

**PREVIEW! DEMOLITION MAN PER 3DO & SEGA**

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70 TAXE PERCUE TASSA RISCOSSA MILANO CMP ROSEARIO

N. 33  
GENNAIO 1994

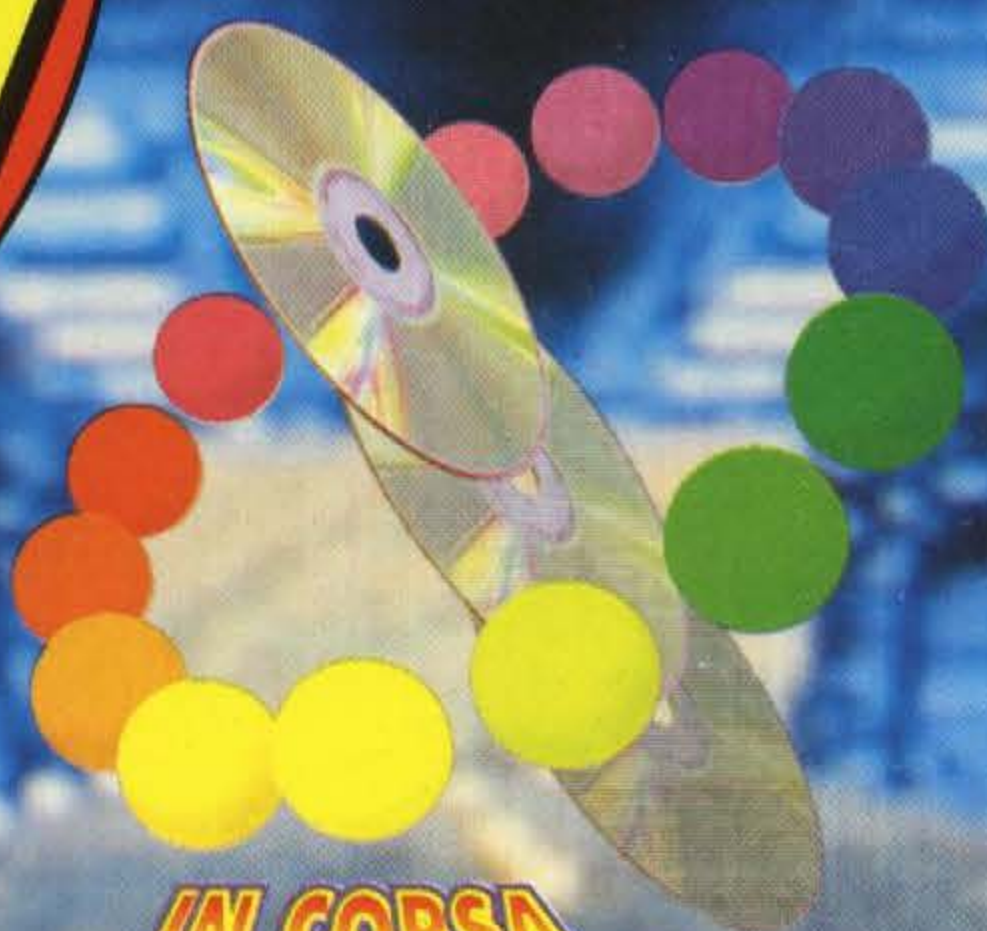
L.5.000 (Frs.5,00)

GRUPPO EDITORIALE  
**JACKSON**

COMPUTER +

**AVG**

VIDEOGIOCHI



**IN CORSA  
VERSO IL FUTURO:  
IL PIANETA DIGITALE**

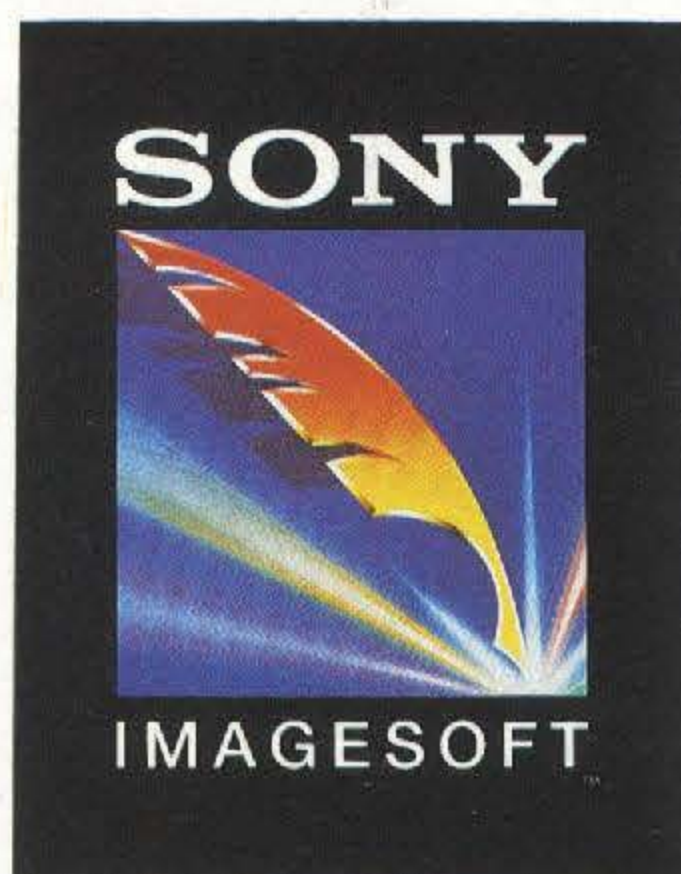
**ESCLUSIVO!  
LE PRIME RECENSIONI  
PER JAGUAR & 3DO**

**LIBERATION:  
CAPTIVE 2  
IL PRIMO VERO  
CD-GAME**

• TERMINATOR 2 • GODS • DUNE 2  
• BLADES OF VENGEANCE •  
CANNON FODDER • REBEL  
ASSAULT • UTOPIA • SENSIBLE  
SOCCER • LETHAL ENFORCERS •  
ALADDIN • ROBOCOP 3 • ELITE 2  
• FLASHBACK • TURTLES TF •  
RETURN TO ZORK • SAM & MAX

