IN OMAGGIO IL PIN DI SUPER MARIO®

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE/50
(TAXE PERCUE) TASSA RISCOSSA MILANO CMP ROSERIO
L.5.000 (Frs.5,00)
N. 42 - NOVEMBRE 1994
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

COMPUTER + CVG



THE FLINTSTONES
DAL CINEMA ALLE CONSOLE AL FLIPPER

DOOM II
UN CAPOLAVORO ANCORA MIGLIORATO

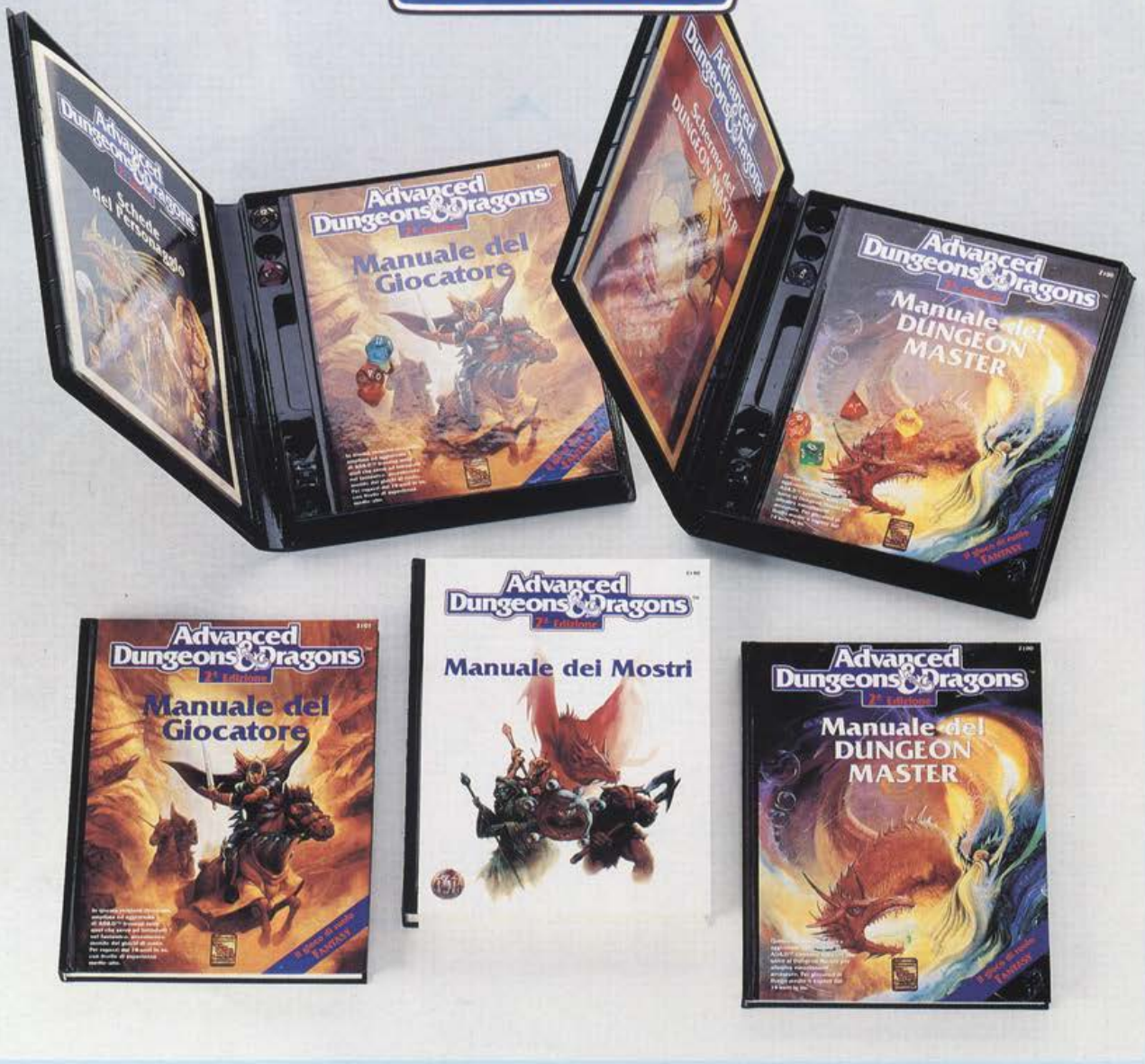
ENADA 22
LE ULTIME NOVITÀ IN SALA GIOCHI

• CD32 • MEGA DRIVE • JAGUAR • MD 32-X • PC • SUPER GAME BOY •
• COIN-OP • GAME GEAR • PC • PC-CD ROM • 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
V I M E R C A T E - M I

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

NUOVO PUNTO VENDITA VIDEOGIOCHI a TORINO in corso Dante, 2

VENDITA PER CORRISPONDENZA
per ORDINI e INFORMAZIONI
telefona subito 011-3090202 (r.a.)

SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	114.000 (U)	FIRE DOGS	TEL.
ADDAMS FAMILY 2	49.000 (E)	FLINSTONES	129.000 (E)
AGASSI TENNIS	117.000 (U)	FLYING DRAGON	189.000 (J)
ALCAHEST	TEL.	GHOULS 'N GHOST	75.000 (E)
ART OF FIGHTING	97.000 (U)	GOAL 2	127.000 (U)
ASTERIX	69.000 (E)	GODS	65.000 (E)
ASTRO GOGO	TEL.	GOOF TROOPS	139.000 (E)
BATTLE SHIP	69.000 (E)	GP1 MOTOMONDIALE	124.000 (U)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	129.000 (E)	HARDBALL III	137.000 (U)
BLUES BROTHERS	114.000 (E)	ILLUSION OF GAIA	TEL.
BRAINLORD	149.000 (U)	ISPETTORE GADGET	117.000 (U)
BREATH OF FIRE	139.000 (U)	JETSONS(INVASION OF PLANET)	127.000 (U)
BUBSY	79.000 (E)	JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR	79.000 (E)
BUGS BUNNY 2 - RABBIT RAMPAGE	149.000 (U)	JOE & MAC 2	97.000 (U)
CAPITAN AMERICA VS. AVENGERS	69.000 (E)	JOHN MADDEN 94	76.000 (U)
CHAMPIONSHIP POOL	145.000 (E)	JUNGLE BOOK	129.000 (E)
CHAOS ENGINE	149.000 (E)	KEN GRIFFIN BASEBALL	TEL.
CHOPLIFTER 3	119.000 (E)	KEN IL GUERRIERO 7	109.000 (J)
CLAY FIGHTER TOURNAMENT	TEL.	KID KLEETS	129.000 (U)
CLAYMATES	129.000 (E)	KIKIKAIKAI 2	TEL.
CLIFFHANGER	69.000 (E)	KING OF DRAGONS	149.000 (U)
DESERT FIGHTER	139.000 (E)	KING OF MONSTER 2	135.000 (U)
DESERT STRIKE	109.000 (U)	KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	139.000 (U)
DOUBLE DRAGON V	149.000 (U)	LEGEND OF MYSTICAL NINJA	125.000 (E)
DRAGON	139.000 (E)	LETHAL ENFORCEMENT + PISTOLA LASER	157.000 (U)
DSP TENNIS	TEL.	LIBERTY OR DEATH	117.000 (U)
EDONO KIBA	59.000 (J)	LOONEY TUNES	72.000 (E)
EQUINOX	79.000 (E)	LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM	137.000 (U)
EYE OF THE BEHOLDER	137.000 (U)	MARIO IS MISSING	64.000 (E)
F ZERO	55.000 (E)	MEGA MAN SOCCER	137.000 (U)
F1 POLE POSITION	135.000 (E)	MEGA MAN X -CAPCOM-	125.000 (E)
F1 ROC 2	149.000 (U)	MORTAL KOMBAT	99.000 (U)
FATAL FURY 2	149.000 (U)	MORTAL KOMBAT 2	135.000 (E)
FATAL FURY SPECIAL	149.000 (J)	MUSCLE BOMBER	TEL.
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	95.000 (E)	NBA JAM	89.000 (J)
FIGHTER'S HISTORY	149.000 (U)	NBA SHOWDOWN	93.000 (U)
		NCW WRESTLING	TEL.
		NHL HOCKEY 94	127.000 (U)
		NHLPA 94 HOCKEY	119.000 (E)
		NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	129.000 (E)
		PAC ATTACK	89.000 (U)
		PARODIUS	79.000 (E)
		PLAYER MANAGER	67.000 (E)
		POCKY & ROCKY 2	179.000 (J)
		POP'N TWINBEE 2	135.000 (E)
		POPULOUS II	79.000 (E)
		POWER RANGERS	159.000 (U)
		POWER SLIDE	TEL.
		PRINCE OF PERSIA	79.000 (E)
		RANMA 1/2 PART 3	89.000 (J)
		ROBOCOP VS TERMINATOR	139.000 (U)
		ROCKMAN SOCCER	TEL.
		ROCKO'S MODERN LIFE	67.000 (U)
		RUN SABER	67.000 (U)
		RYAN GIGGS CHAMPIONS	89.000 (E)
		SECRET OF MANA	145.000 (U)
		SENSIBLE SOCCER 92/93	119.000 (E)
		SHADOW RUN	149.000 (E)
		SIDE POCKET -BILIARDO-	125.000 (U)
		SIM CITY	75.000 (E)
		SKYBLAZER	119.000 (E)
		SMASH TENNIS	135.000 (E)
		SOCCER KID	129.000 (E)
		SOCCER SHOTOUT	145.000 (U)
		SONIC BLASTMAN 2	TEL.
		SONY	TEL.
		SPACE ACE	75.000 (E)
		SPIKE MCFANG	TEL.
		SPINDIZZY WORLD	47.000 (U)
		STANLEY CUP HOCKEY	87.000 (U)
		STAR TREK NEXT GENERATION	149.000 (U)
		STARWING	63.000 (E)
		STREET FIGHTER 2 TURBO	125.000 (E)
		STRIKE GUNNER	59.000 (E)
		STUNT RACE FX	137.000 (U)
		SUNSET RIDERS	79.000 (E)
		SUPER BATTLETANK 2	139.000 (U)
		SUPER BOMBERMAN	77.000 (E)
		SUPER CHASE HQ 2	99.000 (J)
		SUPER FORMATION SOCCER W.C.94	TEL.
		SUPER GOAL 2	127.000 (U)
		SUPER LOOPZ	TEL.
		SUPER MARIO ALL STARS	95.000 (U)
		SUPER MARIO KART	119.000 (E)
		SUPER MARIO WORLD	59.000 (E)
		SUPER PUYO PUYO	TEL.
		SUPER STAR WARS	135.000 (E)
		SUPER STREET FIGHTER 2	157.000 (U)
		SUPER TROLL ISLAND	77.000 (U)
		SUPER TURRICAN	119.000 (E)
		SUZUKA 8 HOURS	127.000 (U)
		TAZMANIA	75.000 (E)
		THE 7TH SAGA	143.000 (U)
		THE BLUES BROTHERS	125.000 (E)
		THE COMBATRIBES	59.000 (J)
		THE INCREDIBLE HULK	129.000 (E)
		TIME SLIP	72.000 (E)
		TIME TRAX	117.000 (U)
		TINY TOONS	89.000 (U)
		TONY MEOLA'S SUPER SOCCER	87.000 (U)
		TRODDLERS	115.000 (U)
		TURN & BURN	129.000 (U)
		TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	139.000 (U)
		ULTIMA - THE FALSE PROPHET	145.000 (U)
		V GUNDAM	TEL.
		VEGAS STAKES	78.000 (U)
		VIRTUAL BART	TEL.
		VIRTUAL SOCCER	129.000 (E)
		WARLOCK	TEL.
		WAYNE'S WORLD	27.000 (U)
		WILD GUNS	TEL.
		WINTER OLYMPICS	125.000 (E)
		WIZARDRY 5	147.000 (U)
		WOLFENSTEIN 3D	99.000 (E)
		WORLD CUP USA 94	129.000 (E)
		WWF ROYAL RUMBLE	69.000 (E)
		X-CALIBER 2099	TEL.
		YOGI BEAR	TEL.
		YOUNG MERLIN	139.000 (E)
		YUYU HAKUSHO 2	TEL.
		ZELDA 3	93.000 (E)
		ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	135.000 (E)

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

MEGA DRIVE

ABRAM BATTLE TANK	59.000 (E)	DONALD DUCK (QUACKSHOT)	73.000 (E)
ADDAMS FAMILY	97.000 (U)	DOUBLE DRAGON V	135.000 (U)
AEROBIZ	99.000 (E)	DR ROBOTNIK MACHINE	99.000 (E)
AGASSI TENNIS	35.000 (E)	DRAGON	129.000 (E)
ALADDIN	89.000 (U)	DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79.000 (E)
ALIEN 3	72.000 (E)	DUNE II	119.000 (E)
ALISIA DRAGON	45.000 (E)	DUNGEON & DRAGON	49.000 (E)
ANOTHER WORLD	52.000 (E)	ECCO THE DOLPHIN 2	125.000 (J)
ASTERIX	105.000 (E)	ESWAT	52.000 (E)
BACK TO THE FUTURE 2	49.000 (E)	F117 NIGHTSTORM	67.000 (E)
BARKLEY JAM BASKET	79.000 (E)	FATAL FURY 2	147.000 (J)
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON	49.000 (E)	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99.000 (E)
BATTLETECH MECHWARRIORS	135.000 (U)	FLICKY	49.000 (E)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69.000 (U)	FLINSTONES	79.000 (E)
BEAST II	TEL.	FORMULA 1	89.000 (E)
BLADES OF VENGEANCE	42.000 (E)	G-LOC	49.000 (E)
BLASTER MASTER 2	27.000 (U)	GALAXY FORCE 2	49.000 (E)
BODY COUNTS	109.000 (E)	GAUNTLET IV	107.000 (E)
BUBBLE AND SQUEAK	99.000 (U)	GHOULS 'N GHOST	47.000 (E)
BUBSY	67.000 (E)	GLOBAL GLADIATORS	45.000 (E)
CAPITAN AMERICA	45.000 (E)	GOAL	TEL.
CAPITAN PLANET	49.000 (E)	GODS	49.000 (E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	115.000 (E)	GOOFY'S HISTERICAL HISTORY TOUR	117.000 (U)
CHAKAN	42.000 (E)	GUNSHIP 2000	129.000 (E)
CHAOS ENGINE	129.000 (E)	GUNSTAR HEROES	79.000 (E)
CHESTER CHEETAH 2	77.000 (U)	GYNOUG	49.000 (E)
CHOPPER-LHX-ATTACK	44.000 (E)	HARDBALL '94	TEL.
CHUCK ROCK II	79.000 (E)	INDIANA JONES	53.000 (E)
CLIFFHANGER	59.000 (E)	INTERNATIONAL RUGBY	67.000 (E)
COLUMNS 3	49.000 (J)	JAMES POND III	47.000 (E)
COMBAT CARS	79.000 (E)	JAMMIT	129.000 (U)
COOL SPOT	66.000 (E)	JOE & MAC CAVEMAN NINJA	99.000 (U)
CORPORATION	52.000 (E)	JOHN MADDEN 94	129.000 (E)
COSMIC SPACEHEAD	59.000 (E)	JUNGLE BOOK	119.000 (E)
CRUE BALL	52.000 (E)	JUNGLE STRIKE	83.000 (E)
DAVID ROBINSON BASKET	52.000 (E)	KID CAMALEON	52.000 (E)
		LAST BATTLE	42.000 (E)
		LEMMINGS	65.000 (E)
		LIBERTY OR DEATH	149.000 (U)
		MAGIC BUBBLE	TEL.
		MARIO ANDRETTI RACING	99.000 (E)
		MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.000 (E)
		MAZINGA WARS	55.000 (E)
		MEGA TURRICAN	115.000 (E)
		MICKEY MOUSE CASTLE	59.000 (E)
		MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	97.000 (U)
		MICROMACHINES	84.000 (U)
		MORTAL KOMBAT	99.000 (E)
		MORTAL KOMBAT 2	115.000 (E)
		MUTANT LEAGUE FOOTBALL	45.000 (E)
		MUTANT LEAGUE HOCKEY	59.000 (E)
		NBA ACTION 94	125.000 (U)
		NBA JAM	85.000 (E)
		NHL 95	129.000 (E)
		NHLPA 94 HOCKEY	89.000 (E)
		OUTRUNNERS	139.000 (U)
		PACMANIA	56.000 (E)
		PAPERBOY	42.000 (E)
		PETE SAMPRAS TENNIS	95.000 (E)
		PGA EUROPEAN TOUR	79.000 (E)
		PGA TOUR GOLF 2	89.000 (E)
		PIRATES GOLD	99.000 (U)
		PIRATES OF DARK WATER	129.000 (E)
		POPULOUS II	64.000 (E)
		PRINCE OF PERSIA	109.000 (E)
		PRO STRIKER - SOCCER	85.000 (J)
		PUGGSY	45.000 (E)
		RACE DRIVING	67.000 (U)
		RANGER X	79.000 (E)
		ROBOCOP VS TERMINATOR	65.000 (E)
		ROCK & ROLL RACING	TEL.
		ROCKET KNIGHT ADVENTURE	79.000 (E)
		RYAN GIGGS CHAMPIONS	69.000 (E)
		SAILOR MOON	TEL.
		SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	99.000 (E)
		SHADOW RUN	119.000 (U)
		SHINOBI 3	65.000 (E)
		SKITCHIN	99.000 (E)
		SONIC 2	39.000 (E)
		SONIC 3	99.000 (E)
		SONIC SPINBALL	87.000 (U)
		SONY	TEL.
		SPEEDBALL 2	49.000 (E)
		SPIDERMAN & X-MAN	69.000 (E)
		SPLATTERHOUSE 2	49.000 (E)
		STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION	99.000 (E)
		STREET OF RAGE 3	129.000 (E)
		SUB TERRANIA	89.000 (E)
		SUPER HANG ON	39.000 (E)
		SUPER KICK OFF	66.000 (E)
		SUPER MONACO GP II	60.000 (U)
		SUPER STREET FIGHTER 2	159.000 (U)
		SUPER THUNDERBLADE	44.000 (E)
		TALE SPIN	49.000 (E)
		TAZMANIA	49.000 (J)
		TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	109.000 (U)
		TENNIS (IMG INT. TOUR)	119.000 (E)
		TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	55.000 (E)
		THE INCREDIBLE HULK	119.000 (E)
		THE LOST VIKINGS	115.000 (E)
		TOE JAM & ERALD II	109.000 (U)
		TOYS	47.000 (U)
		TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129.000 (E)
		URBAN STRIKE	119.000 (E)
		VIRTUA RACING (CON CHIP DSP)	169.000 (E)
		VIRTUAL BART	TEL.
		VIRTUAL PINBALL	67.000 (E)
		WIMBLEDON TENNIS	75.000 (U)
		WIZ'N'LIZ	69.000 (U)
		WOLF CHILD	47.000 (U)
		WONDER BOY 5	49.000 (E)
		WONDER BOY 6	TEL.
		WORLD CUP USA 94	119.000 (E)
		WORLD HEROES	125.000 (J)
		WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO	52.000 (E)
		WORLD SERIES BASEBALL	117.000 (U)
		WWF ROYAL RUMBLE	95.000 (E)
		X-MAN	59.000 (E)
		XENON II	44.000 (E)
		YOUNG INDIANA JONES	97.000 (U)
		ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	109.000 (E)
		ZOOL	47.000 (E)

AMIGA CD32

AKIRA	69.000
ALIEN BREED SP.EDIT. + QWAK	59.000
BANSHEE	59.000
BATTLETOADS	49.000
BRIAN THE LION	49.000
CANNON FODDER	69.000
CAPTIVE 2/LIBERATION	69.000
CHAOS ENGINE	64.000
CYBERWAR	TEL.
DANGEROUS STREETS	29.000
DEEP CORE	59.000
DENNIS	49.000
DISPOSABLE HERO	59.000
FRONTIER - ELITE II	59.000
FURY OF THE FURRIES	79.000
GUARDIAN	TEL.
GUNSHIP 2000	62.000
HEIMDALL II	72.000
IMPOSSIBLE MISSION 2025	62.000
INFERNO	TEL.
JAMES POND III	79.000
JET STRIKE	59.000
KICK OFF 3	69.000
LEGACY OF SORASIL	69.000
LITIL DIVIL	69.000
LOTUS TRILOGY	59.000
MEAN ARENAS	59.000
MEGARACE	89.000
MICROCOSM	109.000
MORTAL KOMBAT	TEL.
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	69.000
PINBALL FANTASY	59.000
PLANET FOOTBALL	89.000
PROJECT-X SE + F17 CHALLENGE	59.000
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	59.000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	79.000
SOCCER KID	69.000
STRIKER -WORLD SOCCER-	69.000
SUPER METHANE BROTHERS	69.000
SUPERFROG	39.000
T.F.X.	TEL.
UFO	79.000
ULTIMATE BODY BLOWS	63.000
UNIVERSE	79.000
ZOOL	56.000
ZOOL 2	69.000

THE TOP GAMES



L. 79.000 L. 139.000



L. 79.000 L. 115.000



L. 79.000 L. 149.000



L. 137.000 L. 64.000



L. 129.000 L. 143.000



L. 129.000 L. 119.000

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

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

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)
FAX 011-31.13.555
POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO
MAILBOX VIDEOTEL 211503732
QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158
SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 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

DIRETTORE TECNICO:
Maurizio Miccoli

COORDINAMENTO REDAZIONALE:
Giampaolo Moraschi

COORDINAMENTO ESTERO:
Francesca De Chiara

REDAZIONE
Carlo Barone, Antonio Loglisci, Marco Mazzocchi, Franco Metta, Gabrio Secco

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Loredana Ripamonti, Roberta Bottini

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
F & G

COORDINAMENTO GRAFICO
Marco Passoni

HANNO COLLABORATO:
Deniz Ahmet, Federico Croci, Gary Lord, Paolo Cupola, Paul Rand, Rik Skews, Paul Glancey, Sabino Sinesi, Fabio Ravetto, Marco Ravetto, Andrea Colombo

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 /50

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

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, Imballaggio, Informatica Oggi & Unix, Inquinamento, Lari e Telecom, Market Espresso, Meccanica Oggi, PC Floppy, PC Magazine, Progettare, Rivista di Meccanica, Rivista di Meccanica International Edition, Strumenti Musicali, Trasporti Industriali, Watt.

SOMM

8
MAILBAG
Siamo tutti in lacrime: i fratelli-quasi-gemelli-per-non-dire-siamesi ci lasciano con un accorato addio... ma tanto vi spezzeremo le gambucce lo stesso al Fantacalcio!

16
NEWS
E' il mese dei coin-op, e Maurizio è incavolato nero perché i "cuginetti" inglesi gli rubano il mestiere!



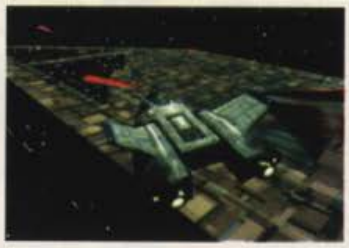
22
PREVIEW
Lo sappiamo, lo spazio è tiranno, e quindi questo mese la selezione è stata particolarmente aspra per quanto riguarda le anteprime!
ALIEN BREED
TOWER ASSAULT 30



DOOM 26
FLINSTONES 22



MAGIC CARPET 24
WING COMMANDER 3 28



SPECIALE "DEMO"
ASSEMBLY '94 32
CVG vola ad Helsinki per curiosare su quello che sono capaci di inventare gli "hacker" di tutta Europa...

SPECIALE CD32
VIDEO CREATOR 34
Visto che Gabrio ci aveva massacrato le orecchie con l'ultimo CD della Pausini gli abbiamo proposto di farci su un video-clip... chissà cosa ne è venuto fuori?!

120
SOLUZIONI GLOBALI
HEIMDALL II
Andrea e Gabrio mettono d'accordo gli avventurieri di mezzo mondo con una "globality" valida sia su PC che su Amiga!

126
PLAYMASTER
Tataa-tatataaa-tatah... il 9 novembre Gabrio ci lascia per andare a compiere il suo dovere verso la patria: tutti sull'attenti ragazzi!!

128
KILLED GAMES
Maurizio si è sollazzato per 3 giorni al caldo sole di Roma... giocando in Fiera... ragion per cui l'abbiamo punito obbligandolo a scrivere subito un articolo su ciò che aveva visto... naturalmente di notte!

136
PINBALL WIZARD
Invece Federico è stato più furbo e il flipper da recensire questo mese se l'è fatto portare direttamente a casa... "per "lavorare" meglio", dice lui!

138
ZIBALDONE LUDICO
Siete troppo prolissi, nonché logorroici, ragazzi: se volete che vi inseriamo tutti dovete essere più sintetici!

MARIO

NOVEMBRE 1994

42

142 BOARD GAMES

Paolone si scatena e comincia i lavori di ristrutturazione di questa rubrica... dice che farà di meglio quando gli concederanno il mutuo...

42 REVIEW

Già mi viene l'acquolina pensando ai titoli del prossimo mese... per il momento "accontentatevi" di queste tre dozzine e mezza di recenze!



3DO

ROAD RASH 53



SLAYER 62

AMIGA

RUFF'N'TUMBLE 52

AMIGA 1200

PGA EUROPEAN GOLF 46
SUPER STARDUST 44



AMIGA CD32

UNIVERSE 72

GAME GEAR

S.O.S. LUCIFER 82
PETE SAMPRAS TENNIS 80

JAGUAR

ALIEN VS PREDATOR 50

NEO GEO CD

LAST RESORT 68
SUPER SIDEKICKS 2 68



MEGA DRIVE

FLINK 106
RED ZONE 99



SAILOR MOON 104
SONIC & KNUCKLES 92
S.O.S. LUCIFER 83
SUPER CONTRA 116
SYLVESTER & TWEETY 105



TAZ IN ESCAPE FROM MARS 86
TOPOLINO MANIA 90

PC

DOOM II 42



DREAM WEB 60

PC CD-ROM

CENTRAL INTELLIGENCE 58
INFERNO 66



INTERNATIONAL TENNIS 64
STAR CRUSADER 48



SUPER GAME BOY

ELITE SOCCER 78
FATAL FURY II 76

SUPER NES

BATMAN & ROBIN 112
BRAIN LORD 100
BUBSY 2 96



DINAMITE HEADDY 88



DOUBLE DRAGON V 102
EARTH WORM JIM 114
FIEVEL GOES WEST 118
FIGHTER'S HISTORY 94
STREET RACER 84
SUPER DROP ZONE 108
SUPER FINAL MATCH TENNIS 98
TETRIS 2 110
TOPOLINO MANIA 90



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 percentuale di longevità e lo saprete!

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

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

SPECIFICHE DI CIASCUN PROGRAMMA A SECONDA DEL SISTEMA.

LA NUOVA PAGELLA

I PUNTEGGI

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

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

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

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

15-39
Bleah! Regalatelo al vostro peggior nemico.

0-14
NO COMMENT!

Ragazzi, come potete pretendere che vi illustri questo numero di CVG quando sono già con la mente al prossimo, che si preannuncia stracolmo di novità natalizie? Ad esempio, tutti aspettano il 32X, che si preannuncia già dotato di una buona quantità di software, ma nemmeno gli altri stanno a guardare: persino il Jaguar sembra ormai pronto ad entrare in grande stile nella lotta per la spartizione della nostra tredicesima (o, per meglio dire, di quella dei vostri genitori). Per il momento cuccatevi lo speciale da Roma sugli ultimi coin-op (per il quale ho rischiato la defenestrazione, facendo slittare la "chiusura" della rivista) e... beh, non siate pigri, il sommario è lì apposta per farvi pregustare cosa vi aspetta, che non è poco!

MAURIZIO MICCOLI

P.S. Vorrei ringraziarvi tutti per la vostra partecipazione agli stand di CVG, sia al SIM che allo SMAU: siete numerosissimi e simpaticissimi. Quindi non mancate allo stand di CVG a Giokando, dal 4 al 6 novembre: vi aspettiamo!

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!



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

James Bond 007	L. 55.000
Capitan America	**L. 35.000**
Desert Strike	L. 85.000
Dune II	**L.120.000**
Flinstones	L. 95.000
Lost Vikings	L. 120.000
Mickey e Donald	**L. 60.000**
Robocop vs Terminator	**L. 55.000**
Sonic I	**L. 35.000**
Sport Pack	**L. 55.000**
Super Kickoff I	**L. 55.000**
Super Street Fighter II	**TEL**
Teenage Mutant	**L. 80.000**
Tazmania 2	L. 115.000
Ultimate Soccer	L. 85.000
Jurassic Park	**L.120.000**
Rampage	
Sonic e Knuckles	**L.130.000**
The Lion King	**L.138.000**
Power Rangers	**L.130.000**
Super Kick Off 3	**L.124.000**
Back To Future III	L. 50.000
Double Dragon III	L. 60.000
Mig 29	L. 99.000
Mortal Kombat II	L. 120.000
NBA All Star	L. 65.000
Pink Goes to Hollywood	L. 120.000
Sensible Soccer	L. 85.000
Sonic 3	L. 110.000
Bubsy	L. 80.000
Hook	L. 80.000
NBA Jam	L. 93.000
Davis Cup Tennis	L. 105.000
NHL Okey 94	L. 120.000
F1	L. 110.000
Striker	OFFERTA
XMan	OFFERTA
Double Clutch	OFFERTA
Int. Rugby	OFFERTA
Mega Games	OFFERTA
Wimbledon Tennis	OFFERTA
Zombie	OFFERTA
Mutant League Footbal	OFFERTA
Populos	OFFERTA

GAME GEAR

La Sirenetta	L. 35.000
Batman Return	**L. 40.000**
Duffy Duck	**L. 72.000**
Donald Duck II	**L. 75.000**
Prince of Persia	L. 50.000
Robocop Vs Terminator	L. 65.000
Super Off-Road	L. 40.000
Sonic 1	L. 35.000
Terminator	L. 60.000
World Cup Soccer	L. 72.000
Power Rangers	**L. 75.000**
The Lion King	**L. 78.000**
Agassi	L. 65.000
Klax	L. 40.000
Spiderman	L. 55.000
Predator II	L. 60.000
G. Foreman Boxing	L. 55.000
Krusty Fun House (Simpson)	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
Asterix	**L. 45.000**
Cuck Rock II	L. 45.000
Chessmaster	L. 40.000
Develish	L. 40.000
Halley Wars	L. 40.000
James Bond	L. 45.000
Double Dragon	L. 45.000
Aladdin	**L. 75.000**

SEGA MASTER SYSTEM

Batman Retur N	**L. 33.000**
Champion Of Europe	**L. 50.000**
Mickey Mouse	**L. 35.000**
Donald Duck	**L. 35.000**
Out-Run (Europa)	**L. 27.000**
Road Runner	**L. 39.000**
Supertennis	**L. 50.000**
Super Kick Off	**L. 29.000**
Spiderman	**L. 29.000**
The Lion King	**L. 85.000**

S. NINTENDO PAL

Clay Fighter	**L.140.000**
Dennis The Manage	**L. 85.000**
Jimmy Connors Tennis	**L. 90.000**
International Tour (Tennis)	**L.110.000**
Incredible Crush Dummies	**L. 60.000**
Championship Pool	**L.119.000**
Nigel Mansell	**L.135.000**
James Pond	L.120.000
Super Battle Tank 2	L. 128.000
Bugs Bunny Rampage	L. 150.000
The Flinstones	L. 110.000
Battletoads	
Star Wing	**L. 79.000**
Tiny Toon	**L. 79.000**
Dragon	**L.120.000**
Double Dragon II	L. 110.000
Mortal Kombat II	L. 150.000
S. Star Wars	L. 120.000
The Incredible Hulk	**L.120.000**
Double Dragon V	**L.125.000**
Mickey Mania	**L.145.000**
Troddlers	L. 120.000
We're Back	L. 125.000
Dinousaur's story	
Putty	L. 120.000
Wing Commander	L. 90.000
Jungle Strike	**L.125.000**
Micro Machines	**L.125.000**
Jurassic Park 2	**L.135.000**
Euro Football Champ	L. 105.000
Bob	L. 90.000
World League Basket	L. 100.000
Super Bomberman	L. 99.000
Best of the best	L. 90.000
No Escape	**L.125.000**
X Calibre	**L.125.000**
Mighty Max	**L.115.000**
Super Kick Off	L. 99.000
Pink Goes to Hollywood	L. 130.000
Young Merlin	L. 130.000
Ryan Giggs Champions	L. 85.000
NBA Jam	L. 125.000
Sky Blazer	L. 115.000
Cool Spot	L. 95.000
Battle Toads	L. 75.000
Blues Brothers	L. 75.000
Run Saber	L. 80.000
Megalo Mania	L. 80.000
Segret of Mania	**L.135.000**
Super Kickoff 3	**L.135.000**

SUPERNINTENDO USA

The Duel (Test Drive)	L. 50.000
Lethal Weapon II	L. 50.000
Musya	L. 50.000
Out Lander	L. 50.000
Road Riot	L. 50.000
Street Combat	L. 50.000
Chester Cheeta	L. 50.000
Gun Force	L. 50.000
Push Over	L. 50.000
Hyper Zone	L. 50.000
Paper Boy 2	L. 50.000
Ka-Blooey	L. 50.000
Spankys	L. 50.000
Cool World	L. 50.000
Clue	L. 50.000
Earth Defense Force	L. 50.000
On the ball	L. 50.000
Ninja Boy	L. 50.000
Humongous Adventure	L. 50.000
The Hunt for Red October	L. 50.000
Doomsday Warrior	L. 50.000
Battle Grand Prix	L. 50.000
Rampart	L. 50.000
Super Championship Boxing	L. 50.000
Prince of Persia	L. 50.000

GAME BOY

Nigel Mansell	**L. 60.000**
Asterix	L. 45.000
Goal	L. 50.000
Snoopy	L. 38.000
Prince of Persia	**L. 38.000**
Caccia ottobre rosso	L. 38.000
Dott. Mario	L. 38.000
Double Dragon II	L. 48.000
Looney Tones	L. 48.000
Magnetic Soccer	L. 45.000
Othello	L. 38.000
Quix	L. 38.000
RType	L. 38.000
Track Meet (Olimpiadi)	L. 48.000
Yoshi Cookie	L. 48.000
Last Action Hero	L. 60.000
Spiderman	L. 38.000
Solar Strike	**L. 40.000**
Bouble Bouble	**L. 38.000**
Blades of Steel (Ekey)	L. 48.000
Ghostbuster II	L. 48.000
Home Alone	L. 48.000
Kwirk	L. 48.000
Look-Hook	L. 38.000
S. Mario Land I	L. 48.000
S. Mario Land II	**L. 59.000**
S. Mario Land III	**L. 65.000**
S.R.C. Proam	L. 38.000
Fortess Of Fear	L. 38.000
Skate Or Die	L. 38.000
Chase HQ	L. 38.000
Dracula	L. 40.000
Felix The Cat	**L. 40.000**
Revenge of Gator (Flipper)	L. 38.000
Blues Brother	L. 48.000
Robin Hood	L. 48.000
The Jetsons	L. 65.000
Best of Best	L. 48.000
Godzilla	L. 38.000
Ultima II (RPG)	**L. 65.000**
Montal Kombat II	**L. 65.000**
Allowey	**L. 48.000**
Donkey Kong	**L. 65.000**
Duck Tales II	L. 60.000
Pinball Dream	**L. 65.000**
Road Rash	**L. 65.000**
World Cup Usa 94	**L. 70.000**
Jungle Book	**L. 65.000**
Mercenary Force	L. 38.000
Kick Off	L. 48.000

NINTENDO 8 BIT

Battle of Olympus	L. 39.900
Blob	L. 39.900
Bubble Bobble	L. 39.900
Castelvania	L. 39.900
Castelvania 2	L. 39.900
Metroid	L. 39.900
Snake Revenge	L. 39.900
Battle Toads	L. 49.900
Bugs Bunny	L. 49.900
Buray Figther	L. 49.900
Dottor Mario	L. 49.900
Dragons Lair	L. 49.900
Goal	L. 49.900
Golf	L. 49.900
Star Wars	L. 49.900
Super Mario Bros	L. 49.900
Super Off Road	L. 49.900
Top Gun 2	L. 49.900
Hook	L. 49.900
The Flinstoners	L. 49.900



Quando ho iniziato a lavorare a CVG sono stato io a chiedere a Maurizio di poter curare la posta, una delle sezioni che ho sempre preferito nelle riviste di videogiochi. E' quindi con una certa tristezza che mi accingo a realizzare questo mio ultimo capitolo dell'angolo più interattivo della rivista prima di lasciarlo nelle sapienti mani del mio successore. Vorrei quindi approfittare dell'introduzione (e del box alla fine del Mailbag) per ringraziare tutti i lettori che, nel corso di questi mesi, hanno risposto sempre più numerosi ai miei appelli e hanno spedito missive di tutti i generi (ma come Marco ci lasci così? E io adesso come faccio? Chi appesterò con le mie NdR? Chi terrò sveglio tutta la notte con il picchiettio delle mie dita sulla tastiera? Chi? CHI??? Ehi, un momento... Mi sovviene proprio adesso che questo è anche il mio ultimo numero. Opss... Scusate il lapsus. Beh, a questo punto credo che sia giunto anche per me il momento di salutarvi e di ringraziarvi per il calore e l'affetto che ci avete dimostrato in questo nostro periodo di lavoro a CVG. Naturalmente so che qualcuno tirerà un sospiro di sollievo apprendendo della mia dipartita [vero caro Sam?!?!], comunque sia non preoccupatevi prima o poi può darsi che ci si incontri di nuovo! NdFabio). Non mi sembra che ci sia molto altro da dire. Vi lascio ora alla lettura, ricordandovi come ogni mese che l'indirizzo a cui dovete spedire le vostre lettere è sempre lo stesso cioè:

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

a cura di MARCO RAVETTO

THE INCREDIBLE MACHINE

Ciao Marco, ho 13 anni e riesco a sfogliare "CVG" una volta al mese con gentile concessione dei miei fratelli. Fortunatamente non me lo fanno leggere anche perchè non avrei più tempo di guardare e di studiare il "Cioè" e "TV Stelle", cosa molto importante! E' la prima volta che scrivo ad un giornale e penso che sia anche l'ultima perché non so che cavolo dire, specialmente di videogiochi... so solo che a me piacciono i giochi che fanno schifo a mio fratello. Non voglio farvi i complimenti, perchè non avete un fotoromanzo con Miriana come "Cioè": dovreste proprio vergognarvi!!!! Non so più cosa scrivere, quindi mi rimetto a guardare "Raffaella Carrà Show", programma molto culturale. Salutami tutti ed in particolare tua sorella che è una bellissima ragazza, meglio di Kim Basinger, e non esagero. Ora ti saluto e se non l'hai ancora capito sono tua sorella (questa mi giunge nuova. NdFabio).



P.S. Tom Cruise non ha il nasone (vedi speciale CD-I di alcuni numeri fa), al massimo lo ha chi lo ha scritto (Fabio non mi scappi, lo so che lo hai scritto tu).
Elisa Ravetto
(Milano)

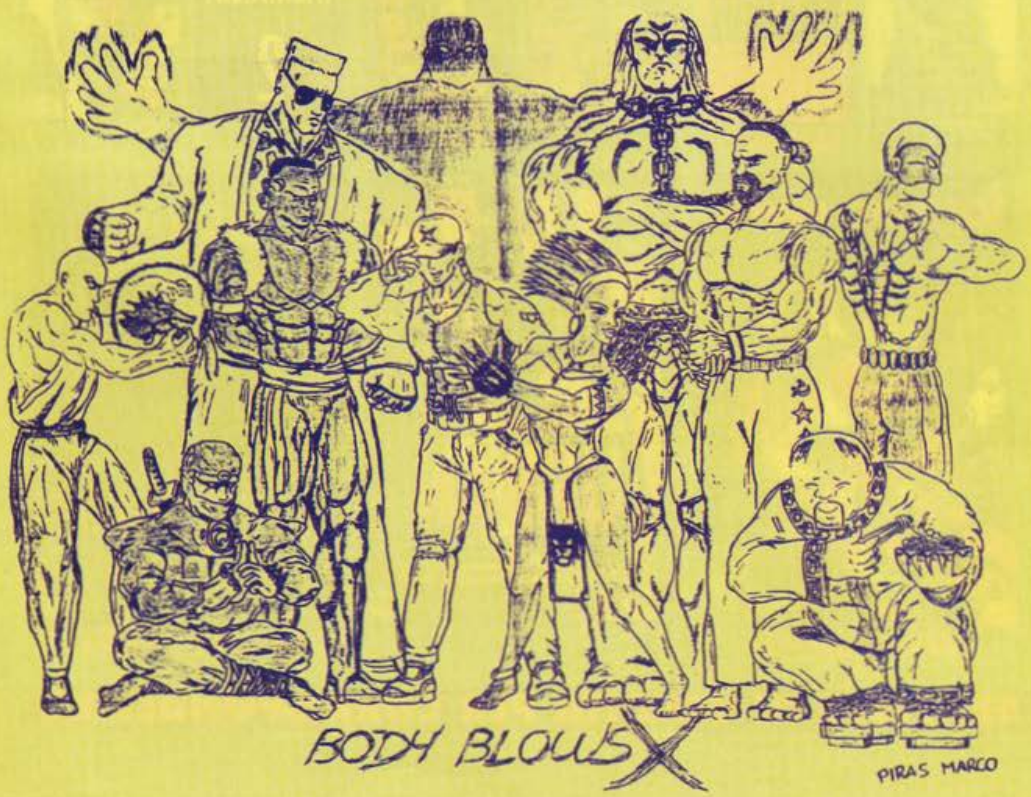
Ma guarda un po' cosa arrivano a fare alcuni lettori pur di venir pubblicati... Non ho parole...

IT'S A LONG, LONG FIGHT...

Onnipresente redazione di CVG, vi scrivo per manifestare la mia preoccupazione riguardo le nuove macchine da gioco che si accingono a sostituire quelle ormai datate di qualche anno fa; non vedo purtroppo la macchina completa che in passato fu incarnata dall'indimenticabile Amiga 500. Non è un caso che sui nostri più moderni PC non esistano buoni platform games e sparatutto mentre, al contrario, su console sia impossibile trovare un simulatore realistico o un gioco di ruolo-strategia che si discosti dall'ormai esaurito genere tondeggiante, imposto dai papà giapponesi delle console. Queste lacune manifestate dai nuovi sistemi non sono casuali, ma sono dettate rispettivamente dall'impossibilità di settare un preciso livello prestazionale nella selva dei processori PC, e dalle limitazioni dei comandi delle console; tutto ciò senza tener conto della netta diversità dell'utenza dei diversi sistemi: o in prevalenza adulti o in prevalenza ragazzini. L'Amiga era quella macchina che soddisfava sia i bisogni degli utenti "seri" sia di quelli "giocherelloni", per questo poteva vantare una ludoteca veramente completa. Visto che l'Amiga 1200 si è rivelato un vero fiasco incapace di reggere il confronto con la concorrenza, tutti quelli che come me desiderano divertirsi un po' con tutti i generi sopraelencati dovranno per forza acquistare due diversi sistemi (con tutte le spese che questo comporterà).
Luca "Forza Alesi" Straffi
(Milano)

Dunque caro Luca, non mi trovo pienamente d'accordo su quanto hai scritto nella tua missiva riguardo alla mancanza di una macchina che possa essere definita "globale". E' vero che attualmente se si vuole giocare con diversi generi di giochi (platform e avventure, ad esempio) che abbiano tutti un buon livello qualitativo bisogna possedere almeno un computer e una console (e questo sia per le limitazioni delle macchine sia per i diversi target ai quali sono rivolti), ma con l'uscita di tutti i nuovi "mostri" a 32-bit (3DO, Playstation, Saturn) mi sembra che la situazione sia in rapido mutamento.
Se prendiamo come esempio il 3DO (e parlo di questa console perché di quelle sopracitate è l'unica già uscita e per la quale sono disponibili un discreto numero di titoli, e non per una preferenza personale), possiamo chiaramente vedere che cominciano ad essere realizzati giochi in grado di soddisfare i gusti di moltissimi appassionati, sia di simulazioni che di giochi d'azione. Mi sembra infatti che i titoli già realizzati, che per esempio affiancano il classico Road Rash della EA a Slayer, prima produzione della SSI per le nuove macchine a 32-bit, siano abbastanza eterogenei e possano accontentare una ampia fetta di videogiocatori.





NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

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

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



L. 29.000



L. 29.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



OFFERTA



OFFERTA



L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



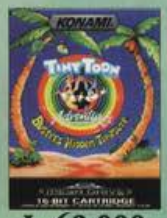
L. 49.000



L. 49.000



L. 59.000



L. 69.000



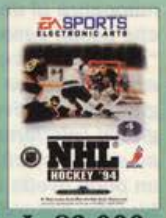
L. 69.000



L. 119.000



L. 99.000



L. 89.000



Disponibile



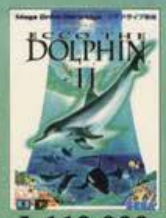
L. 129.000



L. 99.000



L. 99.000



L.119.000



OFFERTA


L. 129.000



OFFERTA



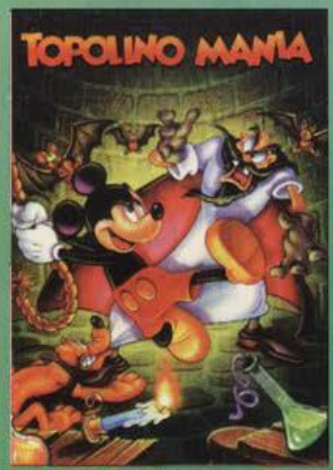
L.109.000



L.109.000



L. 89.000



DISPONIBILE!



L. 119.000



OFFERTISSIMA!

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.

IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

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

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

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a.)

OFFERTE SUPERNINTENDO VERSIONE PAL



OFFERTA L. 39.000



OFFERTA L. 59.000



OFFERTA L. 59.000



OFFERTA L. 59.000



OFFERTA L. 59.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 69.000



OFFERTA L. 115.000



OFFERTA L. 99.000



OFFERTA L. 99.000



OFFERTA L. 99.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTISSIMA



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTA L. 135.000

TELEFONARE PER LE ULTIME NOVITA'



OFFERTA L. 99.000



OFFERTA L. 109.000



OFFERTA L. 119.000



OFFERTISSIMA !!!



DISPONIBILE



OFFERTISSIMA !!!

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



e nelle mosse speciali, visto che quelle di base sono pressoché identiche. Per non parlare poi del mostro finale che non è altro che il riassunto delle puntate precedenti. La ciliegina sulla torta è lo scrolling scattoso e lentissimo: spesso sullo schermo scompare l'avversario (memorabile quando Scorpion fa il teletrasporto: non si capisce più niente!). Nella versione Snes i difetti grafici si attenuano, ma in compenso scompare il sangue; solo nella versione PC comincia a esserci un po' di sfida. Voglio però mettere bene in chiaro una cosa: lo scopo di questa lettera è di stimolare una discussione sull'argomento e magari trovare qualcuno in reda che sia d'accordo con me. Io non voglio insultare nessun fan di Mortal Kombat! Ho potuto anche giocare in sala a MK 2. Significativo è il fatto che sia scomparso il punteggio, sintomo che il gioco è all'insegna dello smanettamento totale. Cari redattori, spero che abbiate giudicato severamente le varie conversioni di questo picchiaduro (non sopporto che il prestigioso titolo di CVG Hit venga assegnato a una ciofeca). Vabbuò, io torno a giocare a Tetris e a Street Fighter 2.
P.S. Perchè non fate un mini speciale di 999 pagine sul nuovo picchiaduro uno-contro-uno della Capcom, Dark Stalker, che potrebbe benissimo essere considerato l'atteso Street Fighter 3 sotto falso nome???
Fabio Zagami
Ivrea (TO)

Evviva! Finalmente ho trovato qualche altro videogiocatore che detesta come me Mortal Kombat. Devo dire caro Fabio che concordo su praticamente tutto quello che hai detto, in particolare sulle tue osservazioni a riguardo del primo episodio del picchiaduro della Acclaim. Ho sempre pensato infatti che il grande successo del coin-op fosse dovuto soprattutto alla presenza delle fatalities (assoluta novità in un videogioco) e della grafica che, benchè non precisissima nella collisione degli sprite, era senza dubbio di più che buona fattura (l'unico altro picchiaduro con personaggi digitalizzati era Pit Fighter della Atari, che qualitativamente era tutt'altro che eccezionale). Non a conferma di quello che sto dicendo è il fatto che sono in fase di sviluppo e conversione titoli quali Theme Park, ormai un classico su PC, e Fifa Soccer, oltre a tutta una serie di novità. L'unico problema attualmente è quello di avere un po' di pazienza, attendere cioè l'uscita delle nuove console e dei rispettivi giochi, e solo allora penso che sarà possibile valutare quale risulterà la macchina migliore e se ce ne sarà una in grado di dominare il mercato. Con questo ho concluso la mia risposta, ti saluto e ti invito a riscriverci.





MECHANICAL CABARET

Stilosa e originale reda di CVG, mi chiamo Fabio, vi ho già scritto due volte inutilmente, posseggo un immortale Megadrive e sono un appassionato di picchiaduro uno-contro-uno. Vi scrivo per commentare la classifica Ects apparsa sul numero 37 di maggio. Trovo molto triste che gli italiani abbiano scelto come migliore prodotto dell'anno Mortal Kombat; forse sono uno dei pochi che pensano ancora che un videogioco sia bello quando è divertente e longevo: visti i risultati del sondaggio la maggior parte dei miei connazionali reputa più importante qualche schizzo di sangue (visto che anche dal punto di vista grafico MK non si può definire perfetto o vicino alla perfezione). Questo game sul Megadrive è infatti ricco di collisioni fortuite e può essere facilmente terminato insistendo sugli stessi attacchi anche al livello più difficile. Inoltre le differenze tra i (pochi) personaggi sono solo nelle fatalities (che però sono dei gadget che non aggiungono nulla alla tecnica di gara)



sono però completamente d'accordo con quello che dici riguardo al secondo beat'em up dedicato a Sub-Zero e compagnia bella. Mi sembra infatti che siano state apportate notevoli migliorie sia tecniche, con grafica e sonoro pompati in maniera notevole, sia nella giocabilità grazie all'aggiunta di numerosi personaggi che, finalmente, presentano mosse e caratteristiche totalmente differenti. Con questo non intendo però dire che MK2 sia il picchiaduro più bello esistente, anche perché, se devo essere sincero, preferisco ancora giocare al buon caro e vecchio Fatal Fury Special sul Neo Geo, ma solo che non mi sembra proprio quella fogna che esce dalla tua descrizione. Comunque il dibattito è aperto a tutti (sono curioso di sapere quali saranno le reazioni dei fan di Mortal Kombat....); inoltre se pensate che ci siano giochi sopravvalutati, o se semplicemente non ritenete corrette alcune valutazioni non avrete che da scriverci ed esprimere

IMPARA L'ARTE E METTILA DA PARTE

Puntuale come ogni mese ecco l'angolo nel quale vengono citati i novelli Picasso che con i loro disegni colorano e vivacizzano il Mailbag. Passo quindi subito ai ringraziamenti ricordandovi come faccio ogni mese di non mandare disegni su fogli di quaderno e di non piegarli.
Grazie a Marco "Soichiro" Mazzocchi, Rey, Alberto Rotili, Fabio Costantin, Davide Manzi, Marco Piras e Roberto Veronese. Non disperate se non vedete il vostro disegno pubblicato, ne riceviamo in quantità industriale e anche per questo motivo alcuni che meriterebbero la pubblicazione vengono, purtroppo, accantonati (per poi essere recuperati in periodi di magra). Prima di concludere vi ricordo che l'indirizzo a cui mandare i vostri capolavori (a colori o in bianco e nero) è sempre lo stesso e lo potete trovare alla fine dell'introduzione.



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.

le vostre opinioni. Per quanto riguarda il tuo post scriptum ho passato la richiesta a Maurizio che mi pare avesse in previsione già qualcosa... Intanto il nostro Mazok (attentissimo a tutte le ultime uscite nel campo dei picchiaduro) ha già cominciato, e continuerà per molto tempo, a deliziarci con tutta una serie di disegni ispirati proprio all'ultima fatica della Capcom.

LOTTA DURA SENZA PAURA

Mistica redazione di CVG, prima di tutto bravi, bravi e ancora bravi per la rivista (davvero olimpionica); ottima per me l'idea di allegare al numero di ottobre lo stemma di Mortal Kombat (troppo estremo!!!), ma veniamo al motivo della mia lettera. Leggo da "A tutto 3DO/USA di settembre della prossima uscita di Super Street Fighter 2 Turbo; apprendo poi da fonti altrettanto valide della possibilità che lo stesso gioco venga convertito per Snes e Megadrive (quando da poco tempo è disponibile il Super normale, se mi permettete il bieco gioco di parole!). Questo poco dopo la versione Turbo del precedente SF... e non è tutto! Sono in attesa di vedere la luce anche Super SF Plus e la versione X, dopodiché ecco spuntare già anacronistico (a questo punto) il terzo SF; e allora ecco che riprenderà tutto da capo come la più squallida telenovelas brasiliana! Premetto una cosa: possiedo la versione Turbo per Snes (chiaramente quella vecchia) che mi ha esaltato davvero alla radice quadra, tuttavia vorrei sapere quanto un comune videogamer deve sborsare per avere la versione definitiva (calcolando poi i prezzi che spara la Capcom su SF)! La Capcom ha effettivamente creato uno dei due picchiaduro più radicali (l'altro è ovviamente Mortal Kombat 2) e per questo onore a lei e tanto di cappello, ma stanno decisamente passando il limite con il rischio di rendere, prima o poi, insopportabili le gesta di Ryu e soci (vabbè fare soldi, ma un minimo di misura ci vuole). Non so, fra tre anni vedremo Extra Super Triple Street Fighter 5 Deluxe Gold Edition.... al prezzo di 500.000 lire, e al quel punto



(calcolati i tempi che corrono) saranno tanti gli acquirenti di questa maledetta cartuccia? Insomma, uno per avere la cartuccia più recente di Sf dovrebbe vendere ogni volta la precedente che ha acquistato... no way, man! Mi pare molto più furba la Acclaim che non vuole correre il rischio di rendere irritante la sua serie e che ha sfornato solo MK 1 e 2. Tuttavia, questi ultimi vendono come, se non più, di Street Fighter, come mai? Ai posteri l'ardua sentenza...Tra l'altro reputo MK molto più valido di SF (anche se li posseggo entrambi) da tutti i punti di vista. Insomma, sono stato anche troppo lungo, cari miei ectoplasmi, ve saludi!
Luca Betti
(Milano)

Devo dire, caro Luca, che la tua analisi è abbastanza precisa e corretta, anche se secondo me il discorso da fare nei confronti della Capcom è leggermente differente. La Capcom è infatti riuscita, nel corso di questi ultimi anni, a creare non solo uno dei videogiochi più

SHORT ANSWER

Eccoci finalmente giunti al terzo appuntamento con l'angolo più interrogativo della rivista. Prima di passare alle risposte vorrei solamente raccomandarvi di scrivere sulla busta se la vostra missiva è indirizzata al Mailbag oppure a questa sezione per rendere il lavoro di smistamento più semplice e rapido. Mi sembra di aver detto tutto, si incomincino le danze!

1) Potreste dirmi se in Mortal Kombat 2 esistono seriamente le "animality", le "reality" e le "nudality" e se la risposta è affermativa, in quale versione del gioco?
2) Oltre a Jade, quali sono gli altri personaggi segreti e cosa bisogna fare per trovarli?

1) Dopo l'uscita di Mortal Kombat 2 e la scoperta delle Babality e delle Friendship, è proliferata tutta una serie di leggende metropolitane che parlano della presenza di mosse assurde ed improbabili. Purtroppo tutte le mosse da te sopracitate non esistono, come non esistono le famose "musicality" o le altrettanto mitiche "sudality".
2) Per tutti i tuoi dubbi sulle mosse e sui personaggi ti rimando alle "recensione/speciale" realizzata sul numero scorso da Carletto Barone.

1) Sono un ragazzo romano appassionato di laser game e vorrei sapere se è in progetto la conversione su CD Rom di "Super Don Quixote", a mio parere uno dei più bei giochi laser mai realizzati.
Gino Bruschi
(ROMA)

1) In questo periodo le conversioni dei giochi laser sono in continua diminuzione. E' un vero peccato, perchè con le potenzialità delle nuove macchine e con la capacità di immagazzinamento dati del CD sarebbe possibile realizzare delle conversioni quasi perfette: Come forse avrai capito da questo mio discorso è difficile che Super Don Quixote venga realizzato per PC CD ROM.

1) E' meglio Mortal Kombat 1 o 2 per Gameboy? Che votazioni gli daresti?
2) Quali personaggi sono presenti in Mortal Kombat 2 per Gameboy? Ci sono le fatality?
Marco Carletti
(Taranto)

1) Sicuramente è meglio Mortal Kombat 2: è migliore del suo predecessore grazie ad una grafica meglio definita, a delle animazioni più fluide e alla presenza di numerosissime mosse. Mazok sul numero scorso gli ha appioppato un bel 90%.
2) In MK 2 per Gameboy non sono purtroppo (per restrizioni di memoria) presenti tutti i personaggi che caratterizzavano il coin-op. Ce ne sono comunque 8, tutti con le loro Fatality, Babality e Friendship.

1) Verranno mai convertiti per il PC giochi come le tre fantastiche avventure di Fatal Fury o Art of Fighting 1 e 2?
2) Che differenza c'è tra il Master System 1 e 2?
Massimo Gnocchetti
Castiglion Fibocchi (AR))

1) Purtroppo una conversione per PC dei cinque giochi da te citati è altamente improbabile, dato che (come avevo già sottolineato sul numero scorso) le software house giapponesi che detengono i diritti per realizzare queste conversioni si disinteressano del mercato PC, praticamente inesistente nel loro paese.
2) Le due console sono praticamente identiche. La Sega ha voluto solamente realizzare una versione più compatta e più gradevole esteticamente del suo vecchio 8-bit



famosi di tutti i tempi, ma anche un vero e proprio fenomeno che va al di là del semplice mercato videoludico, dato che ormai è possibile (almeno in Giappone) trovare centinaia di oggetti (pupazzetti, spille, ma anche fumetti e cartoni animati) ispirati a Ryu, Guile e compagnia bella. E' ovvio quindi che la casa produttrice cerchi di continuare a sfruttare l'hype che si è creato intorno a questo gioco, incrementandola continuamente con l'uscita di nuove versioni che, malgrado il prezzo sempre molto elevato, continuano a vendere in quantità industriale. Ed è proprio questo il fatto che conta maggiormente per i produttori di giochi. La gente che ama Street Fighter al bar, se possiede una console, molto spesso vuole avere una versione casalinga il più possibile vicina al coin-op e, anche per questo motivo, le varie versioni che hanno seguito la prima hanno venduto molto anche se le differenze non erano proprio sostanziali (benché l'aggiunta di nuovi personaggi debba essere considerato un fatto rilevante). E quando Street Fighter 2 non venderà più molto, o diventerà antipatico come dici tu, stai tranquillo che alla Capcom inventeranno certamente qualcosa di nuovo. La politica della Acclaim è effettivamente differente, ma personalmente penso che se il nuovo episodio di Mortal Kombat otterrà un successo pari a quello di SF 2 (visto che il primo MK non si poteva certo definire un capolavoro) allora potremmo anche vedere una nuova invasione di gadget e di nuove versioni leggermente modificate. Mah, staremo a vedere.
Intanto ti saluto e invito tutti i lettori a scrivere la propria opinione a riguardo. E con questo ho finito. Ciao a tutti.

SPECIAL THANKS

Come ho già detto nell'introduzione questo è l'ultimo numero nel quale collaboro a CVG. Vorrei quindi approfittare di questo spazio per ringraziare (me too. NdFabio) tutte le persone che mi hanno aiutato e sopportato in questo anno (mese più, mese meno) e in particolare Maurizio, Mazok, Jumpazzo, Gabrio, Fritz, Carletto, Piolo, Antonio, oltre a tutti i dipendenti della Jackson (stai tranquillo Romano, io e il mio 3DO torneremo sempre a farti visita nei tuoi sogni, nei tuoi peggiori sogni! NdFabio). Vorrei inoltre ringraziare tutti i lettori che durante le fiere, per lettera o telefonicamente hanno approvato le nostre scelte editoriali, dando utilissimi consigli oltre che complimenti e, perché no, anche critiche costruttive (arrivederci ragazzi e, mi raccomando, continuate a scrivere altrimenti vi spezzo le gambucce! NdFabio).

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	STAMPANTI STAR SJ-144	£ 890.000	CD ROM MITSUMI DOUBLE SPEED	£ 500.000
AMIGA 4000/040	£ 3.950.000	STAMPANTI STAR LC 100	£ 490.000	HARD DISK 425MB IDE	£ 720.000
AMIGA 4000/030	£ 2.850.000	STAMPANTI STAR LC 20	£ 390.000	MODULI SIMM 1MB	£ 109.000
MONITOR PER AMIGA	£ 480.000	STAMPANTI STAR LC 200	£ 550.000	SCHEDA AUDIO SOUNMASTER II	£ 189.000
SCHEDA A1230 TURBO	£ 1.050.000	STAMPANTI STAR LC 24100	£ 590.000	DISCHETTI DIASPRON 5,25 HD	£ 750.000
SCHEDA 1/8MB PER A. 1200	£ 299.000	STAMPANTI LASER C-ITOH 4 PLUS	£ 1.300.000		
SCHEDA PCMCIA 4MB	£ 330.000	STAMPANTI KODAK INKJET COLOR	£ 950.000		
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				

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

NEWS

VIRTUA FIGHTER: THE SEQUEL.

"Se puoi colpirlo allora puoi anche ucciderlo": ecco lo slogan che caratterizza l'ultimo prodotto targato Sega. Come avrete già capito stiamo naturalmente parlando del seguito di Virtua Fighter, un game che promette di essere giocato moooolto a lungo!

Contrariamente a quanto molti pensavano, Virtua Fighter, il picchiaduro più poligonale della storia dei video game, non ha riscosso un grandissimo successo all'infuori del Giappone. Comunque sia, questo fatto non ha distolto la Sega dall'idea di realizzarne un seguito. A differenza del primo episodio, Virtua Fighter 2 sarà sviluppato e basato sulla nuova motherboard Model 2, la stessa utilizzata in Daytona USA. Questo ha permesso ai programmatori di inserire nel game, oltre ai soliti poligoni, anche un marasma di superfici mappate alle quali si è poi aggiunto un lieve incremento della velocità d'animazione. Come potete vedere dalle immagini che siamo riusciti a reperire in esclusiva per voi, il risultato sembrerebbe veramente incredibile, senza contare poi i vari background che risultano veramente massicci. Un'altra novità sugosa, sugosa, viene dal miglioramento della giocabilità del game. I programmatori della Sega si sono infatti accorti dei "piccoli" problemi che affliggevano Virtua Fighter e che, praticamente, contribuivano a sancire la vittoria del giocatore che riusciva a premere i tasti più rapidamente del suo avversario. Ora però le cose dovrebbero essere migliorate, anche se per esserne sicuri dovremo aspettare per forza la versione definitiva del giochillo. L'ultima info degna di nota sta nel numero dei personaggi, che ora vantano nella loro formazione 2 nuovi elementi. Uno dovrebbe rispondere al nome di Shun (che altri non è che il padre di Akira), mentre dell'altro ancora non si sa nulla di ufficiale. Aspettatevi una bella recensione il prossimo mese, naturalmente sempre e solo su CVG!









