e anteprime ha visuale laterale), non me ne vengono in mente altri, visto anche che ormai sembra questa la struttura preferita dai videogiocatori e dagli sviluppatori di software.



dubbi, ma soprattutto una parte del giornale (ed è l'unica) in cui il lettore possa esprimere le proprie opinioni, idee, suggerimenti, critiche o, perché no, nel quale chi vuole può anche scrivere qualcosa di simpatico e demenziale, per divertirci e divertirsi.

A questo punto tocca anche a voi trovare argomenti di discussioni, altrimenti nei prossimi mesi le pagine del Mailbag diminuiranno in favore di quello dedicate alle "Short Answer".
E' questo quello che volete? Io spero proprio di no.

SPECIAL THANKS

Questo Mailbag si conclude con una serie di ringraziamenti. Vorrei innanzitutto ringraziare Roberto "Acqua" Magistretti per la sua gentile e preziosa collaborazione all'Abacus (OK, meglio tardi che mai [NdJumpy].Grazie anche per la tua spassionata lettera fratello, mi hai veramente commosso sigh! [NdFabio]). Ringrazio inoltre Andrea Colombo, Alessandro Caimi, Saverio Spadavecchia, Andrea Ruggeri, Gabriele "Sparkster" Ferraresi, Jack Turzo, Gabriele "Death Knight" Sveto, Riccardo Sabatino, Teo Raieta e tutte quelle persone che ci hanno spedito delle lettere in cui ci difendono dagli attacchi di Simone "K" Cittati e Paolo "Jazz" Sartorio. Ho deciso di non pubblicarle perché selezionarne solo una o due sarebbe stato notevolmente difficile, oltre che ingiusto nei confronti delle altre. Grazie lo stesso e arrivederci al prossimo mese!

NEW COMPUTER SHOP

DISPONIBILITA' IMMEDIATA DI

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

ASSEL ELETTRONICA

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

OFFERTA PROMOZIONALE
VALIDA FINO AL 30-11-94

ACQUISTANDO MATERIALE PER UN IMPORTO DI

L. 500.000
ANCHE FRAZIONATO
DURANTE IL PERIODO DELLA PROMOZIONE

VI VERRA' REGALATO
UN ABBONAMENTO
ALLA RIVISTA GVC

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA RICHIEDERE IL LISTINO PREZZI

NEWS

IT'S PLAYTIME

Anche questo mese abbiamo nuove e importanti notizie sulla console a 32-bit dalla Sony, ovvero la Playstation (della quale potete gustarvi le prime immagini in questa pagina). Prima di tutto vi possiamo dire che oltre 80 titoli sono attualmente in via di sviluppo e ben 160 sono le software house che hanno firmato accordi per realizzare nuovi giochi per la Playstation. Tra queste si segnalano importantissimi produttori di coin-op quali la Capcom con Super Street Fighter 2, la Namco con Cybersiad e il mitico Ridge Racer e la Konami con Raiden 1 e 2 oltre che col grandissimo Parodius. Per quanto riguarda i nuovi titoli che verranno sviluppati appositamente per la macchina, i più importanti e interessanti sembrano ORA-194, uno shoot'em up a scrolling orizzontale e Zero Devices, un beat'em up con personaggi robotici. Quali e quanti saranno i giochi che verranno regalati insieme alla macchina? La Sony non ha rilasciato alcuna dichiarazione in merito, ma un paio di sviluppatori che stanno lavorando sulla console ci hanno rivelato che molto probabilmente questa verrà venduta con 3 o 4 giochi omaggio, uno dei quali dovrebbe quasi sicuramente essere Raiden 2. Vista la lista degli sviluppatori, sembra evidente che la Playstation non soffrirà della mancanza di shoot'em up o di altri titoli dalla struttura di gioco classica, ma questo fatto non deve preoccupare tutte le persone che si aspettano dei giochi innovativi. Infatti, benché abbia un CD che gira "solo" a doppia velocità (come il 3DO e il CD 32), la console Sony è dotata di un chip a 32-bit con architettura Risc, di vari chip grafici che forniscono una capacità di 500mips (milioni di istruzioni al secondo) e inoltre è possibile collegare due console insieme per il gioco multiplo. Grazie a queste specifiche la macchina sembra in grado di offrire ai programmatori tutte le possibilità tecnologiche di cui necessitano per realizzare prodotti originali. E' quindi finalmente giunto il momento in cui vedremo titoli veramente nuovi e non remake potenziati graficamente di vecchi giochi? Noi lo speriamo proprio...



Le dimensioni della nuova console Sony sono praticamente identiche a quelle del Megadrive; è infatti lunga 25cm e larga 20cm. Bisogna inoltre dire che sarà possibile collegarla al televisore sia in Super VHS che in RGB.



La forma del joypad della Playstation è veramente strana. Una interessante novità è che nella parte inferiore del controller è presente uno slot che può contenere una RAM card per salvare le posizioni di gioco.

SATURN NEWS

Senza dubbio la macchina più attesa alla fiera di Tokio (alcune foto sono già state pubblicate sul numero scorso) era la nuova console della Sega, ovvero il Saturn. Ancora una volta non era possibile provare nessun gioco, ma era presente l'ormai classico schermo gigante sul quale scorrevano immagini dei vari prodotti in fase di sviluppo. Abbiamo potuto quindi vedere la versione quasi definitiva di uno dei titoli più attesi per questa macchina, Virtua Fighter, e anche se era realizzato discretamente con un buon numero di poligoni, dobbiamo dire che purtroppo non riusciva a raggiungere la risoluzione del coin-op. Alcune voci non ufficiali inoltre ci hanno rivelato che Virtua Fighter su Saturn dovrebbe includere un maggior numero di mosse rispetto al coin-op, tutto questo per cercare di renderlo più giocabile, visto che l'originale da sala non è riuscito ad ottenere il successo sperato. Allo stand Sega era presente anche un joystick per Saturn, di dimensioni veramente notevoli. Non siamo però riusciti a scoprire se è quello che verrà fornito insieme alla console, ma temiamo fortemente che verrà invece venduto come un extra di lusso.



Ecco una immagine di Virtua Fighter su Saturn. In questa versione saranno inclusi tutti i personaggi e le mosse del coin-op.



Come appare evidente da questa foto la risoluzione non raggiunge i livelli del coin-op.

NEWS IN BRIEF

JOYPAD PER CD-I

Chiunque possiede un CD-I si è sicuramente accorto delle difficoltà che si devono affrontare quando si cerca di giocare un action game con il controller in dotazione con la macchina. Per porre rimedio a questa situazione la Philips ha quindi deciso di sviluppare e realizzare un classico joypad (si chiama Touchpad) che come forma ricorda abbastanza quello del Super Nes (come potete vedere dalla foto). Il prezzo dovrebbe aggirarsi, almeno in Inghilterra, intorno alle 25 sterline, che corrispondono a quasi 60.000 lirette (non vi possiamo però assicurare che sia questo il prezzo al quale verrà venduto anche in Italia).



NEWS

CD PER JAGUAR

Una delle novità più importanti che sono state presentate al CES di Chicago quest'anno era senza dubbio il CD per il Jaguar. Purtroppo alla Atari non hanno mostrato nessun nuovo titolo che utilizzi questa periferica e dobbiamo quindi accontentarci dei vari dati tecnici. Innanzitutto bisogna dire che il CD è compatibile con il Cinepak, il sistema Full Motion Video utilizzato anche dal Mega CD, ma la grafica a 24-bit e la risoluzione saranno notevolmente migliori rispetto alla console Sega. Questa periferica è anche in grado di leggere i normali CD audio (tra l'altro le schermate che si vedono mentre si ascolta un CD sono realizzate da Jeff Minter, autore di Tempest 2000) e presto verrà prodotto dalla Atari un modulo M-PEG che permetterà di vedere anche i Film su CD. Insomma, sembra che finalmente alla Atari si siano decisi a supportare sempre di più la loro ultima console. Speriamo solo che continuino così.



Come potete vedere da questa foto il CD del Jaguar deve essere inserito sopra la console.

VOLA AL CINEMA

Ecco alcune notizie sul film dedicato a Street Fighter 2. Tanto per cominciare possiamo dirvi che la pellicola è diretta da Steven de Souza, già regista di grandi successi quali Die Hard 2, Commando e Beverly Hills Cop 3. Il budget è di circe 34.4 milioni di dollari e buona parte di questi soldi verranno sicuramente spesi per pagare i famosissimi attori che formano il cast. Il gigante di Bruxelles, ovvero Jean Claude Van Damme interpreterà Guile (anche se dalla videocassetta che ho visto sembrava più Ryu Ndr), Raul Julia (Gomez negli ultimi film dedicati alla famiglia Addams) sarà Bison, Roshan Seth (famoso per il film dedicato a Ghandi) interpreterà Dhalsim, Eric Schweig (L'ultimo dei Mohicani) sarà T-Hawk e probabilmente Kylie Minogue dovrebbe interpretare Cammy. Purtroppo pare che non ci siano effetti speciali particolarmente spettacolari, scordiamoci quindi bolle di fuoco e teletrasporti vari. Per quanto riguarda la trama, bisogna dire che questa è incentrata sulla lotta tra le Nazioni Unite (guidate da Guile) e il perfido tiranno Bison che cerca di ottenere il controllo di uno stato chiamato Shadowloo. T-Hawk e Cammy sono gli aiutanti di Guile in questa missione, Chun Li è una giornalista, Honda un cameraman, Sagat un gangster, mentre Vega è un lottatore solitario. Il film è attualmente in via di sviluppo e dovrebbero essere presenti anche alcuni fondali tratti dal coin-op, quali l'aereoporto di Guile o il Caffè spagnolo di Vega. Speriamo in bene.

RAM CARD PER MEGA CD? SI, GRAZIE.



La Sega sta per lanciare sul mercato una Ram card per Mega CD. Questo utilissimo oggetto (che va inserito nel normale slot delle cartucce) oltre a permettere di salvare un maggior numero di posizioni, sarà sicuramente utile per realizzare giochi (per esempio RPG) di dimensioni maggiori di quelli attualmente disponibili. Maggiori informazioni nei prossimi numeri.

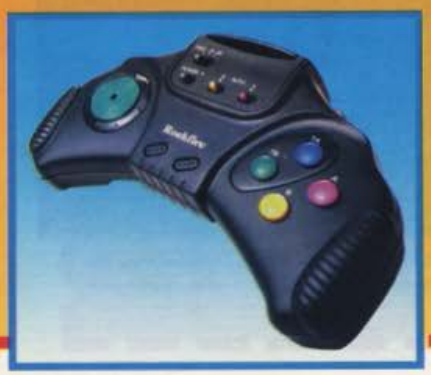
MORTAL KOMBAT DA TAVOLO!

Come spesso accade in America, non appena un gioco ottiene un grande successo viene subito realizzata tutta una serie di gadget più o meno stupidi. Vi possiamo ora mostrare una foto di uno degli oggetti più assurdi realizzati basandosi sul coin-op di Mortal Kombat. Si tratta di un gioco da tavolo realizzato dalla Tiger Electronics nel quale si controllano (con due leve che ricordano molto i joystik e i tasti) i vari combattenti. I lottatori sono intercambiabili, ma sfortunatamente non è possibile eseguire nessuna fatality o vedere mosse particolarmente violente, a meno che non decidiate di scagliare il gioco in testa al vostro avversario...



IL PC DIVENTA CONSOLE!

Non preoccupatevi, questa news non riguarda una nuova e fantomatica console basata sui computer PC, ma ho deciso di intitolarla così perché tra poco verrà finalmente realizzato un joypad a infrarossi (tipico controller delle console) anche per PC. Come potete vedere dalla foto, il pad è dotato di ben 6 tasti e dovrebbe funzionare fino a una distanza massima di 10 metri! Il tutto dovrebbe funzionare con 2 normalissime pile e dovrebbe costare, almeno in Inghilterra, 50 sterline.



TRUCCHETTI PER PC

Il Game Wizard Pro è probabilmente il programma più utile per chi vuole poter utilizzare dei trucchi su PC senza l'aggiunta di hardware appositamente dedicato. Infatti questo programma fa apparire sullo schermo un menu nel quale è possibile trovare praticamente ogni tipo di trucco. Ma l'opzione più interessante è senza dubbio quella che permette di velocizzare i giochi utilizzando anche il coprocessore matematico (per i PC 486 DX). Questo rende, giusto per fare un esempio, Doom così veloce da diventare praticamente ingiocabile su un 486 DX/33. Bisogna però dire che questa opzione si rivela molto utile con giochi a poligoni quali X-Wing o il nuovo Tie Fighter.

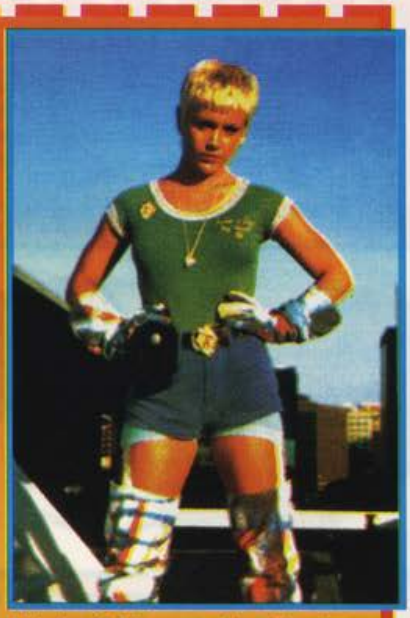
NEWS

DOUBLE DRAGON NEWS

Ecco finalmente alcune immagini prese direttamente dal set di Double Dragon, film che dovrebbe uscire nelle sale cinematografiche nei primi giorni di Novembre. Per pubblicizzare la pellicola è stato stanziato un budget di 8 milioni di dollari, e certamente la pubblicità si baserà anche sull'uscita del nuovo gioco dedicato ai fratelli Lee (Double Dragon 5) per Super Nes, Megadrive e Jaguar. La trama vede i due fratellini combattere contro delle bande rivali che cercano di rubare un medaglione magico che permette di conquistare il mondo. Sarà peggiore del film dedicato a Super Mario? Noi speriamo di no, anche perché realizzare un film peggiore di quello è veramente una impresa ardua.

Questo è uno dei nemici che i due fratelli Lee devono affrontare durante il film.





Attori e attrici sconosciute abbondano nel film Double Dragon, anche se tra essi c'è un personaggio abbastanza famoso, ovvero Robert Patrick che interpretava T1000 in Terminator 2.

IL CD-I ALLA RISCOSSA

La Philips ha veramente intenzione di promuovere il CD-I e di cercare di aumentarne le vendite. Questo fatto è risultato evidente all'ultimo CES di Chicago dove sono state annunciate ben quattro nuove versioni della macchina. La Magnavox (marchio Philips molto noto in America) realizzerà il CDI450 e 550. L'aspetto esteriore ricorda notevolmente quello del PC Engine Duo. Le due macchine verranno vendute rispettivamente a 300 e a 500 dollari. La differenza fondamentale è che il modello 550 verrà fornito con il modulo Digital Video di serie.
Anche la Goldstar (famosa per produrre elettrodomestici a basso costo) ha deciso di realizzare due nuove versioni della console di casa Philips.
La prima e meno costosa sarà dedicata a un pubblico più giovane, mentre la seconda potrebbe essere addirittura portatile e dovrebbe essere rivolta a un pubblico più adulto o quantomeno più danaroso. Non dimentichiamoci infine che anche la Sony ha annunciato il lancio di due nuovi e diversi sistemi. Uno è il tanto atteso Hi-Fi Midi con inserito un CD-I, mentre il secondo è un televisore con CD-I compreso.



Non vi sembra che l'estetica della nuova macchina della Magnavox ricordi leggermente il caro PC Engine Duo?

MARTIN MYSTERE

Visto il successo delle precedenti produzioni che vedevano protagonisti i personaggi di casa Bonelli, la Simulmondo ha deciso di realizzare un videogioco dedicato al detective dell'impossibile: Martin Mystere. La prima avventura che verrà prodotta per PC e PC-CD ROM si intitolerà "The secret of the birdman" e vede il nostro eroe intento a risolvere il mistero che circonda l'isola di Pasqua. La struttura di gioco è quella classica dei platform game a scrolling multidirezionale, nel quale Martin deve (evitando numerose trappole e insidie) raggiungere la fine di ogni livello per cercare di scoprire i segreti che circondano l'isola. Ulteriori notizie e probabilmente una recensione nei prossimi numeri.



La grafica di Martin Mystere sembra abbastanza curata, aspettiamo ora di poter provare la versione definitiva.

L'ARTE DEI COMIC

Anche la Comic Art ha deciso di lanciarsi nel mondo dei videogiochi, realizzando una nuova collana di giochi per PC IBM e compatibili (che verranno venduti in edicola da settembre al prezzo economico di 9.900 lire) dedicati a famosi e importanti personaggi di fumetti internazionali. La prima uscita è dedicata ad uno dei miti dei comics americani: Mandrake, ma sono previste anche avventure che vedranno come protagonisti eroi quali Flash Gordon, L'Eternauta e Yellow Kid. Ogni mese verrà realizzata una nuova avventura, e sarà programmata dalla Holodream Software, una software house italiana..

Ecco una immagine della prima avventura dedicata a Mandrake che si intitola "L'ombra del Cobra".



TOPOLINO IN CASA MICROSOFT

La Microsoft ha annunciato di aver raggiunto un accordo con la Disney per la realizzazione di tre programmi che vedono protagonisti i famosissimi personaggi dei cartoni animati Disney. Il primo, intitolato Mickey's Carnival (prodotto dedicato principalmente a un pubblico più giovane), permetterà di interagire e divertirsi con Topolino, Paperino e soci. Gli altri due prodotti (uno dei quali rivolto a un pubblico più adulto) saranno disponibili non prima del 1995. Cambiando completamente argomento ma rimanendo sempre in ambito Microsoft, è stata annunciata l'uscita di DSP Resource Manager Interface (RMI). Progettata appositamente per le piattaforme Microsoft Windows a 32-bit, questa nuova specifica offre un metodo standard per la gestione delle risorse signal-processing come quelle DSP. Per concludere è infine disponibile una nuova Speech API (sempre per le piattaforme Microsoft Windows a 32-bit), che permette alle varie applicazioni di utilizzare funzionalità native di riconoscimento vocale e text-to-speech e che promette di avere un utilizzo davvero interessante anche nel campo videoludico. Per ora dal mondo Microsoft è tutto, ci risentiamo tra trenta giorni.

SIM HI-FI

Come vi abbiamo già annunciato nel numero scorso, quest'anno tra il 15 e il 19 settembre si svolgerà a Milano (in zona fiera, of course) il Sim Hi-Fi. Anche questa edizione della fiera sembra veramente interessante, soprattutto grazie ai numerosi espositori presenti. Ovviamente noi di CVG non potevamo mancare: saremo infatti presenti con uno stand al padiglione 19 e, come tutti gli anni, organizzeremo gare e tornei a vari giochi (quali? Non ve lo diciamo, ma aspettatevi delle sorprese...). Non mi sembra ci sia altro da dire.
COME SEMPRE VI ASPETTIAMO NUMEROSI!!!

Tintori



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

GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI

3DO

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo

GAME BOY™

ATARI LYNX

A 2600
A7800
XE/XL

JAGUAR

SEGA

MEGA-CD 2
MEGA DRIVE 2
GAME GEAR
MASTER SYSTEM

SNK

NEO GEO

AMIGA 1200
AMIGA 4000
AMIGA CD 32
C 64

Commodore

VENDITA PER CORRISPONDENZA

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

IL "CD" ALL'ARREMBAGGIO!

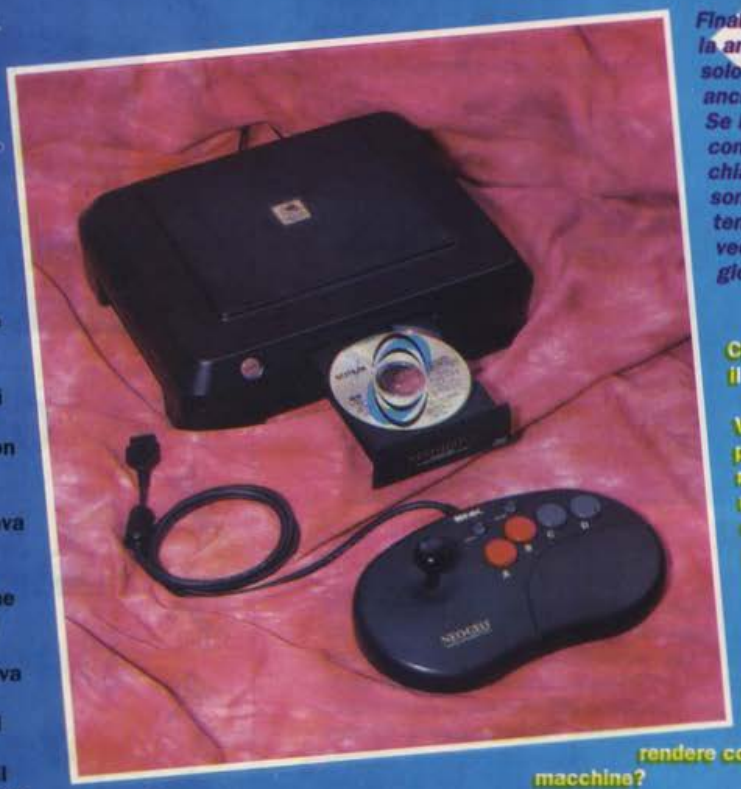
di MAURIZIO MICCOLI

La SNK esce allo scoperto e piomba come un falco sul mercato "home", con la ferma intenzione di rivoluzionarlo!

Nel meraviglioso mondo di Videolandia in cui tutti noi viviamo continuamente fantastici sogni (altrimenti come si spiegherebbe che continuiamo a divertirci giocando con il Game Boy dopo aver fatto una partita a Tie Fighter o a Theme Park, tanto per fare un esempio?) ogni tanto nasce una nuova favola, e tutti cercano disperatamente di sapere cosa ci prospetterà il futuro. Ecco così che su ogni nuova macchina nascono leggende tipiche del "passaparola", con nomi e caratteristiche tecniche svariatissime. A questa legge non scritta non è sfuggita nemmeno la nuova consollona made in SNK. Le notizie al suo riguardo si susseguivano in un tourbillon sempre più sfrenato: le ultime segnalavano un avvistamento non ben precisato alla fiera del giocattolo di Tokyo di giugno... purtroppo però pareva che il materiale illustrativo non fosse disponibile e così tutto era rimasto nel limbo... poi all'improvviso una telefonata... le linee si surriscaldano, il pacco vola e... eccolo qui, che mi sorride (i giapponesi sorridono sempre, perché sono gentili... ah, come vorrei farmi un viaggetto in "Nipponia"!) dal lato sinistro della mia scrivania! Ebbene sì, abbiamo l'esclusiva! Devo ammettere che nonostante la mia veneranda età ero un po' emozionato quando abbiamo aperto l'involucro che custodiva l'esemplare,



Particolare della parte posteriore del Neo•Geo CD.



Finalmente potete toccarla anche voi! D'accordo, è solo una foto, ma c'è anche il nuovo joystick! Se il Neo•Geo CD non è compatibile con la "vecchia" console, però lo sono i joystick, quindi tenete da conto i vostri vecchi compagni di gioco!

l'unico di cui disponeva la VideoElectronics (che succederà alla Generalgame), distributore in esclusiva per l'Europa, che ce l'ha gentilmente concesso in visione per una settimana. "Ma che cos'è" direte voi, incuriositi e spazientiti nel contempo... Semplice, ragazzi, è il... "Neo•Geo CD". E se al sottoscritto tremavano le mani, in compenso c'era una folta schiera di redattori assatanati che non vedevano l'ora di mettercele sopra, le mani! Ora vi sorgeranno spontanee un mucchio di domande, e dato che la curiosità regnava sovrana anche tra di noi (anzi, direi che è il nostro difetto più marcato, altrimenti non faremmo questo lavoro!), da diligenti scolaretti abbiamo preparato il listone della spesa, dirottandolo prontamente in quel di Napoli... A voi l'intervistona!

CVG: La prima domanda è la più ovvia, quella che si pongono tutti: il Neo•Geo CD è compatibile con il Neo•Geo?

VE: No, e neanche per il futuro. La SNK non ha previsto nessuna compatibilità, anche perché si tratta di due tecnologie completamente diverse.

CVG: E' prevista per il futuro la possibilità di rendere compatibili le due macchine?

VE: No, come sopra.

CVG: E' in progetto una nuova versione della console, che sia compatibile e con le cartucce e con i CD?

VE: No, perché in futuro la casa madre prevede di promuovere solo ed



Ecco King che si esibisce nel suo spettacolare quanto poco utile Trap Shot.



esclusivamente il sistema CD.

CVG: Quando sarà disponibile sul mercato italiano il Neo•Geo CD? Sarà una versione giapponese o americana?

VE: Ufficialmente il CD versione europea dovrebbe essere distribuito a fine 1994, ma la Generalgame, in collaborazione con la SNK, sta cercando di immettere sul mercato italiano, per il 20 ottobre '94, una quantità, seppur limitata, di detta versione. Vi facciamo notare che la differenza tra la versione giapponese e quella europea sta nell'apertura dell'accesso per l'inserimento dei dischetti (quella che state provando è la giapponese); naturalmente poi la versione europea sarà dotata di un'uscita PAL. Successivamente è nostra intenzione immettere sul nostro mercato la versione europea in anticipo rispetto alle previsioni.

CVG: Si sa già quale sarà il prezzo di vendita al pubblico del Neo•Geo CD?

VE: Il prezzo orientativo del CD si aggira intorno al milione, qualcosa come 999.000 lire. Ma dipenderà anche dall'andamento del cambio Yen/Lira.

CVG: E i giochi quanto costeranno?

VE: I dischetti dovrebbero costare intorno alle 100.000 lire, lira più, lira meno.

CVG: Caspita! Così poco? Ma sapete indicarci anche i titoli che usciranno da qui a Natale?

VE: All'uscita della macchina, saranno disponibili tutti i giochi usciti fino ad oggi (49 titoli!). In ottobre le 2 grosse novità: King of Fighters e Samurai Shodown 2 (titoli che secondo le previsioni sono destinati ad entrare nella "Top Ten" delle sale giochi di tutti i paesi del mondo). Non possiamo svelare ancora nulla riguardo ai titoli successivi, ma è certo che la produzione verrà incrementata notevolmente.

Giunti al nono stage ci aspetta il confronto con Eiji, uno degli avversari più validi (per non usare un altro termine...).

Takuma ha appena terminato di eseguire la sua supermossa e Lee non sembra essere molto soddisfatto delle botte ricevute.

John prova la sua supermossa finale sulle gengive di Temjin, che non pare molto contento...





VE: Sino a questo momento, la decisione è che tutti i titoli per i coin-op verranno riprodotti sul CD.

CVG: Sono previste compilation dei giochi vecchi? In caso affermativo, a che prezzo verranno vendute?

VE: No, è previsto un disco per gioco.

CVG: Ci sarà un'analoga versione CD per sala giochi?

CVG: La SNK prevede di continuare a sostenere la produzione di cartucce per Neo•Geo?

VE: Continuerà a produrre per la console, ma in forma più ridotta.

CVG: Verranno abbassati anche i prezzi delle cartucce?



Nello screen di selezione dei personaggi potremo scegliere il nostro lottatore preferito in uno dei suoi quattro colori.

Le due belle del gioco a confronto; la nostra preferenza va senza dubbio a Yuri.

Yuri si esibisce nel Kooh-Ken, la più classica delle mosse.





VE: Non dovrebbero esserci differenze con il prezzo attuale.

CVG: Per i nuovi giochi i CD usciranno in contemporanea con le cartucce o dopo un certo lasso di tempo?

VE: La SNK ci ha fatto sapere che stanno vagliando la situazione.

CVG: Usciranno giochi "dedicati" soltanto per il Neo•Geo CD?

VE: Al momento no.

CVG: La SNK come intende separare adesso il mercato "home" da quello "arcade"?



Gen-An ha proprio l'alito pesante: sperate di non capitarci mai nel mezzo, potreste svenire.

VE: No, fino ad oggi.

CVG: Potete illustrarci un po' di caratteristiche tecniche della macchina?

VE: Riguardo i dati tecnici definitivi sapremo essere più precisi entro il 15 settembre.

CVG: Quali saranno i tempi di caricamento nella versione definitiva?

VE: Tra uno screen e l'altro tra i 5 e i 10 secondi.

CVG: Potete darci qualche anteprima sul '95? Qualche titolo? Il nome di qualche altra software house che svilupperà software per Neo•Geo oltre a Data East e Taito?

VE: Al momento non possiamo essere più precisi, ma vi assicuriamo che sono tanti i progetti di collaborazione con le più note case di software del mondo.

VE: La SNK non intende separare i due mercati. A questo proposito, riportiamo il parere del nostro Direttore Commerciale, nella persona del signor Agliata: "Sono vent'anni che opero nel settore del coin-op. Ebbene, posso confermare di essere entusiasta del sistema della SNK, perché sono fermamente convinto di un solo particolare, e cioè che questo sistema permetterà di riprodurre fedelmente la grafica, il sonoro, la giocabilità, la "sfida", insomma le stesse emozioni che il Neo•Geo sa dare ormai da anni agli appassionati di tutto il mondo."

CVG: Sarà realizzato un modulo MPEG e sarà possibile vedere i Video-CD?

A questo punto forse vorrete sapere le nostre impressioni... Forse vi basterà sapere che le frasi più ricorrenti erano: "Se mantiene le premesse me lo compro..." e "Da domani comincio a mettere via i soldi..." Le conclusioni tiratele voi... se proprio non vi basta continuate a leggere e troverete le nostre impressioni sui primi due giochi disponibili!



Nel Bonus Stage dovremo cercare di affettare un certo numero di fantocci di paglia entro lo scadere del tempo.



Un'innovazione interessante introdotta da Samurai Spirit è la collaborazione, per certi personaggi, di fedeli animali. Ecco il falco di Nakoruru eseguire una picchiata incendiaria.



Il Fire Volcano di Hanzo è una mossa comodissima per la difesa, potendo essere eseguita dalla parata e inoltre fa anche abbastanza male.

Nakoruru si lancia con impeto. E' una mossa molto utile, ma, se parata, permette un facile contrattacco.



Il ventaglio di Kioshiro ha appena colpito Hanzo incendiandolo. Quest'arma non ha comunque una grande utilità, potendo essere fermato da una semplice spadata.





La spadata verticale preceduta da una corsa è una delle mosse più efficaci di Jubei, dal momento che anche se viene parata non ci lascia indifesi.

SNK AL CONTRATTACCO

Il Neo-Geo ha sfornato uno dietro l'altro una serie impressionante di picchiaduro ad alto livello. Se questo gli ha permesso di conquistare una considerevole fetta di mercato nel settore dei coin-op, non si può affermare che sia avvenuto lo stesso nel mercato casalingo, a causa dell'alto costo delle cartucce. Con questo nuovo Neo-Geo CD il problema sembra essersi avviato ad una soluzione. La possibilità infatti di avere gli stessi giochi in cartuccia riprodotti su CD in maniera perfetta e a volte migliorati nel sonoro (almeno per quel che riguarda i due giochi che abbiamo provato) ad un prezzo veramente conveniente potrebbe rivoluzionare il mercato.

LA PAROLA AI JOYSTICK!

I giochi che abbiamo avuto la possibilità di provare erano, non a caso, due fra i picchiaduro più rappresentativi della console SNK: Samurai Spirit (lo so che l'originale era Shodown, ma le vie del signore sono infinite) ed Art of Fighting 2. A prima vista non si nota nessuna differenza con gli originali su cartuccia, ma in Samurai Spirit un'osservazione più attenta ci farà notare alcune differenze nel sonoro che (anche se non molto marcate) sono abbastanza notevoli per chi ama le musichette giapponesi. In Art of Fighting 2 invece le differenze auditive balzano subito "all'orecchio", in quanto sono davvero ben realizzate (meraviglioso il gong nello schema di Lee). Divertente l'opzione (presente anche nella versione da casa) che permette di aumentare (o diminuire) la velocità del gioco fino a livelli paurosi (abbiamo provato a giocare al 130% della velocità normale e abbiamo trovato serie difficoltà anche solo nel capire che cosa stesse succedendo).

E' chiaramente inutile raccontarvi la storia di questi due giochi, che certamente voi tutti lettori di CVG conoscete già: i soliti incontri, il solito cattivone finale che pare invincibile, le vagonate di mosse (e di supermosse che purtroppo mancano in Samurai Spirit) e tutto ciò che è di solito presente in un picchiaduro è disponibile in questi due giochi. Per Samurai Spirit abbiamo anche l'aggiunta di una massiccia quantità di sangue che, almeno nella versione giapponese a noi giunta, non è stata censurata come nella cartuccia americana. L'unico appunto che si può muovere a questi due meravigliosi giochi è la presenza di frequenti caricamenti da disco a causa della memoria RAM non sufficiente a contenere tutti i dati del gioco in un solo caricamento. Ci è stato confermato che questo problema sarà "limato" nella versione definitiva della console, ma, anche se resterà tale, qualche piccola attesa sarà comunque ben poca cosa rispetto al grande risparmio sull'acquisto degli stessi giochi su cartuccia.

SI RINGRAZIA PER IL MATERIALE GENTILMENTE MESSOCI A DISPOSIZIONE:
VIDEOELECTRONICS S.R.L.
VIA NUOVA POGGIOREALE 162/D
80143 NAPOLI
TEL. (081) 281582/ 287142/202732
5537101/5536918- FAX (081) 5546641



Nel più classico stile ninja Hanzo, una volta colpito, può effettuare un Kawarimi: si tratta di una tecnica che gli consente di sparire, lasciando al suo posto un tronco, e cadere poi sulla testa dell'avversario.



Prima di effettuare le sue mille spadate Ukio lancia una mela; non chiedetemi il motivo, il mondo è bello perché è vario.



Essere colpiti dal tornado di Haomaru è molto spettacolare, ma anche alquanto doloroso.



Il VS screen ci offre una panoramica del luogo dove andremo a combattere su una carta geografica dell'antichità.

CREATURE SHOCK

La Argonaut, la società che ha sviluppato il chip Super FX, ha di nuovo rivolto la sua attenzione alla programmazione di giochi. E sembra proprio un lieto ritorno per tutti gli amanti del 3D...



Un'altra schermata tratta dall'introduzione. La Virgin spera di far uscire le versioni CD-ROM e CD-I entrambe per Natale, un bell'affare!

Perché le persone credono che dopo il 2000 la nostra società debba essere destinata ad una rapida ed inesorabile decadenza? L'abbiamo visto in Blade Runner, l'abbiamo visto in Aliens e in un gran numero di videogiochi, come Syndicate; ora è il turno di Creature Shock. Il 2023 è l'anno in cui si svolgono questi eventi e le cose si sono messe così male per la terra, che è stata costruita un'astronave per permettere agli uomini di esplorare e colonizzare altri mondi. Tutto sta andando per il meglio, quando, superato Saturno, si perdono tutti i contatti con l'astronave. Quale scusa migliore per mandare una truppa delle Nazioni Unite a spazzare via gli inevitabili alieni che si oppongono al cammino dei coloni? Il nome del gioco si ispira alle creature della Terra che i programmatori hanno usato come spunto per la creazione degli alieni in questo sparatutto su CD, come formiche o pesci esotici. Comprendendo due tipi differenti di combattimento (a piedi e in volo) e una grande quantità di massacro, questo Creature Shock della Argonaut sembra promettere molto di più dei soliti giochi su CD-ROM. E venendo dalla società che ha introdotto il rivoluzionario chip Super FX, ci aspettiamo qualcosa di speciale quando uscirà questo gioco, giusto in tempo per Natale.



Le animazioni dei personaggi sono particolarmente impressionanti, così come gli effetti di illuminazione, visti fino ad ora solo in 7th Guest.



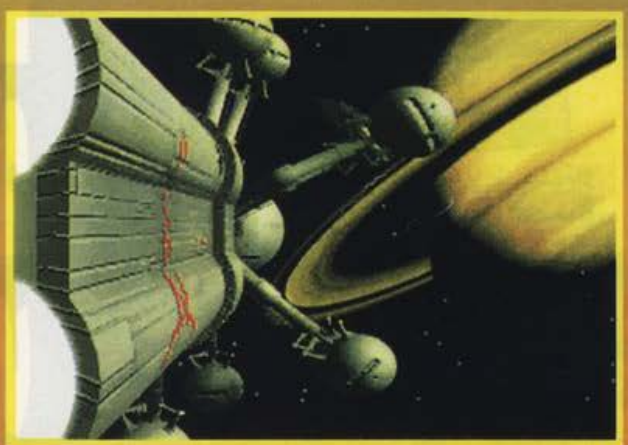
La Argonaut è famosa per aver prodotto titoli di alta qualità con una grafica superba. Creature Shock non sembra essere un'eccezione alla regola, con mostri renderizzati in maniera eccelsa che ci girano attorno continuamente.



Una delle creature meno piacevoli che incontrerete lungo il vostro cammino, anche se lei stessa probabilmente la pensa come voi.



Tutti i nemici del gioco sono ispirati a creature della vita reale, come pesci tropicali o, come in questo caso, vari tipi di insetti.



Una parte dell'eccellente introduzione animata, che spiega la trama e vi dà anche l'opportunità di guardare che cosa il vostro computer sia capace di fare. Dovete soltanto vederla per strabiliare.

VIRGIN

VERSIONE:	USCITA:
PC CD-ROM	FINE NOVEMBRE

MORTAL KOMBAT II

CVG PREVIEW



Che dite, non vi pare che cominci a fare un po' troppo caldo?



Date un'occhiata! Tutti e dodici i personaggi completi di tutte le loro mosse direttamente dal coin-op.



Dovrete salire tutta la montagna attraverso successivi combattimenti. Johnny Cage si trova giusto all'inizio di questa lunga scalata.



Per dimostrare che sono presenti tutte le fatality, eccovi Liu Kang trasformato in drago in tutto il suo splendore. Stasera a tavola: Baraka in salsa chili!

Tra Mortal Kombat II e Super Street Fighter 2, i seguiti dei due più massicci picchiaduro mai usciti, chi vincerà la corona di miglior gioco del momento?

Se vi chiedessimo il nome del gioco che ha avuto il più grande successo di tutti i tempi, di certo vi trovereste in grave difficoltà. Ma se vi domandassimo quello del picchiaduro più dotato di sequenze gore e splatter, senz'altro non avreste alcun problema a rispondere Mortal Kombat. E se date un'occhiata alle foto in queste pagine, potrete facilmente intuire come sia promettente per il 16-bit della Sega la conversione del suo ancor più sanguinolento seguito, Mortal Kombat II! Sviluppato su Mega Drive, Game Boy e Game Gear dalla

SANGUE, SANGUE E ANCORA SANGUE: UNA CASCATA CHE VI TRAVOLGERA' ANCHE SU SNES

Le versioni per Mega Drive e Super Nintendo di questo MKII riceveranno entrambe, molto probabilmente, il tanto discusso divieto di acquisto per i minori di 17 anni secondo il nuovo sistema di classificazione dei videogiochi. Grazie a questo sarà però possibile vedere, diversamente dalla precedente versione per SNES, TUTTO il sangue e le fatality del coin-op! Non dovrete dunque impazzire per trovare la combinazione da eseguire con il joypad necessaria per attivare il sangue nel gioco, come avveniva nella precedente versione per Mega Drive. Potrete dunque gustarvi fiumi di sangue, decapitazioni, esplosioni, voli giù dai pozzi e chi più ne ha più ne metta!



Un flaming skull di Shang Tsung in piena faccia non sembra essere molto salutare: meno male che ne sta arrivando un'altro.

rinomata Probe (casa di sviluppo che aveva firmato anche l'ottimo lavoro svolto sul predecessore), questo MKII presenta una serie di notevoli miglioramenti rispetto al primo MK: più personaggi, più mosse mortali e in certe occasioni anche più sangue, senza dimenticare certe sorprese segrete che sono state nascoste nel gioco.

Se dunque pensate che tutto il clamore sollevato dall'originale fosse eccessivo, aspettate a vedere i commenti su quest'ultima versione! Con tutti e dodici i personaggi del coin-op compressati in questa cartuccia da soli (si fa per dire!) 24 Megabit per Mega Drive, e non dimenticando che la Probe non ha omesso di inserire tutte le babality, friendship e fatality (e chissà cos'altro) proprie del coin-op, bisogna veramente apprezzare il gran lavoro che è stato fatto e che si sta ancora facendo per rendere questo MKII una delle più accurate conversioni da coin-op mai viste. Bisogna tuttavia ricordare che è presente un'altro grande titolo rivale a MKII, e cioè Super Street Fighter 2 (cercate la recensione per le versioni MD e SNES su questo numero e rendetevi conto di quanto sia grande), per cui sarà interessante vedere quale di questi due titoli raggiungerà la vetta. Nel frattempo gustatevi queste impressionanti immagini su Mega Drive e preparatevi alla sua uscita e ad una approfondita recensione in uno dei prossimi numeri.



Ecco Jax pronto a portarsi a casa un bel palo di braccia per la sua collezione. In fondo si tratta di un hobby come un altro...

Questo particolare attacco è un po' difficile da eseguire, la pratica vi sarà d'aiuto.







La palla di energia di Reptile è un po' lenta, ma se colpisce vi darà la possibilità di eseguire un secondo attacco.

Ecco Shang Tsung che si appresta a fare una visitina a Raiden, dall'interno! Quando vi stuferete di Shang potrete trasformarvi in uno qualsiasi degli altri undici personaggi e potrete eseguire anche le loro fatality.





E' proprio vero che le donne ci fanno "volare"... Il brutto è quando torniamo con i piedi per terra!

Lo diceva sempre mio nonno: "Non fidarti mai degli Scorpioni..." ...e adesso ci si mettono anche gli "scorpioncini"!

SNES, GAME BOY E GAME GEAR

Tutti i possessori di portatili avranno una gradita notizia: abbiamo visto la versione di MKII per Game Boy e Game Gear e sembravano veramente ben fatte! La Probe è riuscita ad inserire otto dei dodici personaggi dell'originale nei due portatili di casa Sega e Nintendo, completi di fatality. Chiaramente mancheranno altre caratteristiche (come babality e friendship), ma ci sarà per entrambe le versioni la possibilità di giocare in due via cavo link per divertenti quanto cruente sfide. La versione per Super Nintendo è stata invece affidata alla Sculptured Software, casa di sviluppo americana che rappresenta in pratica la Probe d'oltreoceano. Quest'ultima ci ha comunque assicurato che questa versione sarà più o meno la stessa rispetto alla versione per Mega Drive, stessa grafica, stesso sonoro (speriamo di no!), stessa giocabilità. In ogni caso la data prevista per l'uscita si aggira per tutti i formati intorno ai primi di settembre, per cui: occhio ai negozi!





Reptile sta per fare proprio una brutta fine, peggio di un tonno da un quintale pescato da una nave norvegese nel Mare del Nord...

Pur combattendo come nel precedente episodio, Liu Kang possiede la fatality del drago che è veramente spettacolare.



Un'altra friendship molto particolare: vero che sembra proprio un angioletto, con quell'arcobaleno?

La nuova mossa di Sub-Zero gli consente di ghiacciare il pavimento, facendo così scivolare l'avversario e permettendogli un facile attacco.

Una bella fila di pupazzetti a compenso della vittoria. Le friendship sono un'ottima aggiunta nella versione Mega Drive.



Il cappello di Kung Lao è una delle più dannose mosse speciali del gioco, così come la sua fatality è una delle più gore, segando in due l'avversario che si spacca in un lago di sangue!





La grafica è veramente mozzafiato: è assolutamente perfetta, sia nella versione Mega Drive che in quella Super Nintendo.

ACCLAIM

VERSIONE: MEGA DRIVE
USCITA: FINE SETTEMBRE

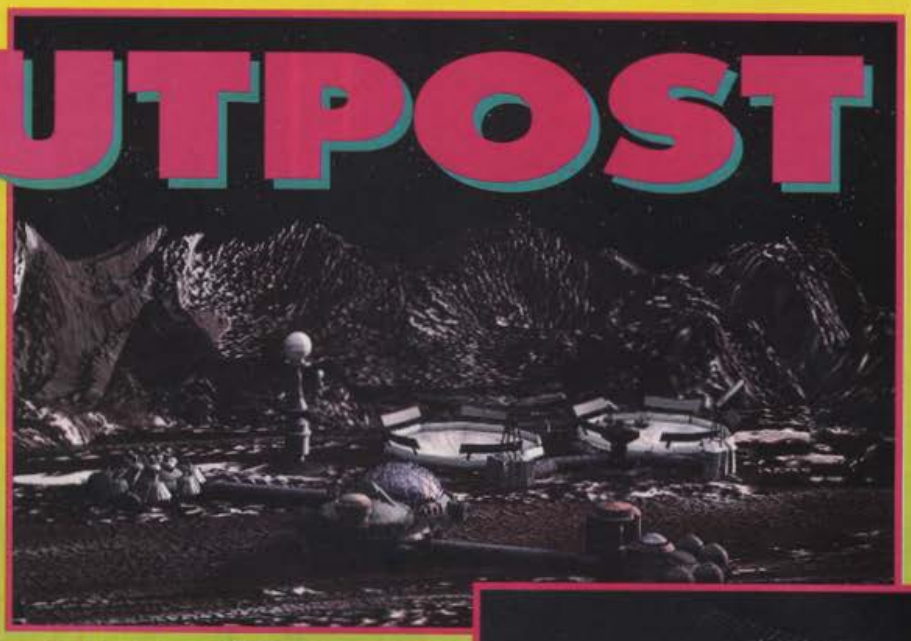
PLAYSTATION SI', MEGA-CD NO!

Avete intenzione di comprare una delle nuove macchine con sistema CD ma odiate i giochi di ruolo e le enciclopedie? Non preoccupatevi! La Probe ha assicurato che ci saranno future conversioni di Mortal Kombat II anche per questi sistemi, come il Sega Mega 32 o il Playstation della Sony e non dovrebbero tardare ad essere disponibili. Purtroppo l'unico sistema che sicuramente non sarà supportato è il Mega-CD, almeno non dalla Probe che non ha alcuna intenzione di convertire MKII per questa macchina, probabilmente a causa del lento accesso al disco che rallenterebbe troppo il gioco, visti i notevoli caricamenti necessari.



CVG PREVIEW

OUTPOST



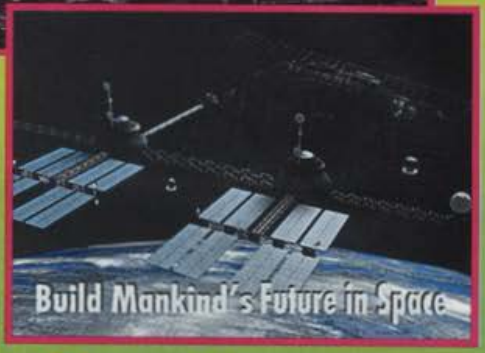
Outpost è l'ultimo sforzo della Sierra per quel che riguarda la produzione di giochi strategici. Chissà se, almeno questa volta, il game sfrutterà l'enorme capacità di immagazzinamento dati offerta dal CD?

Provate ad immaginarvi questo panorama. La terra è stata completamente distrutta. L'intera razza umana è alla deriva nello spazio e l'unica possibilità di sopravvivenza è quella di scovare, il più presto possibile, nuovi mondi sui quali far rifiorire la vita della nostra civiltà. Non male vero? Naturalmente è inutile che vi dica chi sarà il poveretto che dovrà sobbarcarsi questo terribile compito, comunque ormai ci avete fatto il callo. Per far questo avrete a vostra disposizione i più avanzati mezzi d'esplorazione spaziale che la tecnologia terrestre possa mettere a vostra disposizione. La prima cosa che dovrete fare è quella di individuare una serie di pianeti più o meno ospitali sui quali fondare delle colonie. Queste dovranno risultare completamente autosufficienti ed essere in grado di affrontare da sole anche tutti gli imprevisti che lo spazio siderale ci riserva. A questo punto alcuni di voi potrebbero pensare, una volta fatto ciò, di aver terminato la missione. Niente di più sbagliato! Infatti riuscire a mantenere una colonia in vita è una cosa veramente difficile e questo soprattutto perché non solo dovrete far proliferare i vostri piccoli agglomerati spaziali, ma dovrete anche difenderli dagli assalti delle colonie ribelli che vi attaccheranno ripetutamente.

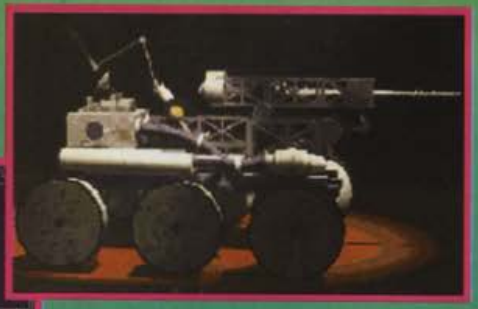


Accidenti che schifo! Speriamo solo di non dover far la conoscenza di questi esseracci durante la nostra avventura. Purtroppo però il mio sesto senso mi dice che questo non è che l'inizio.

Maledetti non metterete mai le vostre luride mani sul mio cibo, la mia acqua e la mia aria! Visivamente possiamo dirvi che questo game ci è sembrato veramente ben realizzato mentre, sfortunatamente, non siamo riusciti a sapere nulla del sonoro che era totalmente assente nella versione da noi visionata. Tuttavia, ci è stato assicurato che la versione finale di Outpost conterrà una lunghissima colonna sonora stereofonica completamente digitalizzata, oltre (naturalmente) ad una vasta serie di effetti speciali. Speriamo solo che il game si riveli altrettanto giocabile!



La grafica di Outpost è una cosa veramente spettacolare. Bisogna vederla per crederci! Mi spiace solamente che queste foto non rendano minimamente giustizia al lavoro svolto dai programmatori. Sembra davvero di trovarsi immersi in una missione d'esplorazione spaziale! C'è un mostro che distrugge tutte le astronavi, riduce in mille pezzi i missili e i robot. Lo spazio è pieno di misteri...



Questo robot minatore è l'ideale per cercare le materie prime necessarie al sostentamento della vostra colonia. Naturalmente nel gioco potrete avvalervi di una vastissima gamma di esseri meccanizzati. Peccato però che prima dovrete riuscire a costruirli!



Attraverso questa schermata potrete tenere sotto controllo tutto quello che avviene sulle superfici dei vostri pianeti. Accidenti, chissà dove ho già visto uno screen del genere?



SIERRA

VERSIONE: PC CD-ROM

USCITA: IMMINENTE

Eek! The Cat





Mettete le mani su un videogioco veramente strepitoso.



Riuscira' Eek a portare in salvo i suoi sventurati amici attraverso cinque livelli incredibilmente irti di pericoli mortali? I nostri amici felini possono essere strizzati, dati alle fiamme, fritti o tagliati a pezzettini senza che gli passi la voglia di fare le fusa ma quando rischiano veramante la pelle Eek è pronto a fare di tutto per tirarlo fuori dai guai.



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL/SECAM VERSION

SONY ELECTRONIC PUBLISHING

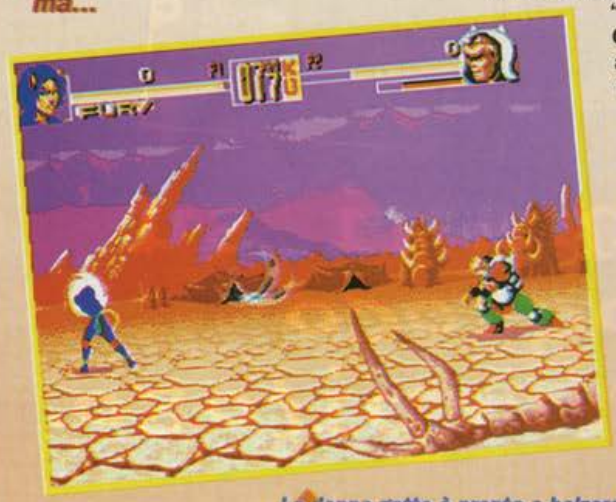
ocean

Eek! The Cat ™ & © 1994 Fox Children's Network, Inc. All Rights Reserved. Game Program © 1993 Ocean of America, Inc. Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company. Super Nintendo and Gameboy are trademarks of Nintendo Ltd.

SHAQ FU

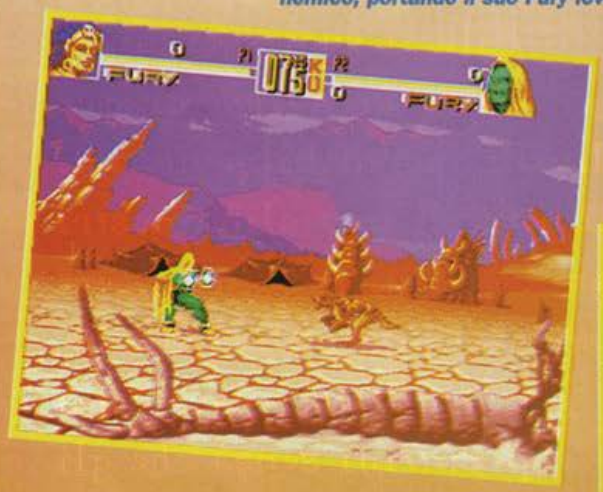
Quando la star di un gioco è Shaquille O' Neal tutti pensano ad un gioco di basket, vero? Sbagliato, preparatevi ad affrontare un picchiaduro da cardiopalma...

Sviluppato dalla Delphine di Parigi, il piano originale era di programmare un gioco di basket, ma, poiché Shaq è anche un mostro nelle arti marziali, forse un picchiaduro è sembrato l'idea migliore (ho qualche riserva sul significato di "migliore" in questo caso). Comunque diamo un'occhiata alla storia... Mentre era in tour con la sua squadra, Shaq viene scaraventato in una nuova dimensione (come non si sa). Una volta arrivato, il suo compito è quello di impedire ad una mummia malvagia che domina quel mondo di impossessarsi del suo corpo e di tornare nel mondo reale. Voi, impersonando Shaq, dovrete affrontare undici combattenti ognuno dotato di proprie mosse speciali (in totale circa sessanta). Quelle di Shaq comprendono la classica fireball ed una sega circolare che gira intorno alla sua testa e che può essere lanciata con violenza contro il nemico, oppure usata come difesa. Sono poi presenti l'uomo-lupo, il cui morso è peggio del suo latrato e la già citata mummia, che prima avvolge le vittime con le sue mortali bende e poi si avvicina per ucciderle. Nel Tournament mode o nel Dual mode potrete comunque scegliere sia Shaq sia uno degli altri combattenti in un duello alla morte. Sembra interessante: aspettatevi dunque una approfondita Review su uno dei prossimi numeri.





La donna-gatto è pronta a balzare addosso al suo nemico, portando il suo Fury level ai massimi livelli.



La sacerdotessa Voodoo cambia la sua forma per prevalere sul demonio incappucciato dell'inferno.



La vita in una nuova dimensione non è molto divertente quando una sacerdotessa Voodoo incomincia a piantare spilli su una bambolina che ci rappresenta.

La Bestia si muove all'attacco del suo avversario incappucciato che in risposta esegue la sua mossa difensiva.



Esperti di Kung Fu e stuntmen di Hollywood sono stati filmati su un fondale blu prima di essere trasferiti, immagine per immagine, dalle sequenze video all'avanzato computer della Silicon Graphics.

ELECTRONIC ARTS

VERSIONE:	USCITA:
MEGA DRIVE	FINE NOVEMBRE



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

SEGA MEGA DRIVE

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 Challanger	**L. 70.000**
Agassi Tennis	**L. 70.000**
Aladdin	L. 105.000
Bubsby	L. 80.000
Cliffhanger	L. 60.000
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
Pugsy	L. 80.000
Sonic Spinball	L. 115.000
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
Tazmania	**L. 70.000**
Word Of Illusion	**L. 80.000**
Fantastic Dizzy	**L. 50.000**
S. Soccer C.E.	**TEL.**
Prince of Persia	**L.120.000**
F1	L. 110.000
Strider II	**offerta**
XMan	**offerta**
Double Clutch	**offerta**
Int. Rugby	**offerta**
Mega games	**offerta**
Wimbledon Tennis	**offerta**
Zombie	**offerta**
Mutant League Football	**offerta**
Populos	**offerta**

GAME GEAR

Spiderman	L. 55.000
La Sirenetta	L. 55.000
Predator II	L. 60.000
Prince of Persia	**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**
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**
Asterix	L. 45.000
Cuckrock II	L. 45.000
Chessmaster	L. 40.000
Develish	L. 40.000
Halley Wars	L. 40.000
Solitar Poker	L. 45.000
Klax	L. 40.000
James Bond	L. 45.000
Double Dragon	L. 45.000

SEGA MASTER SYSTEM

Alien Storm	L. 50.000
Dragon Crystal	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
Wimbledon II	**L. 50.000**
James Bond 007	**L. 50.000**
Chuck Rock	L. 50.000
Agassi Tennis	L. 50.000
Air Rescue	L. 50.000
Bank Panic	L. 50.000
Captain Silver	L. 50.000
Dracula	L. 50.000
Klax	L. 50.000
New Zeland Story	L. 50.000
Operation Wolf	L. 50.000
Pit Fighter	L. 50.000
Predator II	L. 50.000
Put and Putter	L. 50.000
Rampant	L. 50.000
S. Monaco GP	L. 50.000
Space Gun	L. 50.000
Speedball II	L. 50.000

SUPER NINTENDO PAL

World Usa 94	TEL
Clay Fighter	L. 140.000
Dennis The Manage	**L. 85.000**
Jimmy Connors tennis	**L. 90.000**
Mr Nutz	L. 90.000
Aereo The Acrobat	L. 130.000
Asterix	**L. 70.000**
International Tour (Tennis)	**L. 110.000**
Last Action Hero	L. 120.000
Incredible Crush Dummies	L. 60.000
James Pond	L. 120.000
Road Runner	**L. 90.000**
S. Star Wars	L. 120.000
Troddlers	L. 120.000
We're back dinosaur's story	L. 125.000
Putty	L. 120.000
Wing Commander	L. 90.000
Euro Football Champ	L. 105.000
Bob	L. 90.000
World League Basket	**L.100.000**
Superbomber man	L. 99.000
Best of the Best	L. 90.000
Super Kick off	L. 99.000
Sensible Soccer	**L.100.000**
Pink Goes To Hollywood	L. 130.000
Young Merlin	L. 130.000
Ryan Giggs Champions	**L. 85.000**
NBA Jam	L. 125.000
Fifa International Soccer	L. 125.000
Skyblazer	L. 115.000
Cool Spot	L. 95.000
Battle Toads	L. 75.000
Blues Brother	L. 75.000
F1 Pole	L. 140.000
Jurassic Park	L. 80.000
Run Saber	L. 80.000
Megalo Mania	L. 80.000

SUPER NINTENDO USA

Dual Test Drive	L. 75.000
Harley Homongus	L. 75.000
Kablooey	L. 75.000
Lethal Weapon III	L. 75.000
Mystical Ninja	L. 75.000
Musya	L. 75.000
Out Lander	L. 75.000
Road Riot	L. 75.000
Skule Jagger	L. 75.000
Street Combat	L. 75.000
Wing's II	L. 75.000
Chester Cheeta	L. 75.000
Goof Troop	L. 75.000
Gun Force	L. 65.000
Home Alone	L. 65.000
Hole in one golf	L. 65.000
Push Over	L. 65.000
Smart Ball	L. 65.000
Soccer Worlds League	L. 65.000
Cool World	L. 65.000
S. Ghouls'n Ghost	L. 75.000
Iper Zone	L. 55.000
Paper Boy II	L. 55.000

GAME BOY

Asterix	L. 45.000
Goal	**L. 50.000**
Bionic Commando	L. 35.000
Snoopy	L. 38.000
Prince of Persia	**L. 38.000**
Burai Fighter	L. 38.000
Boxxle	L. 38.000
Caccia ottobre Rosso	L .38.000
Dott. Mario	L. 45.000
Double Dragon	**L. 38.000**
Top Rank Tennis	L. 50.000
Fighting Simulator	**L. 48.000**
Looney Tunes	L. 48.000
Magnetic Soccer	L. 48.000
Othello	L. 38.000
Quix	L. 38.000
Radar Mission	**L. 38.000**
R. Type	L. 38.000
Simpson II	L. 48.000
Track Meet (olimpiadi)	L. 48.000
Yoski Cookie	L. 48.000
Indiana Jones	L. 60.000
Last action Hero	**L. 60.000**
Dennis	L. 65.000
Hook	**L. 38.000**
S. Mario Land I	L. 49.000
S. Mario Land II	**L. 59.000**
S. Mario Land III	**L. 65.000**
S.R.C. Proam	**L. 38.000**
Spiderman	L. 45.000
Fortess of Fear	**L. 38.000**
Skate or die	L. 38.000
Chase HQ	**L. 38.000**
Nemesis	L. 38.000
Cliffhanger	**L. 40.000**
Dracula	**L. 40.000**
Pang	L. 45.000
Felix The cat	**L. 40.000**
Adv. Island II	**L. 45.000**
Reverange of Gator	L. 38.000
Blues Brother	L. 48.000
Robin Hood	L. 48.000
Roger Rabbit	L. 48.000
The Flinstones	**L. 65.000**
The Jetsons	**L. 65.000**
Best of Best	**L. 48.000**
Trax	**L. 38.000**
Godzilla	**L. 38.000**
Ultima II	**L. 65.000**
Zelda	**L. 65.000**
F1 Pole	**L. 70.000**
S Battle Tank	**L. 40.000**
Turn and Burn	**L. 40.000**
Jurassick Park	**L. 50.000**
Mortal Kombat	**L. 62.000**
Duck Tales II	**L. 60.000**
Duck Tales	**L. 50.000**
Donkey Kong	**L. 62.000**

NINTENDO 8 BIT

Power Blade	**L. 55.000**
Bugs Bunny	L. 55.000
Castelvania 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
Skie or die	L. 55.000

NES 8 BIT

CONSOLLE CONTROL DECK L. 99.000

CON UNA CASSETTA A SCELTA L. 125.000

G. Boy Base L. 99.000
Consolle S Nintendo Pal Base
L. 199.000 + Euro FootBall L. 235.000
Consolle M. Drive II
Europ Base L. 199.000
Consolle M. Drive +
Gioco Sonic II L. 265.000

Dal 9 settembre 1994
Mortal Kombat II Day
GBooy-S. Nintendo-Mega Drive-G. Gear
a prezzi Printex

HARDWARE CORNER

SPECIALE JOYSTICK (TERZA PARTE)

Uellah! Ciao ragazzi, come va? Mi auguro che abbiate passato delle buone vacanze e che vi siate riposati, abbronzati, rilassati, divertiti, ritemprati, rifocillati ...ehm, va bene, la smetto. Sono gasato perché continuano ad arrivare lettere e telefonate di incoraggiamento a questa rubrica ed al sottoscritto: siete forti ragazzi, continuate così! Prendendo spunto proprio dalle lettere di alcuni lettori (tra cui quella di Andrea Trasatti di Milano 2 che merita di essere ringraziato pubblicamente per la sua bella e costruttiva missiva [scusate la rima]), sono andato ad esaminare un sacco di joystick/joypad prodotti dalla Saitek, una nuova ditta del settore, che fondata da un gruppo di ingegneri della Quickshot decisi a mettersi in proprio, ha come elemento caratterizzante per tutte le sue realizzazioni un prezzo sorprendentemente contenuto. Qui sotto troverete le impressioni relative ai prodotti destinati a funzicare appiccicati ai PC, subito seguiti da quelli per Mega Drive e Super Nintendo (che comprendono anche degli esemplari della mitica serie Mega Master), per un totale di sette joystick. Sempre in relazione ad una domanda ricorrente nelle vostre lettere, è bene precisare che il punteggio dato ad ogni prodotto si basa su di un metro per così dire "scolastico", con il sei che pone il limite della sufficienza e con l'otto che identifica un ottimo risultato: insomma, tratto i joy come se fossero dei temi d'italiano. Ma bando alle ciance, è ora di cominciare...

Giampaolo Moraschi

PC

MEGAGRIP III (1)

Wow! Questo joystick è una vera favola: non solo costa quasi la metà di altri suoi concorrenti più blasonati, ma è anche una spanna sopra la media dal punto di vista qualitativo. E' dotato di quattro ventose che letteralmente lo "inchiodano" alla scrivania, rendendo l'appoggio estremamente saldo. La precisione si è rivelata poi la sua dote di spicco: coi simulatori di volo, più che un prodotto per giocare sembra il bisturi di un chirurgo! Ogni movimento del velivolo si effettua perfettamente (anche quelli che di solito riescono solo quando abbiamo un c... così), incrementando drammaticamente la percentuale di riuscita delle missioni.
Anche il comfort è molto buono, visto che la non eccessiva durezza della leva di comando permette un'ottima sensibilità unita ad un ridotto affaticamento. L'unico appunto che riesco a muovere a questa piccola meraviglia (ma sto proprio andando a cercare il proverbiale pelo nell'uovo) riguarda la sagomatura anatomica della leva, che (possedendo io una mano piccolina) non si adatta perfettamente alla mia misura. Molto buona anche la resa con le simulazioni calcistiche che, dati i successi della nostra nazionale (mentre scrivo siamo a tre giorni dalla finalissima col Brasile), sono entusiasticamente giocati da tutti i membri della redazione. Insomma, un joystick che è un delitto non acquistare!