• CD32 • MEGA DRIVE • MEGA CD • JAGUAR • PC-CD • PC • 3DO • NES •

• COIN-OP • GAME BOY • GAME GEAR • AMIGA • SUPER NES • RPG •



**Il Gruppo dei tuoi giochi più belli...**

- Manuali in Italiano
- Prodotti garantiti
- Rete Ufficiale "Italia"
- Supporto in linea

**... Lo puoi trovare solo dai  
Rivenditori Autorizzati**



**Data Pool TT-OPI srl**

Via Di Casal Morena, 19-A  
00040 Zona Morena-Roma  
Tel. 39-6-7232262(RA)  
39-6-9419460  
Fax 39-6-7232263  
39-6-9419832

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO  
PRODOTTI SONY-IMAGESOFT  
- INFORMATICA  
- ELETTRONICA  
- GIOCATTOLO



**DIRETTORE RESPONSABILE**  
Pierantonio Palermo

**COORDINAMENTO TECNICO E REDAZIONALE:**  
Maurizio Miccoli

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

**SEGRETERIA DI REDAZIONE E COORDINAMENTO ESTERO**  
Loredana Ripamonti

**IMPAGINAZIONE ELETTRONICA**  
Marino Corti

**COORDINAMENTO GRAFICO**  
Marco Passoni

**HANNO COLLABORATO:**  
Deniz Ahmet, Gabriele Bonelli, Antonello Iannone, Massimo Torriani, Paul Rand, Amanda Tipping, Rik Skews

**PRESIDENTE**  
Peter Tordoir



**AMMINISTRATORE DELEGATO**  
Luigi Terraneo

**GROUP PUBLISHER**  
Pierantonio Palermo

**PUBLISHER AREA CONSUMER**  
Eduardo Belfanti

**COORDINAMENTO OPERATIVO**  
Antonio Parmendola

**PUBBLICITA'**  
Donato Mazzarelli Tel. (02) 66034246

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

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

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

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

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

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

**STAMPA**  
IN.PRINT - Settimo Milanese (MI)

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

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



Associato a:  
Consorzio Stampa  
Specializzata  
Tecnica

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

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

# SOMMI

## 8 MAILBAG

Visto che già c'erano poche rubriche "extra" all'interno della posta, il buon Marco ve ne propone una nuova: una sezione per cuori infranti... per l'Atari VCS, ovviamente!

## 16 NEWS

Ci stiamo avvicinando alla verità per il Jaguar? Mah, ai posteri l'ardua sentenza... intanto cuccatevi uno speciale sul futuro del video digitale!

## 24 PREVIEW

Space Ace, Dragon's Lair... maccheè? Siamo tornati all'epoca dei videogiochi al laser? Correte a leggervi tutto quello che bolle



nel pentolone della 3DO, senza dimenticarvi della succosa anteprima su Demolition Man!

## 108 PLAYMASTER

lo boxo, tu boxi, egli Boksic... ehm, forse stiamo facendo un po' di confusione, ma... volevamo spiegarvi che Gabrio ha cambiato Playmaster, dandogli un'impostazione a box, e che sempre lui, per la sua squadra di fantacalcio, ha comprato l'ex-marsigliese e ha messo fuori Casiraghi, che ha appena segnato contro il Lecce...ih, ih, ih!

## 120 KILLED GAMES

Il nostro "coordinatore", sconvolto per la promozione ricevuta, batte la fiacca: lui dice che sta lavorando troppo e non ha più tempo per scrivere, ma secondo noi la sua testa è rimasta a Bologna... continua a dire: "Quest'anno il

Motor Show era proprio bello..."  
Motori o... donne?

## 126 BOARD GAMES

Strano destino quello di Massimo: è sempre il primo a consegnare i testi e l'ultimo a essere letto!

## 38 REVIEW

Accidenti! Solo 45 recensioni! Come facciamo adesso? Non possiamo più mettere lo strillo in copertina: "più di 50 recensioni"... è un bel problema! O forse no? Vi piacciono maggiormente le recensioni più lunghe che abbiamo inserito in questo numero? Fatecelo sapere!

## 3DO

CRASH'N'BURN 52  
MAD DOG MCCREE 39

## AMIGA

CANNON FODDER 101



# M A R I O

GENNAIO 1994

# 33



**FRONTIER ELITE 2** 86  
**MORTAL KOMBAT** 104



**STARDUST** 47  
**TERMINATOR 2**  
**THE ARCADE GAME** 56  
**ZOOL 2** 60

## AMIGA CD 32



**CAPTIVE 2: LIBERATION** 62  
**SLEEPWALKER** 79

## GAME BOY

**CASTLE QUEST** 68

**PANG** 72  
**PINBALL DREAMS** 71



## GAME GEAR

**DRACULA** 73  
**JUNGLE BOOK** 75  
**T2 - THE ARCADE GAME** 74

## JAGUAR

**CYBERMORPH** 42

## MEGA CD

**DUNE 2** 88  
**LETHAL ENFORCERS** 81

## MEGA DRIVE

**BLADES OF VENGEANCE** 83  
**GODS** 82  
**JOHN MADDEN** 44  
**MEANBEAN MACHINE** 97



**PIRATES! GOLD** 84  
**ROBOCOP 3** 103  
**TOEJAM & EARL 2** 89



## PC

**CYBERRACE** 78  
**FANTASY EMPIRE** 76  
**RALLY** 80  
**REBEL ASSAULT** 40  
**RETURN TO ZORK** 98  
**SAM & MAX** 99  
**SEAL TEAM** 79  
**SHADOW CASTER** 48  
**STRIKER** 38  
**TESSERAE** 106