RISE OF THE ROBOTS

Come se non fossero state annunciate già abbastanza versioni di questo game, ecco che la Mirage ha ventilato la possibilità di lanciare un bel Rise Special Edition (rigorosamente in formato PC CD-ROM) entro la fine di Novembre. Il "nuovo" pacchetto conterrà il gioco che ormai tutti conosciamo a menadito, al quale però verrà affiancato un secondo CD contenete immagini e filmati (in FMV) riguardanti il making di questo metallicissimo giochillo. Ma questo non è tutto, infatti, per i "fortunati" acquirenti, ci sarà anche una sugosissima novella di Ciaran Brennan. Non c'è che dire: Rise of the robots, a Natale dirà certamente la sua!



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.

GIOKAJOE

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 LOGOTIPI RIPRODOTTI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI

NEWS

CRUIS'N USA

Ecco, in megaesclusiva per le vostre papille gustative, le prime immagini del primo gioco di guida basato sull'Ultra 64. Chissà quando potremo vederlo anche in Italia?









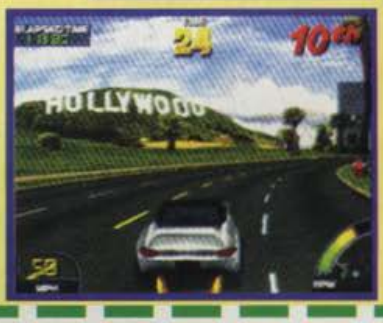




Scommetto che molti di voi a questo punto si staranno chiedendo quanto a lungo dovranno ancora aspettare prima di poter mettere le mani sul primo game per Ultra 64. Beh, volendo proprio fare i pignoli direi che si tratta di un paio d'ore: giusto il tempo di andare all'aeroporto e prendere il primo velivolo dotato di ali diretto a Londra. Una volta arrivati, non vi resterà altro da fare che dirigervi verso il Trocadero Center dove, all'interno di Funland, si trova il primo coin-op di Cruis'n USA. Come molti di voi ben sapranno, il giochillo si basa sulla tecnologia dell'Ultra 64 e lo scopo principale della Nintendo è quello di testare la risposta del pubblico su questo loro game. Ciò vuol dire che la grande N ha deciso di concederci la possibilità di familiarizzare con questo game al bar, per poi passare, una volta che uscirà (se mai uscirà), allo stesso gioco sulla nostra console casalinga (già: sulla PlayStation!). La realizzazione del cabinato da bar è stata curata dalla Williams, gli stessi di Mortal Kombat 2, il che ci ha fatto chiaramente capire come la Nintendo nutra non poche aspettative sul possibile successo di questo suo nuovo prodotto. Passando ora alla parte un po' più giocosa di questa news, sappiate che lo scopo di Cruis'n è quello di completare una serie di 14 stage che vi porteranno a scarrozzare la pellaccia attraverso gli Stati Uniti, e più precisamente, tra San Francisco e Washington DC. 4 saranno i bolidi a vostra disposizione e, naturalmente, ogni tracciato presenterà un diverso tipo di insidie. Per quel che riguarda la grafica invece, la Nintendo ha deciso di optare per un nuovo sistema di visualizzazione inventato da poco dalla Midway (e denominato UltraGrafx), che consentirà di ottenere immagini in alta risoluzione e in texture mapping, tutte interamente scannate da veri e propri filmati. Ogni gara vi vedrà opposti ad altri 9 malefici concorrenti, ai quali si affiancherà l'ancor più malefico Chronos, che con quelle sue schifosissime lancette farà di tutto per eliminarvi dal gioco il più rapidamente possibile. Come in Virtua Racing, anche Cruis'n vanterà 3 visuali differenti, e in più, una volta che avrete completato il game, vi verrà data la possibilità di rigiocare gli stage precedenti in un qualunque ordine. Aspettatevi una bella prova su strada sul prossimo numero, sempre che riusciamo a staccarci dal cabinato ovviamente!







PLAYSTATION VS VIRTUA FIGHTER

La Sony si prepara a dar battaglia alla Sega preparandosi a lanciare un game che, a detta loro, dovrebbe spazzar via il caro Virtua Fighter. Che dite, dobbiamo fidarci?

Attualmente in fase di sviluppo per la PlayStation si trova un gioco a cui stanno lavorando i ragazzi della Sony e che secondo indiscrezioni provenienti da ambienti vicini alla casa giapponese, dovrebbe far sembrare Virtua Fighter sul Saturn un gioco da Commodore 64. Utilizzando un concetto similare a quello visto nel game Sega (diciamo pure che l'hanno copiato di bella), questo nuovo giochillo vi scaraventerà in un'arena texturemappata, all'interno della quale dovrete cercare di eliminare una serie di garruli e gioiosi avversari. 8 saranno i personaggi tra i quali potrete scegliere il vostro fighter, mentre la principale differenza con il gioco Sega sta nel fatto che i vari lottatori saranno



SPARA E FUGGI

Da quando la Sega se ne è uscita con il Model 2, la sua produzione di coin-op ha subito un incremento semplicemente mostruoso. Chissà se anche questo suo nuovo giochillo riuscirà ad attestarsi sugli standard ai quali ci ha ultimamente abituato?

Virtua Cop è la risposta della Sega al caro e vecchio Lethal Enforcers. Un momento però! Anche Lethal è un gioco della Sega! Che cavolo di storia è questa? Vabbé, ognuno fa quello che più gli aggrada. Tornando ora alla causa scatenante della news, sappiate che questo nuovo coin-op porterà sui monitor delle sale giochi di mezzo mondo (Gabon, Uganda, Namibia...) un numero semplicemente smodato di poligoni e texture mapping, il tutto magistralmente orchestrato dall'ormai arcinoto Model 2. Ancora una volta il gioco vi vedrà vestire i panni di un detective, che insieme ad un amico ed alla sua fidata pistola di plasticozza lucente dovrà riuscire a far piazza pulita della solita gang di cattivoni. Come in Lethal potrete ricaricare i vostri gingilli sparando fuori dallo schermo (stando ben attenti a non segare il tipo che sta giocando a biliardo vicino al cabinato), ma la vera novità sta nella grafica che ora vanta una serie semplicemente impressionante di effetti di zoom e rotazioni. Speriamo solo che tutto sto popò di grafica nasconda al suo interno almeno una parvenza di giocabilità, ma per appurare ciò dovremo forzatamente aspettare l'uscita di questo simpatico e costosissimo gingillo. Hasta la vista Sega!









dotati di una vasta serie di spadoni, asce, mannaie, mazze e ramazze. Sarà davvero interessante vedere come la console di casa Sony riuscirà a rendere questo prodotto, e a favore di chi risulterà l'inevitabile confronto con i game del Saturn e del 3DO... Avanti PlayStation, metticela tutta, noi ti stiamo aspettando!


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

NEWS IT'S CHRISTM

ACCLAIM

Dalla bella Alison Fennah, p.r. della casa produttrice del mitico Mortal Kombat 2, abbiamo ottenuto delle succose novità: anzitutto è in dirittura d'arrivo NBA Jam Tournament Edition, che vuole essere la più che perfettissima conversione del coin-op. Si tratterà dell'ultima fatica realizzata per Acclaim dalla Midway, che dal prossimo gioco svilupperà le cartucce direttamente per la Nintendo. La versione beta che abbiamo potuto vedere lascia ben sperare, visto che i personaggi nascosti dovrebbero essere ben otto, come otto saranno pure le mosse segrete ed i cheat. Sono presenti tutte le squadre NBA, per cui difficilmente mancherà il vostro giocatore preferito.



Pronto per marzo '95. Abbiamo poi potuto (finalmente!) giocare alla versione definitiva di Rise of the Robots (foto 3) in versione S-NES: la grafica è veramente notevole, come pure il sonoro (la musica è stata composta da Brian May dei Queen), anche se a dir la verità il gioco ci ha lasciati un po' perplessi per una apparente scarsità di mosse. Vi rimandiamo a dicembre per una recensione approfondita di questa cart da 32 Mega. Buona impressione anche per Wolwerine (S-NES e MD), che vede come protagonista di un piattaforme coloratissimo uno dei più amati mutanti della Marvel. Buona la giocabilità, anche se forse ricorda troppo da vicino la struttura di gioco di X-MEN. Buono anche Nigel Mansell Indy Car Racing (foto 1 e 2), che che ha dato buona mostra di sé per quanto riguarda la fluidità della grafica. Inoltre si può giocare la corsa singola o l'intero campionato Indy con diversi gradi di difficoltà e realismo. Interessante ci è parso pure WWF Raw (S-NES, GG, GB e MD), uno scontro all'ultima scorrettezza tra i campioni del catch americano, con l'interessante possibilità di menarsi anche fuori dal ring. 24 Mega su S-NES, quindi recenza sicura sul prossimo numero. L'ultima notizia riguarda ancora Mortal Kombat 2: è ormai ufficiale che nelle prime due settimane di vendita abbia venduto per un valore superiore ai 2 (due!) milioni di dollari: niente male come titolo, non vi pare?

IL SONY DELLE MERAVIGLIE...

Con grande soddisfazione da parte della rappresentante di Akklaim (che gongolava come una mamma che fa vedere ai parenti quanto sono bravi i suoi figlioli), abbiamo potuto assistere alle sconvolgenti scene di introduzione di Alien Trilogy, il primo gioco della casa americana espressamente pensato e sviluppato per la Sony Playstation. Siamo sottoposti a vincolo di riservatezza per ciò che riguarda immagini e fotografie, però a parole una cosa la possiamo dire: siamo rimasti senza fiato davanti alla ricchezza della grafica, alla sontuosità del sonoro ed alle fluidissime animazioni. Proprio come (anzi, meglio che) al cinema! D'accordo, so già che state pensando che le intro sono fatte apposta per sbalordire, e che spesso nascondono dei giochi che poi si rivelano non all'altezza. però ragazzi, se il buon giorno si vede dal mattino...



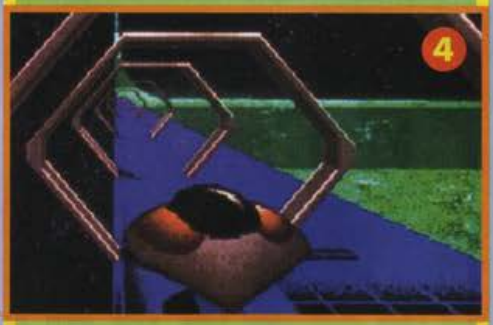


Nella suggestiva cornice di un antico maneggio situato nella campagna lombarda, la CD VERTE, società distributrice tra le più aggressive e conosciute del panorama ludico italiano, ha presentato in grande stile le novità che caratterizzeranno la sua offerta durante il periodo natalizio.

In questo incontro con la stampa sono anche intervenute le responsabili dei contatti con l'Europa di tre delle maggiori case produttrici di cartucce, e precisamente Acclaim, Interplay e Time Warner. E' inutile dire come ad ognuna di esse si sia cercato di "estorcere" il maggior numero di informazioni ed anticipazioni possibile...

TIME WARNER

Per ciò che riguarda i prodotti Time Warner, l'affascinante Florence De Martino non è stata avara di novità: sono pronte ad uscire tutte le versioni possibili e immaginabili di Rise of the Robots per PC e per Amiga. Quella CD-ROM è davvero stupefacente, sia per il sonoro che per le sequenze grafiche di collegamento tra i vari combattimenti: da vedere assolutamente. E' invece appena uscito Red Zone, l'ultima fatica della Zyrinx, una casa di sviluppo tedesca di alta qualità (volate a pag. 99 e leggete la recensione). Su cartuccia MD da 8 Mbit uscirà a dicembre The Lawnmover Man, cioè Il Tagliaerbe, che vedrà la luce anche per MEGA-CD un paio di mesi dopo. In uscita anche Return to Ringworld (foto 4), avventura su CD prodotta dalla Tsunami e basata sull'ottima ambientazione della serie creata da Larry Niven. Una particolarità: tutti i dialoghi sono interamente parlati, con una colonna sonora di incredibile atmosfera.



AS TIME!

INTERPLAY

Non v'è dubbio che Alyson Goddard, manager per l'Europa della casa americana, sia estremamente simpatica: a riprova di ciò ha pure ricevuto un invito ufficiale da parte di Maurizio a visitare la nostra redazione. Le novità che bollono in pentola sono moltissime: cominciamo con Boogerman (vedi preview sul numero di Ottobre), che si è rivelato un platform per MD sorprendentemente buono, nonostante l'argomento del gioco non sia propriamente tra i più raffinati. L'animazione fluida ed umoristica del gioco è senz'altro il punto di forza per questa realizzazione da 24 Mbit e 20 livelli. Segue poi Lord of the Rings, conversione S-NES di un vecchio successo per PC (si tratta del primo episodio di una serie che sarà composta da tre cartucce), per cui gli amanti di Bilbo e Frodo si possono mettere già in preallarme. Passando in ambito PC, sarà presto disponibile su CD-ROM PC e MAC, Voyeur, forse il più bel titolo finora uscito per CD-I. Realizzato da David Riordan (indimenticato game designer della Cinemaware), il gioco possiede delle sequenze cinematografiche di altissimo livello che coinvolgono il giocatore all'interno di una storia davvero avvincente. Descent è un altro titolo su cui la Interplay fa molto affidamento (foto 5). Molto simile a Doom, ma con meno sangue e meno frattaglie sparse per il pavimento, il gioco vi vede dispersi in una miniera di Plutone alle prese con una banda di alieni cattivi e di robot impazziti. Grafica e sonoro promettono un'ottima atmosfera. Stonekeep (foto 6) è infine il titolo più impressionante dal punto di vista grafico: disponibile solo per PC CD-ROM, contiene una carriolata di sequenze digitalizzate davvero da leccarsi i baffi. L'ambientazione e la struttura di gioco ricordano molto da vicino Bard's Tale, per cui andrà verificata l'effettiva giocabilità. Stay tuned...





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

Video Club Pedaci di Quber 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 Marrelli, 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 Liberta, 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

MIDA
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 - 29.81.81 Fax 0183 - 29.87.72
Via P.L. da Palestrina, 19 - 20122 MILANO Tel 02 - 670.52.65 Fax 02 - 66.98.69.46
E' distributore esclusivo per l'Italia dei marchi:
GIOCA JOE - LOGIC 3

CVG PREVIEW

THE FLINTSTONES



Questa è la modernissima casa di Fred. All'interno potete notare il tappetino e le tendine di pelle di dalmata, nonché i numerosi trofei vinti con la corsa dei dinosauri.

L'ufficio di Fred è molto più ordinato della redazione di CVG. Peccato solo che la targhetta con il suo nome occupi l'intera scrivania.





E' un uomo preistorico buffo che è rimasto fuori di casa e, prendendo a pugni continuamente la porta, grida "WILMAAAIII" Avete cinque secondi di tempo per indovinare di chi sto parlando...

Questo strano luogo sembrerebbe un frantoio preistorico. Spero che l'olio che si produce qui sia più buono della mitica Vercola, la bevanda preferita da Vordak e che purtroppo è solito offrirci... Bleah!



Nello schermo di selezione delle password (che praticamente sono frasette tipo quelle che si scrivevano in prima elementare) è molto divertente vedere Fred correre sui rulli per cercare la parola desiderata.



Ecco Fred alle prese con un suo bisnonno. Certi parenti è meglio perderli che trovarli!



I tempi cambiano ma la passione per il cinema è stata sempre una prerogativa della razza umana. Qui vedete una allegra famigliola intenta a sollazzarsi bellamente in un Drive-in locale.



Il nostro impavido eroe sta tranquillamente decidendo la strada da seguire, mentre la sua casa sta andando a fuoco. E dire che Wilma te l'aveva detto di spegnere il microonde!



In questo periodo le sale cinematografiche sono strapiene grazie all'arrivo del mitico film sui Flintstones. Il successo si basa sulla grandissima popolarità che ha ottenuto il cartone animato di Hanna e Barbera (ma il secondo non era un produttore di vini?). La Sony ha quindi, come si suol dire, preso la palla al balzo e ha prodotto un gioco ispirato al film più che al cartone animato. Infatti il personaggio del gioco, Fred Flintstones, assomiglia molto all'attore che ne ha interpretato il ruolo (anche se, per la verità, il piccolo sprite è il ritratto spiccicato di Emilio Fede). Comunque ci troviamo di fronte ad un platform



Forse non sapevate che nell'era preistorica non esisteva ancora il compact disc e la gente doveva arrangiarsi con quello che trovava in giro, spesso a scapito dei poveri animali.

Ecco i piccoli Pebbles e Bam Bam, i bambini che dovrete salvare nell'avventura. Se in questo gioco sono simpatici come nel cartone animato, spero che non riusciate mai a portare a termine la vostra missione!



dalla grafica notevole, nel quale dovrete ritrovare le due "pesti" Pebbles e Bam Bam, in vena di cattiverie. Come al solito gli oggetti sparsi qua e là che dovrete raccogliere sono tanti, tra i quali diamanti, polli, pietre da spostare, sassi e palle da bowling da lanciare. YABBA-DABBA-DOO!



Se proprio non avete nient'altro di meglio da fare, potete giocare con le rocce e con le leve, un tipico divertimento paleolitico.



In questo livello ogni attimo di esitazione vi sarà fatale: un bel bagnetto nella lava bollente vi attende. Forse è opportuno lasciare perdere i vari tesori e pensare alla pellaccia...

Come ci fa un fantasma su quella scala? Meglio cambiare strada alla svelta visto che sotto la lava incalza.





Guardate che paesaggio meraviglioso: sullo sfondo un antico parente del Vesuvio è pronto a farvi passare caldi pomeriggi.

Ma questo è un benzinaio primitivo! Speriamo solo che non vendano gasolio fossile.

SONY

VERSIONE: SUPER NES

USCITA: DICEMBRE

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

point Commodore

VENDITA PER CORRISPONDENZA

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

CVG PREVIEW

MAGIC CARPET

Se si dovesse dare un premio di originalità ad un team di sviluppo, questo andrebbe sicuramente alla Bullfrog. Nel loro ultimo titolo ci troveremo impegnati in uno sparatutto strategico in 3D, alla guida di un tappeto volante con tanto di scontri tra maghi in ambientazione orientale. Veramente fantastico!





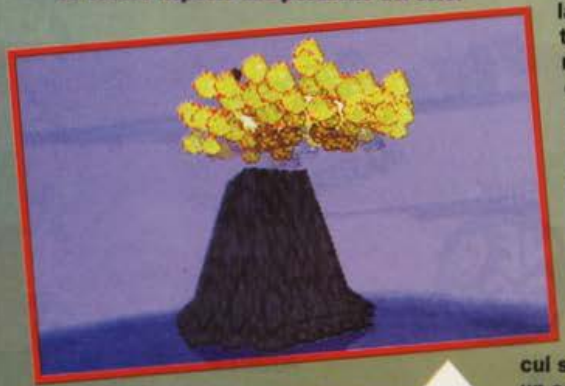
Avete notato l'ombra della mongolfiera sul mare? E' posta esattamente dove dovrebbe essere rispetto alla posizione del sole!

Se già pensate che la grafica sia meravigliosa aspettate di vedere il gioco in movimento. E' veramente incredibile osservare tutti quegli oggetti che ci schizzano vicino!

Mana, Magic e Mayhem sono all'ordine del giorno in Magic Carpet e capirete subito il perché non appena salirete "a cavallo" del vostro tappeto magico, combattendo i nemici per la conquista del vostro territorio. Mentre state sparando, non dovrete infatti dimenticarvi di collezionare un po' di Mana, un residuo dei cadaveri da voi lasciati, che potrete trovare fluttuante nel cielo sotto forma di sfere dorate. Una volta preso, il potere del Mana potrà essere portato alla vostra fortezza e usato per migliorare la vostra posizione nella comunità. Mana però significa anche incantesimi, per cui saranno a vostra disposizione un sacco di magie, da quelle offensive, come le palle di fuoco, a quelle difensive, come uno scudo che rimanda al mittente ciò che vi era stato lanciato contro. Nel classico stile Bullfrog (ricordate Populous 2?) non mancheranno poi incantesimi devastanti: un esempio è chiaramente il vulcano, ma avrete a disposizione anche cosette come meteoriti, possessioni, magie per rubare il mana o per invocare il fuoco, vista da dietro, fulmini, velocità, nubi di tenebre e resurrezioni di morti. Considerato questo, potete capire quanta fatica sia costato questo titolo alla Bullfrog. Un gioco di ambientazione Fantasy come Magic Carpet non sarebbe lo stesso senza dei mostri, ed i programmatori non si sono certo dimenticati di questo particolare: un abile uso del 3D Studio ha partorito creature renderizzate da incubo come grifoni, krakken e mostri marini di ogni genere. Aggiungete a tutto questo effetti di Gouraud shading, 3D texture mapping e varie condizioni metereologiche ed otterrete così un gioco che ha tutti i numeri per diventare un vero e proprio capolavoro. Aspettatevi una recensione completa su uno dei prossimi numeri e intanto cominciate a mettere via i soldi!



Pur essendo vista in lontananza, questa città già dimostra la cura nei dettagli che è stata usata in Magic Carpet.



Se vi sentite particolarmente cattivi un bel vulcano è la cosa più indicata per fare del male ai vostri avversari.



Una bella serie di palle di fuoco è l'ideale per sbaragliare anche i nemici più resistenti.



Le vespe giganti sono solo uno dei numerosi nemici che dovrete affrontare nella vostra avventura. In questo punto però vi sarà possibile solo combattere o scappare, poiché non ci sono luoghi per nascondervi.

ELECTRONICS ARTS

VERSIONE: PC CD-ROM

USCITA: FINE NOVEMBRE

MORGANA

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

PER I TUOI ORDINI
TEL. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

Super Nes USA	L. 249.000
Super Famicom	L. Telefona
Sper Nes Ita + Game	L. 279.000
Super Gameboy Ita	L. 119.000
Joi Pad Enforceer 1	L. 49.000
Joi Pad Enforceer 2	L. 59.000

NOVITÀ SUPERNES/FAMICOM

Balls	L. 109.000
Batman the Animated S.	L. 129.000
Bonk's Adventurs	L. 129.000
Bonkers	L. 119.000
Bubsy 2	L. 129.000
Crazy Chase	L. 109.000
Demon's Crest	Telefona
Donkey Kong Country	Telefona
Double Dragon 5	L. 129.000
Dragon Ball 2 3	L. 149.000
Dragon View	L. 129.000
Eartworm Jim	L. 139.000
Espn Baseball	L. 119.000
Final Fantasy 3	L. 139.000
Flinstones the Movie	Telefona
Great Circus Mystery	L. 119.000
Illusion of Gaia	L. 129.000
Indiana Jones G. Adv.	Telefona
Jungle Strike	L. 119.000
Jurassic Park 2	L. 129.000
Lemmings 2	L. 139.000
Lion King	Telefona
Macig Boy	L. 129.000
Maximum Carnage	L. 129.000
Micro Machine	L. 119.000
Might Max	L. 99.000
Nosferatu	Telefona
Pacman 2	L. 99.000
Pitfall	L. 139.000
Power Instict	Telefona
Rider's Spirit	L. 129.000
Samurai Spirit	L. 149.000
Shaq Fu	L. 139.000
Shounen Ninja Sauke	L. 149.000
Sparkster	L. 109.000
Street Racer	Telefona
Super Family Circus	L. 139.000
Super Morph	L. 109.000
Super Return of Jedi	Telefona
Topolinomania	Telefona
Troy Aikman	L. 129.000
Vortex	L. 139.000

I RICHIESTISSIMI

Batman Returns	L. 75.000
Battletoads VS Double D.	L. 109.000
Choplifter 3	L. 109.000
Clay Fighter	L. 109.000
Clay Mates	L. 109.000
Dragon	L. 119.000
Eeek the Cat	L. 109.000
Fatal Fury 2 Special	L. 139.000
Fifa Int. Soccer	L. 95.000
Joe e Mac 3	L. 99.000
Jungle Book	L. 119.000
Mega Man X	L. 119.000
Mister Nuntz	L. 129.000
Mortal Kombat 2	Telefona
NBA Jam	L. 119.000
Ran Ma 1/2 3	L. 139.000
Rock Roll Racing	L. 109.000
Secret of Mana	L. 129.000
Sensible Soccer Int. Ed.	L. 119.000
Stunt Race FX	L. 149.000
Super Bomberman 2	L. 119.000
Super Empire Strikes Back	L. 139.000
Super Star Wars	L. 129.000
Super Battle Tank 2	L. 109.000
Super Metroid	L. 119.000
Super Street Fighter 2	L. 129.000
Tetris 2	L. 119.000
Turn and Burn	L. 109.000
Young Merlin	L. 99.000
World Cup USA 94	L. 129.000

LE OFFERTISSIME

Addams Family 2	L. 69.000
Asterix	L. 59.000
Axelay	L. 69.000
Equinox	L. 79.000
Flashback	L. 59.000
Goof Troop	L. 69.000
Mech Warriors	L. 89.000
Parodius	L. 69.000
Sensible Soccer	L. 59.000
Sky Blazer	L. 89.000
Spiderman X Men	L. 89.000
Sunset Riders	L. 89.000
Super Bomberman	L. 59.000
Zombie ate my Neighbors	L. 89.000

GAME BOY

Game Boy + Tetris	L. 139.000
	L.
Alien 3	L. 39.000
Adventure Island 2	L. 69.000
Asterix	L. 59.000
Bionic Commando	L. 59.000
Bonk's Revenge	L. 69.000
Contra Alien Wars	L. 69.000
Darwin Duck	L. 49.000
Donkey Kong	L. 69.000
Jordan Bird	L. 49.000
Yogi	L. 69.000
Mega Man	L. 49.000
Mega Man 5	L. 69.000
Mickey's ultimate Challenge	L. 69.000
Mortal Kombat 2	L. 79.000
Power Rangers	L. 69.000
Robocop VS Terminator	L. 69.000
Star Wars	L. 59.000
Warioland	L. 69.000
World Cup	L. 49.000

DISPONIBILI
TOPOLINOMANIA
DEMON'S CREST

OFFERTA
SPEDIZIONI
L. 5.000 per posta
L. 10.000 per corriere

CVG PREVIEW

DOOM SUPERSTAR

PER JAGUAR...

Certamente non siamo i soli ad aver perduto la testa per Doom. Voci insistenti dicono infatti che una major di Hollywood abbia appena acquistato i diritti per una versione cinematografica del gioco. Inoltre, la Atari pare puntare tutte le sue carte su una nuova versione di Doom, che assieme ad Alien vs Predator dovrebbe assicurare al Jaguar la necessaria forza per la sua crociata natalizia contro la 3DO. Ecco quindi che l'intrepido inviato di CVG non poteva non fare un'incursione nella sede inglese della Atari per saperne di più... senza contare che anche Sega...



Anche sul Jaguar il fucile a pompa rimane l'arma preferita...



Notate la precisione dei dettagli grafici.



Il cannoncino rotante permette una cadenza di fuoco impressionante.

I nostri lettori sanno perfettamente che noi qui a CVG amiamo Doom alla follia. Ormai non c'è più molto da dire su questo gioco, visto l'enorme successo conseguito. In due parole il gioco può essere così riassunto: grafica 3D fluida ed accurata, un sacco di armi e ultraviolenza a palate. Ed ecco che Atari, con un colpo di genio, ha commissionato alla ID Software una versione Jaguar del gioco, che siamo riusciti a vedere dopo un lungo lavoro di "investigazione". Non c'è dubbio che Doom sia ormai assurto al rango di fenomeno di massa, visto che persino su Internet si può trovare un club di "Doom-dipendenti", e le cose peggioreranno ancora nel momento in cui questa cartuccia da 24 o 36 Mbit apparirà sul mercato a fine '94. La grafica è praticamente la copia fedele di quella PC, e la cosa che più ci ha colpito è che il codice del gioco è stato riprogrammato ex-novo per sfruttare appieno tutte le peculiarità tecniche del Jaguar. Inoltre, alcuni dei livelli che meno hanno incontrato i favori del pubblico sono stati ridisegnati, così che diverse parti del gioco saranno assolutamente originali. I responsabili Atari che abbiamo contattato si sono detti estremamente soddisfatti delle nuove prospettive che si stanno aprendo per la loro console, visto che anche Alien vs Predator (vedi recensione a pag. 50) secondo loro è destinato a sbancare il mercato.

DEATH MATCH

Un'opzione che la Atari sta disperatamente cercando di inserire nel gioco è il Death Match, così da permettere a due Jaguar interconnessi di giocare in modo cooperativo o l'uno contro l'altro. Questa è una delle migliori opzioni di gioco di cui è dotato il gioco della ID, ed è per questo che Atari sta facendo di tutto per mantenerla anche nella versione su cartuccia.

... E PER 32-X

Sembra proprio che uno dei titoli su cui Sega conterà di più per diffondere con successo il proprio 32-X sarà Doom. Si tratta senza dubbio del titolo più violento mai realizzato per una console di questa casa, e sembra quasi certo che la cartuccia verrà vietata (come l'analoga versione PC) ai minori di 14 anni. Sebbene la versione su cui abbiamo potuto mettere le mani sia ancora ad uno stadio iniziale di sviluppo, la sua realizzazione dovrebbe essere completata nello spazio di appena un paio di mesi, visto che Sega conta di far uscire Doom in tempo per le vacanze di Natale. L'impressione che ne abbiamo ricavato è stata sorprendentemente buona, visto che sia la grafica che la velocità sono simili alla versione originale. La cartuccia definitiva potrebbe essere anche da 32 Mbit, una grandezza non indifferente.

Sulla nuova console Sega la grafica promette di essere mozzafiato.



L'atmosfera è riprodotta fedelmente.





Sul 32-X i livelli sono assolutamente identici agli originali.

Entra nel FANTASTICO MONDO di Philips CD-i

Gratis l'iscrizione

Philips desidera presentarTi un'iniziativa eccezionale!

Se possiedi un lettore Philips CD-i, iscriviTi al CD-i Club e godrai di una serie di vantaggi veramente fantastici.

Le novità in anteprima

Riceverai direttamente a casa tua il Catalogo titoli, con tutti gli aggiornamenti, potrai partecipare alle varie iniziative promozionali organizzate dal Club e sarai continuamente informato sulle eventuali novità di prodotto (gli accessori, la cartuccia Digital Video o altro).

Gli acquisti da casa

Ma c'é molto di più! Philips attraverso il CD-i Club Ti permetterà di ricevere a casa, comodamente, senza problemi tutti i titoli che Ti interessano.

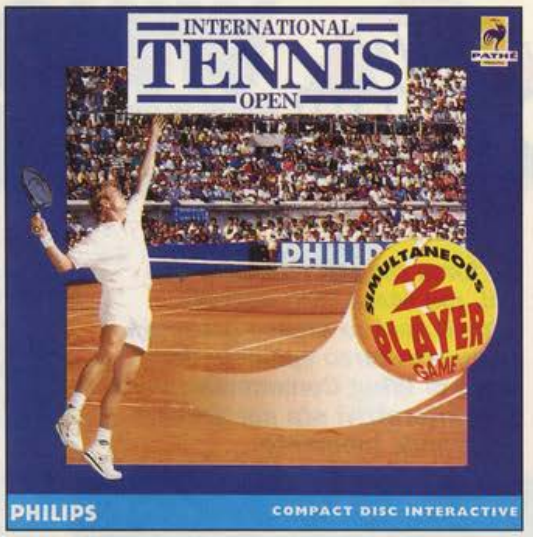
Regolarmente Ti invieremo le nostre offerte e potrai ordinare i titoli, con l'apposito buono d'ordine, per fax, per posta o semplicemente telefonando al nostro Numero Verde.

Se non l'hai ancora fatto iscriviTi al CD-i Club! Telefona al nostro Numero Verde, lascia i tuoi dati ed entra nel fantastico mondo del CD-i Club.

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167-820026

International Tennis Open
Due Giocatori

Con questa nuova versione è possibile scegliere se giocare contro il CD-i o sfidare un amico utilizzando due telecomandi. Buona fortuna e che vinca il migliore! Versione italiana





Dragon's Lair I

Bisogna guidare Dirk, il nostro sfortunato eroe, attraverso il castello, sconfiggere i mostri, uccidere il drago e liberare la principessa che è stata fatta prigioniera dal malefico mago Mordroc. Un videogame dell'ultima generazione! Come entrare in un vero cartone animato! Digital video.

Versione originale. Istruzioni in Italiano.



The 7th Guest

Il più famoso e intrigante "mystery game" su CD-i. Completamente realizzato in grafica tridimensionale, con personaggi live e colonna sonora originale, permette di vivere tutte le emozioni della realtà virtuale. Un castello pieno di orrori, fantasmi e rompicapo da risolvere fa da sfondo a un'avventura davvero indimenticabile. Insuperabile!

Digital video. Versione originale.



Inca

Coraggio, velocità, saggezza sono le virtù richieste da quest'avventura nello spazio e nel tempo. Cinquecento anni sono passati, è arrivato il momento di restituire al popolo Inca i suoi antichi poteri!

Versione italiana.



Phantom Express

E' tornato! Quel pazzo del Dott. Dearth è tornato con il suo ottovolante tridimensionale. Le montagne russe più pazze che si siano mai viste. Mille bersagli coloratissimi vengono incontro a folle velocità. I peggiori incubi diventano realtà!

Versione originale



Striker Pro

Il più emozionante gioco del calcio su CD-i! Ben 64 squadre provenienti da tutto il mondo a disposizione per una amichevole, il Campionato o la Coppa del Mondo. E come in una partita dal vero, ci sono calci d'angolo, falli, rimesse e naturalmente, gol! Un'occasione unica per tutti gli appassionati di calcio!

Versione italiana.



Mad Dog Mac Cree

Mad Dog e la sua banda hanno rapito la figlia del sindaco e imprigionato lo sceriffo. Bisogna farsi largo a suon di spari e colpire i banditi che si muoveranno come in un vero film! Un classico shooting game che ci condurrà nelle strade del vecchio West. Il primo vero western interattivo!

Digital Video. Versione Italiana.



The Cream of Eric Clapton

Una delle leggende del Rock, Eric Clapton, si presenta nella rinnovata veste CD-i con i suoi classici di sempre: Layla, I Shot the Sheriff, Cocaine, Wonderful Tonight e molti altri.

Un CD-i che Ti farà rivivere le emozioni che solo il rock d'autore può dare.

Digital Video

Essere iscritti al Club CD-i ha i suoi grandi vantaggi.



Philips CD-i

PHILIPS

CVG PREVIEW

WING COMMANDER 3: THE HEART OF THE TIGER

La forza magari non sarà con voi, ma Mark "Skywalker" Hamill sarà lo stesso presente in questo terzo episodio della saga di Wing Commander: per i film interattivi sta per arrivare un grande momento.



Di certo l'attore in questione non sarà comodissimo con questo costumino da Kilrathi addosso!



Qui potete vedere il team di produzione di Wing Commander 3 mentre sta filmando una scena con i nemici Kilrathi.

Ci sono circa 40 differenti missioni che vi vedranno impegnati in diversi luoghi e contro varie astronavi, pronte a farvi la pelle ad ogni minimo errore.





Precisione e abilità di volo sono necessarie per guidare all'interno delle navi più grandi.

Tra i diversi videogiochi che si meritano l'appellativo di film interattivo molti di voi ricorderanno Ground Zero su Mega-CD oppure l'impressionante Voyeur per CD-I. Ma il titolo destinato a sollevare il più grande scalpore da questo punto di vista, sarà sicuramente il terzo episodio dell'interminabile saga della Origin che, in un certo senso, è stata pioniere per la generazione dei film interattivi.
Il problema dei primi due episodi risiedeva nell'alto numero di sequenze animate che occupavano tantissimo spazio su hard disk; ora chiaramente con la diffusione del lettore ottico e il conseguente avvento del Full Motion Video è logico aspettarsi notevoli cambiamenti e, in questo caso, qualcosa di veramente speciale. Infatti si dice che siano stati spesi circa 3 milioni di dollari, per ottenere su CD più di due ore di sequenze filmate. Come spiega Chris Robert, il creatore di Wing Commander: "L'atmosfera creata dalla visione di attori in carne e ossa che vi parlano è di gran lunga superiore a quella ottenuta con immagini animate".
Il sistema di gioco è rimasto piuttosto invariato; saranno presenti i soliti Kilrathi pronti a spargere caos e disordine per tutto l'universo, mentre noi impersoneremo il solito eroico pilota, Chris Blair il cui volto appartiene a Mark Hamill, il famoso Luke Skywalker di Star Wars, nel tentativo di fermare la loro avanzata.
La vostra abilità di volo e precisione di fuoco saranno fondamentali per la riuscita della missione. Non vediamo l'ora di poterci mettere le mani sopra.



Come potete notare la grafica è qualcosa di sconvolgente. Mi vengono i brividi però a pensare alla potenza delle macchine necessarie per far girare questo gioiellino...

ELECTRONICS ARTS

VERSIONE:	USCITA:
PC CD-ROM	FINE NOVEMBRE

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.)

ENTRA NEL FANTASTICO MONDO MULTIMEDIALE

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI CD-ROM PER PC E MAC



SOUNDBLASTER PRO L. 149.000*



SOUNDBLASTER 16 L. 199.000*



SOUNDBLASTER MULTI-CD + ASP L. 335.000*

SOUNDBLASTER AWE 32 BIT + ASP
L. 549.000

KIT MULTIMEDIALI* :

DISCOVERY CD 16 L. 599.000
Sound Blaster 16 Bit + 5 programmi + Cd Rom Creative

EDUTAINMENT CD 16 L. 829.000
Sound Blaster 16 Bit + 20 programmi + Cd Rom Creative

LETTORE CD ROM "SONY": **DOPPIA VELOCITÀ - MULTISESSIONE + CONTROLLER *L. 295.000****



L. 49.000
IVA COMPRESA



L. 49.000
IVA COMPRESA



FANTASTICO !
FIFA CD
IL MIGLIOR CALCIO SU PC
A SOLE **L. 99.000**
+ IN OMAGGIO UN
FANTASTICO JOYPAD



L. 79.000
IVA COMPRESA



L. 49.000
IVA COMPRESA

INOLTRE SU OLTRE 2000 PROGRAMMI PER IL TUO PC SCONTI FINO AL 50%

NUOVO PC TOP MEDIA - Case Desktop Deluxe

CPU: Intel 486 DX 2/66 a 66 Mhz
Memoria Ram: 4 Mb
Floppy Drive da 3,5
Hard Drive da 270 Mb
Scheda Video SVGA 1Mb 1024x768
Monitor 1024x768 - 0,28 Pitch
Tastiera 102 tasti italiana
Controller per 2 FD e 2 HD, 2 seriali, 1 parallela e 1 game

SOFTWARE PACK: DOS 6.12 IBM+Windows 3.11 Mouse Microsoft compatibile + CD Rom Sony

L. 2.190.000*

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. *PREZZI IVA ESCLUSA

I PREZZI DELL' HARDWARE SONO IVA ESCLUSA - I PREZZI DEL SOFTWARE SONO IVA COMPRESA - I MARCHI NOMI E LOGHI SOPRACITATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

CVG PREVIEW

ALIEN BREED TOWER ASSAULT

Per ben due volte ha già sconvolto le vite degli amighisti, ma il colpo di grazia si appresta a darlo solo ora. Stiamo parlando di Alien Breed naturalmente..

Per la terza puntata del loro incredibile sparatutto quelli del Team 17 hanno voluto rinvigorire la struttura di un gioco già di per sé piacevole, introducendo nuove e ragionate caratteristiche. Per cominciare è stato inserito un meccanismo di uscite multiple, che dovrebbe eliminare il problema legato alla linearità troppo calcata dei titoli precedenti. Per quanto riguarda le novità sulla giocabilità, quella più evidente che merita fin d'ora gli elogi, consiste nella possibilità di sparare in direzioni diverse rispetto al senso di marcia, vale a dire che anche giocando da soli sarà possibile coprirsi le spalle



I movimenti del boss sono tali da rendere di difficile applicazione qualsiasi tipo di strategia.



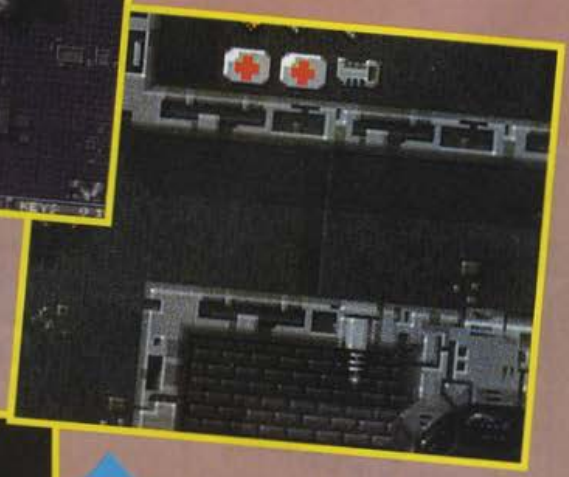


L'orrore in questi scenari è di casa. Peccato che quando si sia impegnati a sparare non si abbia tempo di provare nessuna sensazione di ripugnanza.



Alcune armi sono sia devastanti, sia utili. Colpire a distanza è sempre meglio di un corpo a corpo con un alieno gigante.

nelle ritirate. I livelli promettono di essere molto più vari, tanto che ce ne saranno alcuni in cui l'oscurità sarà così fitta che l'unica sorgente di luce saranno gli occhi verdi e ripugnanti degli alieni.



I kit medicinali non sono mai abbastanza.

Infine un trattamento speciale verrà riservato alla futura versione su PC CD-ROM, che oltre ad una particolare cura per l'aspetto grafico e sonoro, presenterà anche Alien Breed 2 caricabile separatamente.



Gli ambienti sono davvero desolanti. Sembra quasi di trovarsi in uno scenario post-atomico.

EFFETTI 3D

Le animazioni in 3D della sequenza finale sono state realizzate con il sistema Raptor Plus Rendefarm, mentre per quelle che si possono ammirare all'inizio del gioco si sono utilizzate digitalizzazioni di sequenze reali e ben tre modelli di piedi alieni animati meccanicamente. Davvero molto bello!

TEAM 17

VERSIONE:	USCITA:
AMIGA	NOVEMBRE

ECCO IL CELEBRE MINIEROE NELLA SUA AVVENTURA PIÙ STRAORDINARIA





CHI HA DETTO CHE GLI EROI SONO TUTTI ALTI? BENCHÉ MINUSCOLO E DODICENNE, MAX HA IL CORAGGIO E L'INTRAPRENDENZA DI UN VALOROSO OMACCIONE. DAL TRAGUARDO LO SEPARANO PERÒ 25 LIVELLI PIENI DI ROMPICAPI E NEMICI CHE SPUNTANO FUORI DA GIUNGLE, PIRAMIDI E STAZIONI SPAZIALI. GRAZIE ALLA FANTASTICA OPZIONE DI SPLIT SCREEN PER DUE GIOCATORI POTRAI DIVERTIRTI CON MAX, FELIX O BEA INSIEME AI TUOI AMICI. MA SARAI ABBASTANZA GRANDE PER AFFRONTARE LA SFIDA...?

SUPER NINTENDO PAL VERSION

MEGA DRIVE

SONY ELECTRONIC PUBLISHING

ocean

Mighty Max © 1994 Bluebird (UK). Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company.

ASSEMBLY '94

(Dal nostro inviato Andrea Trasatti)



Per il terzo anno consecutivo questa estate si è svolto dal 5 al 7 agosto ad Helsinki, in Finlandia, Assembly '94, la gara di programmazione che vede impegnati in lizza i gruppi di hacker di tutta Europa. Per accogliere i più di tremila partecipanti accorsi, la competizione ha avuto luogo all'interno del locale palazzo del ghiaccio. La maggior parte degli spettatori era ovviamente finlandese, con molti svedesi e poi diversa gente da tutta l'Europa. In particolare dall'Italia eravamo una quindicina... Il party, così si chiamano queste competizioni, ha avuto inizio il 5 mattina verso le 9.30. Durante la prima giornata tutti i partecipanti hanno portato i loro computer all'interno del palazzetto, dove, dopo aver opportunamente coperto il ghiaccio, erano stati preparati moltissimi tavoli. Ogni gruppo si è "impossessato" di uno o più tavoli, sui quali, oltre ai computer, ha disposto le casse per la musica, le tastiere per comporre, oltre a stemmini e pubblicità varie, ma, soprattutto, forni e fornelli da campeggio per cucinare. Sì, perché loro non sono mai tornati a casa durante tutta la competizione! In serata è iniziato il party vero e proprio, con la competizione di programmazione sul C-64 e poi quella di musica sempre sullo stesso sistema, che nel nord Europa vanta una numerosa schiera di "fanatici adoratori". La giornata si è conclusa con i brani musicali a quattro canali per PC e Amiga, ovvero i classici MOD, di cui solo poche erano degne di essere ascoltate... sigh! Il giorno successivo sono cominciate le competizioni più importanti, partendo dalle intro per Amiga e PC fino alle demo per i due sistemi. Personalmente amo le demo, ma se devo essere sincero ho trovato le produzioni Amiga molto monotone e ripetitive, al contrario di quelle per PC, che, nonostante la "dominazione frattale", sono state molto più fantasiose. Nella competizione delle Intros PC da 64k, per il primo posto non c'è stata storia: hanno vinto i Prime con la loro AirFrame, una intro davvero eccellente che ha appassionato tutti con un'ottima sequenza in realtà virtuale, mentre per le demo c'è stata battaglia tra tre gruppi davvero bravi, che si sono classificati ai tre primi posti con un minimo scarto di voti. Anche un gruppo italiano ha partecipato alla competizione per le demo, ma non è stato molto fortunato come piazzamento. Però almeno ci siamo fatti vedere. Dopo un'intera notte insonne, la proiezione si è conclusa e il palazzetto si è svuotato. Tutti sono corsi a casa a dormire, oppure si sono coricati sotto ai tavoli coi loro sacchi a pelo, mentre gli ultimi dischetti per le votazioni venivano raccolti (poteva votare chiunque in sala fosse dotato di computer). La competizione si è ufficialmente chiusa alle prime ore del giorno 7, anche se il party si è prolungato fino all'ora di pranzo. Il prossimo grande party sarà in Danimarca dopo Natale, dal 27 al 29 circa. Vi aspetto numerosi!

HOLISTIC

E' la demo classificatasi seconda, ma a noi è quella che è piaciuta di più.



SI COMINCIA CON DELLA GRAFICA IN MOVIMENTO...



... EHI! LO RICONOSCETE QUESTO SIGNORE?



... BILL GATES DEFORMATO: NON RICORDA BOSSI?



... CONTINUA LA DEFORMAZIONE...



...ORA LA DEFORMAZIONE È A SPIRALE: LA FLUIDITÀ DELL'ANIMAZIONE È VERAMENTE IMPRESSIONANTE...



... LE IMMAGINI FRATTALI NON POSSONO MANCARE...



... FINENDO CON UNA PAPERA IN GOURAUD SHADING!?!

AIRFRAME

Piazzatasi al primo posto nella classifica dei demo 64K, è un vero gioiello:



1

L'INTRODUZIONE D'ATMOSFERA...



2

... È SEGUITA DAL VOLO DI UN AEREO SU UN PAESAGGIO DI LAGHI E COLLINE...



3

... UN INTERMEZZO DI OGGETTI IN MOVIMENTO...

... ED ATTERRARE IN CIMA AD UN GRATTACIELO!



4

... PER POI ENTRARE (FANTASTICO!) IN UNA CITTÀ...



5

MANUALE IN ITALIANO

DOOM II

DOOM, DOOM II ED I RISPETTIVI LOGO SONO REGISTRATI DA ID SOFTWARE.
TUTTI I DIRITTI RISERVATI. DISTRIBUITO IN ITALIA DA LEADER DISTRIBUZIONE.

PER PC-MPC & PC 3.5"







DOOM II: INFERNO SULLA TERRA!

Tutte le forze del mondo sotterraneo si sono riversate sulla Terra e per salvarla, devi discendere nelle viscere stesse dell' Inferno! Sconfiggi demoni e mostri più grandi, più cattivi e più mortali. Usa armi ancora più potenti. Cerca di sopravvivere ad esplosioni e ad attacchi, i più cruenti, feroci e sanguinari mai visti! Stupendi effetti di ambientazione virtuale grazie all'innovativa tecnologia del " 3-D texture-mapping ". Grafica, animazione, effetti sonori e giocabilità così realistici che hanno dell'incredibile! Gioca con DOOM II da solo, con un amico via modem, o in quattro. Non importa come e con chi giocherai, ma preparati ad un'azione compulsiva ed ad un coinvolgimento totale che ti daranno una scarica di adrenalina da mettere a dura prova i tuoi nervi.

DOOM II: E' IL MOMENTO DI FARSI POSSEDERE DI NUOVO DALL'OSSESSIONE!

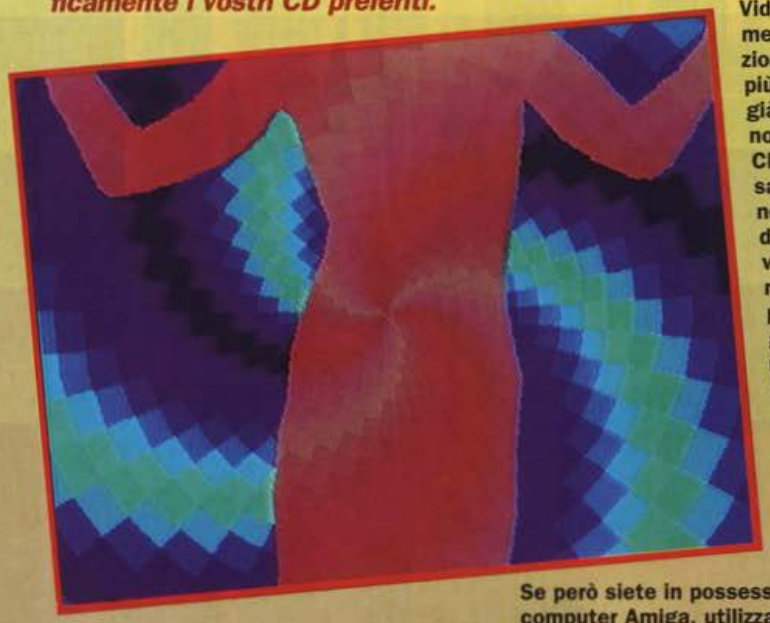
LEADER DISTRIBUZIONE

E' UN'ESCLUSIVA:
LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO/VA
TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

id SOFTWARE

VIDEO CREATOR

E chi ha detto che il CD32 serve solo per giocare? Questo programma permette di realizzare dei video per accompagnare graficamente i vostri CD preferiti.



Penso che molti di voi avranno già avuto modo di vedere delle demo e di apprezzarne il contenuto grafico e musicale (anche se spesso i brani utilizzati sono pezzi dance di dubbio valore).
Quanti di voi, come me, avranno sognato di poterne fare una dello stesso livello o addirittura molto più bella... ebbene, questo programma permette di realizzare i vostri sogni, scegliendo un brano da un normale CD musicale e costruendo un video che gli si adatti perfettamente, utilizzando le migliaia di immagini e la cinquantina di effetti speciali che questo Video Creator mette a disposizione. Ovviamente i più scaltri avranno già pensato che, non essendo il CD32 in grado di salvare permanentemente i dati, il frutto del vostro sudatissimo lavoro andrà perso con lo spegnimento della macchina. In effetti esiste una funzione di salvataggio su ram disk i cui file però dureranno appunto finché la console rimarrà accesa.
Se però siete in possesso anche di un computer Amiga, utilizzando il connettore seriale potrete tranquillamente salvare i vostri dati.
Tenete conto che comunque il programma è stato pensato per lavorare essenzialmente con l'ausilio di un videoregistratore. Ciò sta a significare che, una volta realizzato il vostro video, potrete registrarlo permanentemente su una videocassetta, che potrete far vedere agli amici o, meglio, "sparare" a tutto volume durante una festa.



Guardate quanti comandi per soli cinque secondi di video. L'effetto finale però premierà gli sforzi (ma quali sforzi, questo video è quello di demo!).

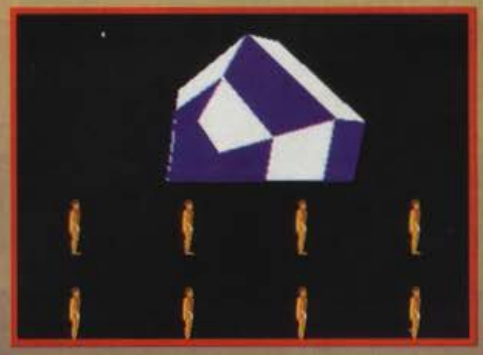
CHI BEN COMINCIA...

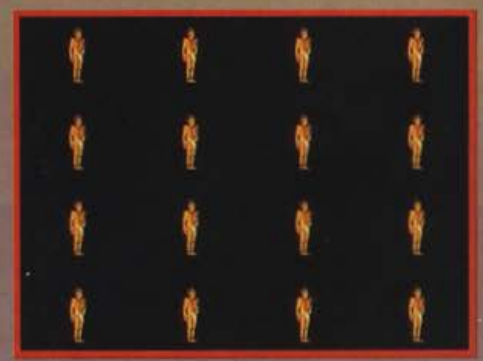
Appena caricato il programma apparirà il menu principale. Attaccate quindi il vostro mouse... come, non l'avete?! Va beh, potete anche utilizzare il joypad, molto meno professionale ma ugualmente adatto all'uso.
Potete subito caricare uno dei sei video demo che vi aiuteranno a capire il funzionamento degli effetti. Vi consiglio quindi di analizzare il loro editing minuziosamente. Riuscirete a capire così molte cose che il manuale non riuscirà a spiegarvi con altrettanta concretezza.
Quando vi sentite pronti per partire, do-

Ecco un piccolissimo esempio di effetto Slide On Up: la prima immagine è un poligono che ruota, poi interviene una Quad Anim che scivola sopra ricoprendola totalmente. Tutto ciò avviene con la velocità che avrete stabilito nelle opzioni dell'effetto.









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.

AMBIENTE *NUOVO CORSO*

- TECNICO DELL'ECOLOGIA E DELL'AMBIENTE

FORMAZIONE AZIENDALE

- LINGUA INGLESE
- SEGRETARIA D'AZIENDA

CORSI SCOLASTICI

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

ELETTRONICA

- ELETTRONICA TV COLOR 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

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

GRATIS una ricca documentazione

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

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

☐ Corso di _____

☐ Corso di _____

Cognome _____ Nome _____

Via _____ n° _____

Cap _____ Località _____ Prov. _____

Anno di nascita _____ Telefono _____/_____

Professione _____

Motivo della scelta: ☐ lavoro ☐ hobby

CVN08

Scuola Radio Elettra

VIA STELLONE 5, 10126 TORINO

FARE PER SAPERE

PRESA D'ATTO MINISTERO PUBBLICA ISTRUZIONE N.1391



Con l'effetto Draw Text potrete scrivere sullo schermo brevi messaggi che accompagneranno il vostro video.

vrete per prima cosa scegliere una traccia musicale, che non deve essere essenzialmente un pezzo da discoteca. Io ho utilizzato "Gente" di Laura Pausini ottenendo un risultato pienamente soddisfacente per uno alle prime armi con questo programma.
La prima opzione da scegliere è quindi CHOOSE CD AND TRACK. Si tratta di una sorta di mini CD player, con il quale potrete ascoltare tutte le tracce del vostro disco per poi decidere quale usare nel video. A questo punto è arrivato il momento di iniziare a creare...

L'EDITING DEL VIDEO

Selezionando EDIT VIDEO comincerete a fare sul serio. Il primo passo consiste nel cliccare su ADD EFFECT: apparirà così il primo evento da inserire nel video (per evento si intende una qualunque immagine con un qualunque effetto).
Nella parte superiore dello schermo è posta una barra graduata che rappresenta la traccia musicale.
Su questa barra è posto un cursore che indica l'evento che stiamo modificando. Con il mouse è possibile spostare il cursore in un punto qualsiasi del brano, che verrà indicato dalle cifre che rappresentano il clock del CD. Cliccando sul più o sul meno potrete aumentare o diminuire la graduazione della barra in modo da effettuare spostamenti più precisi, fino a poter spostare il vostro evento nell'esatto "frame" musicale. Sotto la barra graduata sono poste orizzontalmente tutte le informazioni dell'evento.

Troverete nell'ordine il tipo di immagine, il numero dell'evento, l'effetto seguito dalla sua icona, il clock descritto prima.

BLANK SCREEN

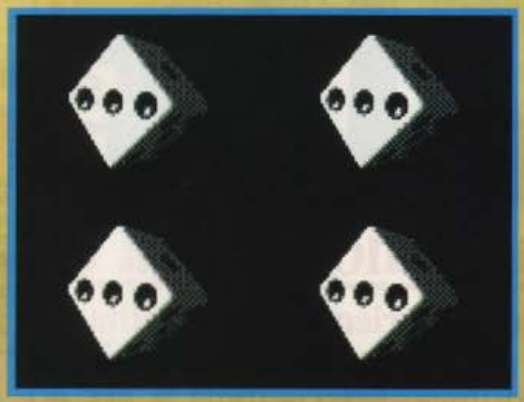
Il primo box indica il tipo di immagine, che può essere scelto tra cinque differenti tipi. Il primo è il Blank Screen, che contiene immagini fisse: ci sono ventiquattro directory di immagini, divise per tipi.
Ognuna contiene altre subdirectory all'interno delle quali si trovano le immagini.
I colori delle immagini possono essere 2, 4, 8, 16, 32, 64 o 128.
Ogni volta che sceglierete un'immagine, essa verrà caricata da CD.
Apparirà sulla sinistra una barra indicante la memoria interna del CD32, che si incrementerà per ogni immagine caricata, fino all'esaurimento dello spazio a disposizione.
Ovviamente immagini a più colori terranno molto più spazio (per fare un esempio, un'immagine a 128 colori terrà sette volte lo spazio di una a due).

QUADANIM SCREEN

Il secondo tipo di immagini è il QuadAnim Screen: praticamente con questa opzione riempiremo lo schermo con una serie di piccole immagini che possiedono un loop d'animazione. Prima di tutto occorre scegliere il tipo di immagini con l'effetto Change Quaid Anim tra la quarantina a disposizione; poi con Change Quad Mode si potrà scegliere come l'immagine scelta verrà rappresentata, nonché la velocità del loop. Questo tipo di immagini occupa una grande quantità di memoria interna.

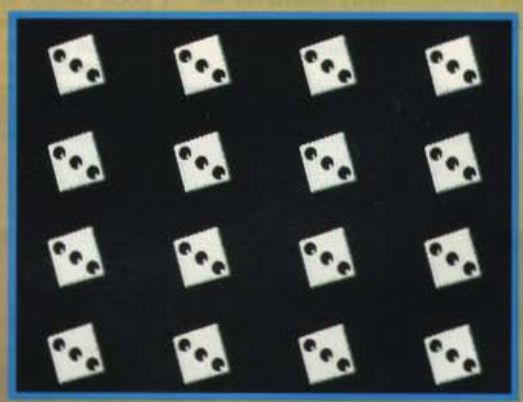
3D VECTOR SCREEN

Queste immagini sono oggetti 3D che si muovono con delle rotazioni creando piacevoli effetti. Anche qui sceglierete il tipo di oggetti tra i 45 a disposizione,









Questo è un dado QuadAnim. Potete notare le varie figure che si possono ottenere con impostazioni differenti.

con l'effetto Change 3D Object. Con questa opzione creerete anche il movimento dell'oggetto, scegliendo i tre valori di rotazione sugli assi X, Y e Z.
Contrariamente al precedente tipo di immagini, queste non occupano molta memoria e potrete caricarne a iosa.

2D VECTOR SCREEN

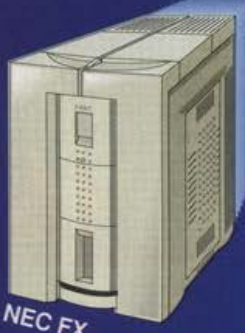
Anche queste sono immagini poligonali di grande impatto grafico, che però si muovono su due soli assi.
Con l'effetto Change 2D Anim è possibile

5 OGGETTI ORMAI PROSSIMI ALL'IMPATTO CON LA TERRA

ATTERRAGGIO PREVISTO NOVEMBRE 1994













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
NEO-GEO CD

NOVITA'

CONSOLE GENERATION HA ALLESTITO ALL'INTERNO DEL PUNTO VENDITA UNO SPAZIO RISERVATO ESCLUSIVAMENTE AL MERCATO DELL'USATO:

CONSOLE RE-GENERATION

E' LA GRANDE OCCASIONE PER ACQUISTARE E VENDERE VIDEOGIOCHI USATI

VIENICI A TROVARE!

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



Guardate come può cambiare una foto di Claudia Shiffer con un effetto di Melt Off!

scegliere quella desiderata tra la quarantina a disposizione. Non occupano molta memoria.

TEXT SCREEN

L'ultimo tipo di immagini che potrete utilizzare è il Text Screen, con il quale potrete scrivere sullo schermo i vostri messaggi. Scegliendo l'effetto Draw Text apparirà una tastierina con la quale, utilizzando il mouse, sarete in grado di comporre i messaggi.
E' particolarmente indicato l'effetto Cross Fade (vedere più avanti), con il quale i messaggi appariranno sfumando l'immagine precedente.

SINCRONIZZAZIONE

Supponiamo che vogliate far apparire un'immagine in un punto determinato del brano. La prima possibilità è quella di "segnarsi" il clock preciso del punto in questione, per poi spostare l'evento in quel punto. Questo modo è senza dubbio molto preciso, ma se gli eventi da posizionare sono molti (come accade in un video), si perde una notevole quantità di tempo. Per fortuna ci viene in aiuto la funzione SYNCHRONISE.
Dopo avere selezionato l'evento da sincronizzare, utilizzerete questa opzione per posizionare l'evento in tempo reale; cliccando su Start partirà la musica da un punto vicino all'ultimo evento posizionato. Ora potrete cliccare su OK nell'esatto momento in cui desiderate posizionare l'immagine.
Se riuscirete a farvi un po' la mano, vedrete che preferirete senz'altro questo secondo metodo, molto più veloce e pratico. Con la funzione LISTEN potrete ascoltare la musica mentre un segnalino percorrerà la barra graduata, mostrandovi (sempre in tempo reale) il grafico di tutto quello che avete creato. Con PLAY VIDEO invece potrete gustarvi il frutto del vostro lavoro.

ORA VIENE IL BELLO!

Fino ad ora abbiamo visto il tipo di immagini che potrete visualizzare sullo schermo. C'è però un altro parametro molto importante che dovrete ogni volta selezionare accanto all'immagine: il tipo di effetto. L'effetto stabilisce il modo in cui un'immagine compare all'interno del video e, contemporaneamente, quello in cui la precedente sparisce. Poiché ve ne sono una cinquantina, è chiaro che mi è impossibile descriverli tutti; do quindi una descrizione sommaria di quelli che ho utilizzato maggiormente nella creazione del mio video di prova.

Straight Cut

Con questo effetto l'immagine interviene tagliando brutalmente quella precedente.

Side On Up, Slide On Down

La nuova immagine scivolerà sopra la vecchia ricoprendola totalmente.