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

PREZZO: L. 33.000



SI RINGRAZIA LA DB-LINE
PER AVERCI FORNITO I JOYSTICK

ALLARME ROSSO!!!

"CINQUE OGGETTI IDENTIFICATI IN ROTTA VERSO LA TERRA!!"

GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI

MODELLINI DEI PIU' FAMOSI ROBOT GIAPPONESI

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

TUTTO IL MEGLIO PER:

SUPER NINTENDO
SUPER FAMICOM
GAME BOY
SEGA MEGA DRIVE
SEGA MEGA CD
MEGA JET
CDX
SEGA GAME GEAR
PANASONIC 3DO
NEC PC-ENGINE
LASER ACTIVE
ATARI LYNX
ATARI JAGUAR
SNK NEO-GEO

LASCIAMOCI INVADERE DAL NUOVO DIVERTIMENTO

CONSOLE GENERATION

IL FUTURO DA NOI E' PRESENTE!

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

CONSOLE GENERATION S.a.s.

IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI

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

PC

MEGASTICK III 2

Se non vado errato, si tratta del joystick per PC più economico in cui mi sia mai imbattuto. Incredibile: al costo di un'uscita in pizzeria, ecco che la Saitek è riuscita a produrre un joy analogico dotato di una qualità accettabile. La stabilità è ottima grazie a quattro belle ventose, così come ottimo è anche il comfort e la facilità di impugnatura grazie al grosso pomello di cui è dotata la leva. Si attestano invece su livelli di sufficienza la sensibilità e la precisione nei movimenti, che risentono di una eccessiva "leggerezza" nei componenti utilizzati. Non particolarmente adatto per le simulazioni aeronautiche, il Megastick III riesce a dare il meglio di sè nei platform e soprattutto nei picchiaduro, in cui la ridotta inclinabilità della leva permette di effettuare "bolle", babality e mosse speciali con sufficiente facilità. Può essere un ottimo secondo joystick se amate i picchiaduro e se avete pochi soldi da spendere.

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

PREZZO: L. 22.000

MEGA DRIVE

MEGAGRIP IV 3

Per questo joystick valgono le stesse considerazioni della versione per PC: grande comfort, sensibilità e precisione chirurgica, oltre ad un rapporto qualità/prezzo estremamente conveniente. Peccato solo che per Mega Drive non esistano simulatori di volo degni di questo nome e che la corsa un poco lunga della leva non permetta una resa ottimale con i picchiaduro. Oltre ai soliti due pulsanti di sparo utilizzabili da pollice e indice ed all'altrettanto solito selettore di autofire, è presente anche il terzo pulsante (fire A) che è stato posizionato intelligentemente sulla base d'appoggio, per cui è utilizzabile comodamente con il dito indice della mano sinistra.

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

PREZZO: L. 33.000

MEGAMASTER II 5

Questo joypad a leva è davvero molto buono: ottima base d'appoggio (non possiede ventose, per cui può stare benissimo appoggiato sulle gambe), grande sensazione di comfort e robustezza, ottima precisione e sensibilità negli spostamenti. Un appunto va alla disposizione dei pulsanti, che risultano un po' troppo distanziati tra loro, costringendoci ad allargare eccessivamente le dita se vogliamo poter premere contemporaneamente tutti e tre i tasti (anche se mi sono accorto che basta farci un pò d'abitudine). I comandi sono tutti turbizzabili separatamente, con addirittura una rotella che permette la regolazione continua dell'autofire! Non manca neppure il selettore per giocare in slow mode. Si tratta di un prodotto veramente eclettico: risponde perfettamente ad ogni sollecitazione, indipendentemente dal genere di gioco utilizzato. Da valutare attentamente, visto che vi consentirà un notevole incremento nei punteggi.

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

PREZZO: L. 59.000



MEGASTICK IV 4

Praticamente identico al Megastick III, questo joystick risente di una maggior concorrenza da parte di altri prodotti concorrenti collocati nella sua stessa fascia di prezzo. Si tratta di una realizzazione intelligente ed economica, che però non ci trova assolutamente d'accordo sul posizionamento del tasto A, a nostro avviso particolarmente scomodo. Da provare prima di comprare.

ESTETICA: 6
COMFORT: 6
PRECISIONE: 6
ROBUSTEZZA: 6
GLOBALE: 6

PREZZO: L. 22.000



MEGAMASTER SG6 6

Il Megamaster SG6, come avrete già capito dalla foto è praticamente il fratello gemello del Megamaster II. Ciò che lo differenzia è il fatto di possedere sei tasti, e di poter quindi sfruttare a fondo le più estese possibilità di controllo dei nuovi picchiaduro. Un fatto da sottolineare molto positivamente è la sensazione di una ancor maggiore precisione costruttiva della leva di comando, forse dovuta ad una taratura un po' più rigida della molla di ritorno. Dovete assolutamente provarlo: si tratta senza dubbio di uno dei migliori joypad in circolazione. E basta!

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

PREZZO: L. 59.000

SUPER NINTENDO

MEGAMASTER I 7

Il Megamaster I, è la versione Super Nintendo di questa ottima serie della Saitek, Megamaster appunto. I grandi pregi e i piccoli difetti sono sempre gli stessi: ottima base d'appoggio (senza ventose), leva di comando di ottima fattura, pulsanti un po' troppo distanziati tra loro (almeno per la misura della mia mano), estrema precisione e sensibilità di gioco. Grazie a questo aggeggillo, le vostre prestazioni videoludiche ne trarranno un immediato beneficio, sia per quanto riguarda un miglior punteggio, sia per quanto riguarda l'assoluto comfort della mano sinistra, che saluterà per sempre calli, vesciche e guai del genere. Perfetto per ogni tipo di gioco, se la cava alla grande sia nei picchiaduro che nelle simulazioni calcistiche (grazie a lui sono giunto terzo al torneo redazionale di FIFA Soccer pur essendo un'emerita schiappa!), così come nei platform e negli sparatutto. Vale sicuramente ogni lira del suo (non eccessivo) prezzo. Amen.



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

PREZZO: L. 59.000

GAMES FACTORY

Tel. : 049-8073745

Tel./Fax: 049-8072673

Importazione e vendita di Consolle, Accessori VideoGames.

OFFERTISSIME DI SETTEMBRE :

Super Nintendo

Ranma 1/2 III + Bomberman
L. 159.000

Knight of Round + Choplifter III
L. 149.000

World Cup '94 Soccer + Rabbit Rampage
L. 169.000

Top Gear 2 + Sunset Rider + Formation Soccer
L. 199.000

Game Boy

Mortal Kombat,
Alien Vs Predator
Felix the Cat
Bomb Jack
Pop up
Yuu Yuu Saga
Mask Rider
Mister DO!

8 Giochi per sole L.159.000

Super Nintendo - Famicon

AEREO THE ACROBAT	L. 99.000	MUSCLE BOMBER	L. 119.000
BATTLE MASTER	L. 98.000	NBA JAM	L. 95.000
CLAY FIGHTER	L. 96.000	RUSHING BEAT III	L. 109.000
FATAL FURY II	L. 99.000	RANMA 1/2 III	L. 129.000
FLINSTONES	L. 109.000	R-TYPE 3	L. 99.000
JURASSIC PARK	L. 89.000	SUPER MARIO KART	L. 69.000
KING OF DRAGON	L. 109.000	TERMINATOR II	L. 89.000
MACROSS	L. 89.000	WORLD CUP USA '94	L. 109.000
MORTAL KOMBAT	L. 79.000	STREETFIGHTER II TURBO	L. 110.000

MORTAL KOMBAT II L. 139.000 **SUPER STREET FIGHTER II L. 149.000**

Game Boy

SUPER MARIO LAND 3	L. 55.000	SPIDERMAN 2	L. 39.000
MORTAL KOMBAT	L. 39.000	MICKEY MOUSE	L. 39.000
TINY TOON	L. 39.000	DOUBLE DRAGON 3	L. 45.000
T.M.N.T. 3	L. 39.000	PRO TENNIS TOUR	L. 40.000
THE JETSONS	L. 39.000	POPEYE 2	L. 45.000
WORLD CUP SOCCER	L. 49.000	R-TYPE II	L. 39.000
MEGAMAN 2	L. 41.000	KING OF FIGHTER	L. 49.000
ROCK MAN WORLD 4	L. 39.000	GHOSTBUSTERS 2	L. 45.000
RANMA 1/2	L. 45.000	UNDERCOVER COPS	L. 45.000
ROBOCOP II	L. 39.000	DRACULA	L. 49.000

Listino completo per rivenditori

TIE FIGHTER



La grafica è fantastica: notate le sfumature dovute al Gouraud Shading.

Grazie alla Lucas Arts facciamo un bel viaggetto nel lato oscuro della Forza...

Sin dall'uscita di X-Wing, Lawrence Holland (il creatore di tutti i migliori simulatori prodotti dalla Lucas Arts), da vecchio volpone qual'è, aveva preannunciato che in un futuro non lontano sarebbe stato disponibile anche un simulatore di volo spaziale visto dalla parte dei cattivi. Ebbene: dopo un anno e mezzo ecco che ciò si concretizza in un gioco bello ed entusiasmante quanto il suo predecessore. Sì, perché Tie Fighter a mio parere si può candidare di diritto al titolo di miglior gioco dell'anno.

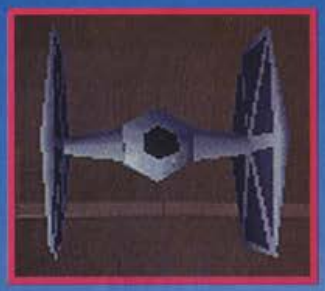


Un Darth Vader in piena forma conduce implacabilmente l'assalto ai pianeti ribelli.

CON CHE ASTRONAVE ESCO STASERA?

TIE FIGHTER

Un caccia leggero dotato di buona velocità ma nessuna protezione. Estremamente diffuso, è dotato di due laser di media potenza.



TIE BOMBER

E' un bombardiere d'attacco: estremamente robusto (doppio scafo), possiede laser e siluri protonici. Letale contro i grossi bersagli.



TIE INTERCEPTOR

Grande velocità e nessuno scudo. Quattro laser a tiro rapido lo fanno diventare un brutto cliente per qualsiasi mezzo ribelle.



TIE ADVANCED

Il fiore all'occhiello della tecnologia imperiale: scudi (ecco perché nell'ultima missione di X-Wing non esplodeva mai), quattro laser e motore iperspaziale.





MILLENIUM FALCON

E' LEI FINALMENTE! Dopo una lunga attesa, anche la nave più famosa di Star Wars appare sugli schermi del PC. Non possiamo guidarla noi, però una foto proprio ci voleva...

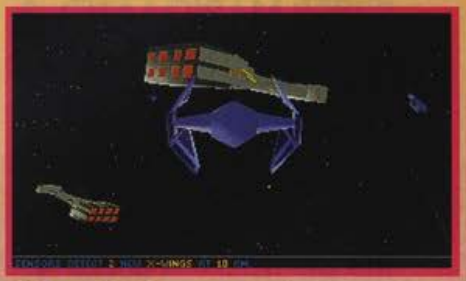
ASSAULT GUNBOAT

E' una cannoniera d'assalto. Simile come impiego all'Y-Wing, possiede due cannoni a ioni per disabilitare le navi nemiche. La poca manovrabilità è il suo tallone d'Achille.



UNA CARRIERA DA PILOTA

Dopo la solita fantastica introduzione, ci dovremo registrare come cadetti della Marina Imperiale.
A questo punto potremo scegliere se gettarci subito nella mischia per sbaragliare la feccia ribelle, oppure se dedicarci ad un più opportuno training tramite navicelle di addestramento e sofisticati simulatori.
Se sceglieremo giudiziosamente, decideremo di praticare un poco il campo di allenamento: davanti a noi si stenderà una contorta serie di tubazioni entro cui dovremo volare alla massima velocità possibile,



E' possibile giocare anche con un eccezionale punto di vista esterno.

colpendo contemporaneamente tutta una serie di bersagli posti a costellare il nostro percorso.
Una volta che ci saremo impratichiti a sufficienza, potremo passare al simulatore olografico, che ci permetterà di compiere delle missioni realmente accadute senza dover rischiare la pelle. Si tratta di missioni di bassa e media difficoltà, che sono un buon preambolo al Tour of Duty vero e



La prima missione: una semplice operazione di polizia doganale si trasformerà ben presto in uno scontro cruentissimo.

proprio. Dopo questo bagaglio di esperienza, eccoci pronti a gettarci nella mischia. Prima destinazione: il pianeta Hot, teatro di furiosi scontri tra i ribelli e le forze imperiali solo poco tempo fa. L'adrenalina comincia a scorrere, mentre la voglia di mettersi in luce di fronte ai superiori è davvero tanta...

CHE LA FORZA SIA CON TE...

La meccanica di gioco su cui si basa Tie Fighter è essenzialmente la stessa di X-Wing, solo che adesso ci troviamo a stare dall'altra parte della barricata. I mezzi a disposizione dei piloti dell'Impero sono numerosi (vedi box) e tutti letali. Il gioco non è particolarmente complesso, anche se devo ammettere che i cinquanta e più comandi presenti possono di primo acchito disorientare. Sta di fatto che per chi conosce già X-wing, il passaggio a Tie-Fighter è praticamente indolore, visto che la disposizione dei tasti fondamentali è rimasta assolutamente identica. Molto comodo risulta inoltre la funzione "log", che ci permette di rivedere con comodo l'elenco completo dei messaggi che ci sono stati inviati dal Comando Missione e che nella concitazione del combattimento potremmo non aver notato. Una novità che assume un'importanza fondamentale nel corretto svolgimento delle missioni è

Il modulo di cura in azione: a dir poco impressionante!



Non ho mai fatto mistero della mia sfrenata passione per X-wing e non farò mistero dell'entusiasmo che mi ha travolto via via che giocavo a Tie Fighter. Il gioco è incredibilmente veloce e frenetico ed anche su macchine non particolarmente muscolose il dettaglio grafico è superlativo.
La trama è quanto di meglio ci sia oggi in circolazione, con l'imperatore e Darth Vader impegnati a guadagnarsi il titolo di "miglior mazzolatore di ribelli". Musica midi di John Williams ed effetti sonori ai massimi livelli: che cosa desiderare di più?
Peccato solo che non sia possibile giocare uno-contro-uno via modem. Che altro dire...UN CAPOLAVORO!
GIAMPAOLO MORASCHI



A bordo di un Tie Fighter facciamo strage di container.

la suddivisione degli obiettivi in primari, secondari ed opzionali, con solo i primari che necessitano di essere raggiunti affinché la missione si possa considerare riuscita. Il più grande difetto attribuito ad X-Wing è stato infatti il dover ripetere decine di volte una missione solo perché un'insignificante navicella riusciva a prendere la via della fuga, quando magari eravamo riusciti a disintegrare da soli una cinquantina di caccia nemici. Ora invece verremo avvertiti immediatamente dal Comando Missione se uno degli obiettivi è stato completato o se la missione è invece fallita, facendoci così risparmiare un sacco di tempo, fatica ...e di improperi. Un altro aspetto estremamente positivo è il nuovo approccio che i game designer hanno avuto nel progettare i vari scontri. L'impressione è infatti quella di una più attenta calibrazione del fattore di difficoltà, che pur mantenendo il gioco sempre complesso e stimolante, garantisce di gran lunga una migliore sopravvivenza. Senza contare poi che in alcune missioni se le cose cominciano ad andar male si possono addirittura chiamare dei rinforzi!



Le animazioni grafiche mozzano letteralmente il respiro!

PC

LUCAS ARTS

SVILUPPATORI: INTERNI

SIMULAZIONE

GRAFICA 94 — *Dettaglio e fluidità due spanne sopra la media. Ottima la resa anche su 386/40.*

SONORO 92 — *Musiche originali di John Williams e frasi campionate di grande qualità. Supportate anche le schede audio a 32-bit.*

GIOCABILITA' 91 — *Il gioco è incredibilmente divertente, con tutti i comandi che rispondono alla perfezione ed una ergonomia perfettamente studiata.*

LONGEVITA' 90 — *La trama è molto coinvolgente. Le missioni sono più di quaranta, per cui non lo finirete tanto presto*

GLOBALE 94 — *Questo gioco possiede un'ambientazione dal fascino inimitabile. Tecnicamente si tratta di un gioco superlativo, dotato di tutto ciò che serve a far rimanere un giocatore incollato per ore davanti al video. E poi è così terribilmente divertente...*

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

VIRTUAL

Le maledizioni dei vari faraoni hanno sempre colpito con spietata puntualità tutti quelli che per sete di conoscenza o di denaro osarono profanare le loro millenarie dimore. Questa volta però le cose sono andate diversamente e ora tutto il mondo è in pericolo! Che la razza umana sia forse destinata all'estinzione?



Tutto cominciò cinque giorni fa. Guidati dalle iscrizioni trovate in un vecchio tempio stavamo conducendo delle ricerche intorno alla piramide di Cheope. Da quello che eravamo riusciti a scoprire pareva infatti che nei pressi della piramide si trovasse un profondo pozzo. Al suo interno doveva trovarsi una tavoletta sacra sulla quale era stato inciso il segreto della vita eterna. L'iscrizione continuava poi con l'ormai canonica ammonizione a non profanare quel luogo, pena: la morte.
Per oltre due settimane i nostri sforzi non diedero il benché minimo risultato poi, una mattina, il mio compagno di spedizione ed alcuni dei suoi ragazzi trovarono, a 12 metri di profondità, una specie di tempio situato sul versante ovest della piramide. Non appena venni a conoscenza della scoperta ebbi un sussulto! Normalmente sarei stato entusiasta di ricevere una simile notizia ma qualcosa mi turbava. Non sapevo cosa fosse, tuttavia non me la sentivo di far fermare i lavori. In fondo perché avrei dovuto?

Chissà dove condurrà questa scalinata?

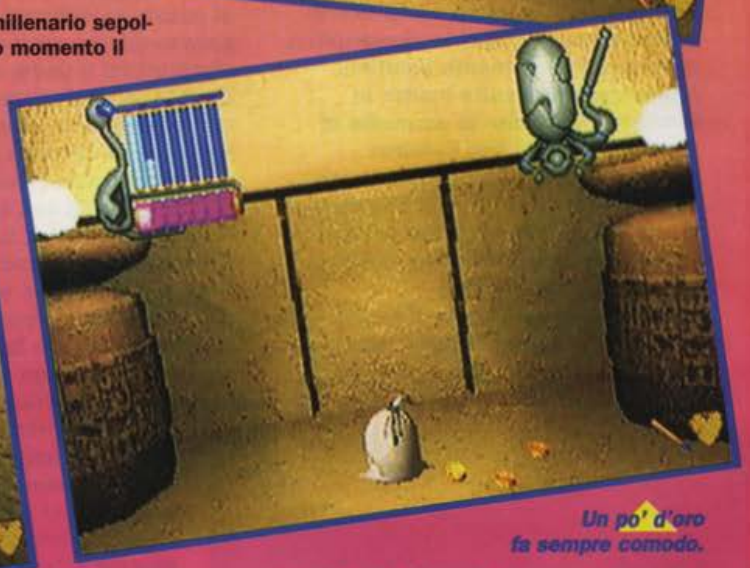
L'interno di una cripta.



Non c'era alcun motivo, se si esclude quello stupido avvertimento. Ma diamine: chi avrebbe mai potuto credere ad una frottola del genere? Così andammo avanti con i lavori e, non appena ci fu possibile, estraemmo la tavoletta dal suo millenario sepolcro. In quel preciso momento il vento comincio a soffiare.



Chissà cosa vorranno dire questi segni?



Un po' d'oro fa sempre comodo.

Pochi secondi dopo enormi voragini si aprirono intorno a noi e tutta una serie di esseri immondi cominciarono a venir fuori delle profondità della terra. Io mi misi a correre. Avevo paura! Non sapevo dove andavo. L'unica possibilità di salvezza era la piramide. Purtroppo, non appena entrai, vidi chiudersi le porte dietro di me. Ero in trappola...

IO E LA MIA MUMMIA

Virtual Quest vi vede impegnati nel disperato tentativo di riuscire a fermare le forze malefiche liberate dalla tavoletta prima che queste vi facciano la pelle. La struttura del game è sostanzialmente identica a quella vista in giochi come Eye of the Beholder e Dungeon Master. Vi troverete quindi a vagare per una serie di intricatissimi labirinti, risolvendo enigmi, combattendo mostri e raccogliendo oggetti. Lo scopo finale è, ovviamente, quel-

QUEST



CARLETTO, IL PRINCIPE DEI MOSTRI

Bene, a questo punto direi di passare alla parte "tecnica" del gioco. Per prima cosa dovete sapere che in Virtual Quest il movimento del vostro personaggio non avviene tramite uno scrolling dello schermo; o almeno non con uno scrolling come quello visto in Ultima Underworld. Infatti, i movimenti nei vari cunicoli sono realizzati tramite una serie di spostamenti di una lunghezza fissa (per esempio un passo uguale a un metro).



Sorrida prego...

Uno dei tanti esseri che popolano la piramide. Sarà amico o nemico?

lo di arrivare dal cattivone di turno e di rimetterlo a dormire nel suo sarcofago per almeno un altro migliaio di anni. Per far questo dovrete però riuscire a superare, oltre ad un marasma di mostri, anche una serie di trabocchetti e rompicapi (cosa volete farci; in fondo siamo dentro una piramide!). Questi comprendono stanze tritacarne, spuntoni che sbucano dalle pareti ma, soprattutto, passaggi segreti. Questi sono segnalati sulle mappe da corridoi grigi. Per aprirli sono possibili varie opzioni: per alcuni dovrete andare a parlare con lo spirito guida di quel determinato livello, per altri dovrete raccogliere un oggetto che si trova in una determinata stanza, o ancora ricomporre un particolare manufatto e così via.

I vari gadget nei quali vi potrete imbattere comprendono armi, pozioni, armature, più tutta una serie di ammennicoli indispensabili per poter completare con successo il gioco. Tutti questi oggetti sono riportati all'interno di quella specie di libro che vi viene dato dal misterioso uomo con il turbante che compare durante la presentazione.

Le varie creature nelle quali vi capiterà di imbattervi sono abbastanza varie e numerose: vi troverete a combattere infatti con schifosissimi blob rosa, con locuste carnivore e con statuette demoniache per passare poi a vespe, cani, mummie e via dicendo. Alla fine di ogni livello vi toccherà affrontare il solito mostrone cattivo cattivo. Questi non solo sono dannatamente resistenti ma il più delle volte necessitano di un particolare oggetto per poter essere eliminati.

Virtual Quest è un altro di quei titoli per 3DO che ci propone oltre a una buona struttura di gioco, ad alcuni particolari grafici veramente da urlo e ad una buona giocabilità, alcuni difetti quali la linearità del prodotto in se stesso ed alcune scelte di realizzazione abbastanza discutibili. Ma andiamo con ordine. Tanto per cominciare bisogna dire che VQ risulta un giochillo abbastanza divertente ed impegnativo. I vari livelli sono di dimensioni discrete e l'atmosfera del game non è davvero niente male. Sono rimasto un po' deluso dal tipo di "scrolling" adottato dai programmatori ma, in fondo, questo svolge il suo lavoro a dovere. Una cosa che invece non mi è piaciuta è il fatto che i vari mostri e gli oggetti compaiano dal nulla. E' vero che gli effetti speciali con i quali questi esseri si presentano sono veramente ottimi (guardatevi la locusta che fa capolino dal pavimento per poi saltarvi addosso!), ma non capisco perché si sia optato per una scelta così fuori dal comune. Il manuale giustifica questo con il fatto che i vari esseracci sono spiriti che voi "destate" quando passate in determinate zone di un livello: davvero una scusa da bambini. Un altro paio di difettucci stanno nel fatto che non sia possibile scappare una volta che ci si imbatte in un mostro e che l'interazione con i vari abitanti della piramide risulta abbastanza limitata. Non vi capiterà infatti di tenere dialoghi filosofici con i vari spiriti guida, e la maggior parte del gioco lo passerete combattendo mostri ed esplorando i vari livelli della piramide. Detto questo, bisogna dire che Virtual Quest, nonostante i difetti sopra elencati, rimane un buon prodotto: abbastanza avvincente e con alcuni tocchi veramente galattici (gustatevi la sequenza del Game Over, in cui venite sbattuti all'interno di un sarcofago!). Le varie musiche sono ben fatte, anche se un po' troppo ripetitive, e contribuiscono a creare un'atmosfera abbastanza surreale. Peccato invece per gli effetti sonori abbastanza rari. In conclusione un buon prodotto, che vede come suoi punti di forza una buona veste grafica e una struttura di gioco estremamente semplice ma al contempo avvincente. Non male, tuttavia siamo lontani dai livelli di eccellenza e completezza raggiunti da alcuni prodotti similari su PC. That's all.

FABIO RAVETTO

3DO

ASK KODANSHA

SVILUPPATORI: INTERNI

AVVENTURA

GRAFICA 83

▲ *Mostri stupendamente realizzati ed incredibilmente animati.*
▼ *Uno scrolling dello schermo stile Ultima Underworld sarebbe stata cosa gradita.*

SONORO 87

▲ *Molte musiche, tutte dotate di grande atmosfera.*
▼ *Estremamente rari gli effetti sonori.*

GIOCABILITA' 80

▲ *E' molto immediato e anche abbastanza divertente.*
▼ *La possibilità di salvare esclusivamente alla fine di ogni livello potrebbe portarvi a qualche piccolo scompenso nervoso.*

LONGEVITA' 82

▲ *Veramente un'impresa degna di nota.*

GLOBALE 81

Un buon prodotto per 3DO che tuttavia, nonostante la buona veste grafica, non riesce a raggiungere il livello di raffinatezza e di completezza di alcune sue controparti su PC.

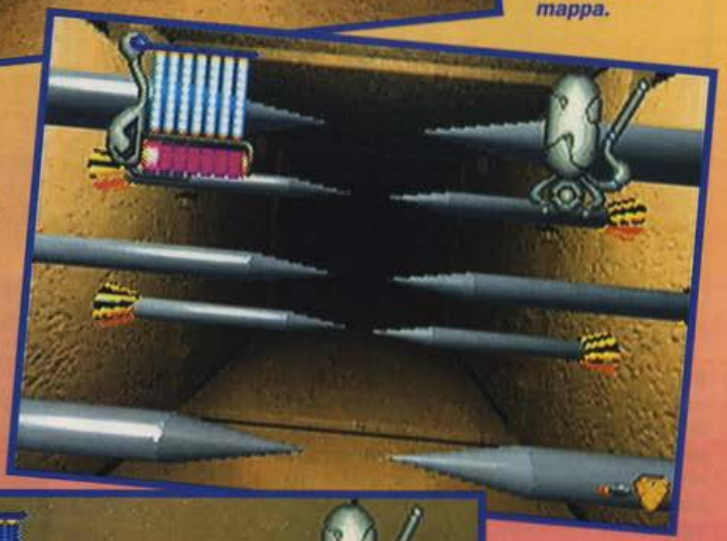
AZIONE: ●●●●○
STRATEGIA: ●●●●○
DIFFICOLTA': ●●●○○

SI RINGRAZIA JOYSTICK FUN PER AVERCI FORNITO IL GIOCO



desidera. L'opzione Save diventa infatti disponibile solo quando superiamo un livello (praticamente come in Monster Manor), il che (in caso di decesso) ci costringe a riscarpinarci ex-novo l'intero piano della piramide! Che due mummie!

Diamo un'occhiata alla mappa.



ni sono semplicemente incredibili, peccato solo che questi cari e dolci esserini sbuchino fuori dal nulla! Infatti quando girerete all'interno della piramide, intorno a voi vedrete semplicemente pareti, statue e mobilia varia con la quale non



Ma io non volevo l'ago-puntura...

Il boss del primo livello.

Eccoci finalmente giunti nel secondo livello.



A differenza però di giochi come Eye e Dungeon Master che si basano su questo schema, VQ non si limita a sostituire lo schermo presente con un fotogramma successivo, ma fa avvenire il passaggio tramite una sequenza animata molto fluida e veloce. Il risultato che si ottiene è un movimento liscio ma abbastanza frammentato che, comunque, non incide più di tanto sulla giocabilità del prodotto. Passando ora ai vari mostri, bisogna dire che questi sono stati realizzati con una cura e con un numero di dettagli veramente impressionanti. Le varie animazio-

potrete interagire (escluse le porte naturalmente). Nel caso finiate in una casella dove è presente un oggetto o un mostro, questo vi sbucherà davanti, pronto per essere raccolto o per attaccarvi! Un difetto di VQ sta nell'impossibilità di salvare il game quando lo si

Gioca con Joe!

Il meglio dei videogiochi e accessori.

Nintendo

SEGA











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

GIOKA JOE

Logic 3

Teknos Trading
Importazione e distribuzione video giochi

18100 Imperia - Via G. Amendola, 43 TEL 0183/29.91.91 - FAX 0183/29.07.72
20122 Milano - Via P.L. Da Palestrina, 10 TEL 02/670.52.65 - FAX 02/66.98.69.48

Servizio di listino automatico 24 h - Tel 0183/29.95.95

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

CIG HIT

THEME PARK

PC

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: BULLFROG

STRATEGIA

GRAFICA **92** — Semplicemente mitica! Riesce a creare perfettamente l'atmosfera di un tipico e scanzonato luna park!

SONORO **86** — L'azione di gioco è accompagnata da alcune simpatiche musichette che variano a seconda dell'attrazione inquadrata. Ottimi gli effetti sonori.

GIOCABILITA' **96** — Per gli amanti del genere questo titolo rappresenta l'apoteosi delle simulazioni. Perderlo quindi sarebbe un vero crimine.

LONGEVITA' **94** — Un'impresa non facile, con la quale tornerete a cimentarvi ogni qual volta sentirete echeggiare nel vostro animo il rollio delle montagne russe.

GLOBALE **94** — Un gioco semplicemente galattico che non può assolutamente mancare nella collezione di un qualunque videogiocatore che si rispetti. Figuratevi che ha intrippato persino mio fratello!

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

N° DISCHI: 6

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 18

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386 DX CON DOS 5.0 O SUPERIORE, 4 MB DI RAM E SCHEDA VGA

INDICAZIONI: PROVATO SU 486 DX 50MHZ CON 4MB DI RAM E SCHEDA SONORA SOUND BLASTER

E' arrivato! Finalmente dopo tanta attesa è giunto al nostro cospetto uno dei giochi più intrippanti di tutta la storia dei videogame. Mito! Mito! Mito!...



Accidenti! Ma guarda un po' te, se con 'sto popò di gioco che mi ritrovo devo anche star qui a perder tempo a fare la recensione! Accidenti, vi pare una cosa giusta? Comunque è inutile disperarsi, anzi meglio darsi una sbrigata, perché prima finisco, prima mi rimetto a giocare. Quindi: vai di recenza!



Attenti! Il castello gonfiabile sta diventando inaffidabile!



Ecco la solita e immancabile Hall of Fame. Ehi! Ma quel tipo in testa lo lo conosco...

giocatore può sbizzarrirsi facendo tutto quello che vuole. Dall'altro lato abbiamo invece titoli come A-Train, Sim City e Sim Farm nei quali il giocatore può dare libero sfogo alle proprie idee e iniziative, tenendo però sempre presente lo scopo del giochillo (che solitamente è quello di fare soldi a palate!). Theme Park appartiene a questa seconda categoria e, sinceramente, mi meraviglio che un'idea così geniale non sia venuto alla cara Maxis: comunque questo non ha molta importanza. Come ho detto prima, in questo tipo di giochi lo

Dunque, come tutti voi ben saprete, Theme Park è un game abbastanza strano. Per certi versi si avvicina ai titoli sviluppati dalla Maxis che come "scopo" hanno quello di simulare un mondo o un evento il più accuratamente e realisticamente possibile. I prodotti della casa più SIMulativa di tutto il globo possono essere divisi in 2 categorie. Abbiamo i giochi stile Sim Life, Sim Ant, eccetera, nei quali non è presente un obiettivo specifico e il



Grazie a questa schermata potrete venire a conoscenza di quello che la gente pensa del vostro parco. Che ne dite, non sarò mica il caso di correre ai ripari?



Uuuuuuh... Che paura! La casa dei fantasmi...

scopo è quello di guadagnare la lira, ma come? Da cosa si può spremere denaro oggi, con il deficit pubblico sempre più alle stelle, con la crisi dell'occupazione e con Maurizio che si incassa tutte le nostre quietanze? Semplice! Basta mettere su un parco di divertimenti. Naturalmente non mi sto riferendo ad una aiuola con 2 altalene made in Spotorno, ma a una vera e propria Disneyland. Non male vero?

IL GALEONE SPAGNOLO

La prima cosa che colpisce di Theme Park è l'atmosfera del game. Infatti, anche se ci troviamo di fronte ad una accuratissima simulazione, tutto è stato realizzato in

In questo screen negozierete il prezzo delle materie prime e del personale necessari a far tirar avanti il vostro parco. No amico, ti ho detto che questa è la mia ultima offerta.



modo da rendere il gioco colorato, simpatico e molto, molto divertente. Come ormai accade abitualmente, il programma si apre con la solita mega-intro, dopo di che il gioco vero e proprio può cominciare. All'inizio dovrete farvi una scheda nella quale potrete inserire tutti i vostri dati (manca solo il numero di scarpe). Dopo aver fatto ciò, dovrete scegliere attraverso una mappa di tutto il globo terraqueo la nazione nella quale andare a stabilire la vostra base. Dunque, dunque, dunque... vediamo un po' che nazione possiamo scegliere... Ooops! Stai a vedere che dobbiamo cominciare per forza con l'Inghilterra. Vabbè, non prendetevela. Tanto, quando vi stuferete potrete sempre mettere il parco all'asta e costruirvene uno in un altro paese. A questo punto, una volta che avrete acquistato il terreno, potrete passare alla fase di costruzione della Mirabilandia dei vostri sogni. La prima cosa da fare è quella di creare una "rete" di marciapiedi sui



Ecco ora una bella mappa del vostro parco.


Sigma


Tornado

Logic 3


FreeWheel


Phantom


SpeedPad


LogiPad


Delta-Ray


Quatro


System Pad


ScreenBeat3


SpeedMouse


Logiscan

Accessori per: SEGA - NINTENDO
PERSONAL COMPUTER - AMIGA

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

Teknos Trading
Importazione e distribuzione video giochi

Sede Centrale: 18100 IMPERIA - Via 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

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI RISPETTIVI PROPRIETARI



Avanti siore e siori. Non siate timidi, lo spettacolo sta per cominciare...

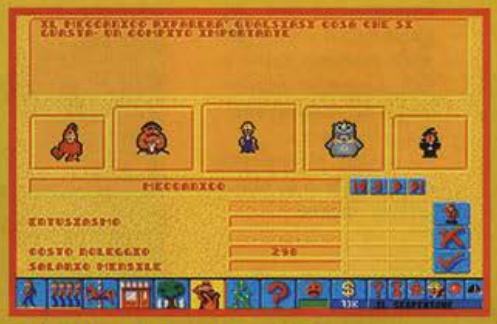
Ad essere sincero, un prodotto del genere me lo sarei aspettato dalla cara e vecchia Maxis; tuttavia devo dire che i ragazzi della Bullfrog hanno fatto davvero un ottimo lavoro. Theme Park infatti è uno di quei titoli dannatamente giocabili e intrippanti, che basa il suo successo su di una struttura di gioco semplicemente fantastica. Costruire il vostro parco risulta molto, molto divertente e le infinite situazioni con le quali vi verrete man mano a scontrare fanno sì che il prodotto risulti sempre fresco e mai noioso. Una cosa che ho trovato molto importante è la facilità con cui è possibile entrare nello spirito del game. I comandi sono chiari, mentre i vari menu riportano in maniera precisa ed essenziale tutto ciò che ci serve. Non sarà quindi necessario passare una giornata intera a sciropparsi un manualone di 200 pagine per poi trovarsi a lottare con menu e icone che vi spuntano perfino dalle tasche dei jeans. Un rapido sguardo al supporto cartaceo e via verso una nuova avventura. Verso una nuova impresa davvero difficile, che ci richiederà sforzo, impegno e abnegazione (beh, adesso non esageriamo!). Per quel che riguarda la parte grafica, anche in questo caso i programmatori hanno svolto un ottimo lavoro. La rappresentazione del nostro parco risulta infatti semplicemente perfetta e le varie musichette ed effetti che accompagnano il gioco contribuiscono a creare un'atmosfera semplicemente galattica. Insomma, ci troviamo di fronte ad un titolone, ad un mega-gioco, all'apoteosi delle simulazioni, a un vero e proprio mito. Avanti boys, cosa fate ancora lì? Correte a comprarlo!

FABIO RAVETTO

quali far camminare comodamente i vostri visitatori. Dopo di che potrete aggiungere qualche bell'alberello ed un laghetto per rendere il tutto più colorato e vivibile. Adesso vediamo un po' cos'altro possiamo aggiungere, dunque, fatemi pensare. Ci sono! Perché non mettiamo su qualche bella giostra?

ACCIDENTI! HO FINITO LE CIPSTER

I vari "gadget" con i quali potrete rimpinguare il vostro parco sono sostanzialmente di 2 tipi. I primi sono costituiti da negozietti e chioschi vari, nei quali i vostri visitatori potranno rifocillarsi, acquistare inutili cianfrusaglie (stile immondi animaloni di peluche da 80 tonnellate) e partecipare a giochi tipo il famigerato "tiro ai barattoli". Gli altri ammennicoli che costituiscono le attrazioni vere e proprie del vostro parco sono dati dalle giostre. Inizialmente i modelli di negozi e di divertimenti che avrete a vostra disposizione saranno ben scarsi, anche se più che sufficienti per avviare la vostra attività. Tuttavia la ricerca si rivela, ancora una volta, un fattore importantissimo. Infatti, vi accorgerete ben presto che la gente, soprattutto quando si tratta di divertirsi, si stanca molto presto e quindi, se vorrete che il vostro piccolo paradiso venga visitato da sempre più persone, dovrete investire una buona parte del vostro denaro nella ricerca di nuove trovate che possano solleticare adeguatamente il gargarozzo del pubblico pagante. Oltre a far ciò però dovrete anche tener sempre d'occhio tutto quello che avete già costruito. Infatti, i vari chioschi necessiteranno di rifornimenti continui e costanti di alimenti, altrimenti vi troverete di fronte a vere e proprie migrazioni di gente affamata che abbandona il vostro parco. Senza contare poi che quasi tutte le giostre necessitano di una certa manutenzione. Questo significa un notevole dispendio di capitali, visto che non solo dovrete pagare per farle riparare, ma non potrete neanche usarle durante il loro periodo di degenza. Davvero una storiaccia!



Ecco alcuni dei vostri aiutanti.

GESTIONE CHE PASSIONE!

Sfortunatamente però, per avere successo non vi sarà sufficiente costruire tutte le attrazioni più belle

ATTRAZIONE FATALE

Le varie giostre che potrete inserire nel vostro parco sono costituite dai modelli più svariati e diversi. Le loro caratteristiche principali, oltre al tipo di intrattenimento che offrono, sono date dall'affidabilità, dal livello di gradimento, dal costo e dalla loro capienza. Tutti questi elementi devono essere tenuti attentamente in considerazione. Infatti, dovrete stare molto attenti a non riempire il vostro parco di attrazioni che possono essere facilmente soggette a guasti, anche se potrebbero risultare molto divertenti. Inoltre, un altro problema può essere dato dalla loro capienza. Ci sono infatti delle attrazioni che possono essere utilizzate da una sola persona alla volta, il che non è molto bello, soprattutto quando l'aggeggio viene preso d'assalto da 300 persone inferocite dall'attesa!. Code molto lunghe rendono la gente nervosa e, in più, un uso troppo intenso di una singola giostra non fa altro che aumentare le possibilità che questa si guasti. A questo punto capirete anche voi che creare il giusto mix di attrazioni non è affatto una cosa facile. Comunque ragazzi non disperate! Avete tutta la vita davanti a voi per diventare dei veri e propri maghi del divertimento. O.K. adesso fatemi vedere un po' dove cavolo posso infilare queste montagne russe...







Questo posto mi sembra l'ideale per piazzargli una bella giostra. Voi che ne dite?

di questo mondo, impiegando tutte le più moderne tecnologie, ma dovrete anche essere in grado di gestire bene questo piccolo universo così variegato e complesso. Certo, alcuni di voi potrebbero credere che la cosa risulti abbastanza facile. Ebbene, anch'io la pensavo così, ma ben presto mi sono dovuto ricredere. Tanto per cominciare, vi toccherà assumere del personale. Questo è diviso in 3 categorie: I Tuttofare che tengono il parco in ordine, le Guardie che proteggono la vostra proprietà dai malintenzionati, dalle spie mandate da parchi avversari e che aiutano le persone e i bambini in difficoltà, e gli Intrattenitori. Questi sono dei pover'uomini camuffati da giganteschi animaloni, i quali vagano per il parco facendo facce e sberleffi a chiunque gli capiti a tiro. Inutili? Dire proprio di no! Infatti sono queste le persone che evitano che il vostro parco si spopoli nelle brutte giornate di pioggia. O.K, a questo punto abbiamo il personale. Adesso che altro ci resta da fare? Dunque, dobbiamo procurarci le forniture di alimenti per i gelatai, i caffè, i chioschi degli hamburger e così via. Va bene. Anche questo è fatto, ma un momento! Che diavolo vuole questo tipo! Come? vuole contrattare l'aumento di salario del personale? Ma io gli tronco le gambucce... Ah, niente soldi, niente lavoro. O.k. contrattiamo su, giù, su, giù,



Quando sarete stufi della vostra creazione potrete sempre vendere baracca e burattini ed andarvi a fare un'altra vita in un paese straniero. Avanti boys; chi offre di più?

su... Ed anche questo è fatto! E adesso, perché la gente se ne va? Accidenti, vuoi vedere che quel beota del mio "vicino" se ne è uscito con una nuova super-giostra! Maledetto! Ma adesso ti aggiusto io: via con la ricerca ragazzi! Ma vieni! Ma guarda tu che razza di mega-montagne-russe che ho tirato fuori. Adesso le piazzo e... Ma che succede? Perché non mi dà l'icona? Che si sia crashato il gioco? Coooosa?!?! Sono al verde? Ma come è possibile, avevo appena preso un prestito in banca! Accidenti, se ne stanno andando tutti: no fermi ragazzi, aspettate. Perché andate via? In fondo è ancora una bella giornata... Boooom.. Tick, tick, tick, tick...

GIOKA JOE

Foto Computer Mauro
AMIGA - MS-DOS
Noleggio-Vendita
GIOCHI
MEGADRIVE
SUPERNINTENDO
Via Canepari, 183 r - GENOVA Rivarolo
Telefono 010 - 44.58.27

GAMEMANIA
VIDEOGIOCHI - COMPUTERS - ACCESSORI
VENDITA E NOLEGGIO
NOVITA'
..... VIDEOGIOCHI .....
S.NINTENDO MEGADRIVE
G.BOY NINTENDO M.SYSYEM
COMPUTERS E ACCESSORI
VASTO ASSORTIMENTO DI
SOFTWARE PER PC - AMIGA
x x x x
Via Piacenza, 294r
16138 GENOVA
Tel/Fax 010-83.57.285

Videogiochi Paolo
di Cuber Marisa
Tel. 0185 - 734517
Via Prione ,73 - La Spezia

GAME OVER
NOLEGGIO E VENDITA
VIDEOCASSETTE - VIDEOGIOCHI
Milano
Via Albani, 55 - Tel. 02/3270266

RICCI BABY
Giocattoli - prima infanzia
Vendita e noleggio videogiochi
SEGA e NINTENDO
L'AQUILA C.so Federico II, 13 Tel 0862 - 25579
Via Marredi, 57 Tel 0862 - 23060

Office & Games
VIDEOGIOCHI e COMPUTERS
VENDITA PER CORRISPONDENZA
AL 0183 - 29.78.18
PREZZI IMBATTIBILI
IMPERIA - P.zza BIANCHI, 9

Office & Games
VIDEOGIOCHI e COMPUTERS
VENDITA DIRETTA
PREZZI IMBATTIBILI
TEL. 02 83.23.428
MILANO - Via SOLARI, 23

VIDEO & ENJOIMENT
Noleggio VIDEOCASSETTE
VIDEOGIOCHI
CONSOLE
C D I
CD ROM
TOSCANI sas Via M.di Mezzopiano
06024 GUBBIO PG - Tel. 075 922.14.44

IL NIDO
Noleggio e vendita VIDEOGIOCHI
Cartucce MEGADRIVE a partire
da £ 29.000
Via Libertà, 164 - CONCOREZZO MI
Tel. 039 - 64.73.05

Adige Giocattoli
C.so Lodi, 9 - Milano - Tel. 02 551.95.983
NOLEGGIO e VENDITA VIDEOGIOCHI
SUPERNES - MEGADRIVE
GAME BOY - GAME GEAR
SCONTI SINO AL 40 %

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

M.I.D.A.
VIDEO GAMES CENTER
VENDITA E NOLEGGIO
AMPIO ASSORTIMENTO DI CARTUCCE E CD-ROM
Via Solferino, 90 - LIVORNO Tel. 0586 / 88.41.67

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

Teknos Trading
Via G. Amendola, 43 - 18100 IMPERIA Tel 0183 - 29.91.91 Fax 0183 - 29.07.72
Via P.L. da Palestrina, 19 - 20122 MILANO Tel 02 - 670.52.65 Fax 02 - 66.98.68.48
E' distributore esclusivo per l'Italia dei marchi:
GIOCA JOE - LOGIC 3

SUPERHERO LEAG

Carmelino: "Ehi mamma, guarda lassù. Che cos'è quella cosa?" Madre rilassata: "Non lo so figliolo. Sembrerebbe un aeroplano." Carmelino: "Ma no, non vedi che ha un mantello?" Mamma incuriosita: "Allora è un aliante." Carmelino: "Nemmeno, e poi guarda: sembra che abbia i calzettoni!" Mamma terrorizzata: "Accidenti vuoi vedere che è uno di quei Zupper Eroi?!?! Su, su; andiamo Carmelino. Togliamoci di qui prima che quel coso ci atterri sulla testa!"

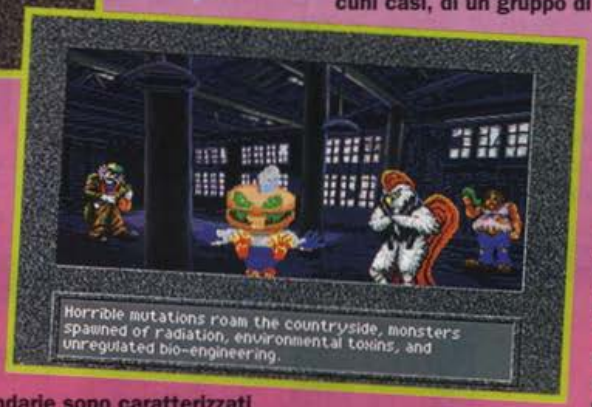


Ecco in tutto il suo splendore la Statua della Libertà.



Ecco a voi una parte dei nostri supereroi.

Aiuto! I mostri...



Come voi tutti ben saprete, al mondo esistono vari tipi di giochi. Questi si possono dividere a seconda delle loro categorie. Possiamo avere spara e fuggi, picchia duro, giochi di avventura, RPG, simulatori, e così via. Oltre a questi generi principali ci sono poi degli altri sotto-gruppi che derivano dall'incontro/scontro di due dei generi sopraelencati. Nascono così gli Arcade-Adventure, gli spara duro, i picchia e fuggi, i simulatori di piattaforme, eccetera, eccetera. Solitamente, queste categorie secondarie sono caratterizzati dalla presenza di elementi comuni ad entrambi i generi, abilmente mescolati ed amalgamati fra loro (In questo game ci sono 20 tipi di gioco diversi, tutti affiatati per un beot 'em up vincente. Mmmm... Mm! Magico titolo! Per me numero uno!). A questo punto vi starete chiedendo il perché di questo follia letteraria. Semplice! Dovete sapere che questa è la stessa categoria di giochi alla quale, per certi versi, appartiene SuperHero League of Hoboken. Questo titolo infatti è costituito da un sapiente mix di elementi presi a prestito dal genere adventure e da quello degli RPG. In un gioco di avventura infatti vi trovate a vestire i panni di un povero tapino (o, in alcuni casi, di un gruppo di poveri tapini), con il quale dovrete riuscire, risolvendo intricatissimi puzzle e dialogando con varie persone, a venire a capo di una stralunata vicenda. In caso di fallimento ci sono varie sciagure preconfezionate che vanno a colpire il malcapitato. Le più gettonate sono: morte per colpo di pistola, coltellata, fucilata, mitragliata, bazookata, esplosione atomica, avvelenamento, dissenteria, verruche. Vengono poi le

ZUPPER EROI VOLUME 1

Per il gaudio delle vostre papille ecco ora una sommaria descrizione di una prima parte dei nostri eroi:



CAPTAIN EXCITEMENT:

Questo baldo giovanotto è uno dei supereroi che potrete scegliere fin dall'inizio. La sua abilità consiste nello riuscire ad addormentare la maggior parte dei suoi avversari grazie ad una smodata abilità oratoria. La sua tuta rossa e una Z gialla stampata sul petto lo fanno assomigliare molto a Flash. Semplicemente mitico.



MADEMOISELLE PEPPERONI:

Questa dolce massaia acquisì il suo superpotere dopo aver mangiato una pizza che era stata contaminata dall'esplosione di un reattore nucleare. Ora, grazie a questo fortunato evento Mademoiselle Pepperoni è in grado di individuare il tipo di farcitura di una pizza prima ancora di aprire la scatola. Davvero un elemento di primo piano.

UE OF HOBOKEN



Finalmente il gioco ha inizio. Ecco l'interno della nostra base.

Certo che scegliere gli elementi migliori per ogni missione non è davvero una cosa facile. Bisogna ponderare, arguire e poi dedurre!



Ciao Matilda. Cosa ci racconti di bello oggi?

pene carcerarie con ergastoli e sedie elettriche varie, per concludere infine con le mutazioni, le comete e le lavatrici cadenti, senza contare l'annegamento per perdite di liquidi corporali vari. Per quel che riguarda il genere degli RPG, gli elementi che solitamente vengono presi in considerazione sono il sistema di combattimento, uno scenario di gioco molto ampio, tonnellate di statistiche per i vari personaggi e la possibilità di acquistare un sacco di oggetti.



SONO IL MOSTRO FRANKENSTEIN

In SuperHero League of Vattelapesca vi troverete a impersonare, come ormai accade sempre, un personaggio dal quale dipende il destino dell'intero pianeta. Naturalmente voi sarete un grande supereroe: bello, biondo, con gli occhi azzurri e le unghie delle dita dei piedi smaltate. Il vostro nome sarà The Crimson Tape e il vostro superpotere consisterà nella capacità di generare dal nulla un progetto, una carta di organizzazione, un organigramma adatto a risolvere qualunque situazione o problema. Questo immane potere fa di voi quindi un naturale leader, al quale è stato affi-



Mamma mia, quanto sono brutti 'sti tizi!

dato un manipolo di simpatici mutanti. Signore e signori vi presento la Lega della Giustizia... Ehm... No, volevo dire la SuperHero League of Hoboken.

C'ERA UNA VOLTA...

Il gioco ha luogo in un futuro prossimo venturo (a dir la verità è più venturo che prossimo comunque...) e il teatro nel quale vi troverete ad operare è quello di una America del Nord colpita dal solito conflitto nucleare. Fortunatamente non siete gli unici che si trovano in questa brutta situazione. Infatti, dopo la grande guerra sono sorte un po' in tutto il mondo numerose congreghe di supereroi che, sotto il controllo del Sindacato Centrale dei Mutanti, vigila sulla pace di quelle poche persone che sono rimaste su questo nostro piccolo ammasso di roccia. La Commissione assegnerà al vostro gruppo tutta una serie di missioni che verranno immagazzinate nel computer della vostra sede. Questo risponde



ROBOMOP:

Questo robot rappresenta il non-plus-ultra degli aspirapolveri del 22esimo secolo. Grazie alla sua intelligenza e potenza è in grado di ripulire qualunque superficie da qualsiasi sostanza, sia questa di origine animale, vegetale o di Franco. Semplicemente mitico.



TROPICAL OIL MAN:

Tropical Oil Man è uno scienziato che dopo esser rimasto profondamente deluso dalle scarse possibilità di lavoro e dalle poche soddisfazioni che gli offriva il ramo delle ricerche nel campo della depilazione dei Cincillà, decise di sviluppare un potente siero. Ora, grazie a questa sua invenzione ha acquistato la capacità di incrementare il livello di colesterolo nel sangue dei suoi avversari facendoli così infartare.



Ma che bella cittadina!

Ooops... Mi sa che ho parlato troppo presto!



al nome di Matilda e grazie ai suoi preziosissimi rapporti sarete in grado di ricevere utilissime informazioni sulle varie imprese che dovrete riuscire a compiere. All'inizio avrete a disposizione 5 missioni. Una volta che le avrete completate tutte, verrete avanzati di un livello (in totale sono 7), per cui vi saranno assegnate imprese via via sempre più difficili. Man mano che supererete i vari livelli del gioco il vostro gruppo si arricchirà di altri preziosi alleati che metteranno a disposizione del vostro team i loro infallibili e micidiali superpoteri. Questi vanno dalla capacità di vedere all'interno delle confezioni di pizza, alla possibilità di mangiare qualsiasi tipo di cibo (persino le polpette di mia madre), dall'abilità di pulire e lucidare qualsiasi stanza o luogo, alla capacità di far infartare i propri nemici aumentando il loro tasso di colesterolo.

Un villaggio: e adesso cosa facciamo?



Ma che carini!



Ecco la mappa del gioco.



nella Eat Room, nella quale potrete scegliere i personaggi che comporranno il vostro party. Il gioco vero e proprio risulta un mix tra un'avventura e un RPG vero e proprio. Inizialmente vi troverete a girare attraverso la città. La visuale, in questo caso, sarà stile mappa, con le varie caselle che si renderanno visibili solamente dopo che ci sarete passati sopra. Ogni qual volta vi imbatterete in un qualcosa di interessante, sia esso un gruppo di nemici o un villaggio, comparirà su schermo una finestra di avvertimento. Nel caso vi imbattiate in un gruppo di nemici, vi troverete di fronte ad una schermata in pieno stile Dungeon Master/Eye of the Beholder, nella quale verranno raffigurati i vostri avversari, il vostro gruppo, più tutta una serie di icone che indicheranno le varie azioni che si possono compiere. I vari scontri si svolgono secondo i turni di gioco, cosa tipica per molti War Game. Ciò vuol dire che prima voi farete tutte le vostre mosse, dopo di che vi troverete alla mercé del nemico. Le varie azioni che potrete compiere vanno dai classici attacchi con oggetti contundenti, all'utilizzo dei vostri superpoteri, dalla difesa alla fuga e così via. L'esplorazione invece avviene tramite lo schema tipico degli adventure: quando entrate all'interno di una locazione, troverete uno schermo simile a quello visto in Xanth, con un'immagine centrale che raffigura lo spazio circostante ed una serie di comandi che vi permetteranno di

GIOCA IL GIOCO

Il gioco ha inizio con il nostro Crimson Tape all'interno del quartier generale. La prima cosa che dovrete fare è quella di andare nella vostra sala di comando in cui potrete scegliere la missione nella quale vi dovrete cimentare. Dopo aver fatto ciò, grazie all'aiuto del vostro potente computer Matilda, potrete dirigervi

Superhero League of Hoboken è davvero un gran bel gioco. Infatti, non solo è diverso da tutti gli altri game del genere che si sono visti finora, ma è anche un titolo divertente e coinvolgente. Le varie avventure nelle quali vi troverete impegnati risultano abbastanza varie e impegnative (oltre che molto numerose). La grafica è molto curata e dannatamente beota, con anche il sonoro che svolge il suo compito in maniera più che discreta. Tuttavia non sono questi gli aspetti più importanti: infatti, ciò che mi ha fatto apprezzare di più questo titolo della Legend è stata l'atmosfera veramente particolare che fa sì che tutto risulti dannatamente intrippante. Entrare nello spirito del gioco risulta una cosa facilissima e la massiccia dose di humour del programma permette al giocatore di passare lunghe ore davanti al video senza mai stancarsi. Gli unici difetti che ho trovato, risiedono in alcune schermate grafiche (come quella della mappa), che sono realizzate in maniera un po' spartana, oltre al fatto che la struttura del game risulta un po' fissa e che non concede poi al giocatore una grossissima libertà. Comunque, anche così il titolo risulta divertente e ben realizzato. Avanti ragazzi, andiamo. Il mondo a bisogno di noi!

FABIO RAVETTO

compiere tutte le ricerche e le action del caso. Per quel che riguarda la parte grafica, devo dire che Hoboken mi ha favorevolmente colpito. I vari personaggi e le ambientazioni sono stati realizzati in maniera più che discreta, ma la cosa davvero grande è lo spirito assolutamente beota che permea il game nel suo complesso. I vari nemici





Ma che bella scena!

Benvenuti nella mia umile dimora.

Come mi piace stare fra la gente!



infatti, sono tutti troppo fuori di testa e anche i vostri personaggi sono semplicemente demenziali. La stessa cosa si può dire anche per le varie situazioni in cui vi verrete a trovare (tanto per capirci la prima missione vi vede impegna-



Che bella azzuffata!

Avanti ragazzi; facciamoli neri!



ti nel tentativo di evitare che una bomba-hamburger renda inutilizzabile per 75 anni il mercato di Jersy City). Anche il sonoro non è niente male, con un sacco di effetti da cartoon e delle musichette più che discrete. Avanti ragazzi; cosa fate ancora lì? Il destino del mondo è nelle vostre mani!

PC

LEGEND

SVILUPPATORI: INTERNI

AVVENTURA-GIOCO DI RUOLO

GRAFICA 85

Personaggi troppo fuori del mondo e ambientazioni più che discrete.
In certi punti la grafica è un po' spartana.

SONORO 83

Effetti sonori da cartoon.

Anche le varie colonne sonore non sono davvero niente male.

GIOCABILITA' 89

Un buon mix tra gioco d'avventura ed RPG. Praticamente un titolo beota e intrippante.

LONGEVITA' 87

Entrare nello spirito del gioco è molto semplice. Inoltre le 7 avventure offrono una sfida a lungo termine.

GLOBALE 88

Un bel gioco per PC, che si propone come validissima alternativa a tutti quei giochi d'esplorazione di cui ormai ne abbiamo veramente piene le tasche. Insomma un game beota, longevo e dannatamente spassoso. Non commetterete certo un errore se deciderete di acquistarlo.

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

N° DISCHI: 5

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 8

CONFIGURAZIONE MINIMA: PC 386 A 20MHZ CON 2 MEGA DI RAM, HARD DISK E SCHEDA VGA

INDICAZIONI: PROVATO SU PC 486 33MHZ CON 4 MB DI RAM E SCHEDA SONORA SOUND BLASTER

HOTEL MARIO

Ecco un'altra grande licenza arrivare sul CD-I. Ruiscirà a mantenere i livelli qualitativi dei titoli per Super Nes?



Mario è senza dubbio una licenza molto importante per cercare di incrementare le vendite e il successo del CD-I, ma la Philips ha ben pensato di non convertire un titolo già apparso sul Super Nes, ma di crearne uno completamente nuovo con una struttura di gioco differente da quella dei



Potete utilizzare le porte per nascondervi dai nemici che popolano le varie piattaforme. Usatele per imparare i movimenti dei nemici e la loro velocità.

I millepiedi sono i nemici più odiosi, visto che riaprono le porte che avete appena chiuso. Per eliminarli bisogna saltare su tutte le palline che compongono il loro corpo.



Cercate di stare lontani dai bordi delle piattaforme. Può infatti capitare di cadere e perdere una vita. Si perde una vita anche ogni volta che si viene toccati da un nemico.

Grande! Abbiamo finito un altro livello. Prepariamo ora ad affrontare un altro stage.





suoi predecessori. Hotel Mario ricorda da vicino un vecchio gioco da tavolo, Snakes and Ladders (e chi lo ha mai sentito?NdR) e offre il suo stesso sano divertimento. Il vostro compito è quello di riuscire a chiudere tutte le porte dell'Hotel prima che scada il tempo. Ovviamente sono presenti numerosi ostacoli; infatti mentre voi state cercando di compiere il vostro dovere, dovrete evitare tutta una serie di nemici che escono dalle porte e tentano di uccidervi. Per passare da un piano all'altro dell'hotel potrete utilizzare i numerosi ascensori presenti (alcuni solo per salire, altri solo per scende-

Il solo modo per eliminare i nemici è quello di saltar loro in testa. Bisogna però stare attenti a non colpire quelli che camminano sulla piattaforma sopra la vostra.

re). Bisogna però dire che per utilizzarli è necessario avere dei buoni riflessi, visto che in alcuni livelli i nemici stazionano sempre nelle loro vicinanze e limitano incredibilmente il tempo disponibile per entrare o uscire. Anche per questo motivo Hotel Mario è un titolo abbastanza difficile, ma se avete un buon tempismon potrete riuscire ad avanzare nei livelli abbastanza tranquillamente.

Trad. e Adatt. Marco Ravetto

Mettiamo subito in chiaro una cosa: questo non è il classico (e stupendo) platform game dedicato a Mario ed è chiaramente realizzato per un pubblico abbastanza giovane. Vi avverto quindi che se non appartenete alla categoria degli under 14 potreste anche trovarlo monotono. Premesso questo, devo dire che Hotel Mario è un titolo abbastanza divertente e veramente longevo, soprattutto grazie alla presenza di ben 85 livelli e di un buon numero di nemici che attaccano il nostro eroe con differenti tecniche e movimenti (e che quindi costringono il giocatore a studiare continuamente nuove tattiche per eliminarli). In conclusione, come ho già detto, Hotel Mario è un titolo discreto, consigliato principalmente (o sarebbe meglio dire quasi esclusivamente) ai più giovani possessori di CD-I.

DENIZ AHMET



AI RIVENDITORI



SPONSOR UFFICIALE CAMPIONATO MONDIALE RALLY

9° RALLY DI SARDEGNA

IMPORTAZIONE DIRETTA
VIDEOGIOCHI - CONSOLE E ACCESSORI

OFFERTE OGNI MESE

VASTO ASSORTIMENTO
IN STOCK

SEGA Nintendo

PREZZI CONCORRENZIALI

CASH & CARRY

CORTESIA, CHIAREZZA E
COMPETENZA

OLTRE 500 TITOLI

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

mega drive GAME BOY
SUPER NINTENDO GAME GEAR

PROMO VIDEO

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

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

WARMY
Corporation Ltd.
Tel. 091-433832
Fax 091-436946
CHIASSO

eltron

BARZANÒ
Via IV Novembre, 1

LECCO
Via M. D'Oggiono, 5

MONZA
Via Borgazzi, 8/10



Tutti i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari

1942 THE PACIFIC WAR

Ancora una volta gli schermi dei nostri PC stanno per essere sconvolti dall'ennesima simulazione di guerra aerea. Lo scontro vede contrapposte le forze americane contro quelle giapponesi. Che l'esito della Seconda Guerra Mondiale sia forse destinato a cambiare?



La schiera dei simulatori di volo su PC si sta sempre più ingrossando, tanto che è quasi impossibile non possederne uno. La scelta è così vasta che si può trovare ormai il periodo storico che preferiamo e la simulazione più o meno fedele. 1942 appartiene, senza ombra di dubbio, alla categoria dei titoli più "simulativi" e come teatro di battaglia ci offre lo scontro avvenuto nella seconda Guerra Mondiale tra le flotte aeree americane e quelle giapponesi. Come spesso accade ai nostri giorni, il gioco ci permette di rivivere in tutta tranquillità e senza rischio tutte le più famose battaglie di quel periodo. Ciò è reso possibile dalla gran mole di informazioni che i ragazzi della Microprose hanno raccolto per sviluppare questo titolo, che si propone come una delle simulazioni più fedeli che siano mai comparse nella storia del PC. Le missioni a cui potremo prendere parte sono centinaia e comprendono sia azioni di difesa che di attacco, le quali potranno essere portate con differenti velivoli a seconda dello schieramento per il quale decideremo di combattere.



Con questa schermata potrete settare il livello di realismo del gioco.

TORA! TORA! TORA!