## SNES

**ALADDIN** 87  
**DUFFY DUCK: THE MARVIN MISSIONS** 100  
**F1 POLE POSITION** 102  
**FLASHBACK** 92

**JAMES POND'S CRAZY SPORTS** 96  
**SENSIBLE SOCCER** 58  
**TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME** 103  
**TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS** 94  
**UTOPIA** 46



**SUPER NES**

**VIRGIN**

**BITMAP BROS.**

**PICCHIADURO**

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

**70**

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

**50**

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

**74**

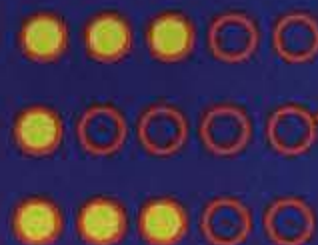
Ci giocherete per mesi e mesi o lo riutilizzerete ben presto come sottobicchiere? Date un'occhiata alla percentuale di longevità e lo saprete!

**78**

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

**78**

**AZIONE:**  
**STRATEGIA:**  
**DIFFICOLTA':**



**GRAFICA**  
**SONORO**  
**GIOCABILITA'**  
**LONGEVITA'**  
**GLOBALE**

# 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!

Ohibò, adesso dovrei trovare un filo conduttore per questo numero di CVG e spiegarvelo con dotte parole... in sintesi l'editoriale di una rivista dovrebbe essere questo. Allora, potrei dirvi che vi dobbiamo delle scuse: dobbiamo chiedere venia per il fatto che questo mese ricorre il terzo anniversario dell'edizione italiana di CVG e per l'occasione non abbiamo preparato niente di speciale per festeggiare: ci siamo limitati a cercare di migliorare la rivista. "Come?" direte voi. Semplicemente cercando di capire il perché di tanti piccoli problemi, grazie anche all'aiuto delle vostre lettere, che sono tante! Cari lettori, solo capendo si può cercare di modificare le cose e di migliorarle, se è possibile. Quindi non smettete di "illuminarci", e state sicuri che da parte nostra ci sarà sempre il massimo impegno nell'ascoltarvi: da noi anche chi ha parecchi anni d'esperienza nel settore non si sente in una torre d'avorio e non pretende di essere una guida infallibile. Buona lettura!

**MAURIZIO MICCOLI**

## LE ICONE DI C+VG

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

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

**? MAHI**  
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.

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

# ASCA TATEVILLO!

**P.S. ERRATA CORRIGE:** sul numero scorso nelle Preview a pagina 35 abbiamo indicato erroneamente la software house di Tube Warriors e Late Night Sexy; non si tratta della Sun Soft, bensì della Dynabyte, distribuita da Euclideia. Ce ne scusiamo vivamente con i lettori e con le software house in questione.

# ORMAI È IMPOSSIBILE ESSERE MODESTI !

(siamo **Best... iali**)

questo è  
videogiocare !!!  
**SLURP**



DALL'AMERICA E DAL GIAPPONE  
I FANTAVIDEOGIOCHI DELLA NUOVA GENERAZIONE

NEC



TURBO GRAFX  
TURBO DUO  
TURBO EXPRESS

SUPER  
Nintendo

GAME BOY™

CARTONI ANIMATI  
GIAPPONESI IN  
LINGUA ITALIANA

3DO

AMIGA CD 32



SEGA

MEGA-CD 2  
MEGA DRIVE 2  
GAME GEAR  
MASTER SYSTEM

GIOCHI SU DISCO  
E CD-ROM PER  
PC COMPATIBILI



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

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

NOVITA'  
IN ARRIVO  
CONTINUAMENTE

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

CONSOLE GENERATION S.a.s.

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



**Ciao ragazzi, come va? Come probabilmente avrete già notato nel numero scorso, nella redazione di CVG sono avvenuti una serie di mutamenti che hanno ovviamente colpito anche l'angolo della posta. Tutto questo preambolo per dirvi che da questo mese sarò io (Marco) e non più Simon a curare la sezione più interattiva della rivista. Cambiando il curatore cambia conseguentemente anche l'impostazione della posta (scusate l'orrenda ripetizione, ma è tardi e sono stanchissimo): ho infatti intenzione, come forse si può già vedere da questo numero, di ridimensionare i vari box (soprattutto il "Chi fa da se fa per tre") e di pubblicare ogni tipo di lettere, (critiche, polemiche, lettere demenziali, domande varie) basta che siano interessanti e inerenti al mondo dei videogiochi. Capito ragazzi, cosa fate ancora lì? Prendete carta e penna e ricordatevi: LA POSTA HA BISOGNO ANCHE DI VOI!**

**MARCO**

## CHE COPIONI!

Mirabolante redazione di CVG, sono un neo sedicenne possessore (felicissimo) di un ultra mitico Amiga 1200 e di un Megadrive. Vorrei affrontare un argomento nuovo (o almeno lo non ne ho mai sentito parlare da voi), e cioè il fatto che copiate spudoratamente alcuni dei vostri servizi (le recensioni non mi pare, tranne le foto) da CVG inglese. Di questa cosa me ne sono accorto da poco, visto che non compro da molto la rivista "d'oltremarica", ma mi ha un po' scocciato quando ho visto la stessa idea dell'in-

serto per Mega CD, le stesse foto per il film di Mario, Jurassic Park (direi scandaloso il box "Realtà Virtuale", tradotto letteralmente), il gioco per SNES Tazmania ed altri. Con questa critica non vorrei passare per il rompi\*\*\*\*e del momento e/o guadagnarmi l'antipatia di tutta la redazione perché per me, e per moltissimi altri, voi siete sempre i migliori tanto che per la vostra rivista Lucasartsmente (poi siete voi che copiate, mi vergogno!) perfetta ho lasciato degli altri redattori che fino a qualche anno fa consideravo come dei miti (aspide direte voi, e chi

sono questi!), però si poteva evitare tutto ciò, o almeno in dosi così massicce (finché ci si limita ai disegni...). Cosa? C'è una stretta collaborazione tra voi e gli inglesi? Molto probabile, ma sino a che punto? Non saprei, ditemelo voi! Ed ora qualche domandaaaa (allegriaaaa!):