Shuffle Up, Shuffle Down

Le due immagini verranno mescolate come se fossero due carte e alla fine la seconda ricoprirà la prima.

Cross Fade

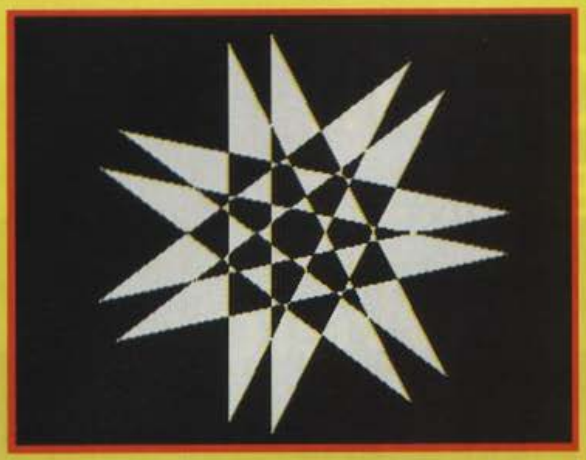
E' l'effetto che ho utilizzato maggiormente: la seconda immagine appare mentre la precedente sfuma.

XOR, AND, OR Palette

Questo effetto serve per cambiare le sfumature dei colori di un'immagine verso un colore prestabilito.

Restore Palette

Questo è un effetto che solitamente si abbina ai precedenti: serve per riportare l'immagine alla quale è stata cambiata la palette ai colori originali.





Ecco due animazioni vettoriali: quella di sinistra è una stella bidimensionale mentre il floppy di destra si muove sui tre assi.

Mix Picture
La nuova immagine verrà sovrapposta alla precedente, lasciandola però intravedere a seconda dei parametri stabiliti.

Melt Off
La foto scomparirà come se si stesse sciogliendo (vedete l'esempio di Claudia Shiffer) per lasciare spazio a quella successiva.

CONCLUSIONI
Questo prodotto è l'ideale per divertirvi un bel po' in modo creativo col vostro CD32. E' vero che non potrete disegnarvi le immagini a piacimento, cosa che potrebbe anche sembrare riduttiva, ma quelle a disposizione sono veramente tante, senza contare che sono previsti in futuro degli altri CD di immagini ed effetti per espandere ulteriormente il programma. Il punto di forza di questo Video Creator consiste nella facilità, una volta capito il meccanismo, di creazione dei singoli eventi, poi sincronizzabili alla traccia musicale in tempo reale con l'apposita opzione. La cinquantina di effetti con i quali potrete fare davvero tutto ed il migliaio di immagini tra le quali potete scegliere, annulleranno il rischio di montare video troppo simili tra loro. Vediamo però quali sono i talloni d'Achille del programma: il CD32 non è in grado di salvare i dati permanentemente, come è già stato detto. Inoltre la sua memoria di 2 Mega non consente di sbizzarrirvi troppo con immagini a tanti colori o a pochi colori o vettoriali a due o tre dimensioni. In particolare, il mio consiglio è di utilizzare molto quelle vettoriali che sono di grande effetto. Questi problemi comunque si eliminano se possedete la scheda di espansione SX1 (che comunque sarebbe molto conveniente possedere a prescindere da questo programma). Invece un problema che ho riscontrato nella struttura di Video Creator sta nella mancanza della possibilità di controllare il vostro video in un punto preciso; se per esempio volete controllare se un'immagine "entra" proprio come desideravate a cinque minuti dall'inizio del video, non potete fare altro che riguardarvelo tutto dall'inizio. E se poi non siete soddisfatti e volete modificare leggermente l'effetto, indovinate un po' come dovrete fare per ricontrollare il nuovo risultato? Eh sì, dovrete ribeccarvelo tutto di nuovo. Tutto ciò risulta davvero molto scomodo. Comunque, visto il prezzo non proibitivo, questo rimane un prodotto davvero interessante, sicuramente diverso dal solito.

GABRIO SECCO

con le stupende animazioni. Dovrete riempire i video quindi di immagini che occuperanno meno spazio, come quelle

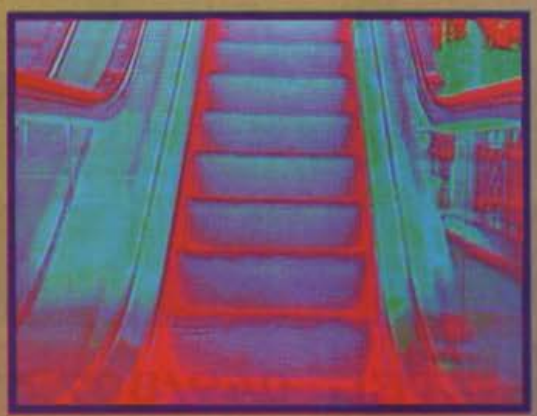


Eh sì, alcune volte mi sento un po' megalomane!

Questo è il cambiamento che avrà una foto con l'effetto XOR Palette con il colore d'arrivo settato su arancio.

NOME: VIDEO CREATOR
CONSOLE: AMIGA CD32
PRODUTTORE: ALMATHERA
PREZZO: L.129.000
SI RINGRAZIA AXXEL COMPUTER PER AVERCI FORNITO IL SOFTWARE





RIVENDITORI !!!

CONTATTATECI ...

Per voi offerte davvero sensazionali !!!



TEL. 049/807.37.45 • FAX 049/807.26.73

SUPER NINTENDO - FAMICOM

BATTLE MASTER	L. 89.000
BEAUTY AND THE BEAST	L. 99.000
CLAY FIGHTERS	L. 99.000
DUFFY DUCK	L. 99.000
FATAL FURY II	L. 89.000
JURASSIC PARK	L. 85.000
KING OF DRAGON	L. 99.000
MACROSS	L. 84.000
MUSCLE BOMBER	L.109.000
N.B.I. JAM	L. 95.000
ROBOCOP V.S. TERMINATOR	L. 79.000
SOCCER SHOT OUT	L. 119.000
STREET FIGHTER II TURBO	L. 99.000
SUPER MARIO KART	L. 69.000
THE JUNGLE BOOK	L. 99.000
WORLD HEROES II	L. 119.000
ZOOL	L. 69.000

Come vincere un sanguinoso combattimento senza farsi male!



MORTAL KOMBAT II

SUPER NINTENDO
a sole L. 129.000

GAME BOY
a sole L. 52.000



SUPER STREET FIGHTER II
L. 129.000

FATAL FURY SPECIAL
L. 149.000

SAMURAI SPIRITS
L. telefonare

GAMES FACTORY

Importazione e vendita consolle, accessori, videogames
VENDITA SOLO PER CORRISPONDENZA

Telefono 049/807.37.45
Fax 807.26.73

GIG HIT

DOOM II: HELL ON EARTH

E' freddo; il tetro corridoio che mi aspetta non ha nulla di invitante. Imbraccio il mio fedele Super Shotgun, gelido al contatto con la mano, come gelidi sono i brividi che mi percorrono la schiena. Vado avanti, pronto ad affrontare qualunque cosa...



possessore di una scheda sonora e giocatore prevalentemente notturno. Ora, a un anno di distanza, dopo innumerevoli versioni con livelli nuovi di PD; è finalmente uscito uno dei seguiti più attesi del panorama videoludico; e sono convinto che sarà destinato a destare un notevole scalpore. Infatti la domanda che sempre sorge spontanea quando esce un seguito è quali reali innovazioni apporti



I livelli finali sono qualcosa di pazzesco. Quello scheletro sulla colonna di sangue vi darà parecchi problemi unito alle decine di mostri che vi girano sulla testa.



Durante il gioco potrete trovare un teletrasporto che vi condurrà nel livello Bonus di Wolfstein 3D!



In questo punto vi sarà possibile accendere la luce per vedere i mostri; sempre che facciate in tempo...

Giocando in Ultra Violence al sesto livello incontrerete uno Spider Demon. Non preoccupatevi di farlo fuori a colpi di BGF9000, premete un interruttore in zona e sarà schiacciato da un muro.

Chi ha già giocato a Doom (e non ho ancora incontrato un possessore di PC che non l'abbia mai fatto) conoscerà benissimo queste sensazioni, soprattutto se

Dovendo fare un commento su Doom2 potrei in effetti occupare fino a quattro pagine per complimenti, elenco di lati positivi e chi più ne ha più metta. Ma non sarebbe affatto producente, infatti mi basta dirvi una sola cosa: Doom2 è, a mio parere, il più bel gioco che è stato fino ad ora programmato per PC. Pensate che i livelli di coinvolgimento arrivano ad un punto tale che dopo un'oretta di gioco comincerete a spostare la testa per evitare i colpi! I nuovi temi musicali sono fantastici e sempre adatti ad ogni situazione, generando oppressione, tensione o paura. Sensazioni notevolmente amplificate dalla geometria dei livelli; arriverete infatti a preferire uno spazio aperto pieno di mostri piuttosto che un corridoio buio, posto ideale per un agguato. In conclusione Doom2 è qualcosa che va al di là di un semplice gioco: è un'esperienza che tutti i possessori di PC dovrebbero fare.

CARLO BARONE

IL MACELLAIO CONSIGLIA...

... i nuovi mostri, ottimi per arrosti e grigliate si adattano magistralmente con un dolcetto d'Alba dell'85.



PAIN ELEMENTAL: molto simile ai Cacodemon del primo episodio ha la peculiarità di sparare Lost Soul. Lasciatelo in vita a lungo e vi ritroverete circondati. Quando muore inoltre esplode generando altre due o tre teste.



MANCUBUS: un altro mostro veramente tosto quanto rivoltante (soprattutto quando muore). Spara palle di fuoco a coppie in serie di tre con precisione letale e in più necessita di almeno quattro rocket per schiattare.



FORMER COMMANDO: non particolarmente resistente ai colpi (un colpo di shotgun ben mirato lo manda in pezzi) è però dotato di un "maialino" come il nostro che farà scendere la vostra energia molto velocemente. Letale anche a lunga distanza.



tore grafico, è rimasto totalmente invariato, cioè a prima vista è difficile dire a quale dei due giochi si stia giocando. Le differenze per così dire "reali" si trovano invece nella nuova arma a nostra disposizione, il Super Shotgun, che rimane tuttora la mia preferita per la spettacolarità, nei nuovi mostri che aumentano la varietà del gioco e le musiche che aggiungono una notevole atmosfera, di per sé già eccezionale. Vi potreste dunque chiedere il motivo di una votazione così alta; beh, la risposta è... che non

In tema di vecchie conoscenze ecco il cattivissimo minotauro robot. Solo che stavolta lo incontrerete più volte durante il gioco e, in queso caso, con un po' di "figlioletti".

Certi sfondi di Doom2 sono fantastici. Questo stupendo teschio per esempio libererà gli abitanti della Terra, il problema è che dovrete ancora spazzar via tutti i mostri rimasti.





In questo schema vi troverete circondati dai barili, un colpo incauto e salterete in aria con essi.

all'originale. Di fronte a Doom2 la risposta, dopo una sommaria analisi, potrebbe essere "poche e insufficienti a giustificarne l'uscita", ma, vi assicuro, non si può dire nulla di più sbagliato. Ma andiamo con ordine: lo schema di gioco, come anche il motore grafico, è rimasto totalmente invariato, cioè a prima vista è difficile dire a quale dei due giochi si stia giocando. Le differenze per così dire "reali" si trovano invece nella nuova arma a nostra disposizione, il Super Shotgun, che rimane tuttora la mia preferita per la spettacolarità, nei nuovi mostri che aumentano la varietà del gioco e le musiche che aggiungono una notevole atmosfera, di per sé già eccezionale. Vi potreste dunque chiedere il motivo di una votazione così alta; beh, la risposta è... che non c'è un motivo preciso! Infatti pur avendo giocato a Doom non ho mai provato le stesse "sensazioni" avute destreggiandomi con Doom2. Il design dei livelli è qualcosa di fantastico: stanzoni enormi, spazi incredibilmente aperti che fanno da teatro a epiche battaglie, corridoi totalmente bui con agguati ad ogni angolo, veri e propri quartieri cittadini o cittadelle; il tutto condito con una massiccia dose di trappole che vanno al di là della vostra immaginazione. Vi troverete in situazioni che non avete mai affrontato e che suderete sangue per superare. Insomma l'unico modo per capire le reali differenze che ci sono tra questo seguito e l'originale è provare. Vi assicuro che non ne rimarrete delusi.

SI RINGRAZIA LEADER PER AVERCI FORNITO IL GIOCO



ARACHNOTRON: piccola imitazione del più grande Spider Demon. Pur non essendo molto resistente (tre rocket e si spappola che è un burro) è consigliabile non rimanergli davanti più di tre secondi; la sua plasma gun è infatti veloce, precisa e molto dannosa. Considerate poi che in Ultra Violence arriverete ad affrontarne fino a dodici contemporaneamente.



REVENANT: qui cominciano i problemi; è resistente e veloce, in più usa come arma dei missili autocercanti capaci di colpirvi anche dietro ad un muro!



ARCH-VILE: penso il più pericoloso di tutti. Prima immobilizza con una fiammata, poi colpisce con un colpo ad energia che causa ingenti danni. Come se non bastasse ha anche la capacità di resuscitare i mostri precedentemente uccisi!

PC

ID SOFTWARE

SVILUPPATORI: INTERNI

AVVENTURA ARCADE

GRAFICA	90	*Nulla di nuovo rispetto a Doom, ma qualcuno pretendeva di più?*
SONORO	95	*Pronto, 113? Sento degli strani rumori al piano di sopra...*
GIOCABILITA'	94	*Il coinvolgimento è a livelli stratosferici.*
LONGEVITA'	92	*Senza dormire e mangiare finirete i trenta livelli del gioco in Ultra Violence in una settimana; in caso contrario vi servirà moooooolto più tempo.*
GLOBALE	95	*Possedere un PC senza Doom 2 sarebbe come avere un'auto senza volante, freni, motore ecc. (scusa Maurizio!) Ho reso l'idea?*

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

N° DISCHI: 5

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 16

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386DX-33 (CONSIGLIATO 486) 4MB DI RAM

INDICAZIONI: PROVATO SU 486DX2-66 CON 8MB E SOUNDBLASTER PRO.

CIG HIT

SUPER STARDUST

I membri del Team 17 hanno solo perfezionato il termine "gioco classico"? Beh, con un piccolo aiuto dei loro amici della Bloodhouse non si sono limitati solo a perfezionare il termine...



Alcuni asteroidi, una volta distrutti, lasciano degli oggetti supplementari molto utili ai nostri scopi. In questo caso queste palle di fuoco ci gireranno intorno come un ottimo scudo.

I fondali non mancano certo di atmosfera e spettacolarità: questi edifici ne sono un chiaro esempio.





Ho amato Stardust su Amiga, così sono rimasto positivamente impressionato da questa versione AGA. Le sue caratteristiche sono veramente notevoli, l'unico problema che ho riscontrato si trova nella velocità non eccessiva a cui gira il gioco, problema comunque trascurabile. Non si può chiaramente parlare di reali migliorie rispetto all'originale versione Amiga, ma senza dubbio questa conversione AGA possiede tutto quello che si poteva desiderare in più rispetto alla precedente. Certi aspetti hanno infatti dell'incredibile: dalla realizzazione delle meteoriti (tra le più realistiche che io abbia mai visto), all'immediatezza che contraddistingue le prime fasi del gioco, anche se questa caratteristica è dovuta fondamentalmente alla struttura di gioco del mitico Asteroid da cui questo titolo è stato tratto. L'unica mia nota di disappunto riguarda il livello di difficoltà; infatti il game è effettivamente troppo difficile per un giocatore medio, ma, si sa, quando un prodotto è di tale qualità, la voglia di giocare e di imparare non manca mai.

RIK SKEWS

Il reale problema quando si cerca di riproporre una versione riveduta e corretta di un grande classico si trova negli innumerevoli sbeffeggiamenti di cui si rimane vittima in seguito da parte del restante mondo videoludico se non si sforna un prodotto soddisfacente. Se ricordate i vari commenti che sono stati fatti su Super Space Invader poco tempo dopo la sua uscita, avrete



Ecco la ragione fondamentale per comprare questo gioco: la sequenza del tunnel! E aspettate di vederlo in movimento!



Alla fine del primo livello dovrete fronteggiare questa gigantesca nave spaziale il cui potere di fuoco è capace di coprire tutto lo schermo.



Se sarete fortunati e riuscirete a distruggere questa graziosa navetta, potrete raccogliere il frutto della vostra fatica: una nuova e devastante arma.



Prima di ogni missione potremo scegliere tra i sei sfondi disponibili al momento e il livello di difficoltà a cui giocheremo.



senza dubbio capito che cosa intendo dire. I programmatori della Bloodhouse si sono così messi in questo genere di problemi già un anno fa, quando produssero Stardust per tutti i possessori di Amiga non-AGA. Il gioco fu poi accolto a braccia aperte, visto che Asteroid era appena rinato. Questo è in poche parole il contenuto e lo schema base del gioco. Infatti questa nuova realizzazione è semplicemente un Asteroid "ultrapompato" da grafica (ecché, ci voleva molto!), sonoro e gadget vari. All'inizio voi sarete alla deriva nello spazio, in orbita attorno al pianeta da cui comincerà la nostra avventura. Tutte le astronavi e gli asteroidi sono stati renderizzati usando il famosissimo pacchetto Amiga Art Lightwave (lo stesso usato per creare Babylon 5 e Seaquest DSV) ed infatti sono proprio meravigliosi. Alcuni asteroidi, una volta distrutti, libere-



Fate attenzione a queste mine. Non sono il massimo per la vernice grigio metallizzato della vostra nave: graffiano!



Alcuni schemi cominciano con delle rocce enormi che dovrete distruggere il più velocemente possibile. Prima che ve ne rendiate conto infatti lo schermo sarà pieno di piccoli ma letali meteoriti.

Una cosa che di certo mancava in Asteroid erano le astronavi che vi sparavano i missili!

Non riuscire a completare il livello nel tempo limite vi costringerà a fronteggiare "le mosche". E vi assicuro che sarà dura riuscire a passare illesi.



ranno interessanti bonus dagli effetti più svariati, mentre dovremo fare attenzione alle navi nemiche che appariranno di volta in volta, dotate di una varietà veramente impressionante di armi atte a cercare di farci la pelle. Tuttavia il meglio del gioco si trova nella bellissima sezione del tunnel iperspaziale. Questo prende la forma di un warp gate che attraversa i cinque mondi del gioco e si affronta come una sezione in 3D, giocata in terza persona (dal retro della vostra nave) e che vi condurrà ad altissima velocità alla prossima destinazione...

Trad. e adatt. di **CARLO BARONE**

AMIGA 1200

TEAM 17

SVILUPPATORI: BLOODHOUSE

SPARATUTTO

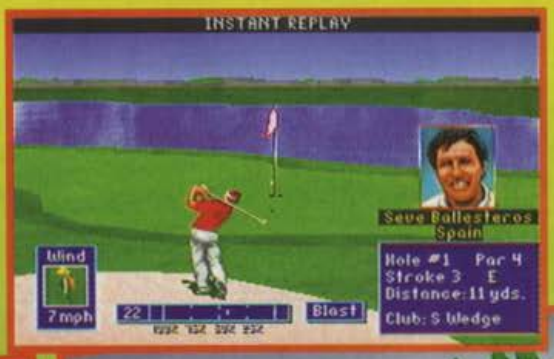
GRAFICA	94	*Tale qualità sembra ormai lo standard del Team 17...*
SONORO	88	*... e anche il sonoro non è da meno!*
GIOCABILITA'	92	*E' un clone migliorato di Asteroid, vi basta?*
LONGEVITA'	86	*Lungo è lungo, divertente è divertente, che volete di più?*
GLOBALE	90	*Veramente un gran gioco, forse poco originale, ma dalle grandi possibilità.*

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

PGA EUROPEAN TOUR GOLF

Il golf, si sa, è uno sport per pochi eletti. Come poche elette sono le software house che hanno prodotto una buona simulazione su questo argomento.

Con PGA la Ocean entra di diritto tra questi eletti; infatti già la precedente versione per Amiga 500 era di ottima qualità e inoltre anche tutte le altre versioni si sono mantenute su questi standard. Ora è il turno della versione A1200 che si presenta come un'ottima conversione



Ecco Ballesteros che esegue un colpo spettacolare meritandosi l'onore di un Istant Replay.





Il primo colpo è sempre il più importante; pensateci bene prima di tirare.

La veduta della buca si allarga poco a poco mentre un esperto ci spiegherà i trucchi migliori per ottenere un bel Birdie.



La schermata delle opzioni prima di un torneo ci offre uno spettacolo molto caotico.



Dopo aver colpito la pallina in un Driver, la visuale passerà sempre sul luogo di atterraggio.



Ricordatevi di consultare la griglia prima di eseguire un putter, per verificare la pendenza del green.

che contribuiscono ad aumentare la longevità del gioco. Altri punti di forza di PGA risiedono in una comoda interfaccia utente (è infatti possibile giocare interamente via mouse) e nella alta giocabilità, che dipende dalla facilità nell'eseguire i colpi e che evita la frustrazione che ad esempio caratterizzava Jack Nicklaus. Abbastanza varie sono anche le visuali, sia quelle automatiche (prima dell'esecuzione di ogni putter: utilissima e precisa la classica sezione grigliata del green che ne evidenzia perfettamente le pendenze), sia quelle selezionabili (come la visione a volo radente che ci illustra le varie difficoltà della buca). In conclusione PGA è un buon gioco di golf che si discosta dalla media, anche se forse un maggior numero di innovazioni generali avrebbe giovato.

dell'originale, migliorata negli aspetti grafici, grazie alla grafica AGA, ed arricchita da nuovi percorsi, fedeli riproduzioni di alcuni course realmente esistenti. Oltre a ciò sono state aumentate le opzioni di gioco, che ora includono anche tornei ad eliminazione diretta su singola buca ed altre possibilità

Avevo già giocato molto a PGA su Amiga e, a quei tempi, lo ritenevo un degno successore del mitico Leaderboard; sono stato dunque piacevolmente colpito da questa versione "riveduta e corretta" che aggiunge molto al gioco precedente che già era ad ottimi livelli. In ogni caso il gioco in sé non presenta innovazioni sostanziali e le uniche vere novità si limitano ai diversi modi di gioco, la maggior parte dei quali necessita di un amico per essere giocata. Anche le visuali non introducono nulla di nuovo, ma anzi penso raggiungano il livello minimo oggi richiesto per un buon gioco di golf. Altra caratteristica carina risiede nella possibilità di competere con alcuni campioni del golf reale (che sembrano digitalizzati da immagini vere), che inoltre intervengono prima di ogni buca per darci utili consigli. Insomma, è probabilmente il miglior gioco di golf per Amiga 1200, ma non raggiunge livelli eccezionali, pur possedendo notevoli caratteristiche.

CARLO BARONE

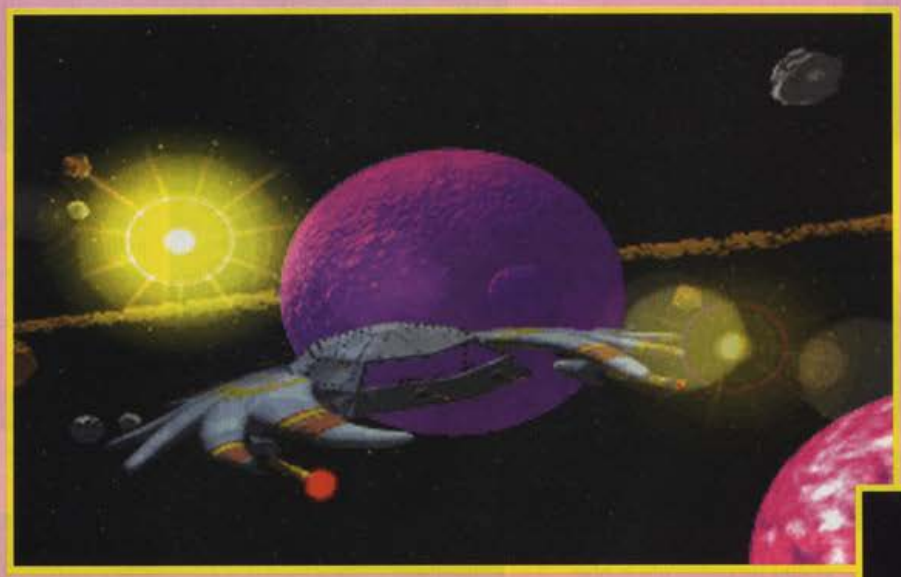
AMIGA 1200

SPORTIVO 85 GIOCABILITÀ 82 GRAFICA 84 LONGEVITÀ 78 SONORO 82 GLOBALE

ELECTRONIC ARTS

SI RINGRAZIA LEADER PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

STAR CRUSADER



Eccovi un'immagine della favolosa introduzione che ci porta nel mondo di Star Crusader.



Un torpedo ben assestato e il nostro bersaglio sta per fare un bel botto.

Cosa si ottiene quando si unisce la spettacolarità e una complessa trama alla Wing Commander con un gioco dello spessore di X-Wing?

La risposta è ovviamente molto semplice: Star Crusader. In effetti questo nuovo gioco della Take2 si presenta come un classico simulatore di battaglie spaziali, ma riesce a miscelare alcuni degli elementi migliori dei giochi sopracitati. La scelta di questo mix non può infatti che risultare vincente: in questo campo la concorrenza è notevole e, con in circolazione giochi del calibro di Tie Fighter, cercare di creare un prodotto innovativo è senza dubbio molto difficile. In Star Crusader comunque questo obbiettivo è stato centrato, ottenendo un game che si propone come valida alternativa al già citato Tie Fighter, pur essendo inferiore a quest'ultimo.





Alla fine della missione, o quando vorremo ritirarci, ci basterà effettuare un salto nell'iperspazio per tornare alla base.

Prima dell'inizio di ogni missione avrete accesso al Database, in cui troverete tutti i dati relativi alle navi che affronterete.

ALLA CONQUISTA DELLO SPAZIO

Tanto per cominciare, anche la trama si discosta dagli standard usuali; infatti voi appartenete ad una razza evoluta e civilizzata, i Gorene, che allo scopo di diffondere la cultura e la civiltà è continuamente in espansione (una volta tanto non siamo noi gli strenui difensori della patria). Il gioco vi vede dunque come piloti scelti dei Gorene, nel tentativo di "diffondere la cultura" (leggi conquistare) in un nuovo settore della galassia: l'Ascalion Rift. Per fare questo dovrete chiaramente convincere con le buone o con le cattive, e più spesso con le seconde, le varie razze aliene che lo abitano a sottomettersi al vostro potere. In termini di gioco questo si traduce in diverse missioni, che dovrete affrontare al comando del vostro caccia a capo di un gruppo di piloti (fino a quattro), cercando di completarle nella più alta percentuale possibile. Gli obbiettivi che mano a mano dovrete raggiungere sono abbastanza vari: si spazia dalle classiche missioni di distruzione dei contingenti nemici, alla difesa delle proprie installazioni, dalle missioni di spionaggio con caccia stealth invisibili all'occhio e ai radar, a quelle di cattura o di intimidazione.
La percentuale di completamento di una missione determinerà poi lo sviluppo della trama, vero punto di forza del gioco, e i successivi obbiettivi. Non sarà dunque necessario terminare una missione per progredire nel gioco (come avveniva in X-Wing), ma potrete "glissare" su certi compiti troppo difficili per cercare di recuperare in seguito, con un sistema più simile a Wing Commander, anche se con maggiori possibilità. Avrete così più di cento missioni diverse da affrontare, senza contare che ad un certo punto diverrete voi stessi comandanti della base, potendo così decidere con quali mezzi eseguire le missioni, assegnando anche i vari obbiettivi secondari agli altri piloti.



Nelle missioni simulate potrete affrontare qualunque nemico conosciuto. Notate come, se il vostro bersaglio ha gli scudi ancora attivi, la luce azzurrina indichi l'assorbimento del colpo.

Ci stiamo avvicinando ad una base nemica e già il volume di fuoco comincia ad essere insostenibile.



Ecco una scena della sequenza di morte alquanto inquietante: l'occhio si dilata a causa della rottura della cabina, il resto ve lo lascio immaginare...

In decollo per una nuova e pericolosa missione.



Inutile dirvi che attaccare da dietro è la strategia migliore. Purtroppo molte navi nemiche, come le Bucaneer, sono più manovrabili e difficili da inseguire.





INIZIA LO SPETTACOLO!

Quello che in ogni caso stupisce di più giocando a Star Crusader è senza dubbio la realizzazione e la varietà delle astronavi che incontrerete e che guiderete.
Gli sprite sono infatti stati realizzati con poligoni solidi ricoperti da texture mapping (come Daytona per intenderci), ombreggiati con effetti di Gouraud e Phong shading che donano un realismo incredibile alle navi che si muovono nello spazio, che risultano coloratissime e curate nei dettagli, soprattutto le più grosse come basi e incrociatori. Senza dimenticare i pianeti e le costellazioni che fanno da sfondo al solito nudo spazio. Tutto questo ha però un prezzo, che risiede nell'hardware estremamente potente necessario per gustarsi il gioco al massimo delle sue potenzialità; in effetti è anche possibile eliminare (in parte o totalmente) i vari effetti grafici, lasciando i

THE GORENE FIGHTERS

All'inizio del gioco avrete a disposizione solo tre navi da guidare, ma sottomettendo una razza aliena vi sarà possibile usufruire di quelle nemiche, per un totale di tredici diversi mezzi a vostra disposizione. Mi limito qui a descrivervi i primi tre caccia, lasciandovi il gusto di scoprire pregi e difetti di tutte le altre navi.



INTRUDER: la nave più innovativa del gioco. Pur possedendo una scarsa resistenza ai colpi nemici e un potenziale di fuoco quasi nullo, è equipaggiata con un sistema stealth che la rende fisicamente invisibile e difficilmente individuabile. E' usata esclusivamente per missioni di spionaggio, e a questo scopo è dotata di uno scanner e di un sistema di lancio di probe, allegri gadget che permettono di carpire informazioni alle navi nemiche.

SCORPION: è la classica astronave per la distruzione di piccoli bersagli. E' veloce e manovrabile ed è dotata di una devastante cadenza di fuoco con i laser; possiede però pochi missili e una resistenza media ai danni.





LIBERATOR: ottima astronave per ingaggiare bersagli più possenti come basi o satelliti. Possiede tre diversi tipi di armi: i laser, i missili (ben venti!) e i distruptor, armi simili agli Ion cannon degli Y-Wing, che disabilitano il bersaglio senza distruggerlo. Per quanto riguarda il resto, è ben corazzata ma possiede valori medio-bassi in velocità e maneggevolezza.

Avessi dovuto giudicare questo titolo dopo la prima impressione, di certo ci sarebbe scappato il CVG HIT. L'impatto grafico è infatti notevole, allo stesso modo di quello sonoro (per quel che riguarda il parlato), ma una sessione di gioco più prolungata mi ha permesso di scoprire delle mancanze, non certo fondamentali, ma che impediscono una più alta votazione. Intendiamoci: Star Crusader mi è piaciuto molto e mi ha molto divertito, ma sono tante le volte in cui sono stato tentato di scagliare il joystick contro al monitor perché morivo sempre in una dannata missione non molto avanzata (pur giocando a livello easy). Una calibrazione maggiore della difficoltà avrebbe di certo giovato, soprattutto per quanto riguarda la resistenza delle navi avversarie. In ogni caso questo titolo rimane un ottimo gioco, che si propone come una longeva alternativa a Tie Fighter, a cui rimane inferiore per molti aspetti, riuscendo però a superarlo per il lato spettacolare e coinvolgente che lo contraddistingue.

CARLO BARONE

semplici poligoni solidi, ma si perde molto del lato spettacolare che è uno dei punti di forza del programma.
Un'altra caratteristica degna di nota è il parlato digitalizzato, che sebbene sia un obbligo in un gioco CD, aumenta notevolmente il coinvolgimento, con i vostri compagni che vi comunicano frasi di aiuto o di disperazione



Il classico Briefing ci informerà sui particolari della missione commentati con uno stupendo parlato.



Attaccare una nave anche di medie dimensioni è un'impresa notevole. Scordatevi eroismi alla Wing Commander: il modo migliore per sopravvivere è colpire in gruppo per dividere il volume di fuoco.

Contemporaneamente alla comunicazione vocale apparirà l'immagine del wingmen che vi sta parlando.

come "Gold leader, boogie at six'o clock", oppure, in caso di distruzione imminente, "I'm gonna blow, i'm gonna blow!" con voce disperata. Inoltre il computer di bordo con suadente voce femminile vi avviserà di danni e di altre amenità varie. Quello che purtroppo non rimane all'altezza della situazione è la musica, decisamente poco adatta alle situazioni e piuttosto ripetitiva, tanto da risultare addirittura snervante. Un appunto negativo va poi mosso all'eccessiva difficoltà del gioco, causata da un eccessivo grado di realismo: infatti le navi nemiche sono spesso potenti quanto (e a volte più) di voi, anche ai primi livelli di difficoltà, facendovi fare molta fatica per abbatterne solo una. Potete capire i problemi nelle frequentissime situazioni di inferiorità numerica (che tra le altre cose spesso causano dannosi e snervanti scontri con altre navi), dato che se è vero che non è necessario completare una missione, per concludere bene il gioco dovrete comunque portarne a termine un buon numero.



PC CD-ROM

GAMETEK

SVILUPPATORI: TAKE2

SIMULAZIONE

GRAFICA **90** *Sono stati usati ottimi effetti per la realizzazione degli sprite.*

SONORO **75** *Il parlato digitalizzato vi aiuta ad entrare nel vivo dell'azione...*

... ma le musiche sono mal realizzate e alquanto stressanti.

GIOCABILITA' **80** *I comandi sulla tastiera sono di facile uso.*

A volte risulta frustrante per l'eccessiva difficoltà di certe missioni.

LONGEVITA' **90** *E' presente un alto numero di missioni che variano in base agli sviluppi della trama e la possibilità di giocare a diversi livelli di difficoltà.*

GLOBALE **88** *Un bijoux per la spettacolarità e il coinvolgimento, ma poteva essere migliore dal punto di vista della giocabilità.*

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

N° DISCHI: 1CD

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 8

CONFIGURAZIONE MINIMA: CONSIGLIATO 486SX-33, VGA, CD-ROM, 640K

INDICAZIONI:
PROVATO SU 486 DX2-66 CON 8 MB RAM, CD-ROM A DOPPIA VELOCITA' E SOUNDBLASTER PRO

CVG HIT

ALIENS VS PREDATOR

L'uscita della console più "bestiale" del mondo dei videogiochi è stata accompagnata da titoli mostruosi che hanno deluso tutte le aspettative. Ma le cose stanno per cambiare, dato che già da questo gioco i mostri sono solo all'interno della cartuccia...



SPLAAAAAT !!!

Gli scontri tra titani hanno sempre avuto un posto nell'immaginario collettivo. Le reazioni ad una simile fantasia sono troppe per ogni tentativo di classificazione, ma ciò malgrado è possibile individuare una componente che rappresenta un denominatore comune, vale a dire la forte carica emotiva. Non c'è quindi da stupirsi se un videogioco si ispira a questo tipo di fantasia. Ovviamente il successo di un prodotto nel nostro campo deve possedere anche una buona dose di originalità, ma soprattutto deve avere un contenuto coevo. Predator e Alien sono mostri orribili, partoriti da menti con chissà quali problemi. Trovarli insieme in un videogioco può essere spaventoso, ma sicuramente troppo ameno per girargli alla larga, specie se la struttura e la realizzazione tecnica risultano essere di grande levatura. La prima cosa che balza all'occhio è sicuramente la visuale impiegata in questo nuovo titolo per JAGUAR, cioè quella in soggettiva già vista e apprezzata in Doom per PC. I pregi di una simile veduta riguardano quasi tutti l'atmosfera che si crea intorno al giocatore, il quale si sente molto più immerso e calato nella situazione rispetto ad altri giochi basati su sistemi di inquadratura differenti. La grafica è poi il corollario di questa impostazione, visto che può vantare un'alta risoluzione e un numero di colori impressionante. Anche il sonoro è stato curato con la giusta dose di attenzione, quindi è quasi naturale rilevare il suo importante contributo circa la creazione di situazioni da brivido. D'altro canto non potrebbe essere altrimenti, visto che i rumori e i vari effetti sonori sono stati tutti campionati dai rispettivi film. L'aspetto giocoso è poi la ciliegina sulla torta, perché se da una parte muoversi in ambienti tetri e densi di atmosfera tramite un sistema di controllo semplice e funzionale può risultare allettante, dall'altra la possibilità di calarsi in ben tre ruoli differenti è a dir poco fantastico. Ogni ruolo prevede infatti condizioni di vita ben definite, una missione da compiere ed una propria natura. Prendere i comandi di uno dei tre protagonisti di questo gioco non significa solo impersonarlo, ma entrare in simbiosi con lui, familiarizzando con le sue abilità e facendole proprie. Insomma, se stavate pensando di acquistare un PC per giocare a DOOM, ora potreste anche prendere in considerazione il JAGUAR come valida alternativa.



L'alien vince una vita quando paralizza ed ingloba un marine. Non lasciatevi impressionare dalla foto, perché sul monitor è anche peggio!



Le animazioni dei movimenti del marine sono semplicemente eccezionali, specie quando cammina o spara.



Trad. e adatt. di ***Antonio Loglisci***

Di giochi come questo ne dovrebbero uscire a pacchi. Tutto è stato realizzato in modo da creare la giusta atmosfera, che dal punto di vista del giocatore appare più che convincente. La grafica è ottima, il sonoro è composto dai giusti elementi, la giocabilità è buona e nel globale il gioco è un piccolo capolavoro. Che altro dire... meditate gente, meditate.

MARK PETTERSON



Questo è il quadro di controllo del Predator. Ogni opzione a sua disposizione può essere selezionata in maniera tutto sommato comoda e immediata.



Lo scudo di invisibilità del Predator si può definire a dir poco cattivo.



RUOLO: Marine
STATUS: In preda ad istinti spiatterosi.
ARMI: Pistola, pistoletta, pistolone (e la pistolaccia dove la mettiamo? Nd-Maurizio) e lanciafiamme.
MISSIONE: Deve principalmente sopravvivere. Non è molto forte, né tanto meno veloce. Tuttavia ha un vantaggio, ossia quello di essere in grado di attraversare i canali di ventilazioni. Ma non è lì che ci sono tutti gli Alien?

RUOLO: Alien
STATUS: Affamato e un tantino inviperito.
ARMI: Una coda lunga e pesante, una mascella in grado di masticare granito, artigli affilati e un contratto a Hollywood per quattro film.
MISSIONE: Localizzare e proteggere l'alien regina. La sua capacità di creare bozzoli, il suo vantaggio di avere vite extra e il suo alito infernale lo rendono il più forte (o il più brutto?).



RUOLO: Predator
STATUS: Macchina della morte.
ARMI: Invisibilità, lame da "polsino", disco distruttivo e cannone da spalla.



MISSIONE: Collezionare la testa dell'alien regina.
Le sue abilità e le sue armi gli conferiscono una forza di attacco davvero impressionante, ma la sua eccessiva emorragia di punti-energia lo rendono molto vulnerabile. Tuttavia la sua fortuna gli permette di ottenere un'arma extra semplicemente collezionando punti.

NOLEGGIO - USATO - ASSISTENZA
VENDITA PER CORRISPONDENZA

STARGAMES

Via Sbarre C.li, 210 (di fronte villa Guarna)
REGGIO CALABRIA
Tel. 0330/360817 Tel. e Fax:0965/593245

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

SUPER NINTENDO

CONSOLLE + MARIO ALL STAR + MARIO WORLD	299.000
CONSOLLE + MORTAL K.1	279.000
CONSOLLE EURO + FIFA SOCCER	299.000
DRAGON BRUCE LEE ITA	119.000
MICKEY MANIA ITA	135.000
SPARKSTER ITA	119.000
VAL D'ISERE ITA	119.000
ERK THE CAT	109.000
SECRET OF MANA	119.000
INCREDIBLE HULK ITA	119.000
JUNGLE BOOK ITA	119.000
BUBSY 2 USA	139.000
SPIDERMAN MAX. CAR. ITA	139.000
TROY FOOTBALL 1	129.000
VORTEX FX USA	139.000

MEGADRIVE

ECCO THE D. 2	129.000
EA TENNIS	108.000
BUBSY 2	99.000
DRAGON	119.000
HAVOC	99.000
SPARKSTER	99.000
POWER RANGER	105.000
SONIC & KNUNKLE ITA	115.000
CRISE OF THE ROBOTS	TELEFONARE
SPIDERMAN MAX CAR	119.000
SUPER STREET FIG. 2 ITA	129.000
MICKEY MANIA	119.000
BALL Z	105.000
CONSOLLE MEGADRIVE 2	219.000
CONSOLLE MEGADRIVE 1	189.000
CON FIFA SOCCER	289.000
CON SONIC 3	295.000

OFFERTE SUPER NINTENDO

BATMAN RETURN ITA	55.000
F = ZERO ITA	49.000
MEGAMAN X ITA	105.000
MORTAL KOMBAT 1	65.000
ZELDA 3 ITA	85.000
SUNSET RIDERS	59.000
MARIO IS MISSING	53.000

OFFERTE MEGADRIVE

DUNE 2	110.000
FIFA SOCCER	85.000
SUNSET RIDER	60.000
BATMAN RETURN	42.000
STREET FIGHT 2 C.E. ITA	89.000
JUNGLE STRIKE ITA	69.000
FLASH BACK ITA	79.000

3DO

MONSTER MANOR	99.000
MEGARACE	109.000
ROAD RUSH	105.000
SHERLOCK HOLMES	99.000
SHOCK WAVE	109.000
HORDE	99.000
STAR CONTROL 2	99.000
SLAYER AD&D	129.000
TOTAL ECLIPSE	99.000
ESPN TENNIS	95.000
WORLD CUP GOLF	89.000
VIRTUAL STALKER	129.000
PISTOLA LASER	119.000
WAY OF THE WARRIORS	109.000
SHADOW	129.000
ALONE IN THE DARK	109.000

MEGA CD

BATTLE CORPS	99.000
DUNE	109.000
FLASH BACK	109.000
FIFA SOCCER	99.000
GROUND ZERO TEXAS	119.000
BRUTAL	99.000
BEST 2	99.000
MICKEY MANIA	109.000
ANOTHER WORLD 2	109.000
MEGARACE USA	109.000
HEIMIDALL	109.000
BACKUP RAM CARD	129.000
SOUL STAR	129.000
MORTAL KOMBAT 1	119.000
SENSIBLE SOCCER	89.000
NBA JAM SESSION	TELEFONARE
BASE OF THE ROBOTS	TELEFONARE

Vendita per corrispondenza a norma di legge - Garanzia 12 mesi - I prezzi possono subire variazioni - Tutti i nomi ed i logos appartengono ai legittimi proprietari. Tutti i prezzi sono da intendere IVA compresa.

RUFF 'N' TUMBLE

E' piccolo, biondo, cattivo ed è pronto a spaccare il mondo. Di chi stiamo parlando? Ma di Ruff ovviamente! Spero solo per lui che non si azzardi ad avvicinarsi alla mia macchina, altrimenti poi gli toccherà andare in giro sulle ginocchia! Tappo avvisato...

Qualcuno di voi per caso si ricorda di un vecchio gioco per C64 intitolato: "Monty on the Run and Thing on a Spring"? Noo? Beh, comunque il programmatore che stava dietro questo piccolo capolavoro era Jason Perkins, che poi è (guarda un po' che caso) anche l'ideatore di Ruff "N" Tumble. Aggiungete poi Robin Levy, la persona che si è occupata del look di Putty, e cosa ottenete? Boh! Non ne ho la più pallida idea e, sinceramente, non me ne frega neanche niente di saperlo! Comunque, passando ora a cose più serie, dovete sapere che il giochillo in questione non è altro che il classico platform game condito però da una veste grafica veramente notevole e da un'ottima giocabilità. In quest'avventura Ruff se la dovrà vedere con il malefico dottor Destino, il quale è, come al solito, affiancato da una spropositata serie di scagnozzi. Lo scopo del gioco è quello di riuscire a trovare ed a raccogliere un certo numero di biglie di 3 diversi colori. Queste infatti rappresentano il nostro lasciapassare per i livelli successivi e, se all'inizio sono abbastanza abbondanti, con il proseguo dell'avventura diverranno via via sempre più scarse. Questo fa sì che Ruff risulti, sostanzialmente, un'affannosa ricerca lungo una serie di interminabili livelli, il tutto condito da un po' di sana e sempre ben accetta distruzione. Simpatico, non vi pare?

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



Ma guarda un po' che bello questo gufetto! Mi fa una tenerezza...



Raccogliete queste monete d'oro per incrementare il vostro punteggio. Semplice vero?



I programmatori devono aver tratto non poca ispirazione dal caro e buon vecchio Robocop. Questo mostro infatti assomiglia in maniera impressionante al massiccissimo ED209. O.K. guys, facciamogli sputare i transistor!



Raccogliete i vari power-up sparsi lungo i livelli di gioco per rifornire le armi di Ruff e per dotarlo di giocattoli sempre più moderni e distruttivi. Papà, papà, mi compri quel bazooka?



Credo che il nostro Ruff dovrà prestare non poca attenzione a questo livello, a meno che non voglia trovarsi con un "grosso" peso sulle spalle e con una bella emicrania da spappolamento!

Paragonato ad altri giochi del genere Ruff 'N' Tumble non presenta alcun elemento innovativo o qualcosa di particolare per cui possa essere distinto dalla massa. Quello che abbiamo infatti è un game abbastanza comune come struttura, che vanta però una buona veste grafica ed un'ottima giocabilità. E' impossibile quindi spiegare come mai questo titolo risulti così dannatamente intrippante. Per alcuni potrebbe essere dovuto agli avversari troppo beoti, per altri per il livello di difficoltà ottimamente calibrato, per altri ancora per l'azione sempre frenetica; insomma ci sono un sacco di motivi! Un altro punto a favore di questo game sta nell'alto livello di intelligenza artificiale che caratterizza i vostri avversari, il che contribuisce a rendere Ruff un game davvero avvincente e impegnativo. A tutto ciò poi si affianca una veste grafica davvero notevole, oltre ad un sacco di musichette semplicemente troppo potenti. Insomma ci troviamo di fronte ad un giocone! Avanti ragazzi, correte a comprarlo!

RIK SKEWS

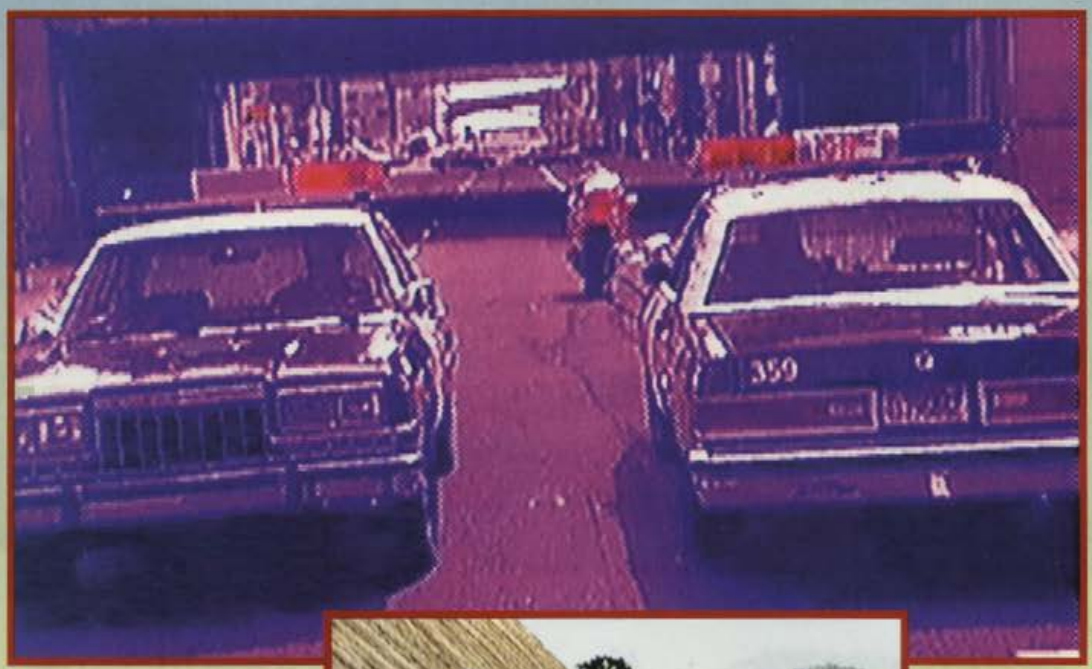


ROAD RASH

CVG HIT

Se il vostro sogno è stato sempre quello di sfrecciare in moto lungo le ampie Highway americane ma vi slogate una caviglia ogni volta che vi alzate da una sedia, se avete sempre desiderato essere un vincitore conteso da donne stupende ma anche un lepidottero ha più fascino e carisma di voi, allora cuzzatevi questo giochillo! Ma mi raccomando: luci accese, casco in testa ben allacciato e... occhio a non andare a sbattere contro lo stipite dell'armadio!

Ma che bello! Finalmente ecco che dopo Crash & Burn arriva per il 3DO un altro gioco di guida. Questa volta però, invece delle berlinette che avevamo utilizzato nel titolo della Crystal, ci troviamo con il sedere poggiato su un motore (accidenti che male che fanno 'sti pistoni!) con 2 ruote e un manubrio. Causa scatenante di questa irresistibile voglia di un po' di sano e sempre ben accetto sadomasochismo? Ma ovviamente quello di diventare il miglior centauro sulla faccia della terra!



Immaginatevi una landa sconfinata: niente per il raggio di chilometri. Voi che non vi fate il bagno da almeno tre mesi, un ramarro arrosto per merenda e la vostra moto... praticamente il paradiso! Peccato però che come tutti i bei sogni, anche questo abbia delle lievi controindicazioni e qualche piccolo "effetto collaterale". Tanto per cominciare provatevi un po' voi ad agitare la moto prima dell'uso, dopo di che vi potrebbe capitare di imbattervi in una serie di brutti ceffi in uniforme, che non capendo il vostro spirito poetico, cercheranno di mettervi i bastoni tra le ruote e, in molti casi, anche nella testa! Ma guarda un po' tu che razza di guastafeste. Uno è lì che, dopo una settimana di "massacrante" lavoro come Publisher dell'area Consumer, decide di andarsi a rilassare con una bella corsa in moto, investendo qualche passante e picchiando chiunque gli capiti a tiro, e viene la pula a rompere le scatole! Ma io gli spezzo le gambucce!

Ma quanto è bella la montagna...



Per rientrare in strada dovremo aspettare che si presenti una breccia nel guard-rail.



Siamo stati arrestati: un mese di guardina non ce lo toglie nessuno!





Una bella impennata e via...

Ti ho detto che ho pagato il bollo!





Accidenti quanto pesa questa moto!

Non c'è che dire. Davvero una bella salita.



Qui possiamo selezionare il livello di difficoltà.

Io adoro la campagna.





TARAZUM! TARAZUM!

Per tutti quelli di voi che non lo sapessero, Road Rash per 3DO altri non è che la conversione di un game che apparve circa un paio di anni fa su MD. Lo scopo del gioco è quello di guidare una motocicletta lungo una serie di tracciati. Obbiettivo? Ma arrivare primi naturalmente! Come potrete facilmente immaginare, anche questa versione ci ripropone il medesimo schema di gioco del suo caro e vecchio antenato. Una volta che avrete inserito il luccicante dischetto nel drive del 3DO e vi sarete sorbiti la megasigla introduttiva (davvero troppo massiccia!), il gioco potrà avere inizio. A questo punto vi si presentano 2 diverse possibilità.

Con la prima, ovvero il Trash Game, potrete cimentarvi nella versione "Arcade" del game. Con questa opzione potrete infatti selezionare uno qualsiasi dei 5 tracciati e il vostro unico scopo sarà quello di riuscire a dare la birra a tutti i vostri avversari. Con il Big Game Mode invece vi troverete scaraventati in una sorta di super competizione. Qui infatti il gioco non si esaurisce in una gara singola, ma è composto da una lunga corsa divisa in tappe. Per arrivare alla fine e riuscire ad avanzare di livello dovrete riuscire a piazzarvi almeno al terzo posto in ogni sezione. Inoltre, con i vari premi in denaro vi sarà data la possibilità di acquistare moto sempre più veloci e potenti. Questo si rivela essere una cosa davvero importante, soprattutto se consideriamo che anche i vostri avversari possono usufruire di questo tipo di possibilità. Naturalmente è presente un'opzione di salvataggio, il che vuol dire che non sarete costretti a giocare per 24 ore filate prima di terminare il giochillo! Per quel che riguarda invece le restanti option, abbiamo l'ormai canonico settaggio delle musiche e degli FX, la possibilità di giocare in 2 (non contemporaneamente!), e il sempreverde livello di difficoltà. Una

O.K gente, eccoci di fronte ad un'altra fatica targata EA. Questa volta posso dirvi in tutta tranquillità e senza remore che questo Road Rash é una vera gallata. In questa versione infatti non solo abbiamo una grafica da sballo, un sonoro semplicemente micidiale e degli FX ganzissimi, ma anche una giocabilità consistente quanto un pachiderma di 4 tonnellate e passa. Questo vuol dire che una volta che vi sarete messi alla guida del vostro bolide, non solo vi risulterà ben difficile mollare il pad, ma la vostra attenzione verrà completamente catturata dal muoversi sinuoso della strada davanti a voi. Gli unici inconvenienti che si possono riscontrare con questo tipo di "assuefazione", risiedono nella possibilità di un eccesso di immedesimazione. Questo può portare a catastrofici ribaltamenti di sedie e poltrone o in poderose gomitate sferrate sul setto nasale della povera sorellina che viene ad avvertirvi che la cena è pronta. Tutto ciò non è molto carino, soprattutto se poi ci tocca pulire il pavimento dal plasma versato, comunque sono controindicazioni abbastanza marginali (per voi, non per le vostre sorelle!). Come ho già detto prima, la struttura di gioco è rimasta la stessa della versione MD, anche se ora i combattimenti hanno un ruolo abbastanza marginale e, in molti casi, è preferibile cercare di evitarli. Per quel che riguarda invece le varie chicche che i programmatori hanno aggiunto, abbiamo: una serie di bivi che ci permettono di completare ogni tracciato seguendo diverse strade, varie scorciatoie nascoste, incroci con macchine che vi arrivano addosso (naturalmente solo se passate quando il vostro semaforo è rosso) e un sacco di passanti da investire. Allora, cosa fate ancora lì? Questo game non aspetta altro che di essere comprato!



Non credo proprio che questo sia il momento più adatto per riposarsi.

cosa interessante da dire al riguardo, è che cotale settaggio non influenza soltanto l'abilità dei vostri avversari e la velocità del vostro bolide, ma anche la lunghezza dei tracciati. Infatti al primo livello vi troverete con un bolide che sfreccia al massimo a 105 MPH su piste lunghe fino a massimo 6 miglia, mentre al livello 5 vi troverete a dover scheggiare a oltre 150 migliozzi (170 con il turbo a manetta!) su tracciati lunghi anche 18 miglia, strapieni di curve e con i vostri avversari e la pula che vi inseguono e ve le danno di santa ragione!

O.K. guy, ti succhio la coda!



DOC'S DREAM THEORY

Passando ora alla parte un po' più ludica della review, sappiate che il caro RR è un bel giochillo anche dal punto di vista grafico e sonoro. L'utilizzo in maniera semplicemente smodata del texture mapping (tecnica nella quale il 3DO eccelle), ha infatti permesso ai programmatori di realizzare scenari e background semplicemente incredibili per numero di colori e di dettagli. Veramente notevole anche lo scrolling e la velocità di aggiornamento dello schermo, che con i suoi oltre 20 frame al secondo consente allo svolgimento dell'azione una buona fluidità ed un notevole senso di velocità. Un altro punto a favore del game deriva dal metodo di controllo, che risulta semplice e preciso. A tutto ciò dobbiamo aggiungere che, a differenza di quello che accadeva in C&B, la nostra moto non risulta un mezzo estraneo allo schermo, ma che la sua presenza e le sue animazioni si amalgamano e si fondono con tutto ciò che la circonda. Semplicemente mitico!

3DO

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: INTERNI

GUIDA

GRAFICA 90 — *Grafica ricchissima di dettagli, veloce e ben animata. Peccato che, di tanto in tanto, si riesca ad avvertire qualche scattino.*

SONORO 94 — *Ganzissimo, con un sacco di musiche heavy tutte rigorosamente cantate. Alcuni nomi: Therapy?, Paw, Soundgarden... Buoni anche i vari FX.*

GIOCABILITA' 89 — *Road Rash all'ennesima potenza! Se però non vi piaceva l'originale...*

LONGEVITA' 93 — *5 piste, 5 livelli di difficoltà e 2 diverse modalità di gioco vi terranno impegnati per un bel po' di tempo.*

GLOBALE 90 — *Se siete fan del genere e possedete un 3DO questo è un titolo che non potete assolutamente farvi sfuggire. Davvero troppo radicale!*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

SI RINGRAZIA JOYSTICK FUN PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

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.

CENTRAL INTELLIGENCE



Il mondo delle spie è senza dubbio molto affascinante, ma sapete quanti problemi comporta la gestione di un commando specializzato nello spionaggio?

Immagino proprio di no, ma se amate gli intrighi e la strategia ho idea che dovrete impararlo presto. Infatti in Central Intelligence sarete al comando di un gruppo di spie il cui scopo è abbattere la giunta militare capeggiata da un dittatore al governo di Sao Madrigal, un'isola caraibica. Scordatevi però di impersonare agenti in un gioco di azione frenetica; infatti in CI è stata presa in considerazione solo la parte strategico-tattica della missione, con voi che dall'alto dirigerete le operazioni, impartendo ordini ai diversi gruppi di agenti al vostro comando, per poi osservarne i risultati tramite schermate animate digitalizzate. I gruppi di agenti a vostra disposizione saranno tre, ognuno adibito ad un particolare compito: i "political" si incaricheranno delle missioni di spionaggio al fine di ottenere informazioni necessarie per i successivi obbiettivi (sono insomma le prime pedine che dovrete muovere). Seguono poi i "propaganda" che (come traspare dal proprio nome) si occuperanno di smuovere i focolai di rivolta mettendosi in contatto con televisioni, radio e studenti. Infine abbiamo a nostra disposizione i "military", che ovviamente entreranno in azione per missioni di sabotaggio o simili. Chiaramente il raggiungimento del nostro obbiettivo dipenderà essenzialmente dalla quantità di persone come studenti e lavoratori che porteremo alla nostra causa, al fine di sferrare un massiccio attacco che non potrà essere respinto dalle forze del dittatore. Tutte le nostre scelte saranno dunque fondamentali per l'equilibrio delle parti, che all'inizio della nostra missione penderà pericolosamente dalla parte del dittatore.

In un gioco CD non può mancare la classica introduzione renderizzata.



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



Abbiamo appena fatto saltare un impianto chimico! Il dittatore avrà ora un po' di problemi a tirare avanti.

Il quartier generale del leader dell'opposizione dovrebbe essere contattato spesso. Tramite questo si può infatti accedere agli studenti in rivolta e ai ribelli.





Una volta che una vostra spia si sarà infiltrata in un luogo, potrete accedere ai dati delle persone che lo frequentano, ordinando su queste ultime altre missioni come corruzione ed intimidazione.

Se devo essere sincero non mi ha divertito molto giocare a CI, eppure sullo sfondo a questo commento potete vedere un punto esclamativo. Il motivo di questa contraddizione si trova nella realizzazione tecnica del gioco. Infatti, tutto l'ambiente è ricreato perfettamente (grazie ad un buon uso della grafica) e la possibilità di poter assegnare tantissime missioni ai vostri agenti in relazione a vari parametri (tra cui i materiali in vostro possesso) aumenta notevolmente lo spessore del gioco. Tuttavia la votazione globale non raggiunge livelli alti a causa dell'eccessiva difficoltà che si incontra cercando di prendere confidenza con il sistema di gioco, che comunque vanta un'interfaccia utente semplice ed intuitiva. Una parola va poi spesa per le musiche, totalmente assenti durante l'azione: un vero peccato per un gioco che può godere del supporto ottico. Insomma CI è un gioco che potrebbe divertirvi molto e molto a lungo, a patto che siate amanti della strategia pura e che abbiate molto tempo da dedicargli per apprenderne appieno il funzionamento.

CARLO BARONE

PC CD-ROM

STRATEGIA	GIOCABILITÀ	GRAFICA	GLOBALE
	70	80	76
	LONGEVITÀ	SONORO	
	82	65	

OCEAN

JOYSTICK fun

2G&P 26220995

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

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA



PANASONIC 3DO

STREET FIGHTER II TURBO
SAMURAI SHODOWN
FIFA SOCCER
OFF WORLD INTERCEPTOR
VR STALKER
ADATTATORE JOYSTICK 300
MEGA RACE
THEME PARK
GEX



M.DRIVE

FIFA 95
EARTHWORM JIM
CONTRA HARD CORPS
MICKEY MANIA
SHAQ-FU
SONIC & KNUCLES
SPARKSTER



SUPERNES

DRAGON
DEMON CREST
DRAGON BALL Z III
SAMURAI SPIRITS
EARTH WORM JIM
ILLUSION OF GAIA
FINAL FANTASY III

THE DEATH & RETURN OF SUPERMAN S.NES



KASUMI NINJA JAGUAR



DONKEY KONG COUNTRY S.NES



GEX 3DO





SAMURAI SHODOWN 3DO

ALIEN VS PREDATOR JAGUAR



FLYING NIGHTMARES SEGA CD



STREET FIGHTER II TURBO 3DO



VR STALKER 3DO





Non aspettare, chiamaci per prenotare la tua console preferita. Il futuro da noi è già arrivato!!!



G. GEAR

STAR TREK
BUBBLE BUBBLE
DAFFY DUCK
CAESAR PALACE

G. BOY



ALLADIN
NBA JAM
FIFA SOCCER
MEGAMAN V
POWER RANGER
MICROMACHINE
SAMURAI SHODOWN



JAGUAR

ALIEN VS PREDATOR
WOLFSTEIN 3D
BRUTAL FOOTBALL
KASUMI NINJA
CLUB DNIVE

GIG HIT

DREAMWEB

Il mio nome è Ryan.
Io sono il Liberatore.
Io sono l'esecutore.
Il cacciatore dei Sette.
E' come uccidere Hitler.



Con queste parole termina il "Diary of a Madman", il diario di Ryan, il protagonista che enarrandoci l'evolversi della sua presunta follia, ci cala perfettamente nell'inquietante quanto affascinante atmosfera del gioco. In più, per dare quel tocco di realtà alla storia, tale diario sembra scritto a mano, con pagine a grafia tremolante che indicano il vacillare della mente di Ryan.
Questi non è che un barman perseguitato da strani sogni che credendo in un primo tempo di essere pazzo, intuisce poi la sua vera missione, grazie al definitivo sogno liberatore (che rappresenta poi l'introduzione animata del gioco). Ryan è stato scelto per uccidere i Sette, che preso possesso della Dreamweb, la rete di controllo di tutti i sogni del mondo, si preparano a causarne la dannazione eterna.

COME BLADE RUNNER...