Una volta che avrete installato il gioco su HD e lo avrete caricato, vi potrete gustare l'ormai canonica e stupenda sequenza introduttiva. Solitamente, per una strana legge matematica, più è bella l'intro meno lo è il game. Fortunatamente però questa volta le cose sono andate diversamente, o almeno fino a un certo punto. Dopo tutto ciò, vi troverete di fronte al classico pannello che vi permetterà sia di settare i vari parametri della simulazione che di lanciarvi direttamente nella mischia, oppure di cimentarvi grazie al Mission Builder in una battaglia completamente "fai da te". Le varie possibilità di azione comprendono la possibilità di prendere parte all'intero conflitto, di cimentarsi in alcune azioni "storiche" e, naturalmente, di farsi un bel sano addestramento. Una volta scelto il vostro schieramento e deciso l'obiettivo, il gioco vero e proprio può cominciare. Come prima cosa dovrete decidere il tipo di armamento da montare sul vostro mezzo. Questo varierà considerevolmente non solo in base alla missione che vi state accingendo a compiere, ma anche in base al tipo di velivolo che avrete scelto. Potrete infatti pilotare dai caccia da ricognizione ai bombardieri, dagli aerosiluranti ai velivoli da scorta.



Il classico briefing pre-volo.

Espletata anche questa formalità, passerete attraverso l'ormai classicissimo briefing al termine del quale potrete, finalmente, decollare.



Il nostro caccia si sta preparando al decollo. In bocca al lupo ragazzi; ne avrete bisogno!

ARMARE I MISSILI. PRONTI A FAR FUOCO!

Una volta in volo lo spettacolo che si presenta è veramente notevole. Tutto infatti è stato realizzato dai programmatori con una cura a dir poco maniacale. I Cockpit degli aerei corrispondono a quelli originali, il cielo, la terra e il mare sono stracolmi di dettagli e la stessa cosa si può dire sia per i vostri velivoli sia per quelli avversari. Insomma sembra veramente di trovarsi nel bel mezzo di una battaglia della seconda guerra mondiale. A questo punto si



Il cockpit in tutto il suo splendore.



Il volo notturno è senza ombra di dubbio una delle cose più difficili di questo game. Non vi potete neanche immaginare cosa darei per avere un radar!

afferra la cloche, si regola la velocità e ci si dirige verso il primo obiettivo. Una volta giunti a destinazione si inizia con la missione. Dobbiamo silurare una corazzata americana. Tutto è pronto, i nostri caccia ci coprono, la distanza è quella giusta e allora vai! Oh, mi hai capito? Ho detto vai! Ehi, ma come sarebbe a dire che questa è la velocità del gioco! Ma dico io stiamo scherzando? Guardate che ho un 486 a 50Mhz, mica un XT a 4,77. Vabbe', in effetti di roba su schermo ce n'è molta, proviamo a diminuire un po' il livello di dettaglio. O.k., ecco fatto... Uhmmm... Non è che sia cambiato poi molto! Proviamo con il minimo. Si, così la velocità è accettabile però sinceramente è una cosa indecente! Ancora una volta si ripropone lo stesso problema che abbiamo già sperimentato in Pacific Strike, ovvero un buon gioco, caratterizzato da un'ottima veste grafica che richiede però un computer davvero molto potente. Un vero peccato. 1942 è infatti un ottimo



In questa schermata potrete settare il livello di dettaglio del gioco.

gioco caratterizzato da una grande atmosfera e da un'incredibile cura per i dettagli. Questo però ha fatto sì che il game risulti quasi ingiocabile su macchine "standard".
Un simulatore di volo è uno di quei titoli nei quali la precisione dello scrolling e del sistema di controllo sono degli elementi fondamentali. E' dannatamente frustrante, oltre che incredibilmente difficile, riuscire ad affondare una nave o centrare un aereo e questo tutto per colpa dello schermo che scatta a destra e a sinistra. Sinceramente credo che i programmatori avrebbero potuto sforzarsi un po' di più o, almeno, dedicare la medesima cura sia all'aspetto grafico che al "motore" del gioco. Davvero un peccato!

FABIO RAVETTO

Gli aerosiluranti giapponesi si preparano all'azione.



Sono davvero amareggiato. 1942 è infatti un gioco stupendo, molto ricco di dettagli e caratterizzato da una veste grafica incredibile. Tuttavia questo suo pregio è anche il suo peggior difetto. Infatti per poter girare in maniera soddisfacente questo gioco necessita di un hardware di livello abbastanza elevato. Obbligatorio quindi un bel 486 a 66MHz con scheda grafica Local Bus, il tutto accompagnato da 8 Mega di RAM. Con un computer del genere potete dormire sonni tranquilli e potete esser certi che gli scontri aerei della Seconda Guerra Mondiale si svolgeranno sempre sui vostri monitor con una frenesia e una fluidità semplicemente perfette. Con configurazioni di livello inferiore invece il gioco finisce con il perdere parte del suo fascino. Una cosa che mi ha fatto sorridere è stato il riquadro nel quale solitamente le software house inseriscono i dati sulle varie configurazioni. Nella parte alta campeggia infatti l'ormai comunissimo "IBM PC 386, 486 and most Compatibles", mentre sotto l'hardware richiesto viene segnalato non la CPU della macchina, ma il suo clock; davvero una mossa abile, anche perché non oso pensare quale potrebbe essere la velocità di questo game (o forse sarebbe meglio dire lentezza) su un povero 386. Concludendo, ci troviamo di fronte senz'altro a un buon prodotto, destinato però a una ristretta cerchia di possessori di macchine ultrapompate. Chi ha un computer veloce acquisti pure tranquillamente 1942... gli altri lascino perdere (almeno per il momento); vi verrebbe solo il nervoso!

FABIO RAVETTO

PC

MICROPROSE

SVILUPPATORI: INTERNI

SIMULATORE

GRAFICA 86 — *Velivoli stupendamente realizzati e fondali semplicemente incredibili. Sfortunatamente per far girare il tutto a una velocità decente ci vorrà un computer davvero potente.*

SONORO 85 — *Buoni effetti e musiche d'atmosfera.*

GIOCABILITA' 82 — *Se possedete una macchina abbastanza veloce vi divertirete sicuramente... ...altrimenti non fate neanche la fatica di installarlo su HD. Sarebbe solo tempo perso!*

LONGEVITA' 83 — *Una buona simulazione, completa e molto varia. Grande la possibilità di crearsi le proprie missioni.*

GLOBALE 82 — *Un gioco ottimo destinato però ad una fascia abbastanza ristretta di utenti.*

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

N° DISCHI: 6

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 10-12 MB

CONFIGURAZIONE MINIMA: PC 386 DX A 33MHZ, DOS 5.0, 4 MB DI RAM E HARD DISK

INDICAZIONI:
PROVATO SU DI UN PC 486 DX A 50MHZ CON 4 MB DI RAM E SCHEDA SONORA SOUND BLASTER

STRIKER

Ecco la recensione dell'ultimo, ma sfortunatamente non migliore, gioco di calcio prodotto per il CD32...

Calciare! Proprio in questo momento in cui l'interesse per il calcio continua ad aumentare, ecco che arriva Striker per CD32. E' il secondo gioco di calcio prodotto per questa macchina, e la domanda che tutti si pongono è: riuscirà a battere Sensible Soccer e a diventare il miglior titolo calcistico per la console di casa Commodore? Beh, purtroppo non ci riesce, ma vediamo comunque cosa ci può offrire. Per prima cosa ci sono 64 squadre internazionali tra le quali selezionare il proprio team, ognuno con diversi punti di forza e di debolezza. Si può



Scegliete la vostra squadra! Ce ne sono ben 64, che variano dalla fortissima Germania al debolissimo Qatar. Oh, ci sono anche gli inglesi: ma allora questa non è la coppa del mondo!

giocare da soli contro il computer, contro un amico, oppure affrontare un torneo. Altre opzioni includono la possibilità di selezionare diversi schemi di gioco, la lunghezza della partita, il tipo di terreno, l'influenza del vento e molto altro. Un aspetto non proprio positivo da evidenziare è che il campo scrolla verticalmente, il che non è certamente una trovata geniale, anche se Striker non è proprio così ingiocabile come Super Soccer per Super Nes, titolo che utilizzava la stessa, pessima, visuale.

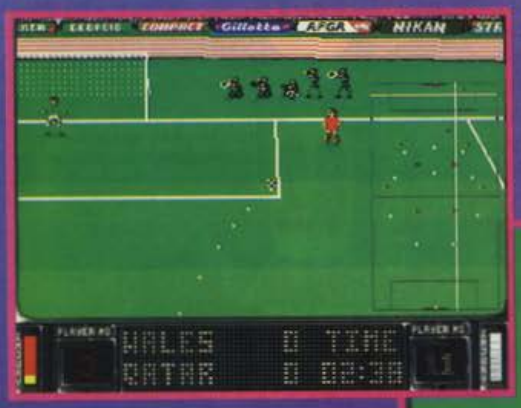
Trad. e Adatt. di **Marco Ravetto**



Il modo più semplice per segnare è quello di andare sulla fascia e tirare tra il palo e il portiere.



Il replay viene mostrato ogni volta che viene segnato un gol, ma è presente un'opzione per disattivarlo. Potete inoltre usare il joypad per velocizzarlo o rallentarlo.



Questo è l'unico caso in cui il radar risulta abbastanza utile, visto che è possibile vedere con buona precisione dove indirizzare la palla. Sotto si possono vedere vari dati quali il tempo che resta da giocare, chi è in possesso del pallone, il suo grado di stanchezza e, ovviamente, il risultato.





Ahi che male! I falli più pesanti vengono puniti con un cartellino giallo. Ora non potete dire che non vi avevamo avvisati.

Goooooaaal! Uno a zero! I difensori faticheranno a dimenticarsi questa rete.

La versione per CD32 di Striker non migliora in nessun aspetto quella già esistente per Amiga, pensate che non c'è neanche un sonoro di qualità CD. Striker era un buon gioco quando venne realizzato originariamente, ma i giochi di calcio si sono notevolmente sviluppati da allora. Aspetti quali il parlato digitalizzato, introduzioni in Full Motion Video, oltre ad una maggiore quantità di opzioni, potevano e dovevano essere aggiunti in questa versione. Gli effetti sonori durante la partita sono scarsini e la musica è praticamente assente. E' abbastanza divertente, veloce e coinvolgente, ma non offre tutte le possibilità presenti in altri titoli del genere.

RIK SKEWS



Disney SOFTWARE

Virgin

Il Libro della Giungla



PRESTO DISPONIBILE ANCHE PER MEGADRIVE

Porta con te lo stretto necessario ed accompagna Mowgli attraverso la guingla fino al villaggio. Lotta contro il serpentaccio Kaa e sconfiggi l'affamata tigre Shere Khan, in un'eccitante avventura da un classico Disney. Ti farà diventare matto come una scimmia!

DISPONIBILE SU:

Nintendo

NES
GAME BOY

Nintendo™, Game Boy™ & NES™
are trademarks of Nintendo Ltd.
The Jungle Book™ © Disney
℗ Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
All rights Reserved.
Virgin is a registered trademark of
Virgin Enterprises, Ltd.
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
338a Ladbroke Grove, London W10 5AH

LEADER

DISTRIBUZIONE S.p.A.
21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
Via Adua n. 22.

PRIVATEER CD

Non passa stagione senza che la Origin non sforni un gioco sfruttando il filone di Wing Commander; questa volta è il turno della versione CD di Privateer...



L'allegra guardia che ci comunica lo spiacevole furto.

Ridendo e scherzando siamo ormai giunti al quinto prodotto della serie (escludendo gli infiniti mission disk) che accompagna tutti i possessori di PC da lungo tempo: infatti, i tentativi di trasposizione su altri sistemi non si sono mai rivelati di buon livello (fatta eccezione per la recente versione 3DO). In questa nuova (si fa per dire) avventura non ci troviamo più nei panni di un pilota della confederazione, ma impersoniamo uno strano personaggio che sicuramente, per soldi, sarebbe pronto a vendere anche sua madre. Infatti, il nostro compito sarà quello di guadagnare più denaro possibile per migliorare la nostra nave e portare più facilmente a casa la pelle.



Alla griglia di atterraggio potrete scegliere se decollare o visitare l'interno del pianeta o della stazione in cui vi trovate.



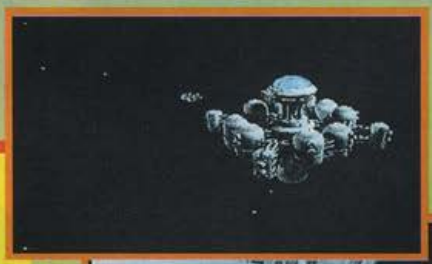
Nei centri di piacere il bar è chiaramente gestito da una donna: avete notato l'occhiolino?

IL MIO NOME E' STELLA SOLITARIA!

Per fare ciò dovremo riuscire a portare a termine diverse missioni che comprenderanno semplici pattuglie per rendere sicuri dei percorsi stellari, attacchi a truppe Kilrathi, lavori da cacciatori di taglie, trasporto merci e persino contrabbando se avremo il coraggio di osare tanto. Ovviamente il compenso sarà in rapporto ai rischi corsi. A questo scopo ci potrà essere utile diventare soci delle due gilde presenti nel gioco, quella dei mercanti e quella dei mercenari (vere e proprie agenzie a tutela del consumatore) che ci assicureranno lavori puliti e ben pagati. Il bello di Privateer si trova infatti nella possibilità di poter fare tutto ciò che vogliamo, nei limiti del possibile, potendo scegliere tra tantissime missioni (che tuttavia si assomigliano molto l'un l'altra) in un



Booom! Via un'altro cattivone. Sento già il rumore dei dindi che mi frusciano nei portafoglio!



Alla distanza giusta comincerà la sequenza automatica di atterraggio. Ora ci stiamo avvicinando ad una raffineria.

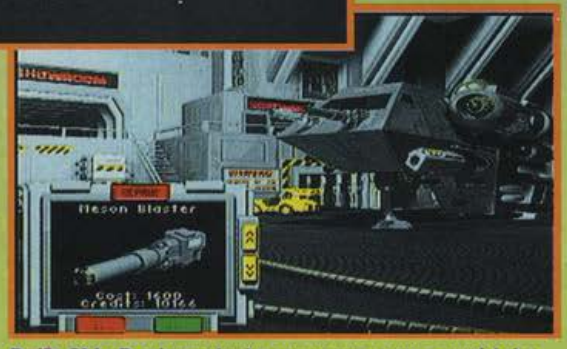
LE ASTRONAVI A VOSTRA DISPOSIZIONE

TARSUS: comincerete con questa, ma una bicicletta sarebbe meglio. Porta poche armi, è lenta, ha poca armatura, ha una stiva discreta, ma assomiglia allo Spacebus di Stella Solitaria in Balle Spaziali (e Rutto, il canuomo, dov'è?)! Un vero bijoux!

ORION: già meglio, questo elefante svolazzante è più corazzato di Fort Knox (ma si scrive così?), ne risente però la manovrabilità. Può essere potenziata fino ai massimi livelli sia negli scudi, sia nel motore e possiede spazio per due torrette. Costa 75.000 (cosa non si sa).

GALAXI: direi la nave migliore per il commercio. Possiede infatti una stiva capiente e un discreto armamento, può avere fino a quattro torrette ed essere potenziata a livelli medi; in compenso è veloce (o meglio, è lenta) come la Tarsus. Costa 150.000.

CENTURION: amanti del massacro, ecco la nave fatta apposta per voi. E' una vera macchina per distruggere, tanto posto per armi varie, veloce e ben difesa. L'unica pecca risiede nella stiva un po' piccola, ma è un dettaglio superabile per saziare la nostra sete di sangue (il mio divertimento preferito è arrotare i piloti che si sono gettati dalla loro nave). Costa 200.000 (ben spese!).



Dallo Ship Dealer potrete comprare nuove armi (che verranno montate in tempo reale) oppure riparare le parti danneggiate.

Da amante di tutta la serie, ho giocato molto volentieri a Privateer, anche se come molte trasposizioni in CD di giochi già usciti su disco risente di poche innovazioni, decisamente insufficienti a giustificare l'acquisto da parte di chi già possiede il gioco originale. Parlando invece del prodotto in sè, risulta ben fatto, abbastanza curato e vario. La grafica, seppur di ottima qualità, è sempre la solita minestra riscaldata, un po' pompata nelle scene di intermezzo senza presentare caratteri innovativi. La musica poi è decisamente poco adatta al gioco (soprattutto se si ha in mente la colonna sonora di X-Wing), con motivetti stupidi e ripetitivi, ma gli effetti sonori si salvano, insieme al parlato che risulta però poco comprensibile se non si ha una buona conoscenza dell'inglese (data la mancanza di frasi scritte). Una parola deve però andare in favore della longevità, aumentata dalla presenza dell'espansione (che consiglio di giocare dopo aver finito l'originale), della trama che si sviluppa con il progredire del gioco secondo il più puro stile Origin, e della giocabilità favorita da un sistema di comando immediato ed intuitivo.

CARLO BARONE



L'interno di ogni locazione è sempre diverso. Questo è quello di una raffineria.

piano di gioco assolutamente enorme. La nostra avventura si svolge infatti nel settore Gemini, a sua volta diviso in quattro quadranti che comprendono diversi sistemi collegati tra di loro da tunnel iperspaziali. Nel nostro errare incontreremo così pianeti, basi minerarie, basi pirata, raffinerie e tutto ciò che potete pensare facente parte di un ambiente spaziale. Chiaramente in ognuna di queste locazioni vi sarà presente tutto ciò che può essere utile al bravo mercenario: il bar, dove raccogliere preziose informazioni e lavoretti fuorilegge, il meccanico, dove riparare e migliorare la nostra nave, oltre ad una sorta di mercato dove comprare i nostri carichi. Dovremo anche pensare che lo spazio non è disabitato, ma pieno di pirati, pattuglie e mercenari come noi, che non esiteranno ad attaccarci se potranno guadagnarci qualcosa: sarà quindi necessario essere sempre bene armati ricordando però che ogni missile sparato ed eventuali danni alla nostra nave sono soldi che si sottraggono al nostro portafoglio.

Nel nostro girovagare incontreremo anche pianeti su cui atterrare, alcuni molto simili alla Terra.



MI HANNO RUBATO LA MACCHINA!

Insieme alla versione originale di Privateer è presente anche l'espansione Righteous Fire che comincia esattamente un anno dopo le avventure del precedente titolo. Ritroviamo infatti il nostro eroe su un pianeta "turistico" (leggi pianeta dedito ai piaceri più sfrenati), che tornando all'hangar scopre che gli è stata rubata la sua arma migliore; dopo una breve discussione con il guardiano (una guardia cibernetica grossa due volte noi), il nostro rassegnato eroe decide di cercare i colpevoli e con la prima baracc... ehm navetta riparte ad affrontare nuove missioni sotto lo spettro di un tale Retro che sta terrorizzando l'intero settore Gemini, aiutato da nuove devastanti armi e da nuovi interessanti gadget come modifiche che aumentano velocità e accelerazione. Questo, in aggiunta al parlato digitalizzato è tutto ciò che troverete in più rispetto alla precedente versione su disco, nessuno sforzo è stato fatto per le musiche già abbastanza scadenti.



Se avete gli scudi al massimo, ingaggiare un frontale con una nave nemica può essere la via più veloce per infliggerli pesanti danni, soprattutto se avete la Neutron Gun.

PC CD-ROM

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: ORIGIN

SIMULAZIONE

GRAFICA	80	Sprite ben definiti. Nulla di nuovo all'orizzonte.
SONORO	70	Musiche scadenti e ripetitive per essere un CD.
GIOCABILITA'	82	Molto coinvolgente e immediato.
LONGEVITA'	85	Un'universo vastissimo da esplorare e nuove difficili missioni.
GLOBALE	80	Si tratta di un bel gioco. E' divertente, ma come troppo spesso succede, aggiunge troppo poco rispetto alla versione su disco.

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

N° DISCHI: 1 CD

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 1.6

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386DX 33MHZ, CD-ROM, VGA, 640K, 2592K DI EMS MEMORY, DOS 5,SCHEDA AUDIO.

INDICAZIONI:
PROVATO SU PC 486 66MHZ CON SOUNDBLASTER PRO, ROLAND SCC1 E CD-PLAYER A TRIPLA VELOCITA'.

CVG HIT

HEIMDALL 2

Generalmente i giochi per CD 32 non sono novità, ma conversioni dall'Amiga 500. Anche questo programma non fa eccezione e la Core ci ripropone per console un gioco che è già stato un CVG HIT, migliorato notevolmente.





In certi punti occorre un po' di coraggio.

Nel centro del quartier generale dei giganti.

I famoso consiglio dei dieci assenti.





Muovetevi per il labirinto evitando le gocce di lava.

Avete trovato un valido alleato per il re dei nani contro il malvagio Loki.



Eccovi nuovamente nella sala dei mondi in cui potrete notare le differenze grafiche dalla versione per Amiga 500.



Era ora che per il CD 32 uscisse un Arcade-Adventure veramente bello! E la scelta è caduta su un gioco che ha già fatto un figurone sull'Amiga 500. Il vostro obbiettivo è quello di sconfiggere il dio malvagio Loki, trovando i pezzi di un amuleto dotato di poteri speciali superiori a quelli della crudele divinità. Per fare ciò, dovrete avventurarvi in una lunga ricerca attraverso diversi mondi: si comincia da Midgard, il regno degli uomini, per poi raggiungere Utgard, il regno dei semi-umani. Continuerete con Ker'yn, diviso a sua volta in tre mondi minori, per finire a Niflheim, una terra infuocata. Ovviamente durante il lungo viaggio troverete mostri come gli Hakrat o i giganti, che tenteranno di interrompere il vostro cammino, ma anche armi come spade e armature o cibarie e pozioni varie per rifocillarvi. Sarà molto importante trovare amici e alleati; tra questi troverete chi vi darà un pezzo dell'amuleto, se riuscirete a risolvere diversi enigmi come quello delle sei divinità nella terra di Ker'yn. I personaggi che potrete utilizzare sono due: Heimdall, un forte dio, guardiano del ponte dell'arcobaleno e Ursha, una valorosa guerriera caratterizzata da una folta chioma bianca, capace di difendersi come si deve e di utilizzare superbamente ogni tipo di arma da lancio. Naturalmente essi possono essere utilizzati uno alla volta e quando entrambi finiranno tutta la loro energia...

Per un appassionato come me di questo genere di giochi, specialmente se completamente in italiano, questo prodotto non può che essere considerato come il proverbiale "cacio sui maccheroni". Tanto più che per la consolina Commodore non esistono altri giochi di questo tipo. La versione per il 500 è stata migliorata sotto l'aspetto grafico, con fondali molto definiti e coloratissimi. Ma, come è ovvio, il miglioramento maggiore lo si riscontra nel sonoro: una colonna sonora mozzafiato ci accompagna instancabilmente per tutta l'avventura (favoloso l'uso smodato dell'arpa). Inoltre gli effetti sonori molto simpatici. Purtroppo però mi sono trovato un po' a disagio con il sistema di controllo, troppo più complicato della semplice collaborazione Mouse-Joystick. Ciononostante Heimdall 2 mi ha davvero impressionato e mi ha fatto voglia di comperare il CD 32 solo per questo gioco (a proposito, c'è qualcuno che ne vende uno a poco prezzo?)

GABRIO SECCO





ARCA VIDEOGIOCHI

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

MEGADRIVE

ART OF FIGHTING	TELEF.
ALADDIN	91.000
AIR BUSTER	68.000
ALISIA DRAGON	56.000
ALTRED BEAST	59.000
ANOTHER WORLD	78.000
ARIEL LA SIRENETTA	40.000
BATMAN RETURN	**OFFERTA**
BACK TO THE FUTURE 3	75.000
BARKLEY JAM	62.000
CAPTAN AMERICA	61.000
CLIFFHANGER	51.800
COSMIC SPACEHEAD	68.000
CHUCK ROCK II	TELEF.
CRACK DOWN	39.000
DEADLY MOVES	91.000
DR. ROBOTNIK'S	66.000
DRAGON BALL Z	TELEF.
DOUBLE DRAGON 3	**OFFERTA**
DOUBLE DRIBBLE	**TELEF.**
DUNE 2	**TELEF.**
DRAGON	**TELEF.**
ELEMENTAR MASTER	62.000
FATAL FURY	92.000
FATAL FURY 2	**TELEF.**
FANTASTIC DIZZY	77.000
FIFA INTERNATIONAL S.	109.000
GAIN GROUND	45.000
GHOSTBUSTERS	64.000
GOLDEN AXE II	**OFFERTA**
GOLDEN AXE III	TELEF.
GRIND STORMER	TELEF.
GOOFY HYSTERICAL	TELEF.
GYNOUG	62.000
JAMES POND 3	83.000
JEWEL MASTER	**OFFERTA**
JOHN MADDEN FOOTB.	TELEF.
JORDAN VS BIRD BAS.	53.000
JURASSIC PARK	**OFFERTA**
KING SALMON	69.000
KICK OFF 3	**TELEF.**
KID CHAMALEON	49.000
LA BELLA E LA BESTIA	105.000
LOTUS II	81.000
MASTER OF MOSTER	**OFFERTA**
MICKEY E DONALD W. I.	**OFFERTA**
MICROMACHINES	**OFFERTA**
NORMY'S BEACH BABE	119.000
OUTRUNNERS	**TELEF.**
PETE SAMPRAS TENNIS	**TELEF.**
POWER MONGER	58.000
RENT A HERO	58.000
ROBOCOP VS TERMIN.	**OFFERTA**
SHINOBI OF REVENGE	62.000
SONIC SPINBALL	96.000
SONIC II	72.000
SONIC 3	99.000
SENSIBLE SOCCER	82.000
STRIDER	54.000
STREET OF RAGE	79.000
STREET OF RAGE II	**OFFERTA**
STREET FIGHTER II C.E	**OFFERTA**
SUPER STREET FIG. II	**TELEF.**
SPACE HARRIER II	59.000
SUB TERRANIA	126.000
SUMMER CHALLENGE	79.000
SUPERMAN	56.000
SUPER SHINOBI II	**OFFERTA**
SUPER MONACO GP	52.000
SUPER MONACO GP II	**OFFERTA**
SUPER SMASH TV	**OFFERTA**
TERMINATOR 2	59.000
THE HUMANS	79.000
THE JUNGLE BOOK	**TELEF.**
THUNDERFORCE II	59.000
TAZMANIA	74.000
TOE JAM & EARL	62.000
TOP PRO GOLF	55.000
WIMBLEDON TENNIS	89.000
WORLD CUP USA '94	**OFFERTA**
WORLD HEROS	**TELEF.**

SUPERNES

ADDAMS FAMILY 2	**OFFERTA**
ALADDIN (VERS. PAL)	**OFFERTA**
ANOTHER WORLD	73.000
ASTERIX	78.000
BEST OF THE BEST	**OFFERTA**
BILL LAIMBER BASKET	65.000
BUBSY	**OFFERTA**
BUGS BUNNY RABBIT	TELEF.
CASTELVANIA IV	89.000
CHASE HQ2	**TELEF.**
CHOPLIFTER III	111.000
COTTON 100%	TELEF.
DEAD DANCE	84.000
D-FORCE	119.000
DESERT STRIKE	115.000
DESERT FIGHTER	**TELEF.**
DRACULA	OFFERTA
DRAGON'S LAIR	87.000
DRAGON	**TELEF.**
EYE OF THE BEHOLD.	**OFFERTA**
F1 CIRCUS	66.000
FANTASY STORY W.	OFFERTA
FATAL FURY 2	TELEF.
FIFA INTERNATIONAL	TELEF.
FINAL FANTASY	81.000
FINAL FIGHT 2	99.000
FINAL SET TENNIS	TELEF.
FORMULA 1 WORLD	99.000
GENGIS KHAN 2	TELEF.
GOEMON 2	TELEF.
GOOF TROOP PIPPO	**OFFERTA**
GS ANGEL	119.000
KICK OFF 3	TELEF.
HOME ALONE 2	75.000
INCREDIBLE DUSH D.	104.000
JOE & MAC	89.000
JURASSIC PARK	91.000
YOUNG MERLIN	TELEF.
KING OF DRAGONS	TELEF.
KNIGHTS OF ROUND T.	TELEF.
KAVASAKI CHALLENGE	105.000
MEGA MAN X	151.000
METAL MARINES	TELEF.
NBA JAM	TELEF
NIGEL MANSELL	103.000
NINJA WARRIORS	TELEF.
PINBALL DREAMS	TELEF.
POWER ATHLETE	99.000
RANMA 1/2	118.000
RANMA 1/2 III	TELEF.
ROAD RUNNER	99.000
RYAN GIGGS CHAMP.	TELEF.
SENSIBLE SOCCER	117.000
SPACE ACE	TELEF.
SPIDERMAN X MAN	82.000
STREET COMBAT	138.000
STREET FIGHTER II	65.000
SUPER GOAL 2	TELEF.
SUPER DOUBLE DRAG.	69.000
SUPER BOMBERMAN	**OFFERTA**
SUPER BOMBERMAN 2	TELEF.
SUPER BOWLING	99.000
SUPER MARIO WORLD	105.000
SUPER SMASH TV	95.000
SUPER STAR WARS	99.000
SUPER STRIKE EAGLE	99.000
TAZMANIA	TELEF.
THE HUNT FO RED OC.	89.000
THE INCREDIBLE HULK	TELEF.
THE JUNGLE BOOK	TELEF.
THE LOST VIKING	115.000
THE ROCKETEER	96.000
TERAO OOZUMOU	92.000
TINY TOONS BUSTER	105.000
TUFF & NUFF ?	TELEF.
USA ICE HOCKEY	77.000
ZELDA III	TELEF.
VIRTUAL SOCCER	139.000
WORLD HEROS	104.000
WORLD CUP USA '94	TELEF.
WING COMMANDER	108.000

GAMEBOY

ALIEN 3	55.000
BART SIMPSONS VS. JU	58.000
BATMAN THE ANIMADE	**OFFERTA**
BATMAN RETURN J.	48.000
BATTLE TOADS WORLD	35.000
BATTLETOADS DUBLED.	63.000
BATTLE OF OLYMPUS	**OFFERTA**
BEST OF THE BEST	**OFFERTA**
BUGS BUNNY 2	59.000
CLIFFHANGER	42.000
CASTELVANIA ADVENT.	33.000
DOUBLE DRAGON 3	TELEF.
DOUBLE DRAGON 2	47.000
DRAGON'S LAIRE	43.000
DUCK TALES	49.000
EMPIRE STRIKE BACK	61.000
F1 RACE (ADATT. 4 PL.)	41.000
F15 STRIKE EAGLE	48.000
FELIX THE CAT	**OFFERTA**
FLASH	**OFFERTA**
GAUNTLET II	51.000
HUMANS	72.000
INDIANA JONES	55.000
JOE & MAC CAV.NINJA	**OFFERTA**
KING OF THE RING	**OFFERTA**
KIRBY'S PINBALL LAND	64.000
KLAX	48.000
LAST ACTION HERO	**OFFERTA**
LOONEY TOONS	47.000
MORTAL KOMBAT	**TELEF.**
MICKEY MOUSE	49.000
NIGEL MANSELL	57.000
NINJA BOY 2	54.000
PAPERBOY	35.000
PIT FIGHTER	39.000
POPEYE 2	52.000
PRINCE OF PERSIA	**OFFERTA**
QUARTERBACK	51.000
QUARTH	**OFFERTA**
RACE DRIVING	TELEF.
ROBOCOP	53.000
RAINBOW ISLAND	41.000
REVENCE GATOR	**OFFERTA**
REAL GOSTBUSTER	54.000
SHADOW WARR. N. G.	63.000
SENSIBLE SOCCER	TELEF.
SIDE POCKET	45.000
SNOOPY'S	46.000
SPIDERMAN 2	**OFFERTA**
STAR SAVER	43.000
STAR TREK	69.000
STAR WARS	64.000
SUPER RC-PRO AM	53.000
SUPERMARIOLAND	**OFFERTA**
SUPERMARIOLAND 2	53.000
SUPERMARIOLAND 3	**TELEF.**
TALE SPIN	55.000
TERMINATOR 2	29.000
T2-ARCADE-TERMINET.	58.000
TETRIS 2	41.000
TINY TOON 2	65.000
TITUS THE FOX	49.000
TOM AND JERRY	TELEF.
TOP GUN	51.000
TOP RANK TENNIS	54.000
TURTLES II	54.000
TURTLES III RADIC.RES	TELEF.
ULTIMA	49.000
WORLD CUP USA 94	**TELEF.**
FINAL FANTASY III	**TELEF.**
FIGHTING SIMULATOR	**TELEF.**
ZELDA	TELEF.

NITENDO 8 BIT

	TELEF.
ASTERIX	51.000
BATTLETOADS	54.000
BLADES OF STEEL	49.000
SHADOW WARRIOR 2	52.000
TALE SPIN	

GAMEGEAR

ADVENTURE ISLAND II	52.000
ALIEN 3	49.000
AX BATTLER	42.000
ARIEL LITTLE MERMAID	49.000
BATMAN RETURN	**OFFERTA**
CHASE HQ	TELEF.
CHUCK ROCK	39.000
CLIFFHANGER	66.000
DESERT STRIKE	55.000
DONALD DUCK 2	61.000
DONALD DUCK	**OFFERTA**
DRACULA	39.000
DRAGON	**TELEF.**
ECCO THE DOLPHIN	69.000
FORMULA 1	69.000
GLOBAL GLADIATORS	49.000
GP RIDER	TELEF.
HALLEY WARS	45.000
HOOK	37.000
KINETIC CONNETION	30.000
MAHJONG GAMBLER	44.000
MICKEY MOUSE 2	69.000
M. MOUSE CASTLE ILL.	44.000
LAST ACTION HERO	TELEF.
MICROMACHINES	**OFFERTA**
MORTAL KOMBAT	69.000
NBA JAM	74.000
NINJA GAIDEN	56.000
OUTRUN	43.000
PAPERBOY 2	55.000
PRINCE OF PERSIA	55.000
PUTT AND PUTTER	41.000
QUACKSHOT	47.000
RASTAN SAGA	52.000
ROAD RUNNER 2	69.000
ROAD RUSH	TELEF.
SENSIBLE SOCCER	59.000
SHINOBI II	**OFFERTA**
SONIC E TAILS	59.000
SONIC CHAOS 3	69.000
SONIC DRIFT	TELEF.
SONIC II	**OFFERTA**
SCRATCH GOLF	**TELEF.**
SPACE HARRIER	55.000
SPIDERMAN RETURN	72.000
STREET OF RAGE	TELEF.
STREET OF RAGE II	TELEF.
SUPER MONACO GP II	47.000
SUPER MONACO GP	41.000
SUP. SPACE INVADERS	49.000
SUPERMAN	68.000
TERMINATOR	49.000
TALE SPIN	55.000
T2 TERMINATOR JUDG.	43.000
SUPER OFF ROAD	54.000
TOM E JERRY	49.000
WIMBLEDON TENNIS	54.000
WINTER OLYMPIC	TELEF.
X - MEN	78.000
WORLD CUP USA '94	TELEF.
ZAN GEAR	59.000

MASTER SYSTEM

ALIEN STORM	50.000
AIRTON SENNA	TELEF.
ALIEN 3	49.000
ALEX KIDD	40.000
ANDRE AGASSI	49.000
BATMAN RETURNS	TELEF.
CASTLE OF ILLUSION	TELEF.
CHAMPION OF EUROPE	52.000
CHUCK ROCK	57.000
DONALD DUCK	55.000
DRACULA	50.000
JUNGLE BOOK	TELEF.
KICK OFF	OFFERTA
MICROMACHINES	TEELF.
MORTAL KOMBAT	OFFERTA
RAMBO III	TELEF.

OFFERTA !!
MEGADRIVE 2 CON
2 JOYPAD + GIOCO
solo L. 284.000

OFFERTA !!
SUPERNINTENDO CON
2 JOYPAD + S.FIGHTER II
solo L. 336.000

OFFERTA !!
GAME BOY+
JURASSIC PARK
solo L. 129.000

OFFERTA !!
GAME GEAR+
GIOCO
solo L. 199.000

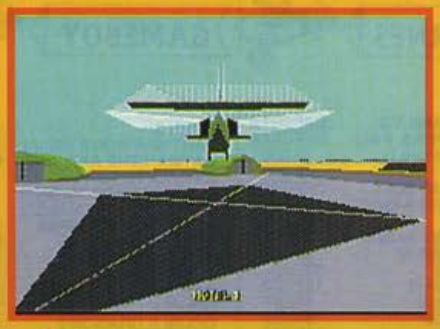
Servizio Spedizioni in tutta Italia - CORRIERE E POSTA

CVG HIT

GUNSHIP 2000

Gli americani hanno sbagliato a concentrarsi sulla progettazione di veicoli stealth; quello di cui hanno veramente bisogno sono elicotteri come questi...

Ribelli, rivoltosi, "combattenti per la libertà" e altra feccia del genere. Piantano bombe, rapiscono onesti giornalisti, si trincerano e vivono nei boschi: chi ha bisogno di loro? Di certo non la Microprose che nel suo ultimo simulatore di volo (fatto secondo i classici schemi di questa software house) vi mette al comando di un grosso e ben armato elicottero d'assalto contro la già citata feccia.



Far decollare l'elicottero è la cosa più facile del mondo: vi basterà schiacciare il joypad verso l'alto e premere il tasto giallo per dare potenza. I veri problemi si presenteranno quando dovrete evitare i missille e le montagne!



Se il gioco vi sembra un po' lento esiste un'opzione che vi permetterà di diminuire il dettaglio in favore della velocità.

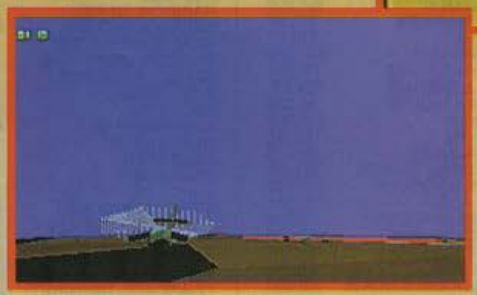
Mi dispiace, ma mi ha preso una certa nostalgia giocando a Gunship 2000. Infatti si trattava di uno dei miei giochi preferiti su C64. Tuttavia rimane sempre un bellissimo gioco, grazie ai diversi elicotteri con cui volare, all'ottima varietà di armamento e ad un buon numero di missioni. I programmatori hanno fatto un ottimo lavoro trasportando tutti i comandi della tastiera sul joypad senza renderli eccessivamente complicati. La mia unica critica si riferisce alla grafica, che risulta un po' troppo semplificata. Tutto sommato si può comunque considerare uno dei migliori titoli usciti per CD32.

MARK PATTERSON

Che bella sorpresa! Il gioco presenta una introduzione in FMV! Proprio cose mai viste.

Come la maggior parte dei moderni simulatori, l'azione può essere vista da diverse angolazioni. Molto spettacolare, ma poco utile.







ANDIAM, ANDIAM, ANDIAM A BOMBARDAR!
Cosa fa il classico asso dopo essersi svegliato la mattina (oltre a lavarsi, spero)? In realtà non molto; diamo un'occhiata ad una missione tipo...



1. Quando vi sarà stata affidata la vostra missione potrete scappare come un codardo o gettarvi nella mischia come un'eroe senza macchia e senza paura.

2. Ora che sapete quel che dovete fare, dovrete scegliere l'elicottero più adatto per il vostro lavoro, senza dimenticare una bella batteria di missili.





3. Una volta che sarete in volo date uno sguardo alla mappa per vedere dov'è collocato il vostro obbiettivo principale. In questo caso si tratta di un plotone di carri armati che state per attaccare alle spalle.

E' con titoli come Gunship 2000 che il CD32 comincia a dimostrare quello che può veramente fare. Ogni cosa in questo gioco raggiunge un notevole livello di qualità. Dalla bella confezione, alla gustosa intro tutta renderizzata. Dalla grafica a 256 colori al fantastico sonoro CD, senza contare i miglioramenti nella velocità e nello scrolling rispetto alla versione Amiga. Anche il sistema di comando è stato migliorato e non ha risentito del passaggio dalla tastiera al joypad. Il tutto, nutrito da una buona quantità di missioni, rende Gunship 2000, insieme a TFX, il migliore simulatore di volo del momento.

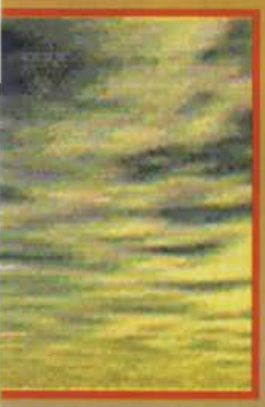
RIK SKEWS



E' abbastanza inutile ascoltare il Briefing della missione poiché lo scopo rimane sempre quello di distruggere un determinato obbiettivo.



Una volta finiti i missili dovrete fare affidamento sul vostro cannoncino, è a corto raggio, ma possiede 1200 colpi per devastare i nostri nemici.



La migliore caratteristica di Gunship 2000 si trova nel modo in cui i programmatori hanno fatto entrare tutti i comandi nel joypad, attraverso una serie di menu di facile accesso.

Dietro di voi siede il vostro invisibile copilota che controlla le contromisure elettroniche.



CD32

MICROPROSE

SVILUPPATORI: INTERNI

SIMULAZIONE

GRAFICA	78	Un po' troppo semplificata.
SONORO	84	Manca solo la cavalcata delle Valchirie di Wagner!
GIOCABILITA'	93	Ottimo sistema di comando con cui emulerete le gesta di Apocalipse Now.
LONGEVITA'	92	Lungo e a volte dannatamente difficile.
GLOBALE	93	Si sentiva la mancanza di giochi di questo genere su CD32.

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

4. Ora è giunto il momento di fare veramente del male. Una volta scorto il nemico dategli una bella lezione scaricandogli addosso un bel pacco di Hellfire.





5. Una volta finito il lavoro (se siete ancora interi), potrete tornare alla base dove vi aspettano gloria ed onori. La pace nel mondo è stata ancora una volta salvata, fino alla prossima missione, naturalmente.

Procedendo con il gioco, avrete anche la possibilità di salire di grado: questo significherà che i vostri piloti potranno guidare elicotteri più potenti, affrontando al contempo missioni più pericolose. L'obbiettivo tuttavia non varierà mai di molto, dovendo infatti applicare il classico metodo americano per i dialoghi con persone sgradite: tirargli un bel missile in testa! Potrà anche non essere funzionale, ma è senza dubbiopiù divertente.

Trad. e adatt. di **Carlo Barone.**

SUPER DARIUS 2



Ancora una volta un manipolo di schifidi alieni ha deciso di attaccare un piccolo e pacifico pianeta situato nella nostra galassia. Stranamente questa volta non si tratta della Terra, quindi un bel "chi se frega "questa volta non ce lo leva nessuno!



Sembra proprio che questi simpatici alieni non siano molto contenti della nostra intrusione nella loro felice dimora. Meglio togliere il disturbo al più presto!

A giudicare da quello che succede da una decina d'anni a questa parte, sembrerebbe proprio che lo sport preferito dai vari abitanti di questo nostro abulico universo sia quello di darsi battaglia ogni due per tre. In testa alla lista dei partner preferiti per questi simpatici scontri stiamo senza dubbio noi poveri terrestri. Fortunatamente questa volta le cose sono andate diversamente. I cari alieni infatti, hanno deciso di cambiare aria e così ora a farne le spese sono gli abitanti della stella MK78. Anche in questo caso però una possente forza di difesa è pronta a respingere l'attacco. Si tratta di una incredibile flotta di caccia intercettori, supportati da numerosissime navi d'appoggio... Come? Non è così !?!? Beh, allora saranno un centinaio di corazzate spaziali con mech... Nemmeno?! Un attimo, fatemi controllare un po' il manuale... Non è possibile! Si tratta ancora del solito sfigatissimo aeroplanino. Questa volta però i pazzi che si offrono per pilotarlo sono ben 2! Quindi scegliete pure il tipo che vi sta più antipatico e poi datelo in pasto agli alieni. Così la prossima volta impara!

Scusi, per caso mi sa indicare la strada per il Palacucco?



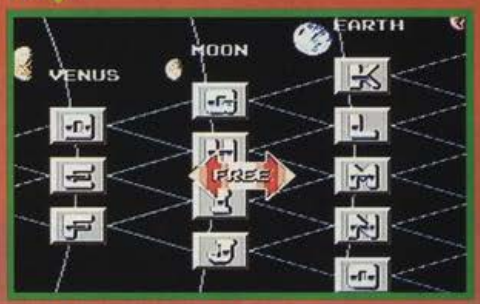
Che ne dite ragazzi, non sarà, mica il caso di chiamare il buon vecchio Capitan Findus?

PER CHIAVARI TERZA USCITA DOPO BUSALLA

Come forse molti di voi avranno già intuito, Super Darius 2 non è altro che una versione rivista e neanche tanto corretta del mitico Darius. Partiamo subito con il dire che la struttura di gioco è rimasta pressoché identica, così come la maggior parte del game. Prima di iniziare la vostra missione vi verrà data la possibilità di selezionare il pilota del vostro caccia, di decidere il numero delle vite e di settare il livello di difficoltà, dopo di che la battaglia potrà cominciare. Le armi a vostra disposizione sono costituite da una serie di laser e missili più qualche bella barriera che potrete raccattare qua e là lungo i vari livelli. Alla fine di ogni stage (in totale sono 7) incontrerete i classici boss di fine livello, che in questo caso si rivelano spesso poco più di una formalità. Una caratteristica particolare di questo gioco è data dalla possibilità di scegliere diverse strade per completare il gioco. Infatti, una volta che terminerete un livello vi verrà presentata una mappa che vi offrirà la possibilità di raggiungere la zona successiva attraverso diversi stage. Graficamente Super Darius presenta degli sprite di notevoli dimensioni, che risultano però un poco carenti in definizione. Ad essi si affiancano dei fondali abbastanza grezzi e alcuni evidenti sfarfallii. Tuttavia il peggior difetto di questo SD2 è dato proprio dalle dimensioni degli sprite. Potrà sembrare anche una cosa assurda, ma capita spesso di avere lo schermo letteralmente congestionato da proiettili e da nemici che con le loro grosse dimensioni rendono difficilissimo, se non impossibile, evitare una collisione (con conseguente perdita di una vita e di tutto il nostro prezioso armamento). Davvero una cosa simpatica!

Fabio Ravetto

Ecco la mappa che indica la strada che dovremo percorrere. Chissà dov'è l'autogrill più vicino?



Personalmente sono un grande fan degli spara e fuggi e questo è, forse, uno dei motivi per cui amo tanto il PC-Engine. Purtroppo però devo dire che questo Super Darius mi ha deluso molto. Graficamente il gioco non è poi malaccio, anche se non raggiunge neanche lontanamente i livelli di Lords of Thunder, Gate of Thunder, Spriggan e compagnia bella. Sfortunatamente il difetto maggiore del game sta nella sua non perfetta giocabilità. Infatti per riuscire ad andare aventi nel game dovrete cercare di eliminare la maggior parte degli alieni prima che questi entrino nello schermo. Se non farete ciò, ben presto non avrete più spazio per muovervi e questo a causa delle eccessive dimensioni degli sprite. Questo fatto fa sì che SD risulti poco intrippante, rendendo il prodotto abbastanza noioso e frustrante (davvero simpatica poi l'idea dei programmatori di azzerare l'armamento extra ogni volta che si perde una vita). Cose che capitano ragazzi.

FABIO RAVETTO

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO



LE GUERRE DEL FUTURO SI COMBATTERANNO COSI'...



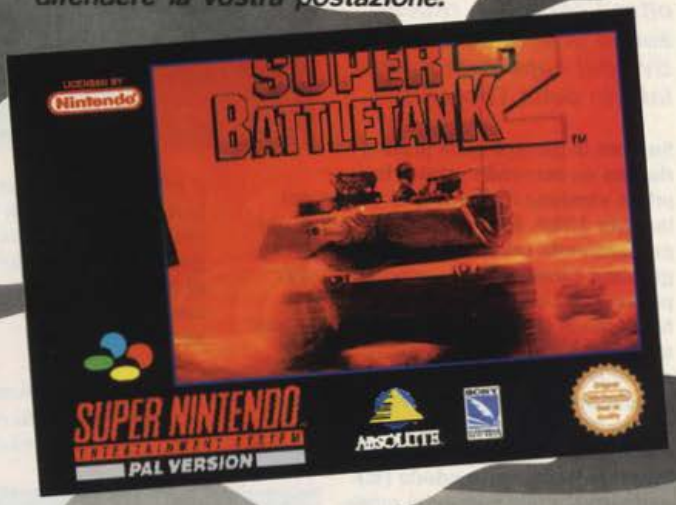
TURN AND BURN
NO-FLY ZONE

- *Superba ed ultragiocabile simulazione di un combattimento aereo al comando di un Tomcat F-14 della Marina Statunitense.*
- *Straordinari sistemi computerizzati da combattimento*
- *Cartuccia da 16 Meg realizzata con suono e video digitalizzati e stupefacenti sequenze animate.*
- *Spietati sciami di Mig-29, missili terra-aria e numerosi bombardamenti vi permetteranno di difendere la vostra postazione.*



SUPER BATTLETANK 2™

- *Sofisticata simulazione da combattimento al comando dell'ultimo incredibile carro armato M1A2 dell'Esercito Statunitense.*
- *In missioni diurne e notturne dovrai affrontare e sconfiggere i mezzi di terra, gli elicotteri ed i camion blindati del nemico.*
- *Scrutando l'orizzonte dal periscopio del tuo carro armato, potrai organizzare assalti fulminei e dirompenti contro il nemico.*
- *Nessun altro gioco fornisce una simulazione così realistica di uno scontro tra mezzi blindati nel deserto.*





ALL NEW! 16 MEGS OF POWER!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SONY ELECTRONIC PUBLISHING

ABSOLUTE

TURN AND BURN: NO-FLY ZONE IS A TRADEMARK OF ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. © 1993 ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED BY ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. DISTRIBUTED BY SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD. UNDER EXCLUSIVE LICENSE.
SUPER BATTLETANK 2 IS A TRADEMARK OF ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ABSOLUTE ENTERTAINMENT IS A TRADEMARK OF ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. © 1992 ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. DISTRIBUTED BY SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD. UNDER EXCLUSIVE LICENSE FROM ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC.

CIG HIT

HARPOON II



Dopo la succosa anticipazione presentata sul numero scorso (che vi invitiamo a leggere se ancora non lo avete fatto), ecco che l'intrepido redattore getta il cuore oltre l'ostacolo, recensendo la versione definitiva del capolavoro simulatorio della Three Sixty.

Sembra di parlare della preistoria, ma se non vado errato, la prima versione di Harpoon è uscita nel lontano 1989. Ricordo la fatica fatta per procurarmelo (allora si trattava di un programma veramente sconosciuto) ...per poi scoprire che sul mio computer non funzionava! (il programma era solo in versione PC ed io avevo l'Amiga). Ricordo anche benissimo che l'eroica decisione di acquistare un PC (un 286/16 con EGA e HD da 20 Mbyte) fu dovuta quasi interamente alla "febbre harpoonistica" che mi aveva colto in quel periodo (ma non ditelo a mio padre, lui crede ancora che il PC mi servisse per battere la tesi...). Si tratta di una febbre che non si è ancora placata, e che oltre me, ha colpito anche migliaia e migliaia di altri videogiocatori, contribuendo a fare di Harpoon uno dei giochi più longevi della storia del software. Dopo cinque anni, e dopo quattro espansioni aggiuntive, due revisioni intermedie del programma ed un editor di scenari, ecco che oggi la Three Sixty ci propone il seguito di questo gioco-culto.

In Sudamerica la tensione è altissima: un gruppo navale equadoregno sta per essere raggiunto da una forza militare chiaramente ostile ma non ancora identificata.

GRAFICA RINNOVATA

L'aspetto che immediatamente colpisce di Harpoon II è sicuramente la grafica. Infatti, le nuove routine di visualizzazione sono estremamente sofisticate ed utilizzano a fondo le prestazioni delle nuove schede S-VGA per visualizzare una risoluzione che può andare dai canonici 640x480 fino a 1280x1024. Praticamente le stesse risoluzioni di Windows, a cui il programma si è anche pesantemente ispirato nella realizzazione dell'interfaccia a finestre. In ogni finestra infatti viene visualizzato un differente elemento di gioco, che può coesistere assieme ad altri contemporaneamente. Possiamo quindi tenere aperta la mappa tattica modificando nel frattempo la formazione ed osservando l'area destinata ai messaggi. Senza dubbio un grosso passo avanti dal punto di vista funzionale, che però sulle prime può anche disorientare, vista la completa libertà di utilizzo lasciata al giocatore. Naturalmente ogni finestra può essere dimensionata a piacimento e collocata in qualsiasi posizione dello schermo.

Le forze armate argentine si preparano ad affrontare l'assalto della marina inglese.

Una schermata tratta dalla presentazione.





Il primo scenario copre un ipotetico scontro avvenuto nelle prime ore della terza guerra mondiale: nel Mare di Norvegia piccole e letali unità si scontrano all'ultimo sangue.

Il database è fornitissimo: ecco la scheda relativa al caccia F-15.





LEZIONI GUIDATE

Come già indicato nel numero scorso, fa bella mostra di sè una corposa sezione tutorial, che comprende sette scenari presentati in ordine di crescente difficoltà al fine di introdurre gradualmente il giocatore nella complessità della guerra moderna. In ogni caso, è sempre presen-

te un ottimo manuale che con grande puntiglio riporta in dettaglio tutti i comandi e le funzioni di gioco, oltre ad una approfondita sezione sulle tattiche che, come nella realtà, è meglio adottare. Un'altra gradita novità è data poi dal livello di difficoltà selezionabile su tre livelli, che contribuisce a rendere interessanti



Una missione veramente difficile: scortare un gruppo anfibio in un'operazione di sbarco ad Inchon.

e stimolanti le varie missioni anche per i giocatori più incalliti: infatti al livello più difficile dovremo considerare con attenzione anche i problemi che potrebbero essere generati da una catena di comando non ben strutturata



Il missile antinave Harpoon rimane l'arma standard su cui si basa la marina americana per le azioni antisuperficie.

(per cui potremmo all'improvviso non poter più mandare ordini ad una parte della nostra flotta), oltre che da un errata identificazione dei contatti radar. Sul campo di battaglia sono presenti infatti anche unità neutrali, che impediscono l'equazione "contatto sconosciuto=contatto nemico" che regnava regina nel primo episodio di Harpoon, aumentando così in maniera drammatica l'incertezza propria del campo di battaglia moderno ("Il grosso contatto aereo che si sta avvicinando sarà un pacifico Airbus Lufthansa oppure un Backfire armato fino ai denti?").

IN COMBATTIMENTO

Una volta scelta una vera missione di combattimento, possiamo mettere a frutto tutti gli insegnamenti ricevuti. Gli scenari ci vedono al comando delle marine di tutto il mondo, dai mari della Norvegia, alle isole Falklands. I combattimenti includono una massa incredibile di mezzi militari, tutti dettagliatamente catalogati in un ottimo database richiamabile in qualsiasi momento. Il grado di realismo della simulazione è stato enormemente aumentato, col computer che si sobbarca l'onere di una enorme quantità di variabili da tenere sotto controllo. Finalmente è possibile realizzare i rifornimenti in volo, modificando così completamente le possibilità di impiego tattico di alcuni tipi di aereo. Perfetta è anche



Le portaerei non nsono più entità invincibili come nel primo episodio: datemi due Kilo ed una posizione favorevole, e ve la farò vedere io...

la gestione dei sommergibili, che non saranno più sotto il nostro controllo una volta inviati in missione (visto che stanno sott'acqua), fino a quando non riemergeranno. Una novità di rilievo viene anche dalla presenza di un editor di missione, che permette di affidare al computer un gruppo di nostre unità con specifiche e dettagliate missioni di ricognizione, attacco o interdizione. Il nemico si comporta sempre in maniera plausibile, agendo con prudenza o aggressività a seconda della situazione. Il motore di Intelligenza Artificiale è veramente possente, visto che simula anche quel fattore di imprevedibilità che è presente in ogni azione di guerra. L'attacco effettuato da parte delle forze nemiche è ora molto più efficace e letale: non vi è più un "lancio alla cieca" contro il primo contatto incontrato, ma una ben più ponderata selezione dei bersagli. Insomma, tanto Patriot è stato una delusione, tanto Harpoon II si è rivelato una realtà entusiasmante.

PC

THREE-SIXTY

SVILUPPATORI: INTERNI

SIMULAZIONE

GRAFICA	90	*Estremamente dettagliata: ricorda da vicino gli schermi vettoriali delle vere navi da guerra. Non funzioni con le schede VGA base.*
SONORO	85	*C'è quanto serve... ... ma mancano gli effetti pirotecnici propri dei programmi dell'ultima generazione.*
GIOCABILITA'	89	*Molto alta: dopo un attimo di disorientamento, chi ha già giocato ad Harpoon si renderà conto delle grandi potenzialità di divertimento celate in questo gioco.*
LONGEVITA'	90	*In arrivo un nuovo disco di missioni ed un editor di scenari: cosa volete di più?*
GLOBALE	90	*Una simulazione che entusiasma. Non adatto però a chi ama solo gli spara-spara e i picchia-picchia.*

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

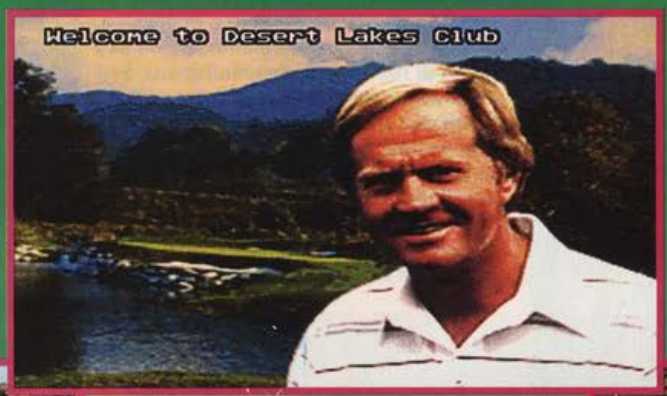
Senza dubbio si tratta della miglior simulazione oggi disponibile. La grafica è iperdettagliata. E' possibile utilizzare la simbologia NATO per la visualizzazione degli scontri. Il gioco è complesso ma non difficile, ma soprattutto è divertentissimo. I tre livelli di difficoltà permetteranno a chiunque di divertirsi col grado di realismo più adatto a lui, mentre il notevole passo avanti fatto dall'intelligenza artificiale permette partite più stimolanti sotto il profilo delle tattiche da utilizzare. Il vero grosso difetto da imputare ad Harpoon II è la mancanza di un'opzione di gioco via modem, che avrebbe consentito ai giocatori più sfegatati (me compreso) di sfidarsi a duello a colpi di missili e bombe teleguidate. In ogni caso siamo di fronte alla migliore realizzazione di sempre nel campo dei wargame.

GIAMPAOLO MORASCHI

JACK NICKLAUS GOLF SIGNATURE EDITION

Come giocare a golf senza essere milionari? E' semplice, prendete un PC con un CD-ROM e caricate Jack Nicklaus Golf.

Questo probabilmente è ciò che avevano in mente i programmatori della Accolade una volta finito questo gioco, ma non è esattamente la





Questa golfista in gonnella è uno dei personaggi che potrete scegliere.



L'amico Nicklaus ci apparirà prima di ogni buca per darci i suoi preziosi consigli.

Potremo anche vedere l'esecuzione del nostro colpo dal luogo di atterraggio.



Una volta sul green, la griglia ci aiuterà a capirne la pendenza.

stessa cosa che penserete voi dopo pochi minuti di smanettamento con il mouse. Infatti, sin dalla prima partita ci si rende conto che le cose non vanno come dovrebbero andare: la velocità con cui scorre la barra che indica il nostro swing (per i non esperti è il colpo che si dà alla pallina



La mappa della buca ci sarà necessaria per non andare sopra il par.

con la mazza) è troppo elevata, non permettendo di eseguire colpi molto precisi. Inoltre l'effetto che possiamo imprimere alla pallina è eccessivo, e in più limitato solo a quello laterale, senza possibilità di fare colpi a scorrere o che si arrestano all'atterraggio. Potete capire come questi difetti siano già un grave ostacolo ad una buona valutazione di questo Jack Nicklaus; bisogna poi aggiungere che il gioco è carente anche dal punto di vista della spettacolarità: non è infatti presente alcun tipo di inquadratura di effetto come telecamere che seguono la pallina, cambi di visuale o visione della buca a volo radente. L'unico effetto che si può ritenere carino è la visuale del tiro dal punto di atterraggio della pallina (come in TV titola il manuale, se lo dice lui...). Di fronte alla grafica non si può poi far altro che rimanere delusi: anche al massimo dettaglio non è niente di eccezionale, mentre sarebbe lecito aspettarsi molto di più da un CD. Lo schermo infatti viene generato di volta in volta attraverso la lenta sparizione di un sipario nero anche su un 486! Per concludere in bellezza, rimangono le pessime musiche (il suono dello speaker interno era quasi migliore di quello della Soundblaster) e gli orrendi effetti sonori: ad esempio gli applausi per un bel colpo assomigliano più ad un galoppio di cavalli (no Marco, non è un simulatore ippico). Qualche punto di forza è però riscontrabile nel sistema di comando abbastanza intuitivo, grazie alle molte e chiare icone presenti, e nella longevità con più di sedici percorsi da affrontare ed un editor di tracciati che ci permetterà di creare le buche come vorremo (anche con alberi in mezzo al farway!).

Mamma mia che brutto! Ho esclamato in coro con Marco e Gabrio quando abbiamo visto questo gioco. Che cos'altro si poteva dire di fronte ad una tale compilation di abomini? Grafica scadente, sonoro da maneggio e tiri che non vanno mai dove, in linea di massima, dovrebbero andare. Certo, la gran varietà di percorsi e il Course Design sono dei vantaggi, come anche ho apprezzato la possibilità di scegliersi l'immagine del proprio giocatore tra una rosa in cui erano presenti anche donne, senza contare poi il modo sfida contro i giocatori controllati dal computer che posseggono le abilità dei grandi campioni (come Nicklaus appunto). Ma questo non basta a sfornare un buon gioco di golf, soprattutto se in CD e su di una macchina che possiede grandi capacità come il PC. Tirate fuori il buon vecchio C64 e fatevi una partitina a Leaderboard: vi divertirete molto di più.

CARLO BARONE



L'UNIVERSO DELL'ELETTRONICA RUOTA INTORNO A MEDIA WORLD.



Tutti i marchi e loghi citati appartengono ai loro legittimi proprietari

Media World
Gruppo METRO

VIDEO • TV • HI-FI • COMPUTER • VIDEOGAMES • DISCHI • FOTO

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI VIDEOGIOCHI

MEDIA WORLD CURNO presso Centro Commerciale Curno - Via E. Fermi 1 - CURNO (BG)
MEDIA WORLD RIMINI presso Romagna Center - P.za C. Colombo 3 - Fraz. Capanni - Savignano Rubicone (FO)
MEDIA WORLD PAVIA presso Centro Commerciale Montebello - Via Ing. Mazza 50 - Montebello d. Battaglia (PV)
MEDIA WORLD COMO presso Centro Commerciale Mirabello - V.le Lombardia 68 - Mirabello di Cantù (CO)

MEDIA WORLD - Gallarate (VA) - V.le Milano 99/103

BANSHEE



Nei livelli nello spazio guiderete un'astronave molto più moderna del vostro solito aereo.



Distruggendo questo elicottero vi verranno dati i desiderati potenziamenti per il vostro sparo, che potrete scegliere sparando sopra allo stesso bonus.

In ogni genere in cui si è cimentata, la CORE è sempre riuscita a produrre giochi di notevole qualità. Ora è giunto il turno di uno sparatutto ispirato al vecchio 1942: riuscirà a non deludere le nostre aspettative?

Ovviamente sì! Infatti la CORE è riuscita a produrre uno sparatutto notevole, che cede il passo solo al capolavoro della Team 17, Project X. Comunque, per trovare su Amiga uno shoot 'em up a scrolling verticale così ben fatto, bisogna andare molto indietro nel tempo a titoli mitici come Xenon 2 o Battle Squadron. In ogni caso la storia è sempre la stessa: voi, impavidi eroi (o poveri idioti, come preferite), dovrete salvare il mondo a bordo di un misero aereo eventualmente con l'aiuto di un amico (è infatti presente l'opzione per giocare in due contemporaneamente) attraversando quattro lunghi livelli pieni di mezzi armati pronti a farvi la pelle; la domanda che sorge spontanea rimane comunque sempre la stessa: ma chi ce lo fa fare?



Il loop (come in 1942) è il modo migliore per togliersi dai guai: attenti però, ne possedete in numero contato.

A metà del primo livello dovrete affrontare questi due bisonti con le ali.



Ecco gli scheletrini dei soldati morti che balzano fuori dalla tomba per farci la pelle!



VOLARE OH, OH!