- 1) Da dove esce la "Micromania Software"?
- 2) Credo di essere l'unico al mondo a cui fa schifo Body Blows. Perché?
- 3) Come fanno ad essere così volgari i redattori inglesi, Yob per primo?
- 4) Non vi sembra un po' facilino Street of Rage 2 per un 91% di longevità?
- 5) La differenza tra Megadrive e Megadrive 2 è solo di design?
- 6) Dato che mi sono perso la recensione, potreste dirmi quanto avevate dato a "INDY 4" avventura grafica (sia per PC che per Amiga)?
- 7) Perché la Lucasarts ha deciso d'ora in poi di non produrre più titoli per Amy ma solo per PC? A me sembra che la pirateria sia diffusa allo stesso modo su entrambe le macchine. Potrebbero allora farli per console, no?
- 8) Esiste (se sì, com'è?) o uscirà mai Asterix per Amy e/o per Megadrive?

9) Cosa diavolo è un "singulibini" (vd. recensione Street of Rage 2)?

10) Potreste mandarmi gli steroidi che dovrebbero trovarsi sul numero di settembre (li gradirei di più però se fossero al gusto di limone)?  
Michele Schenetti (La Spezia)

*Dunque Michele, grazie per i complimenti, ma passiamo subito all'argomento principale della tua lettera, cioè il rapporto tra noi e la nostra cugina d'oltremarica. Devi sapere che il Gruppo Editoriale Jackson detiene i diritti di copyright della versione inglese di CVG. In parole povere la nostra redazione ha la possibilità di tradurre (o meglio adattare) gli articoli inglesi solitamente più tempestivi, soprattutto per quanto riguarda news, preview e interviste (tempestività dovuta alla vicinanza tra le sedi delle software house e le redazioni) e quindi, per cercare di proporvi le ultime novità a tempo di record, traduciamo parte della rivista. Questo è tutto; sperando di essere stato abbastanza chiaro, passo a rispondere alle tue domande:*

*1) Esce dalla vulcanica mente di Rene Gazzoldi. Per ulteriori informazioni puoi ri-*



# PLAY GAME SHOP

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

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

## 3DO

INTERPLAY FOOTBALL	MAG DOG MCCREE
BIRDS LIFE	DRAGON LAIR
OCEAN BELOW	PUTT FUN PACK
TWISTED	CPU BACH
COWBOY CASINO	LEMMINGS
TOTAL ECLIPSE	SPACE SHUTTCE
DRAGON TALES	ROAD RUSH
JOHN MADDEN FOT.	SHOCK WAVE
PGA TOUR GOLF	MICROCOSM
STAR TRECK (GEN 94)	PYRAMID PATROL (GEN94)

## NEO GEO

ISAMURAI SHOWDOWN	WORLD NERO 2
FATAL FURY SPECIAL	FATAL FURY 2
ART OF FIGHTING	TOP HUNTER

## SUPER NINTENDO FAMICOM

ART OF FIGHTING	ALLADIN
WORLD HERO	JURASSIK PARK
SENKOGU	RUN SABER
FATAL FURY 2	TOP GEAR 2
STREET FIGHTER TURBO	CAESAR PALACE
MORTAL COMBAT	AEREO ACROBAT
GP1 MOTO	COOL SPOT
ZOMBIE AT NEIGH	GUNDAM 2
7H SAGA	SPEED THRILLS
DRACULA	FIST NORTH STAR 7
CLIFF HANGER	ZOKU
CLAYMATES	LOCK ON
ASTERIX	DUFFY DUCK
SUNSET RIDERS	EMPIRE STRIKE BACK
CAP. AMERICA	AQUATIC GAMES
SEGRET OF MANA	LEGEND RINGS
NIGHT MAGIC 3	EYE OF BEHOLDER
DUNGEON MASTERS	PTO
MARIO ALL STAR	TMTN TURTLES

## MEGA CD

SILPHEED	DRACULA
LETHAL ENFORCES	SPIDERMAN
CYBORG 009	BARI ARM
SONIC CD	POWER FACTORY
ELLO DOLPHIN	SPACE PIRATES
BATMAN	INDIANA JONES
FINAL FIGHT	MONKEY ISLAND
NIGHT STRIKER	JURASSIC PARK
TERMINATOR	THUNDER STRIKE

## MEGA DRIVE

ETERNAL CHAMPION	POPULOS II
PECE SOCCER	DRACULA
ULTIMATE SOCCER	SPEED RACER
STREET FIGHTER II	MORTAL KOMBAT
DASH DESPERADOS	GATTO SILVESTRO
HAUTING	ALLADIN
ZOMBIE AT NEIGH	JURASSIC PARK
ROLLING THUND 3	DINOSAUR HIRE
DUNE (GEN 94)	DAFFY DUCK
SONIC SPINBALL	GOOFY
TMTN TURTLES	

## MS DOS e CD ROM

ACES OVER EUROPE	ALONE DARK 2
FLIGHT SIMUL. 5	ZORK CD
TFX	HAND FATE
B WING	STAR TREK 2
STARLOR	DUNGEON MASTER 2
SUBWAR 2050	SHADOW YSERBIUS
INFERNO	STONEKEEP (94)
JUTLAND CD	ULTIMA 8
GOAL	SIM CITY 2000
STREET FIGHTER II	DARK SUN
OUT POST	HELL CAB CD
SHADOW COMET CD	

**PROGRAMM E GIOCHI PER MASTER SYSTEM - NINTENDO - PC ENGINE - AMIGA - MS DOS - CD32 - CDROM - CDI - GAME GEAR - GAME BOY - CDTV - NEO GEO - C64 - LYNK - MEGADRIVE - JAGUAR - 3DO - SUPERNINTENDO**

volgerti presso la sede, che si trova a Besozzo, in via 25 Aprile n°80 (tel 0332-970462).