Questa lunga introduzione altro non è che la precisa ambientazione della nuova avventura della Empire, che ci cala nel classico futuro degradato (ambiente Cyberpunk, tanto per intenderci), con barboni lungo le strade e ladri pronti ad ogni angolo. Voi, nei panni di Ryan, dovrete cercare i Sette ed ucciderli muovendovi tra diverse locazioni che non potrete visitare tutte subito, ma che diverranno accessibili solo con il passare del tempo a seconda degli indizi che troverete; il tutto secondo uno schema molto simile al mitico film Blade Runner, condito però con notevoli elementi di mistero. L'azione si svolge con una visuale dall'alto in stile Ultima VI, e sebbene la finestra di gioco sia un po' piccola (identificando solo parte della locazione in cui vi trovate), svolge bene il suo compito per merito della grafica, che pur non vantando effetti incredibili o stupefacenti (come gli intermezzi renderizzati a cui siamo stati abituati dalla maggior parte delle avventure del momento), riproduce al dettaglio l'ambiente di ogni luogo con cui è possibile interagire.
Vi sarà infatti possibile, ad esempio, fumarvi una sigaretta o ascoltare un CD nello stereo come "Led Zeppelin IV" (senza udire la musica, purtroppo), oppure consultare il menu della vostra cucina elettronica e tante altre cosette, che pur non essendo fondamentali aggiungono un notevole realismo al gioco. Inoltre, in particolari locazioni (come casa vostra) avrete la possibilità di usare il Network, un sistema di comunicazione personalizzato, che nel vostro caso si occupa della gestione della posta, delle novità e dei vostri documenti privati.



Ricordate la reminiscenza di Highlander? Ogni volta che ucciderete uno dei Sette.(questo era il primo) vi accadrà una cosa simile.

Nell'intro i protettori della Dreamweb vi sveleranno la vostra missione "inviandovi" un sogno.

L'uso del Network è molto simile all'uso di un computer in basic e vi darà accesso a molte importanti informazioni.





Questo salto nel buio ci porterà vicino al nostro prossimo bersaglio.

Tramite questa schermata potremo andare alle varie locazioni accessibili al momento.



Quando stava per apparire la prima immagine della presentazione e ho cominciato ad ascoltare gli accordi della musica, pensavo di aver lasciato il videoregistratore collegato allo stereo! Una volta che ho poi realizzato la bellezza del sonoro e sono entrato nell'atmosfera del gioco (avevo già letto il Diary of a Madman), non mi sono più scollato dal monitor fino a tarda ora. Sono infatti convinto che il grado di coinvolgimento di Dreamweb sia altissimo, pur non contando su una presentazione grafica eccelsa. Se poi considerate che il gioco è vietato ai minori di 17 anni per "immagini grafiche di sesso e violenza", potete immaginare quanto sangue scorra in certe scene e, per fanatici di MKII come me, questo non può far altro che alzare l'interesse verso questo titolone della Empire (le immagini grafiche di sesso vi lascio l'onore di scoprirle).

CARLO BARONE

Inutile dire che è un ottimo posto per ottenere informazioni, soprattutto se arriverete a possedere la password di qualche altro utente...



Questo bar non è il posto migliore da frequentare: si trovano tipini "carini" che potrebbero nascondere una pistola laser sotto la giacca.

Ci hanno stordito per rapinarci! Ma come, non hanno preso i soldi e si sono fregati le mie bellissime scarpe?

UNA MERAVIGLIA DI SUONO

Ma quello che veramente stupisce in Dreamweb è il MERAVIGLIOSOFANTASTICOSONOROSENZASENSO che vi accompagnerà per tutto il gioco sin dalla presentazione, creando un'atmosfera più da film che da videogioco. Persino i titoli sono accompagnati da un sonoro che ricorda l'inizio di Alien. Tutto questo supportato alla grande anche da una Sound Blaster Pro! Ovviamente ci saranno diverse musiche a seconda della locazione in cui vi siete diretti, in modo da non dover ascoltare temi troppo ripetitivi. Bisogna anche ricordare l'accuratezza con cui sono stati realizzati gli effetti sonori: perfetti dal rumore delle porte che si aprono, al suono stonato della chitarra del vostro amico Louis quando è suonata da





Ryan! Insomma una buona parte di questo CVG HIT (come traspare dai giudizi delle singole caratteristiche) è legato al sonoro, che rende un'esperienza unica giocare a Dreamweb; esperienza che ha però un costo. Infatti per godervi il sonoro avrete bisogno di ben tre megabyte di memoria espansa e vi assicuro che se possedete solo 4 mega di RAM, sarà molto difficile ottimizzare il sistema per avere liberi 580k di memoria base.

L'appartamento del nostro amico Louis è un vero schifo... E anche lui non è da meno!



Questo gentile signore ci ha appena venduto la pistola con cui cominceremo la nostra missione.

PC

EMPIRE

SVILUPPATORI: INTERNI

AVVENTURA

GRAFICA	80	*Niente di eccezionale... ...ma svolge bene il suo compito.*
SONORO	94	*L'unica parola che mi viene in mente è: FANTASTICO!*
GIOCABILITA'	86	*L'interfaccia utente è gestita totalmente via mouse.*
LONGEVITA'	87	*Il gioco non è certo facile e vi offre tantissime possibilità.*
GLOBALE	90	*Una grande avventura da giocare di notte a luci spente e con musica a palla!*

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

N° DISCHI: 7

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 20

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386SX, 580K, 3MB DI RAM EMS (PER IL SONORO), MOUSE.

INDICAZIONI: PROVATO SU 486DX2-66 CON 8MB E SOUND BLASTER PRO.

SLAYER

Era una notte buia e tempestosa. I fulmini squarciavano il cielo e il vento soffiava impetuoso. La bufera ci aveva colti di sorpresa e non sapevamo dove rifugiarci. Improvvisamente scorgemmo una luce davanti a noi. Era una casa! Ci dirigemmo rapidi verso di lei. Entrammo. Tutto era buio; all'improvviso un terribile urlo echeggiò per la sala: "Una superfarcita alle cozze al tavolo 12!". Il terrore ci attanagliò... (Tratto da: "Oltre l'oscurità; Io e il mio amico Vordak".)



Il Male è tornato tra noi! Stranamente però questa volta non sembrava per niente interessato al nostro mondo. Infatti, una bella congrega di mostri aveva deciso di godersi un po' di meritato riposo in un vecchio e isolatissimo maniero abbandonato. Caso vuole però che un eroe ambulante, dopo aver visto un gruppo di Gargoyle che si dirigevano verso il conglomerato di rocce (per un festino, of course), decise di intraprendere una gratuita opera di disinfestazione. Quello che il perso però non sapeva, era che la casetta era solo il primo piano di un enorme dungeon costituito da ben 20 livelli! Naturalmente spetterà a noi aiutare questo povero fesso a portare a casa la pellaccia e così, ancora una volta, ci troveremo impelagati in una cruenta lotta contro schifidi esseri pronti a farci la pelle in ogni momento. Che fortuna, vero?



Ecco il solito cattivone di turno.



Accidenti che brutto ceffo!



Qui potremo scegliere il nostro baldo eroe.

UNA SPREMUTA DI SANGUE

Come alcuni di voi avranno già capito, Slayer è un gioco d'avventura. Il game vi vede vestire i panni di un eroe che ha il compito di eliminare i soliti mostriciattoli di turno. Come vuole la tradizione potremo scegliere il nostro garzoncello tra i personaggi che popolano abitualmente il mondo fantasy. Potremo dunque scagliarci contro arpie ed orchi nelle vesti di un prode guerriero, oppure indossando la lunga e candida veste di un mago, pronto ad arrostire chiunque gli si pari davanti con le sue fire-ball. Una volta che avrete scelto il vostro ragazzuolo (sorry, niente party questa volta!), non vi resterà altro da fare che selezionare il livello di difficoltà (fra i 3 disponibili). Dopo di che l'avventura potrà avere inizio. Il gioco vero e proprio risulta una sorta di mix tra Eye of the



Diamo uno sguardo alla mappa.

Oggi funghi in umido.





Un panorama davvero suggestivo.

Vediamo cosa abbiamo con noi.



stri e nella ricerca di oggetti, botole o passaggi segreti. Per quel che riguarda i combattimenti, questi avvengono tramite il consueto lancio di artiglieria, magica o meno, e con l'impiego di armi quali spade, clave, ecc. "...un affettato di Troll in arrivo al tavolo 3!"

SILMARILLION

Altra cosa da dire è che il giocatore gode di una buona libertà di movimento

Beholder e Ultima Underworld. Ci troveremo infatti a vagare attraverso un mondo in texture mapping, così come succedeva nel game targato Origin. Per quel che riguarda invece la struttura di gioco, bisogna dire che Slayer assomiglia molto al secondo titolo sopraccitato. I vari livelli vi vedranno impegnati in furibondi scontri con i mo-

Ad essere sincero non è che nutrissi grandi speranze in Slayer. Questo perché la SSI ha sempre focalizzato la sua attenzione sulla struttura del gioco, tralasciando in molti casi di curare come avrebbe dovuto l'aspetto grafico di alcuni suoi prodotti. Questi miei dubbi si sono fatti ancora più opprimenti una volta che ho visto la sequenza introduttiva abbastanza scarsa. Fortunatamente però, una volta che ho iniziato a giocare, ho scoperto con piacere che non solo Slayer vanta una buona struttura, ma anche una grafica ed un sonoro davvero niente male. Come nella migliore tradizione SSI anche qui abbiamo una grossa varietà di mostri (oltre 30), un sacco di personaggi, magie, armi e così via. E' davvero divertente vagare per i vari livelli del dungeon massacrando tonnellate di esseracci, e la buona realizzazione contribuisce a creare un'atmosfera davvero notevole. Il sistema di controllo (così come quello di mappaggio automatico) funziona abbastanza bene, con il pad che riesce sostituire in maniera più che egregia il caro e buon vecchio mouse. Il sistema di salvataggio vi dà la possibilità di registrare i vostri progressi in qualsiasi momento, mentre la possibilità di creare dungeon a man bassa funziona in maniera davvero galattica. Peccato però per un paio di difettucci. In primis, non esiste la benché minima interazione con gli esseracci, e l'azione si svolge in maniera troppo lineare ed asettica: trama zero quindi, il che non è per nulla confortante. Inoltre, ogni livello costituisce una sorta di micro universo a sé stante, nel quale, una volta usciti, non è più possibile rientrare! Concludendo, ci troviamo di fronte ad un buon gioco, divertente, longevo e ben realizzato, ma siamo ancora molto lontani dall'avere il GDR definitivo. That's all!

FABIO RAVETTO

3DO

SSI

SVILUPPATORI: LION ENTERTAINMENT

AVVENTURA - ARCADE

GRAFICA 84 — *La grafica del game risulta ben realizzata e definita, in più il tutto è condito da un buono scrolling dello schermo in perfetto stile Underworld. Bella li. Ogni tanti vi potrebbe scheggiare davanti qualche maledettissimo mega-pixel.*

SONORO 89 — *Molte musiche, tutte semplicemente mistiche. Gli FX non sono male, peccato che siano abbastanza rari.*

GIOCABILITA' 83 — *Un titolo che si lascia giocare con molto piacere, anche per il livello di difficoltà ottimamente calibrato.*

LONGEVITA' 85 — *Grazie al sistema di generazione dei livelli potrete avere a vostra disposizione fino a 4 miliardi di dungeon diversi! A lungo andare la struttura di gioco risulta monotona.*

GLOBALE 83 — *Un buon titolo per gli amanti del genere, che riesce a miscelare una bella grafica con una struttura di gioco collaudata e divertente. Senza dubbio il miglior game disponibile su questo sistema per i fan dei bui e lunghi cunicoli melmosi!*

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

SI RINGRAZIA JOYSTICK FUN PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

e di azione. Il texture mapping permette infatti di vagare con lo sguardo in ogni angolo possibile ed immaginabile, il che contribuisce ad incrementare l'atmosfera. A tutto ciò inoltre si affianca un sistema di controllo rapido ed efficace, una buona veste grafica ed un piacevole accompagnamento sonoro. Un'ultima cosa che voglio sottolineare è data dalla possibilità di creare circa 4 miliardi di dungeon diversi, e questo tramite un semplicissimo schermo di selezione. Che ne dite, è abbastanza oppure no?

INTERNATIONAL TENNIS OPEN



Per provare tutti i vari colpi potrete utilizzare la macchina di allenamento.

Un bel servizio è la via migliore per cominciare. Purtroppo il campo rimarrà sempre fisso senza mostrarci qualche effetto spettacolare.

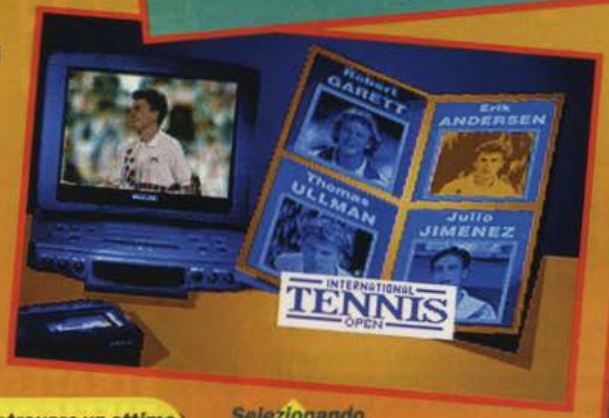
Usare le volee è il modo più sicuro per fare punti.



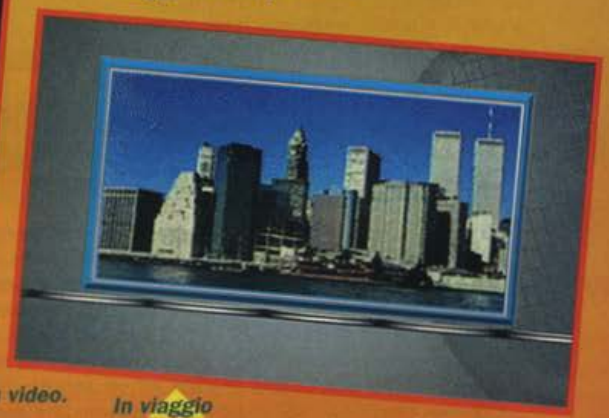
Era da tempo che non usciva un gioco di tennis per PC. Figuratevi un po' lo stupore quando ho scoperto che ci aveva messo lo zampino la Philips...



Effettivamente non ricordo precedenti titoli programmati su PC da questa casa, a noi più nota per i suoi prodotti elettronici, ed infatti anche questo tennis su CD non è altro che la conversione di un vecchio gioco per CD-I che era spesso usato come dimostrazione dai negozi che vendevano quel sistema. In ogni caso il prodotto non era di qualità eccelsa: infatti, pur vantando numerose frasi campionate e qualche buona animazione, possedeva una giocabilità un po' scadente (anche a causa del controller del CD-I, non molto adatto a questo tipo di gioco), visto che i giocatori soffrivano di alcuni difetti nell'animazione durante i loro movimenti, tanto che sembravano "pattinare" sul campo da tennis al posto di correre. Ebbene, la domanda che sorge spontanea è se questa versione PC è stata migliorata oppure banalmente trasposta dall'originale. La risposta si colloca tra le due possibilità; infatti l'utilizzo della tastiera o del joystick come sistema di comando migliora la giocabilità che non raggiunge tuttavia buoni livelli. Ciononostante non si può dire che International Tennis Open sia un gioco scadente; infatti è abbastanza divertente da giocare, grazie alla facilità nell'eseguire i colpi (non molto vari ma presenti in numero sufficiente), sempre che giochiate in modalità Fully Manual. L'aspetto spettacolare è poi abbastanza curato grazie al supporto del lettore ottico, che permette di udire interessanti commenti durante le vostre partite. Purtroppo non basta questo per fare di ITO un ottimo gioco, e la Philips dopo questo suo debutto nel mondo dei PC, dovrebbe tenerlo maggiormente presente.



Selezionando l'esibizione vi sarà possibile scegliere il vostro avversario dopo aver visto un suo breve "profilo" su video.



In viaggio per New York dove si svolgerà il prossimo torneo a cui parteciperemo.

È mai possibile che per trovare un ottimo gioco di tennis si debba risalire ai tempi di Pro Tennis Tour 2? Sinceramente da un prodotto su CD-ROM mi aspettavo di più, anche se non posso dire lo stesso della casa che lo ha distribuito. Infatti, essendo una delle prime esperienze della Philips in questo campo (per quanto vanti uno sviluppatore abbastanza noto: la Infogrames), era lecito aspettarsi un prodotto di transizione. Infatti, come già detto, ITO non è un titolo dalle scarse possibilità (in giro ho visto di peggio...), e potrebbe interessare a chi desidera un gioco di tennis senza troppe pretese su CD-ROM. Infatti non è presente molta concorrenza nel campo sportivo-tennistico nell'ambito di questo supporto.

CARLO BARONE



virtuali

a MILANO in
via Rasori 8
M PAGANO
tel. 02-461-936

regala:



il fantastico scenario aggiuntivo per DOOM!

a chi acquisterà:



disponibile su floppy e CD-ROM
(la versione CD non richiede
l'installazione su hard disk e
comprende anche DOOM 1!)

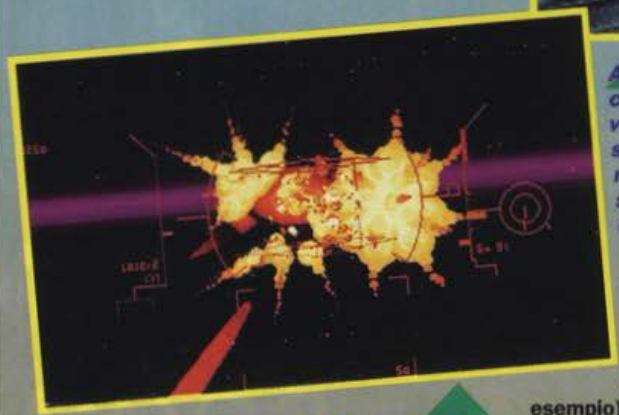
abbiamo inoltre una
vastissima selezione
di espansioni e utilities per
il VIDEOGIOCO PIU' BELLO DEL MONDO

INFERNO

Dimenticate TIE Fighter e unitevi con la resistenza nella battaglia contro i Rexxon nel nuovo titolo della Digital Image Design.



Finalmente Inferno, uno dei titoli più attesi in questi ultimi mesi, è arrivato e dobbiamo dire che è veramente spettacolare. Con oltre 700 missioni, tre diversi modi di gioco (Arcade, Evolutionary e Director's Cut nella quale potete affrontare tutta la guerra) e con i suoi combattimenti spaziali, questo è senza dubbio il gioco che può maggiormente aspirare alla definizione di "Interactive Movie". Voi interpretate il ruolo di un pilota spaziale che in una lunga serie di epici combattimenti deve difendere il nostro fragile sistema solare dall'attacco del malvagio impero dei Rexxon. Come X-Wing, Inferno si basa sul combattimento di un gruppetto di uomini contro dei potentissimi nemici, ma grazie alle sue cinematografiche scene di intermezzo (come i briefing, ad esempio), al parlato digitalizzato, ad una colonna sonora realizzata dagli Alien Sex Fiend e ad un immenso mondo in 3D da visitare, è più grande, migliore tecnicamente e notevolmente più divertente da giocare del capolavoro della Lucas Arts. Inoltre, al contrario di quello che accade in X-Wing, TIE Fighter o



I combattimenti aerei sono veramente divertenti e coinvolgenti. In questa foto potete vedere la distruzione di un Rexxon.

Al contrario di quello che accade negli altri simulatori di volo, in Inferno avete a disposizione ben tre vite. Una volta morti infatti potrete tornare su Terra Nova e ricominciare dal punto raggiunto.



La visuale abbastanza ampia favorisce il controllo e la giocabilità. Sullo schermo potete vedere anche alcuni indicatori che aiutano nelle sezioni di volo.

I combattimenti non avvengono solo nello spazio. Può capitare di dover volare anche all'interno di alcune costruzioni o su un pianeta.



Ho aspettato l'uscita di Inferno con grande impazienza e trepidazione e devo dire che fortunatamente la mia attesa non è stata vana. Inferno infatti è un gioco veramente splendido, che riesce a unire un'ottima atmosfera spaziale dovuta ad una realizzazione tecnica veramente mostruosa (in senso buono) a dei combattimenti aerei che, malgrado abbiano tutte le caratteristiche dei migliori simulatori di volo, risultano divertenti come quelli di un gioco arcade. Purtroppo l'accesso al disco è troppo lento e spezza fastidiosamente lo scorrere della trama e del gioco. A parte questo, Inferno è favoloso e se avete un lettore CD e un computer abbastanza potente non potete certamente lasciarvelo scappare.

DEAN EVANS

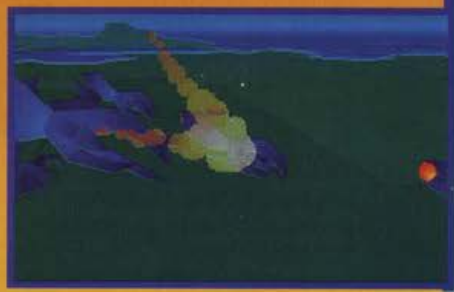
Sono un grande fan di TIE Fighter e anche per questo motivo ero abbastanza scettico sulle qualità di Inferno quando l'ho visto per la prima volta. Mi sembrava infatti troppo complicato, difficile per la mancanza dei wingmen, ed inoltre non ero rimasto particolarmente colpito dalla grafica in 3D, leggermente scarna. Ma appena mi sono seduto ed ho iniziato a giocare ho capito quanto sia favoloso il nuovo prodotto della Ocean. La realizzazione tecnica è ottima, specialmente nel sonoro, e le missioni poi sono veramente incredibili, potendo impiegare fino a 45 minuti per terminarne una sola! Superba infine l'attenzione dedicata ai dettagli, anche a quelli più inutili. Da avere assolutamente.

GARY LORD

I REXXON QUESTI SCONOSCIUTI...



I vostri nemici, i Rexxon, hanno questo aspetto. Questo è Kreeg, il più potente dei guerrieri avversari. E' veramente forte in combattimento anche se non è molto astuto.



Kreeg e la sua truppa cercheranno spesso di accerchiarvi con questi caccia della flotta imperiale dei Rexxon. Le armi di questi veicoli sono però abbastanza scarse, per cui dovreste sconfiggerli abbastanza facilmente.

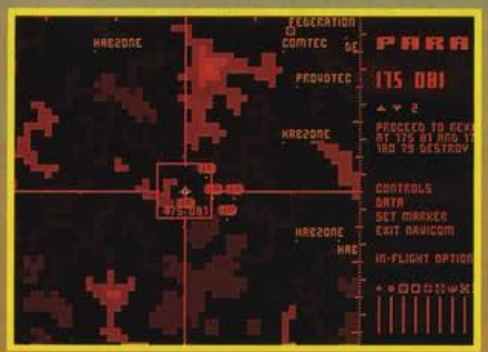


Se la battaglia si mette male, Kreeg batte in ritirata fuggendo nella sua astronave madre che può essere distrutta solamente in un modo: bisogna cercare di penetrare al suo interno per distruggere i motori principali.



I Rexxon vogliono riuscire a conquistare Terra Nova. Il destino del pianeta è quindi nelle vostre mani. In caso di fallimento potrete considerarvi colpevole dell'estinzione della vita sul pianeta.

Il sistema Navicom permette di posizionare i punti di riferimento per il sistema di volo automatico. Utilissimo per aiutare la navigazione.



I Briefing in inferno sono veramente spettacolari: infatti abbinano immagini cinematografiche a lunghe sequenze di parlato digitalizzato.



PC

OCEAN

SVILUPPATORI: LION ENTERTAINM.

SIMULAZIONE

GRAFICA	88	*Veloce e molto fluida.* / *Il 3D in alcuni punti è forse troppo scarno.*
SONORO	93	*Assolutamente spettacolare e adattissimo ad ogni situazione.*
GIOCABILITA'	88	*Divertente e vario. Ottimo anche il sistema di controllo.*
LONGEVITA'	91	*Ci sono oltre 700 missioni. Devo aggiungere altro?*
GLOBALE	90	*Forse uno dei migliori giochi mai usciti per questa macchina.*

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

Wing Commander, le missioni sono molto varie. Non dovrete infatti volare solamente nello spazio, ma avrete anche la possibilità di visitare satelliti, scendere sui pianeti o addirittura combattere all'interno della nave madre della flotta nemica. Ma la domanda che tutti si pongono è la seguente: ma Inferno è migliore di TIE Fighter o no? Solo voi potete deciderlo, ma si tratta comunque di due splendide realizzazioni, che tutti i possessori di PC amanti di questo genere di gioco dovrebbero assolutamente avere.

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

NEO•GEO CD

STA INIZIANDO LA DISTRIBUZIONE UFFICIALE DELLA NUOVA CONSOLE DELLA SNK, DI CUI VI ABBIAMO DATO UNA SUCCOSA ANTEPRIMA SUL NUMERO DI SETTEMBRE... DIAMO UN'OCCHIATA AI PRIMI TITOLI ARRIVATI.



Finalmente è arrivata in redazione una confezione definitiva del NEO•GEO CD, e subito abbiamo avuto una sorpresa: di serie non ci sono più i joystick, ma una nuova specie di joypad, anzi due. La particolarità di questi comandi è che sono montati su due palline di plastica rigida e hanno una base d'appoggio molto più larga e leggermente rialzata rispetto ai joypad tradizionali. La confezione è poi completata da tutta la cavetteria necessaria a collegarla senza problemi a monitor e TV vari. Ma non è tutto: prossimamente è in arrivo una nuova versione della console, con la variante del vano porta-CD posto sulla parte superiore della macchina, come potete vedere dalle foto. Per quanto riguarda i dati tecnici, quello che più interessa noi giocatori è la memoria: la consollona può ingurgitare 56 Mbit di dati, il che vuol dire che tutti i giochi più "grossi" necessitano di ripetuti caricamenti, mentre per quelli più piccoli basta il primo, che dura circa mezzo minuto. Ed ora passiamo ai giochi: in reda sono arrivati i primi quattro titoli distribuiti ufficialmente. Di Samurai Spirit già vi abbiamo parlato nella succitata anteprima, di Fatal Fury Special vi abbiamo già raccontato tutto (o quasi) in Killed Games, ragion per cui qui vi presenteremo soltanto gli ultimi due: Super Sidekicks 2 e Last Resort.



La schermata iniziale con le opzioni a nostra disposizione.

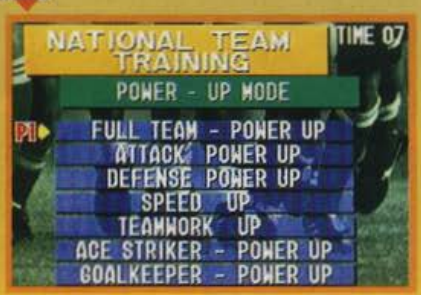
Selezionando l'Exhibition Game abbiamo la possibilità di vedere tutte le 48 squadre a nostra disposizione, per allenarci contro il computer in una partita secca.



SUPER SIDEKICKS 2

Dopo essersi sbizzarriti in un calcio futuristico e violento (Soccer Brawl) i programmatori della SNK in occasione dei Mondiali di Calcio di quest'anno si sono cimentati nell'ardua impresa di simulare il gioco più bello del mondo in maniera più completa, dopo l'esperimento di Super Sidekicks, sfornando questo gioco appartenente al club degli "over 100" (Mega, naturalmente). Il gioco presenta alcune interessanti novità che potete vedere illustrate dalle numerose foto: leggete le didascalie!

Qui potete decidere quale caratteristica della vostra squadra deve essere potenziata.





SSK2 è il terzo gioco per Neo Geo dotato della scelta della lingua: giapponese, inglese o spagnolo. Inoltre presenta la novità della possibilità di selezionare la rimessa laterale con i piedi (KICK IN)

Ogni Nazionale possiede particolari caratteristiche visualizzate nel "Team Menu"... ma non mi sembra che Sacchi giochi con la 3-5-2!





Quando compare questa scritta significa che siete arrivati in zona tiro e potreste avere l'opportunità di usufruire di un'inquadratura un po' diversa...





Siete stati fortunati: ecco la vostra "CHANCE" di indirizzare la palla con un apposito mirino!



Agli ultimi mondiali non è andata proprio così, vero?!



Qualora la partita finisca in parità potete decidere di andare ai rigori o di usare la formula della "morte istantanea".



Come nei migliori concorsi televisivi, la domanda è: "Dove finirà il pallone?" RISPOSTA: "Nell'angolino, ma verrà parato dal portiere!"



Questa volta vi è andata bene: il vostro avversario non si è fatto male e l'arbitro non vi ha ammoniti. Ma state attenti ammonizioni ed espulsioni sono all'ordine del giorno in SSK2!



Vi ricorda niente?!

Centro Servizio Tecnico per ROMA e LAZIO

AUTORIZZATO

Commodore

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

VENDITA E ASSISTENZA TECNICA PERSONAL COMPUTERS

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

elettrotel

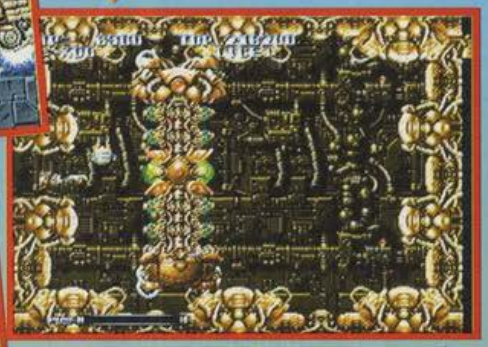
NEO-GEO CD

LAST RESORT

Rimanete a fondo schermo e così eviterete di finire abbrustoliti: il secondo boss ha l'hobby della piromania!



Il quarto boss di fine livello è nettamente il più facile di tutti: basta trovare la posizione giusta e lo si accoppa in un attimo. Ben più difficile è il pezzo che lo precede, in cui bisogna avere un grande sangue freddo per passare in mezzo a sei mostroni che vanno avanti e indietro!





Uff! Anche il terzo boss è andato: bisogna fare attenzione perché occupa quasi tutto lo schermo, spara una quantità incredibile di proiettili di vario tipo e va avanti e indietro!



L'inizio del quinto stage ci fa capire subito che finora gli alieni hanno soltanto scherzato...

Non sono moltissimi gli shoot 'em up nel catalogo Neo-Geo, ma tra questi ce ne sono di notevoli, come Alpha Mission II e, soprattutto, View Point. Anche Last Resort, gioco da 45Mega (quindi è sufficiente un solo caricamento) non è malaccio: come al solito (e come suggerisce il nome) noi siamo l'ultima risorsa contro l'ennesima invasione aliena e dovremo affrontare ogni sorta di putridume lungo cinque affollatissimi stage. Il gioco termina dopo il secondo giro e presenta scenari abbastanza suggestivi: si inizia in una futuristica Tokyo, poi ci trasferiamo in una città sommersa dalle acque sotto una fitta pioggia in cui capita di ritrovarsi in situazioni piuttosto "affollate" (leggi: una quarantina di colpi avversari sullo schermo). Passiamo poi in una caverna sotterranea che nasconde una base aliena, seguita dalla base stessa; lo stage finale ci vede a confronto addirittura con l'astronave madre, in pieno spazio. A disposizione abbiamo tre tipi di armi: il classico laser (prendendo l'icona con la "L"), i missili a ricerca ("H", simbolo di "homing") e le bombe "raschiabordi" ("G"). Inoltre il colore delle lettere determina il "beam" a nostra disposizione: caricando a mo' di R-Type si può ottenere un colpo secco, che colpisce e rimbalza via subito (simboli blu), oppure un proiettile strisciante che ritorna solo quando ha colpito qualcosa (rosso). Questa "option" è visualizzata da un'appendice, che può essere direzionata secondo il movimento della nostra astronave, oppure può essere bloccata con il secondo pulsante.
Già la cartuccia era una delle poche in possesso del "sound test", ed ora grazie al dischetto argenteo potete gustarvi ben 12 pezzi, tra cui vi consiglio in particolare "Dusky" e "Fear".



Una "calda" accoglienza che per fortuna causa un rallentamento del gioco.



Anche con le armi alla massima potenza non è semplice andare avanti nel quarto stage.

La manna dal cielo: una funzione di salvataggio ci permette di non perdere il frutto del nostro sudore!





Un antro dell'astronave madre in cui pullulano gli alieni!

SI RINGRAZIA PER IL MATERIALE GENTILMENTE MESSOCI A DISPOSIZIONE: GEVIN S.r.l.
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA
VIA NUOVA POGGIOREALE, 163 A/B - NAPOLI
TEL.: (081) 281582/287142/202732
5537101/5536918 - FAX: (081) 5546641

La più vasta scelta di CD-Rom per il tuo PC

Super Games

Via Vitruvio, 37 - 20124 Milano - Tel. (02) 29520180/29520184 - Fax (02) 29517174

GIOCHI

3D WORLD TENNIS L. 49.000
Gioco di tennis con svariate opzioni

7th GUEST L. 69.000
Gioco con i migliori effetti speciali-horror

BACKROAD RACERS L. 99.000
Costruisciti il modellino dell' auto che userai nel gioco per fronteggiare gli avversari in corsa

BATTLE ISLE II L. 129.000
Incredibile gioco strategico

CASINO' COLLECTION L. 69.000
Raccolta di giochi da casinò su PC con 9 slot machine, 4 tipi di poker e tanti altri

CENTRAL INTELLIGENCE L. 89.900
Cocktail di strategia,avventura e ruolo per un divertimento assicurato; diventa un agente della CIA.

GREATEST AIR BATTLE L. 99.000
Incredibile pacchetto 3 simulatori di volo al prezzo di 1
F-19, F-14 tomcat, Knight of the sky

COMANCHE L. 129.000
Favoloso simulatore di elicotteri con mis.

DAY OF TENTACLE L. 129.000
Avventura cartone animato

DRACULA UNLEASHED L. 99.000
Gioco horror tra i migliori

DRAGONSPHERE L. 99.000
Avventura medioevale della Microprose

ELITE II - FRONTIER L. 69.000
Seguito del gia famoso gioco Elite

ERIC THE UNREADY L. 79.000
Fantastico gioco di ruolo fantasy

FALCON GOLD L. 109.000
La serie completa di Falcon 3.0 e i suoi DD

FANTASY EMPIRE L. 119.000
Fantastico gioco di ruolo in cui devi creare un impero

FASCINATION L. 89.000
Aiuta Doralice nelle sue ricerche ambientate in un mondo esotico

FUTURE WARS L. 109.000
Favoloso gioco adventure vincitore di vari premi come miglior gioco

GABRIEL KNIGHT L. 119.000
Sbaraglia le soprannaturali forze del male con Shadow Hunter

GOBLINS 3 L. 139.000
Le avventure di due buffi personaggi ambientate nel fantastico mondo medioevale

HELL CAB L. 149.000
Avventura sotto windows con grafica a livello cinematografico

HOT LINES L. 79.000
Avventura multimediale

IRON HELIX L. 69.000
Diventa il pilota di un robot ed annienta gli avversari

LAWNMOVER MAN L. 119.000
Il gioco dell'anno tratto dal film campione di incassi

LEMMINGS L. 49.900
Special edition lemmings 1 e 2

LOOM L. 39.000
Il gioco da cui sono nati i personaggi di Monkey

LOST IN TIME PARTE 1 E 2 L.129.000
Seguito delle intriganti avventure di Doralice

MAD DOG Mc GREE L. 69.000
Entra nel Far West ed uccidi tutti i tuoi avversari

MEGARACE L. 79.000
Prova a guidare le auto del futuro e vinci

MICROCOSM L. 149.000
Edizione limitata con maglietta omaggio.
Combatti contro i micro-organismi maligni all' interno del corpo umano.

MYST L. 139.000
Incredibile gioco fantasy da non perdere per windows con le migliori immagini

NOMAD L. 69.000
Fantastica avventura di esplorazione dell' universo

PRIVATEER L. 119.000
Secondo gioco della serie di WING COMMADER

PRO LEAGUE FOOTBALL L. 89.000
Gioco di football americano tra i migliori!!

RAVENLOFT L. 119.000
Gioco di ruolo della serie Advanced D&D.

RETURN TO ZORK L. 69.000
Avventura con le migliori immagini digitalizzate

REUNION L. 99.000
Ritorna sul pianeta da cui provieni e prendi le giuste decisioni per governare il mondo.

SECRET OF MONKEY ISLAND L. 59.000
La più bella e diffusa avventura, esplora il mondo dei pirati

STRIKE COMMANDER L. 149.000
Il più venduto simulatore di volo con i DD

SEAWOLF-ITALIANO L. 139.000
Sei un bravo pilota di sommergibili allora entra in battaglia e misurati contro le forze avversarie

SUBWAR:2050 L. 109.000
Pilota le navicelle futuristiche che hai a disposizione ed annienta gli avversari sui fondali marini

T2: CHESS WAR L. 99.000
Stupendo gioco di scacchi e durante la partita le mosse si trasformano in sequenze di film.

TFX L. 119.000
Il migliore simulatore di volo e combattimento moderno

THE HORDE L. 109.000
Il nuovissimo gioco con oltre 35 minuti di video.
Difendi il tuo villaggio dalle colonizzazioni dei barbari.

TORNADO+DD L. 99.000
Entra nella cabina di pilotaggio dell' aereo in dotazione all' Aerenautica Militare Italiana ed inizia la tua missione

TUFLAND L. 129.000
Gioco strategico con oltre 100 giochi missioni ambientate nella Prima Guerra Mondiale

ULTIMA VIII: PAGAN L. 179.000
Gioco di ruolo tra i più belli mai realizzati.

U.F.O. L. 119.000
Difendi il pianeta Terra dai possibili attacchi degli Extraterrestri

WORLD CUP USA '94 L. 89.000
Il più bel gioco di calcio ora anche su CD con altre opzioni in più che ti faranno divertire



EDUCATIVI

ART OF ANCIENT EGYPT L. 129.000
Oltre 200 immagini fantastiche tratte dai cataloghi ufficiali del Metropolitan Museum

DICTIONARY IN THE LIVING WORLD L. 199.000
Enciclopedia della vita terrena

DINOSAURS L. 129.000
Fantastica enciclopedia del mondo preistorico con straordinarie spiegazioni ed immagini

ELETTRONIC HOME LIBRARY L. 109.000
Raccolta incredibile di testi letterari, filosofici ora su CD-ROM

HONG KONG AND ITS BEST L. 59.000
Guida multimediale alle bellezze di una delle più belle citt... orientali

IN THE COMPANY OF WHALES L. 99.000
45 minuti di filmati in compagnia delle orche, questi meravigliosi animali che popolano i mari

LONDON L. 109.000
Guida multimediale attraverso le bellezze della capitale inglese

MOZART L. 69.000
Storia, biografie e musiche di uno dei più famosi compositori della storia della musica

OCEAN LIFE VOL. 1 L. 69.000
Favoloso viaggio nel mondo sommerso nei mari della Micronesia

OCEAN LIFE VOL. 2 L. 79.000
Secondo volume che completa
l' opera precedente con 2 CD

OUR SOLAR SYSTEM L. 79.000
Raccolta di fotografie a stelle e pianeti scattate dagli scienziati NASA durante le loro missioni

RETURN TO THE MOON L. 79.000
Più di 400 immagini e video che ricordano le tappe fondamentali della conquista della luna

RUSSIA E CINA L. 129.000
Oltre 200 immagini a colori di luoghi e musei fantastici

THE HEALING FOODS COOKBOOK L. 59.000
Libro multimediale di cucina dietetica

NEW!!
SONO DISPONIBILI LE SOLUZIONI DEI GIOCHI PIU' DIFFUSI RACCOLTE IN UN UNICO CD

FANTASTICO !!
CD-ROM DOPPIA VELOCITA', PHOTO-CD COMP.
L. 329.000

TELEFONA E RICHIEDI IL CATALOGO COMPLETO CD-ROM

UTILITY

ADA PROGRAMMING L. 49.000
CD utilissimo per i programmatori

ANIMATION MAGIC L. 119.000
Animazioni, immagini, raytracing, 570MB di demo e shareware per windows

CAMERON' S FINE ART POSTER L. 89.000
Stupende immagini delle opere dei più grandi artisti: Picasso, Monet, ecc.

COMPOSER QUEST L. 109.000
Serie di utility per suonare

FRACTAL EXTASY L. 79.000
Miriade di immagini realizzate con la stupenda tecnica dei frattali

GAMEWARE COLLECTION L. 69.000
Oltre 6500 giochi shareware

GIF' S GALORE L. 69.000
Centinai di immagini e in più varie utility per DOS, MAC, AMIGA, UNIX

ISLAND GIRLS L. 59.000
Incantevoli ragazze ti faranno sognare le spiagge dei mari tropicali

LA COLLECTION L. 69.000
6500 files shareware staddivisi in 55 sezioni

LOCAL GIRLS L. 69.000
3 CD in 1: raccolta di immagini da sogno

JOYSOFT L. 69.000
Shareware e gochi per DOS e WINDOWS

MCS L. 149.000
Un completo sistema audio per il tuo PC

NAUTILUS L. 69.000
Effetti digitalizzati, demo, gochi, ecc.

PC-SIG GAMES L. 109.000
Raccolta di giochi tra cui: wolfstein 3D, ecc.

PC-SIG'S WORLD OF WINDOWS L. 79.000
Oltre 350 programmi, 2000 suoni, 900 fonts TT e 1000 icone

SHAREWARE 1 TWO THE MAXX L. 89.000
Il top del software shareware attualmente sul mercato, da non perdere

SHAREWARE ON LINE VOL.1 L. 69.000
Fantastico CD-ROM per utenti di BBS e non

SIERRA' S SNEAK PEEKS L. 69.000
Demo e prewiews della più famosa software-house di giochi adventure

SOUND SENSATION L. 59.000
Raccolta di suoni, effetti ed utilities per Sound Blaster, Adlib, Covox, ecc.

SOUND WARE COLLECTION L. 69.000
Un mondo di suoni e moduli musicali per le tue creazioni sul PC

SUPER CD II L. 49.000
Collezione di software shareware

SUPER FONT L. 49.000
Incredibile raccolta shareware di font di tutti i tipi

TECHNOTOOLS L. 79.000
Raccolta di utility per linguaggi tra cui: C, C++, BASIC, ecc.

THE HAWAII CD L. 59.000
Foto di splendide ragazze e di paesaggi da sogno

TOO MANY TYPEFONTS L. 69.000
Raccolta di fonts di tutti i tipi: TT, ATM, HPlaserjet, ecc.

TROPICAL GIRLS L. 69.000
3 CD in 1: immagini da sogno di splendide ragazze in bikini e fantastici paesaggi tropicali

USENET INFOMAGIC L. 69.000
480MB l' archivio completo di USENET

VGA L. 119.000
570MB di software per ogni esigenza: immagini, utility, ecc.

WINDOWARE L. 69.000
Giochi, fonts e utility

WORLD OF COMPUTER SOFTWARE L. 59.000
Centinai di file shareware da tutto il mondo

UNIVE



Cosa c'è di meglio, dopo una lunga ed estenuante giornata di lavoro, che trovarsi sbattuti in un universo parallelo con un sacco di alieni alle calcagna ed il destino del mondo nelle nostre mani? Forse una partita ad Empire Soccer? Noooo...

Era una giornata come tante altre quando la mia cara e dolce mammina mi scaraventò giù dal letto per mandarmi a recapitare la posta allo zio. Accidenti che rottura! Fuori faceva un freddo cane e io avevo molto di meglio da fare, tuttavia le dolci parole della mia mammotta ("se non vai ti taglio i viveri") mi convinsero. Non appena uscii di casa fui investito da una raffica di vento gelido e la grandine cominciò a colpirmi con violenza inaudita. Arrivai a casa dello zio nelle stesse condizioni della macchina di Maurizio: un vero e proprio schifo! Entrai, mi sedetti e non appena il mio caro parente si allontanò dalla stanza mi fiondai nel suo laboratorio. Avevo una voglia matta di giocare con qualcuno dei suoi videogame! Ne vidi uno che sembrava una corsa di macchine con tanto di sedile idraulico. Che gallata! Mi sedetti, premetti alcuni bottoni e all'improvviso... Bang! Mi ritrovai su di un asteroide tondo, fatto di sassi tondi e circondato da piante tonde. Nel cielo c'erano un sacco di stelle tonde e in lontananza vedevo una città tonda. Mi fermai perplesso e pensai: "Qui qualcosa non quadra..."



Accidenti che macello! L'avevo detto io che conveniva prendere l'altra strada!





Non c'è che dire; davvero un panorama suggestivo!

Per proseguire nella nostra avventura dovremo riuscire a superare questo ponte. Qualcuno ha un'idea sul da farsi?

IL MONDO IN UNA STANZA

In Universe ci troveremo, ancora una volta, a lottare in una dimensione sconosciuta nel disperato tentativo di ritrovare la strada di casa e, già che ci siamo, di salvare anche il mondo in cui ci troviamo. Come tutte le avventure che si rispettino, il game ha inizio con il nostro personaggio che atterra su un asteroide deserto, senza la più pallida idea di quello che gli sia accaduto.
La prima cosa che dobbiamo fare quindi è quella di scoprire dove cavolo siamo finiti e ciò che sta succedendo intorno a noi. Il sistema di controllo di quest'ultimo prodotto Core è molto simile a quello visto in un sacco di game del genere. Anche qui infatti abbiamo i classici comandi della serie "Raccogli", "Usa", "Parla", ai quali però se ne affiancano altri più specifici ("Apri", "Salta", "Inserisci", ecc.) che potranno e dovranno essere utilizzati in situazioni particolari. Anche i vari dialoghi con

RSE

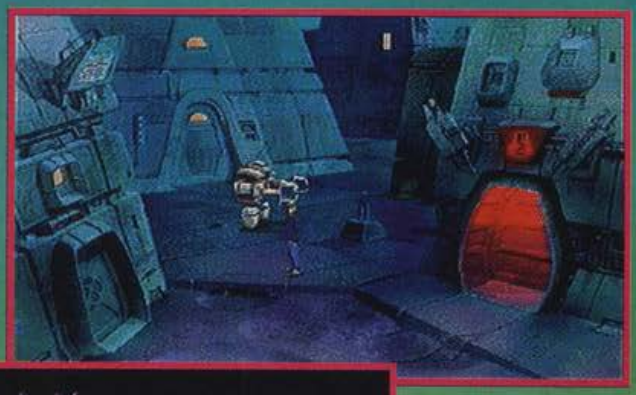
CD32

CORE DESIGN

SVILUPPATORI: INTERNI

AVVENTURA

gli altri abitanti di questo universo si svolgono in maniera abbastanza classica, grazie all'utilizzo di un ormai collaudatissimo sistema di domande/risposte a scelta multipla.

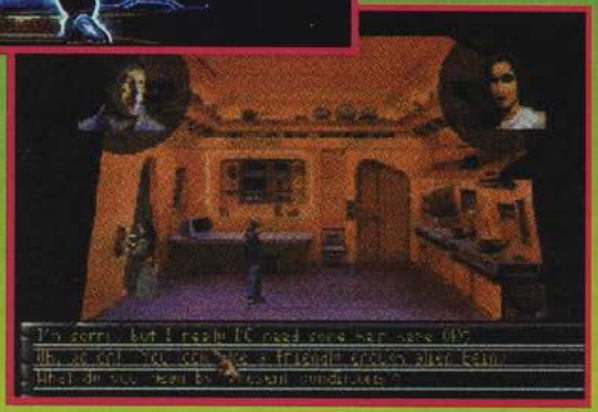


Credo proprio che abbiamo fatto una brutta fine.



Accidenti, questo robot sentinella non sembra per nulla socievole. Meglio girargli al largo!

E' giunto il momento di sfoderare tutte le nostre abilità oratorie. Uè, tipa, che hai mille lire?



UN UNIVERSO DI GUAI

Passando ora alla parte meramente tecnica, bisogna dire che Universe si rivela essere un giochillo discreto. Infatti, sia la grafica che il sonoro risultano, almeno ad un primo impatto, molto curati e di grande effetto. Sfortunatamente però se ci addentriamo un po' di più nel prodotto troviamo una serie di difetti. Il primo deriva dalla mancanza di definizione di alcuni particolari, il che rende abbastanza difficile l'individuare sullo schermo alcuni oggetti che, oltretutto, non vengono segnalati dal programma anche quando ci passiamo sopra con il puntatore. Ne scaturisce una caccia all'oggetto che può portare anche ad un certo giramento di scatole. Davvero un peccato, perché se non fosse stato per questo inconveniente Universe si sarebbe rivelato un ottimo prodotto! La storia infatti non è male, l'atmosfera è buona e, in generale, l'aspetto audiovisivo è più che discreto. Sorry...

GRAFICA **80**

Grafica a 256 colori e molte ambientazioni dotate di una certa atmosfera. In alcuni casi i colori per i fondali potevano essere utilizzati meglio. Alcuni particolari poi risultano carenti in definizione.

SONORO **89**

Molte musiche alcune delle quali realizzate in maniera davvero superba.

Peccato per FX abbastanza scarsi e per alcune melodie non proprio in tema.

GIOCABILITA' **79**

Buona l'interfaccia utente...

...anche se il controllo con il pad non é certo il massimo della vita!

LONGEVITA' **78**

Un titolo adatto sia ai "veterani" che ai novizi di questo genere.

Il non trovare a lungo un oggetto potrebbe rendere il game un po' frustrante.

GLOBALE **79**

Un discreto prodotto per CD32 che vanta alcune ottime qualità ma anche qualche difetto. Valutate attentamente quanto detto sopra prima di un eventuale acquisto.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

Sinceramente mi aspettavo qualcosa di più da Universe. Infatti dopo i grandiosi proclami della Core, speravo di trovarmi di fronte a un megacapolavoro ma, sfortunatamente, non è andata così. Non che Universe sia brutto, anzi, è un game discreto. Tuttavia non è così intrippante e potente come me lo sarei aspettato. Partiamo subito col dire che la grafica è ben realizzata e che il sonoro vanta una vasta compilation di musiche, alcune delle quali di grande atmosfera. Passando invece alla giocabilità, ho trovato il controllo con il pad abbastanza lento e un po' impacciato, problema che non sussiste con un mouse. Un altro piccolo inconveniente viene dal tipo di grafica usata nel game. Infatti, a causa dello stile di alcune schermate, risulta abbastanza difficile distinguere alcuni "elementi attivi" dal resto del fondale. Questo vuol dire che vi potrebbe capitare di trovarvi, per esempio, davanti a una porta e non riuscire ad aprirla semplicemente per il fatto che il tastierino di controllo si confonde con il muro del palazzo. Una cosa davvero poco piacevole e che può portare alla lunga anche una certa frustrazione. Concludendo direi che ci troviamo di fronte ad una avventura discreta, che affianca alcune ottime qualità a qualche difettuccio un pochino fastidioso. Che altro volete che vi dica gente, c'est la vie!

FABIO RAVETTO



Che ne dite di un Personal Computer 486 DXII 66 a £ 2.490.000 ?

(Case Desktop, 4 Mb RAM 60 ns, Vga 1 Mb VLB,
Controller + multi I/O VLB, Monitor 14"
Colori 0,28 dp NI LR MPRII, Hard Disk 210 Mb,
Tastiera Italiana 102 Tasti.)

Le offerte sono valide fino a esaurimento scorte.
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.

486 SX 33

**4 Mb RAM 60ns, VGA 512 Kb,
monitor 14" colori, HD 210 Mb**

£ 1.790.000

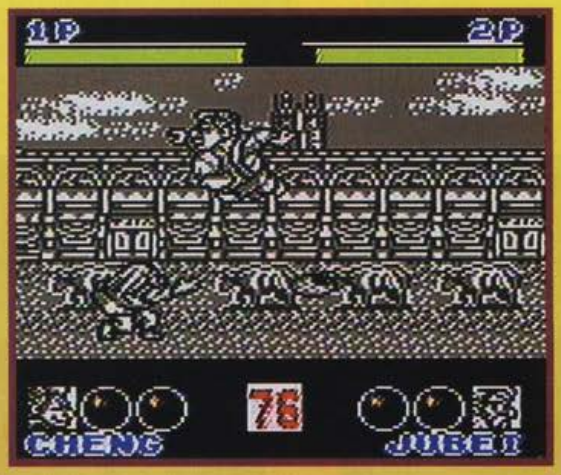
CD/ROM Interno

**Doppia velocità
compatibile Foto CD**

£ 299.000


Se vuoi maggiori informazioni sulle nostre 300 offerte, chiama gratuitamente
NUMERO VERDE
1670-17616
MILANO, TORINO, GENOVA, VARESE
E PROSSIMAMENTE NELLA TUA CITTA'.
BIT POINT ti assicura:
Consegna a domicilio gratuita
Pagamenti dilazionati
Garanzia da 1 a 3 anni
Hot Line gratuita
ABCB, COFFEE' BBS -
Sound, Japan, Virtual Reality -
0332/523293 - 24 H on - line
Scanner Color
Colori Handy
£ 390.000
BIT POINT
COMPATIBILE CON LA CONVENIENZA

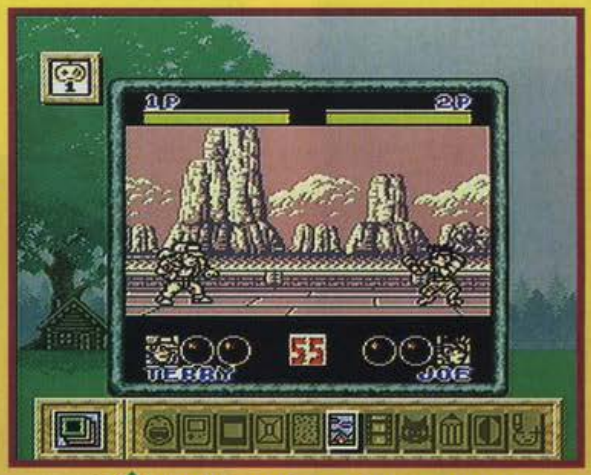
FATAL FURY II



Con una panciata Chang può facilmente contrattaccare il biscotto del vecchio.

Come tutti già sapranno, questo è il mio picchiaduro preferito. Finalmente è stato convertito per Game Boy, per la verità in una versione molto particolare... la parola d'ordine è: "deformazione totale!"

Oramai tutti conosceranno il più famoso picchiaduro della SNK e i suoi personaggi. Ora provate ad immaginarli completamente deformati, alti un metro e venti e con facce da ragazzini. Ecco, questo è il gioco che la Takara propone per il vostro portatile preferito. I modi di



Se avete il Super Game Boy potrete scegliere alcuni sfondi molto simpatici come questo paesaggio montano.

MAI SHIRANUI

Per la gioia dei pedofili questa bambina è alquanto formosa. Continua a darsi delle arie con i suoi ventagli e se provate ad avvicinarvi potrebbe abbrustolirvi con l'accendino.





JUBEI YAMADA

No, non ci credo! Era già vecchio anche da bambino! Comunque le sue armi più efficaci sono i biscotti del mulino bianco che lancia addosso agli avversari. Se avete già fatto colazione cercate di evitarli.





ANDY BOGARD

Ecco qui Andy quando aveva dodici anni! Malgrado il viso d'angioletto, il "piccolino" è un lottatore spietato. Le sue palle di fuoco sarebbero davvero incontrastabili se non le lanciasse con la velocità di una tartaruga.





TERRY BOGARD

E' l'unico gemello ad avere un età diversa dal fratello. Anche da bambino disponeva già di tutte le tecniche di combattimento avanzate. L'unico problema è che ogni volta che lancia un power wave gli viene l'ernia..





gioco sono due: lo Story Mode è la partita contro il computer, nella quale dovrete affrontare in sequenza tutti gli avversari fino ad arrivare agli ultimi lottatori, Billy Kane, Laurence Blood, Axel Hawk e Wolfgang Krauser (ovviamente anche loro in versione deformata). Le mosse del coin-op sono state riproposte quasi tutte, naturalmente comprese anche le supermosse che si dovranno eseguire quando l'energia lampeggierà e che per la verità non fanno male come ci si dovrebbe aspettare. Utilizzerete due pulsanti, uno per i calci e l'altro per i pugni e tutti e due insieme per le supermosse.

Una conversione di Fatal Fury II è sempre qualcosa che fa piacere. Questa volta i programmatori hanno deciso di offrire qualcosa di diverso e la scelta è stata davvero azzeccata. Il gioco è straordinariamente divertente, i personaggi sono buffissimi e obesi, e specialmente in due lo sciallo sarà totale. Attenzione però! Non aspettatevi una conversione fedele: è vero che le mosse del coin-op sono presenti nella loro quasi totalità, ma la lentezza di alcune di esse e la collisione degli sprite, che risponde in modo molto differente rispetto alla versione originale, lo rendono un picchiaduro praticamente nuovo. La grafica, pur non essendo favolosa, copre dignitosamente i suoi compiti, mentre il sonoro, realizzato molto bene, ci ripropone (ovviamente semplificata) la stessa colonna sonora del coin-op. Non altrettanto positivo è invece il giudizio riguardante la velocità di azione, che penalizza decisamente questo gioco. In ogni caso questa cartuccia vi farà fare sicuramente quattro risate, specialmente se eravate dei fanatici del gioco originale. Quelli che invece non lo erano (ma ce ne sono davvero?) farebbero meglio a non interessarsi troppo a questo prodotto.

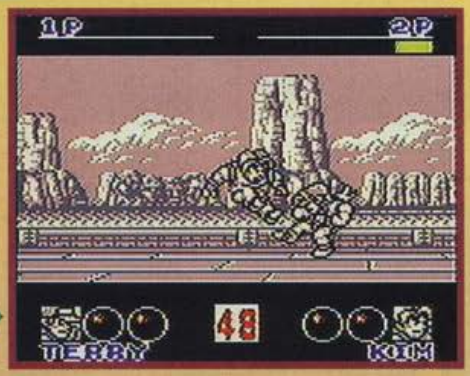
GABRIO SECCO

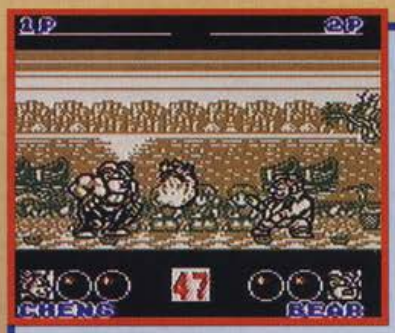


Quanto a lungo li terrete premuti determinerà la forza del colpo. I movimenti delle mosse sono uguali a quelli dell'originale Neo Geo. L'altro modo di gioco è quello a due giocatori; la cartuccia infatti supporta un altro Game Boy linkato per sfide molto più avvincenti.

Ecco il povero Mazok punito duramente dal sottoscritto.

Il famoso Tip Tap sulla faccia di Kim. Un'arma davvero micidiale contro chiunque.





BIG BEAR

Questo lottatore di wrestling pesa più di tutti gli altri messi insieme (ovviamente se togliamo Cheng). Se la sua carica andrà a segno vi trasformerà in una gustosa e sottilissima sfoglia.



JOE HIGASHI

Tra tutti i lottatori è l'unico che non può combattere mai in inverno. Questo perché il suo abbigliamento è limitato ad un paio di pantaloncini, fra l'altro fuori moda. Cercate di approfittarne.







CHENG SINZAN

Da quando ho detto che Big Bear è più grasso di lui, continua ad ingozzarsi per cercare di dimostrare il contrario. Nonostante questo è un lottatore in gamba che potrebbe riuscire a sbriciolarvi solo con la sua pancia.





KIM KAPHWAN

Questo simpatico lottatore coreano non si lava i piedi da quattro anni. E' evidente che cercherà di farveli annusare per provocarvi stati di allucinazione. Cercate quindi di stargli molto lontano.

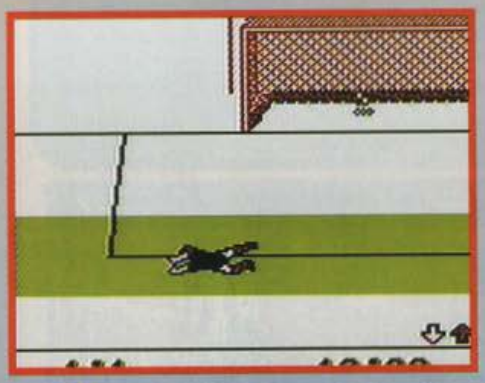


SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO



ELITE SOCCER

E dopo KICK OFF e SENSIBLE SOCCER, anche STRIKER approda sul portatile di casa Nintendo. A quando FIFA SOCCER?



Su questo micidiale diagonale il portiere non ha potuto nulla.

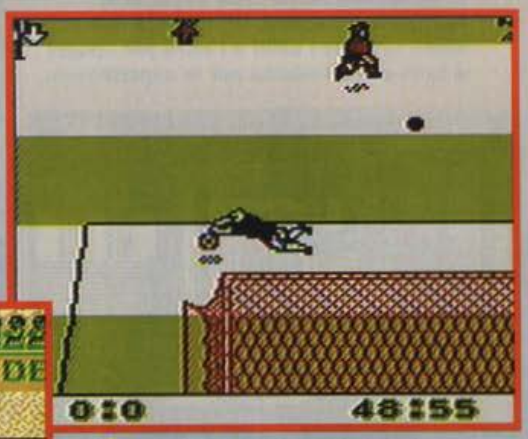
Ogni giocatore della rosa é caratterizzato da ben otto parametri, anche se in campo non si vedono molte differenze.



Nonostante sia stato ribattezzato con un altro nome, dalle foto dovrebbe essere chiaro che questo nuovo gioco di calcio per GB è il famoso STRIKER, disponibile già da tempo per tutte le piattaforme principali. L'interesse che però ha accompagnato le altre versioni è davvero particolare, visto che le versioni Amiga e Snes sono state elogiate, mentre quelle GG e MD semplicemente lapidate. La curiosità che avvolge questa versione è allora tanta, almeno per quelli tra voi che non hanno già letto il voto e soprattutto il commento. Ma facciamo un passo indietro e chiariamo le idee a coloro che non conoscono il gioco. La peculiarità principale è senz'altro il tipo di visuale, che si basa sulle inquadrature fatte dall'ipotetica telecamera che segue le azioni dall'alto e con una certa inclinazione, la quale assicura sia di apprezzare la posizione di un rilevante numero di giocatori, sia di avere un buon effetto di profondità e di velocità d'azione. L'unico problema che affligge questo tipo di veduta è l'impossibilità di vedere giocatori e porta avversaria quando si attacca verso il basso, dato che la telecamera è inclinata verso il lato opposto. Tuttavia, questa versione presenta un sistema di segnalazione degli omini, vale a dire che le posizioni dei giocatori più vicini alla palla che non sono inquadrati vengono indicate da apposite frecce sul bordo dello schermo. Un accorgimento davvero piccolo, ma che riesce ad eliminare un inconveniente di proporzioni colossali. Dal punto di vista estetico si può solo confermare il buon livello di accuratezza con il quale si presentano i giocatori, le porte e tutto ciò che riguarda l'aspetto esteriore del gioco, ovviamente tenendo presente il tipo di macchina su cui il gioco sta girando e la grafica dei titoli precedenti. Il sonoro è ridotto al minimo ed offre solo i rumori della palla, i fischi dell'arbitro e qualche urlo in occasione di falli e gol. Le sezioni pre-partita e le varie opzioni mettono a disposizione del giocatore un sufficiente numero di scelte e di parametri da variare, il che assicura un minimo di personalizzazione del gioco e una discreta longevità. Nel dettaglio, oltre alla canonica amichevole è possibile prendere parte ad una delle tre competizioni internazionali presenti: eliminazione diretta, lega e Coppa del Mondo, scegliendo la propria squadra fra le ventiquattro nazionali disponibili. Dal canto loro, le opzioni consentono di variare la velocità di gioco, la preparazione dei portieri, la durata dell'incontro, l'intensità del vento e le condizioni del campo. Infine, prima di scendere in campo è possibile scegliere l'undici titolare, basandosi sugli otto parametri che caratterizzano e personalizzano i giocatori, oltre al tipo di modulo tra gli otto disponibili e ad uno dei sei atteggiamenti tattici. Una volta in campo si nota subito che il sistema di controllo è semplice, visto che permette di eseguire tiri, passaggi, colpi di testa, scivolate e rovesciate con una certa facilità. Tuttavia i rallentamenti dovuti ai troppi sprite presenti sullo schermo e la non elevata velocità di gioco sono la causa principale della poca giocabilità che offre e affligge questa nuova e, speriamo, ultima reincarnazione dell'ormai decrepito STRIKER!