Dimenticandoci di questo quesito, bisogna purtroppo riconoscere che Banshee non brilla di originalità: i soliti potenziamenti, le solite smart bomb, i soliti mostroni di fine-livello (con l'aggiunta di altri di metà-livello). Il vero punto di forza di questo gioco si trova però nella realizzazione tecnica veramente impeccabile in ogni aspetto: dalla grafica (stupenda grazie all'uso di 256 colori su schermo) al sonoro che, pur mancando di commento musicale, vanta effetti sempre adatti alle circostanze (mitico il grido degli omini in fiamme che si allontanano da un camion appena distrutto). Non mancano poi tocchi di fino che danno gusto al gioco, come i soldati-scheletro che sbucano fuori dalle tombe mentre sorvoliamo il cimitero o come gli astronauti che una volta colpiti esplodono e fluttuano in un lago di sangue. Insomma, chi ama gli sparatutto non dovrebbe lasciarselo sfuggire e tutti gli altri potrebbero comunque farci un pensierino.

Bisogna proprio dire che in Banshee sono presenti tutti gli elementi che fanno grande uno shoot 'em up, a partire dai megamostroni finali (veramente grossi e cattivi), fino ad arrivare al fatto di non perdere tutti i potenziamenti all'abbattimento dell'aereo (se avrete preventivamente preso i Build-Up che vi proteggeranno da questa sorte infame). Se unite tutto questo ad una grafica fantastica ed a un sonoro azzeccato, vi chiederete come mai questo gioco non abbia meritato il CVG HIT. Beh, l'unico problema si trova nella longevità: se infatti all'inizio il gioco vi sembrerà fin troppo difficile anche a livello medio (sono tre i livelli disponibili), non appena prenderete qualche potenziamento diverrà fin troppo facile e non troverete troppe difficoltà a finirlo, contando che, per quanto lunghi, si tratta solo di quattro livelli (con l'aggiunta di due sotto-livelli). Comunque rimane sempre il miglior sparatutto su Amiga 1200 dopo Project X, e non è poco!

CARLO BARONE



WEMBLEY INTERNATIONAL SOCCER

Il più grande sport esistente, il più importante stadio inglese e un prodotto nel quale giocare a calcio è praticamente impossibile. Ecco in poche parole il nuovo titolo della Audiogenic.

No, veramente, questo gioco è basato sulla licenza di uno stadio. Personalmente non ho un gran rapporto con questo stadio, specialmente dopo che ho perso i primi minuti della partita Inghilterra-Danimarca. Tornando a parlare di Wembley



1 a 0 per l'Arsenal! Come in tutti i giochi di calcio la squadra che difende forma una barriera quando si devono battere dei calci di punizione. Barriera contro la quale si infrangono praticamente sempre le nostre conclusioni.



Cavolo! Il gioco può essere visto sia dall'alto che di lato. Peccato che in entrambi i casi la giocabilità sia identica (cioè scarsa), e quindi la visuale che si seleziona non porta a nessun cambiamento.



Visto e considerato quello che la Audiogenic deve aver pagato questa licenza e come è stata utilizzata, si può dire che sia stato un vero spreco. Non c'è neanche una opzione che permette di rigiocare il mondiale del 1966.

International Soccer, devo dire che a parte il logo l'unica cosa che questo gioco ha in comune con Wembley è il calcio. Se infatti pensate alle gloriose partite che si sono disputate in passato, come la mitica vittoria dell'Arsenal sul Liverpool nella finale della coppa di lega con una doppietta di Charlie Nicholas, oppure alla vittoria (sempre dell'Arsenal) contro lo Sheffield Wednesday grazie a Andy Linighan (ed al suo naso rotto), e poi provate questo gioco, vedrete che in qualche cosa i programmatori della Audiogenic hanno nettamente sbagliato.

Trad. e Adatt. di Marco Ravetto



Quando si gioca con la visuale a volo di uccello si può notare che la grafica è abbastanza grezza e notevolmente inferiore a quella di altri titoli del genere.

Un'opzione carina nel gioco è quella denominata "one touch". Questa permette di fare una serie di passaggi molto veloci per confondere e disorientare i nemici.

Io adoro il calcio. Non posso neanche provare a calcolare la quantità di soldi che ho speso per andare allo stadio a vedere l'Arsenal. Per questo motivo, quando vedo dei giochi come questo, che costano circa come due biglietti in curva, non posso non pensare che chi lo ha programmato non abbia la benché minima idea di che cosa sia realmente questo sport. E' assolutamente irreale e manca di velocità, di un sistema di controllo semplice e comodo da utilizzare e di giocabilità. Risparmiate i vostri soldi: comprate un pallone e andate a giocare nel parco con gli amici, è molto meglio, ve lo assicuro.

MARK PATTERSON







Una finestra sul lato dello schermo mostra un close-up di ciò che sta avvenendo sul campo. Peccato che non ci sia mai il tempo per guardarla.

I giocatori hanno una buona varietà di tiri, quali colpi di testa e rovesciate.

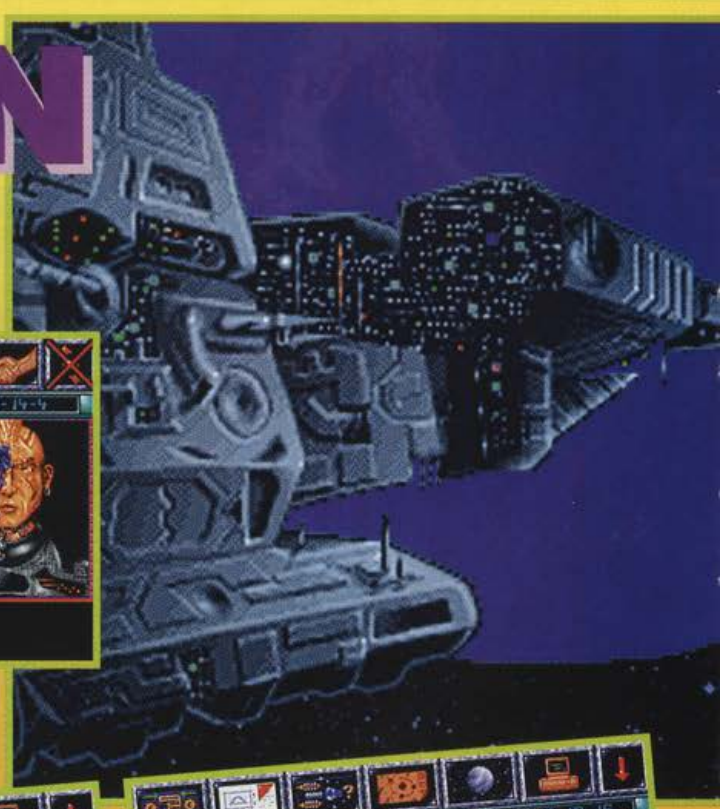
CD32/AMIGA 1200

SPORTIVO				GLOBALE
60 GIOCABILITÀ	67 GRAFICA	56		
53 LONGEVITÀ	44 SONORO			

AUDIOGENIC

REUNION

Di certo non avrete mai pensato di poter diventare amministratori di una colonia spaziale; in quest'ultimo giochillo della Grandslam vi verrà data questa possibilità e vi assicuro che vi divertirete.



Ecco una schermata della lunga introduzione che vi introdurrà nel mondo di Reunion.



La prima cosa che dovrete fare sarà scegliere i quattro consiglieri che vi aiuteranno durante il gioco. Qui dovrete scegliere il futuro capo delle vostre truppe.

Non c'è niente da fare: il filone spaziale che comprende l'abbandono della Terra per diversi motivi, rimarrà sempre terreno fertile per i programmatori. Infatti in questo nuovo Reunion ci troviamo a dover gestire una colonia nata in seguito ad una precipitosa fuga dalla Terra sconvolta da guerre intestine. Tutto questo (e molto altro) ci viene esaurientemente spiegato

Lo schermo principale che più spesso vedrete durante il gioco in quanto vi permette di accedere a tutti gli altri. Ricordatevi che all'inizio del gioco dovrete scegliere il protagonista tra un uomo e una donna.





La superficie del pianeta dove gestirete le vostre costruzioni.





Quando avrete completato un progetto ve ne sarà mostrato l'ologramma.

La mappa del sistema solare da cui partirete.

nella lunga e notevole introduzione che, pur mostrando una grafica non eccezionale, si distingue per il meraviglioso sonoro. Questo infatti comprende musiche veramente d'atmosfera, con uno stupendo parlato digitalizzato (caratteristiche che rimangono anche durante il gioco stesso) che riesce perfettamente a farvi entrare in una atmosfera in stile cyberpunk.

ALLA CONQUISTA DELLO SPAZIO

Ma lasciamo perdere queste disquisizioni e andiamo ad occuparci del gioco in sé: Reunion si pone in quella categoria di prodotti che non possiede un genere a sé stante poiché comprende diverse caratteristiche tratte da differenti giochi. L'unica classificazione che mi viene in mente è un misto tra Sim City e Supremacy (o Overlord, chiamatelo come vi pare), ma in ogni caso Reunion possiede alcuni elementi in più rispetto a questi due titoli. Tanto per cominciare è un gioco veramente vasto che vi consentirà lunghe ore di gioco, inoltre risulta veramente divertente, ben fatto e con un vasto numero di possibilità. Come già detto, il vostro scopo è dunque quello di amministrare una colonia spaziale, curare i suoi interessi, come cibo, risorse minerarie, energia e tasse, e questa è la parte che più assomiglia a Sim City. Il vostro lavoro però non si ferma qui, ma comprende anche l'esplorazione degli altri pianeti alla ricerca di nuovi mondi abitabili o di stazioni minerarie per rifornire la colonia madre (ed è questa la parte più simile a Supremacy). Naturalmente nell'universo non siamo soli, ma nel nostro esplorare incontreremo diversi alieni ostili che dovremo distruggere per saziare la nostra brama di espansione. Per eliminarli dovremo dunque combatterli in due modi differenti: tramite attacchi con astronavi (dove tutto dipenderà dall'abilità del vostro capo militare e dal numero delle navi) oppure tramite attacchi via terra con combattimenti (dove noi stessi opereremo in prima persona) molto simili a Dune II. Una volta preso possesso del sistema da cui siamo partiti (una sorta di sistema solare dove, guarda caso, il nostro si chiama



In volo con una delle vostre astronavi, là, dove nessun uomo è mai giunto prima.

Poteva mancare il classico Bar spaziale dove trovare informazioni utili tra un bicchiere e l'altro?



pio, come lo è anche lo sviluppo logico delle azioni. Mi spiego: nel settore ricerche, ad esempio, i progetti che potrete sviluppare non saranno disponibili subito, ma solo quando il vostro consigliere dello sviluppo si renderà conto che ne avrete bisogno (potrete costruire mezzi da battaglia solo quando entrerete in contatto con una civiltà aliena) e analizzerà il progetto per la creazione di un prototipo. Altro punto a favore del gioco si trova nella



Lanciare satelliti vi sarà necessario per scoprire le condizioni di un pianeta: se è abitabile o se contiene ricche risorse minerarie.

Ecco un pianeta totalmente coperto di acqua. Esistono diversi tipi di pianeti: da quello desertico a quello vulcanico.



New Earth), ci toccherà cambiare obiettivo, continuando a diffondere per l'universo la nostra razza.

UNA LOGICA A PROVA DI SPOCK

Quello che più colpisce di questo gioco è la realizzazione tecnica: ogni aspetto è stato curato nei minimi dettagli, rendendo il gioco "reale" in molti particolari. La possibilità di andare al Bar per raggranellare preziose informazioni ne è un'esempio di semplicità che caratterizza l'interfaccia utente grazie ad un sistema ad icone che rende sempre accessibili quelle logicamente collegate alla particolare situazione in cui ci troviamo. Veramente un gran gioco, adatto però a chi non è amante dell'azione pura.

SI RINGRAZIA LEADER PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

Insomma, giocare a Reunion è veramente divertente e vi dà proprio l'idea di un impero "in fieri" che lentamente si espande per l'universo. Se poi contate che tutto questo è supportato da un sonoro d'atmosfera, da una grafica che non è eccezionale, ma che in ogni caso svolge bene il suo compito e da un'ottima interfaccia utente che userete facilmente già dalla prima partita, non potete non rendervi conto della bellezza di questo gioco. La sola critica che si può muovere è nella mancanza di azione, poiché i combattimenti (che già per loro conto non permettono di interagire più di tanto) all'inizio tarderanno ad arrivare, cosa che potrebbe scoraggiare molti giocatori che prediligono lo sparacchiamento. Ricordate poi che pur essendo in CD, il gioco è installabile su hard disk (anche in italiano); procedura che consiglio caldamente a chi non possiede un CD-ROM a doppia velocità. **CARLO BARONE**

PC CD-ROM

GRANDSLAM

SVILUPPATORI: INTERNI

STRATEGIA

GRAFICA	78	*Non eccezionale, ma svolge bene il suo compito.*
SONORO	87	*Crea un'atmosfera da film. La versione distribuita da Leader offre sia il parlato originale che quello tradotto in italiano.*
GIOCABILITA'	82	*Ottima interfaccia utente. Poca azione per i più "smanettoni"*
LONGEVITA'	86	*Il manuale parla di 40 ore di gioco perfetto per vederlo tutto...*
GLOBALE	85	*Vi aspettano luuuunghe ore di divertimento.*

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

N° DISCHI: 1CD

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 22

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386, 640 K, 256 K DI MEMORIA ESPANSA, VGA, CD-ROM.

INDICAZIONI: PROVATO SU UN 486 25MHZ CON SOUND BLASTER PRO E CD-ROM A SINGOLA VELOCITA'.

WARGAME CONSTRUCTION

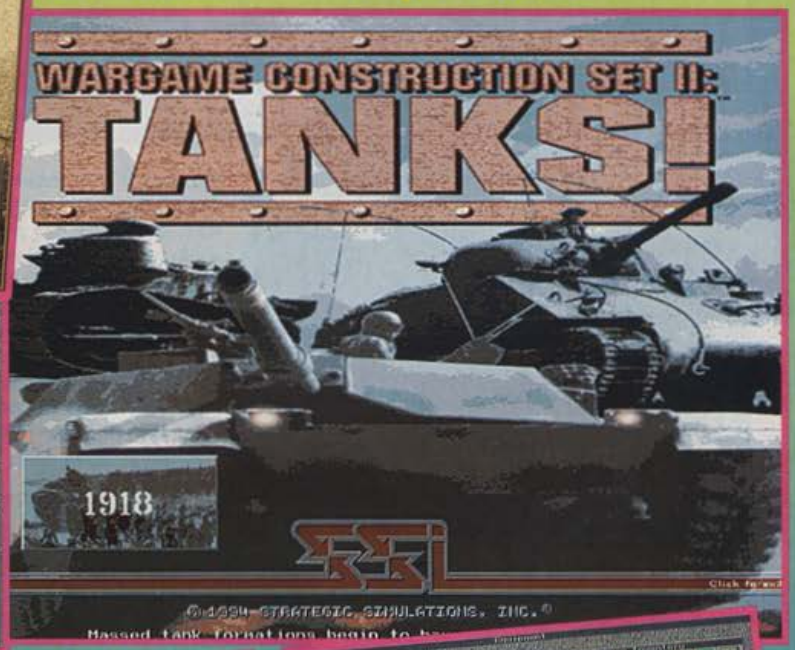
Wargame fai da te? No Construction Set 2? Ahi, ahi, ahi, ahi, ahi...

Senza ombra di dubbio la SSI è una delle case più attive nella produzione di giochi di strategia. I suoi software si sono sempre fatti notare per la grande accuratezza di particolari, contenuti in gran quantità, cosa che si è puntualmente verificata anche questa volta. Dunque, come voi potrete ben immaginare WGCS2 vi offre la possibilità di mettere in piedi tutta una serie di battaglie e di scontri tra carri armati e fanteria varia in scenari di piccola scala. Avrete la possibilità di scegliere i vostri mezzi tra la bellezza di oltre 1300 unità, tutte divise a seconda del periodo storico d'appartenenza. Questo, oltre a mettervi a disposizione una quantità semplicemente smodata di carri e truppe, vi consente anche di poter generare scontri tra truppe di diverse epoche, grazie al fatto che i periodi storici abbracciati dal programma vanno dalla Prima Guerra Mondiale fino alla recentissima Guerra del Golfo. Questo vuol dire che potrete decidere di utilizzare le terribili unità da guerra del 20esimo secolo che includono, oltre alla cavalleria e alla fanteria, anche elicotteri, mezzi corazzati, cingolati vari e persino la possibilità di eventuali attacchi aerei contro le agguerritissime truppe che nel 1918 animarono con i loro scontri tutta l'Europa. Naturalmente oltre a potervi cimentare in una singola battaglia potrete anche decidere di allargare il conflitto ad una intera regione, dando così vita a una vera e propria campagna militare. In questo caso il gioco si articolerà in una serie di piccoli e rapidi scontri, nei quali avrà la meglio chi riuscirà a raggiungere per primo i principali obiettivi in territorio avversario.



Da questa schermata potrete selezionare il teatro del vostro scontro.

Accidenti! Guarda un po' tu che bella che è 'sta carriola!





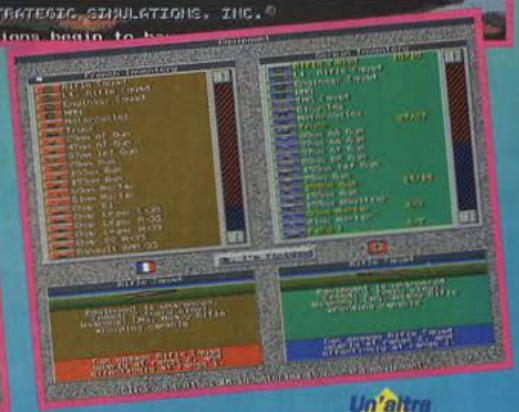
Le truppe francesi stanno per ricevere una visitina da un aviogetto tedesco.

Truppe tedesche in movimento.





Ecco ora un bel resoconto sull'andamento della battaglia.



Un'altra schermata "informativa".

AVANTI MIEI PRODI!

Vediamo ora come si articola il gioco. Sostanzialmente WGCS2 vi mette a disposizioni 3 differenti tipi di gioco. Se vi sentite abbastanza creativi potrete cimentarvi con il Random Scenario Generator. Con questo aggeggillo infatti sarete in grado di creare tutte le ambientazioni che vorrete: mentre in questa opzione il computer si occuperà della generazione delle componenti fisiche del territorio, voi dovrete decidere il clima, i vostri avversari e i vari obiettivi per i due schieramenti. Tutto ciò fa sì che due scenari non possano essere mai esattamente identici e si può quindi dire che i teatri a vostra disposizione risultano quindi praticamente infiniti. Nei caso vi sentiate invece incredibilmente, irresistibilmente, ermeticamente creativi potrete lanciarvi nel Custom Scenario Editor. Qui potrete stabilire tutti i parametri del gioco e l'unico limite che vi troverete a dover affrontare sarà quello della vostra fantasia. In caso invece abbiate semplicemente voglia di dar libero sfogo alle vostre capacità distruttive, potrete

SET 2: TANKS!

decidere di cimentarvi in una delle 20 battaglie storiche incluse nel gioco.

NAPOLEONE ANDAVA A CAVALLO...

Come la quasi totalità dei War Game che ci sono in circolazione anche questo Tanks! basa la sua struttura di gioco su un sistema a turni. Questo vuol dire che prima voi eseguirete tutti i vostri movimenti, dopo di che verrà la volta del vostro avversario: quindi verranno calcolati i risultati di eventuali scontri. Come ho già detto prima, la quantità di opzioni che avrete a vostra disposizione è veramente molto vasta. Praticamente si può quasi dire che il controllo delle vostre truppe (questo soprattutto nei combattimenti) è pressoché totale. Potrete infatti decidere di fortificare una parte dei vostri contingenti armati in difesa di alcune posizioni (questo vi fornisce un notevole vantaggio in caso di attacco avversario), oppure mandare i vostri carri in perlustrazione con il comando di aprire il fuoco non appena una unità nemica entrerà nel loro raggio di tiro; o ancora di utilizzare cortine fumogene per diminuire la precisione nel tiro dei vostri nemici. Inoltre, in caso decidiate di prendere parte ad un conflitto relativamente recente, dovrete anche fare i conti con le incursioni aeree del vostro avversario. Infatti, come in ogni guerra che si rispetti, non sarete solo voi a poter contare sull'appoggio di mezzi volanti (dischi, cassette, CD ecc.), ma vi toccherà fare i conti anche con l'aviazione avversaria. Tutto ciò sta a significare che dovrete tenere molto in considerazione le vostre unità contraeree, che in molti casi si riveleranno davvero fondamentali. I vari livelli di difficoltà vi consentono infine di settare in maniera più o meno reale i vari scontri. In questo caso poi queste opzioni non vanno ad influire esclusivamente sull'abilità strategica del vostro avversario, ma comprendono anche la possibilità di avere munizioni infinite, di ricevere rinforzi più o meno rapidamente, di poter cadere in imboscate, eccetera eccetera. Davvero niente male!





"Allora Generale, quali sono i suoi comandi?" "Dunque, per prima cosa fate avanzare le truppe poste sul confine, poi..."



Finalmente ha inizio lo scontro.

Davvero niente male questo Construction Set!

Ancora una volta i ragazzi della SSI hanno svolto un ottimo lavoro. Questo WarGame Construction Set 2 è infatti un titolo ben realizzato e molto completo. Praticamente sono stati presi in considerazione quasi tutti gli elementi che una simulazione bellica che si rispetti deve avere. Molta cura è stata dedicata al sistema che si occupa della gestione dei vari combattimenti e si può dire che, in questo campo, sembra quasi di trovarsi nella realtà. Ottimo anche l'Editor che ci permette di mettere le mani praticamente in tutti i meandri della simulazione e bella anche l'idea si inserire un generatore di mappe a random che ci consente, con estrema facilità e rapidità, di creare una miriade di conflitti. Gli unici difetti che ho trovato in questo prodotto sono: le dimensioni un po' troppo ristrette del teatro di battaglia, le varie campagne organizzate in maniera un po' semplicistica e il "ristretto" periodo storico con il quale possiamo venire in contatto. Comunque sia, a parte questi piccoli inconvenienti, direi che il gioco si attesta su buoni livelli e quindi non posso far altro che consigliarlo agli amanti del genere, i quali troveranno senz'altro pane per i loro denti.

FABIO RAVETTO

PC

SSI

SVILUPPATORI: INTERNI

STRATEGIA

GRAFICA	75	*Essenziale e precisa. Svolge il suo compito in maniera ottimale. Certamente non vi farà fare i salti sulla sedia.*
SONORO	69	*Qualche piacevole effetto di detonazione e qualche nenia sparsa qua e là. Abbiamo sentito di molto meglio.*
GIOCABILITA'	83	*Per gli amanti del genere questo game è una vera e propria manna.*
LONGEVITA'	80	*Un buon prodotto che tornerete ad usare spesso, almeno fino all'uscita della nuova versione.*
GLOBALE	80	*Davvero un bel game: divertente e abbastanza completo. Ne avrete di battaglie da combattere!*

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

N° DISCHI: 2

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 6

CONFIGURAZIONE MINIMA: PC 386/33, 2 MEGA DI RAM, VGA, HARD DISK POSSIBILMENTE NON COMPRESSO

INDICAZIONI: PROVATO SU PC 486 33MHZ CON 4 MEGA DI RAM E SCHEDA SONORA SOUND BLASTER

SI RINGRAZIA NEWEL PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

EMPIRE SOCCER

E' bellissimo, divertentissimo, giocabilissimo... Di cosa stiamo parlando? Beh, certamente non di Empire Soccer!



In questa schermata potete selezionare la tattica da utilizzare.

Trovare qualcosa di interessante da dire nell'introduzione di un gioco di calcio, soprattutto in questo periodo post-mondiale, è una impresa veramente ardua. Evito quindi di scrivere cavolate o banalità varie e passo subito alla descrizione di Empire Soccer, cominciando col parlare delle varie opzioni disponibili. Dopo aver istallato il gioco su Hard disk (o caricato direttamente dal drive, visto che è su un solo dischetto), è possibile settare i livelli di abilità delle squadre avversarie, selezionare la propria formazione tra le 32 disponibili e scegliere di allenarsi oppure che tipo di partita giocare (esibizione o Coppa del Mondo). Poco prima dell'inizio dell'incontro bisogna inoltre decidere la durata dello stesso, la formazione da utilizzare e quale azione speciale selezionare (sono dei tiri particolari, per esempio a effetto o molto potenti) tra le sei disponibili. A questo punto, dopo aver deciso il metodo di controllo (joypad, mouse o tastiera) non ci resta che aspettare il fischio d'inizio... Dopo l'ingresso delle squadre in campo, il classico lancio della moneta per decidere tra palla e campo e le raccomandazione di rito, ecco che ci accingiamo a testare effettivamente questo nuovo titolo di calcio nel suo aspetto più importante: la giocabilità. La prima impressione non è certamente positiva: i giocatori si muovono nel campo in maniera abbastanza confusa, le animazioni non sono certamente perfette, il sistema di controllo è tutt'altro che agevole, con i tiri speciali scomodi da effettuare e le azioni che si riducono quasi solamente a lunghe fughe solitarie verso la porta avversaria. Questa impressione viene confermata dopo poche partite, e purtroppo la situazine non migliora neanche giocando con un amico.



Ecco le partite che si disputano in questa giornata.



Gran tiro e... parata!



I giocatori fanno il loro ingresso in campo.



Mi dispiace cara Empire, ma non ci siamo proprio. Già nella preview di un paio di mesi fa avevo sottolineato i miei dubbi sulla effettiva giocabilità di questo game, dubbi che sono poi stati confermati adesso che ho potuto provare la versione definitiva. La visuale, che teoricamente dovrebbe essere uno dei punti di forza di questo prodotto, si rivela abbastanza velocemente uno dei principali difetti, visto che permette di vedere solo una porzione ristretta del terreno (manca anche il radar, presente praticamente in tutti i titoli che utitlizzano questa visuale). Non è quindi possibile costruire un'azione manovrata e anche i lanci lunghi per il contropiede devono essere fatti completamente a casaccio. A questo va aggiunto un sistema di controllo (soprattutto con mouse e tastiera) alquanto scomodo e impreciso, oltre al fatto che è disponibile un solo torneo. Le uniche note positive vengono dalla grafica degli sprite (alcune animazioni però non sono eccezionali) e dal sonoro, discreto nelle musiche e negli effetti.

MARO RAVETTO

DONKEY KONG

L'impavido Mario non smette di stupirci e ci propone l'ennesima avventura sul portatile di casa Nintendo, oppure no? Sì e no! Donkey Kong infatti è il primo gioco creato appositamente per il Super Game Boy, il nuovo cartuccione per Super Nintendo...



Alla fine di ogni quadro se si prendono borsa, cappello e ombrello di Lucy si accede ad un quadro bonus, che è una specie di "ruota della fortuna": questa volta abbiamo vinto "soltanto" due vite extra... andrà meglio la prossima volta!

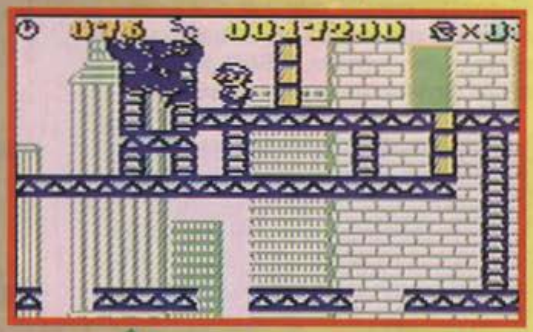


Ce l'abbiamo fatta! Questo è l'altro bonus che possiamo ottenere raccattando il "corredo" della nostra beneamata! Una slot-machine dentro un mobile vulgnale: stupendo!



Dopo i primi quattro classici quadri del Donkey Kong originale, abbiamo altre stage nella Big-City.

Un gioco per Game Boy a 256 colori! No, tranquilli, non siamo impazziti, non stiamo dando i numeri, stiamo solo parlando del Super Game Boy, un accessorio di cui già vi avevamo "spifferato" nelle news dello scorso numero di CVG. Con questo adattatore, che si inserisce in un comune Super Nes a mo' di cartuccia, si possono vedere sul vostro TV tutti i giochi precedentemente usciti per Game Boy (a quattro colori); i prossimi giochi, creati appositamente per sfruttare le potenzialità del SGB, si dovrebbero esibire con i colori a disposizione del Super Nes, arrivando così ad un massimo di 256.
Visto che questo aggeggillo dovrebbe essere l'evento dell'anno in casa Nintendo, era logico che il primo gioco fosse ispirato all'eroe portabandiera della grande N.

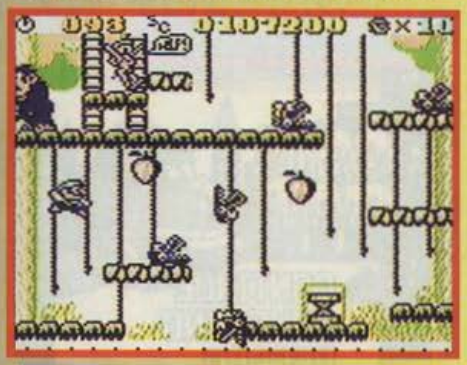


Kong ha appena subito l'ennesima batosta e si ritira nei suoi appartamenti ai piani superiori... vigliacco, scapperà così per cento quadri!



L'terzo gruppo di quadri comprende la bellezza di 12 stage ed è ambientato nella foresta...

Ma questo quadro mi ricorda qualcosa! E' il mitico Donkey Kong Jr.! Per scalare in maniera più veloce le liane ed evitare le bestiacce che "arricchiscono" l'ambiente è opportuno utilizzare due liane alla volta.



UNA QUESTIONE ATAVICA

La sfida con Kong è un affare di vecchia data, ma non temete: questo gioco non è una semplice trasposizione del vecchio coin-op dei primi anni '80, anzi! Mario infatti dovrà affrontare tutta una serie di

Ogni quattro stage avremo a che fare con Kong! In questo caso, come in SMW, dovremo raccogliere gli oggetti che ci lancia contro e utilizzarli per colpirlo. Tre colpi e si passa oltre!



SUPER GAME BOY

PIATTAFORME

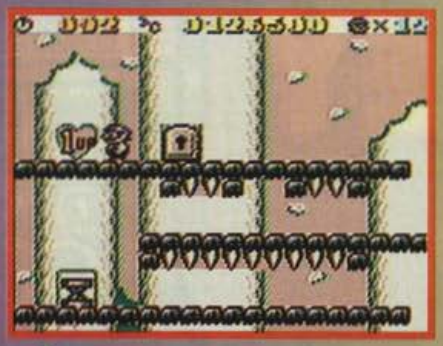
GIOCABILITÀ	GRAFICA	GLOBALE
96	94	92
LONGEVITÀ	SONORO	
85	85	

NINTENDO

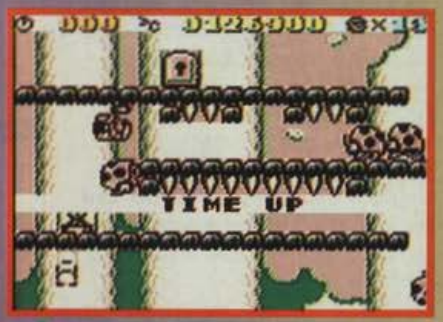
Penso che un po' tutti, dopo un primo momento di entusiasmo, siano rimasti un po' perplessi quando hanno appreso dell'uscita del Super Game Boy. Tutto sommato, che senso aveva poter giocare sul Super Nintendo - che offre giochi di ben altra qualità - i giochi per GB? Chi gioca con il GB lo fa non certo perché i giochi costano meno, bensì per il fatto che il GB è portatile, ovunque! L'unica risposta possibile è stata quella giusta offerta dalla Nintendo: qualità! Donkey Kong è sicuramente uno dei migliori giochi disponibili per GB, con una giocabilità ottima anche su SN, e se il buongiorno si vede dal mattino, il SGB potrebbe avere davvero un buon successo.

MAURIZIO MICCOLI

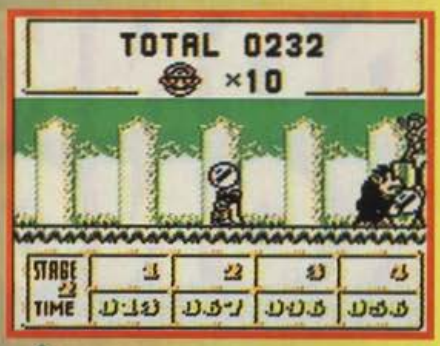
nuovi scenari per cercare di salvare la principessa dalle grinfie del nerboruto scimmione, attraversando ben 10 zone diverse, per un totalone di 100 stage! Ma non è solo la quantità che rende grande questo videogioco: anche la qualità del gioco è impressionate e acchiappante in maniera immediata. Se volete potete inzaccherare la cartuccia nel SGB e cominciare subito a giocare, tanto è immediato il gioco. Pure le tecniche particolari di cui dispone Mario sono facilmente individuabili, e comunque basta dare un'occhiata alle scenette d'intermezzo e al demo per capire tutto, o quasi. Lo scopo del gioco all'inizio è quello classico dei platform, e di DK in particolare:



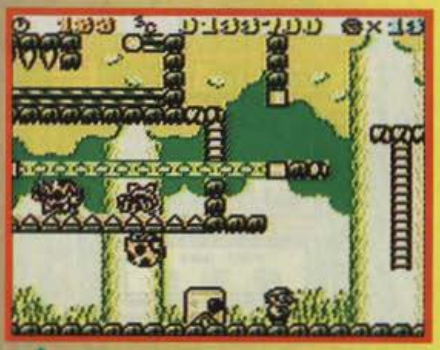
Non è facile morire perché finisce il tempo, ma se vi capita un momento di "pausa" e non riuscite a trovare la soluzione il cronometro sarà implacabile.



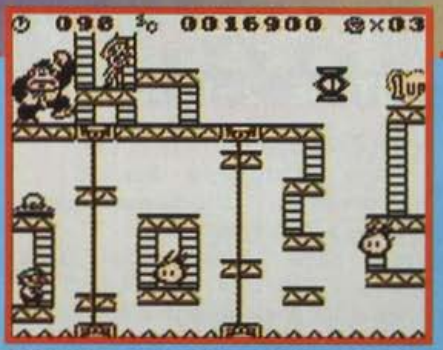
Prima di aprire il portoncino è consigliabile cercare anche l'omino extra: più facile di così si muore! Peccato che non succeda altrettanto nei coin-op!



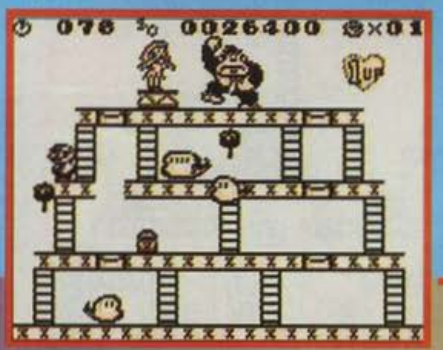
Dopo aver sconfitto Kong, ogni quattro stage, assistiamo ad una simpatica scenetta di intermezzo che ci illustra le novità che troveremo nei quadri successivi e che ci permette di ricevere un certo numero di omini in base alla somma dei tempi rimasti in ciascun stage.



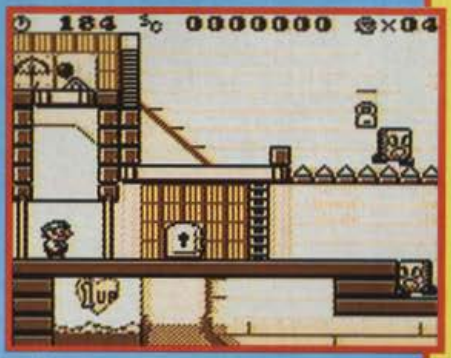
Lo stage 2-7 è il primo che presenta qualche seria difficoltà e che richiede un certo tempismo e una buona precisione. Bisogna infatti spingere l'interruttore al momento giusto per mettere fuori pista gli avversari, spostandone uno in maniera da utilizzarlo come "sponda".



Continuiamo ad andare sul classico, ma se guardate bene in alto sulla destra... potete cominciare a fare scorta di omini (io sono arrivato a quota 18!).



Questo quadro mi fa tornare in mente quando ero giovane e i videogiochi costavano 100 lire... ma non temete: non è come nei Donkey Kong da bar: questo quadro lo dovrete superare solo 1 volta!



Bene ragazzi, finora abbiamo scherzato, ora iniziano i quadri seri, in cui dovrete utilizzare tutte le tecniche imparate finora, con l'aggiunta di un po' di materia grigia...

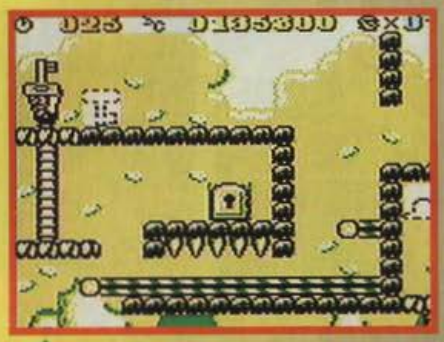
UN'OCCHIATA AL GAME BOY



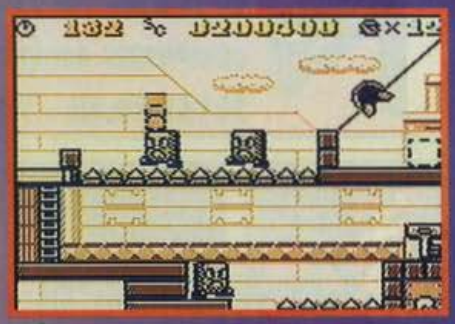
Beh, se proprio volete giocare DK su Game Boy, eccovi qualche immagine monocromatica... questa schermata, che appare quando finisce il gioco, vi permette di continuare, di salvare e finire il gioco o di verificare i record realizzati.

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

risalire lo schermo per arrivare in cima. Successivamente dovremo recuperare una chiave per aprire il portoncino che ci conduce allo stage successivo. Ogni quattro stage infine abbiamo a che fare direttamente con il nostro peloso antagonista. Il gioco è pieno di bonus e non è difficile accumulare un discreto numero di omini extra (a dire il vero se ne possono accumulare all'infinito con un trucchetto, ma di questo ne riparleremo il mese prossimo); in aggiunta ciò si possono salvare tre posizioni, come in Zelda, ragion per cui non me la sono sentita di dare un voto altissimo anche alla voce "longevità". "E se non abbiamo voglia di comprarci il Super Game Boy, anche perché non possediamo il Super Nintendo?" direte voi... Beh, il gioco funziona perfettamente anche sul Game Boy, quindi non esistono problemi! Però vi assicuro che vale proprio la pena vederlo a colori su uno schermo più grande: le ore volano via senza problemi, e sono ore di grande divertimento! E se lo dico, che notoriamente non vado pazzo per i platform... Ma ora (se già non lo avete fatto) curiosate un po' nelle didascalie!

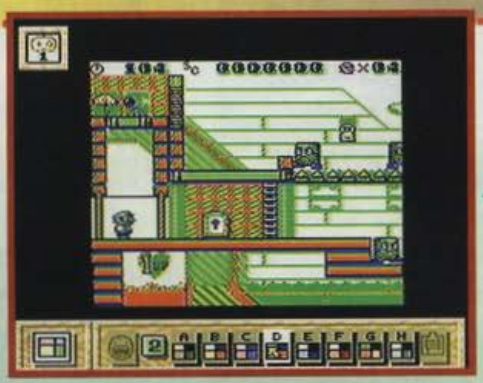


Pensate di aver finito lo stage (è sempre il 2-7)? Poveri illusi, dovete ancora portare la chiave sul tappeto rotante, sotto quegli spuntoni!



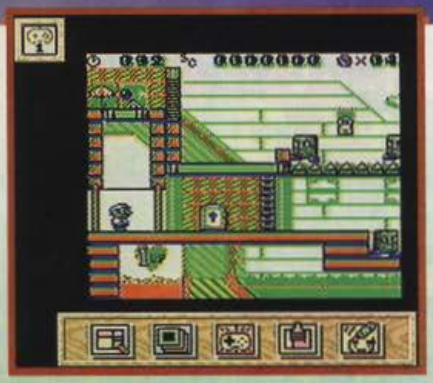
Nello Stage 3-1 bisogna cominciare a fare un po' di piroette sui fili, anche se con questo diagonale non è indispensabile (ma è spettacolare: provare per credere!).

PANORAMICA SUL SUPER GAME BOY



A Frank piace molto questo accostamento di colori... voi che ne dite? Se non vi piace potete cambiarlo come volete: avete a disposizione ben 32 "quaterne" con la prima opzione del Super Game Boy.

Schiacciando contemporaneamente i due tasti L e R del joypad del Super Nes otterrete il menu principale del SGB.

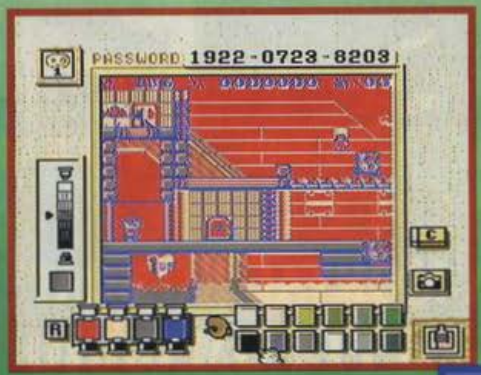


La seconda opzione del SGB permette di modificare i fondali: non male "la casetta in Canada"!





Se non vi trovate comodi con i classici pulsanti diagonali del Super Nes, potete modificare la loro disposizione tramite la terza opzione del SGB.



Qualora voleste veramente sbizzarrirvi potete utilizzare la quarta opzione del SGB, che vi offre ben 5 palette di 10 colori ciascuna, più il bianco e il nero, per un totale di 52 colori che potete sostituire ai quattro colori fondamentali del Game Boy.

Il massimo della pazzia! Avete a disposizione ben 3 tipi di tratto per inventarvi sfondi molto particolari (anzi potete andare addirittura sullo schermo!); il tutto grazie alla quinta ed ultima opzione del SGB.



SI RINGRAZIA CONSOLE GENERATION PER AVERCI FORNITO IL SGB

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.)



OFFERTA



OFFERTA



L. 29.000



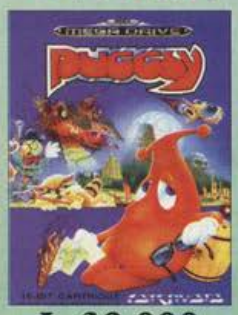
L. 29.000



OFFERTA



OFFERTA



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



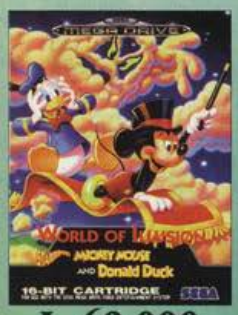
L. 49.000



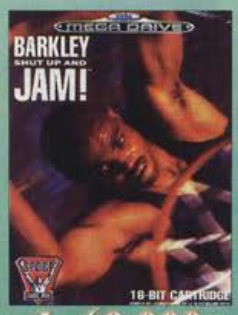
L. 49.000



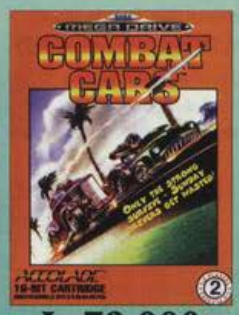
L. 49.000



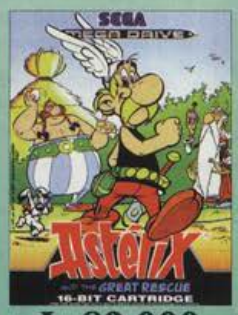
L. 69.000



L. 69.000



L. 79.000



L. 89.000



L. 89.000



L. 99.000



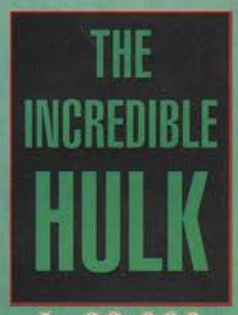
L. 119.000



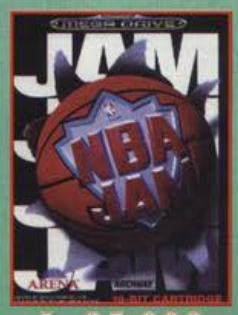
OFFERTA



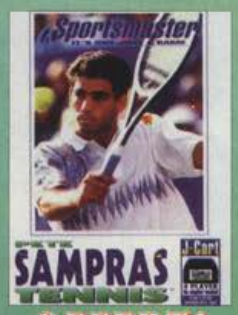
L. 85.000



L. 99.000



L. 95.000



OFFERTA

OFFERTA
GOLDEN AXE +
SUPERSHINOBI +
STREET OF RAGE
L. 59.000

OFFERTA
COLOMUS +
WORLD CUP +
SUPER HANG ON
L. 59.000

OFFERTA
ALIEN STORM +
S. MONACO GP +
S. THUNDERBLADE
L. 59.000



IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

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

NEWEL srl
DISTRIBUZIONE

Via Mac Mahon, 75 - 20155 Milano
Tel. 02/3270226 - Fax 02/33000035

DISPONIBILE PER:
MEGADRIVE *
SUPERNINTENDO *
GAME BOY
GAME GEAR



*** IN OGNI CONFEZIONE UNA FAVOLOSA MAGLIETTA MORTAL KOMBAT OMAGGIO**

NOTHING, NOTHING
CAN PREPARE YOU



TUTTI I PRODOTTI ACCLAIM SONO DISTRIBUITI IN ITALIA DA NEWEL

MIDWAY

MORTAL KOMBAT II is a Trademark of and Licensed from Midway Manufacturing Company © 1993 All Rights Reserved - Used by Permission

Acclaim entertainment inc.

DROPZONE

Ed ecco per il portatile della SEGA un'interpretazione in chiave moderna di Defender, uno dei pionieri del genere shoot'em up.



Ogni livello avrà termine quando avrete raccolto tutti i contenitori e distrutto tutti gli alieni sullo schermo. Al termine del gioco avrete un tot di punti per ogni contenitore raccolto.

I pericoli, oltre che dal cielo, arrivano anche dalla terra: sottoforma di vulcani in eruzione.







Come Micromachines, anche Dropzone offre la possibilità di giocare in due sullo stesso apparecchio.

Se non vi affretterete a raccoglier i contenitori sparsi per gli stage, ci penseranno gli spaziali a soffiarveli da sotto il naso.

Il problema di questo gioco è che i colpi sparati dai nemici sono molto grandi, e quindi è molto facile essere colpiti.





L'obiettivo del gioco consiste nel raccogliere e nel depositare, nelle basi lunari, i vari contenitori blu sparsi quà e là per lo schermo di gioco. Per raggiungere il vostro scopo servitevi del radar.

Credo che riguardo a Dropzone gli amanti degli sparatutto abbiano visto senz'altro giorni migliori. Infatti questo gioco pur non essendo molto curato (e sono buono), potrebbe comunque piacere agli amanti del genere. Ad incrementare (anche se non di molto) il valore di questa cartuccia, è la possibilità di poter giocare in due. Premetto che lo sparatutto è il mio secondo genere preferito (il primo è il picchiaduro),per cui è proprio per questo che mi aspettavo qualcosina di più dal successore di Defender. Non dico tanto, però un po' più di cura per i fondali non avrebbe stonato, anche perché a volte è davvero difficile durante un match accorgersi se si è passato un livello oppure no, visto che il fondale non cambia.

MARCO MAZZOCCHI

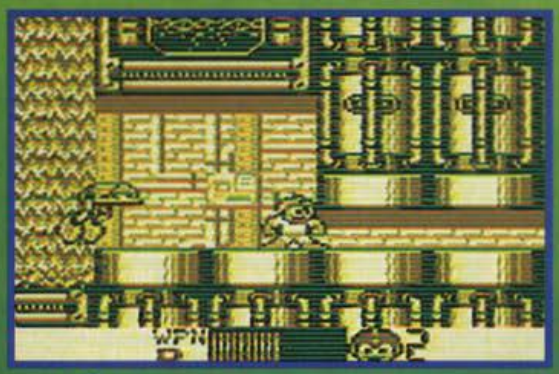
Chi (tra quelli di età non inferiore ai vent'anni) non ha mai sentito parlare di Defender? Credo nessuno. In Dropzone, un nuovo titolo per Game Gear, dovrete davvero sudare per portare a termine le vostre missioni (missioni che in quanto a difficoltà non hanno niente da invidiare rispetto a quelle che ci si trovava ad affrontare nel mitico sparatutto sopra citato). Lo scopo di ogni missione consiste nel riuscire a portare sane e salve alla base spaziale un numero di volta in volta differente di "spore": impresa davvero ostica, infatti ogni stage è attraversato da una miriade di alieni, laser, eccetera. Durante un match, i nemici più cattivi che potrete incontrare sono quelli a cui sono agganciate le spore a voi necessarie per completare la missione, se avete intenzione di rompere questo legame, vi consiglio di scappare a gambe levate. Cercate di ottimizzare al meglio le tre bombe in dotazione che vi serviranno a preservare le tre vite messe a disposizione dal gioco. Al fine di evitare spiacevoli incontri, cercate in ogni momento di tenere d'occhio la mappa posta sotto allo schermo di gioco.



MEGAMAN 3

Molto tempo prima che arrivasse Street Fighter, la Capcom imperversava sui computer di mezzo mondo grazie al suo piccolo robottino blu. Che sia giunta per Megaman l'ora della riscossa?

Megaman è senza ombra di dubbio uno dei personaggi più mitici nel coloratissimo e divertentissimo mondo dei video game. Sfortunatamente, temo che molti videogiocatori sapranno ben poco di lui, e questo perché fino a poco tempo fa il nostro robottino imperversava esclusivamente sulle macchine a 8-bit. Ora il nostro barattolino metallico rifà (per la terza volta) la sua comparsa sul portatile di casa Nintendo e anche questa volta dovrà vedersela con il malefico dottor Wily. Naturalmente, prima di giungere a combattere con quest'ennesimo fetentone, il nostro Megaman dovrà vedersela con ben 8 dei suoi vecchi nemici, tra i quali si segnalano l'ossu-to Skull Man e l'indecisissimo Gemini. Una volta che ve la sarete vista con questi dolci e simpatici esserini, verrete scaraventati nell'ultimo livello, in cui avrà luogo la battaglia finale. Come spesso accade in questo genere di game, Megaman 3 è infarcito di una notevole quantità di power-up e di bonus vari che si rivelano fondamentali per poter arrivare alla fine del gioco. I vari livelli infatti, non solo sono di proporzioni semplicemente smodate, ma risultano anche pieni di mostri e di schifezze varie. Allora cosa fate ancora lì? Mettetevi in marcia, la strada da fare è veramente moooolto lunga!



L'unica possibilità che avrete di passare qua sotto, è quella di fare una bella e lunga scivolata. State attenti però a non finire proprio in mezzo alle fiamme! Accidenti: certo che quando si dice cadere dalla padella nella brace...



Se quello che vi interessa in un platform è una buona grafica ed un buon sonoro, allora questo Megaman è il gioco che fa sicuramente per voi. Comunque siate attenti, perché per finirlo dovrete sudare le proverbiali sette camice!



Non fatevi ingannare: anche se i livelli sono inizialmente abbastanza facili, ben presto diventeranno letteralmente devastanti. E se ve lo diciamo noi, vuol dire che vi potete fidare!



Raccogliete i vari power-up che troverete durante il gioco: in cambio riceverete un set completo di armature e cannoni vari. Bella lì!



Non potete neanche immaginarvi quanto possa essere frustrante venir rishattuti all'inizio di un livello dopo essersi fatti un c...annone protonico così per arrivare al cospetto del boss. O.K. ragazzo, fatti sotto: questa volta non mi freghi!

I difetti fondamentali di questo Megaman sono, principalmente, la sua mancanza di originalità e la sua eccessiva difficoltà. In molti casi infatti vi troverete con il vostro povero pollicione rovente; e nonostante questo, molto spesso non sarete in grado di evitare le numerosissime trappole che affollano i vari livelli. Un altro aspetto negativo è dato dal fatto che lungo gli stage non è presente alcun Restart Point: il che vi costringerà, in caso di morte, a rifarvi l'intero livello tutto da capo. La grafica e il sonoro sono stati realizzati con molta cura, con il nostro Game Boy che (di tanto in tanto) si concede alcune schermate veramente degne di nota. In conclusione: se siete stanchi di tutti quei platform facili facili e volete qualcosa che metta a dura prova la vostra abilità di videogiocatore senza macchia e senza paura, allora questo è il titolo che fa per voi. In caso contrario state attenti, potreste finire col beccarvi un bell'esaurimento nervoso e con le tariffe degli psicologi in questo periodo non sarebbe certo una bella cosa.

RIK SKEWS

Trad. e adatt. di **Fabio Ravetto**

GAME BOY

PIATTAFORME

78 GIOCABILITÀ

80 GRAFICA

80 LONGEVITÀ

86 SONORO

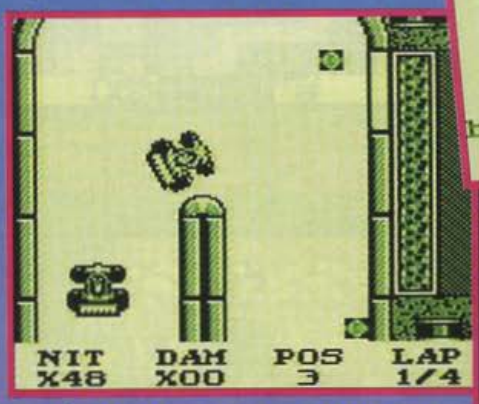
79 GLOBALE

CAPCOM

RACE DAYS

Volete correre con una Jeep? Volete sfidare alcuni tra i più forti piloti del mondo in gare ultraveloci? Sì? Allora volete Race Days.

I giochi di guida sono senza dubbio uno dei generi meno sfruttati dai programmatori di console portatili, sia perché è veramente difficile rendere in maniera convincente la sensazione di velocità, sia per la piccola porzione di schermo disponibile. Malgrado ciò la Gametek ha



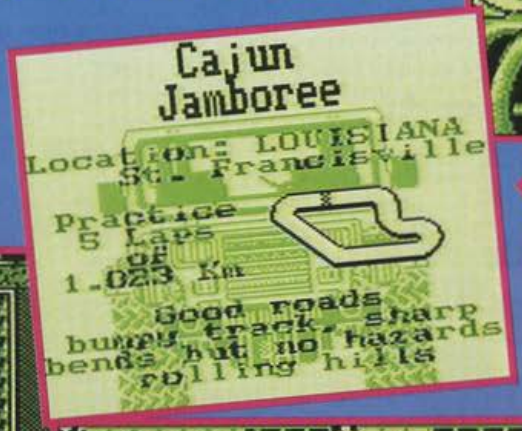
(Dirty Racing) Anche se siamo solo terzi non dobbiamo preoccuparci visto che è possibile utilizzare del "nitro" per aumentare temporaneamente la velocità.

deciso ugualmente di realizzare un titolo di questo genere inserendo su una sola cartuccia (ed è questa la grande novità) ben due simulazioni automobilistiche che si differenziano sia per struttura che per visuale. Appena acceso il Game Boy infatti ci verrà data la possibilità di scegliere

Questo nuovo titolo dalla Gametek mi ha lasciato abbastanza perplesso. Infatti, se da un lato ho notevolmente apprezzato l'idea di inserire due diversi giochi in una sola cartuccia, non si può non sottolineare alcuni difetti abbastanza evidenti in entrambe le sezioni. Il principale difetto del 4 Wheel Drive è la già citata difficoltà di controllo (per poter giocare al meglio bisogna avere un'illuminazione pressoché perfetta), mentre per il Dirty Racing (che secondo me è il migliore dei due) devo dire che personalmente ho trovato la strada leggermente troppo stretta, fatto che rende in alcuni punti i sorpassi quasi impossibili. Comunque, a parte questo Race Days risulta un titolo realizzato discretamente (se si eccettua il sonoro, veramente pietoso) abbastanza divertente e longevo, visto e considerato che gli avversari, anche al livello di difficoltà più basso, sono veramente degli ossi duri.

MARCO RAVETTO

(4 Wheel Drive) Eccoci pronti ad affrontare una curva. Attenzione alla macchina che si sta avvicinando sul lato!



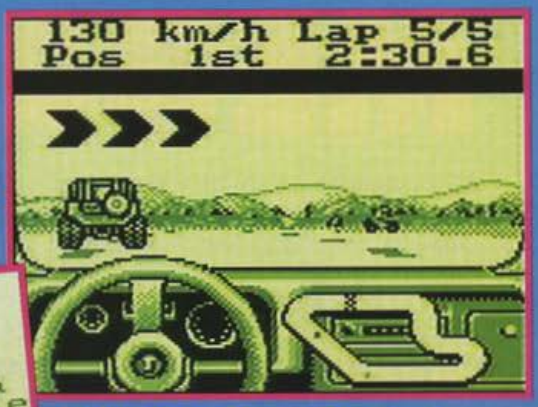


(Dirty Racing) Nel negozio è possibile acquistare utilissimi oggetti quali gomme e nitro oppure riparare i danni causati nella gara precedente.

tra due differenti opzioni: 4 Wheel Drive oppure Dirty Racing. Selezionando la prima, parteciperete a una competizione di 4x4 (potete scegliere se giocare un campionato nel quale bisogna qualificarsi entro una certa posizione per accedere a quella successiva, oppure fare pratica). Dopo aver settato i vari parametri di gioco (livello di difficoltà, segnalazione delle curve, numero di giocatori) comincia la gara vera e propria che, anche se caratterizzata da una grafica veramente discreta e abbastanza fluida (con visuale interna), risulta in alcuni momenti confusa tanto che può capitare di uscire fuori pista inconsapevolmente.

3, 2, 1, GO!

La seconda opzione invece vi permette di correre, senza esclusione di colpi, contro alcune dei più forti piloti di tutta America. Appena iniziata la gara si nota



(4 Wheel Drive) Prima di ogni gara potete vedere una schermata nella quale vengono segnalate anche le caratteristiche del tracciato.

che la grafica, rispetto all'altro titolo contenuta nella cartuccia è completamente diversa. Infatti la visuale del gioco è totalmente differente (dall'alto in questo caso) e bisogna dire che, anche se meno spettacolare, questa visuale permette di capire più chiaramente dove si sta andando e cosa sta succedendo nella pista. Alla fine di ogni gara, se riuscirete a qualificarvi nella posizione richiesta (che varia a seconda del tracciato), potrete anche comprare alcuni potenziamenti per la vostra macchina, indispensabili se volete proseguire nella vostra avventura nel colorato e pazzesco mondo delle corse americane.



(4 Wheel Drive) Finalmente siamo giunti al traguardo. Peccato che siamo arrivati solamente secondi!



JOYSTICK fun

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



THEME PARK



TETRIS 3DO





DEMOLITION MAN



MEGARACE

PREZZO INCREDIBILE



ROAD-RUSH



MOD. FULL MOTION. V.



SOUND BUFFER



WAY OF THE WARRIOR

PROMOZIONE PER IL MESE DI SETTEMBRE IN REGALO LA RIVISTA «GAME FUN» A TUTTI COLORO CHE ACQUISTANO UN PRODOTTO 3DO



THE SONY PS-X



SATURN

PRENOTATELI







TUTTE LE NOVITÁ DI IMPORTAZIONE DAGLI USA E GIAPPONE. PRESTO E SUBITO!



SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

GIG HIT

SUPER STREET



Tutto cominciò nella lontana estate del 1991 a San Benedetto del Tronto; entrato in una sala giochi, vidi una calca immane intorno ad un mobile, mi avvicinai e, sbalordito per i sei tasti, udii...

Eh, già! Come avrete capito quel gioco era il primo Street Fighter 2 ed è inutile dirvi che ci passai l'intera giornata (anche per la ressa che vi era intorno).

...Ha-Dou-Ken!



Con il Dragon kick è possibile eseguire combo fino a cinque colpi; eccone una da quattro.

Ormai la Capcom sulla scia di quel suo primo successo ha già prodotto altri quattro coin-op, sequel più o meno innovativi dell'originale (se ne avete contati tre evidentemente dimenticate l'Hiperfighting). Al momento, in sala giochi è possibile

I PRIMI OTTO MAGNIFICI (I)



RYU: allievo di Sheng Long se è controllato dal computer (soprattutto a livello Hard) diventa un avversario veramente temibile. Non possiede mosse realmente nuove, ma può eseguire una vera fireball che incendia l'avversario e, a differenza dell'hadouken normale, se colpisce da vicino lo manda a terra. Inoltre, l'Hurricane Kick se eseguito in volo non va più diritto, ma segue la traiettoria discendente del salto ampliandola.







KEN: amico di Ryu, combatte esclusivamente per la gloria. Possiede lo stesso Hurricane Kick di Ryu in volo, ma eseguendo un Dragon punch con il tasto forte si esibirà in uno stupendo pugno infuocato che, al di là del lato spettacolare, è una delle mosse più potenti del gioco potendo colpire per tre volte di fila. Utilissimo dunque per effettuare massacranti combo.





FIGHTER 2



Fei Long tenta di battere il record del momento nel Time Challenge.



Alla fine del torneo a otto al vincitore sarà dedicata questa schermata.

giocare alla versione Super Turbo, ma la Capcom inspiegabilmente ha voluto convertire la penultima versione, il Super normale che tuttavia si presenta già, a mio modesto parere, come il miglior picchiaduro per Super Nintendo e forse come la miglior conversione di un coin-op (almeno fino all'uscita di Mortal Kombat 2).

THE NEW CHALLENGERS

Ancora una volta ci troviamo a dover dimostrare la nostra forza a spasso per il mondo, solo che questa volta ci saranno quattro nuovi avversari da superare per realizzare i nostri sogni di vittoria. Anche gli altri personaggi comunque non staranno con le mani in mano per lasciarci vincere il titolo e si sono ripresentati con nuove mosse, pronti a sperimentarle sulle nostre gengive. Nella classica sfida contro il computer tuttavia affronteremo ancora dodici avversari, in quanto dei sedici presenti tre verranno esclusi e uno sarà quello da noi scelto, fatta eccezione per i soliti quattro cattivoni che saranno sempre presenti al termine dei primi otto incontri. In questo Super è però presente un secondo modo per combattere contro il computer: il Time Challenge. Selezionando questa opzione vi sarà possibile scegliere sia il vostro giocatore, sia quello controllato dal computer e dovrete cercare di sconfiggerlo nel più breve tempo possibile per battere il record del momento (purtroppo i tempi migliori non verranno memorizzati dopo aver spento lo SNES); vi assicuro che questa sfida rivoluziona il modo di giocare, e non di poco! Chi come me ha un gioco di attesa, dovrà infatti necessariamente trovare altre tecniche d'attacco per ottenere dei risultati decenti (provate poi a battere il record dello staff della Capcom di sei secondi circa). Calcolate poi che l'intelligenza del computer è stata migliorata, per quanto permangano certi comportamenti un po' stupidi da parte di alcuni personaggi, senza contare che degli otto livelli di difficoltà presenti nel gioco, l'ultimo è VERAMENTE difficile (affrontate Ryu per le prima volta e suderete sangue per arrivare a togliergli metà energia), tanto che anche chi finiva senza problemi il Turbo, troverà ostico (e anche agnostico) termi-



CHUN LI: combatte, pare, per vendicare la morte del padre, ma una volta finito il gioco potrete scegliere di vedere due fini diverse. Rispetto alla versione Turbo possiede il Kioken, una palla di energia che purtroppo non percorre tutto lo schermo, ma essendo fatta come il Sonic





Boom di Guile è ottima in difesa. Inoltre, con la semplice pressione del calcio forte la nostra eroina esegue un attacco abbastanza efficace contro altri attacchi volanti.



E. HONDA: prosciuttone (così lo chiamo a causa dei suoi calci volanti che sono delle vere prosciuttate) è un'ottimo sumoka; purtroppo in questa versione non ha ricevuto sostanziali miglioramenti, anche se il suo missile può ora difendere anche dagli attacchi volanti e durante le mille mani può arretrare tranquillamente.





Una delle combo più mortali del gioco: calcio volante, spazzata media e hadouken: stelline assicurate.



Le due belle del gioco hanno combattuto; questa volta ha vinto Cammy. Notate il corvo che si libra in volo a fine round.

nare il Super con un solo credito. Sono però presenti altre interessanti opzioni, come la possibilità di organizzare un torneo secondo le regole ufficiali Capcom in cui potranno partecipare fino a otto avversari umani.
Inoltre, selezionando l'opzione Group Battle potrete sfidare un avversario umano scegliendo in anticipo un gruppo di personaggi (sarà più divertente se li farete scegliere a caso dal computer). Combattendo in incontri a singoli round, lo scontro progredirà secondo la formula "chi vince resta" fino all'esaurimento di tutti i lottatori di uno dei due. Una parolina va anche spesa per la velocità, che va da zero a tre stelline (una in meno rispetto alla versione Turbo) anche se la Capcom ha assicurato che è presente un cheat mode per alzare a dieci le stelline (o qualcosa di simile). Non sperate poi in strani cheat per trasformare questa versione in Super Turbo: pare proprio che la memoria non sia sufficiente, per cui ci toccherà aspettare ancora (speriamo non quanto abbiamo atteso questo Super).