2) A parte che non saprei dirtelo devo confidarti che non piace tanto neanche a me.

3) Perché evidentemente i lettori inglesi si divertono a farsi insultare o a leggere volgarità varie.

4) Forse, ma ricordati che in alcuni casi i tempi per testare i giochi sono veramente limitati.

5) Fondamentalmente sì, anche se nella nuova versione sono stati eliminati alcuni particolari (la presa per le cuffie ad esempio) per diminuirne il prezzo. L'assurdità è che in Italia il Megadrive 2 costa più del Megadrive vecchio modello.

6) Non vorrai farmi scartabellare tutti i nostri polverosi archivi, vero? Posso solo dirti che personalmente gli darei un bel 93%.

7) Purtroppo devo darti una cocente



## MI SI E' SPENTA LA CONSOLE

Egregia redazione di CVG, ho 14 anni e questa è la terza volta che vi scrivo. Il 28/10/93 ho sentito a Studio Aperto delle 19:30 che la Sega e la Nintendo hanno montato un affare che serve per regolare il tempo di gioco a disposizione. Per esempio nelle opzioni dovrebbe esserci una voce che chiede se far funzionare la console per mezz'ora, un'ora ecc... superato questo tempo la console si spegne. Vorrei porvi una domanda: vi sembra giusto che un ragazzo, dopo essere stato per 6 ore a scuola, dopo aver studiato come minimo altre 4 ore, debba subire anche l'angoscia del tempo a disposizione per giocare? Loro dicono di averlo fatto perché si erano riscontrati casi di ragazzi "rinscemiti" davanti al monitor. Ma quando mai! Ricordo che 6 anni fa, quando avevo il C64, giocavo anche 6 ore di seguito. Lo stesso mi è successo un anno e mezzo fa quando ho comprato un Amiga 500P (sono arrivato a 8 ore). Ora non è che per caso a qualcuno frulli l'idea di mettere questa tortura su Amiga o PC? (ditemi i nomi che ci penso io!!!). Vi ringrazio anticipatamente per la risposta. CIAO

Alessio Barbera (Napoli)

## IMPARA L'ARTE E METTILA DA PARTE

Questo mese siamo stati letteralmente invasi dai vostri disegni, quindi passiamo subito ai ringraziamenti e alle citazioni. Il nostalgico del Vic 20 e Guile sono opera di Davide Manzi di Itri, che oltre a questi disegni ce ne manda altrettanti ottimamente realizzati. Continua così e fatti risentire! Veramente ben realizzato anche il lavoro di Roberto Zito di Rho (un mio concittadino!) anche se, per agevolare la pubblicazione gli, e vi, consiglio di realizzare le vostre opere con il tratto pen (o con il pennarello) piuttosto che con una matita. Gli altri 2 capolavori sparsi in queste pagine sono opera di Fabio Costantin di Trepointi di Teolo, che ci ha spedito una serie di disegni tratti da manga (bello il Videogirl di cui mi sono subito appropriato) e da vari videogiochi. Complimenti infine a Luca Loschi per il bel Ken il Guerriero che non abbiamo potuto pubblicare per i soliti problemi di spazio e all'ormai mitico Chicco 76, che ci ha mandato altri disegni demenziali che cercheremo di pubblicare nei prossimi numeri (a proposito, auguri per la trasmissione che dovrai condurre su Toscana TV). Per questo mese è tutto, ci vediamo tra trenta giorni.

delusione: infatti anche se la piraterie su PC è abbastanza diffusa la base di utenza rispetto all'Amiga è molto maggiore. Inoltre l'entry-level dei PC si è ormai elevata e le macchine su cui molti programmi vengono sviluppate sono, a livello di calcolo puro, superiori al 16 bit di casa Commodore, per cui le conversioni di alcuni titoli diventano in molti casi difficili se non addirittura improponibili. Se solo venissero sviluppati programmi che sfruttano l'effettiva capacità di ogni macchina...

8) Non ci sono progetti di Asterix per Amiga mentre una versione Megadrive (niente a che vedere con il bellissimo coin-op) dovrebbe essere già disponibile.

9) BOH!!!

10) No, perché ricordati: winners don't use drugs!!!

Innanzitutto Alessio una piccola precisazione: l'apparecchio in questione, chiamato "Moderator", non è inserito nelle console Sega o Nintendo, ma sarà in vendita a Natale (forse anche prima) al prezzo, almeno in Inghilterra, di circa 50 sterline (qualcosa come 120.000 lire), ed è stato inventato da Howard Gold per evitare "che i bambini consumino troppe energie in un passatempo che può addirittura sfociare nell'epilessia" (frase tratta dal Corriere della Sera). L'aggiungo in questione permette di regolare il tempo di gioco in 15 modi diversi, da un minimo di 30 minuti al giorno a un massimo di 30 minuti ogni due ore (per i genitori più buoni) ed è ovviamente impossibile disinserirlo senza una speciale chiave.

## STATE OF THE ART

Uffa! Ormai sono rassegnato, mi sa che Street Fighter 2 MegaTurboFantaSpecialHyper...rimarrà in prima posizione praticamente all'infinito. Nelle prime tre posizioni inoltre non si segnala alcuna variazione, mentre Fatal Fury 2 guadagna una posizione arrivando nella "zona calda". Ci lasciano invece Mortal Kombat (evviva!!!) e Silpheed, e ritornano finalmente in classifica due giochi che meritano veramente: Impossible Mission e Super Mario World. Comunque leggetevi la classifica e continuate a votare!