Durante i calci di rigore la visuale si abbassa, inquadrando in primo piano il duello tra il portiere e il rigorista.



Questa volta Pagliuca non si é fatto sorprendere e ha sventato il pericolo.

Sicuramente i difetti sulla velocità e i rallentamenti minano alla base tutto il prodotto, ma non sono i soli responsabili di un voto globale così basso. Se il gioco all'inizio può sembrare piacevole, dopo alcune partite le azioni diventano un po' tutte uguali, sorge la monotonia e il divertimento scompare nel giro di poche ore. Un gioco strano, che in fondo non è brutto, ma che tuttavia non è nemmeno esaltante. Forse potrebbe non piacere neppure ai fan di STRIKER, ma su questo non ci giurerei: l'amore è cieco!

ANTONIO LOGLISCI

SUPER GAME BOY

SPORTIVO

58 GIOCABILITÀ

80 GRAFICA

60 LONGEVITÀ

50 SONORO

64 GLOBALE

GAMETEK

IN CENTRO A TORINO

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

PLAY GAME SHOP

Negozio
Via Carlo Alberto, 39/a



IMPORTAZIONE DIRETTA DA TUTTO IL MONDO
CON ARRIVI GIORNALIERI

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

PETE SAMPRAS TENNIS

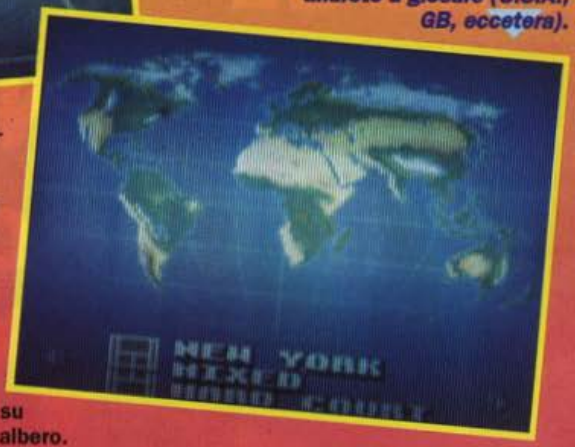
Finalmente tutti i possessori di Game Gear potranno cimentarsi nei tornei tennistici più prestigiosi del mondo. Con Pete Sampras Tennis darete vita a sfide davvero entusiasmanti.



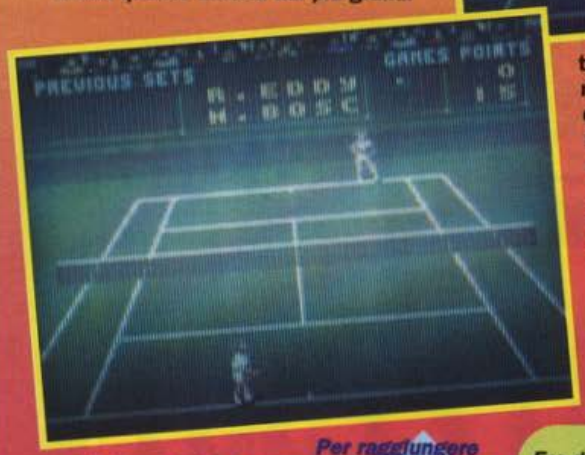
Durante ogni partita, premendo pausa (tasto di start), potrete vedere le statistiche della partita o il replay delle varie azioni di gioco.



La cartuccia vi offre la possibilità di giocare doppi. Il giocatore che fa coppia con voi e gli sfidanti sono controllati dal computer.



Sulla mappa del mondo potrete scegliere la località nella quale andrete a giocare (U.S.A., GB, eccetera).



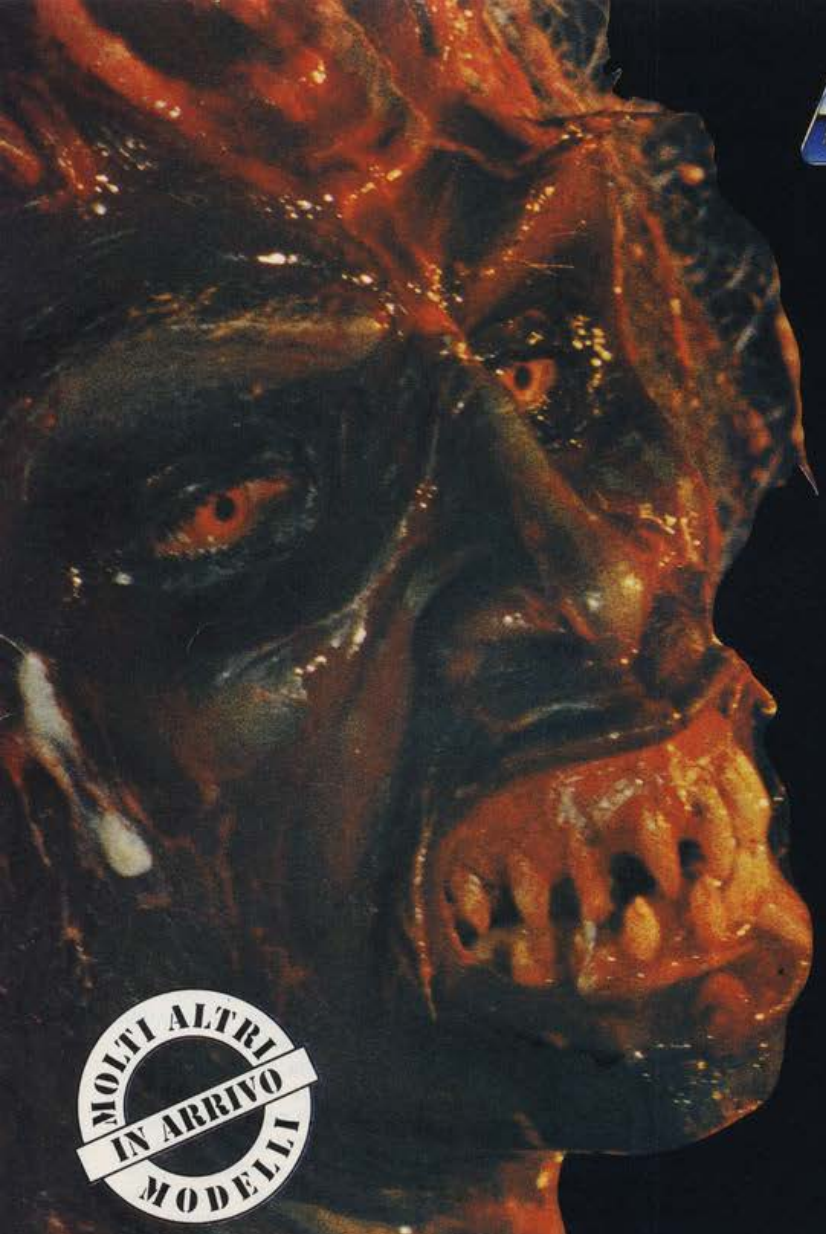
Per raggiungere il "Grande Slam" dovrete cimentarvi su diverse superfici di gioco (sull'erba, sul sintetico e sulla terra battuta).

Se tutte le volte che danno una partita di tennis in televisione non sentite nient'altro che la voce dello speaker, o se appena vi capita un attimo di tempo libero prendete la racchetta e andate a giocare al campo più vicino, allora Pete Sampras Tennis è il gioco ad hoc per voi. In questo nuovo titolo per il portatile della Sega cercherete di realizzare il difficilissimo Grande Slam, un'impresa tanto ardua quanto ambita dai più grandi campioni di tennis. Lo scopo del gioco è ovviamente quello di vincere su tutti i campi e contro tutti gli assi del tennis di ogni parte del mondo. Ma vediamo un po' meglio in quali modi potremo di volta in volta organizzare le nostre sfide. La cartuccia vi offre la possibilità di giocare in tre modi diversi: la sfida, il torneo ed il world tour. Nel primo modo di gioco potrete scegliere se giocare una partita di singolare contro il computer, oppure disputare un doppio in coppia con un omino controllato dal programma (se volete un consiglio giocate sempre il singolo, perché il doppio non è molto divertente, vista l'eccessiva bravura dei giocatori mossi dalla macchina). Nel modo "sfida" (come negli altri modi di gioco) potrete scegliere il numero di set (1, 2 o 3) di ogni singolo match. Nel modo torneo inoltre, una volta scelto il giocatore, potrete vedere i vari partecipanti iscritti su un apposito schema ad albero. Nel world tour invece, servendovi di un'apposita mappa del mondo potrete scegliere la località nella quale andare a sfidare i vari campioni. Realizzare diritti e rovesci, volée ed altri tiri sarà estremamente facile.
Il vostro giocatore, tra le altre cose, è anche in grado di tuffarsi per recuperare palle impossibili.

Era da tempo che non vedevo un tennis così ben realizzato per un portatile. PST è sicuramente un titolo che vi divertirà per parecchio tempo, specialmente se il vostro sport preferito è il tennis. La grafica del gioco non è niente di eccezionale ma svolge comunque il suo lavoro. La massiccia quantità di giocatori più o meno forti presenti nel gioco porta a livelli notevoli la longevità. Durante una partita mi è capitato più volte di premere il tasto di "start" (la pausa), perché rivedere il replay delle varie azioni di gioco o l'andamento della partita atrraverso le statistiche (aces fatti, doppi falli, eccetera) è davvero divertente. La parte "soporifera" del gioco arriva invece durante la partita giocata in doppio.

MARCO MAZZOCCHI





QuickShot®

World No. 1

L'UNICO MODO PER SFIDARLO E VINCERE.

MOLTI ALTRI MODELLI IN ARRIVO

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



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.

S.S. LUCIFER MAN OVERBOARD!

Se i rompicapo sono il vostro pane e formaggio quotidiano e se il mitico Lemmings non vi ha lasciati indifferenti, allora S.S. Lucifer è il gioco che fa per voi. Ragazzi, la nave è pronta a salpare, per cui saldatevi al joypad e buon divertimento!

Tutto è cominciato in una tranquilla serata estiva, quando il sole comincia a scomparire all'orizzonte e una leggera brezzolina scompiglia dolcemente i capelli. Bello come scenario, eh? Tutto ciò è reso ancor più bello se provate ad immaginare di trovarvi sul ponte di un transatlantico in crociera inaugurale. Il viaggio procede nel migliore dei modi: i tavoli sono imbanditi di ogni ben di Dio, mentre le bocche degli invitati grondano di nauseante acquolina nell'attesa che scocchi l'ora di cena. Tutto ad un tratto il cielo si copre di nuvole nere, mentre le onde cominciano ad alzarsi spinte dal forte vento: bastano solo pochi secondi per seminare il panico sull'intera nave. Tra le urla delle migliaia di passeggeri in preda alla paura, cerca di farsi strada la voce di un omuncolo alto circa un metro e mezzo, con due grosse bombole d'ossigeno sulle spalle e due occhialoni da sub sul naso. E' Kevin! E' lui l'eroe di questa nuova avventura della Codemasters.



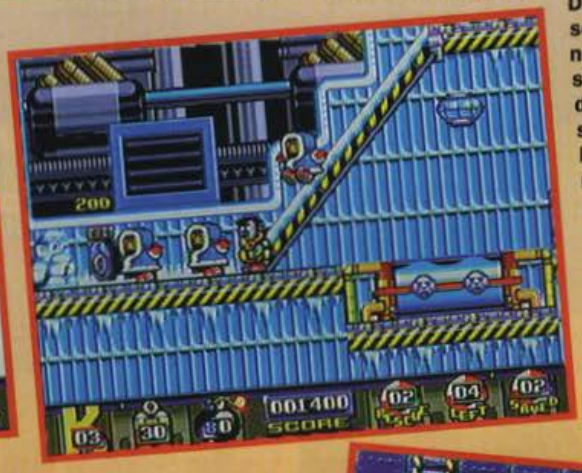
MD - Giù dal sommergibile ragazzi! Ha inizio l'avventura!

S.S.LUCIFER VERSIONE PER MEGA DRIVE

In questa nuova avventura per il 16-bit della Sega dovrete darvi da fare per riuscire a mettere in salvo i passeggeri di una nave che affonda, e per far ciò dovrete sbrigarvi, visto che l'acqua del mare entra in gran quantità da una falla situata sulla fiancata del vostro transatlantico. Sono cento gli stage che dovrete superare per poter raggiungere il vostro scopo. Ogni stage che attraverserete corrisponde alle varie sale presenti sulla nave (sala motori, ponte, eccetera). Durante ogni partita potrete sempre tenere d'occhio il numero di omini che vi restano, il timer delle bombe di cui di volta in volta vi servirete, il punteggio, le bombole di ossigeno, il numero di passeggeri da salvare ed il numero dei passeggeri salvati; cerchiamo di capire un po' meglio a cosa servono al-



MD - Che noia, meno male che mi sono portato dietro il mio mitico yo-yo.



MD - Per questa volta i passeggeri sono in salvo. Ogni omino salvato vi darà 200 punti.



MD - Ehm, non seguitemi: mi sono perso anch'io!!!



Quando ho visto la versione di SSL per GG sono rimasto piacevolmente sorpreso. Il gioco in sé è chiaramente ispirato alle prodezze degli ormai mitici omini tuttofare di Lemmings, per cui a meno che non siate dei maghi in questo genere di giochi, passerete davvero molto tempo sul vostro portatile prima di riuscire a completare la miriade di stage che il gioco mette a disposizione. Se possedete un GG e vi piace il genere, con SSL andate sul sicuro: è una conversione molto ben realizzata. Per ciò che riguarda il MD, c'è da dire che forse l'unica pecca è il livello di difficoltà (forse un po' bassino nei vari stage di gioco). Quello che mi ha maggiormente sorpreso nella versione MD è il sonoro: le musiche e l'urlo che indica la fine della partita sono molto carine.

MARCO MAZZOCCHI



di guardia. Se non riuscirete a portare in salvo il numero richiesto di passeggeri (che varia di livello in livello), perderete una vita. La mappa del livello di gioco ha un'importanza fondamentale per superare con successo lo stage in questione. Infatti, su questa apposita mappa munita di legenda (che appare ad ogni inizio livello), potrete visionare l'ubicazione dell'uscita dei passeggeri, la vostra uscita ed altro. Dato il tipo di gioco (strategia), la grafica non deve essere necessariamente eccezionale, ma nonostante ciò in questa versione è davvero ben curata (il parallasse rende più carini i vari stage). Il poter utilizzare password ed il sonoro ben curato (e questo mi stupisce trattandosi di Mega Drive) incrementano il valore del gioco. La giocabilità guadagna punti rispetto versione per GG, visto che esiste un tasto apposito per lanciare le bombe.

In questo stage dovrete servirvi di giganteschi blocchi di ghiaccio per poter passare al livello successivo.

Gli spuntoni laggiù sono davvero poco raccomandabili. Cercate di non finirci sopra.



cuni di questi elementi. Il timer delle bombe è molto utile per preservare le vite a disposizione. Infatti, una volta che utilizzate una bomba, dovrete allontanarvi da quest'ultima in pochi secondi, pena la morte. Ogni bomba vi servirà per aprirvi alcuni passaggi nei vari livelli. Le bombole di ossigeno potranno essere utilizzate quando il livello dell'acqua avrà raggiunto il limite scopo sarà quello di portare in salvo i malcapitati passeggieri della Lucifer. E' chiaro che elementi come sonoro, grafica e giocabilità non sono certo all'altezza della versione MD anche se ognuno di essi svolge bene il suo lavoro. Prima di cominciare una partita potrete scegliere se cominciare la vostra avventura dal primo livello, o dai livelli più avanzati. Infatti, per poter accedere immediatamente al livello che desiderate potrete servirvi di password che il gioco stesso vi fornirà ad ogni inizio livello (per cui vi consiglio di prendere nota di volta in volta dei vari codici. Alcune delle password sono: banana, camera... le altre scopritele voi). Anche in questa versione avrete informazioni riguardanti il numero di passeggeri da salvare, e il numero di quelli salvati. Vengono a mancare le mappe di livello, in questo senso (a differenza della conversione per MD) dovrete sudare un po' di più, visto che una volta salvati tutti i passeggieri dovrete cercare in fretta (poiché il livello dell'acqua sale alla svelta) l'uscita che vi condurrà al livello successivo. Nella versione per GG per potervi servire delle bombe dovrete muovere in giù il joy-pad e quindi premere fuoco. Una volta attivata una bomba allontanatevi da essa: l'esplosione a distanza ravvicinata vi costerebbe una vita (il timer della bomba non è riportato come nel MD).

Vedete quella porta sfondata sulla parte sinistra dello schermo? Bene, quello è l'effetto delle vostre bombe.





Niente paura, anche se l'acqua è alta non ci sono problemi: il nostro Kevin sa nuotare.

S.S. LUCIFER VERSIONE PER GAME GEAR

S.S. Lucifer rappresenta per il portatile di casa Sega forse una delle migliori realizzazioni degli ultimi tempi. Anche qui come nella versione per MD, il vostro



CVG HIT

STREET RACER

La UBI Soft salta fuori con un misto tra Road Rush, Mario Kart e FIFA nel suo nuovo gioco di guida basato sulle potenzialità del Mode 7. In più, sembra essere l'unico titolo di questo genere a supportare quattro giocatori in contemporanea...

La Nintendo non ha ancora confermato l'uscita di Super Mario Kart 2, che intanto la Vivid Image ci offre questo gioco che, a prima vista, sembra un clone del primo Mario Kart. In realtà in questo caso non si può assolutamente parlare di clone, in quanto in Street Racer avremo la possibilità di combattere contro gli altri veicoli, secondo lo stile di Road Rash. Potremo dunque scegliere tra otto diverse auto e correre su 24 tracciati diversi, tra cui sono compresi gli stessi luoghi di provenienza dei corridori. Ognuno di quest'ultimi potrà



Ogni personaggio ha un particolare modo di colpire gli avversari quando sono vicini. Biff allarga le sue ruote in questo modo.

In Street Racer l'opzione di replay è davvero grande: potrete riguardare la corsa secondo la visuale di ogni corridore, oppure piazzare una telecamera dovunque lungo il tracciato.



Con Helmut alla guida potrete tagliare le ruote dei vostri avversari, facendoli andare fuori strada.



Giocando in quattro lo schermo è un po' stretto, ma il divertimento non ha eguali.





Ci sono diversi modi per superare un avversario. Usare la vostra mossa speciale è uno di questi, ma vi richiederà tempo per ricaricarvi.

Il Soccer è l'altro dei giochi bonus in questa cartuccia. Ad una velocità fantastica potrete giocare una vera partita di calcio; persino su campi differenti!



Passare sopra le stelline vi farà guadagnare punti bonus. Questo vi permetterà di avanzare nella lega senza dover necessariamente vincere tutte le gare.

Diversamente da Mario Kart, alla griglia di partenza i concorrenti possono effettuare circa dieci partenze veloci diverse per andare in testa.





Non mancheranno certo oggettini vari disseminati lungo la pista (come riparazioni e bonus supplementari), che ci consentiranno di guadagnare molti punti senza dover necessariamente vincere. Inoltre Street Racer comprende due nuovi modi di gioco: nel Rumble dovremo cercare di sbattere fuori pista i nostri avversari facendo uso di auto "rimbalzanti", mentre nel

La macchina di Frank può svolazzare per un po' grazie ai simpatici pipistrelli (ma non scampare all'autovelox, vero? NdJumpy). Sfortunatamente il tracciato di Frank è anche il più difficile.

Il gioco a due giocatori è eccellente, essendo un'ottima occasione per imparare nuove strategie. Avrete bisogno di pratica se vorrete trovare i percorsi segreti.





eseguire tre diversi tipi di attacco e, all'occorrenza, utilizzare un turbo. In questo modo potremo scegliere o di correre con abilità, evitando i nostri avversari che cercheranno di farci la pelle, o di cercare di eliminare questi ultimi a suon di mazzate.

L'uso impressionante che in Street Racer viene fatto del Mode 7 ha stabilito uno standard per il resto delle produzioni di questo genere. L'abilità e la sperimentazione sono due caratteristiche fondamentali di questo titolo e certamente impiegherete qualche mese per imparare perfettamente le tattiche vincenti. Come in Mario Kart, la giocabilità è aumentata dalla possibilità di usare auto differenti, ognuna con i propri pregi e difetti. Nel modo a quattro giocatori poi non c'è traccia di rallentamenti e inoltre è dannatamente divertente. Senza dubbio Street Racer è, al momento, il più bel gioco di guida per Super Nes.

DENIZ AHMET

SUPER NES

UBI SOFT

SVILUPPATORI: VIVID IMAGE

SPORTIVO

GRAFICA	93	*Tutto va ad una velocità pazzesca. E senza sfruttare il DSP!*
SONORO	81	*Non eccezionale, ma sufficiente a farvi entrare nel vivo del gioco.*
GIOCABILITA'	92	*Quando si parla di macchine che rispondono bene...*
LONGEVITA'	95	*La voglia di nuovi record e di sfide con gli amici vi rimarrà molto a lungo.*
GLOBALE	94	*Aspettavate F-Zero 2? Super Mario Kart 2? Meglio l'uovo (ma è un UOVO DI PASQUA, con molte sorprese! Nd Maurizio) oggi che la gallina domani. Comprate Street Racer!*

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

Soccer potremo giocare ad una stramba partita di calcio sulla nostra auto. Se a tutto questo aggiungete l'opzione Multitap, che permette ad un massimo di quattro giocatori (anche se lo schermo diviso in quattro parti è un po' confusionario) di giocare in contemporanea e la possibilità di gustarvi i replay delle vostre corse, potete capire quanto questo gioco meriti l'appellativo di capolavoro.

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

TAZ IN ESCAPE FROM MARS



Questo simpaticone è l'eroe della storia.

Se vi piacciono i cartoni animati della Warner Bros, anche quelli taroccati, ecco un gioco che potrebbe fare per voi.

I platform disegnati in stile "cartone animato" sono sempre divertenti e giocabili, anche se purtroppo i titoli in questione non sono poi molti. Ora per la vostra console è tornato un personaggio molto simpatico, chiaramente ispirato al mondo dei cartoon: il tenero Taz. Sulla sua natura si sono fatte mille supposizioni; c'è chi dice che sia un gatto, un lupo o addirittura un ornitorinco. Sta di fatto che egli appartiene ad una specie completamente sconosciuta su Marte ed è per questo che il piccolo marziano Marvin decide di catturarlo con la sua astronave per portarlo in uno zoo del suo pianeta. Purtroppo però il WWF sembra fregarsene del tutto. La cosa ovviamente non riempie di felicità il povero Taz, che dovrà fuggire dallo zoo, nonché raggiungere la casa di Marvin per mostrargli la propria disapprovazione.



Aaaargh! Cosa vuole questo mostriciattolo?





Su questo pianeta troverete pane per i vostri denti cariati.



L'uragano è utilissimo per spappolare i mostri e per arrampicarsi.

Il gioco controllerete l'animale, che come nella precedente avventura potrà trasformarsi in un tornado per distruggere gli altri esseri viventi o per arrampicarsi su per i muri alla faccia della legge di gravità. Tutto questo evitando il contatto con i nemici per non perdere energia. In ogni livello Taz dovrà destreggiarsi in intricati labirinti, utilizzando i teletrasporti per passare da una parte all'altra, fino a trovare l'uscita ed accedere al successivo. Si comincia ovviamente dal suddetto zoo, per poi passare al Moleworld. Terminato anche questo livello affronterete il Planet X, il Mexico (nel quale incontrerete anche il "simpatico" Road Runner, oltre al suo eterno rivale Vil), l'Haunted Castle ed infine la Marvin The Martian's House. Come in tutti i giochi di questo genere, anche in questo caso troverete nel corso dei livelli vari oggetti: taniche di gasolio per poter sputare fuoco, pozioni, casse (marcate rigorosamente ACME) piene di sassi da usare contro i nemici o bombe (da non raccogliere se non volete carbonizzarvi). Si possono trovare anche dei raggi che faranno diventare Taz piccolissimo (permettendogli così di passare in mezzo a stretti cunicoli), oppure gigantesco, rendendolo invincibile.

IMPARA L'ARTE... E METTILA SU MARTE

Apparentemente il gioco può sembrare estremamente divertente. Ben presto però ci si accorge che c'è sicuramente di meglio. Tecnicamente è realizzato bene: una bella grafica colorata e in perfetto stile cartoons, anche se ci sarebbe voluta una colonna sonora più coinvolgente. E' anche piuttosto giocabile e non eccessivamente difficile. Manca però di originalità e non è escluso che possiate annoiarvi dopo un po' di partite. E' anche vero che personalmente ho "trangugiato" questo genere di giochi per anni e anni ed è normale che adesso chieda molto di più di quello che offre questo prodotto, mentre a tutti quelli che non hanno ancora fatto il pieno potrebbe anche piacere parecchio. In definitiva è un gioco come tanti altri, che non arriva a livelli di eccellenza, ma che è meritevole almeno di un'occhiata.

GABRIO SECCO



SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO



Printex srl

PRENOTATE E ORDINATE

novità settimanali da tutto il mondo

Tutti i prodotti sono originali e garantiti per l'Italia

OLTRE 1000 TITOLI SEMPRE DISPONIBILI

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

SUPERNINTENDO

CONSOLLE SUPERNINTENDO BASE PAL **L. 199.000**
CONSOLLE SUPERNINTENDO BASE PAL
CON EUROFOOTBALL CHAMP **L. 245.000**

GAME GEAR

CONSOLLE GAME GEAR + ALIMENTATORE
+ SONIC **L. 230.000**

MIGHTY MORPH'N POWER RANGERS

SUPERNINTENDO
GAME BOY
MEGADRIVE
GAME GEAR

GAME BOY

CONSOLLE GAME BOY BASE
+ GIOCO A SORPRESA **L. 110.000**

MEGA DRIVE

CONSOLLE MEGADRIVE II BASE PAL
(COMPRESI 2 JOYPAD) **L. 230.000**

GIG HIT

DYNAMITE

Dopo un periodo di relativo riposo ecco che i ragazzi della Treasure se ne escono con un ennesimo giochillo in perfetto stile Sonic. Che il porcospino della Sega debba forse cominciare a preoccuparsi per il proprio futuro?

Programmato dallo stesso team di sviluppo che ci aveva già strabiliato con Gunstar Heroes (e quindi non dalla cara e vecchia Sega), l'ultimo prodotto della Treasure porta sugli schermi di tutti i nostri MD un nuovo personaggio. Si tratta di Dynamite Headdy, e da quello che abbiamo avuto modo di vedere possiamo dirvi che il giochillo dovrebbe essere destinato a diventare una fulgida stella nel firmamento del mercato videoludico.





Accidenti che macello! L'avevo detto io che conveniva prendere l'altra strada!



Accidenti quanto é grosso 'sto tizio! Mi sa tanto ci converrà sbrigarci a trovare il suo punto debole, altrimenti saranno guai!



Nel bonus stage dovrete riuscire a infilare un certo numero di palloni da basket nei vari canestri. Inizialmente vi potrebbe sembrare una cosa quasi impossibile, ma con un po' di impegno dovreste riuscire a trovare la tecnica giusta.

Il nostro caro Headdy infatti risulta, fin dal primo momento, un personaggio simpatico e dotato anche di una certa "personalità". Il suo nome gli deriva dal fatto di poter cambiare, proprio come se si trattasse di un paio di calzini, la sua scatoletta cranica, il che si rivelerà fondamentale in parecchie occasioni. Per quel che riguarda invece la struttura di gioco, dovete sapere che il game è basato su di una struttura tipicamente platform, la quale però è stata arricchita con un gran numero di puzzle che dovranno essere risolti per poter terminare i vari livelli. Fortunatamente questi non dovranno essere affrontati in un ordine fisso, il che permette al giocatore di vagare tranquillamente per i vari stage e, soprattutto,

Non c'è davvero niente da dire: Dynamite Headdy é un game innovativo, divertente e ben realizzato. In ogni livello infatti possiamo trovare elementi nuovi rispetto a quelli che ormai affollano i game di questo genere, con i vari puzzle che si fondono in maniera semplicemente superba con la struttura di gioco. Inoltre, anche se ad alcuni di voi potrà sembrare strano, non esiste il problema di scegliere la testa sbagliata al momento sbagliato. Infatti questa decisione determinerà la zona del livello che dovrete percorrere in seguito. Naturalmente potrete incappare in strade più difficili e in altre più facili, ma questo potrete scoprirlo solo dopo averci giocato un bel po'. Anche la grafica é veramente ganza, con un sacco di mostri rotondini-carini e con una gran varietà di situazioni. Personalmente devo dirvi che, a distanza di un anno, sto ancora giocando al mitico Gunstar e, sinceramente, credo proprio che questo titolo mi intripperà allo stesso modo se non di più!

RIK SKEWS

HEADDY



non rende il gioco ripetitivo e frustrante. Solitamente, quando incoccerete in un puzzle, potrete scegliere tra 3 diversi tipi di capoccia per il vostro Headdy. Qualunque sia la vostra scelta sappiate che esiste un modo per poter proseguire nell'avventura, anche se alcune di queste influenzeranno addirittura il proseguo del livello, rendendo la vostra strada più o meno difficile!

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

Ogni volta che vi troverete in prossimità di un puzzle o di un boss potrete scegliere di "mutare" la vostra scatolotta cranica con un'altra più adatta alla situazione. Dunque, vediamo un po': questa non si intona con i calzini, questa mi fa la faccia troppo larga...





Una delle caratteristiche migliori di Dynamite Headdy é la gran varietà di situazioni nelle quali vi verrete a trovare durante il gioco. Ogni livello infatti presenta una sfida sempre diversa con un sacco di puzzle mai uguali. Non male vero?

Come in Gunstar Heroes i boss finali e di metà livello sono veramente ben realizzati. Inoltre le varie fasi di attacco sono fanta-super-mega-favolosamente assurdi. Troppo esoterico!

Il gioco é ambientato nella terra di True, che assomiglia in modo impressionante ad un enorme set teatrale. In alcuni casi, quando la situazione si farà abbastanza calda, vi capiterà di vedere crollare il fondale per trovarvi poi di fronte all'accesso per un nuovo stage. Mitico!



MEGA DRIVE

SEGA

SVILUPPATORI: TREASURE

PIATTAFORME

GRAFICA 93 — *Semplicemente galattica, con un sacco di mostri stupendamente realizzati e fondali da urlo.*

SONORO 91 — *Un sacco di musichette tutte adattissime allo spirito del gioco. Anche gli FX sono davvero ben fatti.*

GIOCABILITA' 92 — *Dannatamente intrippante e divertente, anche per merito del livello di difficoltà davvero ben calibrato.*

LONGEVITA' 91 — *Un sacco di livelli e la possibilità di completare il game in vari modi rendono questa cartuccia uno dei prodotti più longevi disponibili per il 16-bit Sega.*

GLOBALE 92 — *Uno dei migliori platform disponibili per il MD. Che Sonic debba forse cominciare a trovarsi un nuovo lavoro?*

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

O.K. guys, ci siamo! Finalmente é venuta l'ora di dire ciao a Sonic per dare il benvenuto ad un vero e proprio mito: Dynamite Headdy! Questo giochillo della Treasure infatti non solo vanta una veste grafica semplicemente favolosa ma ci presenta anche una serie incredibile di variazioni sull'ormai arcinota struttura dei platform. I diversi tipi di capoccia vi permetteranno infatti di giocare e rigiocare i vari stage di Headdy in maniera sempre diversa, dandovi volta per volta accesso a un sacco di zone differenti in una medesima sezione. Il livello di difficoltà é leggermente più alto di quello di Sonic e questo fa si che questo titolo risulti ancora più longevo e intrippante. Davvero un bel lavoro Treasure: continuate così!

DENIZ AHMET

CVG HIT

TOPOLINO



Questa cartuccia era stata originariamente prevista per uscire in contemporanea col sessantacinquesimo anniversario della nascita di Topolino (caduto l'anno scorso), ma pare che ci sia stato qualche "piccolo" ritardo...

Che vi piaccia oppure no, "Mr. Falsetto", che con la sua voce stridula fa gelare il sangue nelle vene, è tornato. Proprio così: ugola d'oro questa volta fa bella mostra di sé in un paio di belle avventure realizzate per Snes e Megadrive, e che per certi versi sono migliori dell'ormai famosissimo Castle of Illusion, che rappresenta un po' il punto di riferimento di tutta produzione per MD. Se infatti Castle ha mostrato appieno le capacità potenziali del 16-bit di casa Sega, ora il gioco-bandiera del MD risponde al nome di Topolino Mania, titolo una volta tanto tradotto appositamente per il mercato italiano, visto che il nome originale è Mickey Mania. Elementi come la grafica brillante, la buona giocabilità e la varietà davvero impressionante di stage, fanno di Topolino Mania un gioco a piattaforme che si discosta per molti versi da quelli che già conosciamo. L'intero gioco è basato su sette episodi Disney che possiamo definire come pionieri del cinema d'animazione: fra questi mitici personaggi ritroviamo Steamboat Willy (apparso nel 1928), The Mad Doctor (il primo film a colori, che



SN - Il più delle volte dovrete vedervela con diversi tipi di creature, ciascuna delle quali possiede una determinata potenza. Per eliminarne alcune dovrete colpire più di una volta.

SN - Il buon Pluto durante il gioco ha la funzione di Radar. Infatti il fido cane avviserà in tempo Topolino qualora ci sia un pericolo imminente.



SN - Nel castello ci sono vari oggetti da raccogliere. Cercate di soffiarli ai ragni penzolanti dai soffitti. Utilizzando le ragnatele ad uso liana, potrete evitare pericolosi precipizi.





SN - Ecco Topolino intento a raggiungere in tutta fretta la cima della torre. Se non volete bruciacchiarvi il sederino, vi consiglio di muovervi velocemente. Quest'idea delle fiamme è spudoratamente copiata da Nebulus, un vecchio gioco per Commodore 64.

SUPER NES

PIATTAFORME

GIOCABILITÀ	GRAFICA	GLOBALE
89	98	88
LONGEVITÀ	SONORO	
85	82	

SONY

L'idea sulla quale si basa Mickey Mania è semplice ed originale, e consiste nel poter utilizzare, oltre al mitico Topolino, altri personaggi appartenenti al magico mondo Disney. In questa versione per Snes ogni cosa svolge egregiamente il suo lavoro: dalla presentazione iniziale fino all'ultima animazione dei personaggi. Riguardo alla grafica, c'è da dire che nessun gioco utilizza meglio di questo le tecniche di animazione Disney. Giocando vi accorgerete che le sorprese non sono poi molte, tuttavia ci sono parecchie sezioni di gioco che sfruttano la grafica 3D in maniera a dir poco egregia. Un'ottima avventura, niente da dire, comunque secondo me in giro ci sono dei giochi a piattaforme ancora migliori .

DENIZ AHMET

MANIA

fece la sua prima apparizione nel 1933) ed infine Moose Hunters, il primo sonoro del 1937. Da elogiare il fatto che Dysney non si sia limitata al solo mercato Sega, ma abbia anche aperto le porte a quello Nintendo, visto che le versioni di Topolino Mania sono due, una per Megadrive ed una per Snes. A tal proposito bisogna dire che, sebbene il gioco per Snes sia ben realizzato, alla fine è la versione per Megadrive a farla da padrone, visto che la versione Sega è decisamente la più impressionante dal punto di vista tecnico. In ogni caso le animazioni che potrete vedere in TM sono tra le migliori scene mai realizzate dalla Disney per un videogioco. Molte di queste sembrano essere uscite da un cartone animato, a riprova della grande attenzione dedicata a questo titolo.

Trad. e adatt. di **MARCO MAZZOCCHI**





MD - Uno dei vostri scopi durante le varie partite sarà quello di scappare cercando di sfruttare le botti sparse qua e là per i vari stage di gioco.

MD - Avete mai notato che Topolino si muove come Michael Jackson? O almeno credo. Voi che ne dite?



MEGA DRIVE

PIATTAFORME

98 GIOCABILITÀ

91 GRAFICA

88 LONGEVITÀ

86 SONORO

90 GLOBALE

SONY



MD - Come in tutti i giochi a piattaforme, in quasi tutti gli stage è possibile raccogliere riserve energetiche. Ma avete mai visto Topolino mangiare un pezzo di formaggio?

SN - Ecco di nuovo il nostro eroe in condizioni di precario equilibrio.Le animazioni sono davvero ben realizzate, sia per fluidità che per accuratezza nei dettagli. In questo stage state molto attenti a saltare prontamente i vari precipizi.

Credevo che i giochi a piattaforme avessero raggiunto il top, e invece mi sono dovuto ricredere: prima Dynamite Headdy e adesso questa meraviglia di Mickey Mania hanno stravolto le mie classifiche. Questo nuovo titolo per Mega Drive varia dai classici temi già utilizzati in altri titoli, grazie alla brillante grafica 3D utilizzata nei vari stage di gioco, grafica che rende al meglio le varie scene animate. Oltre a questi elementi, bisogna aggiungere la straordinaria giocabilità, visto che il controllo su Topolino è praticamente perfetto. Tecnicamente parlando, MM si presenta assolutamente straordinario, con un gran numero di effetti grafici degni dello Snes, tanto che inizialmente pensavo si trattasse della versione Nintendo! A mio parere MM è destinato a diventare il miglior gioco a piattaforme dell'anno.

RIK SKEWS

ELETTRONICA S.a.s.

CD 32 COMMODORE
MY MAGIC DIARY - CASIO
JD-5000
A PREZZI INTERESSANTI FINO
ESAURIMENTO MERCE

CONSOLLE E VIDEOGIOCHI

PROGRAMMI UTILITA',
PROGRAMMI LUDICI
PROGRAMMI DIDATTICI PER PC IBM
COMPATIBILE E AMIGA

MARCHI:
LEADER - C.T.O. - FINSON - PARSEC

ELETTRONICA s.a.s. di Bellomo Angelo & C.
13100 VercelliVia Scalise, 5 - Tel. 0161/54793

GIG HIT

SONIC & KNUCKLES

Partito come il personaggio più "rasta" tra i nemici di Sonic, ora Knuckles cambia bandiera, diventandone un fedele alleato...

Sonic & Knuckles è una cartuccia un po' particolare, visto che è compatibile "in maniera retroattiva" con Sonic2 e Sonic3. In altre parole, inserendo le succitate cartucce nell'apposita presa, otterremo delle versioni rivedute, potenziate e corrette (sia nei livelli che nei personaggi) dei due episodi che hanno come protagonista il porcospino più famoso del mondo. La cartuccia vera e propria contiene al proprio interno un nuovo episodio da ben 18 megabittoni, che vede l'arrivo di Knuckles (uno dei cattivi del terzo episodio) come alleato di Sonic, mentre Tails (un personaggio non particolarmente amato dal pubblico) va ad aggiungersi alla lunga schiera di disoccupati che il governo Berlusconi ha contribuito a creare. Anche se Knuckles possiede una maggiore gamma di poteri ed abilità rispetto a Sonic (come scavare, arrampicarsi o planare con l'aiuto delle mani), i percorsi che dovrà completare il nostro talpone saranno nettamente più difficili di quelli del suo alleato, creando così due giochi



Ci troviamo nella Sandopolis Zone, la mia ambientazione preferita.



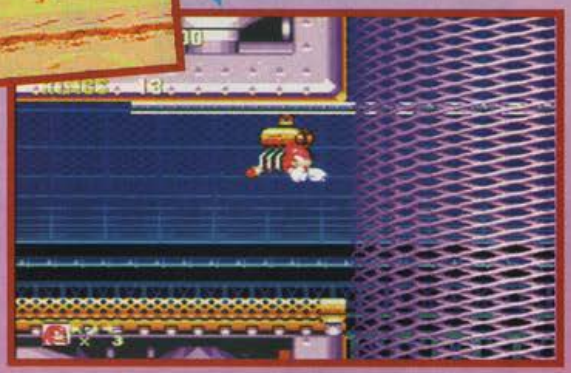
Sonic 3 riveduto e corretto...



Che Sonic sarebbe senza le classiche rampe per guadagnare velocità?

...attenti a non cadere!





Qui la necessità aguzza l'ingegno...

COMPATIBILITA' RETROATTIVA

No, non è uno scherzo: ora potremo giocare ad una nuova versione sia di Sonic 2 che di Sonic 3.



La prime cose che noterete saranno le differenti schermate iniziali.



Wow! Ora in Sonic 2 potremo impersonare Knuckles.



Giocare usando Knuckles nel terzo episodio si è rivelato un vero spasso.

in uno, a seconda del personaggio da noi prescelto. Nel caso in cui non vi interessi controllare Knuckles, ricordate però che questi passerà nuovamente a fianco del malvagio Dottor Robotnik, rendendo



Il primo cattivone di fine livello è fin troppo facile da far fuori: basta riuscire a rimbalzargli sul testone.



Sonic mentre cerca di evitare la pericolosa coda del robot malvagio.





Mettete fuori uso il radar per poter completare il livello.

I lanciafiamme possono spingere Sonic ad altezze che Knuckles riesce a raggiungere arrampicandosi comodamente da solo.

Anche se come struttura di gioco la Serie di cui Sonic è protagonista comincia a sembrare un poco datata, devo ammettere che Sonic & Knuckles possiede una capacità di divertire davvero fuori del comune. Il livello di difficoltà non è proprio definibile come formidabile, ma la cosa ci può anche stare visto il fascino che questa cartuccia avrà di sicuro sul pubblico più giovane. Inoltre, se potete (e ve lo consiglio caldamente) combinare questo gioco con i due episodi precedenti, allora anche il fattore longevità raggiunge picchi altissimi. Infatti, secondo me Sonic 3 modificato e giocato usando Knuckles diviene molto più divertente ed ancor più giocabile della versione originale. Una menzione speciale la merita poi la grafica, che risalta per dettaglio ed accuratezza. Se questo rimarrà davvero l'ultimo episodio della serie, senza dubbio la Sega è riuscita a chiudere in bellezza.

GIAMPAOLO MORASCHI

MEGA DRIVE

SEGA

SVILUPPATORI: INTERNI

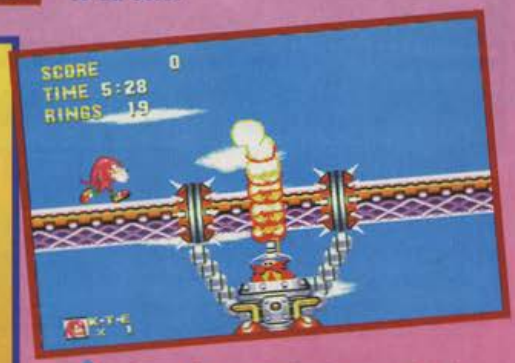
PIATTAFORME

GRAFICA	91	*Ottima sia nei colori che nei dettagli.*
SONORO	90	*Le classiche musiche in stile Sonic: orecchiabili ed estremamente ben fatte.*
GIOCABILITA'	90	*Il solito sistema di controllo praticamente perfetto: magari tutti i giochi fossero così...*
LONGEVITA'	92	*18 Megabit ben spesi: ad un livello di difficoltà non irresistibile va aggiunta la possibilità di giocare tre episodi al prezzo di uno.*
GLOBALE	91	*Un gioco che a me è davvero piaciuto. Geniale l'idea di migliorare gioco e grafica degli episodi precedenti.*

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



Ecco la nostra talpa in piena azione... riconoscete uno degli schermi bonus di Sonic 3?



Questo boss è sorprendentemente facile da eliminare una volta trovato il giusto metodo, altrimenti si tratta di un osso estremamente duro.

così più difficoltosa la missione di Sonic. Come sempre, la sfida principale viene dai boss di fine livello, anche se diversamente dagli episodi precedenti non ci sarà Tails a toglierci dai guai nel caso in cui qualcosa andasse storto. Senza dubbio Sonic è un personaggio vincente, sia per la simpatia che ispira, sia per la qualità di realizzazione delle sue cartucce. In Sonic & Knuckles in particolare, risaltano l'originalità e l'immaginazione dei game designer, che hanno creato dei livelli in maniera davvero intelligente. Gli ostacoli infatti non sono mai ripetitivi, risultando originali e divertenti man mano che li si scopre.

CIG HIT

FIGHTER'S HISTORY

Il genere picchiaduro dilaga! Ancora una volta grazie allo Snes avrete la possibilità di effettuare combo e super combo degne di un coin-op.

Eh, sì, bisogna proprio dirlo, le capacità dello Snes sono davvero infinite, la qualità di questo FH è davvero notevole: sembra quasi di giocare al mitico coin-op della Data East. Ma vediamo di capire meglio ciò che offre questo nuovo titolo per il 16-bit della Nintendo. Prima di cominciare una partita potrete scegliere fra tre diversi tipi di combattimento che sono, il CPU battle, il versus mode e il survival mode. Se sceglierete di giocare il primo, una volta selezionato il vostro personaggio tra i nove messi a disposizione dal gioco, dovrete vedervela di volta in volta con i restanti combattenti partecipanti al torneo. Viene poi il Versus mode, che come al solito in questo genere di picchiaduro risulta essere il più divertente in assoluto, nel quale potrete inferire colpi mortali ad un vostro povero amichetto passato di lì per caso. La terza ed ultima opzione a nostra disposizione è il Survival: praticamente si tratta di un combattimento fra team, nel quale dovrete scegliere cinque personaggi che andranno poi ad affrontare gli altri cinque della squadra avversaria. Ogni combattimento si svolge sulla lunghezza di un solo round. Una volta scelto il modo di gioco potrete anche variare la velocità dei combattimenti ed i livelli di difficoltà (che sono ben sette). Il design dei personaggi è notevole e la presenza del parallasse nei vari stage di gioco pone l'accento su una grafica davvero ben curata. I fondali sono davvero belli: date un'occhiata a quello presente nello schema di Marstorius. Per ciò che riguarda la giocabilità non c'è proprio niente da dire: con un po' d'allenamento riuscirete a fare combo davvero galattiche (specialmente se imparerete ad usare la piccola giapponesina "Ryoko", in grado di ciucciarvi quasi tutta l'energia con due sole mosse). La fluidità e la velocità (tranquilli, non si rischia l'abbiocco) con le quali si muovono i personaggi, contribuiscono a rendere più spettacolari e divertenti le varie partite. Il sonoro che accompagna i combattimenti è ben realizzato; peccato che le voci, o forse sarebbe meglio dire le urla, dei vari personaggi non siano personalizzate.

Sarà davvero molto ostico riuscire ad arrivare sani e salvi alla fine, visti i sette livelli di difficoltà e gli undici combattenti da abbattere.



Questa super mossa è sicuramente la migliore. Toglie un' esagerazione di energia.



Non c'è rispetto per le donne: ecco una scarpata sui denti.



Cosa se ne farà un uomo di Neanderthal di una rosa?



Fighter's History per Snes rappresenta una degna alternativa a titoli più conosciuti quali SF2 e MK2. Avendo già giocato il coin-op originale della Data East, ho potuto constatarne anche le qualità grafiche e devo dire che anche FH per Snes può vantare una grafica davvero degna di nota. Insomma, che dire se non che mi sono davvero divertito una cifra a giocare questo nuovo titolo per Snes?! Le mosse che i vari personaggi presenti nel gioco possono fare sono davvero spettacolari: alcune di esse non hanno nulla da invidiare ai cabinati succhiagettoni. Anche se giocare con il joypad in dotazione risulta più che agevole, devo dire che l'ideale rimane comunque un bel joystick a sei tasti.

MARCO MAZZOCCHI

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

SUPER NES

PICCHIADURO

GIOCABILITÀ 90	GRAFICA 90
LONGEVITÀ 90	SONORO 88

GLOBALE 90

DATA EAST

GIOCA INSIEME ALLE DUE PIU' GRANDI STELLE DELLO SPORT AMERICANO.

BARKLEY SHUT UP AND JAM!™

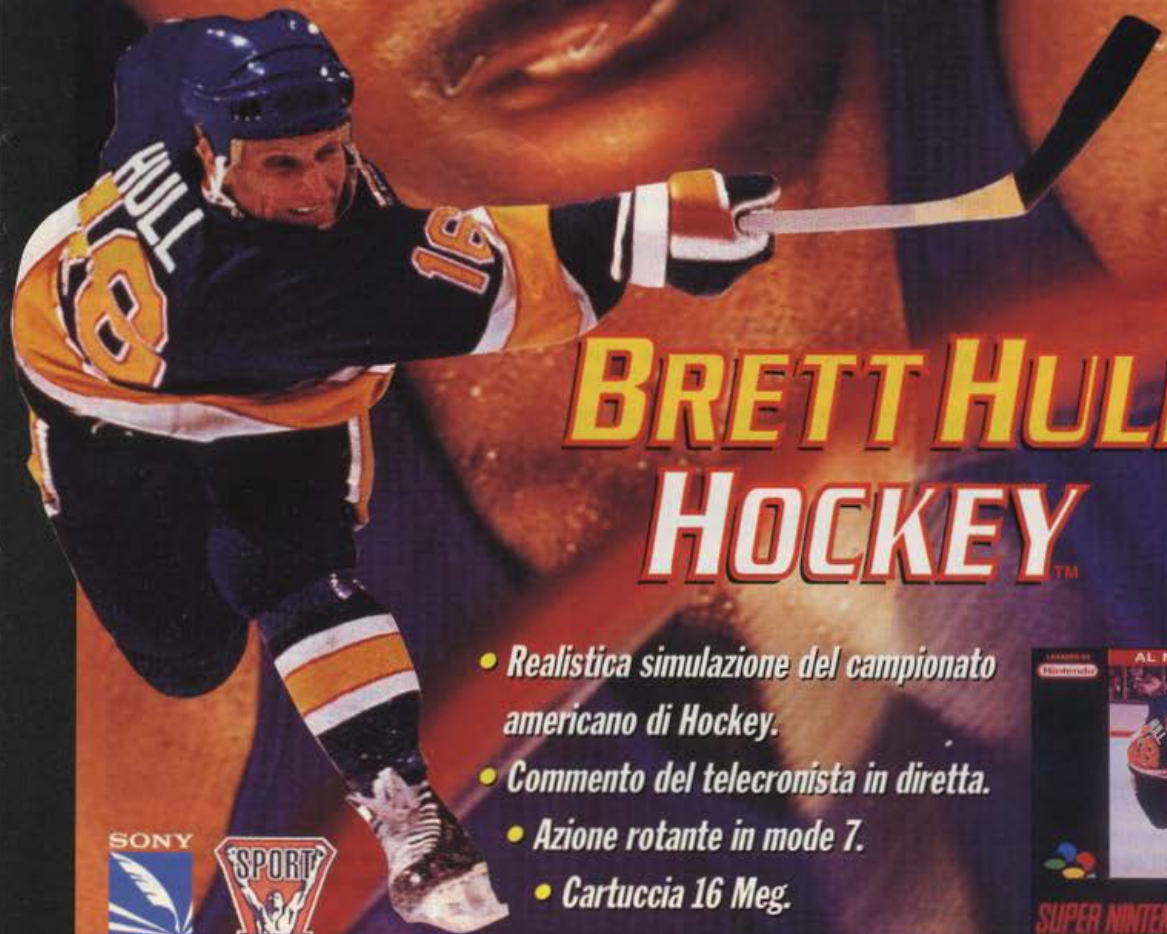








- Gioco due contro due.
- Grande opzione di strategia.
- Prima realistica simulazione del gioco in strada.



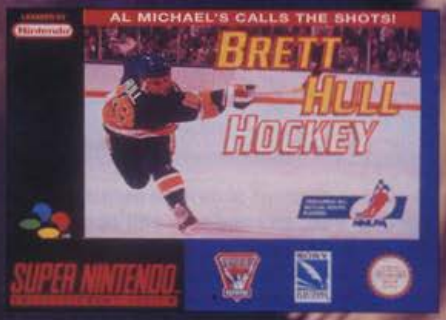






BRETT HULL HOCKEY™

- Realistica simulazione del campionato americano di Hockey.
- Commento del telecronista in diretta.
- Azione rotante in mode 7.
- Cartuccia 16 Meg.



SONY ELECTRONIC PUBLISHING

SPORT ACCOLADE

BUBSY 2

L'era della realtà virtuale non può dirsi ancora iniziata, ma qualcuno sta cercando in tutti i modi di stringere i tempi...

Chi può chiamarsi con un nome tanto disgustoso come quello di Oinker P. Hamm. se non un lurido e maleodorante maialone? E chi, se non lui, può servirsi di qualsiasi mezzo pur di guadagnare vagonate di bigliettoni verdi? E questa volta ha pensato di far soldi con qualcosa di davvero originale: un Amazatorium, ovvero un posto in cui i visitatori, per la modica cifra di due stipendi e mezzo, possono immergersi nel passato e nei suoi tanti misteri, tutti ricreati da Wompum, un sofisticatissimo sistema di realtà virtuale. A dire il vero i visitatori non si immergono in situazioni simulate, ma in reali scenari passati, perché per strani motivi Wompum è solo in grado di rubare quello che gli viene richiesto, perfino cancellando intere epoche per trasportarle nel teatro del perfido maiale. Gli effetti che potrebbero derivare dall'incontro di questi frammenti di realtà con persone estranee sono ancora tutti da verificare, ma la cosa certa è che non tarderanno a farsi sentire, perché il giorno prima dell'inaugurazione Bubsy e i suoi amici, in preda all'eccitazione, si sono intrufolati nello strano edificio per provare le attrazioni, ma, loro malgrado, sono stati scoperti e intrappolati nei vari scenari. Tocca quindi al giocatore, nei panni di Bubsy, svelare i destini del gruppo di amici e tentare di sconfiggere il venale suino prima che questi finisca col fare un danno irreparabile.



Questo aereo ricorda molto quello del Barone Rosso.



Le note sospese sono piattaforme che reagiscono con suoni ogni volta che qualcuno gli si poggia sopra.

UN ALTRO PLATFORM

Il gioco si svolge dunque all'interno di un edificio, il quale si articola in due ali principali a loro volta divise in tre piani. Su ogni piano si trovano gli ingressi dei cinque scenari, vale a dire l'Egitto, il Medio Evo, lo Spazio, la Musica e l'Aereoplano, che devono essere tutti conclusi (anche in ordine casuale) per poter accedere alla stanza del guardiano. Ciò che differenzia i piani è semplicemente il grado di difficoltà e la struttura dei livelli. Il giocatore può scegliere se affrontare un solo piano, cioè cinque livelli, o un'intera



Un breve tratto del livello dello Spazio: il gioco diventa un vero e proprio shoot 'em up.



L'unico modo per scendere da altezze considerevoli senza farsi male è aprire le braccia e... vooolareee!

SOTTO-GIOCHI SOTTO-GIOCHI SOTTO-GIOCHI SOTTO-GIOCHI



In questo giochino si devono centrare i vari oggetti che galleggiano sull'acqua lanciando la rana che scorre a destra e a sinistra sul carrello di legno.



Qui si devono muovere le ventole per direzionare Arnold, l'amico di Bubsy, all'interno del labirinto di tubi, cercando di farlo uscire dal buco centrale.



Lo scopo del terzo giochino a tempo è quello di raccogliere più bolle possibili, evitando nel frattempo di venire risucchiati dal vortice vagante.

ala, cioé quindici livelli. Ogni scenario è un vero e proprio mondo, fatto di piattaforme, fondali e abitanti. Così, ad esempio, nel mondo della musica le piattaforme sono fatte a forma di tromba, i fondali sono fantasiosi e ricchi di colori, oltre che di note musicali e disegnini vari, senza contare che gli abitanti sono dei cattivissimi strumenti musicali. O ancora, lo scenario dell'Egitto ricorda molto l'interno delle piramidi, in cui le mummie, le pareti finte e i giochi d'ombra creati dalle fiaccole sono solo alcuni degli elementi che contribuiscono a ricreare quella atmosfera così ricca di mistero e di terrore.
Le dimensioni dei livelli sono impressionanti, tanto che se non ci fossero alcune frecce ad indicare la retta via, sarebbe davvero difficile trovare l'uscita (e certamente molto più complicato di quanto non sia già). Infatti, per aprire i molti passaggi e per uscire dai vicoli ciechi che ci si pareranno dinnanzi si devono azionare degli interruttori che molto spesso si trovano però in altre locazioni, a volte troppo distanti per capire subito gli effetti prodotti.



Questo oggettino che sembra una freccia avvolta su se stessa è l'unico modo per aggiudicarsi un continua.

Ma quest'ingrediente di ricerca è appena accennato nel gioco, il quale è soprattutto un enorme platform strabordante di bonus ed oggettini succulenti.

NON SOLO SALTI

In sintonia con il genere al quale appartiene, anche questo gioco prevede che il personaggio principale possa attaccare i nemici semplicemente saltandogli in testa. Tuttavia Bubsy ha altre possibilità di azione, in quanto può reperire o comprare alcuni oggetti di particolare utilità, primo tra questi un bazooka, con cui può colpire i nemici mantenendosi a distanza di sicurezza. Il secondo oggetto è la smart-bomb, gli effetti della quale penso siano chiari a tutti. Un terzo accessorio è lo scafandro, che consente alla nostra amata lince di immergersi nelle pozze d'acqua ed affrontare il sotto-gioco sottomarino (si veda il box relativo). Infine il terzo attrezzo è un buco portatile, il quale permette a Bubsy di uscire dal livello in qualsiasi momento. Inoltre, nel livello dell'Aereoplano e in alcune sezioni di quello dello Spazio, Bubsy deve pilotare un mezzo volante, ovviamente cercando di evitare gli ostacoli e colpendo i nemici volanti con il cannoncino di serie.

UN GIOCO PARTICOLARE

Manovrare Bubsy all'inizio può sembrare un po' complicato, ma con la pratica diventa davvero piacevole, specie quando si riesce a farlo correre a velocità folle, oppure quando lo si fa fluttuare nell'aria. Bubsy compie tutte queste azioni con movimenti fluidi e veloci, con naturalezza e molto, molto umorismo. E' difficile non sorridere quando durante una planata a braccia aperte si mette a volteggiare.
Ancora più difficile è non sostituire la rabbia in una risata quando il simpatico sprite perde una vita finendo giù da un burrone, dato che prima di caderci dentro apre un ombrello nel tentativo di salvarsi. Insomma, oltre ad una realizzazione tecnica impeccabile, una giocabilità ad altissimo livello e ad un ottimo grado di varietà, il gioco offre anche del sano umorismo. Che volete di più?



Ecco un esempio dell'umorismo di Bubsy: in bilico su un cornicione, muove le braccia nel tentativo di riacquistare l'equilibrio.

Sicuramente un gran bel gioco, con tutti quei particolari che servono a rendere classico un titolo. La grafica è deliziosa, la musica azzeccata, la giocabilità ottima e il divertimento è assicurato. E allora perché 85%? Semplice, perché nonostante in totale i livelli siano trenta, in realtà gli scenari sono solo cinque. Certo, la qualità è ottima e i livelli sono tutti strutturati in modo diverso e con difficoltà crescente, ma in fin dei conti finirlo non è particolarmente difficile e giocare anche l'altra ala del palazzo diventa superfluo. In poche parole bello, divertente, vario, ma per non troppo.

ANTONIO LOGLISCI

MEGA DRIVE

ACCOLADE

SVILUPPATORI: INTERNI

PIATTAFORME

GRAFICA 90 — *Ottima realizzazione di sprite e fondali*

SONORO 80 — *Le musichette sono carine e molto orecchiabili*

L'intensità della musica sottolinea le azioni di Bubsy

GIOCABILITA' 88 — *Sistema di controllo molto funzionale*

All'inizio può sembrare difficile muovere il personaggio

LONGEVITA' 79 — *Le due ali dell'edificio rappresentano due giochi separati*

Gli scenari sono solo cinque

GLOBALE 85 — *un grande gioco, ottimo per grafica, sonoto e giocabilità. Peccato che si finisca in fretta.*

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

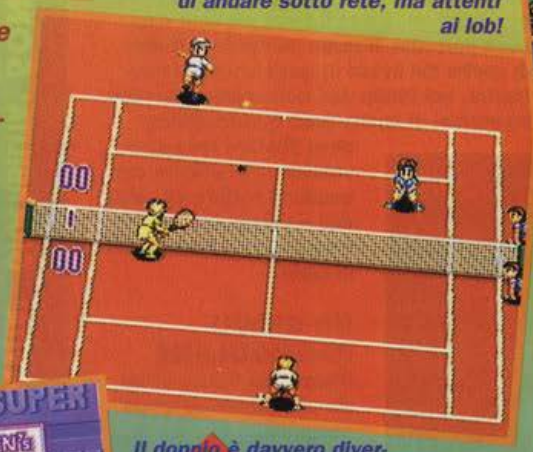
SUPER FINAL MATCH TENNIS



Ecco un esempio di salvataggio in tuffo. In questo caso il prato garantirà un atterraggio... morbido.

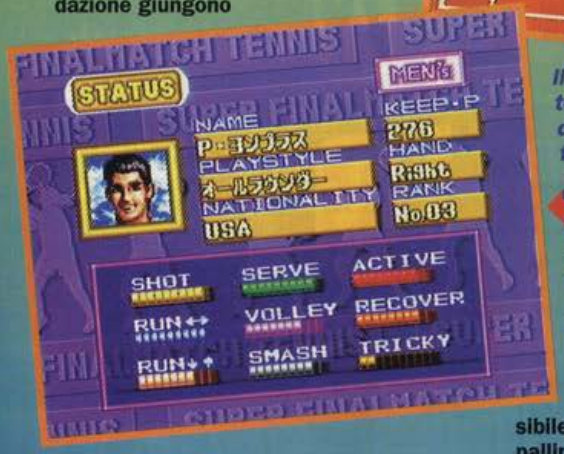
Il modo più veloce di chiudere uno scambio è sicuramente quello di andare sotto rete, ma attenti ai lob!





Se non avete mai amato SUPER TENNIS e siete alla ricerca di un gioco di tennis adatto alle vostre capacità, forse è arrivato il titolo che fa per voi...