GRAFICA E SONORO

OK, il gioco è divertente, ben convertito e ricco di opzioni. Ma CHE COSA è effettivamente cambiato negli aspetti grafici e sonori da una versione Turbo che già era ad altissimo livello? E' presto detto: la grafica è rimasta più o meno invariata, personaggi un po' più piccoli del coin-op, meno livelli di parallasse, ma la maggior parte degli stage sono stati quasi totalmente ridisegnati con uso di colori nuovi (meraviglioso il tramonto in quello di Sagat) e quelli dei personaggi che non erano presenti nella vecchia versione, sono stati realizzati in maniera quasi perfetta (lo stage di Cammy è semplicemente meraviglioso, con aurora boreale e corvi che volano via a fine round). Inoltre, è cambiata l'immagine dei lottatori nello screen di selezione degli stessi e, udite, udite, sono presenti tutti e otto i colori per personaggio selezionabili nel coin-op (Ken d'oro è il mio preferito)! Ma la vera chicca di questo gioco si trova nel sonoro: stupendo e TOTALMENTE rifatto. Infatti, tutti i temi musicali dell'originale sono rimasti inalte-

I PRIMI OTTO MAGNIFICI (II)



BLANKA: la nostra bellezza brasiliana è stata un po' maltrattata nel Super; l'unica miglioria si trova infatti nel Beast Leap, un'attacco a parabola che può evitare proiettili, ma che è efficace solo a breve distanza.







GUILE: per vendicare la morte del suo amico Charlie (ucciso da Bison) è entrato in questo torneo. Tutte le mosse sono rimaste le stesse (anche se il Flash Kick può colpire due volte), forse per equilibrare la sua notevole forza nei due episodi precedenti. Rimane comunque il personaggio più adatto ad eseguire combo devastanti, soprattutto grazie alla lentezza del suo Sonic Boom (che è stato anche ridisegnato).



I QUATTRO CATTIVONI

Pur avendoli chiamati correttamente ricordate che nella versione giapponese tre dei quattro nomi sono invertiti.





BALROG: questo Mike Tyson dei poveri è stato abbastanza favorito dall'introduzione dello Shoulder Butt, una mossa simile ad una testata in salto che gli permette di evitare i proiettili e difendersi dagli attacchi aerei. Per il resto nulla di nuovo.





VEGA: senza dubbio il più veloce del gioco, possiede ora una nuova tecnica, il Claw Trust, che gli permette di balzare sul bordo schermo e fiondarsi frontalmente sull'avversario. Utile per cogliere di sorpresa, ma se intuita può essere facilmente fermata.





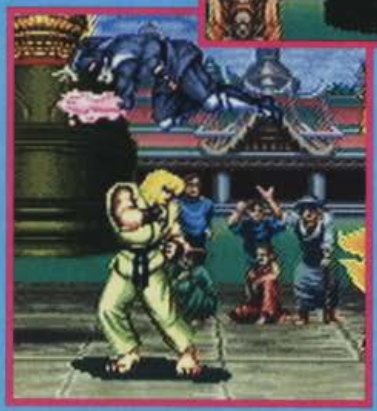
SAGAT: l'enorme tailandese (ben 2 metri e 26!) non ha mosse nuove rispetto al Turbo, ma il Tiger Knee, se eseguito al momento giusto, può ora difendere anche dagli attacchi aerei.





M. BISON: il cattivone finale, responsabile di innumerevoli turpi azioni, beneficia ora di una mossa, il Flying Psycho Fist, che permette di aggredire dall'alto l'avversario con un pugno di energia. Molto utile perché può essere direzionato in volo in maniera da sorprendere l'altro lottatore.







ZANGIEF: l'amico russo lotta per la gloria del suo paese. Possiede una presa nuova (eseguibile come lo Spinning Pile Driver usando il calcio) che se fatta a distanza diventa una corsa-presa simile a quella di Jubei di Fatal Fury 2 (molto più corta e lenta rispetto a quest'ultima) e due velocità diverse di attacco roteante (da eseguire con due tasti).







DHALSIM: l'indiano tiramolla non ha ricevuto alcun cambiamento; solo il suo teletrasporto è un po' più veloce della Turbo, ma bisogna comunque essere delle piovre per riuscire ad eseguirlo con regolarità (l'uso dei due tasti al posto dei tre della Turbo semplifica però un po' le cose).





LE NEW ENTRY





FEI-LONG: emulo di Bruce Lee, campione di Jeet-Kune-Do, possiede una velocità non indifferente unita ad una discreta potenza. Le sue mosse sono il Rising Dragon Kick, una mossa molto simile al Dragon Punch, che può colpire due volte, ma che con un certo tempismo può anche essere fermata in aria e il Rekka Ken, un pugno velocizzato in avanti che può essere eseguito in serie di tre (utilissimo per combo multiple). Il suo stage è collocato in un tempio con tanto di draghi animati sullo sfondo.





CAMMY: la seconda bella del gioco, che sembra uscita direttamente da un fumetto di Shirow. Molto veloce e dotata di mosse assai efficaci. Il Front Kick è il corrispondente del Dragon Punch eseguito con il calcio, ma anche questo è fermabile in aria. Il Cannon Drill è un'ottima mossa di attacco con cui Cammy si avventa sull'avversario come una freccia. Se parata però è facile subire una proiezione. Infine possiede lo Spinning Knuckle, un doppio passo con pugno finale che le consente di passare attraverso ai proiettili. Il suo stage, forse il più bello, è un ponte di collegamento in un castello inglese con un meraviglioso sfondo.











DEE JAY: è un giamaicano esperto di Kickboxing, un po' presuntuoso dato il suo perenne sorriso (forse una paresi per i troppi pugni?). Può eseguire il Max out, una palla molto simile al Sonic Boom di Guile (anche se più veloce), l' Hiper Fist, una serie spettacolare di pugni verso l'alto, ottima difesa dagli attacchi volanti e il Double Dread Kick, un doppio calcio girato veramente devastante e difficile da anticipare. Il suo stage ha per sfondo mare e palme e comprende persino un concertino con ballerini (grande paese la Giamaica...).





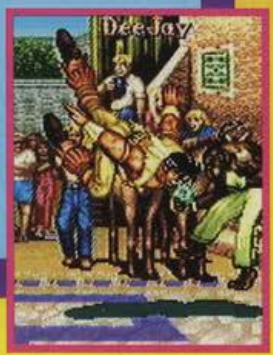




T. HAWK: è un indiano del Messico che ha qualche conto da regolare con M. Bison (non chiedetemi quale, pur avendo visto la sua fine, era in giapponese!). Assomiglia molto a Zangief, soprattutto per la sua presa più potente, lo Storm Hammer che ricorda lo Spinning Pile Driver, ma è più veloce ed è dotato di altre mosse speciali. Queste sono il Thunderstrike, una mossa simile al Dragon Punch ma che è possibile bloccare in volo, e l'Hawk, un'attacco volante in picchiata, molto utile per colpire un'avversario che ha appena lanciato un proiettile. Un'ambientazione di tipo centro-americano con messicani in siesta e uomini simili a Montezuma fa da sfondo al suo stage.









rati, ma sono cambiati gli strumenti che li eseguono, generando un effetto veramente notevole (ascoltate l'attacco della musica di Honda o la chitarra elettrica nello schema di Ken). Bisogna poi ricordare che ogni personaggio possiede una voce personalizzata con cui pronuncia i nomi di tutte le varie mosse e con cui grida dopo una sconfitta (ottimi gli effetti di echo). Per queste voci sono poi state scelte

Blanka sta per avere qualche problema alle gengive!

Un Sonic Boom lento messo a segno da lontano permette un successivo calcio volante.

Il Dragon Kick punisce un salto maldestro di Bison (lo so, c'è scritto Vega, ma ve l'ho già detto che la cartuccia è giapponese!).





tonalità molto appropriate che le rendono molto credibili (Blanka sembra veramente un animale e Chun Li veramente una donna), a differenza della versione Mega Drive in cui tutti i combattenti sembrano affetti da raucedine cronica. Merita menzione anche la voce fuori campo che comunica gli esiti degli incontri: è ottimamente digitalizzata e praticamente uguale al coin-op.

Potrei concludere questo commento con una parola: compratelo e giocateci fino a far esplodere lo SNES! Non si può infatti non rimanere stupiti di fronte ad una conversione così ben realizzata, così divertente, così... metteteci quello che vi pare di positivo. Come già detto, la grafica (che non presenta il minimo rallentamento) e il sonoro sono stupendi. Il tutto va unito ad una giocabilità sconvolgente con tutta una serie di nuove combo da scoprire (certe combo del Turbo infatti non funzionano in questa versione), per ottenere bonus sempre maggiori. La longevità poi raggiunge livelli mai visti grazie ai sedici personaggi ed alle numerose opzioni disponibili. Sicuramente, una volta comprato, lo riporrete nel cassetto solo se uscirà il Super Turbo. Purtroppo qui sta il problema: pur essendo soddisfattissimo di questa versione, mi è rimasto dell'amaro in bocca per la mancata uscita del Super Turbo (che a mio parere ha rivoluzionato il modo di giocare a SF2 più di quanto non faccia il Super) e chi ha già acquistato la versione originale e la Turbo potrebbe tirar fuori a malincuore dei soldi (e non pochi, il peso di 32 Megabit si fa sentire) per un ennesimo miglioramento che potrebbe durare solo pochi mesi.

CARLO BARONE

SUPER NES

CAPCOM

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

GRAFICA 90 — *Nuovi colori e schemi ridisegnati. Nient'atro di nuovo.*

SONORO 95 — *Semplicemente grande.*

GIOCABILITA' 94 — *La collisione sprite è perfetta come al solito e i punti per le combo aggiungono gusto al gioco.*

LONGEVITA' 97 — *Il vero punto di forza con tante opzioni e personaggi. Smetterete di giocarci solo quando (e se) uscirà il Super Turbo.*

GLOBALE 96 — *Che dire d'altro? The best on SNES e basta!*

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

MEGABIT: 32

DISTRIBUZIONE: IMPORTAZIONE

N° GIOCATORI: 1-2

CONTINUE: INFINITI

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 8

CARTUCCIA: GIAPPONESE

INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO.

CVG HIT

SUPER STREET FIGHTER 2

Capcom e Super Street Fighter 2: due nomi che non hanno bisogno di presentazioni, ancora una volta insieme per dar vita ad un'ennesima sfida da giocare fino all'ultimo!



Un'epopea cominciata nel lontano 1987, quando nelle sale giochi comparve quasi per magia l'ormai mitico Street Fighter, diventato nel giro di poco tempo uno dei migliori picchiaduro che abbiano calcato questa terra. Ma il vero e proprio successo arriva qualche anno più tardi con una versione riveduta e corretta qual è Street Fighter 2, che in quanto a bellezza supera di gran lunga quella del suo predecessore. Il susseguirsi di versioni riguardanti questo gioco è solo una formalità: mosse sempre diverse e introduzioni di nuovi personaggi cancellano dal vocabolario della sala giochi la parola noia. Proprio quando si pensava che ormai nulla si potesse aggiungere ad un gioco con simili potenzialità, ecco che fa bella mostra di sé Super Street Fighter 2, che oltre a migliorare la grafica (in certe situazioni davvero notevole) e l'animazione dei vari personaggi, pone l'accento su un sonoro veramente degno di nota (tanto per stare in tema musicale). Le musiche che accompagnano i vari stage di SSF2 sono state completamente rifatte, pur mantenendo le stesse melodie delle precedenti versioni. E' noto che nelle sale giochi riuscire ad imbucare un gettone e farsi una partita in santa pace è davvero un'impresa, ma chi ve lo fa fare? Non è forse meglio mettersi in mutande davanti al Mega Drive con la cartuccia di SSF2 inserita, e pensare agli sfigati che muoiono di caldo in sala giochi?





Flash Kick!!

Coraggio, fatti ammazzare!

Mossa parata, caro Bison!

Non è carino prendersela con le donzelle!



SHO-RYU-KEN-VEGA-DHALSIM...!!

Ed ecco che dalla penombra, illuminata poco a poco da fulmini e saette, appare il mitico Ryu che con immane potenza scarica la sua palla d'energia. Ciò può significare una cosa sola: la sfida è cominciata! L'aggiunta di quattro nuovi personaggi quali Cammy (la graziosa inglesina dalle lunghe trecce bionde), Fei Long (che per certi versi ricorda molto il mitico Bruce Lee), Dee Jay (il lottatore che combatte a ritmo di musica) e l'enorme Thunder Hawk (un messicano davvero poco raccomandabile), permette di dare una marcia in più ai combattimenti che disputerete contro il computer o contro i vostri amici. Ma veniamo al dunque: in questa conversione per Mega Drive avrete la possibilità di basare i vostri match su tre diverse situazioni che sono: il super torneo (versus battle), la battaglia ad



Un flambée al tavolo 11!

Devo dire che dopo aver giocato la versione di SSF2 per Mega Drive un po' di amaro in bocca mi è rimasto, soprattutto avendo visto lo stesso gioco per Super Nintendo. Per quello che riguarda la grafica non c'è davvero niente da dire: la bellezza dei fondali è resa al meglio anche grazie al parallasse. Qualcosina in più si sarebbe potuta fare per ciò che riguarda l'animazione dei personaggi, visto che quella di Fei Long in particolare non è poi così fluida. La nota dolente arriva quando dobbiamo affrontare il discorso del sonoro, davvero brutto per una cartuccia che utilizza 40 Megabit di memoria. Ma il vero divertimento lo si raggiunge disputando sfide con gli amici. Infatti (non lo ripeterò mai abbastanza), le mosse che potrete fare non hanno niente da invidiare al coin-op quanto a spettacolarità.

MARCO MAZZOCCHI

eliminazione diretta e il combattimento ai punti. Vediamo ora di capire un po' meglio come funzionano questi tre tipi di gioco. Cominciamo dal primo, che rappresenta né più né meno SSF2 così come tutti lo conosciamo: si sceglie un personaggio sui sedici



Ahia! Questa fa davvero male!



URRRRIA'!!!

messi a disposizione dal gioco e si comincia ad affrontare uno ad uno il resto dei partecipanti al torneo. Il secondo tipo di gioco con il quale potrete davvero divertirvi (soprattutto se giocherete contro un amico), è la battaglia ad eliminazione diretta, che consiste nello scegliere un tot di combattenti (il numero di lottatori scelto da ciascun giocatore non deve necessariamente essere uguale a quello scelto dall'avversario) che si affronteranno l'uno dopo l'altro. Ad esempio, se i primi due a doversi affrontare sono Vega e Ken, in caso di vittoria di Ken (che avverrà sulla distanza di un solo round e non più di due), Vega verrebbe eliminato e Ken dovrà vedersela con il secondo lottatore del gruppo avversario, e così via. Per rendere più avvincente il modo ad eliminazione diretta, vi consiglio di scegliere i vari personaggi con il "Random select", giusto per provare anche lottatori magari mai utilizzati prima. Il terzo ed ultimo modo di gioco a disposizione è quello del combattimento ai punti, nel quale con il vostro gruppo di lottatori dovrete cercare di battere gli avversari nel minor tempo possibile: più secondi riuscirete a risparmiare, più punti guadagnerete (per precisione, un punto per ogni secondo). Nel caso in cui l'incontro finisca in parità, il gruppo che avrà in quel momento più punti, ne riceverà altri quattro.

TIGER UPPERCUT!!!

Prima di ogni match potrete (come del resto accadeva nelle precedenti versioni) selezionare sia la potenza offensiva del vostro personaggio, sia lo stage nel quale andare a combattere. Ancora una volta l'attenzione dei programmatori si è orientata verso la cura dei particolari. Tanto per farvi capire, nello stage di Ryu la luna posta sul fondale non se ne va più a spasso per il cielo (cosa che invece accade nel coin-op). Un altro elemento che è stato corretto (come nella versione coin-op), lo troviamo nello stage di Guile, dove il colore (blu) delle divise dei personaggi che si muovono sullo sfondo è stato ben adattato all'ambiente aeronautico (prima il colore era verde-esercito). E' inoltre interessante notare come in questa versione esistano già vari combo che possiamo trovare nella versione coin-op di SSF2 TURBO. A tal proposito, vi interesserà sapere che per la versione Mega Drive esiste un cheat-mode in grado di trasformare SSF2 in SSF2 TURBO. In questo modo con la medesima cartuccia potrete divertirvi a fare le ormai famose supermosse in grado di togliere "ettolitri" di energia all'avversario che la subisce. Un'altra novità portata da SSF2 riguarda la personalizzazione dei versi (un elmento che avrebbe meritato più attenzione) e delle parole proferite dai vari personaggi durante le varie mosse.



Foto di gruppo per Zangief e "compagni".

MEGA DRIVE

CAPCOM

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

GRAFICA 92 — *Raggiunge il massimo della spettacolarità nelle mosse speciali.*

SONORO 70 — *Davvero sgradevole.*

GIOCABILITA' 90 — *Il controllo sui personaggi è totale.*

LONGEVITA' 92 — *Questo gioco vi terrà incollati al joypad per molto, molto tempo.*

GLOBALE 93 — *Sarebbe davvero un delitto lasciarsi scappare questo titolo.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 40

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 2

CONTINUE: INFINITI

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 3

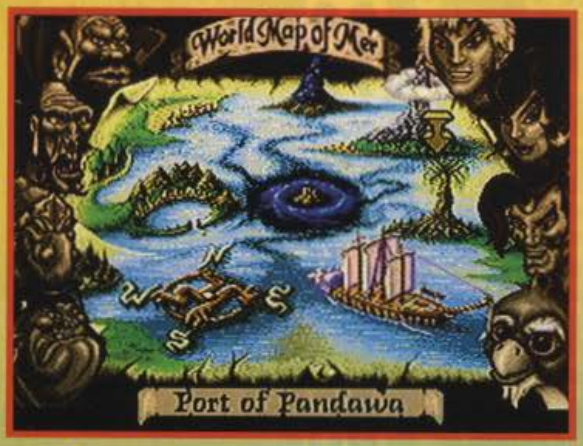
CARTUCCIA: GIAPPONESE

INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO.

THE PIRATES OF DARK WATER

Dopo aver solcato le acque del regno di Mer sul Super Nintendo ecco che Tula, Ioz e il principe Ren approdano anche su Mega Drive. Che siano stati più fortunati questa volta?



Ecco a voi la mappa del gioco!



Accidenti Ren; ma lo sai che sei proprio un bel tipo?

Ci troviamo nel regno di Mer. Un paese che finora è sempre stato un luogo tranquillo: ma una terribile minaccia si sta avvicinando ai suoi lidi dorati. Una oscura forza ha infatti invaso le acque del mare di questo paese di prodi navigatori. Si sono così generate delle onde di acqua nera che consumano tutto ciò in cui si imbattono. Nessuno sa come opporsi a questa terribile forza che rischia, ormai, di ridurre il regno in rovina. L'unica speranza di fermare questo flagello risiede nel tesoro di Rule che, secondo un vecchio saggio, avrebbe il potere di arrestare questa sciagura. Naturalmente questo amuleto è andato perduto molto tempo fa, e così toccherà ai nostri Ren, Tula e Ioz riuscire a recuperarlo prima del solito cattivone di turno. Adoro queste trame così innovative!

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

CAPITAN HARLOCK

Per prima cosa comincio col dirvi che questa versione di Drak Water è fondamentalmente diversa da quella dello Snes. La prima infatti era una sorta di picchiaduro a scorrimento, sulla falsa riga di Final Fight o Streets of Rage. Questa versione per il 16-bit Sega è invece una specie di platform, simile come struttura ad Aladdin. All'inizio del game vi verrà data la possibilità di selezionare il vostro personaggio, dopo di che verrete scaraventati in tutta una serie di livelli, in ognuno dei quali dovrete riuscire a raggiungere un diverso obbiettivo. Questi vanno dal salvataggio di uccellini ingabbiati, alla ricerca di chiavi, da peregrinazioni in templi



Davvero un paesaggio suggestivo.

abbandonati e infestati da fantasmi a crociere su navi pirata. Per quel che riguarda la grafica, i vari sprite risultano discretamente definiti ed animati ed anche i fondali presentano dei background niente male. Per qual riguarda la giocabilità, DW risulta un giochillo abbastanza divertente, sfortunatamente però la struttura è abbastanza lineare e questo può portare alla lunga un po' di noia. I livelli a disposizione sono abbastanza



Ma guarda, la ruota della fortuna! Chissà dove si sarà ficcato Mike?



Questi indigeni non mi sembrano molto amichevoli.

numerosi e vari, peccato però che il livello di difficoltà risulti leggermente basso e questo, unito all'uso delle password, fa sì che il game risulti abbastanza semplice. Peccato per la mancanza dell'opzione a 2 giocatori ma, nel complesso ci siamo.

Pirates of Dark Water su Mega Drive è un gioco discretamente realizzato e abbastanza divertente. Certo, non ci troviamo di fronte a un capolavoro, tuttavia questo è uno di quei titoli che si lascia giocare. La grafica è abbastanza ben definita, con personaggi abbastanza grossi e discretamente animati. Belli i fondali, tutti caratterizzati dalla presenza di almeno un piano di scrolling paralattico e con alcuni background veramente notevoli. Buono anche lo scrolling (multidirezionale of course!), mentre una nota abbastanza negativa viene dal sonoro che non mi ha impressionato molto favorevolmente. Un altro difetto del gioco risiede nella sua struttura, che possiede uno svolgimento fin troppo lineare. Infatti, nonostante la presenza dell'elemento ricerca di oggetti, Dark Water finisce col riproporre sempre le medesime situazioni. Inoltre, il livello di difficoltà un po' troppo basso, senza contare la mancanza dell'opzione a 2 giocatori. That's all!

FABIO RAVETTO

MEGA DRIVE

PIATTAFORME

GIOCABILITÀ	GRAFICA	GLOBALE
74	71	73
LONGEVITÀ	SONORO	
70	68	

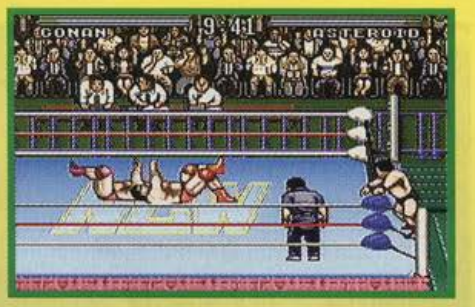
SUNSOFT

NCW WRESTLING



A fine incontro assisteremo alle prese in giro del vincitore nei confronti del perdente.

Un bel suplex e la vittoria si avvicina.



Big Ape esegue un calcio volante al termine di una breve corsa.

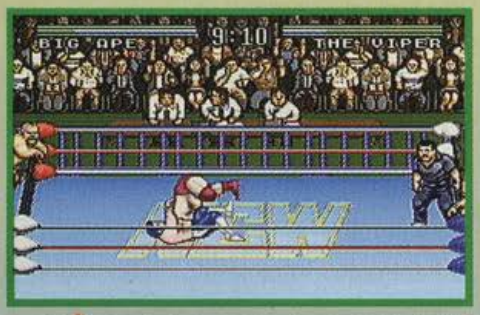


Vittoria! Decisamente meritata.

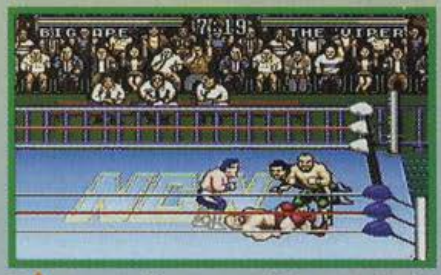


Ci troviamo forse di fronte ad un wrestling che dispone di un buon numero di mosse o alla solita noiosa simulazione? Leggete e troverete la risposta.

Ogni qualvolta sento parlare di un gioco di wrestling in generale storco il naso in segno di disapprovazione. Mi vengono infatti in mente tutta una serie di difetti che hanno sempre accompagnato la trasposizione di questo sport su computer o console, come la carenza di mosse, lo scomodo sistema di comando e il massacrante smanettamento di joystick o di tasti per stabilire chi dei due contendenti debba eseguire la presa. Con sommo gaudio ho però scoperto che questo NCW si discosta dalla media (tra cui includo anche i due coin-op della WWF) per quanto riguarda i tre lottatori. Che cosa impedisce dunque a NCW di essere un ottimo gioco nel suo genere? Per cominciare la pessima grafica: gli sprite sono troppo piccoli e non c'è mai cambio di scenario; poi il sonoro, che vanta musichette diverse da personaggio a personaggio, ma tutte di pessima fattura, così come di pessima fattura sono pure gli effetti sonori. Questi gravi difetti sono tuttavia in parte compensati dal buon numero di opzioni presenti, che ci permettono di eseguire il classico torneo (con tre livelli di difficoltà) anche a coppie (in cui sarà possibile avere la collaborazione di un amico), oltre che una serie di scontri predeterminando i lottatori, ed una sfida con due o quattro giocatori umani.



Con una bella presa veniamo schiantati al suolo.



Dopo un cambio, per qualche secondo ci sarà una situazione di due contro uno.

precedenti problemi. Infatti potrete scegliere il vostro lottatore tra dodici personaggi diversi, ognuno dotato di una propria scelta di prese e di mosse particolari. Il sistema di comando poi è notevolmente semplificato, con i tasti che assumono determinate funzioni a seconda della situazione in cui ci troviamo. Inoltre la precedenza nelle prese viene assegnata al giocatore che premerà il tasto con maggiore tempismo all'avvicinarsi dei due

Quando Maurizio mi ha chiesto "Ti piacciono i giochi di wrestling?" la mia faccia non era delle migliori, ma il lavoro è lavoro e ho dato un'occhiata a NCW. Superati i preconcetti e l'impressione iniziale (che non era certo positiva) ho scoperto che questo gioco non era poi così male, ma che anzi possedeva i vantaggi di cui vi ho già parlato. Non è però possibile tralasciare aspetti importanti come grafica e sonoro nel modo in cui è stato fatto dai programmatori. La mancanza poi di nomi famosi tra i lottatori, a cui sono stati preferiti personaggi inventati, oltre alla latitanza di mosse particolarmente spettacolari, potrebbe essere un deterrente all'acquisto, anche se è possibile eseguire prese strizzagambe o per fare addormentare. Insomma, se amate il wrestling e per voi grafica e sonoro non sono fondamentali potrete anche acquistarlo, altrimenti pensateci anche tre volte.

CARLO BARONE

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO



BELLE'S QUEST



Le interessa un peperone?

In Belle's Quest vivrete l'avventura della Bella e la Bestia, così come la vive Belle, la bella ed intelligente donzella protagonista dell'omonima fiaba Disney. Oltre ad essere molto carina, la nostra piccola giovincella è anche parecchio furba nell'usare la propria bellezza per i suoi scopi. La strada che porta al castello della bestia è piena di ostacoli, ma anche piena di amici pronti ad aiutare la giovane non appena ce ne sia bisogno.

OCCHIONI BLU

Conquistare galassie a suon di laser e missili non è certo facile, ma anche spezzare un incantesimo risulta essere un'impresa assai ardua, soprattutto se a doverlo fare è un'esile ragazzina di provincia. Non saranno certo poche le avversità che la nostra Belle dovrà affrontare, dovendo spesso sbrogliare rompicapi che raggiungeranno a volte difficoltà notevoli. Più che di scopo del gioco, dovremmo parlare di scopi del gioco: infatti per ogni stage il vostro obiettivo sara' differente. Ad esempio nel primo stage, usando un pò d'astuzia, dovrete rimuovere un masso che impedisce all'acqua del fiume di arrivare ad irrigare i campi. Belle non ha certo la forza di un culturista, ed è proprio qui che viene il bello: infatti rispondendo a modo alle avances di Gaston, farete sì che quest'ultimo vi aiuti nei vostri intenti. Durante la partita dovrete fare molta attenzione alle informazioni (su richiesta) che vi daranno i vari personaggi che vi capiterà di trovare sul vostro cammino.



Mmm... che fusto!

MA CHE BELLO PASSEGGIARE!

Girovagando qua e la per i vari am-bienti, al fine di variare un po' la situazione di ricerca, potrete disputare dei bonus stage. Premendo il joypad (come accade nei primo stage) nella direzione di una biblioteca posta sul fondale dello schermo di gioco, potrete giocare una sezione bonus nella quale dovrete raccogliere più libri possibile, cosa non molto semplice, dal momento che i volumi cadranno dal cielo in ordine sparso. Come potrete facilmente immaginare, attraversare lande desolate o foreste comporta non pochi rischi, per cui starà a voi cercare di evitare brutte situazioni. Per evitare i vari nemici non potrete contare su bazooka o cose del genere, ma l'unica cosa che potrete fare è scappare. Le riserve energetiche e le vite extra sparse per i vari stage vi renderanno la vita meno dura, ma la difficoltà generale della cartuccia rimane comunque elevata.



Che libro mi prendo?

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO



Te lo sposto io 'sto sassolino!

Pur essendo una decente avventura a piattaforme, non si può certo dire che Belle's Quest sfrutti al meglio le potenzialità del Megadrive. Ancora una volta una buona grafica associata ad una passabile giocabilità rende piacevoli le varie partite, ciò nonostante non si può certo dire che il gioco faccia venire i brividi dall'emozione. La vera e propria qualità del gioco salta fuori quando parliamo di longevità. Dovrete fare davvero molta, ma molta attenzione alle informazioni che raccoglierete durante l'avventura, specie se riguardanti la foresta (secondo stage). Colori più vivaci avvrebbero contribuito a rendere migliore questo gioco, che per gli amanti del genere potrebbe rappresentare un interessante appuntamento.

MARCO MAZZOCCHI



ROAR OF THE BEAST

Il tema prncipale di Roar of the Beast per Megadrive è chiaramente incentrato sull'ormai famosissimo lungometraggio animato di casa Disney. La bestiola in questa nuova avventura incontrerà non poche difficoltà per difendere la rosa incantata da mostri di ogni sorta. Sarà l'amore di Belle a spezzare l'incantesimo che assilla da anni il principe





Stà buono fuffi!

Odio i lombrichi.

Che bei dentini!

"sfortunello" di questa storia, ed è qui che viene il bello, proprio all'ultimo momento si mette in mezzo quello spaccone di Gaston, come andrà a finire?

MA CHE BESTIA SEI?

Come ormai avrete intuito, in questa avventura vestirete i panni della bestia più famosa del cinema d'animazione. Ma veniamo a noi, qual'è lo scopo del gioco? Principalmente dovrete eliminare le varie creature che di volta in volta verranno a rompervi le uova nel paniere. Mi raccomando: state attenti perché portare a casa la pellaccia non sarà facile. Vari bonus stage vi daranno la possibilità di raccogliere punti, utili per vincere vite che andranno ad incrementare le tre che il gioco mette inizialmente a disposizione. Cercate di limitare il più possibile gli scontri con i nemici, poiché vi accorgerete che l'energia andrà via





Aoh, questo è grosso!



Ma che bella rosellina.

come il pane. Durante ogni partita potrete contare su diverse riserve energetiche che vi daranno la carica al momento giusto. Ad incrementare la difficoltà del gioco, ci si mettono anche elementi negativi come l'uva nera: se avrete la sfortuna di assaggiarla, la vostra riserva energetica diminuirà. Frutti come la pesca, l'uva viola e la mela d'oro, vi daranno rispettivamente l'invulnerabilità per pochi secondi, un po' d'energia in più e una vita extra.

IL CASTELLO DELLA PAURA

Più le vostre tecniche di lotta saranno raffinate, e più facilmente riuscirete a destreggiarvi in stage difficili come ad esempio quello del castello. Le armi che avrete a disposizione saranno o potenti sganassoni o ruggiti da panico. Inoltre potrete affrontare il nemico in due modi: stando a quattro zampe oppure in posizione eretta. Durante una partita può capitare di dover affrontare due nemici contemporaneamente, ed è qui che viene in aiuto il super ruggito, visto che con questa potente arma paralizzerete i nemici per qualche secondo, giusto il tempo di eliminarne uno e di dedicarvi poi all'altro. Alle situazioni di lotta verranno ad alternarsi situazioni di ricerca, nelle quali dovrete raccogliere prima i pezzi di una magica porta a specchio, poi i petali di una rosa incantata, eccetera. La difficoltà dei mostri di fine livello non è eccessiva, comunque fate attenzione!

Roar of the Beast trova il suo punto di forza nella grafica, ben curata sia per ciò che riguarda l'animazione dei personaggi che per quanto riguarda i fondali. La difficoltà è discreta, per cui dovrete sudare abbastanza per terminare ciascun livello, dal momento che se avrete la sortuna di perdere una vita quasi al termine di un livello, dovrete ricominciarlo dall'inizio. E' proprio la lunghezza dei vari stage a rischiare di far diventare monotono il gioco. Peccato inoltre che non si possa orientare in volo la Bestia, una volta fatto un salto.

MARCO MAZZOCCHI

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO



THE REN & STIMPY SHOW FIRE DOGS

Dopo la loro prima avventura su Megadrive, Ren & Stimpy approdano anche sul Super Nintendo.



Ecco la schermata delle password. Veramente demenziale!

Questa é la seconda parte del livello. Attenti a non far cadere troppi oggetti.

Il nostro eroe ricoperto di "dalmatian paint". Al piano sotto si può intravedere il capo.



Ren & Stimpy è un titolo dedicato principalmente a un pubblico giovane. La struttura di gioco è semplice e immediata, ma purtroppo le due differenti sezioni potrebbero risultare monotone dopo alcune partite. Note positive vengono soprattutto dal sonoro, veramente ben realizzato, mentre la grafica, abbastanza fumettosa, è praticamente identica per tutto il gioco (cambiano solo due sfondi). Il livello di difficoltà è calibrato discretamente (forse troppo difficile il primo stage rispetto agli altri), anche se la presenza delle password fa diminuire sensibilmente la longevità.

MARCO RAVETTO

Ren & Stimpy sono due assurdi animali (un cane e un gatto) che hanno un solo desiderio nella vita: vogliono diventare pompieri. Ora, dopo mesi di inutile attesa, si presenta loro una grande, imperdibile occasione; i vigili del fuoco della loro città stanno infatti cercando due nuovi cani disponibili ad aiutarli. L'unico problema è che il capo dei pompieri vuole solo cani di razza dalmata (chissà perché?), e come si vede chiaramente, i nostri due amici non sono proprio dei dalmati perfetti. Per essere ugualmente assunti i due hanno utilizzato una speciale lozione (denominata "dalmatian paint") che li mimetizza perfettamente, ma i veri problemi



cominciano a sorgere all'interno della caserma. Infatti il lavoro è veramente molto, e ci sono un sacco di insidie e pericoli che potrebbero far scoprire l'inganno. A voi quindi il compito aiutare i due cani in questo nuovo platform game della THQ.

LA CARICA DEI 101

Il gioco si divide fondamentalmente in due parti, entrambe a tempo. Nella prima, che si svolge nella caserma dei pompieri, il compito di Ren è quello di trovare e portare sull'autopompa tutta una serie di utilissimi oggetti (corde, stivali, un gatto e altro). In questa missione verrete ostacolati dal capo dei pompieri e da fastidiosissime fiammelle e getti d'acqua. In vostro soccorso ci sono però due utilissimi oggetti: un estintore e una tintura, la famosa e già citata "dalmatian paint", che come dice il nome stesso, rende Ren simile a un dalmata. Una volta terminata questa fase e superato il bonus stage nel quale dovete trovare Stimpy, si passa alla seconda sezione, ambientata in città. Ora i due pompieri devono riuscire a

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO



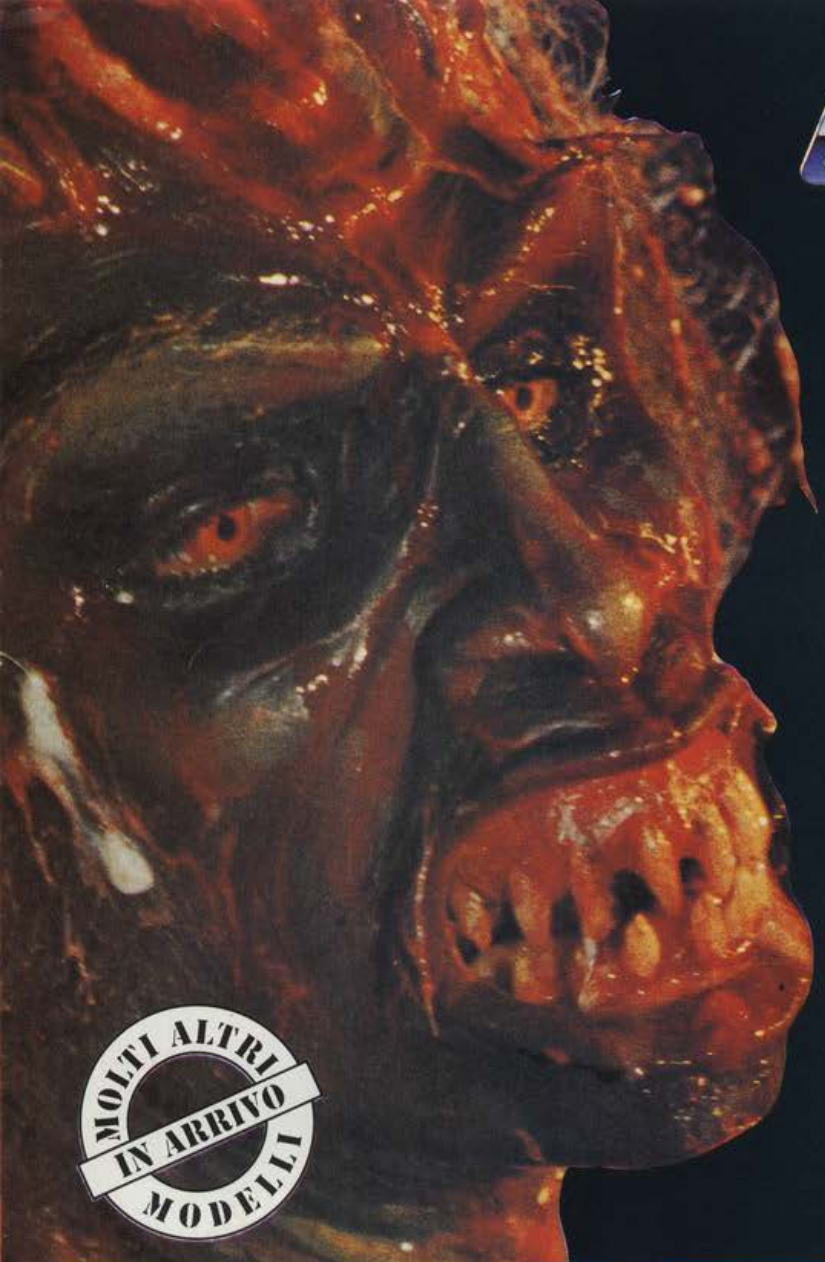
Ecco la fine che vi aspetta se finisce il tempo nella seconda sezione del livello.

raccogliere alcuni oggetti che vengono lanciati dai palazzi, evitandone al contempo altri (quali pesi da 16 tonnellate e gigantesche palle di piombo). Se riuscirete anche in questa sezione, dopo il bonus in cui si devono far finire dei sacchi su un camion, il gioco ricomincia dalla caserma dei pompieri, così per una settimana.



Questa é l'autopompa nella quale dovete portare gli oggetti che trovate.





QuickShot®

World No. 1

L'UNICO MODO PER SFIDARLO E VINCERE.

MOLTI ALTRI IN ARRIVO MODELLI

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


RAIDER 5


STARFIGHTER 5


MAVERICK 2B


CONQUEROR 2


PYTHON 2B


INVADER 2


CONQUEROR 3


SUPER WARRIOR


QUICKSHOT II TURBO


STARFIGHTER 3

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

VINCI LA SFIDA

YU-YU HAKUSHO 2

Ancora un altro picchiaduro! Di questi tempi il mercato di questo genere di giochi offre una vasta gamma di scelta: questo gioco sarà all'altezza?

Ci troviamo difronte all'ennesimo beat 'em up giapponese ma questa volta non si tratta di un prodotto conosciuto: anche se la grafica sembra volere trarre ispirazione da un manga, devo dire che non ho mai visto nulla di simile nel mondo dei disegni. Con questo alone di mistero che ci circonda cominciamo quindi a descrivere il gioco. Dopo una presentazione dalla musica davvero accattivante apparirà un menu con cinque opzioni:



Beccati un bel calcione rotante!

la prima corrisponde a quello che potremmo definire Story Mode. Una volta selezionata appariranno altre due opzioni. Con la seconda potrete ridefinire i tasti mentre con la prima inizierete l'avventura. Il vostro personaggio iniziale sarà un ragazzino dalla corta capigliatura, che dalla sequenza introduttiva si presenta come il protagonista; man mano che sconfiggerete i nemici, potrete però anche utilizzare questi ultimi per il successivo combattimento. Con la seconda opzione del menu principale potrete intraprendere uno scontro contro il computer, scegliendo il vostro personaggio mentre l'altro sarà scelto casualmente. Anche qui avrete la possibilità di aggiustarvi i pulsanti come meglio credete.



Questa è la schermata di selezione dei personaggi.

Durante il combattimento potrete notare due barre: la prima in alto corrisponde alla vostra energia, la seconda alla potenza. Ogni volta che fate una mossa speciale quest'ultima diminuirà, ma potrà essere ricaricata se non ne farete più per un po'. Se invece avete poca energia e la seconda barra piena, noterete che quest'ultima lampeggerà. Ciò significa che potrete fare la supermossa che si ottiene con diverse combinazioni del joypad più il tasto R e A o X. Esiste però un modo più semplice per eseguirla: basterà selezionare su ON l'apposita opzione nella configurazione tasti e per eseguire la mossa basterà premere contemporaneamente L e R. La quarta opzione è sicuramente molto divertente: con essa potete sfidare un avversario senza alcun limite di energia e round.

La super spadata è una delle mosse più potenti del gioco.



IN DUE C'E' PIU' GUSTO

Con la terza opzione potete combattere contro un avversario scelto da voi o sfidare un vostro amico nell'usuale modo a due giocatori. I fondali di cui potete disporre sono solo otto e per la verità non sono disegnati superbamente. Una cosa molto interessante è che premendo SELECT mentre il cursore si trova sopra l'icona di un personaggio, apparirà una schermata con tutte le mosse e anche la supermossa (occorre solo destreggiarsi un po' con il giapponese...).



Anche questo super pugno con palle di fuoco incorporate non fa molto bene!

Un ottimo allenamento per le supermosse. Infine con l'ultima opzione del menu principale potrete ascoltarvi le stupende musichette e gli effetti sonori.

In un periodo che coincide con l'uscita di Super Street Fighter II, Ranma 1/2 e altri giochi di questo genere, è estremamente difficile dare un giudizio su un picchiaduro. Per tagliare la testa al toro, posso dire che questo gioco è di gran lunga inferiore ai due citati prima. Ciononostante rimane un gioco divertente, dotato di idee interessanti come le mosse spiegate durante il gioco o l'opzione di allenamento. La velocità è insieme al sonoro l'aspetto migliore di questo picchiaduro, che però non è supportato da una grafica adeguata. Per quanto riguarda lo Story Mode non avrete certo da divertirvi troppo, ma si sa che a questi giochi occorre giocare in due. Così potrete tranquillamente passare ore liete sghignazzando con i vostri amici.

GABRIO SECCO

SUPER NES

PICCHIADURO

GIOCABILITÀ	GRAFICA	GLOBALE
85	73	79
LONGEVITÀ	SONORO	
73	88	

NAMCOT

KIKIKAIKAI 2

Il mondo dell'antico Giappone nel seguito di un grande successo di un po' di anni fa. Che i sette saggi siano con voi!



Vi ricordate questi piccoli cacciatori, protagonisti del primo episodio?

Dieci anni fa uno dei giochi che letteralmente spopolava nelle sale giochi di tutta Italia era Kikikaikai, che ha presto conquistato il cuore di molti videogiocatori per la semplicità di gioco, per non parlare poi dell'estrema simpatia del personaggio protagonista e dei suoi nemici. Ora la Natsume ne propone per la vostra bella console un seguito di assoluto valore. Già dall'inizio, una gradevole musica di presentazione ci preannuncia il background dell'avventura, ovvero l'affascinante mondo giapponese. Per motivi abbastanza ovvi la vera storia di questo gioco mi risulta abbastanza ignota. Basti dire che voi vestirete i panni di un'intrepida ragazzina che dovrà attraversare luoghi pericolosissimi e sconfiggere vari mostri per liberare alcuni suoi amici.



Questo è uno dei tanti negozi sparsi qua e là dove potrete acquistare molti oggetti utili.

Certo che fin qui l'avventura non ci propone nulla di nuovo. Selezionando la prima opzione del menu principale la partita avrà inizio. Una mappa vi farà vedere il punto in cui vi trovate. Nel primo livello sette saggi vi chiederanno se volete intraprendere una sorta di addestramento sull'uso dei comandi che, volendo, si può anche saltare. Si comincia col primo saggio, un po' grassottello, che insegnerà a muovere il comando direzionale per raccogliere alcune monete. Il secondo, un simpatico vecchietto, ci farà utilizzare il tasto Y per sparare gli oggetti a distanza, colpendo così le raffiche di fantasmini che usciranno da tutte le parti dello schermo. Una donna che suona una specie di liuto ci permetterà poi utilizzare il tasto B per spazzare con il nostro bastone i fantasmini. E' la volta di un secondo vecchio, con il quale imparerete a muovervi insieme al vostro compagno, che in questo allenamento è l'orsetto. Un pescatore poi vi insegnerà a sparare il vostro compagno con il tasto R. Il guerriero vi istruirà ad unirvi e dividervi con l'orsetto usando A. Questa operazione è utile per acquistare quell'attimo di invulnerabilità che in futuro vi salverà la vita in parecchie situazioni particolarmente difficili.



Prima di iniziare a giocare è meglio fare un po' di allenamento sull'uso dei tasti.

SI COMINCIA A GIOCARE...

Terminato l'addestramento occorrerà scegliere con il tasto SELECT tra due fumetti. Con il primo il vostro



Pronti per affrontare l'ultima impegnativa fase!



Scegliete qui il vostro compagno iniziale e il modo in cui egli si comporterà.

compagno vi seguirà, con il secondo invece rimarrà fermo e per avanzare dovrete ogni volta lanciarlo. Poi sceglierete il compagno stesso. Avete inizialmente a disposizione un grosso omone che lancia le bombe, una ragazza e l'orsetto, ma ogni volta che ne troverete uno nuovo in una casa potrete utilizzarlo con l'icona che apparirà ogni tanto. Effettuata la scelta avrà inizio il secondo livello, molto semplice, ambientato in una foresta popolata da fantasmi e alberi lancia-fuoco, nel quale troverete i primi sacchi e i primi forzieri. Per aprire questi ultimi sarà necessario possedere le chiavi. In essi saranno nascosti oggetti utili che potrete comprare anche nei negozi: chiavi, sfere per aumentare la potenza di fuoco, armature normali o doppie, orecchie da coniglio che aumentano il raggio di fuoco, omini extra. Il primo boss è costituito da una vecchia che lancia dei pugnali e che salta per tutto lo schermo. L'energia del boss è contrassegnata da alcune



Spero per voi che sappiate nuotare bene se volete superare questa fase.

candele in poste nella parte bassa dello schermo. Dopo avere nuovamente effettuata la scelta del vostro compagno, eccovi al terzo livello, ambientato di sera e popolato da api, lapidi, conigli e scheletri che escono dai fiumi. Il boss è una donna che si trasforma in un lupo bianco. Il quarto livello ci vede in una passerella posta su un fiumiciattolo, dove dovrete vedervela con animali verdi salterini, i quali se non verranno colpiti subito si trasformeranno in vortici velocis-



Ecco qui i nostri simpatici amici in mezzo a una montagna innevata.



Qui l'ambiente comincia veramente a farsi un po' troppo rovente



La prima fase spaventosa nella quale ci salteranno addosso un gatto volante.

simi, piccoli molluschi ricoperti da un duro guscio. Dovrete anche nuotare per attraversare il fiume, fino a raggiungere il boss, una piccola donnina dai capelli viola, che corre, salta e spara boomerang e palle di fuoco.



Questo omone è molto grosso ma non dovrebbe crearvi troppe difficoltà una volta imparate le posizioni in cui dovrete stare.

COMINCIANO I QUADRI DIFFICILI

Il quinto livello è una sezione shoot 'em up in cui dovrete sparare, cavalcando un gatto, a vari nemici, tra i quali è da segnalare un disco volante armato di lancia-fiamme. Alla fine dovrete sconfiggere un grosso dio che lancerà sfere magnetiche e raggi laser. Il sesto livello è una montagna innevata, piena di coniglietti e streghe. In mezzo a un

Pochi giochi sono riusciti ad affascinarmi come questo Kikikaikai 2. La grafica è splendida, il sonoro favoloso, e inoltre la conoscenza del giapponese non è assolutamente necessaria. Cos'altro volete di più? Beh, in effetti il gioco non è difficilissimo e con un po' di impegno dovreste finirlo abbastanza in fretta, specialmente se decidete di aiutarvi con i continue e le password (che sono in giapponese, ma, per fortuna, sono costituite solo da quattro ideogrammi, quelli che appaiono in basso a destra nella schermata del continue). In qualche punto il gioco rallenta un po' ma ciò accade in tutti i giochi di questo genere, altrimenti sarebbe impossibile destreggiarsi tra mille proiettili. I punti difficili però, sono facilmente aggirabili continuando a utilizzare il tasto A, sfruttando la temporanea invulnerabilità, cosa questa un po' troppo vantaggiosa. Nonostante ciò il gioco è, come ho già detto, davvero splendido e lo consiglio a chiunque abbia un Super Nintendo, anche perché i più perfezionisti che vorranno terminare l'avventura con una sola partita troveranno una sfida davvero ardua, specialmente giocando a livello Hard.

GABRIO SECCO

ponte ne troverete una gigante, che userà come arma alcuni potenti fiocchi di neve giganti; si elimina facilmente lanciandole addosso l'orsetto. Alla fine troverete un gigante che lancerà le sue braccia e farà comparire un nugolo di spuntoni da sottoterra. Il settimo livello è costituito da una tetra grotta a forma di faccia di mostro. All'interno vi sono enormi fiumi di lava, mostri che lanciano sfere di energia e fiammelle che è meglio eliminare usando il bastone. Per terminare il livello dovrete eliminare un bonzo



Questa è la classica situazione imbarazzante. Circondati da ninja che non vedono l'ora di sperimentare le loro stelline appena affilate.



L'ultimo boss è un guerriero medioevale che vi farà sputare sangue.

gigante, armato con una catena composta da tanti pallini che ogni tanto si staccano ed esplodono. L'ottava sezione vi vedrà impegnati nuovamente in uno shoot 'em up, ma questa volta molto impegnativo. Alla guida di un serpente volante dovrete evitare e distruggere una miriade di nemici. Il più agguerrito sarà un tigrotto alato, che occorrerà colpire molte volte prima che possa schiattare. Alla fine ci sarà il dio che avete già incontrato, ma molto più arrabbiato. Una volta sconfitto, con il drago raggiungerete il nono livello, la fortezza. Essa è protetta da abili arcieri, ninja e samurai. Dopo essere entrati in varie porte, ritroverete la donnina dai capelli viola, più forte di come l'avevate lasciata l'ultima volta. Ancora uno sforzo e vi aspetterà un terribile saraceno pronto a scagliarvi ogni sorta di maledizione: se riuscirete a sconfiggerlo potrete gustarvi la deliziosa scena finale.

Gabrio Secco



Alla guida di questo drago gigante affronterete la seconda sezione sparatutto.

Io ero uno di quelli che un po' di anni fa si appassionò alla versione originale di questo gioco: l'ambientazione tipicamente giapponese (con i vari spiritelli che a quel tempo avevo l'occasione di vedere in Lamu) e il sistema di gioco un po' particolare, simile ad uno sparatutto, ma con elementi innovativi, mi avevano conquistato quasi subito. Vi lascio dunque immaginare la mia felicità quando ho potuto mettere le mani sopra a questo seguito (per poco, però, Gabrio lo monopolizzava) e scoprire che non era una semplice riedizione con mostri nuovi (come capita spesso su SNES), ma presentava molti caratteri innovativi come il fedele compagno che ci segue (con i diversi usi a cui può essere destinato) e lo schema ben realizzato a cavallo del drago. L'unica pecca può forse essere riscontrata nei rallentamenti dovuti alla presenza di troppi sprite sullo schermo, ma è un difetto che può essere tralasciato, dato l'alto divertimento del gioco e che, come dice Gabrio, può a volte tornare utile per salvare la pelle. Insomma un gran bel gioco, un po' troppo facile forse a livello Normal (una volta imparati gli schemi di attacco dei mostri finali); ma ricordate che potrete giocare anche a livello Hard, dove dovrete sudare sangue per sperare di vedere la fine!

CARLO BARONE

SUPER NES

NATSUME

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE-SPARATUTTO

GRAFICA 93

I personaggi sono fatti molto bene, i fondali sono dettagliati e colorati. Persino la mappa è fatta benissimo.

SONORO 92

Le musichette mi hanno fatto letteralmente impazzire: bellissimo il lento finale.
Anche le varie voci giapponesi sono simpatiche.

GIOCABILITA' 90

Dovete imparare a utilizzare entrambi i tipi di sparo e specialmente la "trasformazione". Dopodiché nulla potrà ostacolare il vostro divertimento.

LONGEVITA' 82

I Continue infiniti e le password la diminuiscono...
... ma provate a giocarlo a livello Hard o terminarlo con una sola partita anche al livello più facile!

GLOBALE 90

Adoravo il coin-op, ma questo gioco è talmente bello da non potere essere paragonato al primo episodio.

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

MEGABIT:

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1

CONTINUE: INFINITI

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 3

CARTUCCIA: GIAPPONESE

INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

CVG HIT

STUNT RACER FX

Dopo una lunga attesa ecco finalmente arrivare il secondo titolo che utilizza il chip FX: Stunt Race FX.

Immaginatevi all'interno di una macchinina telecomandata con un bambino che la guida. Quest'ultimo farà sicuramente sbattere la macchina contro un muro, la farà saltare, sgommare e ribaltare semplicemente perché è divertente. Ora immaginatevi seduti davanti ad uno schermo mentre giocate a Stunt Race FX: selezionate l'opzione Speed Trax e preparatevi a correre nel primo tracciato. Improvvisamente una macchina vi colpisce alle spalle costringendovi ad aumentare la velocità, poi vedete un'altra macchina che si avvicina, la



Il 4WD non ha nessun problema a correre nell'acqua mentre con le auto più piccole è necessario utilizzare i booster.



Avete a disposizione un numero limitato di turbo (booster), assicuratevi quindi di raccogliere queste gemme blu per aumentare la vostra potenza.

Quando un gioco per Super Nes è bello, solitamente tende a essere veramente molto bello, e fortunatamente Stunt Recar FX appartiene a questa categoria. Visto che usa il chip Fx non è presente il benché minimo utilizzo del Mode 7 per dare una sensazione di velocità. Ogni cosa si muove sullo schermo in maniera fluida, e non ci sono rallentamenti. La grafica è ottima e neanche troppo "blocchettosa". Anche la giocabilità è veramente elevata, e come tutte le buone simulazioni automobilistiche che si rispettano possiede un ottimo sistema di controllo oltre a degli avversari competitivi. Insomma, secondo me Stunt Racer FX è la corsa di automobili più innovativa prodotta da molto tempo a questa parte.

DENIZ AHMET



In Stunt Race FX ci sono dei tocchi grafici veramente di classe, come i cavalli che corrono attraverso la strada e i camion con la scritta Nintendo.



Il modo a due giocatori con lo split-screen non è così giocabile come quello con un solo concorrente, questo principalmente a causa della piccola porzione di schermo visibile. E' inoltre leggermente lento, anche se è possibile selezionare delle diverse visuali come in Virtua Racing.

I'M IN LOVE WITH MY CAR

Ci sono ben cinque diversi mezzi da utilizzare attraverso le 24 piste che compongono il gioco. Ecco una breve descrizione dei loro aspetti positivi e dei loro punti deboli.



4WD è la macchina ideale per i principianti e per gareggiare nei percorsi "Stunt". Non sgomma molto ed ha una buona aderenza su tutti i terreni. E' veloce in accelerazione ma è abbastanza lenta a curvare.



La Coupé è una buona macchina sotto tutti gli aspetti ed eccelle nella velocità di punta e nella maneggevolezza. Inoltre i turbo durano di più rispetto alle altre macchine. Scegliete questo veicolo se le caratteristiche che apprezzate maggiormente in una macchina sono la velocità e la stabilità.



F-Type è adatta a tutti quei piloti già abili e con un buon controllo del mezzo. La sua accelerazione è lenta ma per velocità di punta è indubbiamente l'auto migliore. Questa macchina è molto leggera, quindi bisogna stare molto attenti e mantenerla ben bilanciata durante i salti per evitare frequenti incidenti.



Tutti i mezzi in questo gioco possono subire degli incidenti spettacolari. I vari veicoli si rompono in numerosi pezzi per poi cadere a terra rimbalzando come se fossero di gomma.

evitate, sgommate, curvate a tutto gas e proseguite con la gara. Perché fare tutto questo? Perché è incredibilmente divertente! E potete farlo tranquillamente, proprio come il bambino di cui abbiamo parlato in precedenza con il suo giocattolo. Con questa breve introduzione spero di essere riuscito a trasmettervi quelle sensazioni di libertà, eccitazione, curiosità e rischio che sono senza dubbio le caratteristiche fondamentali di questo titolo. Ovviamente bisogna anche vincere le gare, ma si possono anche correrle in maniera totalmente assurda e insensata. Con la presenza dell'opzione che permette di poter gareggiare in due con lo split-screen e con la possibilità di selezionare la propria macchina tra le cinque disponibili, potrete (come abbiamo fatto noi) capire abbastanza rapidamente che questo potrebbe essere definito come un seguito illegittimo di uno dei migliori titoli disponibili per Super Nes, ovvero Super Mario Kart.

Trad. e Adatt. di ***Marco Ravetto***

I giochi prodotti in questo ultimo anno per il Super Nes, se escludiamo NBA Jam, non sono stati nulla di eccezionale. Ma ora è arrivato Stunt Race FX. Dal punto di vista grafico e sonoro batte chiaramente Virtua Racing e con un solo giocatore ha una velocità praticamente identica. E' anche incredibilmente più divertente da giocare. Peccato che il modo a due giocatori sia abbastanza deludente, visto che lo scrolling risulta veramente lento e che la porzione di schermo visibile rimane molto ridotta. Se cercate il miglior gioco di guida per un giocatore disponibile per Super Nes, comprate Stunt Racer FX, ma se volete giocare insieme con un amico, allora Super Mario Kart rimane ancora imbattuto.

RIK SKEWS



Dopo un incidente il nostro veicolo esplode. A questo punto dovete aspettare che si ricomponga prima di poter ripartire.



Questa mossa spettacolare vi permette di passare sopra alcune macchine avversarie e di superarle abbastanza agevolmente.



2WD è disponibile solo nel Free Trax dopo aver terminato i percorsi denominati "Master Class". E' molto veloce e difficile da manovrare. Una volta perso il controllo è una impresa ardua ritornare in pista velocemente senza perdere tempo. Buona per ottenere record di velocità.



Il Trailer è utilizzabile solo nel livello bonus. La visuale di questa sezione è diversa rispetto a quella del gioco normale, e questo fatto potrebbe creare inizialmente alcuni problemi. E' indubbiamente il mezzo più lento del gruppo.

SUPER NES

NINTENDO

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA	94	Spettacolare, veloce e fluidissima, peccato che sia un po' lenta nel modo a due giocatori.
SONORO	80	Abbastanza orecchiabile sia nelle musiche che nei vari effetti.
GIOCABILITA'	93	Divertentissimo e vario grazie alla presenza di cinque diversi veicoli da utilizzare.
LONGEVITA'	87	Le 24 gare vi impegneranno a lungo.
GLOBALE	90	Uno dei migliori giochi di guida disponibili per Super Nes. Se l'opzione per due giocatori fosse stata leggermente migliore sarebbe stato un titolo veramente perfetto.

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

GIG HIT

BATTLECORPS

Seguendo il successo di Thunderhawk, la Core produce un nuovo titolo veramente spettacolare per Mega CD.



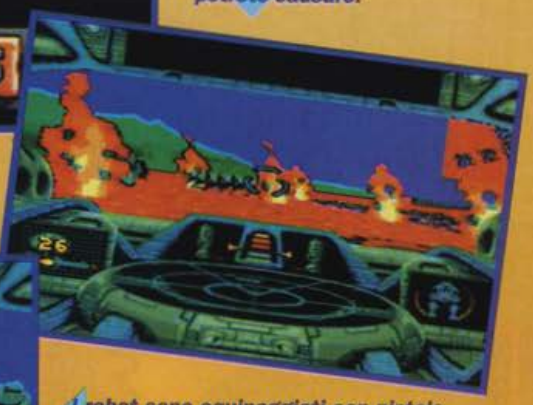
Questo è il tenente Calgary. E' un duro, voi lo sapete molto bene perché grida sempre. Inoltre ha anche una pettinatura migliore della vostra.

Fino a quando non ci si abitua al metodo di controllo, Battlecorps risulta un gioco molto difficile. Tuttavia, quando si comincia a prenderci la mano, non ci sarà limite alle distruzioni che potrete causare.

Quando ci si siede a giocare a questo titolo, non si può non fermarsi a pensare che se la Sega avesse prodotto almeno tre o quattro giochi di questa qualità per il Mega CD, probabilmente questa periferica



In Battlecorps non ci sono persone da distruggere; infatti gli avversari da eliminare sono tutti dei robot.



avrebbe goduto di una sorte molto migliore. E invece a realizzare giochi così belli ci devono pensare degli sviluppatori esterni (come la Core appunto). Ma passiamo al gioco. Battlecorps trae notevole ispirazione



I robot sono equipaggiati con pistole, missili e lanciafiamme. Direi che come armi possono bastare, eh?



Ecco delle news veramente interessanti: voci insistenti dicono che sarà realizzata una versione di Battlecorps anche per il Mega-32, e che dovrebbe essere una realizzazione assolutamente spettacolare.



In questo tipo di giochi la trama è secondaria e di nessuna importanza. Ciò che conta è sparare e distruggere tutti i nemici.

(principalmente nella visuale) dal primo vero successo creato dalla Core sempre per Mega CD alcuni mesi fa: Thunderhawk.
Questa volta però non controllate più un elicottero, ma dei robot in stile Battletech che devono combattersi ed annientarsi in numerose ambientazioni post-nucleari. Non ci sono puzzle da risolvere e non c'è bisogno di ragionare: ci siete solo voi, un robot da 200 tonnellate, tante armi e un mare di nemici da distruggere.

Trad. e Adatt. di ***Marco Ravetto***

La Core si è dimostrata ancora una volta la migliore sviluppatrice di software per Mega CD. Battlecorps è infatti un gioco grandioso sia tecnicamente che dal punto di vista della giocabilità. Si possono utilizzare diverse tattiche per eliminare i nemici, oppure si può più semplicemente sparare furiosamente, cercando di distruggere tutto quello che si muove sullo schermo. Il sistema di controllo è molto complicato, e questo fatto non aiuta certamente nei momenti di panico. Ma a parte questo piccolo difetto, non vedo in giro nessun prodotto migliore per Mega CD.