1) STREET FIGHTER 2	COIN-OP/SNES/DUO/MD	(1)
2) FORMULA 1 GRAND PRIX	AMIGA/PC	(2)
3) VIRTUA RACING	COIN-OP	(3)
4) FATAL FURY 2	NEO GEO	(5)
5) LEMMINGS	AMIGA/PC/SNES	(4)
6) OUT RUN	COIN-OP	(6)
7) GOAL!	AMIGA	(7)
8) THE SECRET OF MONKEY ISLAND	AMIGA/PC	(9)
9) IMPOSSIBLE MISSION	COMMODORE 64	(NEW)
10) SUPER MARIO WORLD	SNES	(NEW)



Comunque puoi tranquillizzarti, visto che il Moderator non sarà disponibile (almeno nell'immediato futuro) per Amiga o PC, soprattutto perché è indirizzato alle famiglie dei giovani possessori di console. Personalmente non ritengo giusto limitare in maniera così radicale il tempo di gioco anche se penso che passare 6-8 ore ogni giorno davanti ad un monitor, come d'altra parte intraprendere qualsiasi attività per troppo tempo (la vita è bella perché è varia), sia leggermente eccessivo. Vorrei a questo proposito sentire anche i vostri pareri.

## E' BELLO ESSERE APPREZZATI

Cara redazione di CVG, siamo due ragazzi di 16 anni, un "consolero" e un "computerista". In questa nostra lettera vorremo esporre i principali difetti di CVG, errori che secondo noi ne fanno la peggiore rivista del settore. Innanzitutto non riusciamo a capire perché CVG è sempre in ritardo rispetto alle altre testate. Infatti, mentre tutte le altre riviste (Game Power, Consolemania, The Games Machine) escono intorno ai primi del mese, CVG si trova in edicola solo verso il 10-11 del mese. La redazione è scarsa, e vi vorremmo chiedere perché i redattori se ne vanno continuamente (Giovanni Papandrea, Fabio Rossi, Andrea Fattori, Marco

## vendocomproscambio...

Tutti lo chiedono, tutti lo vogliono: da questo mese abbiamo deciso di inserire un nuovo spazio dedicato al mercatino dei lettori: dipenderà da voi e dai vostri messaggi se questo box rimarrà un'appendice delle pagine della posta oppure se assurgerà a una dignità tale da meritarsi una pagina a sé stante (ma questa da dove l'hai tirata fuori? ndr). Quindi se avete deciso di vendere la 3DO che avete acquistato ieri per comprare il Jaguar, muovetevi a scrivere! Qui a fianco troverete un coupon, che potete utilizzare anche in fotocopia. Spedite il tutto a:

**CVG**  
**ZIBALDONE LUDICO**  
**Via Gorki, 69**  
**20092 Cinisello Balsamo (MI)**

### VENDOCOMPROSCAMBIO...

- Vendo       Computer       Scambio  
 Computer       Console       Altro

Testo dell'annuncio \_\_\_\_\_

Scrivere a: \_\_\_\_\_  
Indirizzo \_\_\_\_\_  
Telefono \_\_\_\_\_  
Orari \_\_\_\_\_

## CLUB

Il "Club del Cavaliere" organizza ogni domenica pomeriggio partite a Dungeons&Dragons, Il richiamo di Chtulhu, GIRSA, GURPS, Robotech, Heroquest, Starquest, Talisman e molti altri, oltre che escursioni, corsi, tornei, gare e proiezioni cinematografiche. Per chi fosse interessato l'indirizzo è:

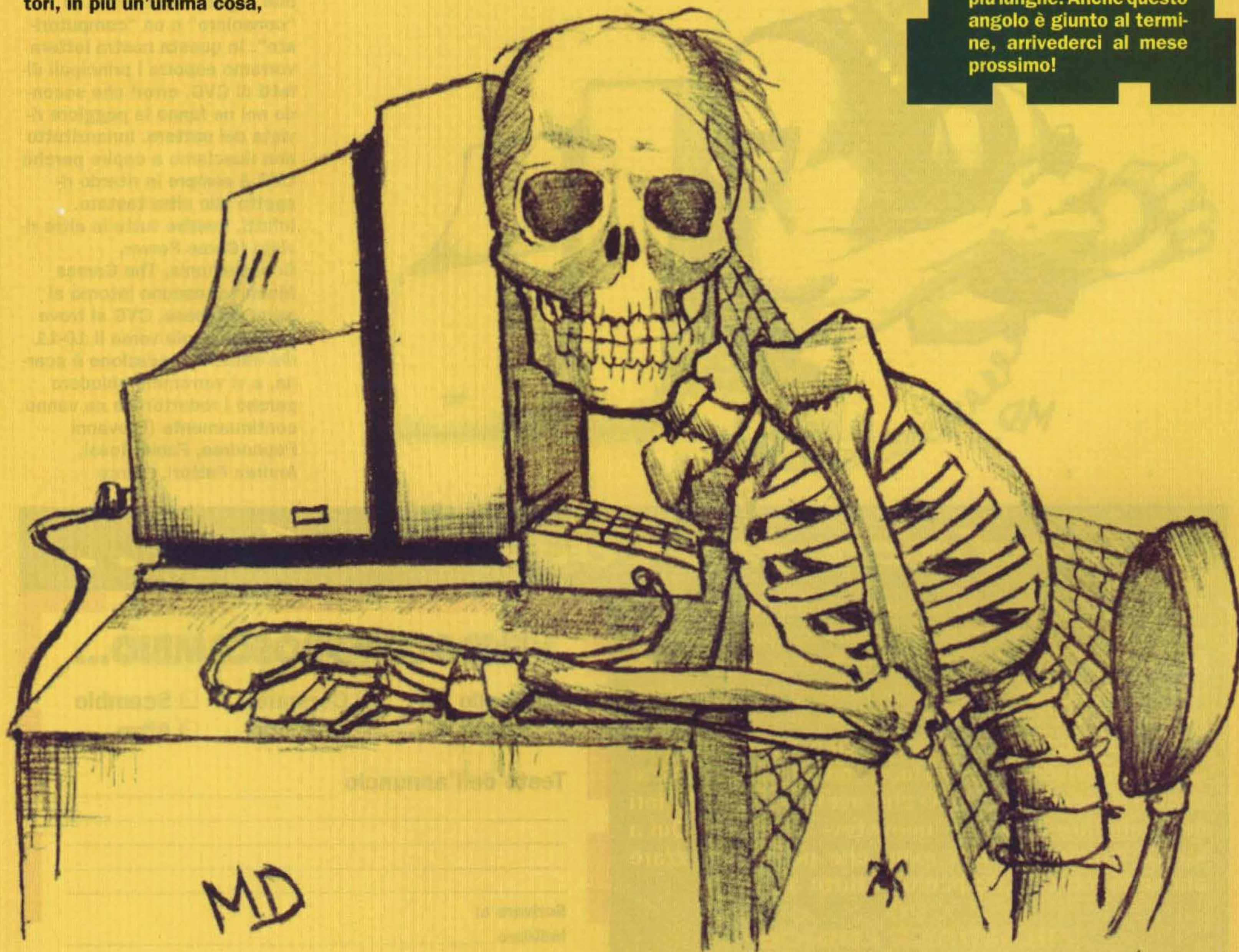
Club del Cavaliere, Piazza Papa Giovanni XXIII n° 1  
20094 CORSICO (MI).