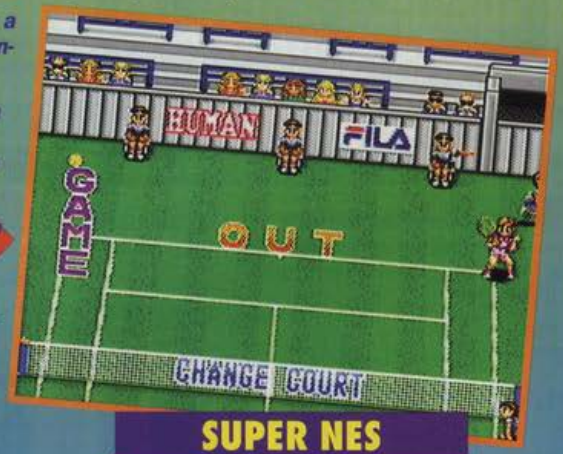
Quando un gioco di questo genere non risulta immediato e gratificante, la maggior parte dei giocatori perdono presto la testa e, quando va bene, mandano al diavolo il recensore che aveva elogiato il titolo, mentre quando va male in redazione giungono a giocare qualche match di esibizione. Dopo di che non resta che scegliere uno dei ventotto tennisti messi a disposizione dal gioco (tra i quali quattordici portano la gonnellina) e tuffarsi nel tour, l'essenza del gioco composta da sei tornei. Per vincere occorrono diverse componenti: prima tra tutte quella di impratichirsi del sistema di controllo. Con esso è possibile muovere il giocatore, colpire la pallina in quattro modi differenti ed effettuare salvataggi unici nel loro genere. Infatti, quando si premono i tasti L e R il tennista digitale piega la schiena e si allunga verso la palla nell'estremo tentativo di colpirla. Inoltre, nei casi critici in cui la pallina è troppo veloce da raggiungere, è possibile far effettuare al proprio atleta un tuffo di salvataggio, ma ovviamente, nel caso si riesca nel proprio intento, l'essere con la faccia a terra dà un vantaggio troppo grande all'avversario che deve ribattere. Le altre componenti richieste al giocatore sono la capacità di adattarsi alle diverse caratteristiche degli avversari, l'astuzia di trovare le strategie più efficaci da mettere in pratica contro quelli più ostici, senza contare la velocità di esecuzione dei colpi più difficili. Insomma, solo dei buoni tennisti possono giocare a questo gioco e solo i veri campioni possono sperare di finirlo!



Il doppio è davvero divertente. Le situazioni che si vengono a creare garantiscono risate e, al contempo, soddisfazione.

Ogni giocatore è personalizzato da ben nove caratteristiche. Per una sfida più dura bisogna selezionare il tennista più scarso.

Piazzare le "tagliate" è una tecnica che richiede molto allenamento.



pacchettini con un inquietante ticchettio. Ma questa volta, credetemi, il titolo della Human è davvero adatto a tutti, anche se prima di poter fare scambi da campioni occorre un breve periodo di allenamento. A questo proposito è possibile sia farsi seguire da un allenatore, sia provare

Il punto di forza della cartuccia è senza dubbio la versatilità, in quanto l'ottimo sistema di controllo e il ben graduato livello di difficoltà permettono di migliorarsi ad ogni scambio. L'impatto grafico è buono, anche se non eccelso, mentre il sonoro è un po' troppo essenziale. Le opzioni consentono di modificare alcuni parametri davvero particolari, come la grandezza della racchetta, il modo con cui impugnarla e la tensione delle corde. I tornei non sono tantissimi, ma il livello di difficoltà crescente garantisce un minimo di longevità. Ai più bravi potrà invece sembrare un po' facile, ma sono convinto che nemmeno loro sapranno resistere alla possibilità di giocare al modo a quattro giocatori, che in una parola sola è SGANASCIANTE!

ANTONIO LOGLISCI

SUPER NES

SPORTIVO

GIOCABILITÀ	GRAFICA	GLOBALE
90	80	81
LONGEVITÀ	SONORO	
79	68	

HUMAN

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

RED ZONE

GIG HIT

Alcuni comunisti balordi hanno bisogno di una lezione; per fortuna per aiutarvi in questa missione avete un Apache grosso, cattivo e ben armato. Niente parole dunque... solo fatti!



Red Zone. Ricordate la guerra fredda? Era giunto il momento in cui le superpotenze Occidentali erano arrivate al massimo attrito con il blocco orientale capeggiato dall'Unione Sovietica (tutto questo prima che dittatori del calibro di Saddam sollevassero la testa). Ma i programmatori germanici della Zirinx (già, proprio quelli del brillante Sub Terrania) si sono chiaramente dimenticati che il Muro è ormai crollato, producendo questo nuovo gioco che vi vede alla guida di un elicottero in uno sparatutto con vista dall'alto, in cui cercherete di "cambiare il modo di pensare" di alcuni comunisti che vogliono radere al suolo con testate nucleari tutta la parte del mondo non-marxista. Ad aiutarvi nella vostra impresa nella red zone (che si traduce in dodici missioni) ci sarà il vostro fedele elicottero Apache, che sarà più armato di un arsenale completo della U. S. Air Force. Dovrete dunque andare in giro a far fuori installazioni radar, soldati nemici, carri armati, motoscafi corazzati, aerei supersonici e missili a ricerca. Ci sono chiaramente in questo gioco molti elementi che richiamano Urban Strike, ma l'uso dello scrolling in 3D di Red Zone è decisamente migliore, riuscendo a distinguere perfettamente il vostro elicottero, che per di più si avvale di un sistema di comando semplice e contemporaneamente molto realistico. Gli screen di aiuto e i consigli di navigazione sono tutti accessibili tramite rapide pressioni di tasto. Inoltre tutte le varie esplosioni sono realizzate in Texture Mapping e l'atmosfera è notevolmente amplificata dagli stupendi effetti sonori. Se volevate uno sparatutto per Mega Drive l'avete trovato.



La mia preferenza per i missili cade sugli Hellfire: si mettono subito in coda al nemico. Il cannone invece è preferibile per distruggere i missili nemici in arrivo.



Questo è il vostro screen di informazioni che vi renderà note delle forze nemiche presenti nella missione.



Quando il vostro mirino si stabilizzerà sull'obbiettivo vi sarà sufficiente premere B per vedere i fuochi d'artificio.



Dovrete impiegare un po' di tempo nella lettura del briefing della missione per riuscire a capire dove è necessario andare.

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

L'introduzione in simil-FMV preannuncia già qualcosa di buono, ma è chiaramente quello che viene dopo che colpisce di più, grazie ad una grafica fantastica, alle tante armi, ad un sonoro coinvolgente e ad una giocabilità veramente notevole. Ognuna delle dodici missioni ha le proprie, appetibili caratteristiche, con le sezioni sotterranee che rappresentano poi un sottogioco molto notevole. Il sistema di controllo è senza dubbio innovativo e i vari screen di aiuto sono molto utili per destreggiarsi nei vari livelli. L'unica nota negativa è la necessità di richiamare continuamente la mappa per trovare i vari obbiettivi, facendoci così perdere del tempo. Ma chiaramente sono cosette su cui si può anche passare sopra, soprattutto se si tratta di un gioco di questo calibro. Se avete comprato Jungle Strike ed ora state cercando un'alternativa, avete letto la pagina giusta.

GARY LORD



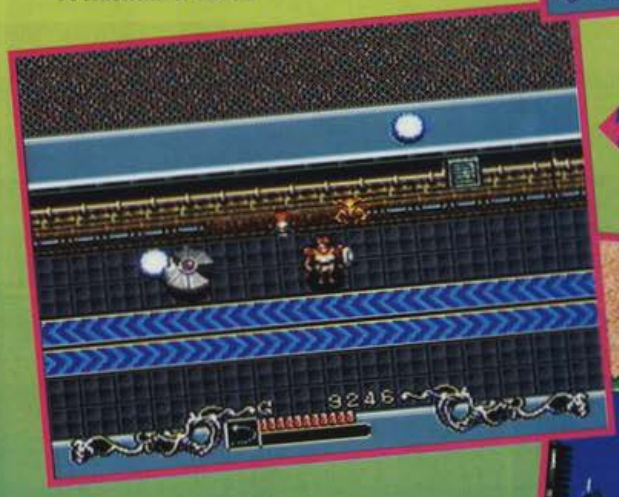
BRAIN LORD

La Enix cerca di ripetere il successo di Soul Blazer con questo nuovo RPG, finalmente disponibile anche in inglese. Varrà la pena di acquistarlo? Troverete la risposta in queste due paginette.

E' universalmente noto che uno dei generi di videogiochi preferiti dai giapponesi è quello degli RPG. Ogni anno viene infatti prodotta un'incredibile quantità di giochi di ruolo, alcuni veramente stupendi, che però non possono essere utilizzati da noi poveri occidentali a causa di un "piccolo" difettuccio che li caratterizza: la lingua. Tutte le descrizione e i dialoghi sono infatti infarciti di un mare di quei dannatissimi e incomprensibili ideogrammi, ed è difficile capire già solo le azioni disponibili, figuriamoci poi la trama o i suggerimenti che ci vengono forniti da altri personaggi. Fortunatamente per gli amanti di questo genere che non conoscono a perfezione i dialetti del sol levante, è presente una seconda possibilità (la prima è quella di non giocarli), ovvero quella di sperare in una conversione in lingua inglese, linguaggio certamente più semplice da imparare e che quasi tutti gli avventurieri conoscono. Tutta questa introduzione serve per dirvi che, dopo essere stato lanciato in Giappone, un nuovo titolo della Enix (già produttrice dell'ottimo Soul Blazer), Brain Lord, è finalmente disponibile anche in versione Super Nes.



Ecco la base spaziale che troverete dopo aver superato il tunnel.



Il nostro eroe è seguito da due Fairie.

Siamo al centro del villaggio dove comincia la nostra avventura.



LA TRAMA

Molti anni fa il malvagio Great Demon, signore del male, tentò di conquistare un piccolo regno, ma fortunatamente venne sconfitto dal re di quella landa.
Non venne però ucciso e, dopo aver recuperato completamente le sue forze, attaccò nuovamente il regno con l'aiuto del suo esercito di mostri. Ad affrontarlo questa volta ci pensarono tre draghi (Dragon of War, Dragon of Wisdom e Dragon of Good Luck), aiutati dai Dragon Warrior che, dopo aver eliminato tutte le forze nemiche, rinchiusero il demone in una caverna sotterranea.
Il Dragon of War venne posto a guardia della prigione e da quel momento la vita continuò felicemente e tranquillamente. Con il passare degli anni questa battaglia contro le forze del male divenne una leggenda e gran parte della popolazione dimenticò l'incredibile pericolo che i loro antenati avevano corso.
Il solo abitante che si ricordava perfettamente dell'accaduto era l'unico Dragon Warrior rimasto in vita. Questi aveva una missione da compiere, ritrovare l'ultimo drago e controllare che le forze del male non tornassero nuovamente.
Il guerriero partì, ma non fece più ritorno. A continuare la sua impresa e a cercare di mantenere la pace nel regno ci dovrà

Utilizzando l'ascia è possibile distruggere buona parte degli oggetti che si trovano nelle case.





Come potete vedere da questa foto, nel sotterraneo ci sono veramente moltissimi nemici.

dunque pensare suo figlio, Remeer, il personaggio che interpretate nel gioco.

LA STRUTTURA

La struttura di gioco di Brain Lord è abbastanza simile a quella del mitico Zelda. E' infatti possibile muoversi tranquillamente nelle varie locazioni alla ricerca di forzieri che contengono oggetti utili, combattere o evitare i nemici che popolano il mondo (infatti i mostri sono visibili e non appaiono, come accade in alcuni RPG, solo quando si sbatte contro di loro) ma, al contrario del capolavoro Nintendo, nel nuovo titolo della Enix è molto importante parlare con i vari personaggi, che spesso dispensano utilissimi suggerimenti. Altra differenza è il metodo di selezione degli oggetti e delle magie, che in questo caso si svolge con i classici menu a scomparsa che permettono di vedere tutto quello che si possiede. Una interessante innovazione è invece la possibilità di raccogliere e di utilizzare i Fairie, personaggi che possono essere trovati in alcuni forzieri (oppure acquistati) e che si rivelano ottimi aiutanti. Infatti questi, raccogliendo le Blue Spheres of Fairie che vengono lasciate da alcuni nemici quando vengono eliminati, incrementano il potere del nostro eroe. Come in tutti gli RPG grande importanza è data all'aspetto esplorativo, con una grande quantità di palazzi da visitare, di trabocchetti da evitare e di passaggi segreti da scoprire. Ci troviamo quindi di fronte alla classica avventura, ben strutturata e con una trama avvincente (come quasi tutte quelle realizzate dalla casa giapponese), che però manca leggermente sotto il profilo tecnico. Infatti, anche se questo aspetto non è fondamentale negli RPG (anche l'occhio vuole la sua parte, però), bisogna evidenziare la presenza di alcuni rallentamenti veramente fastidiosi. Da sottolineare infine, se ce ne fosse bisogno, che è presente la possibilità di salvare la partita in due diverse posizioni.



State per arrivare nel primo labirinto. Prima però dovrete uccidere questo mostro.



Siamo finalmente giunti all'ultimo piano della torre. Tra poco incontrerete il mostro del primo dungeon.

Stiamo entrando nella torre. Prepariamoci ad affrontare incredibili pericoli.



Una trama veramente coinvolgente e interessante, un sistema di controllo semplice e intuitivo, una buona varietà di situazioni e un livello di difficoltà ben calibrato sono senza dubbio gli aspetti migliori del nuovo RPG della Enix. Meno positivo è invece il giudizio sulla realizzazione tecnica, che seppure discreta, non riesce a raggiungere gli standard settati da altri titoli del genere (Secret of Mana per primo). La grafica è infatti abbastanza scarna (e in alcuni momenti sono presenti dei fastidiosissimi rallentamenti) e non definitissima, mentre il sonoro mi è sembrato in alcuni momenti veramente fuori luogo. Non si può comunque non evidenziare la buona qualità globale di questo gioco, che mi sento di consigliare a tutti gli amanti del genere in cerca di nuove e incredibili imprese da compiere.

MARCO RAVETTO

SUPER NES

ENIX

SVILUPPATORI: INTERNI

AVVENTURA

GRAFICA	80	*Abbastanza curata negli sprite... ...ma si poteva fare di meglio. Fastidiosi i rallentamenti.*
SONORO	70	*In alcuni punti la colonna sonora è veramente fuori luogo.*
GIOCABILITA'	85	*Divertente e coinvolgente grazie ad una trama interessante. Ottimo anche il sistema di controllo.*
LONGEVITA'	86	*Il livello di difficoltà è calibrato in maniera eccellente.*
GLOBALE	83	*Un buon gioco. Consigliato agli avventurieri che hanno già finito Zelda e Secret of Mana.*

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

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

DOUBLE DRAGON V



Eccovi un esempio di mossa speciale che Jimmy Lee esegue ai danni di Countdown. Per eseguire questa mossa caricate indietro e poi muovete avanti (destra o sinistra) premendo il pugno.





La saga di Double Dragon prosegue: il quinto capitolo di questo picchiaduro è ora disponibile per il 16-bit di casa Nintendo. La sfida continua!!

E' passato parecchio tempo dall'uscita del primo DD (il cui coin-op riscosse parecchio successo all'epoca), ed ecco che tra una partita e l'altra siamo pronti a giocare la quinta versione di questo famoso titolo. In questo periodo, in cui la "picchiaduromania" dilaga, è sempre più difficile inventare nuovi personaggi che utilizzino tecniche di combattimento che non si siano già viste su qualche altro gioco. In questo senso



Provate a premere il pugno potente e Jawbreaker vi mostrerà la sua bella dentatura!!!

Billy Lee contro Sickle: uno scontro davvero interessante, specialmente se giocato con i movimenti speciali.



Il superdecorato al valor militare Blade contro Sekka, una delle "belle" del gioco. Questa mossa ricorda vagamente una mossa di M.Bison.

DD5 rappresenta un po' la volontà di uscire dallo standard dei picchiaduro che tutti conosciamo. Ma veniamo al dunque, DD5 vi mette a disposizione dodici personaggi con i quali potrete giocare in tre modi differenti: torneo, versus mode e quest mode. Nel primo modo di gioco dovrete scegliere il personaggio che dovrà vedersela con quello scelto a caso dal computer (prima di dare inizio al match potrete decidere di modificare le caratteristiche del vostro personaggio, cioè potrete basare la vostra partita sulla potenza d'attacco, sulla difensiva o sulla potenza delle mosse speciali). Il secondo modo (versus) è quello in assoluto più divertente, dal momento che le sfide contro un altro cristiano sono sempre le più combattute. Il terzo ed ultimo modo di gioco (Quest mode) non si discosta molto dal primo, dal momento che l'unica differenza sta nel fatto che il computer sceglie il proprio personaggio in base alle vostre preferenze. Come tutti i picchiaduro della nuova generazione anche DD5 vi mette a disposizione un discreto numero di mosse speciali. Queste non sono molto curate graficamente, ma risultano estremamente utili per eliminare alla svelta l'avversario. Gli aspetti migliori del gioco sono senza alcun dubbio le musiche e la grafica, in particolare quella di alcuni stage in cui si ha la presenza di un effetto di parallasse.

Da amante del genere picchiaduro devo dire che DD5 mi è sembrato un fulmine a ciel sereno (in senso negativo), specialmente dopo aver giocato su Snes giochi come Ranma 1/2 e Mortal Kombat 2. Certo, i temi principali dei picchiaduro più famosi non mancano, ma elementi come l'animazione dei personaggi e la scarsa giocabilità rendono davvero apatiche le varie partite giocate contro il computer. Il massimo del divertimento lo si ottiene quando si combatte contro un amico nel versus mode, ed in questo senso il gioco potrebbe piacere. Il sangue che dovrebbe scaturire a fiumi dopo ogni colpo inflitto ad un avversario è stato censurato con alcuni spruzzi bianchi, ciononostante se riuscirete ad assestare un po' di colpi nella giusta maniera, avrete la possibilità di vedere le famose stelline.

MARCO MAZZOCCHI

SUPER NES

PICCHIADURO

70 GIOCABILITÀ	80 GRAFICA
70 LONGEVITÀ	82 SONORO

72 GLOBALE

TRADEWEST

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

OK8

presenta

SATURN-DAY

SATURNO INVADE LA TERRA

a Milano, 3/4 dicembre

Per informazioni rivolgersi a:
CONSOLE GENERATION
Via Capecelatro, 7 - Milano
tel.: 02/4073390 - 48709594

SAILORMOON

Ecco arrivare per il Megadrive la prima versione dedicata a queste nuove eroine dei fumetti giapponesi.

Ogni volta che un nuovo fumetto riscuote notevole successo in Giappone, vengono realizzati sia degli OAV (Original Animation Video, ovvero cartoni animati dedicati al mercato home-video), che (soprattutto in questo periodo) dei videogiochi. A questo destino non è sfuggito Sailormoon che, dopo due apparizioni su Super Famicom, approda grazie alla Ba-Ma anche sul 16-bit di casa Sega. La trama di Sailormoon è avvolta in un alone di mistero (diciamo che non la conosco visto che il manuale è completamente in giapponese) e gli unici dati che sono riuscito a raccogliere sulla serie sono i nomi delle 5 protagoniste (SailorMoon, SailorJupiter, SailorVenus, SailorMars e SailorMercury), oltre a quello del capo dei nemici (Queen Beril).



Ecco lo schermo nel quale è possibile selezionare il personaggio tra le 5 Sailor Senshi (è questo il loro nome) disponibili.

salvare l'umanità. La struttura di gioco è quindi (come la trama) abbastanza classica; sono infatti presenti tutti gli elementi tipici di questo genere di giochi (mostri di fine livello, diversi tipi di nemici, oggetti da raccogliere per guadagnare punti ed energia...). L'unica caratteristica innovativa di questo titolo è il fatto che ogni personaggi, oltre ad avere a disposizione i soliti colpi (pugni, calci e proiezioni), è dotato anche di alcune supermosse eseguibili con dei movimenti particolari (la più potente si esegue premendo il tasto C, ma si perde energia ogni volta che la si usa). Confrontata con la versione per Super Famicom, bisogna dire che l'unica evidente differenza è la mancanza della divertentissima opzione per due giocatori, mentre non è stato risolto il problema che affliggeva la versione per la console di casa Nintendo, ovvero l'eccessiva facilità.



Questa è la schermata che appare subito prima dell'inizio di ogni livello e che mostra la trasformazione delle nostre eroine.



Siamo finalmente giunti alla fine della prima parte del livello.



Ecco una delle mosse speciali della quale è dotata ogni Sailor Senshi.



La nostra eroina è impegnata a combattere i nemici per arrivare al mostro del primo livello.

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

Parlando del gioco, bisogna dire che questo nuovo prodotto si presenta come un beat'em up a scrolling orizzontale (alla Street of Rage tanto per intenderci) nel quale voi potrete proprio utilizzare una delle cinque diverse eroine per combattere le forze del male e

MEGA DRIVE

PICCHIADURO

GIOCABILITÀ	GRAFICA	GLOBALE
68	75	68
LONGEVITÀ	SONORO	
65	68	

MA-BA

Sailormoon è un titolo discreto, realizzato benino e sufficientemente divertente. Le dimensioni degli sprite sono veramente notevoli ed anche le animazioni sono abbastanza fluide (ogni tanto è però presente qualche piccolo rallentamento), mentre gli sfondi sono un po' troppo scarni. Le musiche che accompagnano ogni partita sono simpatiche, anche se non raggiungono mai livelli di eccellenza. Anche la giocabilità si attesta su buoni livelli (forse il gioco è leggermente monotono), mentre purtroppo la longevità non è troppo elevata (malgrado la presenza di cinque diversi personaggi). Peccato infine che non sia possibile giocare in due: questa opzione avrebbe infatti reso il gioco indubbiamente più divertente.

MARCO RAVETTO

SILVESTER & TWEETY



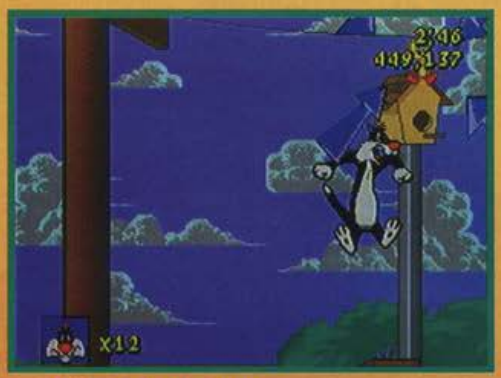
Spostiamo un po' questo scatolone.

Dopo Tom & Jerry e Vil il coyote e Road Runner, nel mondo dei videogiochi compare un'altra coppia di eterni antagonisti. E guarda caso anche questi sono tratti dai cartoni animati della Warner Bros (quelli con la sigla piena di cerchi concentrici): gatto Silvestro col suo spuntino preferito, il piccolo canarino Titti. Quest'ultimo, col suo visino da eterno innocente, i suoi occhioni azzurri, la sua erre moscia, non è sicuramente il massimo della simpatia, tanto che io ho sempre fatto il tifo per il gattone. Capirete che gioia non appena ho scoperto che il protagonista del gioco è il mio eroe, che dovrà agguantare il pennuto dopo averlo malmenato per un po'.



In cima al treno!

Uno è un gatto nero molto stupido, l'altro un canarino odioso come una verruca in un occhio. Avete capito di chi stiamo parlando, vero? Di gatto Silvestro e Titti, due tra i personaggi più mitici dei cartoni animati americani.



Ormai sei finito Titti!



Ecco il vostro inventario.

in alcuni quadri si trasformerà temporaneamente in un mostro, invertendo i ruoli e venendovi a cercare. All'inizio del gioco avrete a disposizione nove vite. Ogni volta che verrete colpiti vi verrà tolta una parte di energia fino alla perdita di una vita. Nei livelli troverete oggetti bonus che vi daranno punti o che potrete collezionare nel vostro inventario, per poi riutilizzarli in futuro.

Guardate come si frega le mani il gattaccio!



MI E' SEMBLATO DI VEDELE UN GATTO!

I vari livelli di gioco vengono trattati come se fossero un episodio del cartone animato. Si comincia da Domestic Devils, ambientato nella casa dei due animali. Come già detto, voi controllerete gatto Silvestro e dovrete cercare di agguantare Titti. Quest'ultimo si piazzerà in un punto finché non vi avvicinerete e solo allora scapperà in un altro punto. Continuando di questo passo noterete che ad un certo punto Titti smetterà di muoversi e delle frecce lo indicheranno. Potrete ora agguantarlo con le vostre zampacce e terminare il livello. Se poi riuscirete a colpirlo ogni tanto con una zampata, otterrete molti punti. I comandi sono semplici: con B tirerete le zampate, con C salterete, con A userete il binocolo per controllare la posizione del canarino. I pericoli per Silvestro verranno dalle cadute dall'alto, da cani, gatti, correnti elettriche o dallo stesso Titti, che

Non si può dire certo che questo gioco non sia bello. Agguantare quell'odiato essere è sempre stato un mio sogno; ma oltre a questa idea piuttosto originale, il punto di forza di questo programma sta nella grafica realizzata perfettamente in sintonia con il cartone animato. La musica poi segue l'andamento del gioco in modo impeccabile, senza contare la sigla della Warner Bros realizzata davvero bene. Temo però che questo gioco sia realizzato espressamente per un pubblico non particolarmente espert... beh, siamo sinceri, per delle chiaviche o per dei bambini. Se non pensate di rientrare in nessuna delle due categorie, fareste meglio a pensarci bene prima di acquistare questo prodotto che, ripeto, è comunque fatto davvero molto bene e vi divertirà tantissimo anche se per poco tempo.

GABRIO SECCO

MEGA DRIVE

PIATTAFORME				
GIOCABILITÀ	91	GRAFICA	86	GLOBALE 77
LONGEVITÀ	70	SONORO	89	

TIME WARNER

FLINK



Nella schermata della mappa è possibile visionare il tragitto compiuto e la strada che rimane da fare.

Questa specie di alien non è poi così pericoloso come sembra.

Si fa presto a dire platform! Ma avete idea di quanti tipi ce ne siano? Ci sono quelli con elementi arcade, quelli con sotto-giochi sportivi, altri con sezioni di guida... Ormai è necessario specificare di che tipo di platform si parla, o qualcuno finirà per scambiare SONIC con GODS!



Quando la malvagità si impadronisce di una zona del nostro piccolo pianeta i primi a risentirne sono gli abitanti. La serenità che solitamente accompagna la loro vita viene oscurata, la loro mente si riempe di confusione, le loro azioni diventano malvagie e nessuno è più in grado di controllarsi e di opporsi alle tentazioni del Male. In una parola è il caos totale: una nuova e terribile



Questa è la sezione in cui si scelgono gli ingredienti da mettere nel paiolo magico.



Il nostro maghetto è appeso ad una fune e la situazione sembra divertirlo.

In questo livello lo schermo scrolla da solo. Il vero pericolo è rappresentato dai mostri volanti.



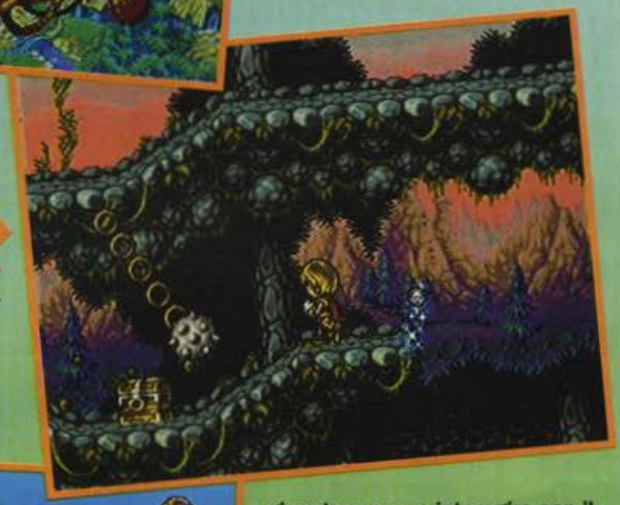
dimensione di vita, ma forse sarebbe meglio dire esistenza, dato che senza la propria volontà l'uomo è come un guanto senza mano. Per combattere una simile forza ne serve un'altra di uguale intensità, ma di segno contrario (ma questa l'ho già sentita...). Ecco perché ci sono alcuni individui che passano parte della loro vita a studiare le forze del male, cercando armi e strategie che possano contrastarle e sconfiggerle definitivamente. E finalmente l'occasione per mettere alla prova gli anni passati sui libri di magie è arrivato, in quanto una nuova sfida è stata lanciata dalla Psygnosis...

PLATFORM-ADVENTURE

Come qualcuno di voi avrà intuito, questo nuovo titolo dà l'opportunità al giocatore di entrare nei confortevoli indumenti di un mago, il cui compito è quello di liberare dal male i vari livelli. Essenzialmente il gioco è un platform, con tanto di nemici e bonus, ma non sono pochi i momenti in cui il giocatore è chiamato a risolvere enigmi per superare determinati passaggi. Accanto alla dote di saltellare da una piattaforma all'altra è necessario quindi avere anche pazienza e capacità di riflessione, perché anche le situazioni più semplici possono apparire e diventare insuperabili. Tuttavia, gli enigmi da risolvere non diventano mai illogici o di complicata soluzione (come ad esempio quelli di un'avventura), in quanto gli oggetti da utilizzare e combinare insieme si trovano sempre sul posto. Il gioco, in definitiva, resta pur sempre un platform, ma che platform! I livelli non sono mai strutturati banalmente, perché sono stati tutti realizzati con un'attenta combinazione tra piattaforme mobili, scivoli, trampolini, funi e altre trovate carine che rendono le prestazioni dell'omino divertenti e allo stesso tempo appaganti per il giocatore che lo manovra. In altre parole, tutte le azioni che usualmente si compiono con naturalezza e con scarsa attenzione, qui diventano esaltanti e molto gratificanti. Il merito di queste piacevoli sensazioni è anche da attribuire alla grafica, ricca di colori, di particolari e di ottime animazioni. I fondali sono semplicemente fantastici e i diversi piani di parallasse danno una convincente sensazione di profondità. Da parte loro, gli elementi che "arredano" il paesaggio



Secondo me, questa mela ha dei seri problemi bio-genetici.



Questa palla chiodata è solo una dei tanti ostacoli che rendono la vita difficile al piccolo mago.

Un sasso e un trampolino... secondo me c'è qualcosa da fare...



sono stati disegnati con cura e con un sapiente uso dei colori. E poi i personaggi, animati magnificamente, tanto da dare la sensazione di trovarsi davanti ad un cartone animato. E' uno spasso veder muoversi il maghetto, vederlo appeso ad una fune o mentre cerca di rallentare la sua corsa quando scende da una discesa piuttosto ripida. Ma la grafica non è tutto, lo sappiamo tutti benissimo: è necessario che il giocatore possa interagire con il mondo simulato con comandi immediati, quasi trasparenti, che gli consentano cioè di immergersi naturalmente nelle situazioni che gli appaiono sul monitor. Ed è questo il risultato del sistema di controllo di questo gioco, così semplice, efficace e realistico, che permette di correre dopo la giusta accelerazione, di fare salti con la giusta rincorsa, di saltare con il giusto tempismo.

QUALCOSA DI PIU'

Un gioco così è già di per sé un capolavoro, ma le sorprese non si fermano qua. D'altro canto che razza di mago sarebbe il nostro eroe senza la possibilità di usare qualche magia? Infatti, come ogni praticante di stregoneria che si rispetti anche il nostro maghetto può fare delle magie, a patto però che raccolga e faccia bollire nel paiolo i giusti ingredienti. E come sapere quali oggetti utilizzare e con quale ordine immergerli nel calderone? Ovviamente seguendo le istruzioni di una pergamena. L'unico vero problema è quello di reperire questi elementi, visto che nemmeno in questo gioco vengono donati dal cielo. Per far ciò basta comunque attaccare alcuni nemici con il canonico salto sul crapone o aprire i vari scrigni che si possono trovare strada facendo, almeno per quanto riguarda gli ingredienti. Le pergamene sono un po' più difficili da trovare in questo modo e quasi sempre vengono donate da alcuni personaggi che si incontrano dopo aver superato determinati mostri o boss. Ma una volta ottenuto tutto l'occorrente è anche necessario fare il pieno di energia magica, cioè di quell'energia che viene liberata da alcuni nemici quando questi periscono e che consente di dare potenza e coesione al miscuglio super-reattivo. Infine, una volta realizzate, le magie vengono archiviate in un apposito menu, dal quale si possono richiamare e utilizzare tutte le volte che lo si desidera.

Ormai dovrebbe essere chiaro che siamo davanti ad un titolo di evidenti qualità, un cocktail riuscitissimo di platform ed elementi adventure. L'ottimo aspetto esteriore e il funzionale sistema di controllo sono dunque i mezzi che rendono possibile una piacevole e completa degustazione del gioco. La varietà è poi assicurata dalla geniale strutturazione dei livelli, in cui non si deve solo saltare su piattaforme di tutti i tipi ed affrontare percorsi e trabocchetti davvero insidiosi, ma anche adoperarsi nella risoluzione di piccoli enigmi, magari con l'ausilio dell'arte magica. Per quel che concerne il livello di difficoltà, posso solo dire che è stato ben graduato e permette di progredire nel gioco ad ogni nuova partita. Oltre cinquanta livelli e svariati percorsi nascosti assicurano inoltre una buona longevità. In definitiva il gioco è molto bello, divertente e versatile, adatto a tutti quelli che cercano qualcosa di originale e ben realizzato.

ANTONIO LOGLISCI

MEGA DRIVE

PSYGNOSIS

SVILUPPATORI: INTERNI

PIATTAFORME

GRAFICA 94
- *Fondali belli e ben colorati.*
- *Animazioni da cartone animato.*

SONORO 85
- *Musichette allegre e in tema con il tipo di gioco.*
- *Alla lunga un po' snervanti.*

GIOCABILITA' 90
- *Sistema di controllo semplice, immediato e molto funzionale.*

LONGEVITA' 90
- *Buon compromesso di vite e continua.*

GLOBALE 90
Sicuramente un gioco molto bello, divertente e molto originale.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

SUPER DROPZONE

Ve lo ricordate Dropzone, lo sparatutto ispirato al mitico Defender? Spero di sì, visto che il seguito di questa entusmasmante avventura spaziale è ora disponibile per il sedici bit di casa Nintendo.



Ecco uno dei boss che dovrete affrontare durante una partita.



L'alieno rosso è particolarmente arrabbiato con voi.



Non ci sono parole per definire una grafica di questo genere. (Siamo su uno SNES).



Una voce fuori campo vi avverte che sono in arrivo guai grossi.

Deserto dell'Arizona: Novembre 2061, in quest'epoca (in cui forse un po' tutti vorremmo vivere) la tecnologia umana si è evoluta a un punto tale da permettere all'uomo di esplorare nuovi pianeti appartenenti alle infinite galassie sparse per il cosmo. Lo scopo degli uomini impegnati nella difficile operazione "Dropzone" è quello di riuscire a colonizzare il maggior numero di pianeti possibile. Ad interrompere la tranquillità con la quale si svolgono i lavori, ci si mette l'esplosione di un generatore di energia appartenente ad una base lunare situata su Ganymede. A seguito di questa esplosione, le "spore" (organismi cibernetici indispensabili per il buon funzionamento di ogni singolo impianto di una base) contenute all'interno della costruzione sono andate perdute nel cosmo. La ricerca di questi importantissimi organismi è davvero difficile e pericolosa, sia per l'infinita grandezza del cosmo stesso, sia per la presenza di alieni, che si sa, opprimono l'uomo fin dai tempi di Goldrake.

"BASE ALPHA" CHIAMA "APACHE BIANCO"...

Se Defender vi è rimasto nel cuore, vedendo Super Dropzone piangerete sicuramente lacrimuccie di commozione. Ma che cos'è SDZ? Beh, SDZ è senza dubbio uno sparatutto che si ispira al passato, utilizzando però temi ricorrenti negli sparatutto più moderni. Con questo voglio dire che superarmi atomiche e pericolosissimi "Boss" di fine livello alimenteranno in ogni momento il vostro divertimento. In questa nuova avventura vestirete i panni di un astronauta a spasso per il cosmo, il cui intento è quello di recuperare il maggior numero di "spore" possibile. Prima di passare alla descrizione del gioco, vorrei spendere due parole sulla grafica della presentazione iniziale (senza

MINE E ASTRONAVI DA ABBATTERE

MINA CON SPUNTONI: Dovrete prestare attenzione a questa mina. Infatti, anche se la distruggerete una parte di essa continuerà ad inseguirvi per lo schermo di gioco.
MINA A TEMPO: Quest'ultima è di forma circolare. Dopo sei secondi dall'attivazione esplode, per cui state attenti alla distanza!
ALIENO: Quando appare nello schermo (è di colore verde) possiede una spora: una volta persa quest'ultima il cattivone (colore rosso) diventa pericolosissimo.
ASTRONAVE ROSSA: E' forse la più pericolosa del gioco, infatti vi molla solo dopo avervi fatto fuori.
MINA BLU: E' una minuscola mina in grado di generare missili a ricerca automatica.
NEBULOSA BLU: State alla larga perché questa nuvoletta è in grado di fulminarvi in men che non si dica con una scarica elettrica.



Un altro esempio di "boss" di fine livello.



Il dischetto "B" è una super arma. L'omino è nero perché è stata attivata l'opzione (a tempo) dell'invulnerabilità.



Questa è una mina a tempo.



Eccovi un esempio di super arma in azione. Si attiva con il tasto "R".

re gli alieni, la seconda consiste nell'eliminare il "boss" di fine livello. Durante il combattimento contro l'avvrsario finale, fate molta attenzione poiché tra i vari laser e missili potrebbero trovarsi alcuni dischetti grigi contrassegnati da una lettera. Questi dischetti, se presi, vi daranno delle armi speciali; le lettere a disposizione sono cinque "A", "B", "C", "S" e "M" (ad esempio, prendendo la "M" avrete i missili Homing e così via). La durata di ogni arma speciale (che dovrete selezionare con il tasto "R" del joypad) è riportata nella parte in basso a sinistra del panello di comando. Per poter terminare il gioco dovrete visitare quattro lune, ciascuna delle quali comprende dieci livelli, e se a questi aggiungiamo altri due livelli extra su Giove, abbiamo la bellezza di 42 livelli da completare! L'esistenza di codici (che vi saranno dati ogni cinque livelli di gioco) vi renderà la vita meno dura (provate a comporre: 81455848).

nulla togliere a quella utilizzata nel gioco): semplicemente superba. Vedendo per la prima volta le schermate che preludono al gioco vero e proprio, ho esitato a credere che quelle immagini potessero provenire da uno SNES.

Sembravano più adatte ad un CD-ROM: provare per credere. Per raggiungere il vostro scopo, avrete a disposizione un'arma di base che consiste in un raggio laser a ripetizione, più altre armi che potrete raccogliere di volta in volta. Il gioco si divide in due fasi: la prima consiste nel raccogliere le "spore" e nel distrugge-

SUPER NES

PSYGNOSIS

SVILUPPATORI: INTERNI

SPARATUTTO

GRAFICA 88 — *Quella del gioco è buona, quella della presentazione è "spaziale".*

SONORO 83 — *Effetti sonori e musiche sono davvero ben realizzati.*

GIOCABILITA' 80 — *E' buona a patto che giochiate con un joystick.* / *Giocare con il joypad è davvero difficile.*

LONGEVITA' 85 — *Ne passerà di acqua sotto i ponti prima che riusciate a terminare tutti i livelli.*

GLOBALE 84 — *Per gli amanti del genere Super Dropzone rappresenta un importante appuntamento.*

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

Super Dropzone è uno degli sparatutto che mi sono maggiormente piaciuti per il sistema SNES. La grafica (non lo ripeterò mai abbastanza) è qualcosa di eccezionale, specialmente nella presentazione del gioco. Ancora una volta ho dovuto ricredermi riguardo alle potenzialità dello SNES. Anche il sonoro svolge bene il suo lavoro: provate ad ascoltare le voci fuori campo che accompagnano le varie situazioni di gioco e poi fatemi sapere. Devo dire che giocare con il joypad è davvero molto ma molto difficile (ve lo dice uno che di sparatutto se ne intende); l'ideale sarebbe un bel joystick, possibilmente funzionante. SDZ è un gioco che vi terrà impegnati per un bel po', vista la difficoltà dei 42 livelli che offre.

MARCO MAZZOCCHI

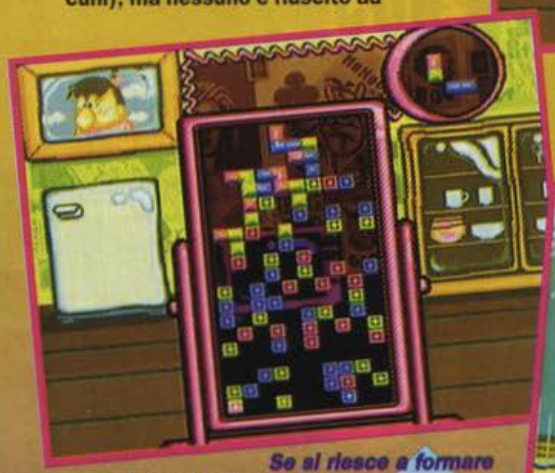
TETRIS 2

Dopo decine di cloni più o meno divertenti, ecco arrivare anche per Super Nintendo il seguito di uno dei titoli più innovativi nella storia dei videogiochi.

Dopo l'uscita di Tetris le software house hanno scoperto un nuovo genere che ha appassionato una grossa fetta di videogiocatori: i puzzle game. Negli ultimi anni sono infatti usciti numerosi titoli ispirati al capolavoro di Pazhitnov (Colums, Block Out, Klax per citarne alcuni), ma nessuno è riuscito ad eguagliarne la giocabilità, caratterizzata da uno schema di gioco tanto semplice quanto coinvolgente. E' ora la volta della Nintendo che, nel tentativo di bissarre il successo del titolo sopracitato, ne ha realizzando il seguito ufficiale. Ovviamente (essendo un titolo targato Nintendo) Tetris 2 non poteva essere identico al suo predecessore con solo delle piccole variazioni estetiche (come accade invece con alcune simulazioni sportive prodotte da una certa software house...), per cui la struttura di gioco ha subito notevoli variazioni, e il gioco ora ricorda in alcuni aspetti Columns, vecchio titolo per Megadrive. E' stato cambiato anche l'obbiettivo finale: adesso il compito primario del giocatore non è più quello di disporre i pezzi in modo che formino una linea, bensì quello di cancellare dei particolari tasselli luccicanti di tre differenti colori (rosso blu e giallo) posti nella parte bassa dello schermo.



E' possibile cancellare i pezzi solo in orizzontale e in verticale. Questo fatto è positivo e rende il gioco notevolmente più impegnativo.



Se si riesce a formare una linea di sei pezzi dello stesso colore tutti i tasselli di quel colore scompaiono.



Dopo il trentesimo livello del Puzzle Game lo sfondo cambia ma la difficoltà rimane quasi invariata.

MA QUANTE OPZIONI!

Una volta accesa la console si presentano diverse opzioni. E' possibile infatti giocare in due modi differenti (Normal, nel quale bisogna cancellare tutti i pezzi luccicanti e Puzzle, nel quale si deve completare il quadro utilizzando un determinato numero di pezzi), sfidando il computer oppure un amico. A questo punto, dopo aver settato la velocità di caduta delle tessere e il livello di difficoltà, si può scegliere la musica tra quelle disponibili (5, tutte insopportabili, come nella migliore tradizione dei puzzle game) e iniziare la partita. La grafica è come sempre abbastanza spartana, ma quello che conta realmente è l'effettiva giocabilità. Beh, devo dire che Tetris 2 non è affatto male sotto questo punto di vista. Le tessere rispondono perfettamente alle sollecitazioni del joypad ed è carina l'idea di poter dividere alcuni pezzi. La mancanza delle diagonali può inizialmente portare qualche problema, ma questo fatto elimina l'elemento casualità che poteva portare ad incredibili reazioni a catena. Anche il livello di difficoltà è ben calibrato e l'avversario computerizzato è veramente massiccio.



Il computer già a livello normal è veramente molto forte. Figuratevi a livello hard!

Anche se non raggiunge i livelli di giocabilità del suo predecessore, devo dire che Tetris 2 per Super Nes è un gioco più che discreto. Il difetto che caratterizzava la versione Gameboy, ovvero la difficoltà di vedere con chiarezza tutti i pezzi che cadono, non è ovviamente presente e la presenza dei colori rende tutto notevolmente più semplice. La grafica è passabile, anche se i fondali sono abbastanza grezzi, mentre il sonoro è sufficientemente insopportabile. Ottima infine la presenza di diversi metodi di gioco, con la possibilità di giocare in due o di sfidare il computer. In definitiva si tratta di un buon titolo, adatto agli appassionati del genere, anche se (lo ripeto) il primo Tetris rimane sempre il migliore.

MARCO RAVETTO

SUPER NES

PUZZLE				GLOBALE
82 GIOCABILITÀ	58 GRAFICA	82		
86 LONGEVITÀ	72 SONORO			

NINTENDO

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

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

CVG HIT

THE ADVENTURES OF BATMAN AND ROBIN

Batman ritorna insieme a Robin in questo nuovo e mitico platform game della Konami.



Batman e Robin si aggirano nella galleria d'arte alla ricerca di nemici da eliminare.



Batman è in grado di eseguire un buon numero di mosse e di colpi per sconfiggere i nemici che attaccano Gotham City;



Imparare le varie prese è molto importante, visto che si possono lanciare i nemici contro quelli che stanno arrivando.

Nel 1988 il ricordo della ridicola serie televisiva dedicata all'uomo pipistrello (interpretato in quel caso da Adam West) venne totalmente cancellato dalla nuova versione cinematografica, che diretta da Tim Burton e con la mitica colonna sonora di Prince, risultava estremamente gotica, oscura e misteriosa. A questo film è seguito un rilancio del personaggio della DC Comics, al quale, oltre a nuove testate di fumetti, è stata dedicata anche una serie di cartoni animati. Ed è proprio su queste nuove avventure di Batman che si basa il platform game della Konami che vedete recensito in queste pagine. Ovviamente, in "The Adventures of Batman and Robin" il vostro compito sarà quello di difendere la città di Gotham City dai classici nemici del nostro eroe (Joker, Catwoman, Pinguino...) attraverso otto livelli pieni di azione. La struttura è quella tipica dei platform game, ma per non rendere il tutto troppo monotono, sono state inserite sezioni di guida ed una fase puzzle. La realizzazione tecnica è ottima, con lo sprite di Batman veramente molto manovrabile. Il nostro eroe infatti, oltre a colpire i nemici con pugni e calci può



Sono presenti tutti i personaggi della serie televisiva. Qui vediamo Alfred, il maggiordomo.



Il gioco, come la serie televisiva, ricorda notevolmente i fumetti degli anni '50.



Il Joker sarà il vostro primo avversario.



Poison Ivy Breanman è un nemico veramente duro da battere.

ACCENDI LA BAT-RADIO

Ogni livello inizia con Batman, che nascosto nella sua Bat-caverna, riceve una richiesta di aiuto attraverso la Bat-radio. Dopo aver raccolto (attraverso il Bat-computer) notizie sugli avversari, sulle loro tattiche di combattimento e sui loro obbiettivi, il nostro eroe mascherato può quindi partire alla ricerca del nemico, al fine di mantenere la pace e la serenità in Gotham City.



Questo gioco è veramente grandioso, grazie ad una realizzazione tecnica impeccabile sia nella grafica che nel sonoro, mitico soprattutto nella musica. L'utilizzo del Mode 7 è davvero notevole, con la sezione sulle montagne russe assolutamente mitica e che ricorda una fase di Probotector. La grafica in genere poi è di altissimo livello, rivaleggiando con le migliori realizzazioni della Delphine. Molti dei classici nemici presenti nella serie animata sono stati inseriti nel gioco, e questo fatto aumenta notevolmente la sensazione di trovarsi all'interno del fumetto. Gli unici difetti presenti sono la presenza di troppo testo in alcune sezioni e la poca varietà tra le situazioni presenti. Comunque The Adventures of Batman and Robin rimane un gioco stupendo e longevo, che merita di essere acquistato non solo dagli amanti del genere e del fumetto.

GARY LORD



Batman salta atleticamente in questo livello caratterizzato dalla presenza di dadi da gioco.



La grafica in alcuni momenti ricorda molto anche la nuova serie di cartoni animati.

Oltre alle classiche sezioni platform sono presenti anche dei livelli puzzle e una corsa di macchine con visuale alla Micro Machines.



utilizzare tutta una serie di gadget quali Batarang (il boomerang di Batman), maschere anti gas e bombe fumogene, tutte nascoste nella epica Bat-cintura.

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



Siamo finalmente arrivati al cospetto di Joker.

SUPERNINTENDO	
CONSOLLE PAL VERSION 1 PAD + 2 GIOCHI	L. 299.000
CONSOLLE SUPERNES (USA) + 3 GIOCHI	L. 329.000
ACTRAISERS II (USA)	L. 69.000
ADDAMS FAMILY (USA)	L. 89.000
AERO THE ACROBAT (USA)	L. 89.000
AMERICAN GLADIATOR (USA)	L. 79.000
BUBSY (ITA)	L. 89.000
CHESTER CHEETA (USA)	L. 69.000
CONTRA III (USA)	L. 49.000
CRASH DUMMIES (ITA)	L. 59.000
D - FORCE (USA)	L. 49.000
DOUBLE DRAGON V (USA)	L.129.000
DRACULA (ITA)	L. 59.000
DUNGEON MASTER (USA)	L. 49.000
EQUINOXE SOLSTICE II (JAP)	L. 99.000
EYE OF THE BEHOLDER (JAP)	L. 69.000
FATAL FURY (ITA)	L. 89.000
HOME ALONE (ITA)	L. 49.000
INT. SENSIBLE SOCCER (ITA)	L.119.000
INT. TENNIS TOUR (USA)	L. 99.000
ISPETTORE GADGET (USA)	L. 89.000
JOE E MAC (ITA)	L. 69.000
KICK OFF (ITA)	L. 69.000
KING ARTHUR (ITA)	L. 69.000
KO BOXING (ITA)	L. 69.000
LAMBORGHINI (USA)	L. 99.000
LOGIC BOMB (USA)	L. 89.000
MORTAL KOMBACT (ITA)	L. 79.000
MUSCLE BOMBER (JAP)	L. 79.000
NBA JAM (ITA)	L. 99.000
NIGEL MANSELL (JAP)	L. 69.000
OFF ROAD (ITA)	L. 79.000
PRINCE OF PERSIA (ITA)	L. 69.000
RANMA 1/2	L. 89.000
SPACE MEGAFORCE (USA)	L. 59.000
STRIKE GUNNER (ITA)	L. 69.000
SUPER ALESTE (ITA)	L. 89.000
SOCCER SHOOTTOUT (USA)	L.159.000
SUP. BATTLE II (JAP)	L. 79.000
SUP. CONFLICT (ITA)	L. 69.000
TIME SLIP (ITA)	L. 79.000
TINY TOON (JAP)	L. 69.000
TRODDLERS (ITA)	L. 89.000
TUFF AND NUFF (USA)	L. 69.000
ULTIMATE FIGHTER (USA)	L. 99.000
V-GUNDAM (JAP)	L.119.000
VIRTUAL BART (USA)	L.129.000
WE ARE BACK (ITA)	L. 89.000
X-KALIBER (ITA)	L. 99.000

MEGA DRIVE	
CONSOLLE MEGA D. II + 2 GIOCHI	L.299.000
CYBORG JUSTICE	L. 69.000
XENON 2	L. 69.000
ANDRETTI RACING	L.139.000
GOODS	L. 79.000
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	L. 89.000
ZOOM	L. 49.000
ALADINO	L. 89.000
MUTANT LEAGUE HOCKEY	L. 99.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	L.119.000
ACQUATIC GAMES	L. 49.000
ATOMIC RUNNER	L. 59.000
SPACE HARRIER 2	L. 49.000
ATOMIC ROBOKID	L. 39.000
BLOCK OUT	L. 29.000
SWORD OF SODAN	L. 59.000
JEWEL MASTER	L. 59.000
AGASSI TENNIS	L. 59.000
TERMINATOR	L. 49.000
CHAKAN	L. 79.000
GOLDEN AXE 2	L. 39.000
F 117 NIGHTSTORM	L. 99.000
GREATES HEAVYWEIGHT BOXE	L. 69.000
TAZMANIA	L. 39.000
INCREDIBLE HULK	L. 89.000
THUNDER FORCE 4	L. 69.000
GUNSHIP	L. 99.000
ULTIMATE SOCCER	L. 79.000
SONIC SPINBALL	L. 99.000
SPIDERMAN	L. 59.000
CHUCK ROCK 2	L. 99.000
COOL SPOT	L. 79.000
MORTAL KOMBAT	L. 79.000
FATAL FURY 2	L. 99.000
F16 STIKE EAGLE 2	L. 89.000
LETHAL ENFORCES	L.119.000
BIO HAZARD BATTLE	L. 69.000
SUP. STREET FIGHTER II	L.139.000
JUNGLE STRIKE	L.119.000
NBA JAM	L.119.000
WORLD TOUR SOCCER	L. 79.000
PRINCE OF PERSIA	L.119.000
GOLF	L. 49.000
WONDER BOY III	L. 59.000
ATOMICA RUNNER	L. 59.000
GINOUG	L. 59.000
ART ALIVE	L. 49.000
INTERNATIONAL TENNIS	L. 99.000

NEO GEO	
ART OF FIGHTING II	L 299.000
CIBER LIP	L. 99.000
FATAL FURY I	L. 99.000
FATAL FURY II	L. 99.000
LAST RESORT	L.289.000
RIDING HERO	L. 99.000
ROBO ARMY	L.149.000
SENGOGU II	L. 99.000
SUP. SIDE KIKKS II	L 389.000
TOP HUNTER	L.339.000
WIND JAMMERS	L.339.000

MEGA - CD	
AX - 101	L. 89.000
COBRA COMMAND + SOL FEACE	L. 69.000
DRACULA	L. 99.000
F1 CIRCUS	L. 99.000
FIFA INT. SOCCER	L.119.000
LETHAL ENFORCES	L.119.000
MEGA SCHARZSCHILD	L. 59.000
MORTAL KOMBACT	L.119.000
RACING ACES	L. 79.000
THUNDERHAWK	L. 79.000
WONDER DOG	L. 79.000

VIA DEI CIMATORI, 17/R FIRENZE **CALAMAI** **TEL. 055/2382243 - FAX 219491**

EARTH WORM JIM

CVG HIT

Dedicare una cartuccia da 24 mega ad un gioco che ha per protagonista un verme può sembrare pazzesco, ma vi assicuro che è anche divertente!



Lo standard dei platform che attualmente affollano il mercato dei videogiochi è decisamente alto e la conseguenza più evidente di questo fatto è rappresentata dalla difficoltà di valutare ed acquistare il titolo migliore. Spesso ci si fida delle software house più rinomate, ma quasi sempre si ripone la propria fiducia nelle valutazioni delle riviste specializzate. Dal canto nostro, risulta altrettanto difficile guidarvi in una scelta ponderata, ma quando dobbiamo valutare giochi come questo, il nostro compito risulta di gran lunga semplificato. Infatti non si può che elogiare un titolo che si presenta con una veste grafica bella, colorata, curata in ogni particolare, ma soprattutto che basa la sua forza su delle animazioni fantastiche, fluide e umoristiche allo stesso tempo. Il personaggio principale si muove magnificamente, compiendo le azioni più semplici con una disinvoltura incredibile e riuscendo ad eseguire movimenti tali da farlo sembrare vivo (provate a lasciarlo fermo per alcuni istanti e capirete a cosa mi riferisco). Ma sappiamo tutti come non solo l'occhio voglia la sua parte, perché dal canto suo anche la mano esige un sistema di controllo che riesca ad interfacciare nel modo più immediato il giocatore con il suo personaggio. Al riguardo posso dire che anche la giocabilità di questo titolo può vantarsi di essere stata degnamente curata, al punto che muovere il verme (perché in fin dei conti è questo il nostro eroe), farlo saltare da una piattaforma all'altra, fargli usare le armi, insomma impersonarlo, è semplicemente piacevole. Un piacere particolare, intriso di soddisfazioni e gratificazioni, perché sopravvi-



MD - In questa sezione il gioco si trasforma e mette il giocatore nei panni di un pilota.



MD - Sicuramente la versione SNES è la più bella, ma anche quella per il sedici bit di casa Sega non può lamentarsi sotto il punto di vista grafico.

MD - Blastare con la pistola è uno dei modi più divertenti di far fuori i nemici. Peccato che i tempi di ricarica lascino un poco a desiderare.



MD - Se qui si riescono a collezionare un numero sufficiente di palline arancioni, si vincerà un utilissimo continua.



E' difficile trovare dei difetti ad un gioco bello e ben curato come questo. Entrambe le versioni possono infatti vantare caratteristiche di gioco difficilmente riscontrabili, per cui cercare di descrivere l'atmosfera che si crea attorno al nostro verme superdotato è un compito che richiederebbe espressioni troppo romanzesche per non risultare fuori luogo su una rivista come la nostra. Se cercate originalità, divertimento e tocchi di classe, non potete che prendere in seria considerazione l'acquisto di questo gioco, anche se le vostre personali abilità di saltare e sparare non sono poi tanto sviluppate. Un'ultima raccomandazione: non lasciate Jim fermo per troppo tempo, o finirà per farvi gesti poco cavallereschi!

RIK SKEWS



SNES - Fifi è un cane bastardo che si attacca alle chiappe di Jim e non lo molla finché una pallottola non gli buca lo stomaco.



SNES - Sparare alle vacche e scaraventarle in cielo è solo uno dei tanti modi per divertirsi con i personaggi che popolano i livelli.



SNES - La mitragliatrice e il laser sono le due armi più indicate per sparare in movimento.



SNES - Qui Jim deve proteggere e scortare Pete il cucciolo attraverso gli stage, impedendo ai cattivi di farlo arrabbiare e renderlo un mostro.



SNES - Per abbattere gli avvoltoi è più utile usare la frusta in luogo del balbettante mitra.



SNES - Le azioni che può compiere Jim sono tantissime e divertentissime: graficamente sono realizzate benissimo.

vere per i trenta livelli del gioco è davvero una faticaccia. Ecco, forse il livello di difficoltà non troppo basso può creare qualche grattacapo ai neofiti del genere, soprattutto se si pensa che l'unico modo per ottenere i continua è di guadagnarli superando le prove che ci vengono via via proposte. In fin dei conti, però, tutte le scelte strutturali prese dal programmatore si rivelano vincenti. Su questa lunghezza d'onda vanno dunque valutati anche tutti gli altri elementi che completano il quadro di questo platform, vale a dire il sonoro, che sottolinea molto bene le situazioni che appaiono sul monitor, la varietà di gioco, garantita da scenari molto fantasiosi, e la sfida, resa avvincente dagli attacchi sempre più ragionati dei nemici. E' dunque chiaro che nel globale il gioco si presenta bene, si lascia giocare e fa divertire, quindi se ci state facendo un pensierino, sappiate che avete la mia benedizione, dato che di titoli così se ne vedono sempre meno!

Trad. e adatt. di **ANTONIO LOGLISCI**



CONTRA THE HARD

E' il modo più cattivo di divertirsi con i videogiochi: in confronto STREET FIGHTER è un educational, mentre MORTAL KOMBAT un gioco sportivo. Di cosa sto parlando? Ma di CONTRA, lo sparatutto più distruttivo che abbia mai fatto illuminare i pixel del vostro misero monitor!



Questo tizio con un occhio solo sembra molto forte, ma in realtà basta poco per eliminarlo.

Nuove ombre oscurano il destino della Terra. Un'ennesima minaccia rischia di mettere la parola fine alla razza umana, che, ignara del grave pericolo, continua pacatamente la sua esistenza. Fortunatamente c'è un gruppo di persone che veglia su tutti noi, notte e giorno, scrutando i cieli e scandagliando i mari, investigando su strani fenomeni e analizzando materiali sconosciuti. Sono un gruppo di autentici eroi, che sacrificano la loro esistenza per salvaguardare quella degli altri. Sono pronti a tutto e a fare di tutto pur di sventare i piani degli esseri che cercano di impossessarsi del nostro pianeta. E così, questa loro nuova uscita verso un esercito di invasori, fatto di mutanti, alieni, mostri e soldati equipaggiati con sofisticatissime armi cibernetiche, non è che una normale missione, una semplice routine che li porterà ancora una volta a sconfiggere le forze del male e la sua ennesima incarnazione.

Il testo in giapponese non fa comprendere bene la trama, ma in giochi come questo non è un problema.





Tutti i boss sono enormi e animati divinamente.



La varietà dei nemici e i loro innumerevoli modi di attaccare sono uno dei punti di forza del gioco.

In questo scenario sembra che tutto sia rimasto all'età del fuoco...



CONTRA CONTRO TUTTI

Come in tutte le altre versioni, questo sparatutto si basa su uno scrolling orizzontale, che pur rimanendo il principale, viene spesso alternato ad altri sistemi di movimento dell'inquadratura. In alcune sezioni l'azione assume addirittura una consistenza a tre dimensioni, in quanto gli spostamenti del personaggio o del mezzo di cui siamo alla guida possono avvenire anche in profondità. L'alternanza di visuali e di effetti grafici non hanno solo il pregio di azzerare il tasso di monotonia che può subentrare a causa della staticità e dell'uniformità delle situazioni, ma riesce anche a creare scenari fortemente evocativi, carichi di sensazioni e di emozioni. I continui scoppi, i fondali desolanti e l'azione continuamente alimentata dalle ondate di nemici, riescono a farsi strada nella mente del giocatore e lo rendono partecipe di una situazione tragica e violenta, in cui occorre concentrarsi per venire fuori dalle situazioni più incredibili.
Il ritmo incalzante della musica, tutt'altro che mero sottofondo, scandisce il tempo di ogni azione, oltre a sotto-

CORPS

MEGA DRIVE

KONAMI

SVILUPPATORI: INTERNI

SPARATUTTO

sparare e scegliere le armi non è mai stato così facile! La vera novità di quest'episodio consiste nella possibilità di scegliere il personaggio da impersonare tra i quattro disponibili. Ognuno di loro ha un proprio aspetto e delle proprie capacità fisiche, che oltre a variare le loro possibilità di attacco e difesa, li rendono diversi anche nel metodo di controllo. Ad esempio, il lupo è molto potente ma non può sparare quando corre, oppure il robottino è veloce ma i suoi salti non sono mai troppo elevati.
Inoltre, essi si distinguono anche per il tipo di armi a loro disposizione, cinque a testa, le quali tuttavia devono essere prima reperite sul campo di battaglia. Non bisogna affatto cercarle, perché al momento giusto saranno loro a comparire, quasi per miracolo. Cosa ne dite, vale la pena di barattare i vostri biglietti con la filigrana per una cartuccia dal contenuto così esplosivo?

lineare gli eventi che stanno per avere luogo intorno a noi. Insomma, crea un'atmosfera decisamente infernale. Muovere il proprio eroe all'interno di un simile mondo digitale è semplicemente fantastico, specie se si riesce a farlo nel modo più semplice ed immediato. E' qui che la giocabilità sfodera tutta la sua efficacia e la sua semplicità, rivelandosi un vero bypass verso l'azione pura. Saltare,



Vorrei sapere chi ha fatto finire una foto di JURASSIC PARK nella mia recensione!



Non sapevo che succedesse questo quando uno ha le stelle avverse...

Sicuramente una delle sezioni più spettacolari: un vero inseguimento in tre dimensioni.