MARK PATTERSON



MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia

PER I TUOI ORDINI
TEL.
0573 903277
Fax 0573 - 903955

MEGADRIVE (i richiestissimi)

Addams family	£.	69.000
Aladdin	£.	89.000
Brett hull hockey	£.	109.000
Bubsy	£.	69.000
Castelvania	£.	69.000
Combat cars	£.	119.000
Cool spot	£.	99.000
Fifa int. soccer	£.	109.000
Flashback	£.	99.000
Incredible Hulk	£.	**139.000**
Jungle book	£.	119.000
Jungle strike	£.	109.000
Kick off 3	£.	**109.000**
Land stalker	£.	99.000
Lethal enforce	£.	149.000
Nba jam	£.	95.000
Nba showdown	£.	129.000
Pete Sampra tennis	£.	109.000
Robocop vs Terminator	£.	129.000
Rocket knight adv.	£.	99.000
Ryan Giggs soccer	£.	109.000
Sensible soccer	£.	89.000
Sensible soccer 2	£.	129.000
Sonic 3	£.	89.000
Subterrania	£.	129.000
Virtua racing	£.	119.000
World cup USA 94	£.	109.000

SUPERNES / FAMICOM

Aladdin	£.	139.000
Alien 3	£.	69.000
Asterix	£.	59.000
Axelay	£.	69.000
Batman returns	£.	79.000
Bubsy	£.	69.000
Bugsy bunny	£.	129.000
Cool spot	£.	99.000
Daffy duck	£.	139.000
Desert fighter	£.	129.000
Equinox	£.	109.000
Fifa int. soccer	£.	99.000
Flashback	£.	59.000
Goof trop	£.	79.000
Incredible Hulk	£.	149.000
Jimmy Connors	£.	99.000
Kick off 3	£.	129.000
Lethal enforce	£.	169.000
Lost vicking	£.	99.000
Mario all star	£.	129.000
Megaman X	£.	129.000
Nba jam	£.	129.000
Parodius	£.	79.000
Pop'n twin bee	£.	89.000
Rock roll racing	£.	109.000
Star wars 2	£.	149.000
Star wing	£.	69.000
Stunt race FX	£.	139.000
Super bomberman	£.	69.000
Super Mario world	£.	69.000
Super metroid	£.	129.000
Super turrican	£.	89.000
Young merlyn	£.	129.000

SPECIALE PICCADUR

MEGADRIVE

Art of fighting	£.	99.000
Dragon	£.	**129.000**
Dragon ball 2	£.	119.000
Eternal champion	£.	139.000
Fatal Fury	£.	99.000
Fatal fury 2	£.	**119.000**
Mortal kombat	£.	89.000
Mortal kombact 2	£.	**139.000**
Street fighter 2	£.	89.000
Super street fighter 2	£.	**149.000**
Street of rage 2	£.	79.000
Street of rage 3	£.	89.000
Turtles tournament	£.	129.000

DISPONIBILI TITOLI PER 3DO:
Jaguar
Game Gear
Game Boy
Mega CD

SUPER NES / FAMICOM

Art of fighting	£.	129.000
Battle master	£.	129.000
Clay fighter	£.	129.000
Dead dance	£.	89.000
Dragon	£.	**139.000**
Dragon ball Z	£.	99.000
Dragon ball Z 2	£.	139.000
Fatal fury 2	£.	129.000
Fatal fury special	£.	**179.000**
Fighter's history	£.	**159.000**
Final fight 2	£.	69.000
Ken of north star VII	£.	139.000
Mortal kombat	£.	99.000
Mortal kombat 2	£.	**149.000**
Ranma 1/2	£.	129.000
Ranma 1/2 2	£.	139.000
Ranma 1/2 4	£.	169.000
Street fighter 2 turbo	£.	129.000
Super street fighter 2	£.	**149.000**
Turtles tornament	£.	139.000
World heroes 2	£.	**139.000**



FATAL FURY II



La schermata di selezione dei personaggi.

Vabbé, questo stupendo gioco non sarà certo arrivato puntuale come un cioccolato svizzero (o forse si diceva orologio?), ma come si suol dire, meglio tardi che mai.

Eccoti una bella proiezione!





Due anziani a confronto.

ANDY BOGARD

Rullino i tamburi, squillino le trombe... ecco che arriva il primo lottatore italiano di un picchiaduro coreano. E' davvero fortissimo e conta molto sulla velocità con cui riesce a sferrare gli attacchi usando le gomitate. Anche le bolle d'energia molto veloci contribuiscono a fare di Andy uno dei lottatori più agguerriti, se non addirittura il migliore.

KIM KAP HWAN

Dopo un infelice passato come portiere della Korea, ha deciso di dedicarsi alla lotta. E' soprannominato "la gamba destra del diavolo" per la velocità con cui è in grado di utilizzare le articolazioni inferiori. Pregate il cielo che non decida di ballarvi il tip-tap sulla faccia, ficcarvi un piede in bocca o farvi altre cose di questo genere.

Tra tutti i picchiaduro mai prodotti, ce n'è uno solo capace di tenere testa all'immortale Street Fighter II: stiamo parlando appunto del cavallo di battaglia di casa SNK, che è presto diventato il picchiaduro preferito di moltissime persone, tra le quali il sottoscritto.
Sicuramente esso non è dotato della stessa frenesia d'azione che caratterizzava il game della Capcom, in compenso può contare su una gran dose di tecnica e sulle ormai ultramitiche supermosse capaci di rovinare l'avversario. Oltre al normale



In ginocchio!

,BIG BEAR

Ve lo ricordate questo gigantesco lottatore di wrestling? Era presente già nel primo gioco anche se mascherato e molto più agguerrito. Ora è ingrassato e quindi gli si sono rallentati i riflessi, per cui una tartaruga zoppa sarebbe molto più veloce. Insomma, non farebbe più paura ad un gatto in mezzo alla carica dei centouno malgrado le sue gomitate potenti e i suoi calcioni.

JUBEI YAMADA

Sebbene sia vecchio e anche un po' gobbo, Jubei è uno dei lottatori più forti, con i suoi biscottini giapponesi che innervosiscono l'avversario. Conosce alla perfezione tutte le tecniche di Judo ed ha il suo punto di forza nelle numerose proiezioni. Se soffrite di vertigini dovete fare particolare attenzione a quella volante, ma anche la presa in corsa e la spazzata non vi faranno godere.

Il mondo è mio!!!



JOE HIGASHI

Questo è il classico lottatore di box thailandese (per intenderci, quella in cui si può saccagnare anche con i calci). Lancia potenti uragani molto velocemente. Micidiale la sua spazzata e il suo Tiger Kick. Il punto debole è nella fascia che ha in fronte: ogni tanto gli cade, rendendolo cieco per diverso tempo.

TERRY BOGARD

E' il fratello di Andy, nato però in America. Le sue bolle di energia colpiscono in basso e quindi possono essere saltate facilmente ma attenzione al suo fenomenale Tackle ed ai calci molto potenti. Se usato bene, sarà un osso duro per molti. Attenzione a non farlo perdere o getterà via il suo cappellino della Nike.



Questa è la schermata del Survival Match.



Andrà meglio la prossima volta.

modo di gioco Arcade, è presente una opzione chiamata Survival Match: con essa voi e il vostro avversario potrete scegliere cinque personaggi che si affronteranno nel classico modo di gioco "chi perde esce". Ovviamente il giocatore che riuscirà a sbarazzarsi di tutti e cinque i personaggi avversari avrà la vittoria.



Mamma mia, come è grosso 'sto tipo.

MAI SHIRANUI

Questa affascinante donzella giapponese è la fidanzata di Andy Bogard. Oltre ad avere delle belle gambe, le sa usare molto bene e i suoi calci saranno molto nocivi. Potrà anche lanciarvi sui denti i suoi ventagli o tirarvi una gomitata sulle gengive dopo uno spettacolare balzo. Insomma, non fatevi affascinare dalle sue forme graziose e menatela senza pietà, sempre che Andy non dica niente.

Sono deluso, anzi delusissimo: ma come, quando tutti aspettano l'uscita di Fatal Fury Special arriva solo il II, e per giunta fatto abbastanza male?! Questa versione è mille volte peggiore di quella del Super Nes, che già non era un capolavoro. Le cose sono due: o la Takara puntava più al titolo che alla qualità del prodotto o... non voglio più sentire qualcuno che dica che il Megadrive è sullo stesso piano dello Snes. Per non parlare poi di quanto questo gioco sia più brutto della conversione per Duo. Contrariamente a quanto si fa di solito quindi, mi sento di consigliare il gioco solo a chi non ha mai visto la meraviglia per Neo Geo, in modo da non potere contestarne la straordinaria diversità. Infatti se lo prendiamo come gioco in sé, non è neanche tanto male e ci si può divertire un po', specialmente se lo giocate in due nel modo Survival Match. Ma se vi aspettate una conversione fedele all'originale rimarrete alquanto delusi.

GABRIO SECCO

E' interessante notare che in questo modo di gioco potrete utilizzare anche i boss finali, vale a dire "l'amico uligano" Billy Kane, il pugile Axel Hawk, il matador Lawrence Blood e il gigantesco Wolfgang Krauser. Nelle opzioni di gioco potrete scegliere tra tre diverse velocità e tre livelli di difficoltà, oltre che configurarvi i tasti o ascoltarvi le musiche. E via, la sfida comincia!

CHENG SINZAN

Se pensate di essere grassi, potrete rinfrancarvi con la vista di questo ciccione cinese. Tuttavia, malgrado il suo peso è in grado di spiccare velocemente balzi altissimi (Newton avrebbe qualcosa da ridire). Altra arma micidiale è la sua altrettanto veloce piroetta con cui vi si scaglierà contro. Può lanciare anche delle piccole sfere di energia dalla parabola ingannevole.

Eccoti servito fratellino!



MEGA DRIVE

TAKARA

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

GRAFICA 69

I colori non sono poi così schifosi...

... ma le animazioni sono da infarto.

SONORO 65

Musichette per nulla accattivanti.

Campionamenti delle voci più sporchi dell'auto di Maurizio (e vi assicuro che non è poco).

GIOCABILITA' 69

Tutto è molto distante sia dal coin-op sia dalle altre sue conversioni.

Ma come normale picchiaduro è abbastanza divertente.

LONGEVITA' 69

In fondo è sempre un gioco in cui potrete sfidarvi uno-contro-uno.

GLOBALE 69

Senza dubbio la peggiore conversione di questo gioco, considerando anche quella del Game Boy. Se volete solo un picchiaduro (senza fare confronti con la versione coin-op), potete anche comprarlo.

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

MEGABIT:	16
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCATORI:	2
CONTINUE:	9
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	3
CARTUCCIA:	GIAPPONESE
INDICAZIONI:	

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

MARIO ANDRETTI RACING



E' incredibile! Mario Andretti Racing è una cartuccia da 16 Megabit! E chi l'avrebbe mai detto...si vede che un sacco di memoria deve essere stata destinata alle sequenze pseudo-digitalizzate del pit-stop, dal momento che la grafica del gioco vero e proprio risulta penosa.

forse questa è solo una malignità, le routine tridimensionali di MAR, mi sono parse smaccatamente simili a quelle di Road Rash I e II e di Skitchin'. Della serie: riciclamo il codice che tanto costa poco... Peccato, perché la struttura del game non è malaccio, dal momento che abbiamo addirittura Andretti in persona che ci spiega nel modo tutorial come affrontare al meglio le diverse curve dei vari circuiti. Divertente ma particolarmente difficile da gestire è poi la guida sul fango delle

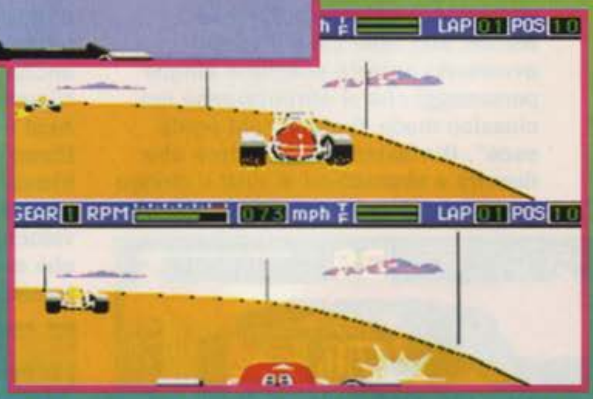


Come in Nigel Mansell, potremo fare dei giri di allenamento usufruendo dei consigli di chi è più esperto di noi.

Mario Andretti è ormai una leggenda vivente nel mondo dell'automobilismo: campione del mondo in F1, ha vinto anche il campionato Indy. Inoltre è stato pilota della Ferrari ed ha trionfato in più di duecento corse e



Vi sono differenti modalità di visualizzazione: la migliore è senza dubbio quella con la mappa, che permette di sapere quanto sono didstanti da noi i nostri avversari.



nelle categorie più svariate. Peccato solo che la cartuccia che si fregia del suo nome non sia all'altezza della sua fama e della sua classe...

Onestamente, da questo gioco mi aspettavo di più. Infatti, il gioco motoristico prodotto per PC sempre col mitico Mario come protagonista (ed una volta tanto la Nintendo non c'entra per niente...), mi aveva lasciato un'ottima impressione. E invece l'Electronic Arts ha sfornato una mezza ciofeca. In realtà il gioco è strutturato abbastanza bene, visto che è possibile correre in tre differenti categorie automobilistiche (in Formula Indy, nel campionato Stock-Cars e nella categoria Sprint), ma il motore grafico del gioco mi è parso troppo inadeguato rispetto alle aspettative che la Electronic Arts dice di riporre su questo prodotto. Infatti, ma

Mi pare che questo sia uno dei classici casi in cui tutti i soldi sono stati spesi nell'acquisire la licenza d'uso di un nome famoso, piuttosto che nel tentativo di creare un gioco divertente. Mario Andretti Racing possiede diverse buone idee di base, come la sezione tutorial, la possibilità di guidare macchine diverse e la necessità di frenare frasticamente in almeno una curva di ogni percorso, ma gli aspetti negativi di questa realizzazione sono preponderanti. Infatti, la grafica è estremamente deludente (ricorda a volte addirittura quella del Master System), il suono non è stato particolarmente curato (nonostante la presenza di alcune frasi campionate) ed il fattore divertimento latita, con una quasi totale mancanza di sensazione di velocità e di coinvolgimento emotivo. Insomma, un gioco che ha il grande difetto di non essere particolarmente divertente. **GIAMPAOLO MORASCHI**

E' possibile giocare in due, ma confrontando questa opzione con quella presente in Virtua Racing, proprio non c'è storia.

auto categoria Sprint, che sbandano e scodano a più non posso.
Non manca infine la classica opzione split-screen che permette di misurare la nostra bravura contro un amico.



SENSIBLE SOCCER

Riuscirà Sensible Soccer a scalzare Kick Off 3 e Fifa International Soccer dal trono dei migliori titoli calcistici per Mega Drive?

Negli ultimi mesi è stato realizzato un numero veramente impressionante di simulazioni calcistiche; alcune ex-novo, altre invece sono solo semplici conversioni di titoli di successo già

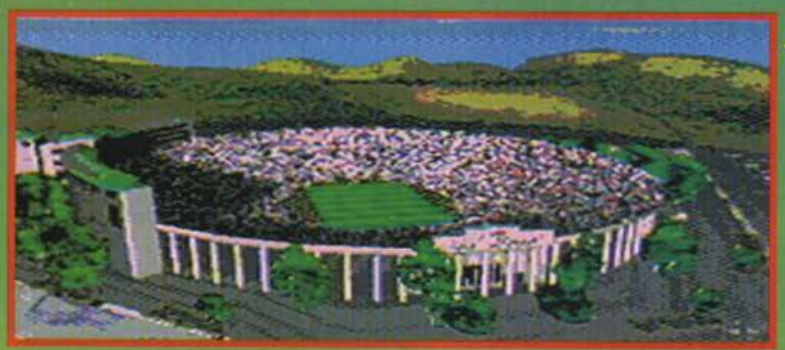


La partita sta per iniziare, preparatevi a giocare e vincere.

prodotti per computer. Sensible Soccer appartiene proprio a questa categoria e ora, dopo essere approdato su Mega Drive e Super Nes, viene convertito anche per Mega CD. La struttura di gioco è rimasta immutata, così come l'immediata giocabilità dovuta ad un sistema di controllo veramente semplice che permette sin dalle prime partite di ottenere discreti risultati e di segnare alcuni gol veramente spettacolari. Un'altra caratteristica abbastanza interessante è la presenza di un gran numero di squadre divise in tre differenti categorie, ovvero nazionali, squadre di team e squadre ospiti (team veramente



Italia 1-Lussemburgo 0. Non è certo una vittoria entusiasmante.



Ecco una immagine della nuova introduzione preparata appositamente per il Mega CD.



Evviva, la nostra squadra ha appena segnato un goal!

demenziali). Sono presenti inoltre diverse condizioni climatiche e un buon numero di competizioni da affrontare, fattore fondamentale per mantenere elevata la longevità in questo tipo di giochi.

ARRIVANO I SUPERBOYS

Se avete letto la recensione di Sensi per Mega Drive pubblicata alcuni mesi fa, sapete esattamente cosa vi aspetta: infatti questa versione è praticamente identica! Che delusione! Tornando al gioco, devo dire che essendo abituato a giocare a Sensible Soccer su Amiga, sono rimasto, almeno inizialmente, sconcertato a causa di alcune leggere diversità. La prima grande differenza che ho notato è che la palla (anche dopo scarti repentini) rimane sempre attaccata ai piedi dei giocatori (probabilmente questa scelta è stata fatta perché con il joypad il controllo non è il massimo della comodità). Inoltre mi sembra che le squadre controllate dal computer siano troppo deboli nei primi due livelli (è veramente semplice fare gol con il portiere, per esempio), mentre nel terzo invece bisogna impegnarsi a fondo per ottenere ottimi risultati. Il resto mi sembra praticamente identico, non sono stati aggiunti tocchi grafici (a parte la presentazione) per migliorare il campo o gli sprite, mentre è abbastanza bello il sonoro, con cori e rumori da stadio veramente coinvolgenti.

Ancora una volta ci troviamo di fronte a una conversione per la quale è difficilmente giustificabile l'utilizzo del dischetto argentato. Se escludiamo infatti la presentazione, qualche intermezzo e un sonoro migliorato con nuove musiche ed effetti, non ci sono altre novità che differenzino la versione per Mega CD da quella su cartuccia. Mi chiedo quando cominceranno a fare giochi dedicati a questa macchina, smettendola con le semplici (e inutili) conversioni. Tornando al gioco, concludo dicendo che se non avete già Sensible Soccer su cartuccia, questa versione potrebbe risultare abbastanza interessante, altrimenti lasciate perdere (purtroppo questa frase è ormai diventata una parte praticamente fissa nei commenti dei giochi per Mega CD).

MARCO RAVETTO



SHADOW OF THE BEAST 2

Shadow of the Beast 2 arriva anche su Mega CD. Ma ne avevamo veramente bisogno?

Dopo aver imperversato sugli schermi dei possessori di Amiga alcuni anni fa, la seconda avventura della Bestia è giunta anche su Mega CD. La trama, come era abbastanza prevedibile, è rimasta immutata rispetto a quella della versione per il 16-bit della Commodore.
Il nostro eroe, dopo aver sconfitto già una volta la Bestia, deve riuscire a trovarlo e a batterlo nuovamente, sia per evitare che Zelek (è questo il nome della bestia) cerchi di conquistare nuovamente, il mondo, sia per salvare la cara sorellina rapita dal cattivone per vendicarsi della precedente sconfitta. Indovinate un po' chi impersonate e qual'è la vostra missione?





Questo è il primo problema che dovete affrontare. La soluzione è comunque abbastanza semplice.

Cominciate la vostra partita senza armi: non è certamente la migliore condizione per combattere!





Ora per salvarci la pellaccia è necessario correre a più non posso!

Dovete combattere praticamente contro tutti i personaggi che incontrate. Infatti anche se è possibile parlare con i nemici, bisogna dire che questi di solito non vi ascoltano molto.

THE NUMBER OF THE BEAST

Ovviamente il vostro compito è proprio quello di cercare di salvare vostra sorella e di eliminare definitivamente la Bestia. Per fare questo dovrete vagare nel vostro mondo, evitando tutta una serie di mostri e cercando di ottenere l'aiuto di alcuni personaggi interagendo con loro (parlando con alcuni abitanti si possono ottenere preziose informazioni o addirittura delle monete d'oro). Inoltre, alcuni personaggi (come il mago) vi offriranno il loro aiuto e utilissimi incantesimi se riuscirete a portare a termine delle particolari missioni. Tutto questo in un platform game a scrolling multidirezionale, caratterizzato da una buona realizzazione tecnica, da una giocabilità (purtroppo) abbastanza scarsina e da una difficoltà veramente eccessiva. Per portare a termine l'avventura è infatti necessaria molta fortuna, visto e considerato la complessità di alcuni passaggi. Un altro difetto è dato dal fatto che per finire il gioco esiste un solo metodo, e bisogna quindi compiere tutte le azioni ed affrontare i nemici in una determinata sequenza, dal momento che alcuni avversari non sono eliminabile senza certe armi.

Shadow of the Beast 2 su Mega CD risente dello stesso difetto che aveva caratterizzato la versione per Amiga uscita alcuni anni fa, cioè l'eccessiva difficoltà di alcuni passaggi. In alcune zone infatti è praticamente impossibile evitare di essere colpiti dai nemici e, visto che la barra che segnala l'energia scende abbastanza velocemente, non è veramente molto agevole giungere alla fine della missione (in questo caso i continue sono veramente utili). Anche tutti gli altri aspetti sono stati praticamente ripresi dalla versione Amiga, e le uniche differenze sono l'aggiunta di alcune sequenze d'intermezzo e il sonoro. Sonoro veramente ottimo, sia nelle musiche che nel parlato dei vari personaggi, ma questo per un CD mi sembra veramente il minimo. Insomma, ci troviamo ancora una volta di fronte a un gioco che non sfrutta minimamente le capacità del Mega CD.

MARCO RAVETTO



flycom s.r.l.

V.LE RIMEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)
C.F.- P.I. 02276680960 - ISC.TRIB.MONZA N□50954
C.C.I.A.A. N□1407688 - MILANO
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

Tutti i prezzi sono iva compresa

Vendita per corrispondenza
Tel. 039 - 6082088

PREZZI PAZZI, PAZZI!!!!

RAGAZZI!! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!

MD-S.SHINOBY 2	49.000	MD-EX-RANZA	49.000
MD-GOLDEN AXE 3	49.000	MD-MAZING SAGA	49.000
MD-JURASSIC PARK	49.000	MD-SONIC 3	89.000
MD-VIRTUAL RACING	129.000	MD-S.MONACO GP2	39.000
MD-STREET FIGH.2	89.000	MD-JUNGLE STRIK	69.000
MD-ROKET KNIGHT	49.000	MD-UNIVERS.SOLD	39.000
MD-STREET RAGE 3	95.000	MD-NBA JAM	89.000
-PREZZI ..... PAZZI.!!	—	PREZZI ..... PAZZI.!!	—
GG-CHUCK ROCK	39.000	GG-GP-RIDER	45.000
GG-INDIANA JONES	39.000	GG-ALADDIN	55.000
GG-S.KICK OFF	39.000	GG-ARIEL	39.000
-PREZZI ..... PAZZI.!!	—	PREZZI..... PAZZI.!!	—
SN-NBA JAM	109.000	SN-MORTAL KOM..	85.000
SN-FIFA SOCCER	95.000	SN-FINAL FIGHT 2	49.000
SN-DEAD DANCE	55.000	SN-JURASSIC P.	69.000



ADATTATORE PER GIOCHI JAP.	15.000
JOYPAD 6 TASTI FIGHTER 2	35.000
JOYSTIC PRO 4-- 6 TASTI (3+3)	29.000
JOYSTIC PRO 5-- 6 TASTI LARGE	79.000
MEGAKEY 2- PER GIOCHI USA	29.000
CONSOLE MD.2 + SONIC 2	259.000
CONSOLE MD.2 + 2 JOIPAD	229.000
---GIOCHI MEGADRIVE USA-JAP-ITA--	
ALADDIN	69.000
ALIEN STORM	39.000
ALISIA DRAGON	36.000
ALTERED BEAST	39.000
ANDRE AGASSI TENNIS	39.000
ANOTHER WORLD	46.000
ART OF FIGHTING	79.000
BATMAN RETURNS	46.000
BLADES VENEGANCE	46.000
CAPTAIN PLANET	39.000
CHIKI CHIKI BOY	46.000
CLIFFHANGHER	46.000
COMBAT CARS	85.000
COSMIC SPACEHEADS	40.000
DJ- BOY	36.000
DRACULA	46.000
DRAGON	telefonal
ETERNAL CHAMPIONS	99.000
F1 MARIO ANDRETTI	109.000
FATAL FURY 2	129.000
FIFA SOCCER	95.000
GHOULS & GHOST	39.000
GLOBAL GLADIATORS	46.000
GOLDEN AXE	36.000
GRAND SLAM TENNIS	39.000
GUNSTAR HEROES	69.000
GYNOUG	39.000
HOOK	46.000
INCREDIBLE HULK	telefonal
JAMES BOND 007	46.000
JUNGLE BOOK	telefonal
KICK OFF 3	telefonal
MAZIN WARS	46.000
ML HOCKEY	46.000
TERMINATOR 2	46.000
MORTAL KOMBAT 2	super prezzo!
NBA SHOWDOWN	89.000
ONE / ONE BASKET	39.000
OUT RUNNERS	89.000
RITORNO AL FUTURO 3	46.000
SPACE HARRIER II	36.000
SPIDERMAN	39.000
SPIDERMAN vs X-MAN	49.000
SUPER HANG ON	36.000
SUPER OFF ROAD RACING	46.000
SUPER STREET FIGHTER	telefonal
SUPERMAN	49.000
TAZMANIA	49.000
THE SIMPSON	39.000
TOKI	39.000
TWO CRUDE DUDE	39.000
UNIVERSAL SOLDIER	36.000
URBAN STRIKE	telefonal
WONDER BOY MW	39.000
WWF WRESTLWMANIA	46.000

GAME GEAR + 4 GIOCHI	219.000
GAME GEAR + COLUMBS	185.000
MASTERGEAR CONVERTER	29.000
LENTE GAME GEAR	29.000
------ GIOCHI GAME GEAR ----------	
ALIEN SYNDROME	39.000
AXE BATTLER	39.000
BART SIMPSON vs SP.MUT.	39.000
CHAKAN	39.000
COSMIC SPACEHEAD	39.000
CRYSTAL WARRIOR	39.000
MASTER OF DARKNES	39.000
MORTAL KOMBAT 2	telefonal
SUPER SPACE INVADERS	39.000
TERMINATOR	39.000
------ GIOCHI MASTER SYSTEM --------	
AFTER BURNER	29.000
ALEX KIDD	29.000
BANK PANIC	27.000
BATMAN RETURNS	37.000
CALIFORNIA GAMES 2	37.000
GHOULS & GHOST	32.500
GOLDEN AXE	29.000
GP-RIDER	37.000
INDIANA JONES	37.000
MICKEY MOUSE	37.000
OUT RUN EUROPA	32.500
R-TYPE	29.000
RENEGADE	37.000
RITORNO AL FUTURO-3	32.500
RUNNING BATTLE	24.000
SONIC	37.000
STRIDER	29.000
SUPER MONACO GP.2	37.000
TENNIS ACE	24.000
VIGILANTE	24.000
WIMBLEDON 2	37.000
-----GIOCHI SUPER NINTENDO---------	
CONSOLE S.NINTENDO ITA.	229.000
ADATTATORE UNIVERSALE	25.000
JOIPAD PRO-4 TURBO	29.000
JOYSTIC PRO-5 (6 TASTI)	79.000
JOYSTIC SUPER-1	49.000
AGASSI TENNIS	79.000
AMAZING TENNIS	69.000
ASTERIX	65.000
DRACULA	49.000
DRAGON	telefonal
FIGHTER'S HISTORY	129.000
INCREDIBLE HULK	telefonal
KICK OFF 3	telefonal
KING OF DRAGON	119.000
MORTAL KOMBAT 2	telefonal
MUSCLE BOMBER	119.000
R-TYPE .3	59.000
SOCCER KID	79.000
SPACE ACE	69.000
SPIDERMAN vs X-MAN	59.000
STREET FIGHTER 2 TURBO	99.000
STRIKE GUNNER	59.000
SUPER METROID	109.000
T.2 ARCADE GAMES	59.000
WORLD LEAGUE BASKET	59.000

Spedizioni a mezzo posta, fino ad esaurimento scorte. Altri titoli a richiesta. Tutta la merce è garantita, ed è solo ORIGINALE (Euro, Usa, Jap). Disponibili listini per rivenditori.

GAME BOY SUPER NINTENDO SEGA GAME GEAR

TUTTI I MARCHI E NOMI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

CICA, CICA BUM... CHICAGO!

A CURA DI FABIO E MARCO RAVETTO

Uellaaaah.... Marchino, ma che ci fai qui? Come? Maurizio ti ha incaricato di darmi una mano nella stesura di questo speciale? Beh, ma non vedo perché. In fondo ho ancora 5 giorni di tempo. Eeeh? Come? La consegna è fissata per domani? Beh... Sì, allora credo che forse il tuo aiuto (Aiutoooo!!!) potrebbe anche tornarmi utile. Comunque bando alle ciance, eccoci di nuovo qui. Le vacanze stanno ormai giungendo al termine e l'anno scolastico si appropinqua a passi da gigante. Comunque non preoccupatevi, ci siamo sempre noi ad alleviare le vostre sofferenze (con le nostre! NdMaurizio).

Cominciamo quest'ennesimo speciale dicendovi che quest'anno la fiera di Chicago si è dimostrata veramente massiccia, con un sacco di materiale ed anche un buon numero di colpi di scena. Comunque non voglio anticiparvi nulla (sapete, non vorrei rovinarvi la sorpresa), quindi vi lascio alla lettura di queste paginette sugose sugose, sperando che gli spaghetti con le cotiche che abbiamo deciso di dare in omaggio con questo numero di CVG vi stuzzichino l'appetito (Ehi! Maurizio! Ma dove sono finite tutte le porzioni?!?!?).

NINTENDO, SEMPRE PIU' CON LA ENNE MAIUSCOLA!

Come solitamente accade in tutte le più importanti occasioni, la "N" più grande del mondo era massicciamente presente a questa manifestazione. I giochi per la sua console a 16-bit erano sparsi un po' ovunque in tutti gli stand. Comunque, ancora una volta le cose migliori si sono viste proprio dalla grande casa nipponica. Semplicemente incredibile la versione per Super Nes di Donkey Kong! Un game che ci ha lasciato con la mascella bloccata per una buona mezz'ora. Comunque le novità non si sono fermate qui! Infatti siamo riusciti a raccogliere alcune sugosissime notizie sui 2 nuovi cabinati, basati sulla tecnologia del Project Reality e denominati Ultra 64, che la Nintendo si sta preparando a lanciare in tutto il mondo. Inoltre, come se ciò non fosse già abbastanza, siamo venuti a conoscenza anche di qualche altro "piccolo" particolare riguardante la nuova console portatile a 32-bit che la casa nipponica starebbe attualmente sviluppando! Allora; cosa fate ancora qui? Fiondatevi poche righe più sotto e poi fateci sapere cosa ne pensate!

UNA VITA A 64-BIT!

La pazienza della grande "N" è ormai una cosa arcinota. Se così non fosse non si potrebbe spiegare il motivo di tanta calma nel preparare la loro nuova macchina. Stiamo naturalmente parlando di quella sottospecie di console che alla fin della fiera si dovrebbe chiamare Project Reality. Inutile dire che qui a Chicago ci aspettavamo di poter vedere almeno un prototipo della tanto decantata console, e devo dire che, almeno per una volta, siamo stati accontentati. Presi a braccetto da un simpatico signore, siamo stati accompagnati in una suite dell'hotel nella quale la Nintendo aveva posto il suo quartier generale. Dopo una lunga e snervante attesa in una piccola stanzetta, siamo stati condotti all'interno di un grosso salone. Qui una voce proveniente da un altoparlante ci ha dato il benvenuto ed ha cominciato a parlare raccontandoci della rava e della fava della casa di videogiochi più grande del mondo (che modestil). Dopo 10 minuti di sproloquio, il simpatico signore si è fermato: così ci è stata finalmente presentata la macchina, e devo dire che non era davvero niente male! Naturalmente c'erano solo 2 giochi che stavano girando: il primo era un beat 'em up dal titolo Killer Istinct, mentre il secondo (Cruin USA) era una corsa di macchine. Entrambi i giochilli sembravano veramente radicali e non solo avevano una grafica veramente spaventosa, ma nonostante fossero ancora in fase di produzione, vantavano una giocabilità più che discreta (in particolar modo Killer Istinct). Questo titolo altri non è che una sorta di gioco di lotta in perfetto stile Mortal Kombat, con litri di sangue e personaggi interamente in ray trace. Una cosa che però ci ha lasciato un po' perplessi, è stato il fatto che entrambi i giochi stessero girando su 2 coin-op sui quali campeggiava la scritta: Ultra 64. Come voi tutti ben sapete, la Nintendo aveva ventilato l'intenzione di impiegare la tecnologia del suo Project Reality in cabinati da bar e quindi pare che tutto ciò si stia realizzando effettivamente. Naturalmente ci è stato assicurato che le versioni casalinghe dei 2 giochi saranno assolutamente identiche, tuttavia la cosa ci ha lasciato un po' perplessi. Infatti, non solo le varie P.R. hanno abilmente glissato tutte le nostre domande riguardanti la data di uscita ed il prezzo della versione home, ma ci è anche parso di capire che il costo dei 2 coin-op da noi visionati si aggirasse su cifre dotate di parecchi zeri. Che si tratti sempre dell'ennesima mossa tattica? Accidenti, vuoi vedere che ci tocca ancora stare ad aspettare?

VR32

Un'altra notizia sugosa sugosa che noi dello staff di CVG siamo riusciti a reperire, è che il nuovo sistema di casa Nintendo denominato VR32 non sarà una espansione per il Super Nintendo, quindi scordatevi pure una periferica stile Mars. Pare invece che la nuova macchina sarà effettivamente una console portatile, con incluso un set completo di "accessori" per la gestione della Realtà Virtuale. Attualmente ci è stato detto che i prototipi esistenti sono in grado di mostrare una grafica esclusivamente monocromatica, anche se questo sarà solo uno stadio di passaggio.
Le persone con cui abbiamo avuto modo di parlare ci hanno infatti assicurato che il VR32 permetterà ai suoi acquirenti di provare sensazioni uniche e completamente diverse da quelle fornite da qualunque altro sistema oggi in commercio. Speriamo in bene.

SNES ATTACK

USA

Per tutti quelli che pensano che il mercato delle console sia in declino, ecco una bella lista di titoli che sono stati presentati a Chicago. Qui le cose si mettono davvero male gente: mi sa che per acquistare tutti questi giochi ci toccherà vendere anche la casa...

DONKEY KONG COUNTRY
SVILUPPATORI: NINTENDO
USCITA: INVERNO '94



Questo giochillo si presenta come uno dei migliori platform mai realizzati per il 16-bit Nintendo. Infatti non solo la grafica è galattica (con un sonoro che non è da meno), ma anche la giocabilità sembra davvero eccezionale. Inoltre, come se tutto ciò non fosse già sufficiente, la Nintendo ha stanziato la bellezza di 7 milioni di dollari per pubblicizzare questo suo nuovo prodotto: davvero niente male. Speriamo solo che le notevoli dimensioni della cartuccia (ben 32 Mega) non portino anche ad un notevole prezzo!

WARIO'S WOODS
SVILUPPATORI: NINTENDO
USCITA: AUTUNNO '94

Per la gioia di tutti gli amanti dei puzzle game, ecco arrivare dalla Nintendo un altro di quei giochini in puro stile Tetris. Questa volta il protagonista del titolo è il caro e buon vecchio Wario, al quale voi baldi videogiocatori dovrete dare una mano. Ancora una volta il gioco consisterà nel cancellare tramite opportune combinazioni tutta una serie di oggetti che, ben consci della legge di gravità, vi piomberanno dalla sommità dello schermo. Staremo a vedere.

SUPER PUNCH OUT
SVILUPPATORI: NINTENDO
USCITA: AUTUNNO '94

Questo gioco per Super Nintendo non è altro che una versione aggiornata di quel coin-op che alcuni di voi avranno certamente visto in qualche sala giochi un paio di annetti fa... Per tutti coloro che però si fossero persi una simile esperienza, dirò che questo titolo è per certi versi simile al mitico Frank Bruno's Boxing che comparve tempo addietro sul piccolo Spectrum. Naturalmente questa versione per il 16-bit Nintendo vanterà una grafica molto migliore, un sacco di sintesi vocale ed una notevole quantità di mosse. Davvero niente male: speriamo solo che non ci facciano neri.

TINSTAR
SVILUPPATORI: NINTENDO
USCITA: AUTUNNO '94

Finalmente una buona notizia per tutti quelli che hanno acquistato il Super Scope. Eh... come ragazzi? No, mi spiace, la Nintendo non ha deciso di ridarvi indietro i vostri soldi.
Tuttavia potrete ben presto mettere le mani su un'altra cartuccia contenente un bel blastatutto, strutturato in ben 7 livelli, ambientato in un West futuristico. Che fortuna vero?

JELLY BOY
SVILUPPATORI: PROBE
USCITA: AUTUNNO '94

Disegnato e programmato dai ragazzi della Probe, questo Jelly Boy vi permetterà di vestire i panni di un simpatico ragazzino in grado di assumere le forme più svariate. Naturalmente il game consiste (ancora una volta) nel solito platform, anche se da quello che abbiamo potuto vedere la grafica di questo nuovo prodotto non dovrebbe essere davvero niente male. Speriamo solo che i programmatori si siano ricordati di metterci dentro anche un pizzico di giocabilità e magari qualche elemento per rendere questo prodotto un po' diverso dalla massa.
Lo so, sarà dura. Tuttavia sperare non costa nulla!

THE SHADOW
SVILUPPATORI: OCEAN
USCITA: INVERNO '94

Non è possibile! Accidenti, ecco un altro picchiaduro stile Street Fighter 2. Non ne posso più. Vabbe', comunque per la gioia di tutti gli amanti dei "trifola zigomi" ecco arrivare dalla Ocean l'ennesimo beat 'em up uno contro uno. Ancora una volta ve la dovrete vedere contro un marasma di avversari agguerritissimi e, ancora una volta, dovrete fare del vostro meglio se non vorrete finire con il naso incollato a una parete. Una caratteristica innovativa di questo prodotto sembrerebbe data dalla presenza di alcune sezioni contenenti dei puzzle game. Strano ma interessante. Graficamente il prodotto sembrerebbe davvero niente male, ma c'è da chiedersi se il Super Nintendo abbia ancora bisogno di un altro picchiaduro.

LORD OF THE RINGS
SVILUPPATORI: INTERPLAY
USCITA: INVERNO '94

Ultimamente stanno facendo la loro comparsa sul Super Nes un gran numero di RPG e Lord of the Rings è proprio uno di questi. Questo gioco trae ispirazione, come molti di voi sapranno, dai mitici racconti di Tolkien. Da quello che abbiamo potuto vedere non sembra niente male. Pare infatti che siano stati fatti molti sforzi per mantenere intatta quella magica atmosfera che caratterizza i racconti del grande re del Fantasy, il che, se fosse vero, non sarebbe davvero male. Speriamo solo che questo Lord of the Ring non incappi in problemi stile sistema di controllo troppo macchinoso o lentezza esasperante, anche perché di titoli del genere ce n'è sempre bisogno.

CLAY FIGHTER 2
SVILUPPATORI: INTERPLAY
USCITA: INVERNO '94

Dopo la sua prima ed anche non molto fortunata comparsa sul Super Nes, ecco che i ragazzi della Interplay hanno deciso di riprovare l'avventura del picchiaduro con una seconda versione di Clay Fighter. Questa volta sembrerebbe che le cose siano andate un po' meglio. Infatti non solo la grafica è più colorata e veloce, ma pare che i programmatori abbiano passato molto tempo a curare l'effettiva giocabilità del game. Bella lì, ragazzi. Vedete di non deluderci anche questa volta.

VORTEX
SVILUPPATORI: ELECTRO BRAIN
USCITA: INVERNO '94

Sinceramente devo dire che finora non ho mai trovato un game basato sul chip Super FX che mi abbia soddisfatto appieno. Sì, Star Fox non sarà niente male, però lo preferisco alla grande Silpheed. Anche Stunt Race FX non è che mi abbia convinto più di tanto. Comunque speriamo che con questo Vortex le cose vadano un po' meglio. Il gioco vi vede alla guida di un potente robot da guerra, che come spesso accade ai giorni nostri dovrà vedersela con un'intera flotta aliena. Graficamente il game si presenta abbastanza bene, tuttavia le animazioni non mi sono sembrate proprio rapidissime ed anche la struttura di gioco mi è parsa un po' troppo monotona. Staremo a vedere.



INDIANA JONES' GREATEST ADVENTURE
SVILUPPATORI: JVC
USCITA: AUTUNNO '94

L'uomo con il cappello è tornato, ma questa volta vanta una strana somiglianza con il caro Luke di Guerre Stellari.



Sorpresi? Beh, non vedo perché, soprattutto considerando il fatto che questo game è stato creato dalla JVC. La struttura di gioco ricalca infatti quella che abbiamo potuto ammirare in Super Star Wars e in Empire Strikes Back, il tutto condito da una grafica mozzafiato e da tanta, tanta giocabilità. Speriamo solo che questa volta i programmatori si siano decisi ad abbassare un po' quel maledetto livello di difficoltà, perché altrimenti questa è la volta buona che gli spezzo le gambucce!

WOLVERINE: AN X-MEN TALE
SVILUPPATORI: ACCLAIM
USCITA: INVERNO '94

Dopo aver impersonato un ruolo di comparsa nel precedente game dei supereroi Marvel, ecco che il caro Wolvie si prepara a diventare una star del grande mondo dei videogiochi. Ancora una volta il titolo sarà il classico platform dove il nostro amico, in buona compagnia dei suoi artigli di adamantio, dovrà riuscire a salvare il mondo dal solito cattivone di turno. Di primo acchito devo dire che Wolverine mi è sembrato un gioco abbastanza nella norma, comunque non si sa mai. Voglio proprio vedere la faccia che farà Capitan America quando lo verrà a sapere.

THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN
SVILUPPATORI: SUN CORPORATION
USCITA: AUTUNNO '94

Incredibile! Fino ad ora infatti non c'era mai stato un gioco ispirato alle gesta del mitico uomo d'acciaio sul Super Nes. Una cosa davvero imperdonabile! Per fortuna che c'è la Sun, la quale ha deciso di portare questo giochillo su tutti i nostri monitor. Il game, a una prima occhiata, sembrerebbe essere l'ennesimo clone di Final Fight visto che è dotato di sprite di notevoli dimensioni e di un sacco di sana azione. Da quello che abbiamo potuto vedere, l'aspetto audio-visivo del gioco era realizzato in maniera più che discreta, tuttavia non siamo riusciti a giocarci molto e quindi non possiamo fornirvi informazioni riguardanti il suo livello di intrippamento. Sorry.



STREET RACER
SVILUPPATORI: UBI SOFT
USCITA: AUTUNNO '94

Questo nuovo gioco di corsa prodotto dalla Ubi Soft non sembra davvero niente male. Graficamente il game si basa sull'ormai collaudatissimo Mode 7 del Super Nintendo per generare i vari percorsi e, da quello che abbiamo potuto provare, il giochillo sembrava abbastanza divertente. Infatti non solo avrete la possibilità di scegliere il vostro asso tra un folto numero di concorrenti ma potrete anche gareggiare in 2 contemporaneamente grazie ad un comodissimo sistema di split screen. O.K. Maurizio ti succhio la coda!

GAME BOY

USA *Nonostante la Nintendo abbia concentrato molti dei suoi sforzi nella produzione del Super Game Boy per Super Nintendo, molte altre case di software si sono lanciate nella produzione di game per la console portatile più amata del mondo. Bravi ragazzi, è così che si fa!*

MEGA MAN 5
SVILUPPATORI: NINTENDO
USCITA: AUTUNNO '94

Dopo la sua fugace comparsa sul Super Nintendo ecco che il piccolo Mega Man ritorna a casa con questa versione per Game Boy. Anche questa volta il game non è altro che il classico platform game con una sacco di mostri da eliminare, una grafica ed un sonoro mozzafiato e tanta, ma tanta, ma tanta azione. Sicuramente un titolo che farà faville, soprattutto se considerate il fatto che i possessori di Super GB potranno giocarci a colori!

BONK'S REVENGE
SVILUPPATORI: HUDSON SOFT
USCITA: INVERNO '94

Meglio conosciuto come PC Kid, ecco che il nostro giovane troglodita con la mascella snodabile ricompare sul portatile di casa Nintendo. Il titolo in questione non è altro che la conversione del game che era uscito qualche tempo fa per il buon PC Engine, sul quale aveva riscosso molto successo. Davvero niente male, peccato che il game non possa reggere il confronto con PC Kid 3. Che ci volete fare raga'; così va il mondo.



TIP OFF
SVILUPPATORI: UBI SOFT
USCITA: AUTUNNO '94

Ma vieni! Un gioco di basket su Game Boy. Ehi, ma un momento... Bisogna prima vedere come è venuto! E a vederlo così questo titolo non è che mi dia molto affidamento. Infatti, anche se i vari giocatori erano discretamente definiti e l'azione scorreva via abbastanza fluidamente, mi è capitato diverse volte di trovare sul mio piccolo schermo diversi ingorghi di sprite. Maledizione, sembrava viale Certosa nelle ore di punta (speriamo almeno che non ci sia la stessa puzza di smog... NdMaurizio) e questo non si può certo dire che favorisca la giocabilità! Vabbe', per ora non parlo, ma stai attenta UBI Soft, altrimenti...

CASINO!
SVILUPPATORI: INTERPLAY
USCITA: AUTUNNO '94

No gente, in questo gioco non dovrete fare macello, fracasso o, più semplicemente, casino. Con questa cartuccia vi verrà infatti offerta la possibilità di cimentarvi in tutti quei giochi che potreste trovare solo all'interno di una bella bisca clandestina, solo che qui non correte il rischio di uscire in mutande. O.K. ragazzo, 100 dollari sul 9...

DUFFY DUCK
SVILUPPATORI: MARUBENI
USCITA: AUTUNNO '94

Come la versione comparsa qualche



tempo fa su Super Nintendo, anche questo gioco vi vede vestire i panni di Duck Dodgers. Il gioco ha luogo nel 23esimo secolo e mezzo quando la terra è colpita da una tremenda invasione di esseri alieni. Solo voi potete impedire che tutti gli abitanti del nostro pianeta vengano trasformati in schiavi, per cui via a combattere questi esseri schifosi lungo piattaforme e scenari vari. Duffy Duck su Game Boy vanta una buona veste grafica e una giocabilità più discreta. Non male, soprattutto se consideriamo che, ancora una volta, i possessori di Super Game Boy potranno godersi il game a colori. Ma vieni!

LA SEGA GIOCA A 32-BIT!

USA Dopo aver cambiato ben tre volte nome (doveva chiamarsi prima Mars, poi MD-32 e infine Mega Drive 32-X), l'ultima aggiunta hardware che dovrebbe cercare di rivitalizzare il mercato del Mega Drive è stata senza dubbio la principale attrattiva presente allo stand Sega (visto che non c'era praticamente nulla sul Saturn) del CES di quest'anno. Non era presente una versione completa del MD32-X e neanche giochi finiti. Infatti la macchina e i vari titoli sono ancora in fase di realizzazione, ma la Sega afferma che l'uscita della console è fissata entro il Natale del '94. Come probabilmente saprete, questa nuova espansione deve essere inserita nello slot delle cartucce e, una volta inserita, non c'è alcun bisogno di rimuoverla, dato che tutti i giochi disponibili per Mega Drive funzionano ugualmente e senza alcun problema. Inoltre, smentendo tutte le voci che si erano diffuse alcuni mesi fa, il 32-X funziona perfettamente anche con il Mega-CD, e a conferma di questo fatto c'è l'annuncio del lancio di 4 nuovi giochi che utilizzano il dischetto argentato insieme alla nuova macchina. Il demo di Virtua Racing Deluxe sul 32-X girava vicino a Virtua Racing per Mega Drive. Beh, dobbiamo dire che le differenze erano impressionanti. La versione per Mega Drive 32-X aveva circa il doppio dei poligoni, oltre a un mare di colori, a una velocità notevolmente superiore e addirittura delle nuove macchine e tracciati! Con un prezzo previsto di circa 150 sterline (320.000 lire al cambio, ma in Italia costerà certamente di più) bisogna dire che il rapporto qualità/prezzo sembra veramente favorevole. Di seguito potete ora trovare delle notizie su alcune nuove uscite annunciate o previste (vi avviso che le foto di Mortal Kombat 2, NBA Jam e Virtua Fighters sono tratte dal coin-op). La parola ai giochi!

GOLF'S GREAT 36 HOLES
SVILUPPATORI: SEGA

Beh, come accade per praticamente ogni nuova console, uno dei primi titoli disponibili sarà una simulazione golfistica. La grafica sembra veramente realistica e impressionante, ma anche con la potenza dei 32-bit non sarà facile raggiungere i livelli di giocabilità di PGA Tour Golf.



FAHRENHEIT
SVILUPPATORI: SEGA

Questo è uno dei primi giochi che utilizza il 32-X unito al Mega-CD. Si tratta di una avventura in Full Motion Video, ma al contrario degli altri titoli disponibili per Mega-CD la qualità grafica sarà quasi televisiva.

STAR WARS ARCADE
SVILUPPATORI: SEGA

La realizzazione del coin-op è abbastanza incerta, ma è comunque sicura una versione per il Mega Drive 32-X. Ogni cosa connessa con Star Wars riscuote grande successo in questo periodo, e da quello che abbiamo potuto vedere questo nuovo titolo non sarà certamente l'eccezione che conferma la regola.



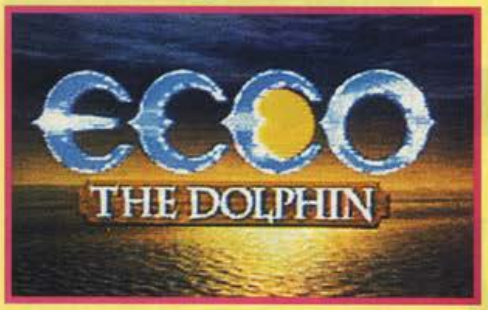
SHADOW OF ATLANTIS
SVILUPPATORI: SEGA

Tra tutti i giochi che verranno lanciati contemporaneamente alla console questo sembra senza dubbio il più originale. Si tratta di una avventura acquatica che utilizza ottimamente la palette della console per ottenere degli effetti grafici veramente spettacolari.



ECCO THE DOLPHIN
SVILUPPATORI: SEGA

Anche se la Sega non ha annunciato questo titolo come una delle prossime uscita a 32-bit, ci stupirebbe abbastanza se una conversione di Ecco non venisse realizzata nel prossimo futuro. Soprattutto perché la Sega stava mostrando un demo in Cinepak che rappresentava proprio il logo del gioco.



NBA DELUXE
SVILUPPATORI: ACCLAIM

NBA Deluxe è la conversione dell'ultima edizione del miglior titolo di basket esistente. Ancora una volta sarà difficile notare la differenza tra questa versione e il gioco da bar.



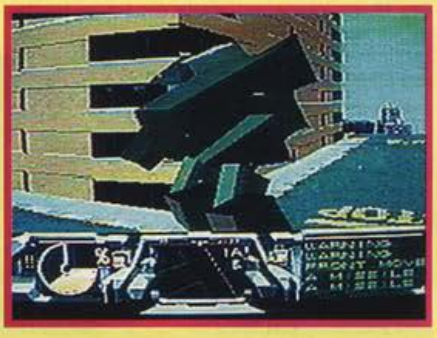
DOOM
SVILUPPATORI: SEGA

Probabilmente sarete stanchi di sentire commenti entusiastici su questo gioco, ma la verità è che Doom è un titolo veramente galattico. La versione per Mega Drive 32-X sarà praticamente identica a quella per PC e, fortunatamente, priva di ogni tipo di censura! Evviva!



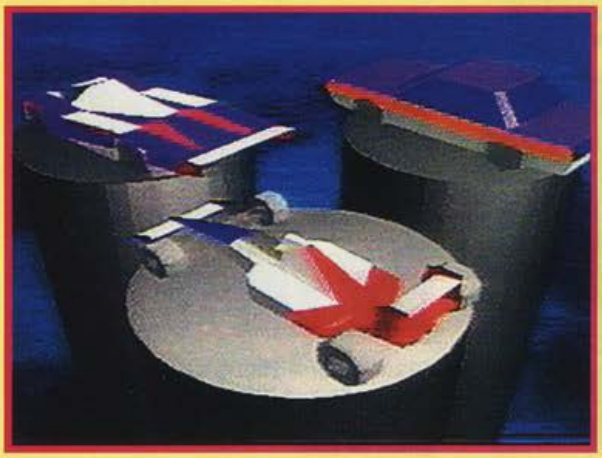
METAL HEAD
SVILUPPATORI: SEGA

Questo nuovo gioco di combattimento con personaggi in stile Battletech era ancora in fase di sviluppo. Sembrava comunque un buon titolo, con una grafica poligonale veramente fluida, questo quando alcuni elementi grafici dovevano ancora essere aggiunti.



VIRTUA RACING DELUXE
SVILUPPATORI: SEGA

Per quello che abbiamo potuto vedere, possiamo dire che la versione deluxe di Virtua Racing è veramente simile al coin-op, con una notevole quantità di poligoni e una velocità veramente impressionante. Da aggiungere inoltre la presenza di alcune macchine e circuiti extra.



VIRTUA FIGHTERS
SVILUPPATORI: SEGA



Anche se la Sega non ha ufficialmente annunciato l'uscita di questo gioco per il 32-X, è difficile pensare (soprattutto dopo aver visto Virtua Racing) che non venga realizzata anche una versione di questo favoloso coin-op.

MORTAL KOMBAT 2
SVILUPPATORI: ACCLAIM

Questo è uno dei giochi che certamente sfrutterà maggiormente le capacità della console a 32-bit. Infatti, mentre la versione per Mega Drive sembra veramente buona, quella per il nuovo supporto Sega è una conversione praticamente perfetta del coin-op.



ALIEN TRILOGY
SVILUPPATORI: ACCLAIM

Anche se la Acclaim non ha rilasciato molte dichiarazioni su questo gioco, sembra che Alien Trilogy sia uno dei primi titoli per 32-X che utilizzerà il Mega-CD. Abbiamo potuto vedere una versione in via di sviluppo e dobbiamo dire che siamo rimasti veramente impressionati: non abbiamo veramente mai provato nulla di simile!

SUPER MOTOCROSS
SVILUPPATORI: SEGA

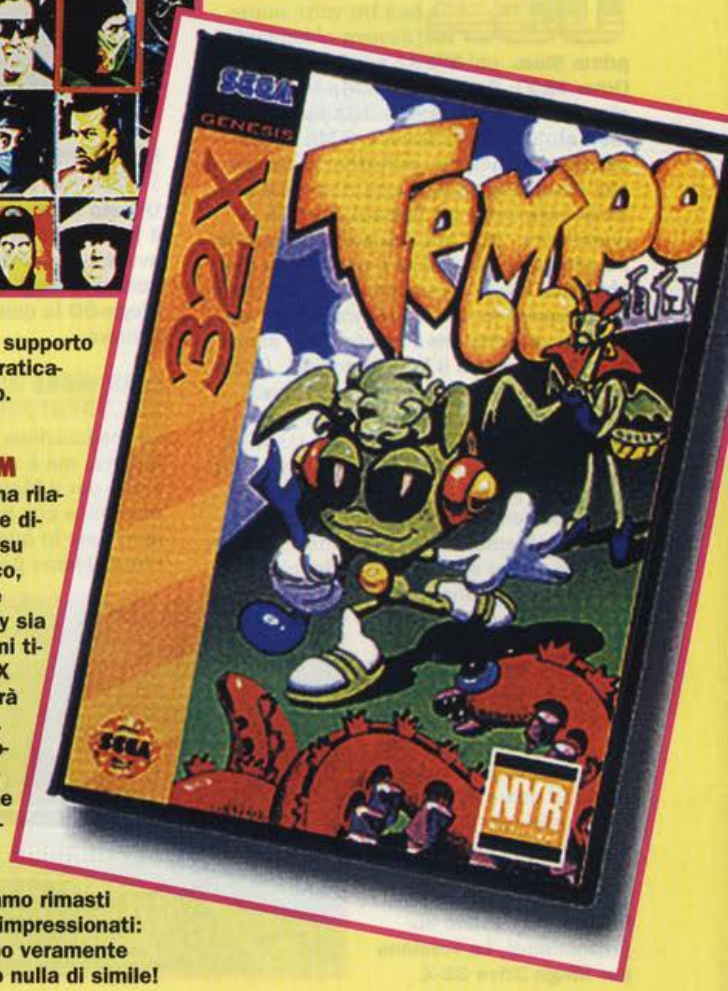
Questo gioco di moto è uno dei primi che utilizzerà appieno l'hardware per la rotazione. Non ci sono molti dati al riguardo, per cui l'unica notizia certa è che questa dovrebbe essere una novità assoluta. Speriamo solo che riesca a raggiungere i livelli degli altri giochi di guida già realizzati dalla Sega.

CYBER BRAWL
SVILUPPATORI: SEGA

Come se non bastassero Mortal Kombat 2 e Virtua Fighter, la Sega ha deciso di realizzare un nuovo picchiaduro a incontri. Non sono ancora state presentate schermate o immagini grafiche del gioco, quindi probabilmente non potremo provarlo prima dell'inizio del '95. Non ci resta che aspettare e sperare.

TEMPO
SVILUPPATORI: SEGA

Dove sarebbe arrivata la Sega se non avesse prodotto dei platform game? Da nessuna parte, è questa la risposta. Per continuare questa tradizione è stato creato Tempo, un nuovo personaggio che si aggiunge alle tante stelle del firmamento Sega. Si parla inoltre di una versione di Toejam & Earl per MD 32-X.



LA SEGA SI RIPOSA

USA Se escludiamo il Mega Drive 32-X, allo stand della Sega non erano presenti grandissime novità, soprattutto nel settore software. Basti pensare infatti che gli unici titoli che venivano mostrati erano Super Street Fighter 2 e Virtua Racing! La situazione era invece totalmente diversa negli stand dei vari sviluppatori esterni, dove si poteva ammirare una quantità veramente impressionate di nuovi giochi. Da sottolineare infine che le date di uscita sono quelle relative al mercato americano e non al loro lancio ufficiale europeo. Comunque non preoccupatevi, visto che gran parte dei titoli saranno disponibili ugualmente in quel periodo nei numerosi negozi di importazione parallela. Vediamo quindi una rapida carrellata di alcuni dei titoli che abbiamo potuto provare.

BOOGERMAN
SVILUPPATORI: INTERPLAY
USCITA: INIZIO '95



Boogerman, il protagonista del gioco, è un personaggio abbastanza insolito nel mondo dei videogiochi. Infatti è composto da una sostanza abbastanza particolare che gli permette di evitare i nemici cambiando forma. Hmm, potrebbe essere veramente interessante.

ROCK'N'ROLL RACING
SVILUPPATORI: INTERPLAY
USCITA: INVERNO



Questa conversione di un grande successo del Super Nes sembrava veramente ottima graficamente, ma bisogna ancora vedere come i programmatori della Interplay siano riusciti a riprodurre la favolosa musica che caratterizzava così bene la versione originale. L'aspetto più importante comunque rimane la giocabilità che, da quello che abbiamo potuto vedere, è stata convertita perfettamente.

MARY SHELLEY'S FRANKENSTEIN
SVILUPPATORI: SONY
USCITA: AUTUNNO

Speravamo, vista l'uscita in contemporanea del gioco e del film, che la struttura di questo titolo fosse qualcosa di innovativo e originale. Invece i programmatori della Ocean hanno realizzato solamente un classico platform game che ricorda abbastanza The Addams Family.



CLAY FIGHTER
SVILUPPATORI: INTERPLAY
USCITA: INVERNO

Sempre alla Interplay (veramente scatenata quest'anno) abbiamo potuto ammirare la versione per Megadrive di Clay Fighter. Graficamente non sembrava così impressionante come quella per Super



Nes, erano comunque presenti tutti i personaggi e tutte le mosse.

PACMAN 2-THE NEW ADVENTURES
SVILUPPATORI: NAMCO
USCITA: ESTATE

Non preoccupatevi, questo nuovo titolo non è una conversione del classico Pacman, ma un gioco totalmente diverso. E' infatti un platform game nel quale Pacman può addirittura volare per scon-



figgere i nemici ed arrivare alla fine del livello. Non vediamo l'ora di poterlo provare...

KARTOON KOMBAT
SVILUPPATORI: AMERICAN TECHNOS
USCITA: AUTUNNO



Ecco un gioco che potrebbe rivelarsi davvero interessante. Si tratta infatti di un beat'em up a incontri, caratterizzato da una grafica veramente eccellente che ricorda molto i cartoni animati. Speriamo che anche questo titolo non venga accusato di essere troppo violento...

ANIMANIACS
SVILUPPATORI: KONAMI
USCITA: AUTUNNO

Wacko, Yakko e Dot, protagonisti dei nuovi cartoni di Steven Spielberg, stanno per debuttare sulla console di casa Sega. Come nei giochi dedicati ai Tiny Toons, la Konami ha curato particolarmente l'a-



spetto grafico per cercare di riprodurre al meglio la serie animata. Potrebbe essere una delle sorprese dell'anno..

VIEWPOINT
SVILUPPATORI: AMERICAN SAMMY CORPORATION
USCITA: INVERNO

Siiiii! Finalmente la American Sammy Corporation ha deciso di convertire questo favoloso coin-op su Megadrive. Speriamo che i programmatori riescano a mantenere intatta la giocabilità dell'origi-

nale. Senza dubbio uno dei titoli più attesi dell'anno.



DRAGON'S LAIR
SVILUPPATORI: TAITO
USCITA: AUTUNNO

Questo nuovo gioco della Taito non deve essere confuso con l'omonimo (e ingiocabile) coin-op realizzato circa 10 anni fa da Don Bluth. Si tratta infatti della conversione di un platform game uscito circa un annetto fa per Super Nes.
Non ci resta che aspettare per un giudizio definitivo.



RAINBOW ISLAND
SVILUPPATORI: TAITO
USCITA: AUTUNNO

Dopo una lunghissima attesa finalmente anche i possessori di Megadrive potranno giocare ad uno dei migliori platform game mai realizzati.
Si tratta di una conversione praticamente perfetta che dovrebbe mantenere intatta anche la notevole giocabilità del coin-op.



MEGA CD USA

Considerando lo scarso successo europeo di questa periferica dobbiamo dire che siamo rimasti colpiti dalla grande quantità di giochi disponibili. Certamente non tutti erano belli, ma ecco comunque una rapida descrizione dei migliori.

RETURN TO ZORK
SVILUPPATORI: ACTIVISION
USCITA: INIZIO '95



Questa avventura, che ha ricevuto giudizi contrastanti quando venne recensita per PC, si prepara a fare la sua comparsa anche su Mega CD.
Preparatevi comunque a una conversione praticamente perfetta, con gli stessi pregi e gli stessi difetti dell'originale.
Da sottolineare infine come curiosità la presenza di attori famosi quali, per esempio, il famosissimo Sam Jones (che interpretava Flash Gordon nell'omonimo film).

FLYING NIGHTMARES
SVILUPPATORI: DOMARK
USCITA: INIZIO '95

Malgrado la Domark abbia perso i diritti di pubblicazione dei titoli Tengen, dobbiamo dire che il loro stand era notevolmente ben fornito.
Flying Nightmares era senza dubbio uno dei più interessanti. Si tratta di un simulatore di volo caratterizzato da una grafica veramente buona.



GUNFIGHTERS
SVILUPPATORI: KONAMI
USCITA: AUTUNNO



Il seguito di Lethal Enforcers (appena uscito anche in sala giochi) si prepara a invadere il mercato del Mega CD poco prima di Natale! Questo nuovo titolo supporta le pistole realizzate dalla Konami alcuni mesi fa, quindi se non le avete ancora comprate e siete interessati a questo gioco vi consigliamo caldamente di farlo.

SPACE ACE
SVILUPPATORI: READYSOFT
USCITA: ESTATE

Non contenta di aver già realizzato Dragon's Lair, la Readysoft si prepara a lanciare anche il suo ugualmente ingiocabile seguito. Speriamo solamente che la grafica sia leggermente migliore del suo predecessore che vi ricordo utilizzava appena 16 colori.



MYST
SVILUPPATORI: SUNSOFT
USCITA: INIZIO '95

Questa eccellente avventura, che si è meritata addirittura il CVG HIT! nella versione per PC alcuni numeri fa, è in via di sviluppo anche per Mega CD. Le sue caratteristiche fondamentali sono una grafica veramente spettacolare ed una giocabilità assolutamente incredibile. Speriamo che questi elementi vengano mantenuti intatti in questa nuova versione.



GAME GEAR

USA Non c'è grande movimento nel mercato Game Gear in questo periodo. Le novità erano veramente poche, ma siamo riusciti ugualmente a raccogliere alcuni dati (e soprattutto foto) sulle prossime uscite per il portatile di casa Sega.

POPEYE'S BEACH VOLLEYBALL
SVILUPPATORI: AMERICAN TECHNOS
USCITA: AUTUNNO

La American Technos, casa produttrice di praticamente tutte le licenze legate al mangiaspinaci più famoso del mondo, ha presentato al CES un gioco di pallavolo dedicato proprio a Braccio di Ferro. Sembrava interessante soprattutto per la grafica nitida e ben definita. Speriamo che anche la giocabilità si attesti su buoni livelli.



BUBBLE BOBBLE
SVILUPPATORI: TAITO
USCITA: AUTUNNO

Si! Si! Si! Finalmente anche i possessori di Game Gear potranno giocare a questo classico coin-op grazie alla Taito. Questa versione è veramente molto simile all'originale e la principale differenza è data dalla presenza di ben 226 livelli contro i 100 del gioco da sala.



BARBIE SUPER MODEL
SVILUPPATORI: HI TECH ENTERTAINMENT
USCITA: AUTUNNO

Oh, questo titolo sembra veramente favoloso! Proprio il gioco che tutti stavano aspettando. Un altro gioco ispirato a Barbie. Evviva! Ovviamente questo titolo è stato realizzato per cercare di attirare l'attenzione delle ragazze... e pensare che dovrebbe essere anche un educational!