## CHI FA DA SE FA PER TRE

Da questo numero questo angolo della posta cambia aspetto. Infatti non valuterò più i vostri lavori, ma mi limiterò ogni mese a segnalare i più meritevoli (a mio insindacabile giudizio). La recensione migliore del mese è, sia per impaginazione (ha utilizzato un Macintosh LC 2 con stampante a colori) che per testo, quella spedita da Davide Franchi di Varese, che ci ha mandato un volumetto contenenti le prove di Putty e di The Chaos Engine per Amiga. Complimenti, se ci fossero stati ancora i voti avresti preso un bel 9 e invece, niente, nada,

nisba, nulla. Ci sono giunti inoltre altri 2 volumetti realizzati rispettivamente da Umberto Raffo/Fabrizio Nicoli (recensione di Final Fight) e da due cugini, Giorgio Calvi e Marco Lombardo, che ci hanno spedito il numero uno di una nuova rivista (The World Of Video Games): a tutti loro consiglio solo di realizzare recensioni un po' più lunghe. Anche questo angolo è giunto al termine, arrivederci al mese prossimo!

Auletta) solo per citarne alcuni. Come mai? Le recensioni sono orribili, piene di box, e non si capisce da dove incominciare a leggere, i voti completamente diversi da tutte le altre riviste. Tra l'altro notiamo che spesso vengono a mancare alcune parti della rivista (chi fa da se fa per tre, sul numero scorso). Insomma, ma chi vi credete di essere? Molte volte trattate scortesemente i lettori, in più un'ultima cosa,