Un gioco riuscitissimo, sotto tutti gli aspetti. Beh, a dire la verità un neo c'è, ed è anche grosso. Mi riferisco alla longevità, ahimè troppo bassa. Gli stage che compongono il gioco sono vasti, pieni di nemici e di azione, ma purtroppo sono troppo pochi. E poi ci mancavano solo i continua infiniti, troppo invitanti per poter loro resistere. Risultato: lo si finisce in poco più di un'ora. Davvero non trovo le parole per descrivere l'amarezza che ha condito la mia saliva quando mi sono accorto della ridotta lunghezza del gioco. E' difficile valutare una cartuccia di questo genere e dirvi se vale la pena comprarla. E' quasi come convincervi a comprare un cortometraggio al prezzo di un film da due ore. Alla luce di tutto ciò, la scelta è un vostro problema: io il mio dovere l'ho fatto. Ricordatevi solamente una cosa: le emozioni più belle sono spesso anche le più brevi (e le più costose, ovviamente)!

ANTONIO LOGLISCI

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

GRAFICA **92** *Gli scenari sono semplicemente fantastici. La sensazione di trovarsi sull'orlo di un'era post-atomica è grande. Il cambio di scorrimento dello schermo è un vero tocco di classe.*

SONORO **90** *Le musiche sono cattivissime e piene di ritmo; riescono a caricare il giocatore e a garantire un giusto apporto sonoro.*

GIOCABILITA' **90** *Non esiste nessun difetto in quest'aspetto. Tutto funziona per il meglio e gli errori che si commettono non sono mai frutto di una disfunzione del sistema di controllo.*

LONGEVITA' **50** *Troppi continua e troppo corto per essere giocato per più di un giorno solo, nonostante lo si possa rigiocare volentieri con amici o per battere il proprio record di punti.*

GLOBALE **78** *Uno stupendo gioco per i patiti del genere sparatutto, parzialmente rovinato da un livello di difficoltà non particolarmente alto.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':



Tra i quattro personaggi c'è anche un simpatico robot. Peccato che salti poco in alto.

FIEVEL GOES WEST

I cartoni animati ispirano ancora il mondo videoludico: questa volta è toccato a Fievel, un simpatico topolino che vuole diventare sceriffo.

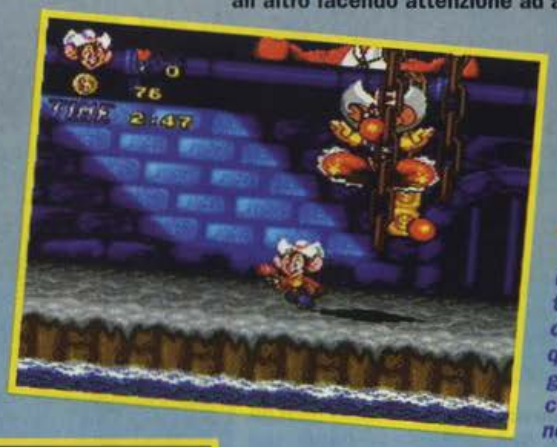
In genere i film a cartoni animati, se fatti bene, sono imperdibili per un appassionato come me e in particolare se il disegnatore di essi è il mitico Don Bluth, creatore di Dragon's Lair e di Space Ace. Purtroppo però questa volta mi sono perso il lungometraggio e mi devo accontentare di smanettare sul joypad. Nel gioco controllerete il topolino Fievel per guidarlo fino alla tana del malvagio gatto R. Waul e sconfiggerlo. Per fare ciò dovrete attraversare cinque livelli, ognuno dei quali è composto da quattro stage, armati con la vostra fida pistola. Nel corso del gioco potrete trovare item come la pistola ad acqua, ideale per spegnere le piattaforme infuocate, oggetti che vi permettono di sparare più rapidamente, cuori per rigenerare la vostra energia, monetine (quando ne collezionerete cento guadagnerete un omino), stelline per diventare invulnerabili e infine gli ormai immancabili omini extra. Si comincia nella città di New York, in cui salterete da un palazzo all'altro utilizzando le corde per muovervi agevolmente, mentre alcuni gatti vi spareranno. Alla fine affronterete un gattone bavoso con una benda sull'occhio prima di passare al secondo stage, le fogne. Qui nuoterete continuando a schiacciare il pulsante (fino a farvi venire i crampi) facendo attenzione a pesci e pipistrelli. Alla fine vi attenderà Puppet, un cane pistolero poco bellicoso. La terza sessione vi vedrà impegnati su delle rotaie con dei carrelli, con i quali affronterete ripide salite smanettando sul joypad. Indi vi farete un giro sul treno per poi affrontare Chula, un ragno molto stupido che eliminerete senza troppi sforzi. Il quarto livello è ambientato nel deserto e dovrete saltare da un cactus all'altro facendo attenzione ad aquile in picchiata e a scorpioni che lanciano veleno. Il mostro finale è una gigantesca aquila che ha il brutto vizio di sganciarvi una pietra sul ponte sopra cui vi trovate, diminuendo così lo spazio di azione. L'ultima fatica è la città dal fiume verde. Questo è il covo del malvagio Waul, che tenterà di colpirvi lanciandovi il proprio cilindro. Per colpirlo basterà salire sul cilindro e mazzularlo in testa nell'unico momento in cui risulta vulnerabile (quello appunto in cui ha il capo scoperto).



Con subito una vita extra cominciamo davvero bene.



Una nuotata nelle fogne non è certo la cosa da fare prima di un appuntamento galante.



Evitate tutto ciò che lancia questo cagnolino e colpitelo nella cozza.



Siete pronti per farvi un giro sul carrello?

Ecco, ci risiamo. Ancora il classico platform che al primo impatto mi illude, facendomi sognare un capolavoro e poi mi delude. Ma procediamo con ordine: la grafica è quasi degna del grande Bluth. Belli gli sprite e i fondali anche se qualche pecca si può notare (la pietra enorme nel livello dei carrelli lascia piuttosto a desiderare). Le musiche sono meravigliose e costituiscono il punto di forza del gioco. Ma l'altra faccia della medaglia si deve ricercare nell'estrema facilità: personalmente l'ho finito in un paio d'ore utilizzando i tre continue a disposizione, e se contate che non esistono opzioni di nessun tipo (quindi potrete scordarvi livelli di difficoltà), non mi pare che questo prodotto possa offrire una sfida degna di nota. Se però siete abbastanza scarsi (anche più di Maurizio) in questo genere, dategli un occhiata.

GABRIO SECCO

SUPER NES

GIOCABILITÀ 90	GRAFICA 87
LONGEVITÀ 65	SONORO 93

PIATTAFORME

GLOBALE 72

KONAMI



ARCA VIDEOGIOCHI

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

MEGADRIVE

BALL Z	.....
CLAYFIGHTERS	.....
DEMOLITION MAN	.....
DINO DINI'S SOCCER	.....
EARTWORM JIM	.....
MICKEY MANIA	.....
POWER RANGERS	.....
SHAQ.FU	.....
THE LION KING	.....
AIR BUSTER	72.000
AGASSI TENNIS	53.000
ALISIA DRAGON	58.000
ALTRED BEAST	42.000
ANOTHER WORLD	78.000
ASTERIX	82.000
BATMAN RETURN	50.000
CASTELVANIA IV BLOODLINES	107.000
CLIFFHANGER	77.000
COMBAT CARS	87.000
CRUE BALL (FLIPPER)	81.000
DAIMAKAIMURA	92.000
DAVIS CUP WORLD TOUR	119.000
DEATH DUEL	66.000
DJ BOY	39.000
DOUBLE DRAGON 3	97.000
DOUBLE DRAGON 5	152.000
DR. ROBOTNIK'S	69.000
EA TENNIS	134.000
ECCO THE DOPLHIN 2	126.000
FASTEST ONE	73.000
FATAL LABIRINT	54.000
FATAL FURY 2	144.000
GALAXY FORCE II	59.000
GHOSTBUSTERS	54.000
G-LOC AIR BATTLE	69.000
GOLDEN AXE III	73.000
GRANADA	55.000
GRAND SLAM TENNIS	87.000
GRIND STORMER	96.000
GREEN DOG	88.000
GYNOUG	53.000
HOME ALONE 2	104.000
INCREDIBLE HULK	120.000
JAMES BOND 007	99.000
JORDAN VS BIRD	78.000
KA GE KI	71.000
JUNGLE BOOK	126.000
KING SALMON - PESCA	78.000
LIBERTY OR DEATH	117.000
LOTUS II	66.000
MASTER OF MOSTERS	51.000
MAZING SAGA	52.000
MAXIUM CARNAGE	120.000
MERCS	49.000
MICKEY E DONALD WORLD IL.	71.000
MORTAL KOMBAT II	118.000
MUHAMMAD ALI BOXING	40.000
NHL HOCKEY '96	121.000
PELE' SOCCER	72.000
POPOLOUS	72.000
POWER MONGER	61.000
QUACKSHOT	66.000
RENT A HERO	43.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	84.000
ROCKET NIGHT ADVENTURE	89.000
RUNARK	88.000
SAIN SWORD	66.000
SHADOW DANCER	58.000
SHADOW OF THE BEAST II	47.000
SHI ? KIN ? JOE ?	84.000
SHINOBI OF REVENGE	62.000
SHINOBI II SUPER	78.000
SONIC SPINBALL	96.000
SONIC 2	72.000
SONIC 3	99.000
SONIC THE EDGEHOG	45.000
SPACE HARRIER II	42.000
SPIDERMAN	91.000
STAR TREK GENERATION	127.000
STORM LORD	41.000
STEEL EMPIRE	39.000
STREET OF RAGE	69.000
STREET OF RAGE III	112.000
STREET FIGHTER C.E. PLUS	99.000
SUB TERRANIA	126.000
SUPER HQ	83.000
SUPER HANG ON	72.000
SUPER STREET FIGHTER II	147.000
SUPER MONACO GP II SENNA	57.000
SYLVESTER & TWEETY	109.000
TAZMANIA	74.000
TAZMANIA 2	126.000
TERMINATOR 2	61.000
THE LEGEND OF GALAHAD	92.000
THE HUMANS	110.000
THUNDERFORCE II	61.000
TIGER HELY	66.000
TINY TOONS CARTOONS	106.000
TOE JAM & EARL	66.000
TOP PRO GOLF	72.000
TOKI	82.000
URBAN STRIKE	116.000
VALIS	51.000
VIRTUA RACING	138.000
WIMBLEDON TENNIS	102.000
WINTER OLYMPICS	113.000
WONDERBOY III	88.000
WORLD CUP USA 94	118.000
WRESTLE WAR	55.000
X-MEN	119.000
ZERO WING	55.000
ZOOM	43.000

SUPERNINTENDO

BATMAN THE ANIMATED S.	.....
DRAGON	.....
KICK OFF 3	.....
MICROMACHINES	.....
SUPERBOMBERMAN 2	.....
WORLD HEROES 2	.....
EARTWORM JIM	.....
SHAQ-FU	.....
ACTRAISER	75.000
ADDAMS FAMILY 2	124.000
ALADDIN	125.000
ANOTHER WORLD	78.000
ART OF FIGHTING	119.000
ASTERIX	64.000
ATOMY BOY	136.000
BATTLECLASH	79.000
BEBE KIDS	102.000
BEST OF THE BEST	72.000
BILL LAMBER BASKETBALL	93.000
B.O.B. ADVENTURE	78.000
BUBSY	138.000
BUGS BUNNY RABBIT RAMP.	148.000
CALIFORNIA GAMES	119.000
CASTELVANIA IV	118.000
CHOPFLIGHTER III	118.000
COOL WORLD	132.000
DIG E SPAY VOLLEY	141.000
DARIUS FORCE	109.000
D-FORCE	124.000
DENNIS THE MANACE	133.000
DESERT STRIKE	119.000
DOUBLE DRAGON 5	131.000
DRAGON'S LAIR	93.000
DRACULA	78.000
EYE OF THE BEHOLDIER	158.000
EXHAUST HEAT I	71.000
F1 CIRCUS	66.000
F1 RACER REDLINE	136.000
FANTASY STORY (WREST.)	165.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	121.000
FATAL FURY 2	148.000
FINAL FIGHT	84.000
FINAL FIGHT 2	89.000
FINAL TENNIS	144.000
FLASHBACK	72.000
FLINSTONE	133.000
GOOF TROOP PIIPPO	124.000
GS ANGEL	157.000
HOME ALONE 2	77.000
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	117.000
IL TAGLIAERBE	138.000
ILLUSION OF GAIA	172.000
INCREDIBLE DUSH DUMMIES	104.000
INCREDIBLE HULK	134.000
JOE & MAC	94.000
JUNGLE BOOK	124.000
KING OF THE DRAGON	141.000
KAWASAKI CHALLENGE	117.000
KICK OFF 3	158.000
KNIGHT OF THE ROUND TABLE	86.000
LAST ACTIO HERO	68.000
LETHAL WEAPON	82.000
MAGIC SWORD	122.000
MEGA MEN X	134.000
MORTAL KOMBAT II	123.000
NBA JAM	121.000
NBA JAM STAR CHALLENGE	123.000
NHL HOCKEY '94	128.000
NIGEL MANSELL'S WORLD	134.000
OPERATION LOGIC BOMB.	91.000
PAPERBOY II	141.000
PEACE KEEPERS	133.000
PINBALL DREAMS - FLIPPER	125.000
PINK PANTER HOLLYWOOD	118.000
PLOK	104.000
POWER ATHLETE	52.000
PSYCO DREAM	117.000
RANMA 1/2	110.000
RYAN GIGGS CHAMPION	99.000
ROAD RUNNER - WILLY COY.	125.000
SKYBLAZER	85.000
SPACE ACE	82.000
SPIDERMAN - XMAN	99.000
STAR WING	138.000
STREET COMBAT	69.000
STREET FIGHTER II	143.000
STUNT RACE FX	74.000
SUPER DOUBLE DRAGON	99.000
SUPER KICK OFF	138.000
SUPER BASEBALL SIM.1000	78.000
SUPERBATTLETHANK	79.000
SUPERBOMBERMAN	101.000
SUPER SMASH TV	111.000
SUPER STAR WARS	158.000
SUPER STREET FIGHTER II	93.000
SUPER STRIKE EAGLE	99.000
T2 ARCADE GAME	71.000
TAZMANIA	92.000
TERAO OZUMOU (LOTTA)	121.000
THE LOST VIKING	93.000
TINY TOONS BUSTER LOOSIE	112.000
TURN E BURN (SIMULA. VOLO)	77.000
USA ICE HOCKEY	115.000
UTOPIA	125.000
WINTER OLYMPICS	150.000
WIZARD 5	131.000
WORLD CUP USA 94	77.000
WORLD LEAGUE BASKETBALL	104.000
WORLD HEROES	83.000
WORLD SOCCER COCONUTS	133.000
YOUNG MERLIN	103.000
ZELDA III	

GAMEBOY

NBA JAM BASKET	.....
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	.....
ADVENTURE ISLAND II	60.000
ALIEN 3	55.000
ASTERIX	68.000
BART & THE BEANSTALK	41.000
BART SIMPSON'S VS JUG.	58.000
BATMAN THE ANIMATED SER.	72.000
BATMAN RETURN	48.000
BATTLETOADS VS DOUBLE DR.	63.000
BATTLETOADS	42.000
BATTLE OF OLYMPUS	77.000
BEETLE JUICE	60.000
BEST OF THE BEST	50.000
BLUES BROTHERS	47.000
BUBBLE BOBBLE 2	54.000
CASTELVANIA ADVENTURE	33.000
CHASE H.Q. 2	67.000
CHOPFLIGHTER II	63.000
CLIFFHANGER	61.000
DARKMAN	49.000
DARWING DUCK	63.000
DENNIS THE MANACE	69.000
DONKEY KONG	71.000
DOUBLE DRAGON	OFF.
DOUBLE DRAGON 2	47.000
DRACULA	54.000
DRAGON'S LAIR	52.000
DR. MARIO	47.000
DUCK TALES	64.000
F15 STRIKE EAGLE	51.000
F1 RACE + ADATT. 4 PLAYERS	57.000
FELIX THE CAT	37.000
FERRARI GRAN PRIX	70.000
FIGHTING SIMULATOR	61.000
FINAL FANTASY III	66.000
FLASH GORDON	47.000
FORTIFIED ZONE	64.000
FOTRESS OF FEAR	58.000
GARGOYLES QUEST	43.000
GAUNTLET II	57.000
GHOSTBUSTERS II	64.000
JUNGLE BOOK	.....
HUDSON HAWK	55.000
HUMANS	72.000
KING OF THE RING	68.000
KIRBY'S PINBALL LAND	73.000
KIRBY'S DREM LAND	58.000
KLAX	48.000
INDIANA JONES L.C.	58.000
LAST ACTION HERO	61.000
LOONEY TOONS	57.000
MAC DONALD LAND	41.000
MEGAMAN 3	58.000
MEGAMAN	44.000
MICKEY MOUSE	53.000
MICKEY ULTIMATECHALLENGE	66.000
MILOIN'S SECRET OF CASTLE	49.000
MORTAL KOMBAT II	67.000
MORTAL KOMBAT I	58.000
MOTOCROSS MANIACS	51.000
MUHAMMED ALI BOXING	62.000
NASCAR	55.000
NINJA BOY 2	54.000
NINJA GAIDEN SHADOW	54.000
NIGEL MANSELL	57.000
PAPERBOY	51.000
PARASOL STARS	41.000
PIT FIGHTER	45.000
POPEYE 2	52.000
POWER RANGERS	64.000
PRINCE VALIANT	48.000
PRINCE OF PERSIA	62.000
PROBOTECTOR 2	.....
QUARTH	62.000
R-TYPE	58.000
R-TYPE II	59.000
RACE DRIVING	69.000
RACING FIGHTER	67.000
REVENGE OF GATOR PINBALL	42.000
RIDDICK BOWE BOXING	53.000
ROAD RUSH	63.000
ROBOCOP	62.000
RODLAND	65.000
SENSIBLE SOCCER	62.000
SIDE POCKET	52.000
SNOOPY'S	52.000
SPEEDY GONZALES	66.000
SPIDERMAN 2	42.000
SPIDERMAN 3	.....
SPIDERMAN VS X-MEN	55.000
STAR TREK GENEATION	57.000
STAR WARS	65.000
SUPERMARIOLAND 1	41.000
SUPERMARIOLAND 2	53.000
SUPERMARIOLAND 3	72.000
TALE SPIN	58.000
TINY TOONS 2	71.000
TITUS THE FOX	49.000
TERMINATOR 2	57.000
TETRIS 2	69.000
TOP GUN	51.000
TOP RUNK TENNIS	47.000
TOM E JERRY CARTOONS	52.000
TOTAL CARNAGE	49.000
TURN E BURN	58.000
TURTLES II	58.000
WWF KING OF THE RING	63.000
WWF SUPERSTAR	53.000
WINTER OLYMPICS	59.000
ZELDA	64.000
ZOOL	66.000

GAMEGEAR

DRAGON	.....
ADVENTURE ISLAND	52.000
ALADDIN	62.000
ALIEN 3	59.000
ALESTE 2	62.000
AX-BATTLER	45.000
BATMAN RETURNS	53.000
BATTLETOADS	70.000
CHASE H.Q.	52.000
CHUCK ROCK	44.000
CLIFFHANGER	66.000
COLUMS	39.000
COOL SPOT	71.000
COSMIC SPACEHEAD	54.000
DESERT STRIKE	55.000
DEVILISH	30.000
DONALD DUCK	61.000
DRACULA	42.000
ECCO THE DOPLHIN	66.000
EVANDER HOLYFIED BOXING	39.000
FANTASTIC DIZZY	54.000
FORMULA 1 -DOMARK	64.000
GLOBAL GLADIATORS	52.000
HOOK	55.000
HYPER BASEBALL 92	47.000
JUNGLE BOOK	79.000
JURASSIC PARK	50.000
KINETIC CONNECTION	30.000
LAND OF ILLUSION	72.000
GP RIDER	61.000
HALLEY WARS	49.000
LAST ACTION HERO	54.000
MAPPY LAND	45.000
MORTAL KOMBAT II	79.000
MORTAL KOMBAT 1	69.000
NBA JAM	TELEF.
NINJA GAIDEN	51.000
OUTRUN	81.000
PGA TOUR GOLF	66.000
PRINE OF PERSIA	46.000
ROAD RUNNER WILLY COY.	62.000
ROAD RUSH	66.000
ROBOCOP 3	58.000
SENSIBLE SOCCER	59.000
SHINOBI	49.000
SHINOBI II	73.000
SMASH TV	49.000
SONIC E TAILS	57.000
SONIC CHAOS 3	74.000
SONIC DRIFT	93.000
SONIC II	56.000
SONIC THE EDGIHOG	51.000
SPACE HARRIER	55.000
SPIDERMAN RETURN	76.000
STAR WARS	77.000
STREET OF RAGE	48.000
SUPER KICK OFF	49.000
SUPER MONACO GP	39.000
SUPER MONACO GP II	54.000
SUPER SPACE INVADERS	41.000
SURF NINJA	66.000
TOM E JERRY	49.000
WINTER OLYMPICS	66.000
WORLD CUP USA 94	73.000
X-MEN	78.000
ZAN GEAR	63.000

PANASONIC 3DO

DRAGON'S LAIR	139.000
TOTAL ECLIPSE	139.000
OUT OF THIS WORLD	122.000
ALONE IN THE DARK	122.000
ROAD RUSH	162.000
BURNING SOLDIER	139.000

PER NOVITA' TELEFONARE

ATARI JAGUAR

RAIDEN	132.000
TEMPEST 2000	149.000
WOLFENSTEIN 3D	149.000

PER NOVITA' TELEFONARE

Novità per Rivenditori

MASTERSYSTEM

ACTION FIGHTER	49.000
AIR RESECUE	40.000
ALEX KIDD	49.000
ALIEN 3	56.000
ALIEN STORM	40.000
ANDRE AGASSI TENNIS	59.000
ASTERIX 2	.....
BACK TO THE FUTURE III	49.000
BATMAN RETURNS	.....
CASTLE OF ILLUSION	59.000
CHAMPION OF UROPE	57.000
CHUCK ROCK	45.000
DESERT STRIKE	.....
DONALD DUCK	.....
DRACULA	66.000
GAUNTLET	57.000
GHOSTBUSTERS	57.000
G-LOC	51.000
GOLDEN AXE	52.000
INCREDIBLE HULK	118.000
INDIANA JONES	59.000
JAMES BOND 007	.....
JUNGLE BOOK	.....
KICK OFF	66.000
MICROMACHINES	.....
MOONWALKER	33.000
MORTAL KOMBAT	.....
NINJA GAIDEN	42.000
OTTIFANT	.....
OUT RUN EUROPA	.....
PACMANIA	46.000
PGA TOUR GOLF	.....
PREDATOR II	47.000
PRINCE OF PERSIA	66.000
RAMBO III	57.000
RAMPART	36.000
RENEGADE	.....
RESECUE MISSIION	43.000
ROAD RUSH	94.000
SAGAIA	42.000
SENSIBLE SOCCER	.....
SHADOW DANCER	89.000
SHINOBI	41.000
SMASH HITS	47.000
SONIC 2	.....
SONIC CHAOS	.....
SPACE GUN	.....
SPEEDABALL	41.000
SPIDERMAN	.....
STAR WARS	.....
STREET OF RAGE	.....
STRIDER	44.000
SUPER KICK OFF	.....
SUPER MONACO GP	66.000
SUPER MONACO GP II	.....
SUPER SPACE INVADERS	.....
SUPER TENNIS	41.000
TERMINATOR	.....
TERMINATOR 2	.....
NEW ZELAND STORY	41.000
THRE NINJA	42.000
ULTIMATE SOCCER	.....
WIMBLEDON 2	.....
WORLD CUP ITALIA	.....
WORLD CUP USA 94	89.000
XENON 2	46.000

NINTENDO 8 BIT

ADVENTURE ISLAND 1	59.000
ADVENTURE MAGIC KIMNDOM	56.000
ALPHA MISSION	.....
ASTERIX	.....
BATMAN	55.000
BATMAN RETURN OF JOKER	61.000
BATTLETOADS	59.000
BLADES OF STEEL	63.000
CASTELVANIA 3	56.000
DR. MARIO	.....
F15 STRIKE EAGLE	59.000
GARGOYLES QUEST 2	45.000
GHOSTBUSTERS 2	63.000
GREMLINS 2	53.000
LEMMINGS	59.000
LITTLE SAMSON	50.000
MEGAMEN 2	63.000
MEGAMEN 4	.....
METAL GEAR	.....
MONSTER IN POCKET	.....
PAC-MAN	.....
PRINCE OF PERSIA	57.000
SHADOW WARRIOR 2	67.000
SHADWO GATE	.....
SKY OR DIE	.....
SNAKE REVENEGE	.....
STAR TREK	.....
SUPER OFF ROAD	.....
SUPER SPIKE V'BALL	48.000
TALE SPINE	53.000
TERMINATOR 2	56.000
TINY TOONS	.....
TURRICAN	50.000
WIZZARD E WARRIOR 3	50.000
WORLD WRESTLING	52.000
WWF STEEL CAGE	52.000
ZELDA 2	59.000

CONSOLES MEGADRIVE 2 + GIOCO L. 259.000

CONSOLES SUPERNINTENDO + GIOCO L. 273.000

CONSOLES GAME BOY + GIOCO L. 121.000

CONSOLES GAMEGEAR + GIOCO L. 205.000

CONSOLES ATARI JAGUAR 64 BIT EUROPEO L. 651.000

SERVIZIO SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - CORRIERE o POSTA - Importazione Diretta

PLAYMASTER

Le soluzioni "GLOBALI" di CVG

HEIMDALL 2

a cura di GABRIO SECCO

Benvenuti all'appuntamento più atteso di ogni avventuriero. Questo mese affronteremo un gioco davvero bello, grazie al prezioso aiuto di Andrea Colombo. Il gioco è stato provato su PC, ma ovviamente la soluzione è perfettamente compatibile anche con le macchine Amiga.

Prima di cominciare devo darvi alcuni consigli molto utili:
1°=Quando trovate delle pergamene e dei libri runici leggetene il contenuto e poi abbandonateli in modo da non occupare spazio inutile nel vostro zaino.
2°=Salvate molto frequentemente, soprattutto prima di ogni combattimento.
3°=Affrontate sempre i combattimenti con l'uomo, perché è più resistente.



Va bene, se proprio insisti puoi fermarti qui a cena.

Ora possiamo cominciare con la soluzione vera e propria. Cominciate scendendo le scale e raccogliendo gli archi e le frecce, poi, dopo aver riempito la borraccia con l'acqua della fontana, entrate nell'unica porta aperta, raccogliete il simbolo runico dietro la pietra grigia e tirate una freccia sul pulsante dell'altra pietra: comparirà magicamente un ponte sulla sinistra. Attraversatelo. Parlate con la guardia e leggete la pergamena runica; ora, camminate verso SU e saltate verso il basso per entrare nella grotta, superando i tre teschi (cercate di superarli tutti in una volta). Una volta salite le scale, raccogliete la pozione e poi imbarcatevi. Dopo un breve viaggio arriverete al villaggio. Raccogliete la pozione, la brocca e la pergamena dietro la casa più bassa. Ora entrate nella casa e raccogliete le asce ed il simbolo runico, poi aprite lo scatolone con il simbolo rosso e raccogliete l'anello che vi è contenuto, infine uscite dalla casa. Camminate in direzione NORD/EST. Dopo aver ucciso gli orchi, entrate nella casa davanti a voi e investite i vostri risparmi in pozioni per la salute e per il mana. Tornate alla barca e andate all' "Eadric's village". Salite le scale ed eliminate l'orco, poi, leggete la pergamena ed entrate nella grotta. Scendete le scale e raccogliete i coltellini, la brocca e la pozione che si trova (guardando la casa) sulla destra. Entrate nella casa, parlate con tutti e raccogliete la bottiglia sul bancone, poi uscite, salite le scale e proseguite per il sentiero che va in direzione SUD/OVEST. Uccidete tutti gli orchi e raccogliete la bottiglia, poi entrate nella casa in alto, raccogliete il simbolo runico e la pergamena, quindi uscite dalla porta a SUD/OVEST, raccogliete il contenuto delle tre casse e salite le scale. Camminate sempre diritto davanti a voi fino a raggiungere la stanza del trono, quindi date l'anello al capo. Tornate alla barca e dirigetevi al "Rurik's village". Attraversate ancora i teschi e



Una così bella fanciulla (anche se con i capelli leggermente brizzolati) inseguita da una così brutta creatura.



Dai, ti sei seduto qui fino ad adesso, fai riposare un po' anche me!



Qui deve essere passata mia sorella!

prendete la barca che porta al villaggio: una volta arrivati, prendete il sentiero verso NORD/OVEST, salite le scale ed entrate nella casa, quindi date la lettera al ciccione sul trono. Andate a fare la scorta di pozioni al solito negozio e poi imbarcatevi. Andate al "Fisherman's hut", uccidete tutti gli orchi, raccogliete il simbolo runico, quindi entrate in casa. Raccogliete la brocca, il simbolo runico, la pozione sul tavolo e i coltelli. Poi aprite l'armadio per liberare il vecchio e tornate alla barca. Dirigetevi al "Loki's shrine". Dopo aver raccolto i polli, entrate nel tempio e posizionatevi davanti alla fontana, quindi cliccate due volte su quest'ultima e leggete la pergamena. Andate addosso ai lampi azzurri sotto forma di uomo ed entrate nella porta. Dopo aver ucciso tutti gli orchi entrate nell'altra stanza passando dalla porta in cima alle scale. Saltate verso il basso vicino alla statua, raccogliete le frecce facendo attenzione agli spuntoni, poi schiacciate il pulsante a sinistra della statua di Loki e leggete il libro. Infine schiacciate di nuovo il pulsante e raccogliete la spada. Dopo aver passato la porta in basso a sinistra, raccogliete il simbolo runico e la brocca, poi liberate la ragazza avvicinandovi ad essa; dopo aver parlato con la ragazza tornate alla stanza della statua e andate nell'angolo più alto di quest'ultima: troverete un ascensore che vi consentirà di andare tranquillamente alla barca. Andate al "King's castle", raccogliete il panino e date il lasciapassare alla guardia, quindi entrate nel castello. Raccogliete i coltelli e andate a parlare con il Re nella stanza in alto, poi, prendete la bottiglia sul tavolo (attenzione: il vino contenuto nella bottiglia è velenoso). Tornate nella stanza precedente e camminate in direzione SUD/OVEST, raccogliete la brocca e proseguite in direzione SUD/EST. Raccogliete la pozione dietro la siepe, poi raggiungete la regina camminando in direzione NORD/EST, raccogliete la spada e parlate con la regina. Tornate nella prima stanza ed entrate nella porta a destra. Dopo aver parlato con la guardia entrate nella porta in alto e parlate anche con la serva. Raccogliete la pozione e la bottiglia che si trovano sulle mensole e tornate nella prima sala del castello. Camminate in direzione SUD/OVEST, cliccate due volte sul ritratto del vichingo ed entrate nella porta segreta e poi nella porta a destra. Adesso leggete il libro sul tavolo, quindi schiacciate il pulsante sulla gamba più bassa del letto e raccogliete l'anello. Tornate dalla guardia seduta sulla sedia e dategli l'anello. Scendete le scale, uccidete l'orco, parlate con i prigionieri e raccogliete la pergamena. Tornate dal Re e dategli la pergamena, dopo aver raccolto la bottiglia in basso. Salite le scale, entrate nella porta e tirate una freccia in ogni buco sulla parete a NORD/EST (facendo attenzione alle esplosioni). Entrate nella porta a NORD/EST e raccogliete le frecce, quindi camminate per la stanza fino a far scattare il meccanismo che farà comparire il primo pezzo del Ro'Geld. Ora tornate nella prima schermata del gioco (quella dove avete preso gli



Con la vostra barchetta potrete muovervi da un mondo all'altro.



Sparando una freccia alla pietra di sinistra apparirà un ponte.



All'interno delle case potrete fare amicizia con molte persone.



Per tenerci buono questo vecchiaccio occorre sganciargli un bell'anello.

archi) passando per il "Rurik's village". Entrate nella prima porta che si trova a sinistra della porta da cui siete usciti. Raccogliete la brocca e continuate a camminare in direzione NORD/EST, raccogliete le frecce e parlate con il vecchio in basso, poi tornate indietro e leggete la pergamena. Ricordatevi di dare una spadata al cerchio di fuoco. Tornate dal vecchio e parlategli ancora, poi date un'altra spadata al cerchio di fuoco e raccogliete l'armatura vicino al vecchio, quindi parlate con la guardia del castello ed entrate nella "fortezza". Raccogliete la pozione ed entrate nella



porta in alto a destra. Parlate con il Re dopo aver raccolto il simbolo runico sul tavolo ed aver preso la pergamena, quindi tornate nella stanza precedente. Entrate nella porta in alto a sinistra, prendete il panino, salite le scale e camminate in direzione SUD/EST, raccogliete l'anello sul tavolo e proseguite sul vostro cammino. Entrate nella porta in alto a destra e compratevi il solito set di pozioni. Tornate nella prima sala del castello e incamminatevi in direzione SUD/EST, andando a "Giant isle". Leggete il libro e raccogliete la bottiglia, quindi dirigetevi in direzione SUD/OVEST. Uccidete un mostriciattolo e riempite la borraccia con l'acqua della fonte ghiacciata, poi tornate nella stanza della lava e versate il contenuto della borraccia sulla lava. Tornate nella sala della fonte ghiacciata e proseguite nel vostro cammino andando verso SUD/EST. Scendete le scale e proseguite sempre diritto, leggete la pergamena e salite le scale. Dopo aver ucciso un po' di mostri, assicuratevi di aver conquistato il talismano di Utgard 2, poi tornate alla barca e andate alla "Giant HQ". Camminate in direzione NORD/EST, salite le scale e raccogliete la brocca. Entrate nella porta in alto a destra, uccidete l'orco e salite le scale. Raccogliete il simbolo runico e proseguite in direzione SUD/EST, scendete le scale, fate cadere la candela e raccogliete il talismano, quindi tornate nella prima schermata del gioco (sempre quella in cui avete preso gli archi). Entrate nella porta a sinistra di quella da cui siete usciti. Fate cadere il panino per uscire dalla prigione, quindi raccogliete il panino ed entrate nel tunnel camminando in direzione NORD/OVEST. Salite le scale, raccogliete il simbolo runico ed entrate nella porta in alto a destra e date la lettera al Re. Scendete le scale e leggete la pergamena, poi frugate nello scheletro per trovare il secondo posto del Ro'Geld. Tornate nella sala del trono ed entrate nella porta in alto a destra, poi scendete le scale ed uscite dalla porta.



Cosa ci fa questo fossile dentro l'armadio? Va beh, dategli pure una mano ad uscire.

Questa donna non sarà proprio una bellezza, ma liberatela ugualmente.

Entrate nella porta a destra di quella da cui siete usciti. Ritornate nella sala del trono e date la lettera al Re. Tornate nella prima schermata del gioco (ancora la mitica sala dove avete preso quei maledetti archi!).
Entrate nell'unica porta in cui non siete ancora entrati. Vi troverete in un'altra "sala delle porte" (questa volta però non ci sono archi). Entrate nella porta in alto a sinistra e raccogliete la pozione e il talismano, quindi parlate con l'uomo sull'amaca. Poi, camminate a sinistra e dirigetevi al "Village". Raccogliete la brocca e dirigetevi verso NORD/EST: entrate nella prima porta che trovate, uccidendo la guardia e prendendo lo spadone. Uscite dalla stanza e raccogliete la pozione, poi entrate nell'altra porta, uccidete la guardia e parlate con il vecchio. Lasciate la stanza, raccogliete il simbolo runico e scendete le scale. Entrate nella seconda porta e compratevi le solite pozioni, poi entrate nella prima stanza ed eliminate i cattivoni di turno. Tornate alla barca e andate a "Dakta HQ": se avete un po' di soldi comprate un camion e mezzo di pozioni nella prima casa che trovate, poi proseguite in direzione SUD/EST. Raccogliete il simbolo runico ed entrate nella casa. Saltate in basso verso la pozione,



Attenzione: questo barolo è andato a male e non conviene berlo.



Il ritratto di questo vichingo nasconde un passaggio segreto.



Se non avete mai fatto il tiro a segno eccone l'occasione.

ma non prendetela, salite le scale ed entrate nella porta in alto a sinistra. Salite la scala a destra (non fatevi tentare dall'oro, ve lo consiglio caldamente), cliccate due volte sulla mappa più grossa e poi entrate nella porta segreta. Uccidete i vari nemici e tornate nella prima stanza della casa. Scendete le scale e raccogliete la pozione. Quindi eliminate la guardia e cliccate sulle pareti della rientranza vicino alle scale, fino a far ricomparire le scale stesse. Ora potete uscire tranquillamente dalla casa e imbarcarvi per andare nell'isola misteriosa. Salite le scale e leggete la pergamena, quindi entrate nella grotta e massacrate le solite guardie sfigate. Entrate nella porta in alto a destra, camminate verso NORD/EST e, assicurandovi di avere l'energia al massimo, attraversate la barriera e raccogliete il penultimo pezzo del Ro'Geld. Recuperate tutta l'energia e tornate indietro alla barca. Questo metodo "veloce" non dovrebbe funzionare per la versione Amiga: poco importa, visto che trovare la strada giusta per disattivare i raggi non è poi molto difficile. Dirigetevi verso la "Druid's grove", quindi tornate alla sala delle porte (la seconda, quella senza i mitici archi) ed entrate nella porta in basso a destra. Entrate nella prima porta in alto e suicidatevi dopo aver letto la pergamena. Sì, ho detto che dovete suicidarvi! Come? Semplice: schiantatevi addosso alla statua della morte oppure contro la radice chiodata che esce dal terreno. Ricordatevi che dovrete morire sia come uomo che come donna. Ora entrate nel cerchio di luce e raccogliete il simbolo runico e la corona, poi salite le scale e prendete il simbolo sacro e l'ascia. Poi tornate nella sala principale.

Entrate nella prima stanza in basso e mettete la corona sulla testa davanti al bancone del giudice, quindi entrate nel cerchio per essere giudicati sul vostro operato. State tranquilli: se avete fatto tutte le cose che ho detto nella soluzione e niente di più, supererete anche questa prova. Dopo aver ascoltato la sentenza del giudice raccogliete il simbolo sacro e lasciate il "tribunale".

Entrate nella seconda porta in alto, uccidete i due guardiani e prendete il simbolo sacro in fondo alla stanza, quindi tornate nella sala principale.

Entrate nella seconda porta in basso e andate contro i primi fulmini che trovate, camminate verso NORD/EST e raccogliete la corazza, poi, tornate indietro. Andate contro i lampi a destra e camminate verso SUD/OVEST, raccogliete l'elmo e tornate indietro. Andate contro i fulmini in cima alla scala a sinistra e camminate in direzione SUD/OVEST, leggete la pergamena e tornate indietro. Andate contro i fulmini in cima alla scala di destra e camminate in direzione NORD/EST, raccogliete lo scudo e tornate indietro. Andate contro gli ultimi fulmini rimasti (quelli in mezzo alle scale) e camminate in direzione NORD/EST, raccogliete le pozioni ed il simbolo sacro, poi, tornate nella sala principale. Entrate nella terza porta in alto e dimostrate la vostra abilità passando sulle piattaforme "birichine" e prendendo il simbolo sacro. Poi tornate nella stanza principale.

Entrate nella terza stanza in basso e parlate con Ander. Adesso raccogliete i semi



Qui dovrete destreggiarvi con la lava.



Dovrete interrompere il sonnellino di quest'uomo.



Ma stanno combattendo o giocando a "giro, giro tondo"?.

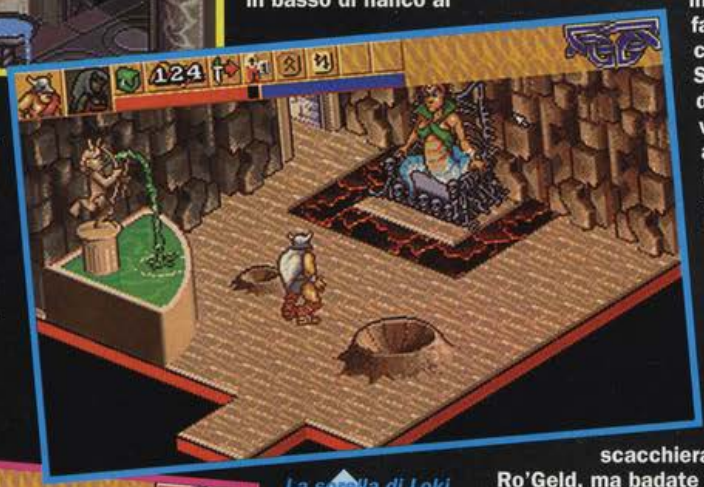


Per essere perfezionisti dovrete passare in ordine sulle piastrelle giuste.



Posate qui tutti i sei simboli sacri.

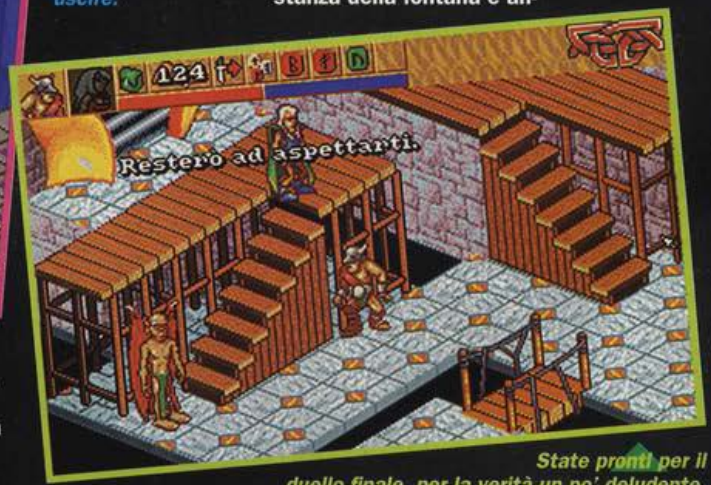
con le seguenti caratteristiche e piantateli nel quadrato d'erba per prendere l'ultimo simbolo sacro:
1°=Non commestibile, florida e medicinale.
2°=Commestibile, secca e non erbaccia.
3°=Commestibile, medicinale ed erbaccia.
Ora lasciate cadere i sei simboli sacri davanti alla grossa porta nel salone principale, poi entrateci. Raccogliete il simbolo runico, salite le scale e posizionate lo scudo davanti alla palla rossa, scendete le scale e raccogliete la gemma (leggi ultimo pezzo del Ro'Geld) vicino al diamante, poi tornate nella stanza di Ander (quella delle piante) e parlate con quest'ultimo. Adesso lasciate il palazzo ed entrate nella porta in alto a sinistra, date il simbolo di Ander all'uomo accovacciato vicino al tronco, quindi entrate nella porticina a sinistra. Leggete la pergamena e raccogliete l'ultimo simbolo runico assieme alla brocca e camminate verso NORD. Ora entrate nella porta in basso a sinistra e passate sotto l'arco di ossa in alto a destra. Raccogliete la pozione, camminate in direzione NORD/OVEST e salite sulla barca. Camminate verso SUD/EST e raccogliete quattro denti di drago. Salite le scale, parlate col cane ed entrate nel palazzo di Loki. Salite la scale e lanciate tre frecce in bocca alle facce sulla parete a sinistra, poi, quando il passaggio sarà libero, entrate nella porta in alto. Raggiungete la scala a NORD/EST eliminando tutti i nemici. Ora attraversate tutte le stanze piene di nemici, naturalmente massacrandoli senza pietà, fino a raggiungere la sala con la figlioletta di Loki seduta su un trono in mezzo alla lava. Adesso parlate con la signorina, poi, cliccate sulla parete in basso di fianco al trono per scoprire una porta segreta. Entrate in questa porta e lasciate un dente di drago in tutti i cerchi della stanza (che dovrebbero cominciare a lampeggiare), poi entrate nel cerchio più grosso. Scendete le scale in basso a sinistra, raccogliete l'occhio del drago, poi risalite le scale, proseguite in direzione SUD/EST e sistemate l'occhio nella testa di drago. Camminate in direzione SUD/OVEST, scendete la scala a destra ed entrate nella porta, poi uccidete l'ombra e riscendete le scale di destra. Camminate verso SUD/EST, scendete le scale e uccidete i vari mostri, poi salite le altre scale ed entrate nella porta. Alla fine di una lunga scenetta, passate sotto l'arco di ossa e uccidete tutti i nemici, quindi cliccate nell'angolo basso del muro a NORD/EST ed entrate nella porta segreta.
Continuate il vostro cammino andando verso NORD/EST ed uccidete tutti. Dopo essere entrati nella porta in alto a sinistra, preparatevi ad un'altra prova di abilità in cui dovrete muovervi senza toccare le piastrelle maledette. Ci sono alcune piastrelle su cui potrete soggiornare tranquillamente. E' conveniente salvare ogni volta che ne raggiungerete una, prima di cercare di arrivare alla successiva. Alla fine andate dall'uomo a NORD/OVEST ed uccidete il vostro doppione. Poi tornate indietro ed andate a fare la stessa cosa con la donna a SUD/EST: tornate indietro e proseguite verso NORD/EST. Se avete poca energia, bevetevi un po' di acqua verde, poi proseguite in direzione NORD/OVEST.
Usando i cerchi del teletrasporto uccidete tutti i nemici e raggiungete la porta in alto: entrateci. Adesso dovrete attraversare la scacchiera per raccogliere il Ro'Geld, ma badate a non passare sui simboli negativi e a non farci passare neanche la vostra ombra. Una volta recuperato il prezioso amuleto, tornate nella stanza della fontana e andate a NORD/EST, uccidete il nemico e scendete le scale per raggiungere la porta. Avvicinatevi a Loki, e quando il demone vi attacca avvicinatevi a lui e lasciate cadere il Ro'Geld in modo da rendere innocuo anche il demone. Adesso non vi rimane altro da fare che inseguire Loki nella porta d'oro e dargli un po' di mazzate: avrete così finito questa bell'avventura della CORE.



La sorella di Loki non è certamente la classica ragazza con cui vorrei uscire.



Questa prova di abilità vi farà sputare sangue.



State pronti per il duello finale, per la verità un po' deludente.

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

CONSOLE MD.2 + JOIPAD	219.000
CONSOLE MD.2 + GIOCO	239.000
JOYSTIC PRO 5° 6 TASTI LARGE	75.000
JOYSTIC 6 TASTI FIGHTER 1	35.000
JOYPAD PRO 4° 6 TASTI (3+3)	29.000
JOYPAD 6 TASTI FIGHTER 2	35.000
---GIOCHI MEGADRIVE USA-JAP-ITA--	
ALADDIN	*69.000
ALIEN 3	*46.000
ALISIA DRAGON	*36.000
ALTERED BEAST	*39.000
ANDRE AGASSI TENNIS	*36.000
ANOTHER WORLD	*46.000
ART OF FIGHTING	*79.000
BATMAN RETURNS	*46.000
BLADES VENEGANCE	*46.000
CAPTAIN AMERICA	*46.000
CHAKAN	*39.000
CHIKI CHIKI BOY	*46.000
COSMIC SPACEHEADS	*39.000
DASHIN DESPERADOS	*39.000
DAVID ROB.BASKET	*46.000
DJ- BOY	*36.000
DRAGON alias BRUCE LEE	>Telefona!
EA SPORT TENNIS	>Telefona!
EARTH WORM JIM	>Telefona!
ETERNAL CHAMPIONS	*79.000
EX MUTANTS	*39.000
FATAL FURY 2	*99.000
FIFA INTERNAT.SOCCER 2	>Telefona!
FIFA SOCCER	*89.000
FLINTSTONES	*39.000
GLOBAL GLADIATORS	*46.000
GRANDSLAM TENNIS	*39.000
GUNSTAR HEROES	*69.000
HARD DRIVING	*39.000
INTERNATIONAL RUGBY	*46.000
JAMES BOND 007	*39.000
JUNGLE BOOK	*109.000
JURASSIC PARK RAMP. ED.	>Telefona!
KICK OFF 3	>Telefona!
KID CHAMALEON	*46.000
LAST BATTLE	*36.000
LHX ATTACK CHOPPER	*42.000
LOTUS TURBO CHALLENGE	*46.000
MICHAEL JORDAN ADV.	>Telefona!
MORTAL KOMBAT 2	*113.000
MUTANT LEAGUE HOCKEY	*49.000
RITORNO AL FUTURO 3	*39.000
ROBOCOP vs TERMINATOR	*59.000
SHAQ-FU	>Telefona!
SIMPSONS	*39.000
SKITCHIN	*39.000
SONIC & KNUCKLES	>Telefona!
SPARKSTER-ROCKET 2	>Telefona!
SPLATTERHOUSE 2	*36.000
SUPER STREET FIGHTER	*139.000
SYLVESTER & TWEETY	*109.000
TALESPIN	*39.000
TAZMANIA 2	*105.000
TERMINATOR	*36.000
TERMINATOR 2	*46.000
THE LION KING	>Telefona!
TWO CRUDE DUDES	*39.000
URBAN STRIKE	*109.000
WONDER BOY in MW	*39.000

PREZZI PAZZI, PAZZI!!!!

RAGAZZI!! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!

MD*TAZMANIA	39.000	MD*WWF R.RUMBLE	59.000
MD*MICKEY&DONAL	59.000	MD*MAZING WARS	44.000
MD*NBA JAM	59.000	MD*SONIC 3	79.000
MD*VIRTUA RACING	109.000	MD*S.MONACO GP2	39.000
MD*STREET FIGHT.2	79.000	MD*HOLIF.BOXING	26.000
MD*ROKET KNIGHT	49.000	MD*UNIVERS.SOLD	32.000
MD*STREET RAGE 3	79.000	MD*MORTAL KOMB	59.000
MD*EA NHL HOCKEY	36.000	MD*CAPT.PLANET	36.000
PREZZI PAZZI	***	*PREZZI PAZZI*	***
GG*STREET RAGE 2	39.000	MS*WORLD G.PRIX	29.000
GG*NBA JAM	49.000	MS*TERMINATOR	32.000
GG*DONALD DUCK 2	39.000	MS*PR.OF PERSIA	34.000
GG*MORTAL KOMB.	49.000	MS*SIMPSONS	34.000
GG*GP-RIDERS	39.000	MS*WONDERBOY	29.000
PREZZI PAZZI	***	*PREZZI PAZZI*	***
SN*RUSHIN BEAT 3	59.000	SN*FATAL FURY 2	79.000
SN*NBA JAM	79.000	SN*SLAM MASTER	79.000
SN*SUPER METROID	69.000	SN*MORTAL KOMB.	79.000
SN*USA ICE HOCKEY	45.000	SN*WWF ROYAL RU.	59.000



GAME GEAR + 4 GIOCHI	219.000
GAME GEAR + COLUMBS	185.000
MASTERGEAR CONVERTER	29.000
LENTE GAME GEAR	29.000
GIOCHI GAME GEAR NOVITA?	
>TELEFONA>TELEFONA>TELEFO	
----- GIOCHI MASTER SYSTEM --------	
ALTERED THE BEAST	*29.000
BUGGY RUN	*39.000
CALIFORNIA GAMES 2	*37.000
CHAMPIONS OF EUROPE	*37.000
CHASE HQ	*29.000
CHUCK ROCK 2	*45.000
COOL SPOT	*39.000
DESERT STRIKE	*39.000
DR.ROBOTNIK	*39.000
DRACULA	*36.000
FLASH	*37.000
GHOULS N GHOST	*29.000
GOLDEN AXE	*29.000
INDIANA JONES	*37.000
JAMES BOND 007	*29.000
JURASSIC PARK	*49.000
MASTER OF COMBAT	*39.000
MASTER OF DARKNESS	*25.000
MOONWALKER	*29.000
MS.PACMAN	*37.000
OTTIFANT	*29.000
OUTRUN EUROPA	*29.000
PACMANIA	*32.500
PIT FIGHTER	*37.000
PREDATOR 2	*29.000
RENEGADE	*29.000
RITORNO AL FUTURO 3	*37.000
RUNNING BATTLE	*25.000
SHADOW DANCER	*32.500
SHINOBY	*32.500
SONIC	*29.000
SPIDERMAN	*29.000
SUPER MONACO GP.2	*37.000
SUPERMAN	*37.000
-----GIOCHI SUPER NINTENDO---------	
CONSOLE S.NINTENDO ITA.	229.000
JOIPAD PRO-4 TURBO	29.000
JOYSTIC PRO-5 (6 TASTI)	79.000
JOYSTIC SUPER-1	49.000
CHUCK ROCK	*65.000
DONKEY KONG COUNTRY	>Telefona!
DRAGON	*59.000
EARTH WORM JIM	>Telefona!
FLASHBACK	*59.000
JUNGLE BOOK	*129.000
MORTAL KOMBAT 2	>Telefona!
MUSCLE BOMBER	*79.000
SECRET OF MANA	>Telefona!
SHAQ-FU	>Telefona!
SOCCER KID	*75.000
STREET FIGHTER 2 TURBO	*75.000
SUPER BOMBERMAN	*69.000
SUPER STREET FIGHTER	>Telefona!
T.2 ARCADE GAMES	*59.000
TARZAN	>Telefona!
TAZMANIA	*59.000
WING COMMANDER 2	*59.000
WWF WRESTLWMANIA	*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

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

L'autunno è arrivato, il freddo comincia a farsi sentire ed io, piuttosto che essere in giro a raccogliere uva e castagne, sono ancora qui a rivelarvi i più maliziosi trucchi per ogni sistema. Comincerei subito col precisare, considerato il grandissimo numero di telefonate giunteci in redazione, che purtroppo non siamo a conoscenza del trucco citato nell'articolo di Super Street Fighter II, per rendere questo gioco Turbo. Ovviamente, non appena ne sapremo qualcosa, non tarderemo a comunicarlo direttamente sulla rivista. Ora potete anche tornare ai vostri joypad e se notate qualcosa di strano comunicatelo immediatamente all'indirizzo che segue:

CVG-Playmaster
Gruppo Editoriale Jackson,
via M. Gorki 69,
20092 Cinisello Balsamo, MI
a cura di GABRIO SECCO

MEGA DRIVE

PETE SAMPRAS TENNIS

Questo trucco è stato pubblicato solo parzialmente sullo scorso numero a causa di alcuni problemi tecnici. Diamo ora la versione completa:
1) Selezionate il World Tour.
2) Selezionate un giocatore qualsiasi.
3) Non inserite il vostro nome.



4) Selezionate YES per usare la Password.
5) Inserite come Password ZEPPELIN
Tornerete nel menu principale e potrete vedere due nuove opzioni.



CRAZY TENNIS

L'obiettivo di questa opzione è quello di colpire un determinato bersaglio prima che il tempo a vostra disposizione finisca, per poter passare al livello successivo. Troverete power up come sped-up, speed-down, big ball e big ball control.



HUGE TOUR

Questa opzione vi permette di giocare l'intera stagione mondiale. Sono supportati otto giocatori differenti con password separate. Inizierete da trentacinquesimi del mondo e ovviamente l'obiettivo finale sarà quello di diventare primi.. Per uscire premete ABC e START.



TOP SHOTS

Power Serve: semplicemente premete il pulsante B e, tenendo premuto il Pad nella direzione del vostro avversario, premete ancora B.
Smash: statevene tranquilli a rete e premete B e avanti quando la palla vi ha scavalcato.
WORLD TOUR PASSWORD
1 START-STUTTGART
2 CAR-TOKYO
3 VEGAN-WASHINGTON
4 STAR-DUSSELDORF
5 LCD-PARIS
6 WALL-MONTREAL
7 SINKORSWIM-BARCELLONA
8 SHELF-SAN FRANCISCO
9 WINDOW-BOMBAY
10 POOL-LONDON



ARGUE CHEAT

Provate un po' a vedere cosa succede premendo in basso a

SUPER NES



RANMA 1/2 3

Questo gioco ha fatto impazzire l'intera redazione. Se volete giocare con l'ultimo boss, letale in particolare modo contro il panda, premete L, R e START insieme.



SUPER NES

JOE & MAC

Andate nel livello dove si trova l'omino extra. Finite il quadro e ritornateci. Prendete l'omino e premete START e SELECT per uscire dal livello. Ripetete l'operazione fino ad ottenere il massimo delle vite.

OMINI EXTRA - Prendete la chiave e andate nel primo punto blu che potete trovare nella mappa. Nel bonus round raccogliete tutto il cibo che cade dal cielo. Quando cade l'omino extra non raccoglietelo. Al suo posto ne cadranno quattro.



CONTINUE NEL DINOSAUR STAGE - Se morite nell'ultimo stage, potrete continuare tornando all'ultimo stage della mappa e premendo insieme START e SELECT.

LIVELLI NASCOSTI - Nei livelli 8 e 9 ci sono delle uova rosse. Controllate che nello schermo non ci siano nemici e distruggetele. Sarete trasportati in livelli nascosti.

MEGA CD



FIFA SOCCER

Volete vedervi un video clip segreto? Bene, allora andate nell'opzione coaching/stats, muovete il pallone su "formations", "coverage" o "strategy". Ora premete il pulsante A per vedervi il video.

MEGA CD

WONDER DOG

Gli amanti di questo platform troveranno conforto in queste password:
Level 1: MYSTIC
Level 2: ANKLES
Level 3: LEDZEP
Level 4: REEVES
Level 5: PIXIES
Level 6: WOOPIE



PC

CANNON FODDER

Questo gioco è talmente bello che quasi quasi mi viene la voglia di skippare i livelli semplicemente premendo SHIFT ed ENTER fino a raggiungere quello desiderato.



MEGA DRIVE

DYNAMITE HEADDY

Se vi volete sorbire tutte le animazioni dei personaggi di questo gioco premete START nello schermo dei titoli, selezionate le opzioni e premete B, A, B, C, B e START.





KILLED GAMES

SPECIALE FIERA

di MAURIZIO MICCOLI

YABBA-DABBA-DOO!!! Anche a Roma sono arrivati i Flintstones, quelli veri, quelli del film che sta spopolando in tutto il mondo: gli attori in carne ed ossa erano presenti al padiglione C.O.4 della Fiera della capitale!!!



Dite la verità, ci avete creduto, vero? Beh, vi confesserò che stavo scherzando, ma non per questo all'Enada non c'era nulla riguardo ai mitici cavernicoli resi famosi da Hanna & Barbera! Oltre al flipper espressamente dedicato ai Flinstones, del quale potete leggere un resoconto dettagliato nell'apposita rubrica curata da Federico, potevamo trovare un prototipo non ancora finito della Art & Magic (quella dello stupendo Ultimate Tennis): Stoneball. Come si può intuire dal nome, si tratta di un "protocalcio" molto rudimentale, giocato da nerboruti cavernicoli che utilizzano a mo' di pallone uno spigoloso pietrone, armati di pesanti clave... Subito a fianco ecco un altro prototipo della stessa ditta: Cheese Chase, ormai pressoché definitivo, narra le drammatiche peripezie di un ramingo roditore, molto simile a "Topo-Unto", che scopre finalmente lo scopo della sua vita, ovvero raccogliere una quantità di porzioni di gustoso formaggio em-



Il pannello comandi di CRUIS'N USA: potete vedere i tre tasti per cambiare la visuale, come in Virtua Racing.

menthal, disseminate in labirinti di differenti forme, nei quali spiccano subito le caratteristiche "porte" di Lady Bug. Entrambi i giochi succitati erano esposti nello stand della Nova, distributore esclusivo in Germania del marchio Midway-Bally-Williams (più in breve, WME), presente all'Enada per raf-



Una panoramica dell'Enada dall'alto, in una pausa della conferenza stampa (e relativo buffet, naturalmente!).

forzare la posizione nel Bel Paese della "triade" dopo il megasuccesso di MK2 e NBA Jam. Non per niente presentava Cruis'n USA, di cui potete trovare una succosa descrizione nelle news: già, e io che vi racconto allora? Beh, ad esempio le mie impressioni di guida, altrimenti cosa sono andato a fare a Roma? A mangiare i "panini alla burina", dite voi? Ne riparliamo dopo... Per quanto riguarda la meraviglia della Midway vi dico subito che non è paragonabile né a Daytona, né a Ridge Racer: infatti la struttura di gioco è completamente diversa, visto che il percorso è suddiviso in 14 stage, ciascuno composto da diversi Checkpoint. Per passare allo stage successivo è indispensabile arrivare al primo posto, il che non è così facile come potrebbe sembrare per il semplice fatto che Cruis'n USA "vanta" un'altra piccola differenza rispetto ai due giochi succitati: lungo il percorso dovremo vedercela anche con un nugolo di veicoli avversari che ci arrivano addosso contromano! In particolare di tanto in tanto ci piomba contro un velocissimo taxi giallo a cavallo della riga di mezzeria, naturalmente in occasione delle curve più impegnative; a proposito di queste, mi è capitato un paio di volte di essere riuscito a raggiungere la testa della corsa e ad un certo punto... una bella curva a gomito! Potete immaginare il risultato di prenderla a palla... se a questo aggiungete che il traguardo era cinquanta metri dopo... primo posto: PUF! Comunque per un giudizio sull'effettiva giocabilità vi rimando ad una prossima prova più approfondita; ora continuiamo nella nostra carrellata.

CRUIS'N USA: se non avete i soldini per farvi un viaggetto negli States potete sempre gustarvi queste sequenze ottenute dalle riprese dei paesaggi originali opportunamente rielaborate.





CRUIS'N USA: Oltre al modello "Full Motion Simulator" e "Twin De Luxe" (che permette il gioco in coppia) la Midway fornisce anche il "semplice" "De Luxe".

TI SPACCO LA FACCIA!

Negli anni scorsi quando si voleva trovare un'idea originale bastava fare un salto allo stand della Elmac, e anche quest'anno non sono rimasti delusi. Cominciamo a parlare dell'ultimo tirapugni della Taito: Real Puncher oltre al gioco normale presenta la possibilità di prendere a cazzotti la propria faccia, ri-



OPERATION WOLF 3: la mitraglietta più famosa del mondo sfodera la terza edizione. Chissà se avrà il medesimo successo della prima?



Per fortuna che ci sono i videogiochi per sfogare i nostri istinti violenti: non vale proprio la pena fare a botte veramente per farsi ridurre la faccia così!

presa da un'apposita telecamera e digitalizzata. La particolarità del "gioco" è che quando si tira un cazzottone la faccia viene "elaborata" di conseguenza, sino a raggiungere le deformazioni che potete vedere nella foto a fianco. Per tornare ai videogiochi nel senso più classico eccovi una veloce carrellata sugli ultimi titoli della casa giapponese: cominciamo con una doppia mitraglietta (Operation Wolf 3), proseguiamo con un classico picchiaduro (Kaiser Knuckle), planiamo sull'ennesimo calcio (Taito Power Goal) e terminiamo su un seguito mitico (Bubble Symphony). Sono riuscito a dar loro solo un'occhiata fugace perché lo stand era sempre stracolmo di operatori e i giochi, diversamente dal solito, non erano in "free play": pensate che nemmeno Gabrio, che è un fanatico di Bubble Bobble è riuscito a giocare a Bubble Symphony, che di prim'acchito sembra una miscellanea del mi-

REAL PUNCHER: il modo più indolore di spaccare il muso al vostro migliore amico!



tico di cui sopra e di Rainbow Island! Per chiudere citiamo il Coin-Disk, una scheda che permette di utilizzare la 3DO come un coin-op, e il Laser Beam, miglioramento di un gioco a squadre basato su pistole laser.