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-ITOH 4 PLUS	£ 1.300.000
STAMPANTI KODAK INKJET COLOR	£ 950.000

CD ROM MITSUMI DOUBLE SPEED	£ 500.000
HARD DISK 425MB IDE	£ 720.000
MODULI SIMM 1MB	£ 109.000
SCHEDA AUDIO SOUNMASTER II	£ 189.000
DISCHETTI DIASPRON 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 ricevitorie ed amanti gioco lotto. Vincite assicurate oltre 80% sul gioco dell'ambata oltre a statistiche/ritadi/sistemi rotazione 90/Big Jump per terno e archivio estrazioni dal 1939 disponibilità programma presso la nostra sede.

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

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

PAGAMENTI DILAZIONATI

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

IL PC ALLA RISCOSSA

USA Visto il notevole incremento delle vendite delle unità CD-ROM, non siamo rimasti affatto sorpresi dalla grande quantità di software house presenti al CES che hanno presentato o annunciato nuovi titoli per questo supporto. La più attiva di tutte sembrava indubbiamente la Psygnosis, con una incredibile quantità di giochi che utilizzano il dischetto argentato.
Dappertutto si potevano notare cloni di Doom e, se questo non bastasse per attirare la folla, molti prodotti erano accompagnati da alcuni presentazioni dalla grafica veramente mozzafiato. Abbiamo avuto l'occasione di provare anche dei giochi più d'azione, quali Scavenger 4 (sempre della onnipresente Psygnosis), e dobbiamo dire che la produzione di titoli diversi dalle solite avventure/simulazioni ci è sembrata veramente un'ottima idea. Erano quindi presenti per PC CD-ROM molti giochi che svariavano un pò tra tutti i generi, e visto anche che voci insistenti rivelavano che la Sega avrebbe deciso di produrre alcuni dei suoi più grandi successi su questo formato, pensiamo proprio che i possessori di PC dovrebbero essere soddisfatti.

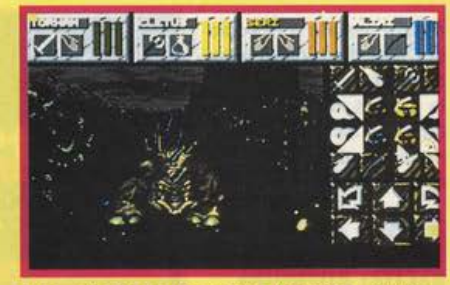
ARMOURED FIST

La Nova Logic, produttrice dell'ormai mitico Comanche (probabilmente il migliore simulatore di elicottero esistente), ha presentato Armoured First, una nuova simulazione basata questa volta sui carri armati. Grazie ad una grafica veramente notevole e ad una struttura altamente coinvolgente, pensiamo che questo titolo potrebbe riuscire a bissare il successo del loro primo grande gioco.



DUNGEON MASTER 2

Dopo una lunga attesa (il primo episodio è datato 1987) ecco finalmente arrivare il sequel di uno dei capostipiti dei giochi a labirinto. I programmatori ci hanno assicurato notevoli miglioramenti nella struttura e nella realizzazione tecnica, grazie ad una maggiore interazione, all'automapping e a diversi terreni da attraversare. Lo scrolling inoltre sarà fluido (alla Ultima Underworld). Ci potrebbero anche essere delle nuove e più complesse animazioni. Speriamo in bene.



NOVASTORM

Meglio conosciuto come Scavanger 4, questo gioco (che tanto successo ha avuto sull'FM Towns Marty) è un notevole passo in avanti rispetto al suo predecessore (Microcosm) realizzato alcuni mesi fa dalla Psygnosis. Questo nuovo shoot'em up sembra veramente impressionante, soprattutto per quanto riguarda l'aspetto grafico, con alcune sezioni realizzate grazie all'utilizzo di computer Silicon. Verrà realizzato oltre che per PC CD-ROM anche per Mega CD.



COLONIZATION

Il seguito di uno dei migliori titoli della Microprose (Civilization) era praticamente pronto. Anche se la grafica è rimasta praticamente identica, la struttura di gioco è diventata notevolmente più complessa, con grande importanza anche all'esplorazione dei territori. Da sottolineare infine che questo era uno dei pochissimi titoli che poteva funzionare ancora su di un 286.



DOOM 2: HELL ON EARTH

Uno dei titoli che hanno senza dubbio attirato maggiormente l'attenzione dei visitatori è stato il sequel di Doom. La US Gold, casa che pubblicherà il gioco (che vi ricordo è realizzato dalla ID), ci ha assicurato che Doom 2 sarà addirittura meglio del suo predecessore grazie alla presenza di nuovi nemici, nuove armi, 30 livelli e tanta, tanta violenza. Non vediamo l'ora di poterlo provare...



BURIED IN TIME

Realizzato dalla Sanctuary Woods, questa è una conversione di un gioco per Mac. Sembra veramente massiccio ed indubbiamente trae ispirazione dal mitico Myst. Una delle caratteristiche che ci hanno colpito maggiormente è la splendida grafica, che sicuramente lo aiuterà a farsi notare tra la marea di nuovi titoli attualmente in via di sviluppo.



BIOS FEAR

Ecco una nuova avventura veramente impressionante realizzata dalla ASG. L'aspetto migliore è senza dubbio la grafica, che come potete vedere dalle foto è a dir poco eccellente. E' prevista una conversione anche per 3DO, Jaguar e Mega Drive 32-X CD.



LANDS OF LORE 2

Il seguito di Lands of Lore faceva bella mostra di sè allo stand della Virgin e dobbiamo dire che, benché fosse ancora in via di sviluppo, questo nuovo titolo ci ha veramente colpito.
E' indubbio che con software di questa qualità il periodo che va tra la fine del '94 e l'inizio del '95 sarà uno dei momenti più felici per i possessori di questo supporto.



THE PSYCHOTRON

La Merit Software ha presentato The Psychotron, uno dei primi prodotti Reelmagic.
Disponibile oltre che per PC CD-ROM anche su Floppy disk, questa avventura grafica è caratterizzata dalla presenza di eventi veramente strani e di percezioni extrasensoriali.



CYBERIA

Per concludere questa carrellata, ecco Cyberia, nuovo titolo della Interplay del quale purtroppo abbiamo pochissime notizie, visto che siamo riusciti a vederne solamente alcune immagini.
Gustatevi quindi le foto e aspettatevi un servizio più approfondito in uno dei prossimi numeri.

A TUTTO 3DO!

USA

Come molti di voi potranno ben immaginare, lo stand della 3DO è stato letteralmente preso d'assalto da un marasma di persone.
Stranamente però, nella zona dove erano presenti le macchine non c'erano i giochi! Infatti per vedere tutti nuovi titoli per il 32-bit Panasonic ci siamo dovuti fare una bella scarpinata attraversando tutta la fiera, ma ragazzi, accidenti se ne valeva la pena! Vi basti sapere che abbiamo potuto vedere Super Street Fighter 2 Turbo e... cavolicchi se era galattico! Comunque questo non è tutto: abbiamo visto anche il modulo MPEG e avuto notizie su un'altra casa che, dopo la Panasonic e la Sanyo, avrebbe deciso di produrre la propria versione della macchina. La ditta in questione è la GoldStar, ma per ulteriori informazioni in questo campo vi rimando alle News. Hasta la vista boyz!

DRAGON LORE
SVILUPPATORI: SOFTWARE TOOLWORKS
USCITA: NON CONFERMATA

Tanto lo so che non appena aprirete questa pagina vi andrete subito a leggere la notizia riguardante Super Street Fighter eccetera eccetera. Quindi è anche inutile che io vada avanti a scrivere. Come dici Maurizio? Allora è anche inutile che tu mi firmi la quietanza? Ehm... riprendiamo subito il lavoro. Dunque, Dragon Lore è una nuova avventura che i ragazzi della Software Toolworks hanno sviluppato parallelamente sia su 3DO che su PC. Il gioco vi vede impegnati nella difesa di un regno fantasy contro le solite forze del male e tutto questo usando la più potente arma che la natura ci abbia mai messo a disposizione. Cosa? Non sapete di che arma si tratta? Ma i draghi ragazzi! Graficamente parlando, il game si presentava davvero bene, con tonnellate di schermate infarcite di un sacco di sequenze stupendamente animate. Il sonoro era veramente d'atmosfera e l'unica cosa che non siamo riusciti a verificare abbastanza a fondo è stata la giocabilità del game, anche se per quello vi rimandiamo a una non tanto futura recensione.

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO
SVILUPPATORI: CAPCOM
USCITA: SETTEMBRE/OTTOBRE

O.K. ragazzi, ho capito, calma, non c'è bisogno che urliate così. E poi piantatela di sbavare sul giornale, insomma! Con tutta la fatica che abbiamo fatto per mettere in piedi questo articolo! Vabbe', come probabilmente molti di voi già sapranno, il gioco in questione altro non è che il solito picchiaduro uno contro uno e... No! Carlo, Marco... cosa fate? Lasciatemi andare... vi spezzo le gambucce... o.k., sarò serio. Dunque vi dirò solo che da quello che abbiamo potuto vedere questa versione di Street Fighter è galattica! Praticamente identica al coin-op! La grafica è superba e anche il sonoro non è da meno. Se a tutto ciò aggiungiamo poi ben 16 personaggi (più uno segreto, eh, eh, eh...), un sacco di super combo, una



giocabilità incredibile e una velocità vicina a quella della luce, abbiamo certamente il titolo che tutti i possessori di 3DO e non aspettavano. Semplicemente mistico!

MEGARACE
SVILUPPATORI: CRYO
USCITA: NOVEMBRE

Ormai annunciato e presentato circa trecentocinquanta volte, MegaRace sta quasi per stabilire il record di ritardi, battendo anche il mitico Out Of This World, vero fuoriclasse in questo campo.
Graficamente parlando, la versione che



abbiamo visto era molto simile a quella PC e la stessa cosa può essere detta anche per la struttura del game e per la giocabilità. Provate un po' a leggere le news riguardanti gli altri giochilli in programmazione e poi fatemi sapere se vale la pena di prendere ancora in considerazione MegaRace!

VR STALKER
SVILUPPATORI: MORPHEUS INTERACTIVE
USCITA: AUTUNNO '94

Sviluppato dalla Morpheus Interactive (e chi sono costoro?), questo game per 3DO si presenta come una sorta di ibrido tra G-Loc e After Burner. La trama del gioco vi scaraventa in uno scenario da terza

guerra mondiale dove voi, spia al servizio della giustizia, dovrete riuscire a recuperare i piani segreti del terribile frullatore atomico, per far sì che il succo di frutta



al 100% trionfi ancora una volta su tutta la terra. Da quello che abbiamo potuto vedere, la grafica non era niente male, ma la cosa che mi ha più impressionato è stato il notevole senso di velocità del game. Accidenti se scheggiava gente! Peccato che per la versione definitiva dovremo aspettare ancora un bel po'.
O.K. Tom, vediamo cosa sai fare...

SAMURAI SHODOWN
SVILUPPATORI: SNK
USCITA: INVERNO '94

Personalmente ritengo che Samurai Shodown sia uno dei più bei picchiaduro di tutti i tempi, quindi potete ben immaginare la mia gioia quando ho appreso la notizia che una simile meraviglia sarebbe stata convertita per il 32-bit Panasonic. Graficamente il gioco è molto simile alla versione Neo Geo, solo che qui mi è sembrato leggermente più veloce. Una cosa che è invece molto migliorato è il sonoro, con musiche da far rizzare i capelli!
Speriamo solo di poter vedere in futuro



altri titoli di questo calibro. Bella lì SNK, questa volta mi sei davvero piaciuta!

WAY OF THE WARRIOR
SVILUPPATORI: UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
USCITA: AUTUNNO '94

Eccoci di fronte ad un altro di quei titoloni che molti di voi staranno aspettando in trepidante attesa. Sinceramente, debbo dire di essere rimasto molto deluso da quello che ho visto del game. Infatti, anche se la grafica era molto ben realizzata, la velocità dei vari personaggi durante i combattimenti mi è sembrata un po' eccessiva.
Cavoli, pareva di vedere un film di Ridolini. Inoltre, i vari combattenti avevano ben pochi frame di animazione, il che non me gusta per nada.
Speriamo solo che la versione finale venga migliorata (molto migliorata).
That's all.



KINGDOM-THERON'S QUEST
SVILUPPATORI: INTERPLAY
USCITA: INVERNO '94

Gli amanti dei laser game probabilmente si ricorderanno di questo gioco. Si tratta di Theron's Quest, un'avventura che in sala occupava la bellezza di 2 laser e che ora sta per approdare sul 3DO.



Da quel poco che abbiamo potuto vedere (era un demo giocabile di una decina di minuti), il game sembrerebbe praticamente identico al coin-op, il che non è davvero niente male. Naturalmente anche questa versione dovrebbe occupare la bellezza di 2 CD, mentre, purtroppo, non siamo riusciti a sapere se sarà necessario o meno il modulo FMV.
A quando la conversione di Firefox (slurp! NdMaurizio) e Astron Belt?

JAGUAR

USA

Finalmente sembrerebbe che il gattino di casa Atari abbia cominciato a svegliarsi dopo il lungo letargo in cui era caduto. Infatti a Chicago sono stati presentati un buon numero di titoli, alcuni dei quali non sembravano davvero niente male. Inoltre, sembrerebbe ormai imminente l'immissione sul mercato del modulo CD. Staremo a vedere: speriamo che almeno questa volta i titoli escano puntuali.

ULTRA VORTEX
SVILUPPATORI: BEYOND GAMES
USCITA: NON CONFERMATA

In questo periodo i beat 'em up stanno vedendo crescere sempre più il loro numero su tutti vari formati e questo vale anche per il Jaguar. Come in Mortal Kombat anche questo gioco per la macchina Atari vanta una serie completa di personaggi digitalizzati. Peccato che, da quello che abbiamo potuto vedere, l'effetto non fosse dei migliori.
Infatti non solo i vari personaggi vantavano animazioni abbastanza approssimative, ma anche la velocità non è che fosse poi quel gran che.
Comunque il gioco era ancora alle prime fasi del suo sviluppo, quindi le cose potrebbero anche migliorare.
O almeno così si spera.

DOUBLE DRAGON V
SVILUPPATORI: WILLIAMS ENTERTAINMENT
USCITA: INVERNO '94



Ancora un beat 'em up, solo che questa volta non si tratterà di un game prodotto esclusivamente per la console Atari. Double Dragon sarà infatti convertito anche per altri formati, e questo ci permetterà di poter fare finalmente un confronto tra il Jaguar e le altre macchine. L'uscita è prevista verso la fine dell'inverno, ma non temete, non appena avremo ulteriori notizie ve le faremo sapere immantinentemente!

CLUB DRIVER
SVILUPPATORI: ATARI
USCITA: INVERNO '94

Come se Chequered Flag non fosse già abbastanza (e sarebbe anche ora che si decidessero a farlo uscire, perché personalmente comincio ad averne le scatole piene!), ecco che l'Atari si lancia nella produzione di una nuova simulazione automobilistica.
Club Driver vi vede impegnati in una serie di corse e gare con rombanti bolidi lungo vari percorsi cittadini.
La grafica del game è un mix di poligoni e di fondali generati tramite l'uso di sprite. Sinceramente l'aspetto visivo del game non mi ha colpito molto favorevolmente, comunque la velocità di animazione era notevole e anche la giocabilità non sembrava niente male.Speriamo solo che venga ultimato per quando ci è stato promesso.

RAYMAN
SVILUPPATORI: UBI SOFT
USCITA: FINE '94

A rompere la monotonia dei prodotti sopra riportati ecco arrivare un bel platform targato UBI Soft.



Il giochillo in questione, che risponde al nome di Rayman, vanta una grafica molto curata e un sonoro di grande atmosfera. Sfortunatamente il game è ancora molto in là da venire, comunque è uno di quei titoli che fa davvero ben sperare e se ve lo diciamo noi ci potete anche credere!

SYNDICATE
SVILUPPATORI: OCEAN
USCITA: INVERNO '94

Se avete voglia di cimentarvi nella conquista del pianeta e di massacrare centinaia di agenti e persone innocenti, questo è il gioco che fa per voi.
Graficamente la versione di Syndicate per il Jaguar mi è sembrata molto simile a quella PC, anche se mi è parso che la versione sulla macchina Atari fosse dotata di una velocità leggermente superiore. Comunque, per quel che riguarda la struttura del game, il gioco dovrebbe essere praticamente identico a quello che tutti noi conosciamo.
O.K. ragazzi, siete pronti? Fuoco! Fuoco! Fuocoooo....

PINBALL FANTASIES
SVILUPPATORI: 21ST CENTURY
USCITA: AUTUNNO '94

Uffa! Che due palette! Ma dico io, perché invece di stare qui a convertire un gioco di flipper, i ragazzi della 21st Century non si dedicano a un bello spara e fuggi o a un'avventura come si deve? Misteri del mercato videoludico! Comunque sia, Pinball Fantasies per il Jaguar altri non è che la conversione di un game, anche ben riuscito, pubblicato qualche tempo fa su Amiga. Sinceramente non credo proprio che i programmatori incontreranno grosse difficoltà nella conversione di un siffatto ammasso di codice binario, per cui credo che dovrebbe poter essere disponibile tra breve. Speriamo solo che questa versione risulti un po' più "potente" di quella su computer! Avanti ragazzi, vedete di non deluderci!

LUCAS ARTS

USA *Sembra proprio che da quando la Virgin è riuscita ad "assorbire" la Lucas Arts, la produttività di questa grande casa sia aumentata in maniera incredibile. Tuttavia la cosa che sorprende di più è che il livello qualitativo dei titoli presentati era davvero alto. Accidenti, stai a vedere che mi tocca cominciare a risparmiare già da adesso!*

THE LION KING
SVILUPPATORI: WALT DISNEY
USCITA: IMMINENTE

Dopo aver imperversato nelle sale cinematografiche di mezzo mondo, ecco che la nuova produzione Disney approda anche sulle console di casa Sega e Nintendo. Anche questa volta il gioco sarà basato sull'ormai arcinota struttura tipica dei platform e vi vedrà seguire passo passo tutte le parti principali della pellicola cinematografica. Da quello che abbiamo potuto vedere The Lion King non sembrerebbe davvero niente male: non solo la grafica è ricca di colori e ben definita, ma anche molto fluida. Figuratevi che i programmatori hanno impiegato la bellezza di oltre 2000 frame per le anima-





zioni dei vari personaggi! Io sono il re della foresta...

MECH COMMANDER
SVILUPPATORI: ACTIVISION
USCITA: IMMINENTE

Certo che, ultimamente, i giochi con i robottoni si contano sulle dita di un millepiedi! Comunque, questo nuovo titolo della Activision promette di essere veramente massiccio. Ambientato nel classico scenario futuristico post-guerra atomica, il gioco vi vede ai comandi di un enorme mezzo corazzato con il compito di eliminare chiunque vi si pari davanti...
Graficamente il giochillo non mi è sembrato niente male (c'erano delle superfici in texture mapping da paura!), tuttavia mi è parso che alla lunga il tutto fosse un pò piatto e monotono.
Naturalmente questa è solo una mia impressione, però qualcosa nella struttura del game non mi ha convinto pienamente. Staremo a vedere... L'uscita è prevista tra breve e quindi vi rimando a una della nostre mitiche recensioni.
Puntuali, mi raccomando!

STAR WARS





DARK FORCES
SVILUPPATORI: LUCAS ARTS
USCITA: AUTUNNO '94

Vi siete mai chiesti cosa sarebbe successo se Luke Skywalker avesse incontrato il protagonista di Doom? No? Beh, ve lo dico io: una spremuta di sangue! Comunque questo è solo un parere personale. Eh... Come? Vi state chiedendo il perché di questa domanda? E che ne so io, scusate. Vabbe', il motivo è abbastanza semplice e si ricollega con il giochillo di cui mò vo' a parlarvi.





Pare infatti che la Lucas Arts abbia finalmente deciso di produrre un altro game ispirato alla saga del mitico Guerre Stellari e che questa volta si tratterebbe di un gioco in pieno stile Doom.
Preparatevi quindi a battagliare contro le malefiche truppe dell'Impero lungo oscuri corridoi di basi segretissime.
Lanciatevi in missioni di salvataggio di poveri ostaggi indifesi, spazzando via una volta per tutte il genio malefico che è stato l'artefice della rovina di molti mondi! Non male vero? E figuratevi poi che anche la grafica e il sonoro sono una cosa veramente da capogiro!
Voglio proprio vedere chi avrà il coraggio di perdersi un titolo del genere...

LINKS
SVILUPPATORI: ACCESS
USCITA: AUTUNNO '94

Originariamente sviluppato e prodotto su PC, ecco che uno dei giochi di golf più belli di tutti i tempi sta per fare la conoscenza del caro e buon vecchio Mega CD. Da quello che abbiamo potuto vedere il gioco non sembrava niente male, anche se, naturalmente, la grafica non si avvicinava minimamente a quella della sua controparte PC. La giocabilità era buona, mentre un piccolo difetto potrebbe venir dato dai tempi di caricamento del CD che non mi sono sembrati fulminei.
Comunque la versione provata era ancora una copia di pre, pre, pre-produzione, quindi credo che i programmatori riusciranno ad ovviare anche a questo piccolo inconveniente. O almeno così spero.



THE DIG
SVILUPPATORI: LUCAS ARTS
USCITA: INVERNO '94

Il primo tentativo di Steven Spielberg di creare un gioco per computer sembrerebbe andare avanti a gonfie vele. La trama di The Dig vi vede vestire i panni di un esploratore spaziale la cui missione è quella di riuscire ad evitare che un enorme asteroide entri in collisione con il pianeta Terra. Inoltre, come se tutto ciò non fosse già sufficiente, dovremo fare anche i conti con l'ennesima razza aliena alla quale, a quanto pare, non dispiacerebbe poi molto veder scomparire il genere umano. Una cosa che probabilmente vi interesserà sapere è che il game includerà tutta una serie di effetti speciali creati, niente meno che dalla mitica Industrial Light & Magic (quella che ha creato i dinosauri di Jurassic Park, tanto per intenderci). Non vedo davvero l'ora di poterci mettere sopra le mani!



FULL TROTTLE
SVILUPPATORI: LUCAS ARTS
USCITA: INVERNO '94

Ancora un altro prodotto targato Lucas Arts e questa volta si tratta di una corsa di moto in 3D. Full Trottle vi scaraventa in un paesaggio stile Mad Max dove il vostro unico scopo sarà quello di riuscire a sopravvivere il più a lungo possibile.
Graficamente parlando, il game vanta un gran numero di dettagli e anche la velocità dello scrolling ci è sembrata davvero niente male.
Speriamo che la versione definitiva si riveli altrettanto buona.

KYRANDIA 3: MALCOM'S REVENGE
SVILUPPATORI: VIE
USCITA: NON CONFERMATA

Seguito dell'eccellente Legend of Kyrandia, questo nuovo game promette di scaraventarci in un nuovo affascinante mondo, popolato da potenti maghi e da baldi cavalieri. Una caratteristica particolare di quest'ennesimo capitolo di cotale saga è data dalla grafica, che ora dovrebbe essere stata modificata in uno stupendo 3D. Davvero interessante, guys!

NASCAR RACING
SVILUPPATORI: VIRGIN
USCITA: AUTUNNO '94

Dagli stessi creatori di IndyCar Racing sta per approdare, per il gaudio di tutti i nostri PC, l'ennesima simulazione automobilistica. Questa volta però i rombanti bolidi su cui ci troveremo a sfrecciare non saranno più le formula Indy, né tanto meno quelli di F1, bensì le automobili di formula Nascar.
Preparatevi quindi a emulare le gesta di Tom Cruise come nel film "Days of Thunder" (dal quale, tra l'altro, era uscito un game semplicemente immondo!), il tutto con contorno di una stupenda grafica in texture mapping.
Voglio solo vedere che razza di supercomputer ci toccherà avere per poterci giocare in maniera decente...



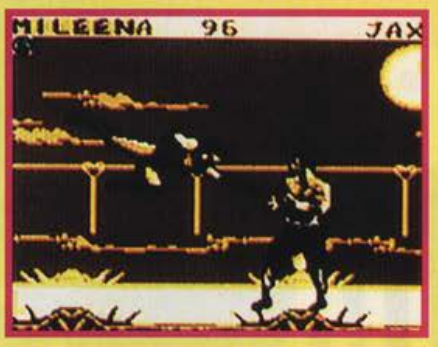
ACCLAIM

USA

Ancora una volta la Acclaim si è dimostrata una delle software house più attive, realizzando un numero impressionante di titoli. Essendo specializzata in grandi licenze di film o fumetti di successo, era abbastanza prevedibile che sarebbero stati loro a realizzare il gioco dedicato all'ultimo film che vede come protagonista Arnold Schwarzenegger: True Lies. La trama vede il nostro caro Arnie combattere contro alcuni terroristi nucleari in giro per il mondo, insomma il classico film d'azione. Preparatevi per il videogioco che dovrebbe essere pronto per ottobre. Ma non era questo prodotto che attirava l'attenzione allo stand della Acclaim: infatti la cosa più interessante che abbiamo visto è stato il nuovo programma grafico (per le varie macchine che utilizzano il CD) che permette di creare sprite di qualità Full Motion Video interamente generati dal computer! Questo vuole dire che se oggi quando scorrono le normali immagini in FMV non è possibile compiere nessuna azione, domani con questa nuova tecnica sarà garantita una normale giocabilità. Il primo esempio di questa tecnologia che abbiamo potuto ammirare era un demo chiamato Duel, che mostrava un uomo ed un alieno combattere in un paesaggio realizzato con 3D renderizzato. Potete giudicare da soli la qualità della grafica guardando la foto che trovate su questa pagina. Ciò che però non potete notare è la qualità delle animazioni, di livello cinematografico (24 frame al secondo), con un numero impressionante di mosse per ogni personaggio e con l'alieno che addirittura si trasforma diventando ancora più grande. Questo nuovo sistema è veramente utile. Infatti, visto che i corpi sono realizzati utilizzando del texture mapping sopra uno scheletro base, non è necessario preparare tutta una serie di corpi differenti, fatto che solitamente porta a notevoli problemi di memoria. Abbiamo potuto inoltre vedere in anteprima un gioco (una importante licenza cinematografica) che verrà realizzato nel maggio '95 per il Sega Saturn e per la Playstation della Sony. Dobbiamo dire che, se la situazione si sviluppa come sembra, probabilmente ci troveremo di fronte al miglior gioco mai realizzato! Non possiamo darvi altre notizie, per cui continuate a seguirci per ulteriori novità e per una futura recensione sul primo titolo che utilizza questo rivoluzionario sistema grafico.

MORTAL KOMBAT 2

Potete trovare ulteriori notizie sulla versione per Mega Drive nelle pagine dedicate alle preview, qui potete invece ammirare le prime foto delle versioni Super Nes, Game Gear e Game Boy. Le conversioni sembravano realizzate veramente bene e per questo motivo pensiamo che Mortal Kombat 2 sarà sicuramente uno dei titoli di maggior successo quest'anno.







DUEL

Questo non è un vero gioco ma solamente un demo che doveva dimostrare le capacità del nuovo sistema di programmazione che riesce ad utilizzare immagini in Full Motion Video in maniera completamente interattiva. Aspettatevi ulteriori novità nei prossimi numeri: intanto gustatevi l'immagine!



TRUE LIES

Potete ammirare ora la prima foto disponibile (versioni Mega Drive/Super Nes) di True Lies: The Videogame. Il gioco segue a grandi linee la trama dell'omonimo film, aspettatevi quindi scene di inseguimenti in macchina e di salvataggi in elicottero.



STARGATE

Stargate sembrava uno dei giochi più interessanti presenti allo stand della Acclaim. La trama si basa su viaggi nel tempo e sui soliti attacchi alieni. Per quanto riguarda la struttura, dobbiamo dire che si tratta di un platform con il solito scrolling laterale alternato ad alcune sequenze di volo in 3D.



WWF RAW

Ecco il nuovo gioco dedicato ai personaggi della WWF. La struttura di gioco e la giocabilità sono rimaste praticamente immutate rispetto ai precedenti titoli del genere. La principale differenza è la presenza di nuovi lottatori quali Lex Luger e Doink the Clown.



NIGEL MANSELL'S INDYCAR RACING

Sembra che la Acclaim si sia lanciato nella produzione di titoli basati su competizioni automobilistiche. Ecco quindi (per Mega Drive e Super Nes) un gioco dedicato a Nigel Mansell ed alla sua avventura americana in formula Indy. Non mancherà ovviamente la classica opzione di split screen per giocare in due.



PUOI ENTRARE NELL'ORBITA DI CVG NON SOLO COL 20% DI SCONTO MA ANCHE CON LA T-SHIRT DI MORTAL KOMBAT® IN REGALO.

20% SCONTO

COMPUTER + CVG VIDEOGIOCHI

L'ABBONAMENTO

Il modo più sicuro per entrare nell'orbita di CVG è quello di avere tutti i numeri. Il modo più sicuro per averli è quello di fare annuale. E il modo più sicuro per farlo è adesso. Infatti oltre al 20% di sconto avrai la T-shirt Mortal Kombat® in omaggio. 11 numeri ti costeranno L. 44.000 invece di L. 55.000 con un risparmio di L. 11.000. Per abbonarti compila e spedisci la cartolina allegata oppure telefona alla segreteria abbonamenti dal Lunedi al Venerdi dalle 9.30 alle 12.30 e dalle 14.30 alle 16.30. Prima ti abboni e prima entri nell'orbita di CVG.



SEGRETERIA ABBONAMENTI 02/66034401

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

IL NUMERO UNO NELLE RIVISTE SPECIALIZZATE.

LE FANTOMATICHE E INQUIETANTI SCHEDE DEI REDATTORI DI CVG!!!

5ª (E NON ULTIMA?!) PARTE

Riassunto delle puntate precedenti: un bel mattino (o forse sarebbe opportuno dire un "brutto mattino") Maurizio si alza con in mente una delle sue solite idee strampalate... arriva in redazione e comincia: "Ragazzi, visto che c'è poco da fare, perché non prepariamo anche le schede dei redattori? Chissà, magari diventiamo famosi... Però mettiamo le foto di quando eravamo piccoli, così nessuno per strada ci riconosce... e possiamo continuare la nostra vita da divi senza correre il rischio di essere fermati per firmare autografi... (No, ferm... non è ver... liberat... NdMauriz...)" Evviva, vendetta è fatta: la reda è riuscita a carpire due foto ai capi, e ve le esponiamo da sole nello splendore del bianco e nero...

NOME: E.C.B. (Edoardo Belfanti NdR)
NOME IN CODICE: Capo
GRADO: Publisher
BASE OPERATIVA: l'ultimo ufficio in fondo a sinistra, quello detto anche l'acquario (per come è strutturato, non per chi ci sta dentro!).
DATI FISICI: 85 Kg di muscoli elegantemente distribuiti su 186 cm di altezza, occhi penetranti e... mani come badili, pronti a calare su chi oserà aggiungere delle ndr a questa scheda (beh, ormai il danno è fatto: scateniamoci, ragazzi! NdAnonimo!).
ETA': la stessa di Wayne Wallace Shabotnik.
GIOCHI PREFERITI: backgammon, calcetto (intendo dire il mitico "calciobalilla"!) e dardi.
MI PIACCIONO: le troffie con il pesto (soprattutto quello fatto dalla mia amica Paola), giocare a tennis, correre e nuotare, i brownies cucinati da mia moglie, andare a vedere l'ultimo film di Woody Allen, giocare a dardi bevendo Guinnes o in alternativa starsene a casa a leggere Asimov con Pat Metheny in sottofondo, il basket N.B.A., guidare al tramonto sulla Highway 1 mentre alla radio passano il Boss (questo non accade spessissimo...) e fare qualche bella grigliata con gli amici.
NON MI PIACCIONO: l'arroganza, la maleducazione, l'intolleranza, l'ipocrisia, l'egoismo e la pigrizia.
FRASI PREFERITE: "Think positive and be pro-active!", "Take it easy" e... "Maurizio, ma dove cavolo hai messo le mie foto con Richard Garriott (ehm... quali foto?! Forse quelle che ho messo all'asta all'ultimo Abacus? NdMaurizio)?!"
POTERI SPECIALI: nessuno.
SUONI PREFERITI: quasi tutti quelli legati all'acqua (frangersi delle onde, picchiettio della pioggia, cascate, eccetera), lo stormire delle fronde, il crepitio delle fiamme nel camino, la chitarra di Gilmour e la voce di Pavarotti.
COSA AVREI VOLUTO TROVARE NELL'UOVO DI PASQUA (a questo punto, va benissimo anche sotto l'albero di Natale): un 486 portatile e un Boston Whaler da 28 piedi, con Yamaha V6 incluso.










NOME: Maurizio Francesco Luigi
COGNOME: Miccoli
SOPRANNOME: IUR Dhurin, ma mi chiamano anche "Alì Babà" o "Enghenaier".
ETA': MAMMA MIA!
DATA DI NASCITA: 2 dicembre... beh, questo vi basta già per mandarmi qualche regalino nel periodo giusto!
GRADO: Direttore tecnico (in incognito).
BASE OPERATIVA: qualsiasi posto dove ci sia l'occorrente per giocare e scrivere...
ALTEZZA: 193 cm. sprecati, visto che non gioco in Serie A né a basket né a pallavolo.
PESO: 78-80 in inverno (un po' di pancetta ci vuole per il letargo), 72-73 in estate.
OCCHI: 4, come le visuali di Virtua Racing...
CAPELLI: normalmente castani, bianchi quando correggo i testi dei miei schiav... ehm... redattori.
LINGUE CONOSCIUTE: ma servono a qualcosa, visto che c'è "Mela L" o "Mela D" sul Mac (il correttore ortografico)?!
POTERI SPECIALI: guardare con occhioni dolci qualcuno che gioca benissimo, inzaccherare un gettone per la prima volta in quel gioco e finirlo alla prima partita... come dire: osservare, elaborare e perfezionare!
FRASI PREFERITE: giocando in sei a Family Business: "Scusa Luca, ma questo "Double Contract" è l'unica carta che posso giocare e tu sei alla mia destra, così rispondi e poi tocca ancora a me..."
GIOCHI PREFERITI: Family Business, per far arrabbiare Luca (il mio migliore amico), Risiko, per far arrabbiare Gabrio e Luca... come dite, volete sapere i miei VIDEOGIOCHI preferiti? Beh, se proprio insistete... Space Invaders su Super Nintendo è veramente favoloso!!!
GLI PIACCIONO: tutti i giochi in cui non muoio dopo quattro secondi, farmi del male iscrivendomi ogni anno ad un corso assurdo (quest'anno ballo liscio, l'anno scorso tastiere elettroniche, due anni fa programmare in linguaggio C - in ambiente UNIX...), le ragazze e i ragazzi che non se la "tirano", le cose nuove in generale.
NON GLI PIACCIONO: Frank (non mi ha ancora portato le "figu" dei mondiali), i giochi in cui devi leggere 30 pagine di manuale in inglese prima di capire come iniziare a giocare, la trippa, i funghi e le barbabietole.
SUONI PREFERITI: il soffice "flof" del mio letto ortopedico quando mi lancio con volo plastico per dormire le mie solite tre orette, dalle 5 alle 8.
COSA AVREBBE VOLUTO TROVARE NELL'UOVO DI PASQUA: mi sarebbe bastato averlo l'uovo di Pasqua! Con tutto il lavoro di quest'anno, chi l'ha visto? Speriamo per Natale: che ne dite di un bel biglietto vincente della lotteria di Capodanno?

MEGASTORE®

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

MEGASTORE Vende solo prodotti originali



Console Portatile
Colori NES Compatibile
Lit. 139.000



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

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



Sveglia Duck
Lit. 49.950



Sveglia Hen
Lit. 39.950



Joystick Turbostick
Megadrive - Nintendo
L. 44.950



Joystick Action Pad
Mega Drive
L. 31.950



Set 4 Valigie Viaggio
Lit. 149.000



Barbequick
Lit. 9.900

MEGASTORE Acquista e vende anche il tuo usato

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

CVG

MEGASTORE®

Casella Postale 171 - 24100 Bergamo
Casella Postale 136 - 80059 Torre del Greco (NA)
Telefono (081) 849.36.41

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

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

Come va ragazzi? Leggo nei vostri occhi un sottile velo di disperazione volta al suicidio plurimo. Eh, le vacanze sono quasi finite e un nuovo duro anno scolastico sta per iniziare. Questo almeno per voi che state leggendo, mentre in realtà io sto scrivendo a Luglio inoltrato, pronto a ripartire per il mare. Prima che l'anno scolastico cominci riuscirete sicuramente a farvi gustose partite ai vostri giochi preferiti, magari utilizzando i trucchetti che vi ho preparato. Continuate a scriverci e a mandarci trucchi, soluzioni, foto in costume da bagno (solo se siete delle belle ragazze). E spero solo che mentre lo farete lo sia ancora un civile (ma chi ha inventato i militari?). Se non avete ancora imparato l'indirizzo a memoria vi do un piccolo aiuto:
CVG-Playmaster,
Gruppo Editoriale Jackson,
via M. Gorki, 69,
20092 Cinisello Balsamo, MI

a cura di GABRIO SECCO

MEGA DRIVE

SKITCHIN'
Nella corsa 2 del tracciato di Denver a 3.6 miglia, saltate nel tabellone "Burger and Drink" per arrivare a San Diego. Qui dovrete prima qualificarvi per poi raggiungere Seattle. Il tabellone "Buy Things" vi farà tornare indietro a Vancouver (dove si trova la prima corsa). A Seattle saltate a 3.5 miglia sul tabellone dove è raffigurata una faccia di donna e vi troverete a Los Angeles. Qui a 1.8 miglia saltate sulla pista nel lato destro che ha scritto sulla facciata "Buy Things" e sarete trasportati a Toronto. Qualificatevi e sarete a Detroit, qualificatevi ancora e arriverete a Chicago. Colpite qui il tabellone sul lato sinistro con scritto "Don't Drink And Skitch" posto a 6.8 miglia e sarete a Miami. La qualificazione qui vi porterà all'ultima corsa nella "Grande Mela", New York. Se arriverete almeno quinti vi garantirete il titolo di "World Champion Solo Skitcher". Se però tutto ciò vi risulta ancora difficile, ecco alcune password.



DENVER: OAN4 NGFO YOO1
SEATTLE: 35EI 4B3K R1FA
LOS ANGELES: NA3U QA55 5H3O
TOTONTO: F5D4 GYXC Y2NV
CHICAGO: L3CI FOAD GIHI
NEW YORK: TUNK PPHT XCMP
SAN DIEGO: FT1I FOTA GBRI
SAN FRANCISCO: NO2U EAQC SSJF
WASHINGTON: DKSK EBQP XQVG
DETROIT: OA34 NGFG YBDI
MIAMI: EHIZ YYTG SIZN



MEGA DRIVE

PRINCE OF PERSIA
Direttamente dal mondo arabo ecco tutte le password per questo affascinante gioco.



LEVEL 2: MTUEZQ
LEVEL 3: TYZMOV
LEVEL 4: PTUJTP
LEVEL 5: WYZRIU
LEVEL 6: OOPKIJ
LEVEL 7: STUPXM
LEVEL 8: DEFBSX
LEVEL 9: KJKJHC
LEVEL 10: CZZCHR
LEVEL 11: UOPVGG
LEVEL 12: EUUGWK
LEVEL 13: APPDBF
LEVEL 14: HUULQJ
LEVEL 15: LZZNVV
LEVEL 16: ZJKCQF
LEVEL 17: RZZVPU

CD 32

ALFRED CHICKEN
C'è una warp zone alla quale potrete accedere con le seguenti azioni; dopo essere entrati nella prima porta al livello 1, andate a destra finché raggiungerete il muro, quindi saltate il più alto possibile continuando a tenere a destra. Dovreste prendere il Jam entrando nella porta. Dopo aver saltato a sinistra il più basso possibile su due mattoni di stelle, saltate sulla prossima piattaforma e collocatevi alla sua estrema sinistra. Saltate e sparate il più in alto possibile ed eccovi nella warp zone.

JAGUAR

CYBERMORPH
Siete una delle quattro persone che hanno questa console e questo è uno dei tre giochi che avete? Per forza, visto che ve lo regalano insieme alla console! Allora provate un po' a usare queste password.

THE BONUS WORLDS
LEVEL 1: OLOPE
LEVEL 2: METROPOL
LEVEL 3: PICO
LEVEL 4: OLYOTRIS
LEVEL 5: JENWELCH

THE LEVEL CODE
LEVEL 2: 1328
LEVEL 3: 9325
LEVEL 4: 9226

SNES

ACTRAISER 2
Volete raggiungere il livello finale di questo gioco collezionando la bellezza di 38 vite? Certo che sì, dunque usate il codice MFMJTVSYFVPX. con il livello di difficoltà hard.



SNES

FIFA SOCCER

Mentre scrivo queste righe stiamo per giocare la semifinale contro la Bulgaria; anche se quando leggerete la rivista il mondiale sarà finito da un bel pezzo, potrete sempre brandire il joypad e usare questi codici segreti che andranno fatti nello schermo delle opzioni.



Muri Invisibili:
Premete Y, Y, Y, X, A, A, A, B.

Crazy Ball:
Premete X, A, B, Y, Y, B, A, X.

Curve Ball:
Premete B, A, R, B, Y, L.

Super Kicks:
Premete B, A, B, B, B, B, B, B, B, B.

Super Goal:
Premete A, A, A, A, A, Y, Y, Y, Y, Y.

Dream Team:
Premete A, A, B, B, Y, Y, X, X.

Super Offence:
Premete R, R, R, R, R, L, R.

Super Defence:
Premete L, L, L, L, L, R, L.

SNES

WOLFENSTEIN 3D

Se vi piace andare in giro a sparare a tutto ciò che respira, usate questi trucchetti: per avere infinite munizioni e armi premete R nel control pad 2, poi START, PAUSE, R, SU, B e A. Se volete l'invincibilità dovrete invece premere B, SU, B e A. Se volete uscire dal livello attuale dovrete premere SU, B, R, B. Infine se volete disorientare i giocatori, rendendo praticamente inutilizzabile la mappa, premete A, SU e B.





JAGUAR

CRESCENT GALAXY

Un trucco che farà la gioia di pochissimi lettori, ma lo pubblichiamo ugualmente: nello schermo dei titoli inserite 1, 9, e 3 con il control pad 1. Ora potrete incrementare o decrementare la velocità dello sfondo premendo A o B nel pad 2. C sparerà un'arma speciale, 4 vi renderà invincibili il tasto Option vi farà saltare i livelli.

AMIGA

BRIAN THE LION

ROOOAR! Ecco un trucco per il leoncino che dovrebbe funzionare sia sul 500, sia sul 1200: mentre giocate premete CAPS LOCK e cliccate sul bottone destro del mouse. Finché Caps Lock sarà attivato potrete premere L per avere 9 vite (come un gatto) e K per avere 999 cristalli. Il tasto P vi permetterà di giocare tutti i livelli.



AMIGA 500

JURASSIC PARK

Erano molte le richieste di password per questo gioco: finalmente ne ho trovata qualcuna.



TRICERATOPS: 8EB75C3D
VELOCIRAPTOR: DE5FB8C5
STEGOSAUR: EEE7740D
DILOPESAUR: AEA7542D
BRACHIOSAUR: BEB75C25
DILOPHOSAUR: BEA7542D
VISITOR CENTRE: CE5FB0C5
MAINTENANCE SHED: FE6FA8DD
TUNNELS: EE7FA0D5
UNDERGROUND TUNNELS: 9E074035

3DO

OUT OF THIS WORLD

Tutti i codici non possono che farvi piacere.

LIVELLO 1: LDKD
LIVELLO 2: HTDC
LIVELLO 3: CLLD
LIVELLO 4: LBKG
LIVELLO 5: XDDJ
LIVELLO 6: FXLC
LIVELLO 7: KRFK
LIVELLO 8: KLFB
LIVELLO 9: BFLX
LIVELLO 10: BRTD
LIVELLO 11: TFBB
LIVELLO 12: TXHF
LIVELLO 13: CKJL
LIVELLO 14: LFCK

MEGA DRIVE

CASTLE OF ILLUSION

Per accaparrarsi un sacco di vite extra è sufficiente premere lo START nello schermo di passaggio tra un livello e l'altro mentre il processore vi sta calcolando i punti accumulati durante la partita.

SNES

CLAYFIGHTERS

Le mosse segrete dei simpatici lottatori di pongo non sono più tali. Le abbreviazioni sono: A=Avanti, I=Indietro, S=Su, G=Giù.



BAD MISTER FROSTY
Nose Peck: A, GA, G, L.
Slide: I, I, A, L.
Ice Breath: I, GI, G, GA, A, L.
Flat Slide: I, GI, G, GA, A, R.

BONKER
Water Sprayer: I, GI, G, GA, A, L.
Walk on Air: I, GI, G, GA, A, R.
Elbow: I, A, R.
Super Jump: S, R.
Kiss My Feet: S, L.

HELGA
Belly Flop: G, GA, A, R.
Scream: Tenere premuto B per 2 secondi, GI, G, GA, A, L.



ICKYBOD CLAY
Teleport: G+L+R.
Heald Butt: B 2 secondi, A, L.

THE BLOB
Spit: G, GA, A, L.
Blade : B 2 secondi, A, L.
Rolling Head Butt: G, GA, A, L.

TINY
Right Hook: G, GI, I.

TAFFY
Running Head Banger: B 2 secondi, A, L.
Flyng Tornado: A, GA, G, GI, I, I, L.
Dizzy Spell: G, GI, I, L.

GAME GEAR

NBA JAM

Il piccolo (si fa per dire) portatile Sega non poteva certo restare senza password.

5: V11PQSZ2PSQCNW
6: 4CXHQWBYPMX4WY
7: NF2WDXD3YXZDRP
8: SWRS4QWSLQLY1R
9: 6NYPB1YZTZP5WH
10: QSQQB33RLBTX5T
23: GQFNCXVVW2PQQS
24: 2SPXMYXZ53HV24
25: QVZ1P5BFZFW5QX
26: SRTRM445SDT1QX
FINAL: 2LH2M34VTNNPQB





GAME GEAR

DESERT STRIKE

Ecco delle password "per tutti quei poveracci che non riescono a superare il primo livello" come ce li definisce il simpatico ragazzo che ce le ha spedite.

STAGE 2: CLSEHFD
STAGE 3: IEOIHPE
STAGE 4: ENXMJEH

AMIGA

ZOOL 2

Nello schermo dei titoli, quando è mostrato Zool e lampeggia la scritta "press fire for option", provate a scrivere le seguenti parole per ottenere un po' di cosette:



CREMOLA per avere 10 vite.
VISION per avere 20 vite.
TOUGH GUY per diventare invincibili.
OLDENEMY per avere tempo infinito.
ALCENTO per avere subito 99 oggetti.
KICKASS per avere illimitate smart bombs
BUMBLEBEE per saltare il livello premendo Return.

GAME BOY

CASTLEVANIA 2

Per raggiungere l'ultimo livello e affrontare Dracula in persona nella versione per Game Boy di Castlevania 2, selezionate Ball, Heart, Candle, Heart.

GAME GEAR

TERMINATOR

Quando appare il logo Sega premete 2 e START e contemporaneamente ruotate il pad in senso orario finché appariranno due numeri. Ora potrete selezionare il livello.

MEGA DRIVE

WIZ AND LIZ

Ecco l'elenco di tutti i sottogiochi. Selezionate:
Patata e Pera per GOLD RUSH
Cipolla e Banana per CATCH
Pera e Carota per WABBIT INVADERS
Cavolo per LETTERBASHER
Ciliegia due volte per BOUNCE
Arancia e Limone per WHEELSPIN
Fungo e Cavolo per WABBITOIDS
Fragola e Arancia per SPLAT THOSE DUDES
Banana per LEMMINGS
Arancia e Fungo per TUBE SKIING
Patata e Arancia per SNAKES ALIVE
Fragola e Pera per WHAT'S THAT PONY
Pera due volte per FINDER



PC

PINBALL FANTASIES

Questo è il gioco di flipper più bello e più famoso per il vostro computer. Esiste anche un cheat mode che si attiva co le seguenti parole: TECH, GREETS, TSP e GABRIEL. Otterrete così delle piacevolissime sorprese.



Si ringraziano Antonio Ungaro (che ha il posto d'onore per i complimenti che mi ha fatto), Andrea Torrini, Flavio De Girolamo, Mario "3DO" Albinea, Giulio Grandi, Francesco Rocchetti. Tanti ringraziamento agli amici di Roma Sabino Sinesi, Franco Polari, Biondo Clissa, Marco Doddi, Roberto Giambartolomei, Flavio Tiberi: il vostro panino "alla burina" era davvero mitico. Infine una citazione anche per la sfigata compagnia del mare formata da Gazzetta, J. R., la suora, Gozzilla, Nutella, Oratorio e le due Negitas.


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

PLAYMASTER

Le soluzioni "GLOBALI" di CVG

HAND OF FATE

Eccola finalmente! In tutto lo splendore dei suoi 27 pollici in Technicolor, la soluzione di quella meraviglia soprannominata Legend of Kyrandia 2. Lo "schiodatore" di turno è... come al solito Gabrio, che ringrazia Andrea Colombo e Luca Chiarulli per la traccia di base che gli hanno fornito. Vanno bene anche le soluzioni scritte a macchina o stampate col computer, ma se ce le mandate su disco non ci offendiamo mica, anzi! Prima di iniziare l'avventura date un'occhiata alla...
LEGENDA:
N.=NORD.
S.=SUD.
E.=EST.
O.=OVEST.

PRIMA PARTE

Tanto per cominciare parlate con Faun, dopo entrate nel vostro laboratorio (o meglio in quello che resta), raccogliete l'ampolla sotto il tappeto e quella sullo scaffale. Uscite dal laboratorio e raccogliete i mirtilli.
N. Prendete il fungo.
O. Guardate nel tronco e troverete il libro degli incantesimi.



La vostra avventura comincia dal laboratorio di Zanthia.



Qui dovete raccogliere la radice animata e la cipolla.

N.
N. Prendete il gnarlybark (la radice) e la cipolla.
N. Parlate con Ferry.
E.
E. Prendete la seconda cipolla e parlate a Marko.
S. Cliccate su una lucciola. Guardate qual è quella che suona per ultima e datele i mirtilli. Segnatevi la sequenza di colori che vi dirà.
N.
O.
O.
O.
O. Vi troverete davanti ad un bivio, dopo aver preso la piuma nel nido, incamminatevi nel sentiero in alto. Usate l'acqua sulla bacca infuocata e raccoglietela. Entrate nel negozio di Herb e prendete le seguenti cose: uno sgabello, un'ampolla e il sacco di fertilizzante. Parlate con Herb e poi uscite dal negozio e tornate al bivio.
S. Cliccate sul tronco "rosicchiato" e fatelo cadere, prendete la chiave del teschio dalla mano che spunta dalla palude.
O. Guardate dentro al buco dell'albero e troverete il pentolone tascabile. Date la cipolla al coccodrillo e raccogliete in un'ampolla le lacrime del povero rettile.
N. Raccogliete il "sulfur" in alto a destra e riempite un'ampolla con l'acqua calda. Adesso preparatevi a eseguire la vostra prima pozione magica.
POZIONE DEL SERPENTE: Inserite nel calderone i seguen-



Avete fatto la vostra prima pozione!



Dato le quattro lettere al drago postino per raggiungere la seconda parte.



Il fantasma va intrappolato nell'ampolla.

gli oggetti.
O.
O. Date il formaggio ai pescatori.
O.
S.
S. Date il fertilizzante alla pianta carnivora più piccola per liberare quell' imbranato di Marko.
E.

SECONDA PARTE

Vi è piaciuto il voletto? Bene, bene, ma adesso è ora di rimettersi al lavoro (lo so la vita è dura), quindi tanto per cominciare cercate nel covone di paglia per trovare un'ampolla.
S. Prendete il "vinegar", la ciotola e date la lettera a Bob.
O. Rimuovete il legno dalla ruota e aprite la valvola in basso a destra.
E.
E. Prendete la bacchetta dell'alchimista e utilizzate la proboscide dell'elefante. Adesso raccogliete i buoni frutti della terra.
O.
N. Attenzione, appena il fantasma, spuntato dal covone di grano, avrà finito di parlare, dovrete essere veloci ad intrappolarlo in un'ampolla vuota.
S.
E. Date la libertà allo spaventapasseri utilizzando il fantasma su di esso.
O.
O. Mettete i ravanelli sotto il pugno di pietra. Adesso raccogliete il "passato" di ravanelli con la ciotola e utilizzate su di esso il "vinegar" per fare la senape (mustard).
E.
N. Utilizzate un'ampolla vuota con l'agnello per riempirla di latte e prendete del grano.
S. Entrate nella cantina della casa pas-



Consacrate la pozione per renderla efficace.

ti ingredienti:
-Il "gnarlybark".
-Il "sulfur".
-La cipolla.
-Le lacrime del coccodrillo.
-Lo sgabello.

Raccogliete l'ancora e utilizzate su quest'ultima la bacchetta dell'alchimista.
O.
N. Parlate con il drago postino, il quale vi dirà che ha perso quattro lettere, e, naturalmente, toccherà a voi ritrovarle. Non preoccupatevi, ecco dove si trovano:
1- La prima lettera si trova dove avete trovato la chiave del teschio.
2- La seconda si trova nella schermata del "sulfur".
3- Se volete trovare la terza, andate a trovare le lucciole.
4- L' ultima si trova sul tetto del vostro mal ridotto laboratorio.
Adesso tornate dal drago e dategli le lettere. Ora non vi resta che godervi un bel viaggetto che vi porterà dritti alla seconda parte del gioco.



Un bel passato di ravanelli.

-L'acqua calda.
Se avete eseguito l'operazione correttamente l'acqua del calderone diventerà verde.
Riempite un'ampolla con la pozione verde.
S.
E.
E.
E.
E. Nella caverna!!!!!!!
Per eliminare il sorcio fastidioso dovete avvicinarvi a quest'ultimo e usare la pozione su voi stessi.
E. Per entrare in possesso del tanto sospirato tesoro dovrete cliccare sui denti del teschio la sequenza di colori che vi aveva dato la lucciola. Adesso usate la chiave del teschio con il forziere e raccoglietene



Questo tipo si fa pagare bene.



Dall'altra parte della sponda.

sando dalla porta a sinistra. Una volta dentro raccogliete quattro ferri di cavallo e le forbici arrugginite, poi mettete il latte nella macchina per fare il formaggio e fatelo. Uscite dalla cantina.
O. Schiacciate il grano con il pugno di pietra e raccoglietelo con la scodella.
Adesso accingetevi a preparare una pozione magica.
POZIONE DEL SANDWICH:
Mettete i seguenti ingredienti nel pentolone:
- La senape.
- Il grano schiacciato.
- Il cavolo.
- Il formaggio.
Adesso riempite un'ampolla con la pozione e usatela su voi stessi, otterrete così un sandwich.
Usate un ferro di cavallo con le scosse di energia elettrica per traformarlo in una calamita.
E.
N.
E. Mettete il sandwich a terra vicino al cancello. Aspettate che i due deficienti comincino a litigare e poi entrate nella città. Appena dentro, prendete il bastone che blocca la fontana.
N. Adesso dovete entrare nella birreria, ma non sarà così facile, infatti dovrete trovare la sequenza giusta di campanelli per aprire la porta. Non preoccupatevi!!!!!!! La sequenza è la stessa usata per aprire il teschio nella prima parte dell'avventura. Una volta entrati raccogliete il boccale sul tavolo e usatelo sul barile appeso, bevete la birra, ripetete l'operazione fino a quando Zanthia diventerà verde



Eccovi all'isola vulcanica.

dell'alchimista, e, una volta raccolto, riconvertitelo in oro. Uscite e giocate con il polipo al gioco delle tre carte dandogli il dente d'oro, ma ricordatevi di appoggiare in terra un ferro di cavallo con le punte verso l'alto prima di giocare, altrimenti perderete miseramente. Ripetete l'operazione per arrivare ad avere tre denti d'oro.
S.
O.
O.
S. Riprendetevi la ciotola che avete ridato precedentemente al drago e raccogliete le lacrime del povero rettile alato.
O. Usate ogni dente con il pugno di pietra, in modo da creare tre belle monete nuove di zecca.
E.
N.



In viaggio per il centro della terra.

E.
E.
E. Prendete tutti gli oggetti in basso a sinistra tranne la cartaccia.
N E. Usate la gomma americana con la zampa del coniglio.
E. Usate il bastone con la corda per superare il burrone.
E. Preparate la "sweet-n-sour" mettendo la pelle d'arancia nella scodella e bagnatela con della buona birra. E' arrivato ancora il momento di ricorrere alla magia.
POZIONE "RISVEGLIANTE":
Mettete nel calderone i seguenti ingredienti:
- Il ferro di cavallo che avete utilizzato con il polipo.
- La gomma americana.
- La "sweet-n-sour".
- Le lacrime di coccodrillo.
Riempite due ampolle con la pozione e utilizzatele entrambe con l'altare per renderle veramente efficaci.
O.
O. Usate un'ampolla per risvegliare lo sceriffo, che si trova davanti alla casa a forma di pesce.
O. Entrate nel negozio e usate l'altra ampolla sul commesso per risvegliarlo, poi dategli le tre monete d'oro per acquistare un biglietto per la nave.
E.
E.
E. Riempite un'altra ampolla di pozione e attivatela posandola sull'altare.



Bisogna dirottare la nave per raggiungere la terza parte.

e raccogliete la gomma americana in basso a sinistra. Adesso cercate di uscire e quando il pirata avrà finito di recitare la poesia, recitate la vostra cliccando sul piedistallo. Dopo aver ricevuto gli applausi uscite e rientrate subito: troverete una bella rissa, cliccate ripetutamente sul pirata con la maglietta a strisce blu, il poveretto perderà un dente d'oro, prima di raccoglierlo usate su di esso la bacchetta



Un getto di lava vi spedirà alla quarta fase.

O.
O.Utilizzate la calamita per raccogliere la chiave in mare (la chiave è quella macchia grigia a destra dell'isola con la prigio-

MEGABOY

Noleggio e Vendita Video Giochi
Console - Accessori



IMPORTAZIONE DIRETTA GIORNALIERA

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



NOVITA' IN ANTEPRIMA ASSOLUTA

VASTISSIMO ASSORTIMENTO VIDEO GIOCHI 3000 TITOLI

3DO

SPECIALIZZATO NEL SETTORE CONSOLE CON LE MIGLIORI MARCHE

DISPONIBILE!!!!!
MORTAL COMBAT 2
IL PICCHIADURO DELL'ANNO!!!

GAMEBOY (8 MEGA)	L. 69.900
MEGADRIVE (32 MEGA)	L. 159.900
GENESIS (32 MEGA)	L. 149.900
SUPERFAMICOM (32 MEGA)	L. 179.900
SUPERNINTENDO (32 MEGA)	L. 159.900
GAME GEAR (8 MEGA)	L. 79.900



DISPONIBILE PER TUTTI I FORMATI



OFFERTISSIME!!!
PREZZI IMBATTIBILI SU CONSOLE, VIDEOGAMES & ACCESSORI

SCONTO 10% SU TUTTI GLI ARTICOLI A TUTTI I LETTORI DI CVG!!!
(ESCLUSO SUPER STREET FIGHTER II)

ROMA - VIA F.PALASCIANO, 105 - ZONA MONTEVERDE (P.ZZA SCOTTI)
TEL. 06/58.20.14.57 - FAX 06/58.20.14.65

Arrivati alla funivia.



La stazione della funivia

Questo cavaliere non è molto socievole.



ne dello sceriffo). Adesso entrate nella prigione e utilizzate la chiave per liberare lo sfigato (Marko). Come? Non ci siete riusciti? E siete stati imprigionati? Ok, allora, passiamo al piano B. Cliccate sulla

rando per l'isola raccogliete i vari oggetti che trovate, in particolare raccogliete: sei "sand dollars", il bastone, l'ampolla e tutte le pietre. Quando vi sarete stufati cercate la coppia di vecchi signori, parlate con loro,dategli i "sand dollars" e fate tutto quello che vi dicono. Una volta eseguiti tutti gli ordini, cercate un cratere da cui esce del fumo bianco e buttatevici

ne i seguenti ingredienti:
- Il frutto.
- Il cuore d'oro.
- Le "black pebbles".

Riempite un'ampolla con la pozione e utilizzatela su voi stessi, ne ricaverete un orsetto Teddy. Usate l'orsetto con il tirannosauro.
O. Se il triceratopo è rivolto con il muso verso Est, uscite e rientrate nella scher

Ecco pronta la pozione del pupazzo di neve.





In viaggio verso la quinta parte.

coperta in fondo alla cella per ricavarne una corda che utilizzata con l'uncino potrà servirvi per prendere la chiave attaccata al muro. Cosa, non ce l'avete ancora fatta a prendere la chiave? Va bene, allora passiamo al piano C, ma state attenti che è l'ultimo. Utilizzate la corda "uncinata" con la finestra, così facendo pescherete il pesce con la chiave, utilizzate quest'ultima per liberarvi e per liberare Marko.
S E. Date la pozione al comandante e poi dategli il biglietto. Una volta sulla nave dirottatela mettendo la calamita sulla corda vicino al timone. Adesso godetevi il viaggio verso la terza parte.

TERZA PARTE

Siete arrivati all'isola? Bene, allora cominciate a camminare liberamente e gi-

dentro.
N E. Prendete: il legno, le pietre e un frutto (cliccando sulla palma di cristallo).
N. Prendete tutto quello che potete. Giocate due volte con lo stegosauro utilizzando il legno. Utilizzate il getto d'aria calda per prendere le "black pebbles".
S.
O.
O. Prendete l'ampolla e la roccia.
E.
E. E Utilizzate la bacchetta dell'alchimista sul cuore di pietra per trasformarlo in oro. Adesso vai di pozione!
POZIONE DEL TEDDY BEAR:
Mettete nel pentolo-

mata finché il muso di dinosauro sarà rivolto verso Nord-Ovest. Avvicinatevi alla porta ed utilizzate il panno rosso. Entrate nella porta e raccogliete la pergamena. Adesso girate a tappare, con le pietre più pesanti, tutti i piccoli crateri. Se li avrete tappati tutti, una volta tornati nel quadro



Vergogna! Rubare ad un bambino!

del triceratopo vedrete una piattaforma sulla lava saltellare. saliteci sopra ed avrete finito anche la terza parte.

QUARTA PARTE

Prendete la pigna e l'ampolla che si trova nel buco che avete appena fatto.
O. Prendete il muschio. Prendetelo ancora, e una pietra comincerà a rotolare, prendete anche quella. Prendete un ramoscello e una palla di neve dal mucchio di neve sopra il cavaliere.
E. Usate il ramoscello (twigs) sulla "flint rock". Usate la pietra rotolante con la "flint rock". Prendete il "characol". Adesso cuccatevi una bella pozione.
POZIONE DEL PUPAZZO DI NEVE:
Mettete i seguenti ingredienti nel calderone:
- La palla di neve.



La piccola cabina

Un arcobaleno esce dal tetto.



Rapiti da questo yeti.



Il ponte dell'Arcobaleno

Verso l'ultima parte.

- Il "characol".
- Il muschio.
Riempite un'ampolla con la pozione.
O. Date la pozione al cavaliere. Prendete la noce dalla porta del castello.
O. Usate la bacchetta dell'alchimista con la statua e prendete tutto quello che c'è dentro lo scrigno. Usate il jack sul piede gigante. Raccogliete la ghianda dall'albero vicino alla statua.
E.
E. Mettete il tamburo con il ceppo d'albero sulla destra. Cliccate sulla funivia, date la noce, la ghianda e la pigna allo scoiattolo e utilizzate la pietra rotolante con la ruota. Adesso non vi resta che salire sulla funivia per godervi il viaggio verso il quinto livello.

PARTE QUINTA

Ben arrivati alla quinta parte. Prendete il piumino e la scopa. Entrate nel rifugio, cliccate sulla testa di toro per avere una "musk", prendete un'ampolla dalle mensole e raccogliete le palle di cannone. Utilizzate la bacchetta dell'alchimista con le palle di cannone. Uscite dal rifugio e date una palla d'oro alla madre. Rubate il leccalecca al bambino e raccogliete una palla di neve.



La cabina incantata

Qui dovrete creare le pozioni.

Adesso cuccatevi questa ricettina:
POZIONE DELLO YETI:
Mettete i seguenti ingredienti nel pentolone:
- La palla di neve.
- La "musk".
- Il piumino.
- Il lecca-lecca.
Usate la pozione su voi stessi, non preoccupatevi se uno Yeti vi rapisce!
Prendete i canditi, delle piume dal cuscino in basso a destra, un'ampolla dalle mensole e la boccetta verde di acqua di colonia. Mettete tutto quello che avete appena raccolto (tranne l'ampolla) nel pentolone, per fare un sostituto della pozione dello Yeti. Uscite dalla caverna, raccogliete due stalagmiti e, utilizzando quest'ultime, cercate di arrampicarvi sulla parete ghiacciata. Uscite ancora dalla caverna e aspettate che i due "esploratori" siano giunti vicino a voi e date loro la pozione alla quale avrete aggiunto il ghiaccio. Adesso non vi resta che utilizzare le due stalagmiti per scala-



La nostra eroina nei panni di un antennista.



Lo scontro finale con la mano.

mate quello di pietra utilizzando la bacchetta dell'alchimista), "black pebbles". Indaco: mirtilli, pietra violetta.
Violetto: ferro di cavallo, gomma americana, "sweet&sour souce" (birra+buccia d'arancia), lacrime di coccodrillo.
Se avete eseguito l'operazione correttamente, la pianta magica farà nascere un bell'arcobaleno. Uscite dalla casa e utilizzate la stalattite, che raccogliete dal tetto, per arrampicarvi verso l'arcobaleno. Adesso andate, saltellando di colore in colore verso l'ultima parte.

PARTE SESTA

Finalmente siamo giunti all'ultima parte di questo stupendo gioco: per concludere felicemente quest'avventura dovrete, per prima cosa, usare la bacchetta dell'alchimista con l'antenna parabolica sopra la testa di pietra (sì! Proprio quella con la barba) ed entrare nella sala del tempo. Andate in alto a sinistra nella stanza dei comandi, date un'occhiata ai meccanismi ed uscite. Andate a destra, dove si vedono tre buchi. Adesso entra in campo la vostra abilità: infatti, non vi posso aiutare a risolvere questo puzzle-game, posso solo dirvi che dovete far sputare alla prima testa un legno e alla seconda un ingranaggio. Per ottenere i suddetti oggetti, dovrete spostare tutti i dischi in una testa sola (prima nella seconda poi nella prima). Una volta eseguita questa complicata operazione, tornate nella sala dei comandi e utilizzate l'ingranaggio con la macchina non funzionante. A questo punto vi consiglio di salvare il gioco, perchè è l'ultimo momento in cui potete farlo. Adesso usate il legno con l'ingranaggio. Appena è arrivata l'odiata mano, cliccate in basso a sinistra per evitare la prima carica; per evitare la seconda carica, dovrete cliccare sulle dita della mano. Per schivare l'ultima carica e dare alla mano il colpo di grazia, cliccate sul palmo di quest'ultima. E adesso, finalmente potrete godervi la tanto desiderata sequenza finale.

re la parete ghiacciata e guadagnarvi la libertà.
E. Entrate nella casa e preparatevi a fare un arcobaleno! Per farlo correttamente fate i colori nella sequenza indicata e metteli in ordine nelle boccette sull'albero da sinistra a destra. Per fare i colori mettete gli ingredienti nel pentolone.
Rosso: aria calda, penne, un pezzo di stoffa rossa.
Arancione: senape (ground radish+vinegar), "ground grain", cavolo, formaggio.
Giallo: palla di neve, corteccia, penne, leccalecca.
Verde: "gnarly-bark", "sulfur", cipolla, lacrime di coccodrillo, sgabello, acqua calda.
Blu: il frutto della palma di cristallo, cuore d'oro (trasfor-



L'ultimo rebus: una torre di Anoi invertita.

Complimenti! Avete finito il gioco!



Rebus risolto!



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
• LYNS • AMIGA • GAMEBOY • GGEAR • CDTV • CD32

KILLED GAMES

UN EXTRATORNEO ALL'EXTRA BALL

Ahò, 'sti romani so' tremendi! Hanno organizzato er Torneo de' Super Stree Fighter II Turbo, l'hanno vinto, si sono pappati tutti i premi e per di più hanno organizzato le interviste!

Un milione di anni fa... beh, forse è un po' troppo... ricominciamo... un paio di mesi fa, per voi che leggete, e per la precisione il 18 giugno 1994, si è disputato nella stupenda sala giochi Extra Ball di Roma (che si trova proprio di fronte all'uscita del Metro, fermata Arco di Travertino) lo stracitato torneo di Super Street Fighter II Turbo. I partecipanti provenivano da tutta Italia, e tra loro c'erano anche due inviati di CVG: Gabrio Secco e Marco Mazzocchi, accolti ed ospitati da Sabino, il nostro corrispondente romano. Per organizzare al meglio la competizione, il torneo è stato suddiviso in 2 gironi, uno per i residenti in zona e l'altro per chi arrivava da altre città. In questa maniera è stata data la possibilità di partecipare a chiunque: infatti il primo girone è iniziato alle ore 10.00, mentre il secondo è partito alle 15.00 Una volta terminati i due gironi è iniziata la fase conclusiva del torneo, partendo dai sedicesimi di finale. Tutto il torneo è stato commentato al microfono dai due dinamici proprietari Marzio e Andrea (come si vede nelle foto). Il tutto si è concentrato nell'arco di una sola giornata, e in così poche ore, grazie alle



In questa foto ci sono tutti i più grandi giocatori di tutti i tempi (eh, la peppa! NdMaurizio). Partendo a sinistra abbiamo Massimiliano D'Aniello (grande esperto della lingua giapponese), Mister X (molto forte con Ryu), Miriano Leggi (il terribile Sagat), Man Rico (Bison), Franco Porcari (mio collaboratore e "punitore" di Gabrio) Michele Di Castro (primo classificato con Vega), Carlo Ripanti (il miglior Honda), Sabino Sinesi (io, er meglio, superpunitore di Gabrio! [Sì, proprio il nostro scatenato corrispondente! NdMaurizio]), Giovanni Pandullo (esperto con quasi tutti i personaggi di SSF2T), Lucia Sinesi (mia sorella, esperta in giochi Neo Geo, Tetris per Game Boy... ed è la ragazza segreta di Maurizio [Accidenti, mi hanno scoperto! NdMaurizio]) e per finire Mario Doddi (quasi come me, soprannominato "Doddi Rolling Auau").



Marzio, uno dei due proprietari, cerca di domare i ragazzi chiamandoli ad una postazione per effettuare un altro turno eliminatorio, ma è dura aver ragione della ressa intorno alle gare già in corso.



Eccola, la megafoto ultramitica dei vincitori! Partendo da sinistra, in alto: Luigi Muolo (2º), Michele Di Castro (1º) Dario Calvari (3º) e Yosuke Yoneda (Manager della Capcom). Accosciati i due giovani e fortunati proprietari dell'Extra Ball, Andrea e Marzio Bonaccorsi.

OGNI MESE IN EDICOLA

MAGAZINE AMIGA

IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

NON SOLO GIOCHI!

Amiga è una macchina da gioco entusiasmante, ma è anche un personal computer con pochi rivali. Ogni mese Amiga Magazine aiuta migliaia di utenti Amiga a scoprire l'altro volto di uno dei computer più potenti e piacevoli da usare.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

RIVISTA UFFICIALMENTE RICONOSCIUTA DA COMMODORE ITALIANA

cinque, e sottolineiamo cinque, macchine di Super Street Fighters II Turbo di cui dispone l'Extra Ball. Subito dopo il torneo Sabino si è scatenato in una serie di interviste, che vi riportiamo a seguire. Il nostro corrispondente ha cercato anche di far sbilanciare Mister Yoneda, rappresentante della Capcom Europe, sui giochi futuri, ma l'amabile manager ha detto soltanto che era previsto un nuovo genere di giochi: i "mangiaduro". Sul prossimo numero vi sapremo dire se si tratta soltanto di uno scherzo o se sotto sotto...
Per concludere, ecco una massima di Sabino: l'unica cosa che si può dire è: "chi vivrà vedrà, ma quelli dell'Extra Ball vedranno prima".



Vi piacerebbe essere al posto di Michele, vero? Guardate che megacoppona e che stupendo diploma di campione di Super Street Fighter 2 Turbo sta ricevendo da mister Yoneda, giunto appositamente dalla Germania!

E partiamo con l'intervista ai due fratelli Bonaccorsi, Marzio ed Andrea, padroni della sala giochi.

CVG: Quanti sono stati i partecipanti?

E.B.: Ben 212!

CVG: Secondo voi ha avuto successo questo torneo?

E.B.: Pensiamo proprio di sì: bastava guardare in faccia i concorrenti per notare la gioia nei loro occhi!

CVG: La Capcom è rimasta soddisfatta di come è stato organizzato e di come si è svolto il torneo?

E.B.: Sì, Mister Yoneda era talmente contento che si è commosso. Pensiamo che tornerà molto volentieri da noi.

CVG: Pensate di organizzare un altro torneo in futuro? Se sì, quando?

E.B.: Noi vorremmo che questi tornei diventassero una tradizione, organizzandone almeno uno all'anno, quando la Capcom ci proporrà qualche nuovo videogioco in anteprima.

CVG: Anche nel prossimo torneo si vincerà un Super Nes?

E.B.: Più o meno i premi saranno gli stessi. Più saranno i partecipanti e più saranno i premi... incrociate le dita e sperate in qualcosa di fantastico nei prossimi tornei...

CVG: Pensate di organizzare altri tornei con altre ditte, come la SNK, visto che in sala disponete di molti Neo Geo? Avete intenzione di contattare direttamente altri manager come mister Yoneda?

E.B.: Noi dell'Extra Ball siamo sempre disponibili per qualsiasi nuova idea, quindi non è affatto improbabile che si riesca ad organizzare qualcos'altro...

CVG: Cos'è che vi ha spinto ad organizzare questo tipo di torneo? Non certo il profitto, visto che era tutto gratuito...

E.B.: Abbiamo pensato di regalare un giorno di festa a tutti i ragazzi amanti dei videogiochi, per ricompensarli per tutti i soldi che hanno speso in sala giochi durante l'anno!



Eccoli lì, i miei due sfaticati inviati, già seduti a tavola e pronti per trangugiare le triple porzioni di lasagne preparate dalla signora Anna (nella foto), zia di Sabino (tra Gabrio, a sinistra, e Marco)!

CVG: E' vero che voi dell'Extra Ball avete fatto un patto con la Capcom, per avere in esclusiva europea i loro giochi mesi prima degli altri?

E.B.: No comment! (Ed entrambi i fratelli si mettono a sorridere; poi ci ripensano e...)

Possiamo soltanto dire che tra la Capcom e noi c'è uno scambio di opinioni ed un buon rapporto di collaborazione.

Non mancano due chiacchiere con il super campione di SSF2T...

CVG: Secondo te è più giocabile Super Street Fighters II Turbo o una delle versioni precedenti?

MDC: Senz'ombra di dubbio quest'ultima è la versione migliore.



Il primo classificato, Michele, posa insieme a Valentina, la ragazza meglio classificata (16ª) all'esterno dell'Extra Ball.

CVG: Quante ore del tuo tempo passi in sala giochi?

MDC: Circa dieci ore al giorno (come il sottoscritto ai bei tempi! NdMaurizio), praticamente abito all'Extra Ball, ma non dedico tutto il mio tempo a giocare ai videogiochi (anch'io: guardavo anche gli altri giocare, per imparare e capire meglio... NdMaurizio). Infatti io sono un tecnico e do una mano, quando serve, ai due proprietari dell'Extra Ball.

CVG: Sai usare solo Vega?

MDC: No, so usare tutti i personaggi, ma Vega è il mio preferito, il più forte. Io mi impersono in Vega, perché i personaggi affascinanti non perdono mai.



Non male come panorama, vero? Pare proprio che Gabrio e Marco si siano fatti due giorni di vacanza a Tivoli, altro che lavoro!

CVG: Quali sono i tuoi videogiochi preferiti?

MDC: Tutti quelli prodotti dalla Capcom.

CVG: Cosa ne pensi di questa sala giochi?

MDC: Penso sia la migliore sala giochi d'Italia in assoluto perché i proprietari acquistano sempre tutte le novità prima di tutti. E poi quello che conta molto è la serietà dell'ambiente che c'è dentro la sala giochi.

Ieri gli unici... ...oggi i primi

Computer *Land*

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

TEL. 0331 / 204074 - 0331 / 281343

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

NOVITA' Super Famicom & Super Nes

Mortal Kombat II
Donkey Kong C. 32Bit
Indiana Jones G. Adv.
Wolverine: X-Men Tale
Pac Man2: New Adv.
Samurai Shodown
Mickey Mania
D.Dragon V
Flink
Death-Ret. Superman
S.Punch Out
ASP:Air Strike Patrol
Tin Star
Star Gate
Theme Park
Mr Tuff
Street Racer
Rocket Knight Adv.II
Power Rangers
Spiderman & Venom
Starfleet Academy
Popeye
Stargate
Toon Sport
The Shadow
Indy Car Racing N.M.
Lord Of The Rings
Vortex
Clayfighter II
The Lion King
Black Thorne
Impos. Mission 2025
Sworld World Sfc 2
Slap Stick
Super Drakkhen
Undercover Cops
Dungeon Master II
Estpolis II
T-Rex
Silvester & Tweety
Nice The Shot
S.Turrican 2
Experimental Surgeon
.....

DISPONIBILE SEGA CD X E MEGAJET (portatili)

NOVITA' Sega Megadrive & Genesis

Mortal Kombat II
EA Sport Tennis
EA NHL'95
Kartoon Kombat
Pac Man 2 : New Adv.
Indy Car Racing N.M.
Animaniacs
The Lion King
Rainbow Island
Serious Soccer
ClayFighter
M.S. Frankenstein
Boogerman
Tiny Toon All Stars
Spiderman & Venom
The Lawnmowerman
Shaq Fu
Probotector
Earthworm Jim
Theme Park
Desert Strike 3
Panorama Cotton
Flink
Hardcore
Rock'n Roll Racing
Sylvester & Tweety
Speed Racer
Popeye

NOVITA' Megadrive CD

The Lawnmowerman
Return To Zork
Flying Nightmares
Gun Fighters
Myst
Battlecorps
Novastorm
Battletech
Another World 2
Mr Tuff
Chuck Rally
Skeleton Krew
Megarace
Laughing Salesman
World Champ. Rally
Space Ace
.....

NOVITA' PC Engine

Vasteel II
Xak III
Pc Cocoron
Fatal Fury II Sp. AC
Strider AC
Dragon Ball Z
Salermoon
Mad Stoker
Chicky Chicky Boys
Fray
.....

NOVITA' NEO GEO

Samurai Shodown II
Magician Lord II
Top Hunter
World Heroes Jet
.....

NOVITA' Game Gear

Mortal Kombat II
Popeye's Beach Vol.
Bubble Bobble
The Lawnmowerman
D.Robinson Basket
Chpfliter 3
Puyo Puyo II
Treasure Land
Daffy Duck
J.League Soccer

NOVITA' Lynx

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

NOVITA' Amiga IBM CD

Doom II:Hell On Earth
Inferno CD
Star Wars Dark Forc.
Kyrandia III
Novastorm CD
Bios Fear CD
Cyberia CD
Lands Of Lore CD
Creature Shock CD
Cyber War
D.Knight III (sexy)
Full Throttle
The Dig
Mech Commander
Delta V
W.Takes All (SexyCD)
Super Stardust CD32
Alien Breed II CD32
Top Gear 2 A1200
Serious Soccer
.....
VASTA SCELTA
CD IBM X-RATED

NOVITA' Game Boy

Mortal Kombat II
Megaman 5
Samurai Spirit
The Lawnmowerman
Sea Quest DSV
Konami Golf
I Puffi
SD Fatal Fury
Aladdin
Tasmania 2
Duffy Duck
Kick Off 3
Jurassic Park 2

SEGA 32 X

MORTAL KOMBAT II	FAHRENHEIT
VIRTUA FIGHTERS	STAR WARS ARC.
VIRTUA RACING DEL.	SH. OF ATLANTIS
NBA DELUXE	ECCO THE DOLPHIN
DOOM	ALIEN TRILOGY
METAL HEAD	S. MOTOCROSS
BIOS FEAR	TEMPO
GOLF GREAT 36 H.	CYBER BRAWL

3DO BIT 32

Dragon Lore	Orion Off Road
Road Rush	11Th Hour
Alone in the Dark	3DO Gun
Demolition Man	Power Slide
Megarace	Bios Fear
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	Samurai Sh.
	VR Stalker

CD ROM UPDATE BIT 64

Alien Vs Predator	Checkered Flag 2
Jaguar F1	Ultra Vortex
Kasumi Ninja	D.Dragon V
Club Drive	Doom
Bios Fear	Rayman

ATARI JAGUAR

Laser Active

Megadrive ,MegaCD , MEGA LD
PC Engine , Duo , PC LD (tutto in 1)

NEOGEO CD SYSTEM

Si eseguono modifiche universali per megadrive , megaCD,3DO...

HI TECH CONSOLE Computer Land
BLACK RAGE
UTILIZZA SCHEDE DA SALAGIOCHI
prodotto e distribuito da Computer Land Italia

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

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO

NOLEGGIO IN LOMBARDIA

KILLED GAMES

GUN FIGHTERS

LETHAL ENFORCES 2

Yee haw! Lethal Enforces è tornato. Questa volta i nemici da eliminare non saranno i soliti criminali di città, ma cowboys e pellerossa pronti a sfidarvi a "mezzogiorno di fuoco" in punto!!



Lethal Enforces era basato su un'idea semplice ma efficace: infatti per procedere nei vari livelli bastava sparare a manetta sui vari nemici che di volta in volta apparivano sullo schermo di gioco, e dato che i cattivi di turno erano criminali non c'era niente da ridire. A parte la violenza, la cosa che colpiva di più di questo gioco erano le mitiche pistolone (soprattutto quella rosa), poste nelle apposite fondine di fronte al cabinato. Fortunatamente anche in Lethal Enforces 2 non vengono a mancare le suddette, che per l'occasione si sono trasformate nelle famose sei colpi tanto di moda nel lontano 1879. Quando i pionieri cacciavano a suon di colpi di pistola i poveri pellerossa, la cui unica colpa era forse quella di inquinare l'aria con i segnali di fumo. Nel secondo capitolo di Lethal Enforces potrete giocare cinque livelli differenti, che vi vedranno alle prese con treni a vapore in corsa, o vagare fra i cu-



Potrete scegliere di giocare qualsiasi livello all'inizio della partita. Però, dato che la difficoltà del gioco aumenta progressivamente, vi consiglio, almeno per le prime partite, di scegliere il primo stage.



Come direbbero il vecchio Beavis e quello "squazzo" di Butthead: "heh heh, heh heh heh, heh, heh!. Sparare alle persone innocenti è davvero divertente!" Se siete della stessa idea di questi due pazzi, state attenti, perché colpire un innocente vi costerebbe la perdita di energia e di soldi (quelli nel portafogli).

Tremate, tremate, le mitiche pistolone son tornate! Io voglio quella rosa...

nicoli di miniere abbandonate. Niente paura, durante il vostro viaggio attraverso il selvaggio West potrete raccogliere un'infinità di power-up, a partire dalle pistole per finire con un cannone! Allora, avete deciso? Volete diventare dei veri sceriffi o volete rimanere semplici pistoleri di provincia?

Sparando sui vari nemici o sugli oggetti posti sui fondali, potrete ottenere diversi power-up come il fucile che potete vedere nella foto. Attenti, perché alcune armi sono limitate, mentre altre durano finché sarete in vita.



Gli scheletri possono sorgere anche dalla terra. Attenti a non diventare la loro colazione!

















COMPUTER +

CVG

VIDEOGIOCHI

RICORDA!
L'ORIGINALE
E' SOLO
QUESTO

TUTTI I GIOVEDI'
DALLE 15.00 ALLE 17.00

HOT LINE TEL. 02.66034295

ARCADE

HIGHSCORES

Ohibò, ragazzi, ma volete forse dirmi che ha ragione Sabino nell'articolo sul torneo di SSF2T, quando dice che i più forti giocatori di ogni tempo si trovano a Roma? Scorrendo la classifica di questo mese sembrerebbe proprio di sì! Non passo credere che non raccogliate la sfida... aspetto una vagonata di record, anche se siete in vacanza! Per finire un paio di precisazioni: questa è una classifica riservata ai videogiochi da bar, a quelli che trovate nelle sale giochi, chiamati anche coin-op (cioè "funzionanti con monete"). Quindi non mandatemi record ottenuti a casa scrivendomi come marca "Mega Drive" o Snes"... capito Francesco (che mi chiede se Sabino non freghi un po' sui punteggi...), Riccardo e compagnia bella? Inoltre vi ricordo che i punteggi devono essere ottenuti con un solo gettone, con una sola partita contro il computer: se giocate in doppio 10 partite e poi finite contro il computer il record non vale (oltretutto anche il punteggio indica il numero dei "doppi" con le ultime due cifre). Bene, questo è tutto, e non mi resta che farvi la solita raccomandazione: sala giochi-gettone-record-(foto)-compilate l'apposita scheda (o una sua fotocopia)-mandatela al solito indirizzo:

ARCADE HIGHSCORES
CVG - Gruppo Edit. JACKSON
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello
Balsamo (MI)

di MAURIZIO MICCOLI

ALPHA MISSION II

2.983.700 Sabino Sinesi (SAB), Tivoli (RM)

ART OF FIGHTING 2

(MR. BIG)
1.035.050 Sabino Sinesi (SAB), Tivoli (RM)
(JOHN)
815.350 Franco Porcari (FRA), Tivoli (RM)
(MICKEY)
735.280 Andrea Marchese (AND), Tivoli (RM)

ART OF FIGHTING

(ROBERT)
697.350 Roberto Giambartolomei (SHW), Tivoli (RM)

FATAL FURY SPECIAL

(ANDY BOGARD)
1.365.200 Sabino Sinesi (SAB), Tivoli (RM)
(BILLY KANE)
1.236.500 Stefano Mazzalovo (MAZ), Tivoli (RM)
1.123.600 Franco Porcari (FRA), Tivoli (RM)
1.035.600 Mario Doddi (DOD), Tivoli (RM)
(JUBEI YAMADA)
1.472.800 Mario Doddi (DOD), Tivoli (RM)
1.129.500 Franco Porcari (FRA), Tivoli (RM)
(KIM KAP HWAN)
1.028.000 Franco Porcari (FRA), Tivoli (RM)
965.000 Pietro Di Mascio (PET), Tivoli (RM)
963.200 Stefano Mazzalovo (MAZ), Tivoli (RM)
(MAI SHIRANUI)
1.450.300 Sabino Sinesi (SAB), Tivoli (RM)
1.208.600 Antonio Cacale (ANT), Tivoli (RM)
NAM 1975
1.358.680 Sabino Sinesi (SAB), Tivoli (RM)

SAMURAI SHODOWN

(CHARLOTTE)
935.630 Sabino Sinesi (SAB), Tivoli (RM)
(HAOHMARU)
902.300 Sabino Sinesi (SAB), Tivoli (RM)
(NAKORURU)
850.800 Sabino Sinesi (SAB), Tivoli (RM)

STREET FIGHTERS 2 CHAMPION EDITION

(HONDA)
1.400.200 Emiliano Sinibaldi (EMI), Roma
(RYU)
1.562.900 Emiliano Sinibaldi (EMI), Roma
(VEGA)
1.180.200 Emiliano Sinibaldi (EMI), Roma

SUPER SIDEKICKS

Finale 6-0 Andrea Marchese (AND), Tivoli (RM)
Finale 6-1 Franco Porcari (FRA), Tivoli (RM)
Finale 5-0 Biondo Clissa (BIO), Tivoli (RM)

VIEWPOINT

1.150.950 Sabino Sinesi (SAB), Tivoli (RM)

FLIPPER

ADDAMS FAMILY
1.237.620.380 Sabino Sinesi (SAB), Tivoli (RM)
1.183.358.150 Flavio Tiberi (FLA), Tivoli (RM)
1.088.187.630 Massimiliano Bellino (MAX), Bruino (TO)
FUN HOUSE
40.280.710 Roberto Palombi (ROB), Tivoli (RM)
32.321.120 Sabino Sinesi (SAB), Tivoli (RM)
PARTY ZONE
685.333.360 Mario Doddi (DOD), Tivoli (RM)
499.390.210 Sabino Sinesi (SAB), Tivoli (RM)
WHITE WATER
1.983.327.290 Sabino Sinesi (SAB), Tivoli (RM)
1.250.671.370 Mario Doddi (DOD), Tivoli (RM)
950.118.880 Flavio Tiberi (FLA), Tivoli (RM)

****** ARCADE HIGHSCORES ******

HO REALIZZATO UN RECORD SUL SEGUENTE COIN-OP:

.....

MARCA.....ANNO.....
PUNTEGGIO.....
NOTE.....
.....

I MIEI DATI PERSONALI SONO:
COGNOME.....
NOME.....
SIGLA (TRE LETTERE).....ETA'.....
INDIRIZZO.....
CITTA'.....PROV.....
CAP.....TEL...../.....
NOTE.....
.....

CONTI EDITORE

SPORT
SUPERCAR
AVVENTURA
PROVE VERITÀ
LE ANTICIPAZIONI
PROVE COMPARATIVE
LE NOVITÀ DEL MERCATO
PREZZI USATO: LE QUOTAZIONI ORIGINALI EUROTAX



auto

in edicola il 15 di ogni mese

vendocomproscambio...

Bene, devo dire che le minacce (quelle riguardanti gli annunci troppo lunghi) dello scorso numero hanno avuto buon esito. Infatti, tranne qualche trasgressore, la maggior parte dei messaggi ha rispettato le nuove regole UEFA. Piccolo pensierino per i più distratti: se non volete dare l'indirizzo per paura della Digos, dateci almeno il numero di telefono (con annesso ovviamente il prefisso): comunicare con i segnali di fumo è un'impresa assai ardua! Al fine di rendere tutti felici e contenti, vi prego di scrivere in stampatello leggibile, sapete, l'idea di dover tradurre lingue derivanti da un ceppo "afro-cubano" non mi alletta poi molto. Beh, dato che in redazione il caldo comincia ad essere asfissiante, direi che è arrivato il momento dei saluti. Prima di lasciarvi (non fisicamente!) il vostro Mazok vi invita a scrivere sempre più numerosi e a spedire i vostri annunci a:

CVG - ZIBALDONE LUDICO
Via Gorki, 69
20092 Cinisello Balsamo (MI)

ZIBALDONE LUDICO

❑ Vendo ❑ Compro ❑ Scambio
❑ Computer ❑ Console ❑ Altro

Testo dell'annuncio *(max 150 caratteri)* .....
.....
.....
.....
.....

Scrivere a: .....

Indirizzo: .....

Telefono:.....Orari: .....

Note: .....

CONSOLE

VENDO

VENDO o scambio cartuccie per Game Gear di tutti i tipi ad un prezzo vantaggioso, telefonare alle 21-22 allo 095-925500 e chiedere di Mirco.

VENDO Supernintendo più 6 giochi,tra cui Street Fighter2, Art of Figthing ed altri, più adattatore universale a lire 500000 trattabili. Vendo in contrassegno in tutta Italia, telefonare ore pasti allo 0923/842335 chiedere di Paolo.

VENDO Megadrive2 completo di scatola e istruzioni un mese di vita, il tutto a lire 230000, telefonare alle 20/22 allo 011/8991527 chiedere di Francesco.

VENDO Nintendo, due joystick, Super Mario, Tiny Toon ed altri giochi tutti in buono stato, a lire 150000, telefonare allo 0932/621498 ore pasti e chiedere di Giuseppe.

VENDO Megadrive giapponese più pal, piùMortal Kombat un mese di vita, a lire 200000, telefonare alle 13:00 o alle 20:30 allo 0921/34957 e chiedere di Alex.

VENDO Nintendo in ottimo stato con 8 giochi vendo anche ogni pezzo singolarmente, prezzo da stabilire, telefonare ore pasti allo 0775/258357 e chiedere di Giuseppe.

VENDO Game Gear più handy power, più 5 giochi, più il convertitore Master-Gear, tutto in perfette condizioni a lire 390000 trattabili, telefonare ore pasti allo 0331/440345 e chiedere di Andrea.

VENDO e scambio giochi per Megadrive, Snes, Neo Geo, telefonare mattino oppure la sera dopo le 22:00 allo 080-5541701 e chiedere di Niky.

VENDO per Master System vari giochi a 30000 l'una alcune cartuccie con libretto di istruzioni telefonare dalle 13:30 alle 17:30 allo 081/8765348 e chiedere di Gianluca.

VENDO Game Boy più Darkwing Duck più Tetris più Racing Fighter più Supervision con 4 giochi (per un totale di 450000) a lire 250000, telefonare ore pasti allo 0573/366001 e chiedere di Stefano.

VENDO Game Boy più sei giochi più soluzioni (Zelda, Mystic Quest, Mortal Kombat, ed altri) in blocco a 300000 o singolarmente telefonare dalle 15 alle 21 allo 091/471198 e chiedere di Fulvio.

VENDO Megadrive più 13 giochi tutto a lire 800000 ed inoltre Game Gear, 6 giochi, alimentatore a lire 300000, telefonare ore pasti allo 0585/499196 e chiedere di Maurizio.

VENDO o scambio 1 titoli di tutto rispetto per Megadrive, i giochi sono praticamente nuovi, telefonare ore pasti allo 0874/30227 e chedere di Giuseppe.

VENDO Master System2 plus completo di tutte le cose più 11 giochi a lire 380000 poco trattabili telefonare ore pasti allo 070/284839 e chiedere di Stefano.

VENDO o scambio vari titoli per Megadrive oppure scambio gli stessi giochi con Fatal Fury2, telefonare ore pasti allo 0131/347868 e chiedere di Davide.

VENDO Megadrive più 2 joypad più 13 gichi , telefonare ore pasti allo 080/5593383 e chiedere di NON SI SA'.

VENDO o scambio cartuccia mai usata per Megadrive Dark Castle a lire 45000, telefonare ore pasti allo 0432/233062 e chiedere di Nicola.

VENDO o scambio il gioco Devilish per Game Gear a lire 35000 e vendo fumetti di topolino a lire 1500 trattabili , telefonare al 531981 e chiedere di Andrea.

VENDO Megadrive più Menacer più 1 control pad più 13 giochi tra cui: Sonic, Taz Mania, Batman 2, Mickey Mouse (Castle of illusion), e 6 giochi per Menacer a lire 480000. Telefonare a Piccatti Jules, tel. 041/5415419 dalle 18 in poi.

VENDO per Super Nintendo la cartuccia "Starwing" a lire 80000. Telefonare a Stefano, tel. 0472/764472.

VENDO compro e scambio giochi per Snes, Super Famicom e Super Nintendo. Telefonare allo 0565/225099 e chiedere di Tommaso orari: sempre.

VENDO Game GEAR con 13 giochi a lire 300000, oppure scambio il tutto con un Super Nintendo e due giochi, possibilmente Super Mario Kart e Super Aleste. Telefonare ore pasti a Lorenzo tel. 0425-22758.

VENDO cartuccie per Mega Drive (ottimo stato) solo in blocco a lire 400000. Telefonare allo 0331/640025 e chiedere di Alessandro (ore pasti).

VENDO vari giochi per Nes a lire 40000 l'uno inoltre The Simpson e Defender a lire 25000 l'uno. Sono disposto a scambiare il tutto con un'Amiga 600. Telefonare ore pasti al 0823/652248, chiedere di Luigi.

VENDO Game Gear con 2 cartucce più adattatore a rete a lire 170000 usato pochissimo. Telefonare ore pasti al 0381/23758 chiedere di Luca.

VENDO Game Boy più Tetris e Track & Fields a lire 140000 o scambio con Megadrive. Telefonare dopo le 18:30 al 0173/615355 e chiedere di Marzio (ore pasti).

VENDO Barcode Battler nuovi a lire 70000 fino ad esaurimento scorte, affrettatevi! Telefonare allo 0173/615355 dopo le 18:30 e chiedere di Marzio.

VENDO Megadrive con 11 giochi tra cui Sonia, Street of Rage ed altri più 2 joy-pad a lire 500000 o scambio con Amiga 1200 accessoriata, telefonare ore pasti al 081-8795864 e chiedere di Antonio.

VENDO Atari Lynx più 9 giochi più borsa per il trasporto il tutto a lire 150000 trattabili, telefonare ore pasti allo 059/332966 e chiedere di Matteo.

VENDO Master System2 più 4 giochi e due joy-pad a lre 130000, telefonare dopo cena allo 02/2134767.

VENDO Master System più 10 giochi a lire 389000 o scambio le cartuccie con giochi per Game Gear,

telefonare dalla 19/45 alle 22/45 allo 039/9906910 chiedere di Federico.

VENDO Nes con 8 giochi a lire 250000, telefonare ora di cena allo 02/9232376 e chiedere di Claudio.

VENDO Genesis in ottime condizioni con 4 giochi e in più adattatore Meagakay a lire 400000, telefonare dalle 14 alle 20 allo 02/95067178 e chiedere di Nunzio.

COMPRO

COMPRO giochi per Game Boy in buono stato, compro Megadrive a buon prezzo, telefonare allo 0824/835457 e chiedere di Claudio.

COMPRO per il Nintendo cassette come Knight Rider o Arch Rivals telefonare ore pranzo allo 0734/892696 chiedere di Alessandro.

COMPRO PC Engine duo a buon prezzo sono disposto anche a cambiarlo con cartuccie per Super Famicom, telefonare a qualsiasi ora allo 0425/422226, chiedere di Federico.

COMPRO Neo Geo con Fatal Fury2 in buone condizioni, telefonare ore pasti allao 0571/400623 e chiedere di Antonello.

COMPRO per Megadrive i seguenti giochi: Fatal fury e Fatal fury2 (prezzi modici possibilmente in buono stato, telefonare ore serali allo 010/8317219 e chiedere di Gabriele.

SCAMBIO

SCAMBIO, vendo, compro console e giochi vari. Telefonare dopo ore 20 o lasciare messaggio. Luigi 02/5065212.

SCAMBIO Megadrive NTSC completo di tutto più tre giochi, con Amiga 500 completo con almeno 15 giochi telefonare ore pasti allo 081/5175310 e chiedere di Marco.

SCAMBIO Game Gear completo di TV turner, tre giochi con Neo Geo comprendente almeno un gioco (preferibilmente Art of Fighting2, telefonare dalle 13:30 alle 22:00 allo 0381/326198 e chiedere di Alessio.

SCAMBIO due cartuccia del Super Famicom: Sreet Fighter2 turbo e Euro Football champion con Tourtles tournament fighters, Mortal Kombat, telefonare dalle 20:30 all'1:30 allo 0885/428478 e chiedere di Nicola.

SCAMBIO Game Boy completo di cavi di collegamento, Racing Fighter, Darkwing Duck, Supervision 4 giochi con Game Gear oppure un Megadrive o un Super Nintendo anche senza giochi, telefonare ore pasti allo 0573/366001 e chiedere di Stefano.

SCAMBIO cartuccie (italiane-USA-giapponesi) per Super Nintendo, telefonare dalle 13:30 alle 16:00 solo di lunedì allo 0882/471822 e chiedere di Antonio.

SCAMBIO per Super Nintendo la cartuccia F-zero con altro gioco sempre per lo stesso sistema, telefonare domenica pomeriggio allo 080/928288 chiedere di Francesco.

SCAMBIO Ninja Gaiden e/o Wonder boy per Game Gear in cambio di Off-Road e/o Micromachines, telefonare ora di pranzo al 22930 chiedere di Andrea.

COMPUTER

VENDO

VENDO Amiga CD32 ancora in garanzia a lire 400000 trattabili sono disposto a scambiarlo con Amiga 500 o plus (valutazione max 250000 lire). Telefonare ore pasti allo 085/4216471 e chiedere di Andrea.

VENDO vari giochi per PC (originali), telefonare ore pasti allo 041/5702161 e chiedere di Marco.

VENDO per Amiga vari giochi tra i quali Addam's Family ed altri a metà prezzo telefonare dalle 19 alle 21 allo 011/6615245 e chiedere di Emanuele.

VENDO Commodore 64 con registratore più 200 giochi di cui un quindicina originali a lire 100000 telefonare ore pasti allo 0771/58462 e chiedere di Ilario.

VENDO giochi originali per PC tra i quali Mortal Kombat ed altri a 30000 oppure tutti a 100000 telefonare allo 02/3271226 e chiedere di Alberto.

VENDO giochi per Amiga di ogni tipo a lire 3000 a dischetto telefonare allo 081/7451698 e chiedere di Giovanni.

VENDO Amiga 1200 (8 mesi di vita) in ottimo condizioni con joystic, Albatros e Street Fighter2, a sole lire 399000 vendo inoltre varie cartuccie per Nes, telefonare ore pasti allo 06/9813408 e chiedere di Matteo.

VENDO Amiga 500 con espansione 1MB, testi, programmi, giochi originali e riviste ed altro a sole lire 1200000 (pochi mesi di vita), inoltre IBM AT30, 386, 4 MB lire 900000, telefonare ore pasti allo 0444/326644 e chiedere di Massimiliano.

VENDO Commodore 64 in buono stato accessoriato di tutto a lire 150000, vendo anche vari giochi, telefonare dalle 13:14 alle 18:20 allo 0376/324009 e chiedere di Monica.

VENDO Amiga 500 più 50 giochi solo a lire 380000 trattabili, inoltre vendo il gioco Ultraman per 3DO a lire 120000 trattabili, telefonare dalle 9:00 ALLE 20:00 allo 081-8689166 chiedere di Giovanni.

VENDO giochi per PC dal primo al undicesimo fascicolo della serie time runners con relativi floppy disk a metà prezzo, telefonare dalle 17:30 alle 20:30 allo 081/8765348 e chiedere di Gianluca.

VENDO giochi per Amiga 500 originali per informazioni telefonare dalle 15 alle 21 allo 06/8862974 e chiedere di Alessandro.

VENDO Kikstar 1.3 (adattatore per Amiga 600) a sole lire 50000 comprese spese di spedizione oppure scambio conglochi per Amiga 600, telefonare allo 0577/679183 e chiedere di Gianluca.

VENDO 2 tastiere italiane computer IBM a lire 100000 l'una, telefonare allo 0173-615355 e chiedere di Marzio.

VENDO vari giochi per Amiga 500 plus, a prezzi buoni ed in buono stato, telefonare dopo le 20 allo 010/8317219 e chiedere di Gabriele.

VENDO giochi per PC IBM per informazioni telefonare dalle 13:30 alle 14:30 allo 0963/84274 e chiedere di Maurizio.

COMPRO

COMPRO Kikstar 2.0 per Amiga 500 e drive esterno telefonare tutto il giorno allo 0421/239352 e chiedere di Edoardo.

COMPRO emulatore 386-486 per Amiga su disco (tipo PC task) espansione di fast ram 32 bit 4 MB a max 150000 H.D. da 40 MB a max 100000 telefonare allo 0481/391314.

COMPRO per Amiga 600: Detroit, Sim City2000, Olimpiadi 94,e un picchiaduro che non sia Street Fighter2, telefonare ore pasti allo 0131,610237 e chiedere di Christian.

COMPRO per Amiga 1200: HD da 80 MB, emulatore MS DOS emplant, fast ram 32 bit 8 MB mod. genlock amatoriale (max 100000) telefonare allo 0481/391314 e chiedere di Massimo.

COMPRO giochi per Amiga originali, compro anche fumetti della Marvel comics, telefpnare dalle 13:45 alle 17:00 allo 0523/569273 e chiedere di René.

SCAMBIO

SCAMBIO vari giochi con gioco di guerra di sottomarini EGA/VGA, Simcity 2000/norm, o tutti per un CD-ROM, telefonare allo 02/9362926 chiedere di Giulio.

SCAMBIO Amiga 500 plus più vari giochi completo di tutto, con Amiga 1200 completo di tutto purché funzionante, telefonare ore pasti allo 089/752476 e chiedere di Ivano.

ALTRO

VENDO

VENDO e scambio giochi originali per Amiga (giochi in ottime condizioni) telefonare ore pasti allo 0965/672635 e chiedere di Roberto.

VENDO giochi di ruolo inoltre vendo libri game e scambio brani midi e wav per soundblaster, telefonare ore serali allo 0873/547348 e chiedere di Mirko.

VENDO siete appassionati di fumetti? Avete un'Amiga e volete parlare di giochi e scambiarli? Telefonate allo 0577/679183 chiedere di Gian Luca.

VENDO quasi tutti i numetri di Game Power a lire 3000 o li scambio, telefonare allo 0577/679183 e chiedere di Gian Luca.

VENDO molti video anime a basso prezzo e li scambio, telefonare allo 0577/679183 chiedere di Gian Luca.

COMPRO

COMPRO espansore di memoria a 1Mb per Amiga 1081 con 500K di memoria, telefonare dopo le 19 allo 0445/855439 e chiedere di Mauro.

COMPRO i numeri speciali 1 e 3 e l'albo gigante numero 2 di Dylan Dog pago bene, telefonare allo 0577/679183 chiedere di Gian Luca.

COMPRO disco laser di Space Ace venduto Newel di Milano pago in contanti eventuali spese postali a carico mio, telefonare ore pasti allo 055/604949 e chiedere di Igor.

SCAMBIO

SCAMBIO cartuccia MD Batman returns con Thunder Force 4 o Taz Mania, telefonare dalle 14:30 in poi alo 099/658354 e chiedere di Giulio.

ANNUNCIO

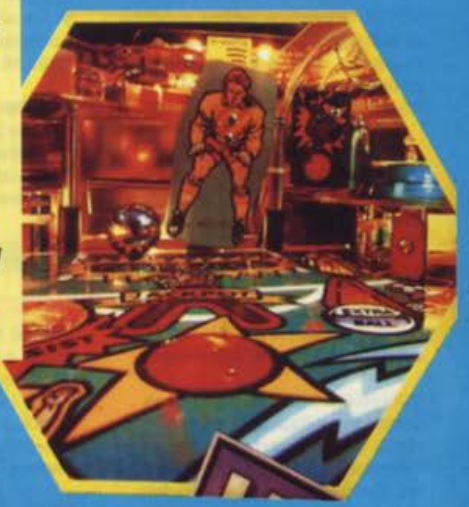
Attenzione, appassionati con buoni contatti in campo editoriale, cercano programmatori per creare affiatato gruppo di sviluppo, inoltre se avete buoni lavori finiti o in fase finale possiamo aiutarvi per la loro pubblicazione, telefonare ore pasti allo 0862/517885 chiedere di Massimiliano.

PINBALL WIZARD

E come tutte le cose belle, anche queste vacanze si avviano alla conclusione! Ammettetelo che iniziate a sentirvi stanchi di oziare... I più fortunati di voi si saranno imbattuti in questo nuovo flipper della Bally, su licenza ufficiale dei mondiali di calcio da poco terminati. Okkey, potevano anche finire meglio, ma se a giugno vi avessero chiesto "andrebbe bene una finale con il Brasile?", non avreste accettato con entusiasmo, ringraziando pure? Beh, se comunque volete tentare di ripetere la finale, con un tripudio di miccette nel caso di vittoria, provate pure questo flipper, e non perdetevi le animazioni di Striker, la mascotte dei mondiali...

a cura di FEDERICO CROCI

Ps: il mio record personale di goals segnati ammonta a 12. Fatemi sapere se mi battete.



WORLD CUP SOCCER
(Bally, 1994)

Quando leggerete questo, i mondiali di calcio saranno già finiti! Ma questo non è un buon motivo per trascurare questa nuova proposta della Bally... Da non confondere con l'omonimo flipper della Gottlieb, uscito ormai da qualche mese, quest'ultima produzione della mia casa preferita è veramente eccezionale. Ormai conoscerete tutti Striker, la mascotte di USA '94. Striker è anche il protagonista del flipper. Compare nella testata, ma compare sopratutto nel display alfanumerico in tante animazioni. Alcune veramente comiche. In particolare, l'Extra-Ball viene annunciata con un fulmine che colpisce un campo da calcio, facendo spuntare fuori una pallina; ancora, quando si vince una partita ai punti, Striker entra trionfante in campo annunciato da fuochi d'artificio e petardi... Scopo del gioco: viaggiare per le diverse città americane dove si sono svolte le eliminatorie, sfidando le squadre avversarie, fino alla finale contro la Germania, vincitrice della passata edizione. Nel piano si notano subito due cose: un gigantesco pallone da calcio in gomma, che di solito ruota ad una velocità pazzesca facendo schizzare via la pallina che lo va ad urtare, ed un portiere battibilissimo in gommapiuma, che si sposta freneticamente da destra a sinistra nel tentativo di parare le nostre bordate con palline d'acciaio... Se esaminate il lato sinistro del mobile, noterete che ci sono due pulsanti da premere. Uno, come al solito, aziona la paletta; l'altro abilita una calamita, nascosta sotto al piano di gioco, esattamente sopra la paletta di sinistra. Allenatevi ad usare questa caratteristica, perchè può essere utile per salvare le palline che si dirigono pericolosamente verso la buca centrale... Vi ricordo che non è la prima volta che compare questa calamita, comandata dal giocatore. Era una caratteristica abbastanza comune nei flipper Williams dei primi anni '80. E sembrava ormai dimenticata...









ATTENZIONE !!!

dal 17 Settembre

MODELTECH

Specializzato in
BOARD GAMES - WAR GAMES - RpG - MINIATURE
MODELLISMO (soprattutto giapponese)
e molto di piu' .....



GUNDAM 0083

MOBILE SUIT Z GUNDAM

MOBILE SUIT ZZ GUNDAM

MOBILE SUIT VARIATION GUNDAM

機動戦士ガンダム 逆襲のシャア

機動戦士ガンダム F91

MOBILE SUIT GUNDAM F90

GUNDAM SENTINEL

CITADEL MINIATURES

GAMES WORKSHOP

CITADEL™

STRATELIBRI

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA

TUTTI I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

21047 SARONNO - Via Leopardi, 21
tel. 962 1317 fax 9670 1339

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÁ



MASSIMO TORIANI

ALCUNI DI VOI, IN QUESTI ANNI, SI SARANNO CHIESTI LA RAGIONE PER CUI IN UNA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI FOSSE INSERITA UNA RUBRICA COME QUELLA DEI "BOARDGAMES". A PRIMA VISTA FORSE APPARE UN PO' FUORI LUOGO, MA SCAVANDO IN PROFONDITA' ED INTERROGANDOSI SULLA VERA NATURA DEL DIVERTIMENTO O SULLE RECONDITE MOTIVAZIONE DEL SUCCESSO DI UN PARTICOLARE GIOCO, SCOPRIRETE CHE LA RISPOSTA E' SOLO UNA: STIMOLA LA FANTASIA E CI FA VIVERE MOMENTI INDIMENTICABILI! CHI DI VOI NON RICORDA LA FORTE SENSAZIONE PROVATA, QUANDO DOPO OLTRE DUE MESI DI PARTITE ININTERROTTE HA FINALMENTE RISOLTO "EYE OF THE BEHOLDER"? CHI NON RICORDA IL PIACERE PERVERSO DELLA PRIMA PARTITA DI "DOOM"? POTREI CONTINUARE ALL'INFINITO, MA LA MATRICE RESTEREBBE LA STESSA. NON E' LA STUPIDA SCATOLA CHE ABBIAMO DI FRONTE A NOI, NE' LA GRAFICA STREPITOSA CHE CI FANNO SOGNARE: SIAMO NOI, CON LA NOSTRA FANTASIA, CHE CI CALIAMO NEL RUOLO ASSORBENDO SENSAZIONI CHE RENDONO QUEL GIOCO UNICO. NON A CASO L'OPINIONE GENERALE SI SPACCA PROPRIO SUI TITOLI DI MAGGIORE SUCCESSO: I LEMMINGS O SI AMANO O SI ODIANO! QUALCUNO HA ANCHE SCRITTO CHE QUESTA RUBRICA E' UN MODO INTELLIGENTE DI AUMENTARE IL NUMERO DI PAGINE... NIENTE DI PIU' ERRATO! SE QUESTO LETTORE FACESSE MENTE LOCALE AL SUCCESSO STREPITOSO RISCOSSO DA TUTTI I TITOLI ASSOCIATI AD UN BUON GIOCO DI RUOLO, O SE PERDESSE CINQUE MINUTI A LEGGERE LA PRESENTAZIONE DI "STREET FIGHTER" E COMPAGNIA BELLA, SCOPRIREBBE CHE PROPRIO NEL BACKGROUND DI OGNI TITOLO DI PUNTA SI NASCONDE IL REALE SEGRETO DELLA POPOLARITA'. CERTO UN GIOCO DA TAVOLO NON PUO' DARVI LE SENSAZIONI VISIVE DI UN VIDEOGAMES, MA, TORNANDO INDIETRO NEL TEMPO, PARITETICAMENTE, QUALCUNO AVEVA IPOTIZZATO CHE CON L'AVVENTO DELLA TELEVISIONE NESSUNO AVREBBE PIU' LETTO UN LIBRO O COMPERATO UN GIORNALE... EPPURE IL SOTTOSCRITTO ED ALTRI MILIONI DI PERSONE CONTINUIAMO AD ACQUISTARE OGNI GIORNO IL NOSTRO QUOTIDIANO, ED I BESTSELLER DI STEPHEN KING CONTINUANO A VENDERE PIU' COPIE DI QUALSIASI VIDEOGIOCO DI SUCCESSO! SIAMO FORSE TUTTI PAZZI, NOI CHE CREDIAMO NEI GIOCHI DA TAVOLO? PUO' DARSI, MA COME DISSE ENRICO QUINTO, IL GIORNO DELLA MITICA BATTAGLIA DI AZINCOURT: "NOI POCHI, NOI SOLI, NOI FORTUNATI!..."

TALISMAN



TALISMAN

Gioco da tavolo
Edito da Games Workshop.

"... Nella valle regnava il silenzio. Dopo aver sconfitto orde di Goblin ed aver ricacciato all'inferno le Legioni Dannate del terribile Liche, finalmente ero prossimo alla mia meta.
Oltre la piana si stagliava il profilo maestoso e terribile della torre del Mago.
Alle spalle dell'inquietante costruzione, la catena montuosa dei "Denti del Drago", carica di nuvole, incorniciava il paesaggio. Mentre valutavo la distanza che mi separava dall'edificio, d'improvviso, si levò il vento. Il suo ululato, dilagò nella pianura spezzando la quiete. Raffiche sferzanti mi raggiunsero, urtandomi con la violenza di un maglio, facendomi indietreggiare. La forza della tempesta era tale che la sabbia, sollevata dalla bufera, mi feriva il viso facendolo sanguinare. Coprendomi come meglio potevo,

arrancai disperato in cerca di un riparo. In risposta al mio gesto disperato si scatenò un violento temporale. Ora, gli abiti carichi di pioggia rendevano ancora più ardua la mia avanzata, ma contrariamente ai desideri del Signore delle Tempeste, questo ennesimo tentativo di fermarmi stimolò in me la volontà di proseguire. Se tali e tante sono le prove da superare allora la ricompensa sarà proporzionalmente grande. Sfoderai la spada in segno di sfida e lanciai il mio urlo di battaglia...



"Talisman è, dopo Monopoli ed altri classici, uno dei più popolari giochi da tavolo mai pubblicati. Di ambientazione fantasy, questo "classico" delle serate tra amici aveva affascinato migliaia di persone grazie alla semplicità delle regole e alla varietà di situazioni che si potevano creare durante ogni partita.



Il successo, inaspettato spinse gli autori di questo BESTSELLER a pubblicare una serie di supplementi mirati a rendere il tutto ancora più eccitante ed imprevedibile. Ora, dopo circa dieci anni, ecco a voi la seconda versione! Il materiale si presenta ottimamente; la grafica è stata ulteriormente migliorata e, al posto dei consueti personaggi in cartoncino, troviamo ben 10 (!) miniature in plastica. Le oltre 200 carte di corredo al gioco sono state completamente ridisegnate ed il regolamento è stato ritoccato per essere ancora più fluido e chiaro: in poche parole un piccolo capolavoro. Consigliatissimo a chi non vuole perdere la testa per imparare le regole, ma non vuole rinunciare ad assaporare il piacere di una sana avventura farcita di draghi cattivi e belle principesse.

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, Chicago 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.

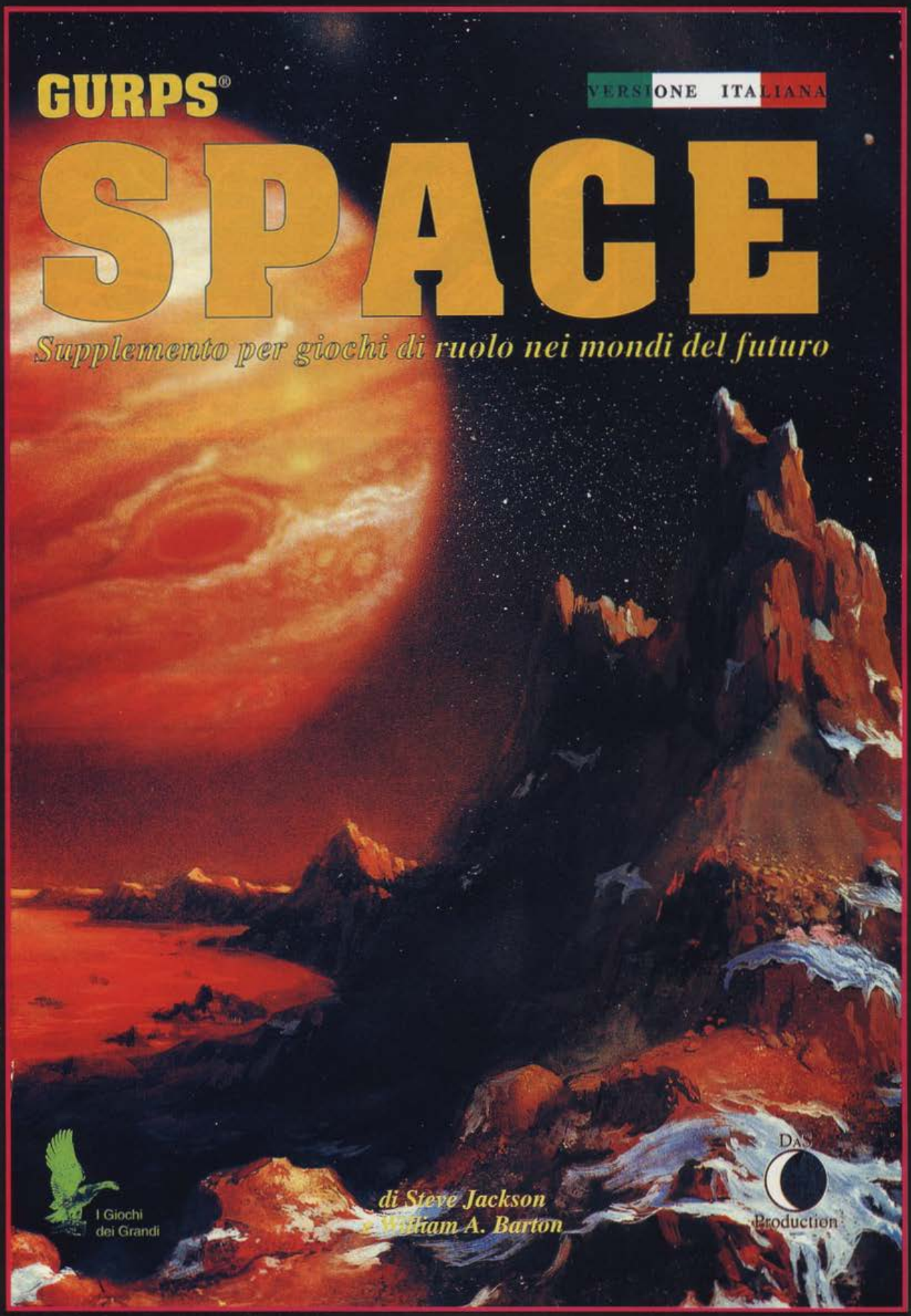


I Giochi dei Grandi

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


GURPS®
VERSIONE ITALIANA
SPACE
Supplemento per giochi di ruolo nei mondi del futuro
I Giochi dei Grandi
di Steve Jackson e William A. Barton
Production

MUOVERSI IN UN UNIVERSO FANTASY PRESENTA MOLTI PROBLEMI; CATTIVONI CHE VI VOGLIONO FARE DEL MALE, MAGHI BRICCONCELLI CHE VI LANCIANO INCANTESIMI DEVASTANTI, ECCETERA ECCETERA... MA VI POSSO ASSICURARE CHE, SE MALAUGURATAMENTE DOVESTE DECIDERE DI SPOSTARE LE VOSTRE AVVENTURE NELLO SPAZIO LA COSA NON CAMBIEREBBE MOLTO. OVUNQUE IL MALE HA GENERATO I SUOI FIGLI SCELLERATI, OVUNQUE C'E' BISOGNO DEL VOSTRO AIUTO. E ALLORA COSA ASPETTATE? VIA, PIU' VELOCI DELLA LUCE!

SPACE

Supplemento al gioco di ruolo GURPS Edito in Italia da DAS e I GIOCHI DEI GRANDI

"... I sensori della navicella spaziale sondavano incessantemente l'universo stellato. A metà strada tra la costellazione di ANDROMEDA e quella di DEVON 5, sembrava impossibile credere che, da qualche parte nello spazio infinito, fosse in corso una guerra. Una razza aliena sconosciuta aveva manifestato la sua presenza improvvisamente, seminando morte e distruzione lungo tutti i nostri avamposti. Oltre dieci satelliti artificiali e due pianeti colonizzati erano stati conquistati in meno di un anno di conflitti. Centinaia di astronavi erano state allora poste a guardia degli accessi ai BUCHI NERI per evitare altre spiacevoli sorprese. Troppo piccoli per essere rilevati a distanza e troppo veloci per cadere vittima del nemico, i modelli KILUTY erano perfetti per questo lavoro... Pattugliavamo la zona da oltre nove giorni, quando improvvisamente accadde... I sensori impazzirono e le sirene d'allarme presero a gracchiare incessantemente. A meno di un chilometro dalla nostra posizione, si materializzò un'intera flotta di astronavi nemiche. Caccia velocissimi lasciarono le loro navi madri per perlustrare l'area ed eliminare prontamente unità come la nostra. Mentre trasmettevamo i dati al centro base ed approntavamo le difese, la prima squadriglia nemica ci raggiunse. Prontamente i nostri cannonieri aprirono il fuoco centrando tre dei quattro veicoli. Non ci rimaneva molto tempo. Altre sette squadriglie nemiche stavano convergendo velocemente verso di noi e presto saremmo stati sopraffatti. Il combattimento rapido e furioso, mieteva vittime da ambo le parti, quando, con un sibilo fu inserito il codice WARP. Un lampo di luce accompagnò la nostra fuga nell'YHERBA spazio, una dimensione parallela, raggiungibile solo attraverso la velocità BETA. Eravamo salvi e presto le nostre forze avrebbero intercettato il nemico..."
Difficile resistere alle ambientazioni fantascientifiche; tutte le generazioni hanno avuto il loro eroe, venuto dalle stelle. Mio padre ricorda ancora Flash Gordon, io sono impazzito per Guerre Stellari, mio cuginetto per Gundam, e così via fino ai pessimi POWER RANGER. Con una tale premessa è difficile essere obiettivi su prodotti come questo, che appaiono completi ed esaurienti in ogni parte. Razze, armi, astronavi, tutto viene analizzato per darvi il massimo delle informazioni. Perfettamente compatibile con il modulo Aliens che si occupa di tutte le razze, questo supplemento è assolutamente imperdibile per chi ama il sistema Gurps. Ma attenzione, può essere facilmente utilizzato anche con altri giochi di ruolo ambientati nel futuro, grazie alla validità dei suoi contenuti. Un'unica pecca da segnalare: la veste grafica non sempre all'altezza del prodotto.

E CON QUESTO E' TUTTO. PURTROPPO LO SPAZIO RIDOTTO NON MI CONSENTE DI DILUNGARMI ULTERIORMENTE, MA NON VOGLIO PERDERE L'OCCASIONE, IN QUESTO MIO ULTIMO NUMERO, DI SALUTARVI TUTTI E RINGRAZIARVI PER LA VOSTRA CALOROSA AMICIZIA CHE MI HA CONSENTITO DI "RUBARVI" OGNI MESE QUESTE QUATTRO PAGINETTE.
GRAZIE DI CUORE.

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

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

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

Assistenza Tecnica ALTAMENTE QUALIFICATA su sistemi MS-DOS Compatibili

Aggiornamenti Hardware & Software a prezzi IMBATTIBILI!!!

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

Centro Servizio Tecnico Autorizzato per ROMA e LAZIO

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

NELL'ORBITA DI CVG DI OTTOBRE TROVERAI UN DRAGO. QUELLO DEL "BADGE" DI MORTAL KOMBAT® IN REGALO PER TE. NON PERDERE QUESTO AGGANCIO.

IN ESCLUSIVA PER

COMPUTER + CVG VIDEOGIOCHI



M&CM

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

™ & © 1994 - MORTAL KOMBAT® is a trademark of Midway Manufacturing Company. All right reserved.

Organizzazione: DK8 Media & Communication

JOYSTICK fun

PRESENTA I VINCITORI DEL GRANDE TORNEO



SNES SINGOLO

1° Ferretti
2° Lofaro
3° Colella

SNES DOPPIO

1° Ferretti - Zanon
2° Chiarion - Quartuccio
3° Franchetto - La Notte

MD SINGOLO

1° Tramontano
2° Mor
3° Raschella

MD DOPPIO

1° Consiglio - Mor
2° Pavan - Raschella
3° Parente - Di Pinto



JOYSTICK fun

Ringrazia tutti i partecipanti al Torneo NBA JAM
e Vi aspetta numerosi presso la sua sede di
VIA LORENTEGGIO, 38 - MILANO

PERGIOCO

**Scegli PERGIOCO.
Trovi il tuo gioco.
Sempre in regalo il
catalogo aggiornato.**



Arcade virtuale

MEGARACE



MEGARACE! Mantieni il thrillometro sul rosso, insegui la gang e annienta il boss. 8 veicoli superarmati per 16 circuiti; 20' di video, musica dura per i duri dell'inseguimento!

Avventura in prima persona

The 7th Guest



The 7th Guest! Avventura dell'orrore nella villa degli spettri. Gioco storico CD ROM, per molti aspetti ineguagliato. Grafica, feeling, sonoro di altissima qualità. Impavidi, risolvete i molti enigmi.
DA PERGIOCO TROVI TUTTI I CD ROM VIDEOGAMES, MA ANCHE I CD DI ARGOMENTI VARI CULTURALI O DI CURIOSITA' : la nuova multimedialità.

Piloti stellari all' attacco
STAR WARS la saga continua

TIE FIGHTER

Dopo X-WING ecco il seguito.
Provaci ancora e togliti il gusto di combattere dalla parte del LATO OSCURO DELLA FORZA. 6 caccia della flotta imperiale per eliminare i ribelli, 50+ nuove missioni ad alta tensione, nuovi velivoli, difficoltà di gioco personalizzabile,eccezionale anche la grafica 3D. Imprescindibile!



Strategia nella galassia

OUTPOST

CD ROM PC windows, 4MbRAM,119.900.
Ricerche genetiche e robots, per ricreare la civiltà su un altro pianeta. La Terra ormai è distrutta, vai e crea nuove colonie. Combatterai i ribelli. Manterrai viva la vita anche dentro atmosfere perniciose e ostili.



Nel futuro c'è una galassia di possibilità.

Strategia ludico/commerciale

THEME PARK

floppy o CD ROM PC a 99.900 lire.

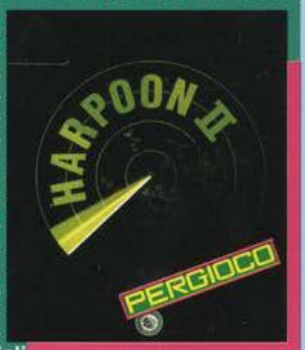


Software e manuale in italiano per THEME PARK, gioco nuovo e intrigante, forse anche un po' cinico: divertire e nutrire i bambini produce ricchezza, se lo fai bene. Il nocciolo è costruire il migliore dei parchi gioco, gestirlo produttivamente e goderselo anche.

Strategia di guerra navale

HARPOON II

Floppy PC, 4MbRAM, HD 25 Mb, 129.900.
Scenari di crescente complessità, enorme database di specifiche tecniche, con immagini di centinaia di navi, sottomarini e velivoli. Controllo delle piattaforme tattiche mondiali più avanzate. Si gioca in una atmosfera di continua tensione: provate voi a tenere sotto controllo contemporaneamente tutti i monitor possibili e i sistemi di comunicazione, mentre gli strumenti segnalano allarmanti "beep".



Tutti i videogames di simulazione, sport, gioco di ruolo, arcade per PC, AMIGA, MACINTOSH, i libri delle soluzioni, tutti i joysticks hi-tech, insieme ai giochi per consolle più nuovi e divertenti, ai boardgames, miniature, giochi di ruolo a libro, giochi di società, definitivamente tutti i desideri ludici, PERGIOCO li soddisfa.

PERGIOCO

punti vendita in Italia

MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima, B. Ayres

MILANO
via S.Prospero 1
MM1 piazza Cordusio

ROMA
via Degli Scipioni 109
Metro Ottaviano

PERGIOCO

vendita telefonica consegne in tutta Italia
telefona 02 / 29.52.42.56