LO ZAR DEI LASER

A proposito di laser: lo stand più additato, soprattutto per l'avvenenza delle sue "dimostratrici" era quello della CDF Entertainment, che presentava lo Q-Zar. Si tratta di un gioco a cui possono partecipare sino a 40 persone, che indossano un panciotto, con sezioni frontali e posteriori, dotato di sensori; naturalmente ogni partecipante è anche dotato di un fucile Q-Zar, che colpisce i bersagli con un raggio infrarosso e visualizza il colpo con un raggio laser rosso o verde (secondo la squadra). Particolarità interessante è il sintetizzatore vocale contenuto in ogni fucile, che può essere programmato con nuove frasi e in italiano per fornire informazioni utili durante il gioco.



Q-ZAR: questi ragazzi sono armati fino ai denti, ma in realtà l'attrezzatura base è molto più semplice.

SPARATORIE VIRTUALI



VIRTUA COP: Due tra i peggiori pericoli contemporaneamente: un "signore" che vuole prendere la nostra capigliatura tirandoci un bel colpo d'ascia e un bulldozer di cui dobbiamo eliminare subito il guidatore se vogliamo evitare guai peggiori.



VIRTUA COP: il classico mobile in piedi.



VIRTUA COP: In questo caso il bersaglio è ben evidenziato, ma in altri è opportuno affidarci alla nostra mira per eliminare subito gli ospiti indesiderati.



WING WAR: comodo far la guerra spaparanzati in un accogliente cabinato a due posti, vero?

Sembra proprio che il mondo dei coin-op abbia intrapreso definitivamente la strada delle grande attrazioni, dei mega-cabinati da sala giochi, e che la voglia percorrere velocemente: ad esempio non abbiamo finito di parlarvi di Virtua Cop nelle News, che eccolo arrivare nella versione pressoché definitiva. Il gioco è veramente spettacolare, molto veloce e giocabile. A parte la grafica stupefacente ci sono diversi particolari che rendono più vario il gioco per cercare di eliminare la ripetitività tipica di questo genere di tiro al bersaglio. L'unico difetto che posso segnalarvi nell'avventura dei due detective Rage e Smarty è il monitor: se uno cerca di seguire l'azione da una posizione troppo laterale la vedrà alquanto storpiata, ma questo in pratica non è un difetto che tocca chi gioca. Sempre nello stesso stand (della Tecnoplay, quella di Daytona, ricordate?) si potevano trovare diversi mobili di Primal Rage, di cui vi abbiamo parlato già nel numero scorso, e di cui riparleremo prossimamente, visto che abbiamo incontrato un programmatore della Time Warner, che ci ha gentilmente confidato tutte le mosse speciali del gioco! Ma non è certo finita qui! Ecco altri due appartenenti alla famiglia Virtua: Desert Tank e Wing War. Nel primo, come suggerisce il nome, siamo alla guida di un carroarmato in una serie di missioni nel deserto per rivivere i giorni della Guerra del Golfo, mentre nel secondo possiamo avventurarci nei cieli, azzurri e non, a bordo di uno dei sei velivoli, aerei o elicotteri, a nostra disposizione per una serie di combattimenti degni del Barone Rosso.



DESERT TANK: non fate gli spiritosi, ragazzi, tanto lo so che ci giocate solo per gustarvi il subwoofer che avete dietro il coppino!

KILLED GAMES

ANCORA BUBBLE?!

Già, non sto scherzando: il primo giorno, quello dedicato alla baldor... volevo dire alla perlustrazione e alla valutazione dei titoli maggiormente meritevoli di una citazione, ho coinvolto Gabrio per un'ora in un gioco per Neo Geo della Taito, il cui protagonista era ancora lui, il mitico draghetto. Il gioco era una specie di Columns all'inverso: Bubble sparava verso l'alto una pallina colorata, in maniera da formare una catena di almeno tre pezzi per eliminarla. Giocando in doppio c'è inoltre la maniera di rifilare un po' di pezzi aggiuntivi all'avversario! Inutile dirvi la nostra delusione quando abbiamo scoperto, il giorno dopo, che si trattava di un prototipo non definitivo dal nome provvisorio e che gli ingegneri della Taito l'avevano riportato in Giappone! Altro bel prototipo esposto nello stand della GeneralGame era quello di Samurai Shodown II, il primo videogioco per Neo Geo che passa i 200 Mega: ben 202! SS2 presenta ben 15 personaggi: oltre ai vecchi protagonisti del primo episodio abbiamo infatti Genjuro Kibagami, Nicotine, Cham Cham e Neinhalt Sieger.



SAMURAI SHODOWN II: l'unico prototipo a disposizione era in bella mostra in un mega-cabinato (dotato di uno schermo da 50") del costo di 1 milione di yen. Fate un po' voi i conti!



Un po' di allenamento prima di andare a tirare con i piattelli...



STREET HOOP: non so perché, ma il computer conquista sempre il primo pallone.



STREET HOOP: sembrerebbe quasi un "super shot", non vi pare?

Inutile dirvi dove era accalcato la ressa dei fan del Neo Geo, tanto che l'altro picchiaduro esposto (Aggressor of Dark Kombat - "solo" 178 Mega) sembrava quasi snobbato. Meglio per me, così ho avuto modo di allenarmi a Street Hoop, gioco per Neo Geo della Data East: si tratta di una pallacanestro 3 contro 3 in cui possiamo scegliere tra un tot di squadre, ciascuna dotata di precise caratteristiche secondo parametri quali la velocità, il tiro da 3 punti, la difesa e la schiacciata. Dopo aver capito un paio di trucchetti il gioco si è fatto divertente anche contro il computer, nonostante questi barasse in maniera spudorata. Per chiudere, uno spazio dedicato anche i tiratori, con un tiro a bersaglio della Gaelco, dotato di un fucile a pompa e discretamente impegnativo.



AGGRESSOR OF DARK KOMBAT: non mi chiedete quanti personaggi ha o avrete a che fare con il mio nunchaku!



SAMURAI SHODOWN II: qualche schermata per rifarvi un po' gli occhi!

CAPCOM RADDOPPIA

Pensate che ormai sia rimasto ben poco da vedere, visto che siamo quasi alla fine? Sbagliate, ce ne sono ancora di cosucce interessanti! Cominciamo dalla Capcom, che in collaborazione con la sala giochi Extraball di Roma (vedi CVG 40) ha organizzato un doppio torneo sugli ultimi due giochi da lei sfornati: Darkstalkers e Ring of Destruction, entrambi basati sul sistema CPS II. Sono stati organizzati due giorni di preselezione giocando contro il computer e il terzo giorno i sedici migliori per ogni gioco si sono scontrati ad eliminazione diretta. Darkstalkers rappresenta il tentativo di staccarsi dal cliché di SF2: 10 personaggi molto tenebrosi cercano di presentarci nuove mosse e un nuovo stile di gioco. Aspettatevi presto uno speciale su mosse e supermosse! Ring of Destruction è il secondo episodio della serie Slam Masters: ai dieci personaggi dell'originale ne sono stati aggiunti 4 nuovi, per un totale di 14. Ultima citazione per Alien vs Predator, nel quale possiamo scegliere di impersonare i due alieni del titolo oppure due umani: Lynn e Schaeffer.



DARKSTALKERS





RING OF DESTRUCTION





ALIEN VS PREDATOR



VERY, VERY, VERY HARD!

No, non sto parlando di niente di così proibito: volevo solo ricordarvi il livello più impegnativo di GunBullet della Namco, il Very Hard, per l'appunto. Questo tiro al bersaglio era forse il gioco più divertente in fiera, con una combinazione quasi infinita dei quadri a disposizione, visto che in una partita se ne possono affrontare al massimo 16 e in realtà sono molti di più! Sempre allo stand Ital Giochi c'era Ridge Racer 2, che differisce dal progenitore in pratica solo per il fatto che ha uno specchietto nello schermo e che può venire linkata per giocare fino in 8 contemporaneamente. Ultima menzione per Final Lap R: nuova grafica e quattro piste inedite (Germania, Brasile, Ungheria e Belgio).

GUNBULLET: cosa c'è di più divertente che dover colpire 10 bersagli in 3 secondi per non perdere una vita?

RIDGE RACER 2: c'è sempre un sacco di traffico in curva!





Ieri gli unici... ...oggi i primi

Computer Land

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

TEL. 0331 / 204074 - 0331 / 281343

NUOVA APERURA:COMPUTER LAND 3,Via XXV APRILE, BESOZZO (VA)

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

NOVITA' Super Famicom & Super Nes

Donkey Kong C. 32Bit
Indiana Jones G. Adv.
Wolverine: X-Men Tale
Pac Man2: New Adv.
Dragon Ball Z 3
Power Instinct
Demons Crest
Flink
Death-Ret. Superman
S.Punch Out
ASP:Air Strike Patrol
Aretha 2
Star Gate
Aero The Acrobat 2
Mr Tuff
Street Racer
Starfleet Academy
Stargate
Rise Of The Robots
The Shadow
Indy Car Racing N.M.
Lord Of The Rings
Human Grand Prix III
Stone Protectors
The Lion King
Impos. Mission 2025
Sworld World Sfc 2
Super Drakkhen
Undercover Cops
Dungeon Master II
Estpolis II
T-Rex
Silvester & Tweety
Nice The Shot
S.Turrican 2
Experimental Surgeon
....

NOVITA' Lynx

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

NOVITA' Sega Megadrive & Megadrive CD

Wiew Point
Kartoon Kombat
Power Instinct
Red Zone
Micromachines 2
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 Star
The Lawnmowerman
Shaq Fu
Earthworm Jim
Panorama Cotton
Flink
Hardcore
Rock'n Roll Racing
Return TRo Zork CD
Gun Fighters CD
Nyst CD
Battlecorps CD
Novastorm CD
Battletech CD
Mr Tuff CD
Chuck Rally CD
Space Ace CD
....

NOVITA' Game Gear

Popeye's Beach Vol
Coca Cola Kid
Sonic & Tails 2
Gun Star Heroes
Chpfliter 3
Puyo Puyo II
Treasure Land
Daffy Duck
J.League Soccer

NOVITA' PC Engine

Basted
Xak III
Pc Cocoron
Fatal Fury II Sp. AC
Strider AC
Dragon Ball Z
Salermoon
Blood Gear
Chicky Chicky Boys
Startling Odyssey 2

NOVITA' Game Boy

Samurai Spirit
SD Fatal Fury 2
Yogi Bear
Race Days
I Puffi
Aladdin
Tasmania 2
Duffy Duck
Kick Off 3
Jurassic Park 2
Bomberman
.....

NOVITA' Amiga IBM ,CD 32 , IBM-CD

Vasta Scelta
CD IBM X-Rated

BANDAI BA-X(cd)

Dragon Ball Z IV
Gundam
Sailormoon
Ultraman
....
L'unica Console con SOLO giochi di cartoni animati GIAPPONESI

SEGA 32 X

VIRTUA RACING DEL.
DOOM
METAL HEAD
GOLF GREAT 36 H.
STAR WARS ARCADE
COLLEGE BASKET
STARRING FRED C.
SH. OF ATLANTIS
COSMIC CARNAGE
S.MOTOCROSS
TEMPO
FAHRENHEIT

3DO BIT 32

Dragon Lore
Demolition Man
Megarace
GEX
Theme Park
Striker
SUPER STREET FIGHTER II TURBO
Orion Off Road
11Th Hour
Space Ace
Need Speed
Samurai Sh.
FIFA SOCCER
Flight Stick P.

NEOGEO CD SYSTEM

CD ROM UPDATE

ATARI JAGUAR BIT 64

Alien Vs Predator
Jaguar F1
Kasumi Ninja
Zool II
Bios Fear
Checkered Flag 2
Ultra Vortex
D.Dragon V
Doom
Dragon

Laser Active

Megadrive ,MegaCD , MEGA LD
PC Engine , Duo , PC LD (tutto in 1)

SEGA SATURN

VIRTUA FIGHTER - GALE RACER-CLOCKWORK KNIGHT

SONY PLAYSTATION , NEC FX

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

DISPONIBILE SEGA CD X E MEGAJET (portatili)

CARTONI ANIMATI dei vostri eroi giapponesi :**STREET FIGHTER , ART OF FIGHTING , FATAL FURY....**(anche **V.M.18 , SPLATTER...**) , BALDIOS ,GUNDAM , LAMU' .....Posters , CD Musicali dei Videogames , Gadgets , *Modellini di Gundam , Street Fighter , Dragon Ball Z...*

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO

NOLEGGIO IN LOMBARDIA

KILLED GAMES

1995, ANNO DELLA KWCC

Cos'è la KWCC? Ma la Konami World Champions Cup, naturalmente! Già, avete capito bene: è un gioco di calcio, si dovrebbe chiamare Soccer Super Stars e la Konami lo ha preannunciato per metà gennaio. Le particolarità di questo gioco sono: la "scheda" comanda due monitor, il campo viene inquadrato a "rotazione" (come in Golfing Greats, ricordate?) e una grande giocabilità. Se manterrà le promesse si candida per entrare nei Top Ten del 1995. Sempre nello stesso stand potevamo trovare altri tre prototipi: Charlie Ninja della Mitchell, GunBird della Psikyo (distribuito dalla Jaleco) e Steel Force dell'Electronic Devices, cioè la ditta espositrice. Il primo è un simpatico platform alla Sunset Riders, con tanto di mosse speciali a mo' di picchiaduro; il secondo è uno sparatutto



CHARLIE NINJA: provate a fare una "bolla" e poi vi chiederete se state giocando un platform o un picchiaduro.



SOCCER SUPER STARS: pronti per battere uno spettacolare calcio d'angolo!



STEEL FORCE: dedicato agli avventurieri.

costituito (se non ho contato male) da 7 più 7 stage (e per uccidere il boss finale non si possono utilizzare "continue"!) e l'ultimo è un labirinto alla Gauntlet.



SOCCER SUPER STARS: un altro esempio di inquadratura: avete visto come è ruotato il campo?



GUNBIRD: fate buon uso delle bombe: sono indispensabili!

SIAMO AGLI SGOCCIOLI...

Lo spazio, come al solito, è tiranno, ragion per cui dobbiamo passare alle citazioni brevi. Dream Soccer della Data East su licenza Irem è un altro gioco di calcio che supporta due monitor con una scheda. Hard Time della Playmark è un clone di Blood Bros in cui i protagonisti sono i gangster. Power Instinct 2 della Atlus presenta 13 personaggi, aspirando a migliorare il già buon successo del babbo. Abbiamo poi due sparatutto (eureka!) verticali (peccato!): NebulasRey della Namco e il mitico Mazinger della Banpresto, 8 stage di pura goduria in stile cartone animato giapponese. Per concludere 4 citazioni, anche se non c'è più spazio per illustrazioni fotografiche. La C.D.Express ha elaborato un sistema basato sul CD32, con modulo MPEG, per farlo funzionare come un coin-op. La Bios Informatica ha elaborato un sistema di realtà virtuale a basso costo (poco più di 20 milioni) per giocare a Doom. La G&S ha inventato una moto che fa le "impennate":

DREAM SOCCER '94: ho imparato il giapponese: la prima riga dice "3-5-2", la seconda "4-3-3"... va bene, ho bleffato: nella versione inglese c'è la Francia al posto del Giappone



per fare il record bisogna rimanere alla giusta altezza. Dal 15 al 20 novembre si svolgerà a Bolzano il "Dart Europe One", primo campionato europeo di freccette. Bene, con questo è tutto e non mi resta che salutarvi, non prima di aver ringraziato Sabino Sinesi, Flavio Tiberi e Pippo, e i suoi panini (mitico il "galattico", altro che la burina!), per la squisita ospitalità in quel di Tivoli!

DREAM SOCCER '94: un'azione sotto porta.



MEGABOY ROMA

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!!!!!

SUPER STREET FIGHTER II
MORTAL KOMBAT II



DISPONIBILE PER TUTTI I FORMATI

ATTENZIONE!!!

NUOVO SERVIZIO CORRISPONDENZA
IN 24/48h IL TUO ORDINE A CASA TUA...
CONSEGNA A DOMICILIO PER TUTTA ROMA (ENTRO 24h)
VENDITA ALL'INGROSSO CON OLTRE 3000 ARTICOLI IN PRONTA CONSEGNA!!!



ROMA - via Ciro Menotti, 8
POMEZIA - via Catullo, 32-A
TERNI
via Roma, 169 c/o MEGABIT Club
CASERTA
via De Dominicis, 8 c/o CO.DOM

ROMA - VIA F.PALASCIANO, 105 - ZONA MONTEVERDE (P.ZZA SCOTTI)
TEL. 06/58.20.14.57 - FAX 06/58.20.14.65

PINBALL WIZARD

Direttamente dall'ENADA di Roma, ecco le prime novità nel settore flipperistico. Come già vi avevo annunciato, THE FLINTSTONES sono tra noi! Il film di Steven Spielberg - pardon, Spielrock - è da quasi un mese nelle sale cinematografiche. Oltre ad essere l'unico film in circolazione per la cui realizzazione "non è stato maltrattato nessun dinosauro" (!), ha anche ispirato la Williams nella realizzazione del flipper omonimo. Lo esaminiamo più sotto. Oltre al già annunciato CORVETTE, d'argomento motoristico come suggerisce il nome, il prossimo flipper della Midway sarà ROAD SHOW. Progettato dallo stesso team che si occupò del THE ADDAMS FAMILY, avrà come principale caratteristica due teste parlanti come quella di Rudy, star del FUNHOUSE.
La GAMESTAR, nota casa produttrice di videogames arcade, ha messo annunci sui principali quotidiani americani alla ricerca di programmatori. Niente di strano, se non fosse che tra le capacità richieste e ritenute preferenziali ci siano la capacità di progettare e programmare flippers... Che vogliano entrare nel settore? Ricordate la Power-Ball, la pallina in ceramica comparsa per la prima (ed unica) volta nel TWILIGHT ZONE? Ritornerà, quando meno ve lo aspettate... Nel frattempo, voci incontrollate danno per imminente l'uscita dei primi prototipi ispirati al film "The Mask". Non lo conoscete? Continuate a leggere PINBALL WIZARD e sarete come al solito i primi a giocarlo...



a cura di FEDERICO "WIZ" CROCI



THE FLINTSTONES
(Williams, 1994)



YABBA-DABBA-DOO! John Goodman, Rick Moranis e i BC 52's si sono prestati con entusiasmo a registrare frasi e musiche "custom", esclusive per questo flipper. Una consuetudine che ormai si ripete, dai tempi del THE ADDAMS FAMILY della Bally. A grandi linee il flipper ripercorre la storia narrata nel film: seguendo le avventure di Fred e Barney, si cavalcheranno dinosauri al Bedrock Derby, si aiuterà Barney a cambiare lavoro più e più volte, oppure si andrà al bowling con Fred. Non manca la cabriolet di Fred, nelle animazioni sul display a matrice di punti. Controllare per credere. Scopo del gioco, aiutare Fred nello "scoprire" la sua grande invenzione: il "concrete", il calcestruzzo, da completare per il Multiball. Non mancano diverse riproduzioni in plastica, stampate ovviamente appositamente per questo flipper, della città di Bedrock, "La prima con il fuoco", e delle sue attrazioni: il "Bowl-o-Rama", la cava, l'incredibile macchinario per le case prefabbricate, eccetera eccetera. Da notare il video mode DINO FRENZY, simile al HIT COUSIN IT del The Addams Family, divertentissimo per il sonoro.



Una novità sono le rampe che passano dietro alle palette, facendo venire uno spavento al povero ignaro giocatore quando, per la prima volta, si vede la sua pallina andare decisa verso il canale esterno, non notando che in realtà gli passerà sopra. Il sonoro, come già detto, è di altissima qualità, grazie come sempre al DCS, il sistema di campionamento sonoro esclusivo della Midway, utilizzato anche in MORTAL KOMBAT II e nel nuovissimo CRUISIN' USA. Anche se il miglior effetto, come ho già detto, secondo me rimane quello di Dino... Giusto per aiutarvi, c'è un video mode segreto nascosto nel flipper. Per entrarci dovete fare un record ed inserire come iniziali MOV, e cioè "Il Miccoli Odia i Videogiochi (e preferisce i flipper)". Okkey, non è vero, però il mode nascosto c'è davvero: a voi scovarlo e, se proprio non ci riuscite, scrivete...

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...

E mentre la pioggerellina di Novembre cade dolcemente sui tetti inzuppando d'acqua acida le nostre teste alla fermata dell'autobus, eccoci ancora una volta pronti a gustare un nuovo ed entusiasmante capitolo del mitico Zibaldone. Prima di passare ai vari annunci e messaggi, colgo l'occasione per salutare il mitico Marco Calcaterra di Roma, uno dei vincitori del torneo di King of Fighter 94. Sempre durante l'ultimo "Sim Hi-Fi", tra il fragore provocato dalla gente (soprattutto dai "bigioni" giunti alla fiera), spicca la voce imperiosa di Gianni "il megafono umano", che con immane potenza chiama gli iscritti ai vari tornei. Un saluto anche al simpaticissimo Giovannone. Chiusa questa piccola parentesi di saluti veniamo al dunque. Allora ragazzi che mi dite? Siete riuscite a scorgere tra i vari annunci il vostro? Spero proprio di si. Nel caso il vostro annuncio non si sia ancora fatto vivo, non arrendetevi. Purtroppo le pagine a disposizione sono queste, e visto che gli annunci che arrivano in redazione sono molti, serve sovente un po' di pazienza. Per cui vi invito ancora una volta 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 per Super Nintendo: Star Fox a lire 700.000 e Sonic Wings a lire 500.000 o scambio con altri.giochi Francesco, 080/5221049, ore pasti.

VENDO, compro, scambio console e giochi per console e computer. Luigi, 02/5065212, sera o lasciare messaggio in segreteria telefonica.

VENDO Nes con 2 joypad e quattro giochi a lire 150.000 oppure scambio con un Super Nintendo. Andrea, 0331/234690, dalle 15:00 alle 20:00. Offerta valida per tutta Italia.

VENDO MD + 2 joypad a infrarossi + 8 cartucce il tutto in buone condizioni. Simone, 055/330852, dalle 20 in poi.

VENDO Game Gear in ottimo stato + cinque giochi: Street of Rage, Castle of Illusion ed altri. Vendo in blocco. P.S. cerco eventualmente un Game Boy. Fabrizio, 0761/309211, ore pasti.

VENDO o scambio per Snes: Hokuto no Ken 7, Tiny Toons ed altri. Oppure scambio con NBA Jam, Street Fighter 2 turbo o altro. (Non si sa il nome !!!), 0331/821043, ore pasti.

VENDO o scambio per Nes (due mesi di vita) + due joypad + un gioco a lire 180.000 trattabili. Roberto, 099/84422361, ore pasti.

VENDO Neo Geo + 2 joystick + memory card + 11 cartuccie a lire 1.500.000 tratabili. Vendo anche MD + 29 cartucce a lire 600.000. Matteo, 051/722084, dalle 19:30 in poi.

VENDO MD + 1 joypad + 4 giochi (Sonic, Altered Beast....) oppure scambio con un Super Nintendo con un gioco (possibilmente NBA Jam). Diego, 011/9954986, ore pasti.

VENDO per Neo Geo il gioco "Super Sidekicks 2" (un mese di vita) a lire 280.000. Cerco inoltre "Samurai Shodown" a lire 150.000 massimo. Andrea, 0836/423273, ore pasti.

VENDO Nes con molti giochi. Antonio, 0784/202397, dalle 14 alle 20.

VENDO per MD vari giochi tra i quali: Tale Spin, Golden Axe, Indiana Jones ed altri. Marco, 075/825081, dalle 18 alle 20.

VENDO Neo Geo + 1 joystick + 7 giochi (tra cui Art of Fighting 2) tutto semi nuovo a lire 1.400.000 non trattabili. Marco, 0131/347106, ore pasti. Offerta valida per il solo Nord Italia.

VENDO SNES + 2 joypad + 10 giochi fra cui FIFA Soccer, Street Fighter 2 turbo ed altri. Vendo tutto in blocco a lire 1.150.000. Andrea, 0331/522419, ore pasti.

VENDO per Super Nintendo: Super Mario World e F-Zero a lire 40.000, e Street Figter 2 turbo a lire 80.000. Oppure scambio con Zelda per SN. Francesco, 080/928288.

VENDO Master System + 2 joypad + joysticks + 6 giochi (Sonic, Wonder Boy 3 ed altri) a lire 200.000. Simone, via Giulio Braida 23 cap 00136 Roma.

VENDO Neo Geo + alimentatore + cavo scart + memory card + Fatal Fury 2, il tutto a lire 700.000 trattabili. Alberto, 0445/529981, dopo le 20.

VENDO o scambio i seguenti giochi per Game Boy: Idiana Jones, Star Trek e Knight Quest a lire 45.000, max serietà. Federico, 02/9078795, dalle 15 alle 21.

VENDO Master System con 6 cartuccie gioco tra cui: Power Strike, Lord of the Sword ed altri a lire 250.000 trattabili. Antonio 081/5175491, 24 ore su 24.

VENDO Nes + 2 joystick + Zapper + 10 cartucce tra le quali: Turtles ed un gioco per la Zapper a lire 479.000. Michele, 5226976 (e il prefisso?!), ore pranzi.

VENDO Neo Geo usato pochissimo con cavo scart + 1 joystick + Fatal Fury Special, World Heroes 2 ed altri a lire 800.000. Diego, 0131/235678, ore pasti.

VENDO per Master System i seguenti giochi tra cui: Ghouls'n'Ghost, Double Dragon a lire 25.000 trattabili, oppure in blocco a lire 110.000, possibilmente in zona Torino. Stefano, 011/9884441, dalle 20.

VENDO MD + 2 joypad + 8 cassette ed adattatore cassette americane, il tutto a lire 400.000 in blocco. Non si sa, 02/9657075.

VENDO o scambio per Snes: Starwing, Cobra, Ninja Spirit ed altri ancora, oltre a Fantasy zone per Game Gear. Marco, 0521/76383, ore 17-19.

VENDO i seguenti giochi per Game Boy: Bubble Ghost, F1-Race, Super Mario Land 1, prezzo da concordare. Andrea, 0432/481656, dalle 14:30 alle 19:30.

VENDO per 3DO John Madden Football a lire 80.000 + Super Wing Commander a lire 70.000 + Monster Manor a lire 50.000. Stefano, 02/29006236.

VENDO giochi per SN tra i quali: SF2 Turbo, Super Mario Kart, F-Zero ed altri. Tutto in ottime condizioni. Dario, 011/8223352, ore serali.

VENDO per Neo Geo Art of Fighting 2 nuovo a lire 300.000. Vincenzo, 06/9697721, ore pasti.

VENDO MD quasi nuovo con vari giochi a lire 300.000. Isabella, 011/284147, ore serali.

VENDO Neo Geo in ottime condizioni + 2 joystick e memory card a lire 400.000. Vendo anche Sidekick 2 a lire 300.000 o il tutto a lire 600.000. Luigi, 081/7415727, ore pasti.

VENDO MD + joystick a sei tasti + 5 giochi tra cui SF2 il tutto a lire 320.000. Vittorio, 0439/302972, ore pasti.

VENDO giochi per Nintendo tra cui: Total Recall, New Zeland Story ed altri. Alessandro, 892696 (il prefisso!!!), ore pranzo.

VENDO Nintendo con 7 giochi a lire 200.000. Massimo, 0331/275640, dalle 8 alle 18.

VENDO Game Boy + 6 giochi tra cui: Mortal Kombat, R-Type, Double Dragon 3 ed altri + trasformatore originale a lire 300.000 in blocco. Francesco, 0884/513115.

VENDO cartuccia Sonic2 ancora imballata per MD. Fabio, 059/357028, pasti o cena.

VENDO NES con 9 giochi tra i quali: Airwolf, Volleyball, Turtles..., + 2 joystick a lire 200.000. Alessandro, 0736/364547.

VENDO Neo Geo + 2 joystick + memory card + alcuni giochi tra i quali: Magician Lord, Fatal Fury, Blues Journey ed altri. Vittorio, 02/8265690, ore pasti.

VENDO PC Engine DUO + 1 joypad a lire 400.000 oppure scambio con Atari Jaguar. Vendo inoltre Neo Geo con 2 Joystick a lire 450.000. Stefano, 091/949243, ore pasti.

VENDO Neo Geo + 2 joystick + tutti i cavi + alcuni giochi tra cui: Magician lord, Bluss Journey ed altri. Vendo tutto in blocco oppure separatamente a prezzo da trattare. Roberto, 590330 (il prefisso !!!), ore pasti.

VENDO Neo Geo + Joystick + cavi a lire 300.000, vendo inoltre Robo Army a lire 60.000, Soccer Brawl a lire 50.000 ed altri + la memory card a lire 30.000. Luca o Giuseppe, 0773/510915, ore pasti.

VENDO Neo Geo + 2 joystick + Fatal Fury special. Vendo anche separatamente. Andrea, 0832/397110, dalle 14:30 alle 15:30.

VENDO per Neo Geo Fatal Fury 2 praticamente nuovo a lire 120.000, eventuali spese di spedizione a carico del destinatario. Salvatore, 081/6072290, dalle 13:30 alle 15:30.

VENDO Neo Geo + cavo scart + memory card + 1 joystick + Art of Fighting + Fatal Fury a lire 500.000, Fatal Fury 2 a lire 200.000 ed altro. Simone, 0332/770272, ore serali.

VENDO Game Gear + 4 giochi + mega lente + TV tuner + adattatore pagato 9 mesi fa lire 850.000 vendo il tutto a lire 300.000. Niccolò, 0541/675413, ore pasti.

VENDO giochi e accessori per Snes, Game Boy, Mega Drive, Sega CD a prezzi interessanti. Enzo, 004193/322104, ore pasti.

VENDO cartucce per Neo Geo tra le quali: Fatal Fury 1 e 2, Cyber Lip, World Heroes 2 ed altri. Vendo inoltre MD + 8 cartucce ed altro a lire 400.000. Rosario, 081/7321960, dalle 14 alle 21.

VENDO PC Engine Super Grafx + Super CD ROM 2 system + Multitap 5 players + vari giochi tra cui: Art of Fighting, Fatal Fury ed altri oltre all' Arcade Card System. Luigi, 081/8164233.

VENDO per SN: Star Fox a lire 70.000 e Sonic Wings a lire 50.000 oppure scambio con altri titoli. Francesco, 080/5221049, ore pasti.

VENDO per Mega drive vari giochi tra cui: Virtua Racing, Fifa Soccer, Winter Challenge ed altri. Roberto, 02/4073583, dalle 14:30 alle 20:30.

VENDO Master System 2, + quattro giochi tra cui: Sonic 2, Tom & Jerry, pistola Light phaser e control Stick a lire 350.000. Riccardo, 02/2383455, ore pasti.

VENDO o scambio giochi per Game Gear (Mortal Kombat, Sonic 2, Street of Rage ed altri). Fabrizio, 93546076, ore serali.

VENDO, scambio e compro tutte le novità per Snes, MD, GB, GG e Neo Geo. Fabio, 0541/632740, dalle 20 alle 23.

VENDO le seguenti cartucce per Mega Drive: Altered Beast a lire 20.000, Mercs, Fantasia a lire 25.000 ed altri. Gabriele, 051/6237045, ore pasti.

VENDO Neo Geo (5 mesi di vita) + Samurai Shodown + Fatal Fury 2 + World Heroes 2 ed altri a lire 1.200.000 oppure scambio con 3DO. Nicola, 0827/58287.

VENDO Neo Geo più joystick più un gioco a lire 400.000. Vendo inoltre Samurai Showdown, Fatal Fury 2 ed altri ancora. Roberto, 039/9903392, dalle 17 in poi.

VENDO cartucce per Nes e Game Boy, tutte in buono stato a lire 35.000 trattabili. Nino, 0941/679413, ore pasti.

VENDO o scambio giochi per Master System con giochi per Game Gear. Simone, 0326/341669, ore serali.

VENDO Master System 2 Plus completo di tutti gli accessori più 5 giochi il tutto come nuovo a lire 290.000 poco trattabili. Andrea, 0733/657158.

VENDO solo in blocco a lire 890.000: SSF2, MK2, FF2 special ed altri. Solo Friuli e Veneto. Alberto, 0434/869250, dalle 10 alle 12 e dalle 14 alle 19:30.

VENDO SN + presa scart + convertitore, 1 joypad e tre giochi: Super Mario World, SSF2 turbo e Striker il tutto a lire 280.000 trattabili. Luciano, 039/205110, dalle 20:30 alle 21:30.

VENDO e scambio GG + 5 giochi tra i quali Sonic, Pengo, Fantasy zone, con Snes pal + 2 joypad + 1 gioco (NBA, Jam, o altri). Stefano, 06/9091566, dalle 14:30 alle 16.

VENDO Mega Drive + 2 joystick + 7 giochi tra i quali: Eternal Champions, Fatal Fury 1 ed altri. Roberto, 011/9839462, dalle 19 alle 21.

VENDO Super Famicom + Scart + adattatore + USA/Jap +14 giochi tutto in perfetto stato vendo a lire 900.000 trattabili o scambio con 3DO più gioco. Filippo, 011/6064164, dopo le 13:30.

VENDO vari giochi per Master System da lire 30.000 a lire 40.000 l'una trattabili tutte con libretto di istruzioni. Riccardo, 02/2400171, dalle 17 in poi.

VENDO Snes con 2 joypad + SSF2 e Fighters History a lire 450.000. Gianluca, 0442/83728, dalle 12 alle 13/30, e dalle 19 alle 21.

VENDO MD accessoriato a lire 189.000 più "688 Attack Sub" (a lire 30.000). Telefonare allo 0374/84849 e chiedere di Giovanni.

VENDO Master System 2 accessoriato e completo di diversi giochi a sole lire 180.000. Telefonare allo 0438/56117 e chiedere di Peter (ore pasti).

VENDO MD accessoriato più svariati giochi a lire 300.000, 1 anno di vita. Telefonare allo 0444/946040 e chiedere di Davide (ore 17:30-22).

VENDO Amiga CD32 accessoriato più due giochi (1 mese di vita) a lire 400.000 trattabili, vendo anche un MD. Telefonare allo 080-5217804 e chiedere di Maurizio.

VENDO 27 giochi per GB (Duck Tales...) al prezzo di lire 250.000. Telefonare allo 081/5603379 e chiedere di Danilo.

VENDO cartuccia World Heroes per S.Famicom a lire 105.000, oppure scambio con Zelda 3 o Secret of Mana. Telefonare allo 011/ 4365651 e chiedere di Gabriele (ore pasti).

VENDO M.System 2 accessoriato più 10 giochi a lire 180.000. Telefonare allo 0924/61913 (dalle 17 alle 21) e chiedere di Salvatore.

VENDO Atari VCS 2600 accessoriato più 8 cassette a lire 100.000. Telefonare allo 0372/427666 (ore pasti) e chiedere di Luca.

VENDO per MD giochi vari tra cui SF2, Sonic 2 ed altri a prezzi bassi. Telefonare allo 0583/90219 e chiedere di Michele (ore pasti).

VENDO per MD SF2 Special C.E. a lire 50.000 trattabili. Telefonare allo 0383/84684 e chiedere di Elia (ore cena).

VENDO MD accessoriato più due giochi a lire 250.000 intrattabili. Telefonare allo 02/6571095 e chiedere di Davide (ore 20-22).

VENDO Nintendo accessoriato più tre giochi tra i quali S. Mario Bros.3 ed altri a sole 250.000. Telefonare (ore 14-17) allo 0883/551949 e chiedere di Sandro.

VENDO Master System2 più 7 giochi a lire 350.000. Telefonare dopo le 20 allo 06/2315659 e chiedere di Yari.

VENDO cartucce per Master System 2 tutto a lire 75.000. Telefonare allo 081/2392855 e chiedere di Alessandro.

VENDO giochi per MD. Telefonare allo 0437/554691 e chiedere di Gianni (ore 10-20).

VENDO 12 cartucce per MD a lire 50.000 l'una. Telefonare allo 0332/241633 e chiedere di Marco.

VENDO Nes accessoriato più tre giochi a lire 250.000. Telefonare allo 06/21708477 e chiedere di Giulio (ore serali)

COMPRO

COMPRO il gioco Last Battle per Mega Drive (giapponese). Daniele, 0585/349081, dalle 20 alle 22.

COMPRO cartucce per Neo Geo oppure scambio. Leopoldo, 081/8727455.

COMPRO giochi per Atari Lynx anche in blocco a prezzi modici. Vendo e acquisto inoltre giochi per Neo Geo, MD, Snes, Game Gear. Nicola, 0883/613562, dopo le 20.

COMPRO Atari Lynx dal migliore offerente. Compro anche il Game Boy più giochi. Daniele, 0828/673646, dalle 18:30 in poi.

COMPRO video giochi per il Supervision. Matteo, 0571/664254, dopo le 20.

COMPRO New Zeland Story per MD. Roberto, 0425/87253, ore pasti.

SCAMBIO

SCAMBIO o vendo cartucce novità per MD a prezzo eccezionale + vendo C64 + monitor + drive + giochi a prezzo sracciato anche separatamente. Francesco, 06/30367991, dalle 18 alle 21.

SCAMBIO MD + Joypad + 3 giochi: Sonic, Moonwalker, Spiderman con SN in buone condizioni + joypad. Edoardo, 08721/969589, dalle 15 alle 20.

SCAMBIO per i giochi (per Snes): Aladdin e NBA Jam con Megamen X e pop Twee Bee 2. Umberto, 0971/963138-35194, ore pasti.

SCAMBIO la cartuccia Street Fighter 2 versione americana in cambio di Wild Trax, TMNT o Super Street Fighter 2. Riccardo, 06/6581436, ore pasti.

SCAMBIO e vendo Game Boy, Lynx, Nes e giochi per MD, MCD. Massimiliano, 089/274101, ore pasti.

SCAMBIO per MD: Ranger X, Global Gladiators per NBA Jam. E' un'occasione 2 per 1. Dario, 0544/551631, dalle 14 alle 18.

SCAMBIO CDTV, 2 CD + A500 + A 500 plus + Snes con 7 giochi + adattatore universale con 3DO con alcuni giochi. Alessandro, 0182/470191, ore serali.

SCAMBIO cartucce (ita, usa, jpn) per SN. Nazario, 0882/471822, dalle 15 alle 24.

SCAMBIO Genesis 100% compatibile MD + 2 giochi (MD) + alimentatore + Pad Pro con SN anche senza cartucce. Lorenzo, 02/26921096, dalle 19:30 alle 20/30.

SCAMBIO per Game Boy: Mortal Kombat, Battle Toads, Super Mario Land 2. Cerco Sensible Soccer e/o giochi di calcio sempre per Game Boy. Enrico, 0185/467391, dopo cena.

COMPUTER

VENDO

VENDO per Amiga CD32 Frontier-Elite 2 a lire 49.000. Telefonare allo 045/7614216 e chiedere di Mosé dopo le 19.

VENDO A500 plus espanso a 1Mb ed altri accessori a lire 500.000. Telefonare allo 051/732850 e chiedere di Luca ore pasti.

VENDO A1000 in ottime condizioni accessoriata e con vari giochi a lire 400.000. Telefonare allo 035/621048 e chiedere di Luigi.

VENDO giochi per A500 tra i quali Street Fighter2 turbo e Body Blows. Telefonare allo 011/2464867 e chedere di Marco ore pasti.

VENDO giochi per A500 plus tra i quali Mortal Kombat, SF2. Telefonare allo 011/266198 e chiedere di Ivan ore pasti.

VENDO per PC e compatibili giochi vari completi di manuale d'uso a sole 60.000. Telefonare allo 0322/917004 e chiedere di Francesco ore pasti.

VENDO A500 accessoriata più giochi e programmi tutto a lire 500.000. Telefonare allo 0437/581900 e chiedere di Fulvio ore pasti.

VENDO A500 accessoriata più 150 giochi a lire 1.000.000. Telefonare allo 0942/24327 e chiedere di Giorgio (ore 14:30-20:30).

VENDO per A500 cartuccia action replay, digitalizzatore audio, numerosi giochi ed altro a prezzi ottimi. Telefonare allo 0382/64674 e chiedere di Alessio ore pasti.

VENDO Amiga CD32 con gioco Microcosm ed altro a lire 600.000 oppure scambio con un Snes senza giochi. Telefonare allo 0331/569452 e chiedere di Mirko.

VENDO A500 plus con già inseriti i sistemi 1.3 e 2.0 e vari giochi. Telefonare allo 0385/48424 e chiedere di Maura (ore 14-20)

VENDO A1200 + 2 mouse + 2 joysitck + copritatstiera + HD 65 Mb + drive esterno + dischetti a lire 1.250.000. Francesco, 080/5221049, ore pasti, possibilmente zona Bari

VENDO gioco Fifa International Soccer per PC rigorosamente originale con scatola e manuale a lire 50.000 non trattabili. Luca, 051/732850, ore pasti.

VENDO Joystick per PC "Quick Shoot" modello intruder 5 nuovo a lire 40.000. Riccardo, 02/2400171, dalle 17 in poi.

VENDO vari giochi per computer tra i quali: Bodyblows a lire 60.000, Alien Breed a lire 70.000 ed altri ancora. Emiliano, 0331/858233, dalle 17:30 alle 20.

VENDO piastra madre 286, 16 Mhz, 1 MB Ram a lire 100.000 o scambio con Sam e Max originale per PC. Adriano, 0125/577315, dalle 19 alle 21.

VENDO A500 1Mb + 1 joystick + joypad CD32 + circa 250 giochi il tutto a sole 650.000. Andrea, 0331/552419, ore pasti.

VENDO A500 con espansione da 512K + 2 drive esterni e 200 giochi a lire 400.000. Mattia, 051/950020, dalle 19:40.

VENDO giochi originali per PC tra i quali: Fifa Soccer, Myst ed altri. Francesco, 0432/731171, dalle 18 alle 22.

VENDO vari giochi per Amiga: Harpoon a lire 60.000, Mortal Kombat a lire 45.000 (1 mese di vita). Matteo, 0571/921452, dalle 20 in poi.

VENDO giochi Amiga: Fusion + manuale a lire 20.000 e Venom Wings + istruzioni a lire 20.000. Possibilmente zona Torino. Stefano, 011/9884441, dalle 20.

VENDO per Amiga e PC Corsa Tris: programma con archivio dal 1958 in grado di visualizzare e stampare informazioni statistiche, aggiornabile ad ogni corsa costo lire 30.000. Fabio, 0331/251766, mattino o pomeriggio o sera.

VENDO A500 + espansione 1Mb + giochi originali + drive esterno + mouse + monitor a colori a lire 1.200.000. Davide, 011/203009, mattino.

VENDO scheda musicale "sound galaxy nx strereo pro extra" a 20 voci compatibile 100% con Sound Blaster + Sound Source (2 settimane di vita) a lire 360.000. Mirko, 0873/547346, ore pasti.

VENDO Amiga CD32 pochissimi mesi di vita con 3 CD : Diggers/Oscar, Sensible Soccer, Microcosm a lire 600.000. Marco, 0586/660358, ore pasti.

VENDO A500 Plus (1 anno di vita) espansa con drive esterno, schedina elettrica + 3 joystick + mouse + 500 giochi a lire 500.000 trattabili. Mattia, 0187/991132.

VENDO C64 + registratore, joystick, vari giochi originali tra cui: Rambo 3, Dizzi, Turrican ed altri il tutto a lire 450.000. Giacomo, 09221/38958, ore pasti.

COMPRO

COMPRO per A500 The Manager: gioco manageriale di calcio prodotto dalla Kron software. Marco, 0572/429267, qualsiasi ora.

COMPRO Drive esterno per A1200 e stampante, tutto a prezzi modici. Luigi, 0536/806304.

COMPRO per PC il programma Microsoft Macro Assembler (qualsiasi versione) completo di ogni utility compreso nel pacchetto. Mirko, 0362/590916, ore 20.

SCAMBIO

SCAMBIO A600 mai usata + mouse + joystick e i giochi Pipe Mania e 3D World Boxing + copri tastiera per A1200. Edoardo, 08721/969589, dalle 15 alle 20.

SCAMBIO giochi per PC tra i quali: Monkey Island 1 e 2, Alone in the Dark ed altri. Mirko, 0873/547348, ore pasti.

ALTRO

VENDO

VENDO Film , OAV, serie televisive, e vari disegni fatti. Manuel, 0541-345255, ore pasti.

VENDO molti film d'animazione giapponese. Marco, 0444/573629.

VENDO molti numeri di TGM, K, CVG a prezzi incredibili. Luigi, 0536/806304.

VENDO musicassette con canzoni o ritmi di tutti i tipi. Massimiliano, 9122814, ore pasti.

ANNUNCIO

Traker Club è una biblioteca di moduli in formato Traker per Amiga. Appassionati e compositori: richiedete le modalità per entrare in questo mitico club. Massimiliano, 011/9087344, dalle 19:30 alle 20:30.

GIOKANDO '94
& Giokandino
4º HAPPENING DEL GIOCO



4 • 6 NOVEMBRE 1994

Spazio MilanoNord

Via Pompeo Mariani, 2
(M1 Precotto • M2 Cimiano)

ORARIO:
Venerdì e Domenica 10.00 - 20.00 • Sabato 10.00 - 24.00

È un'iniziativa
ASSOEXPO

Segreteria Generale: Via Domenichino, 11 - 20149 Milano - Tel 02/4815541 - Fax 02/4980330

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÁ

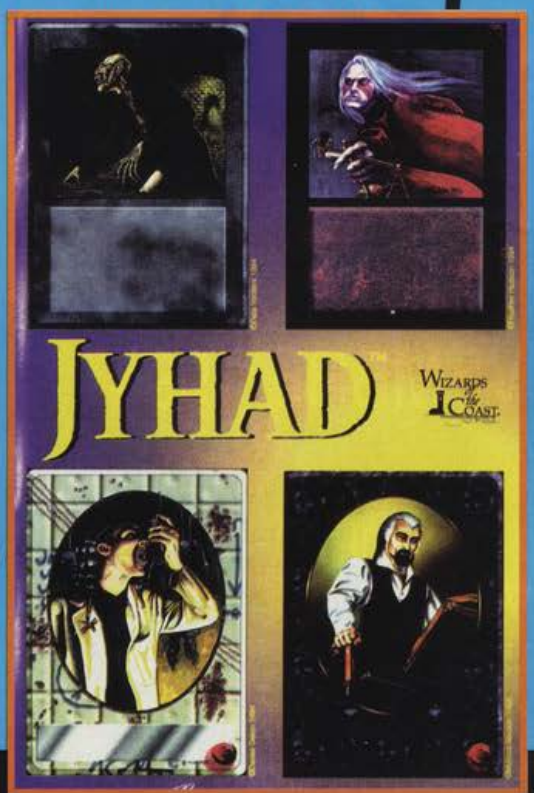


di PAOLO CUPOLA

E COSI, ANCHE PER QUEST'ANNO, CI SIAMO LASCIATI ALLE SPALLE L'EQUINOZIO D'AUTUNNO! LE TENEBRE, MISTERIOSE ED INQUIETANTI, TORNANO A PRENDERE IL SOPRAVVENTO SULLA LUCE, E LA NOTTE, COL SUO FASCINO CHE E BEN NOTO ALLA MAGGIOR PARTE DEI GIOCATORI (IN PARTICOLARE AI PIU DEVOTI DEL BELLISSIMO "VAMPIRI"!), SOFFOCA BEN PRESTO GLI ULTIMI, FLEBILI, RAGGI DEL PALLIDO DISCO SOLARE. PER AMMAZZARE LA NOIA, NELLE LUNGHE SERATE INVERNALI, NON RESTA CHE FARCI UNA BUONA SCORTA DI GIOCHI, DI RUOLO O DA TAVOLO, CHE CONSENTANO ALLA NOSTRA FANTASIA DI FARCI EVADERE DALLE GRIGIE E MONOTONE PARETI DOMESTICHE ENTRO CUI TRASCORRIAMO, NOSTRO MALGRADO, LA MAGGIOR PARTE DELLA NOSTRA INSIGNIFICANTE ESISTENZA TERRENA. BEN VENGA DUNQUE, UNA GUIDA QUANTOMAI SINTETICA ED ESAURIENTE SULLE ULTIME NOVITÀ CHE IL MERCATO CI PROPONE, E SU QUELLE CHE, PRESTO O TARDI, DECIDERÀ DI SFORNARCI. IN QUEL BIZZARRO ED IMPREVEDIBILE GIOCO DI RUOLO TRIDIMENSIONALE CHE E' LA NOSTRA STESSA VITA, IL DESTINO BEFFARDO HA DECISO CHE SIA PROPRIO IL SOTTOSCRITTO A FARVI DA METAFORICA E MALDESTRA GUIDA IN QUESTO VIAGGIO, SULLE ALI DELLA NOSTRA IMMAGINAZIONE. POSSANO DUNQUE I POSTERI PERDONARMI SE, CON UN FILO DI EMOZIONE, MI ACCINGO AD ESCLAMARE CELATO DALLA COLTRE DEL SIPARIO: "CHE LO SPETTACOLO ABBIA INIZIO!"

L'ANGOLO DELLE ANTEPRIME

"Nessuno può dominarmi. Nessun uomo. Nessun dio. Nessun anziano. Nessun principe. Che senso ha rivendicare gli anni per chi è immortale? Che senso ha rivendicare il potere per chi sfida la morte? Invocate pure la vostra caccia diabolica. Vedremo chi trascinerò, urlante, all'Inferno con me". I "Fratelli della Notte", i giocatori più incalliti e smaliziati di "Vampiri, La Masquerade" la ricorderanno non senza un brivido freddo e certamente con molta angoscia: ci riferiamo alla "Jyhad", cioé al segreto stato di guerra esistente tra i pochi vampiri sopravvissuti della Terza Generazione, cioé quelli che utilizzano i succhiasangue più giovani come pedine. Secondo Gunter Dorn, capostipite del Clan Bruja, il termine è usato inoltre per descrivere ogni tipo di conflitto o lotta fra vampiri in genere. Ebbene, i più disperati tra voi gioiranno nell'apprendere che questo spaventoso incubo non è più di esclusivo dominio dei paranoici giocatori dell'RPG targato White Wolf (la cui edizione italiana è distribuita, lo ricordiamo, dalla DaS Production). La "Wizards of the Coast", la fortunata ditta autrice del bellissimo gioco di carte "Magic", ha realizzato (utilizzando lo stesso meccanismo) un gioco di carte del tutto analogo, ma completamente ambientato nell'inquietante mondo dei non-morti! Scontri letali, combattimenti crudeli e spietati per una lotta, una volta tanto, davvero... all'ultimo sangue! Aspettatevi la recensione completa in uno dei prossimi numeri.



I cari vecchi libri-game hanno ormai le ore contate! A decretare la loro prematura e imminente scomparsa è stata la TSR, la casa universalmente nota come produttrice del leggendario ed immortale "Dungeons & Dragons". Pare infatti che la fortunata ditta statunitense (divenuta ormai una multinazionale) abbia compreso le potenzialità dei compact-disc ed abbia deciso di lanciare una nuova serie di "Audio CD Interattivi". Si tratta in pratica di giocare una specie di "dramma radiofonico" in cui il giocatore, dopo aver ascoltato l'introduzione, diventa protagonista della storia, decidendo di volta in volta la scelta che ritiene più appropriata. Per conoscere gli esiti della propria scelta, basterà selezionare con il proprio lettore (basta un comunissimo lettore CD audio) la traccia corrispondente all'opzione desiderata. In pratica, il meccanismo è assolutamente identico ai vecchi libri-game (ricordate la saga di "Lupo Solitario"?), ma con in più tutta l'atmosfera e il sonoro che soltanto un CD può

dare. Il primo titolo, disponibile entro fine mese, dovrebbe essere "Track of The Vampire", una specie di giallo-horror di ambientazione vampiresca, in cui in qualità di membro di uno speciale servizio segreto dovrete investigare e distruggere, se possibile, il responsabile di una strana serie di omicidi...



TITAN LEGIONS

Edito da Games Workshop

Tanto, tanto tempo fa, prima ancora della consacrazione definitiva della mia stessa anima alle oscure divinità del Chaos, la Games Workshop ebbe la brillante idea di pubblicare un terrificante gioco ambientato nell'universo di Warhammer 40000: "Adeptus Titanicus". Realizzato nell'intento di completare idealmente la saga iniziata con "Space Marine", il gioco simulava lo scontro tra immense macchine da guerra (denominate Titani), scontro che aveva, come naturale ambientazione, il desolato panorama urbano del tardo Impero. Ora, a qualche anno dalla data di pubblicazione della prima edizione di "Space Marine" (il regolamento, infatti, subì una revisione radicale parecchi mesi più tardi), esce questo titolo da me lungamente atteso: "Titan Legions". La prima osservazione che ritengo doveroso fare, è che finalmente la storia ha fatto giustizia, restituendo ai "Titans" il ruolo, la dignità e, soprattutto, la magnificenza che queste faraoniche macchine da guerra si erano conquistate "sul campo", e che, purtroppo, avevano perduto nel passaggio dalla prima alla seconda edizione.
Con mio sommo disappunto infatti, la Games Workshop con la sua revisione aveva scelto di enfatizzare il ruolo della fanteria e dei piccoli mezzi corazzati a discapito dei giganteschi Titani, ora declassati al rango di unità di supporto tattico, con un'importanza decisamente marginale dal punto di vista strategi-



MODELTEC

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA

board games:

AVALON
3W
WEST END GAMES
EXCALIBRE GAMES
GAMES WORKSHOP
VICTORY GAMES
STRATELIBRI
NOVA
FASA
GDW
GMT GAMES
ICE
TSR
NEXUS



resine e vinile:

MAX FACTORY
VOLKS
HORIZON
HALCYON
KAYODO
TAKARA

Vasto assortimento dei "Gundam" della BANDAI

SARONNO(VA) 21047 - Via Leopardi, 21 tel. 02/9621317 - fax 02/96701339



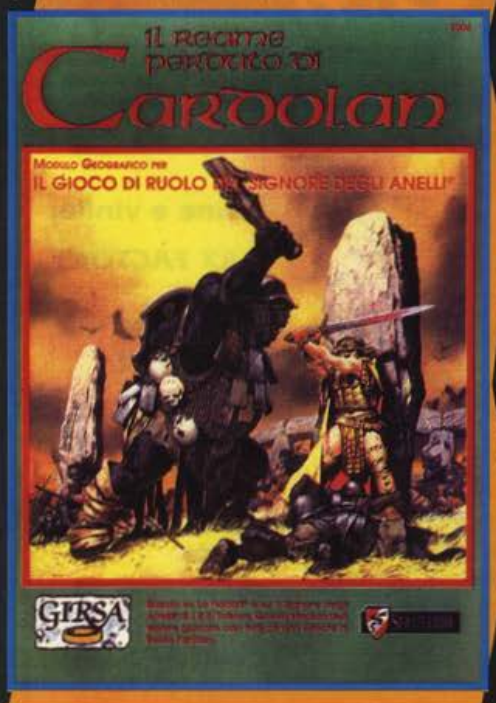
co. Con questa indispensabile inversione di tendenza, e soprattutto con l'impiego di un nuovo e più agile regolamento, Andy Chambers (autore del gioco) ha avuto il grande merito di riportare il frenetico universo di "Warhammer 40000" ai fasti d'un tempo ormai passato... Attenzione: "Titan Legions" non è un'espansione di "Space Marine", ma un gioco completo di per sé, che può tuttavia essere affiancato all'altro titolo per creare una struttura davvero epica!
La scatola contiene due gruppi d'attacco: uno per gli Orchi (dotato di un intero squadrone di carri armati Bonebreaka, nonché di ben due diversi Mega-Gargants, quelle ciclopiche fortezze semoventi che potete ammirare nelle illustrazioni) ed uno per le truppe imperiali (un'intera guarnigione di "Knights" e quella specie di cattedrale ambulante che è l'"Emperor Titan"- vedi foto).
Completano la scatola le immancabili chilate di tabelle, edifici, dadi e segnalini, nonché due semplici e pratici manualetti d'istruzione. Il gioco dovrebbe già essere sugli scaffali del vostro negoziante di fiducia quando leggerete queste poche righe, ed entro breve dovranno essere disponibili anche i nuovi modelli di Titani, in particolare per gli Eldar e per i Tyranids!

IL REAME PERDUTO DI CARDOLAN

Edito da Stratelibri su licenza della Iron Crown Enterprises.

L'infaticabile Stratelibri ne ha fatte un'altra delle sue: ci riferiamo, naturalmente, all'ennesima traduzione di un modulo geografico di gran prestigio: "Lost Realm of Cardolan", originariamente distribuito dalla Tolkien Enterprises. Coloro che hanno letto la saga del Signore degli Anelli (e l'episodio introduttivo "Lo Hobbit") la ricorderanno soprattutto per l'angosciante episodio delle Tumulilande e delle Tombe dei Re, situate appunto nelle zone paludose e selvagge a Nord-Ovest di questo misterioso e inquietante regno dimenticato.





Cardolan un tempo era una terra splendente e rigogliosa, ricca e potente,mentre ora giace distrutta dalla devastante forza di Angmar. Dove sorgevano castelli e palazzi nobiliari, oggi restano solo vuote rovine, mentre la popolazione fugge verso le poche città in cui è ancora possibile trovare del cibo. Il popolo che un tempo governava su tutta la Terra di Mezzo, nobile e splendente, ora è solo un lontano e sfuocato ricordo, mentre l'unica legge ancora valida è quella del più forte. Sette principi senza scrupoli si contendono il dominio di quello che fu uno dei grandi regni Dunadan. I mercenari passano da un vessillo all'altro per pochi pugni d'oro, mentre le forze del male si insinuano sempre più in profondità. Come al solito, questo dettagliatissimo modulo contiene, oltre che una completa nonché minuziosissima descrizione di questa regione dai mille volti, dei suoi abitanti, della sua particolarissima cultura, della sua economia e delle sue località di maggior rilievo, ben cinque avventure complete, pronte per essere impiegate nel Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli. Consigliato spassionatamente a tutti i Master e a tutti i giocatori di GIRSA, questo volumetto di 112 pagine rappresenta una vera e propri miniera di informazioni tolkieniane e si qualifica perciò come una guida pressocché indispensabile per tutti i "fan" del popolare scrittore britannico, nonché un'inesauribile fonte di spunti per i Master di tutti gli altri Giochi di Ruolo Fantasy.

MAGIC

Edito da Stratelibri su licenza della Wizards of the Coast, Inc.

Poco tempo prima di andare in stampa, e chiudere così il numero, ci è arrivato in redazione, il primo set completo e definitivo dell'Edizione Italiana di "Magic", lo stupefacente gioco di carte prodotto originariamente dalla "Wizards of the Coast", recensito qualche numero fa dal precedente titolare di questa rubrica (vedi il n.39 di CVG) e alla cui lettura vi rimando. Mi limito semplicemente a ricordare che il gioco "simula" un duello di magia tra due o più maghi, a suon di incantesimi, elementali, e altri mezzi più o meno inu-

suali. Come nella versione originale inglese, anche l'edizione nostrana prevede un mazzo di carte "base" contenente 60 carte (nonché le regole del gioco), a cui si aggiungono i vari "Booster Pack", cioè pacchetti aggiuntivi da 15 carte ciascuno, per un totale di ben 300 diverse carte da giocare e collezionare. A differenza dell'edizione anglosassone, la versione italica godrà di una distribuzione molto più capillare, e dovrebbe essere disponibile a fine mese, oltre che nei negozi di giocattoli, anche nelle librerie e nelle principali edicole della vostra città. Le carte italiane avranno il dorso assolutamente indistinguibile da quelle americane e potranno così essere tranquillamente mischiate insieme a quest'ultime nel caso si possedesse anche l'edizione in inglese. Una menzione particolare va infine al prezzo di vendita particolarmente vantaggioso: solo 12.000 lirette per il mazzo base e le regole (contro le 20.000, in media, dell'edizione inglese), e 3.500 lire per i pacchetti sfusi. Grazie, Stratelibri...





SI RINGRAZIANO "PERGIOCO" E "STRATELIBRI" PER AVERCI GENTILMENTE FORNITO IL MATERIALE RECENSITO, NONCHÉ SILVIO NEGRI CLEMENTI PER AVERCI CONCESSO TEMPESTIVAMENTE IL PRIMO SET COMPLETO DI "MAGIC". UN RINGRAZIAMENTO PARTICOLARE VA, INFINE, A TUTTI COLORO CHE CI HANNO SCRITTO INVIANDOCI PREZIOSI CONSIGLI E SUGGERIMENTI, O ANCHE SOLTANTO PER DIMOSTRARCI LA LORO SIMPATIA. IN PARTICOLARE VA MENZIONATA LA GENTILISSIMA ALESSANDRA CASALI DI PRATO, AUTRICE DI UN'IGNOB...EHM, SPIRITOSISSIMA CARTOLINA, E A CUI "BOARDGAMES" DI QUESTO MESE È DEDICATO. SALUTI E BACI...

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, Old souls
Serie GURPS:
GURPS Set base, GURPS Fantasy, GURPS Conan, GURPS Magic, GURPS Cyberpunk, GURPS Space, GURPS Arti marziali
Serie Vampiri:
Vampiri: la Masquerade, Cenere alla cenere, Chicago by Night, Succubus Club, Il manuale del giocatore
In preparazione:
Serie Ars Magica:
Ars Magica
Serie Paranoia:
Paranoia
Inoltre: **QUEST**, la nuova frontiera del gioco di ruolo postale; oltre 500 giocatori nelle prime settimane! Contattateci per informazioni.

DaS Production
Via Giusti 15 a/b
50121 Firenze
Tel. 055/2480940

DAS Production

IL MANUALE DEL GIOCATORE



Un supplemento indispensabile per qualsiasi giocatore. Comprende numerose regole aggiuntive, nuove armi, nuovi Clan ecc.

ARS MAGICA

Il gioco di ruolo più atteso dell'anno! Lotte fra Magi, potere politico, potere ecclesiastico e creature fantastiche. Comprende sistema di incantesimi più completo esistente.



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









COMPUTER +

CVG

VIDEOGIOCHI

RICORDA!
L'ORIGINALE
E' SOLO
QUESTO

TUTTI I GIOVEDI'
DALLE 15.00 ALLE 17.00

HOT LINE

TEL. 02.66034295

OK8

presenta

SATURN-DAY

Vuoi provare il SATURN in anteprima europea?

a Milano, 3/4 dicembre

L'EVENTO

Per informazioni rivolgersi a:
CONSOLE GENERATION
Via Capecelatro, 7 - Milano
tel.: 02/4073390 - 48709594

PERGIOCO

2 punti vendita a MILANO



i punti vendita

MILANO via ALDROVANDI, piazza Lima

MILANO via S. PROSPERO 1, Cordusio

ROMA via Degli Scipioni 109/111

PERGIOCO

SCEGLI PERGIOCO TROVI I GIOCHI CHE PREFERISCI

IN REGALO COMPENDIO GIOCHI NEWS IL CATALOGO PERIODICO BIMESTRALE

PERGIOCO

VENDITA TELEFONICA
CONSEGNE RAPIDE
IN TUTTA ITALIA
telefona
02 / 29.52.42.56

di più



Compendio giochi 8 News

in questo numero
VIDEOGAMES
PC amiga MAC
floppy cd rom
CONSOLLE
BOARDGAMES
GAMES WORKSHOP
miniature
CITADEL
AD&D
giochi di ruolo
in italiano

lire 10000