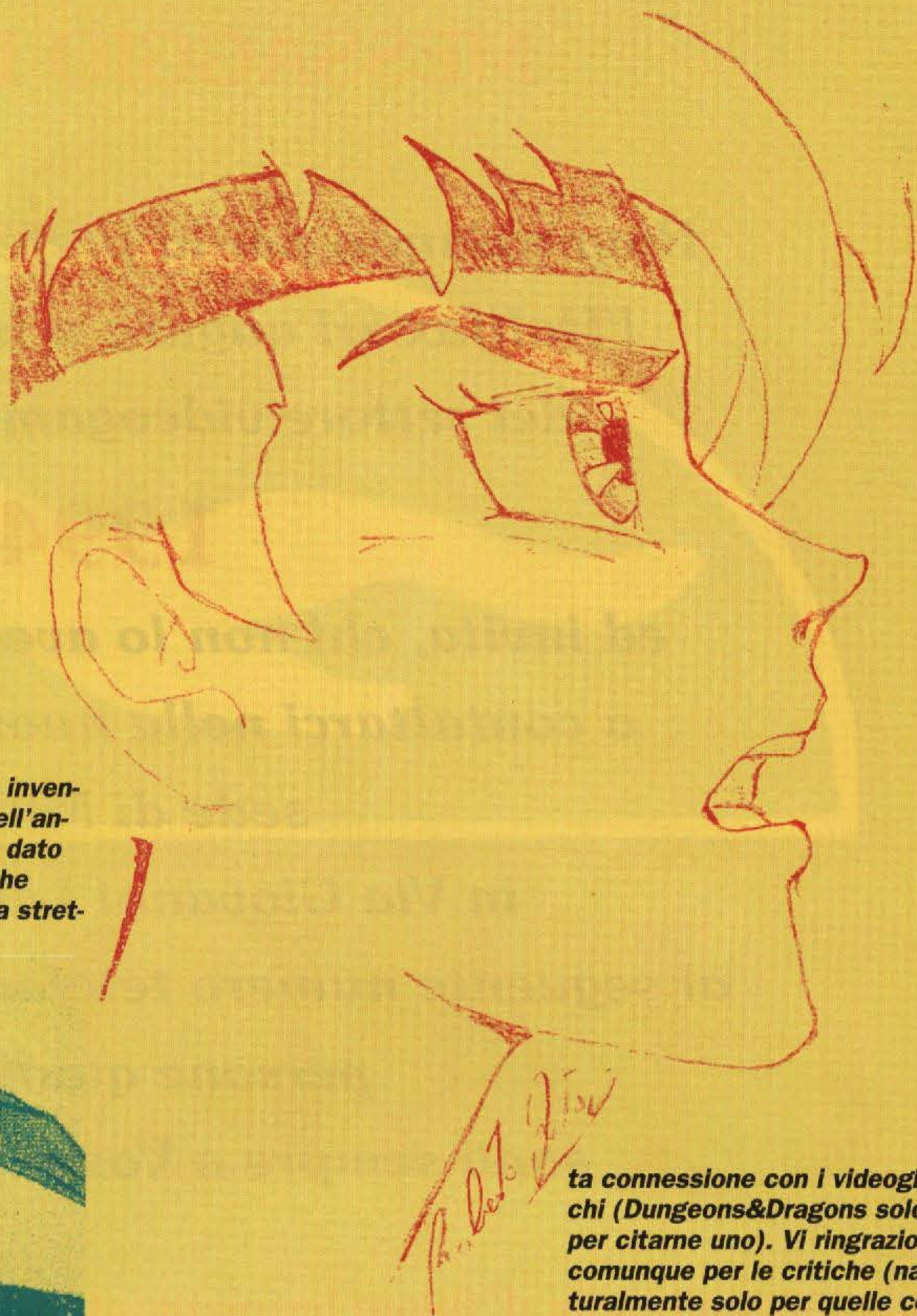


che c'entra una rubrica di giochi di società in una rivista di videogiochi? Ammettiamo che CVG ha anche il lato positivo (molte pagine, ottime news e preview). In ogni caso continueremo a comprare CVG per informazione videoludica, ma preferiamo alla grande le altre riviste. Speriamo in un vostro miglioramento e nella pubblicazione (anche se la verità fa male si sa)

Simone "PAUL BELOT" PG  
Simone "DEEJAY AMIGA"  
Stramondino

*Dunque Simone, devo dire che concordo con voi fondamentalmente su due critiche, ovvero riguardo all'uscita della rivista un po' in ritardo rispetto alle altre e sul fatto che, ogni tanto, a causa della disposizione a random dei box non ci sia troppa chiarezza nelle recensioni. Per il primo problema mi pare che già da qualche mese la situazione sia migliorata e che CVG sia uscita con una certa puntua-*

*lità negli ultimi tempi (a proposito, che giorno è oggi?); comunque stiamo cercando di ottimizzare i tempi di produzione per migliorare ancora. Stiamo studiando accanitamente anche il secondo problema, esaminando una serie di possibilità per rendere la rivista più chiara e leggibile. Non sono invece d'accordo sulle altre critiche che riguardano la redazione che non è affatto scarna (preferite la qualità o la quantità?), sulla mancanza di alcune parti della rivista (l'angolo "chi fa da se fa per tre" è fatto da voi, quindi se non ci mandate le recensioni non possiamo inventarle), e sull'inutilità dell'angolo dei giochi di ruolo dato che, malgrado quello che dite, gli RPG hanno una stret-*



*ta connessione con i videogiochi (Dungeons&Dragons solo per citarne uno). Vi ringrazio comunque per le critiche (naturalmente solo per quelle costruttive), che ci possono servire per migliorare la rivista e per i complimenti.*



## SPECIAL THANKS

Vorrei concludere questo Mailbag con una serie di ringraziamenti: a Matteo Danini di Bologna per il nastro contenente sigle di cartoons (cercheremo di restituirvi il favore al più presto!), a tutti i lettori che ci hanno spedito videocassette, lettere e cartoline, a "Cupi" per le belle serate passate in sua compagnia (e per non vincere mai ai giochi di ruolo), a Martino (il mio gatto) per non essere ancora saltato sulla 3DO e a Francesco Baldini (non so perché, ma la tua lettera mi è ritornata in mano proprio quando stavo scrivendo questo pezzo; a proposito, riguardo quanto dici sono d'accordo, Fatal Fury 2 rules!). Infine un caloroso saluto ad Antonio ed un ringraziamento per avere una squadra di Serie A piena di "grandi" goleador.

P.S. Cominciate a spedirci i vostri annunci! Una bella "Borsa di CVG" non ce la leva nessuno!

P.P.S. Stavo pensando di cambiare nome a questo angolo: che ne direste di chiamarlo Gorky Post invece di Mail Bag?

# MESSAGGIO HALIFAX

*Ringraziando per la preferenza accordataci  
l'Halifax srl augura a tutti i rivenditori  
del settore videogame un proficuo*

**1994**

*ed invita, chi non lo avesse ancora fatto,  
a contattarci nella nuova e prestigiosa  
sede di Milano*

*in Via Giovanni Labus n. 15/3*

*al seguente numero telefonico 02/48300383,*

*persone qualificate*

*sono sempre a Vostra disposizione.*

**Siamo presenti anche al Salone Internazionale del Giocattolo dal 26 al 30 Gennaio 1994  
nel Padiglione Sud - Lacchiarella della Fiera di Milano.**

**SEGA™**  
Master System™

**SEGA™**  
MEGA DRIVE

**SEGA™**  
GAME GEAR™

**Nintendo®**  
(8 bit)

**SUPER NINTENDO®**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**GAME BOY™**



# Computer Land

SEDE : Via IV Novembre , 46 Cassano M.go ( VA )

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

TEL. 0331 / 204074 - 0331 / 281343

## JAPANESE & AMERICAN IMPORT

### NOVITA' Super Famicom Super Nes

Dragon Ball Z II  
Romancing Saga II  
Dragon Quest I -II  
Rockman X  
Alcahest  
Twin Bee Rainbow II  
Tetris  
Aretha  
Aquatillion  
Solstice II  
Fatal Fury II  
Super Godzilla  
R-Type III  
Y ' S IV  
Ardy Light Foot  
Actraiser II  
Goemon II  
Lufia RPG  
Championship Pool  
Mr. Nutz  
Cliff Hanger  
Paladins Quest  
Clay Fighters  
T.M.N.T. Turnament  
FX Trax  
Jungle Book  
Lawnmower Man  
Sky Blazers  
Legend

### NOVITA' Sega Megadrive Genesis

Goofy  
Pele's Soccer  
Beethoven  
Socks The Cat  
Puggsy  
Castelvania : Bloodlines  
Tournament Fighter  
Desert Demolition  
Virtual Racing  
Belle's Quest  
Steven Seagal  
Battletoads-D.Dragon  
Incredible Hulk  
Jungle Book  
Time Dominator  
Awesome Possum

### NOVITA' SEGA CD

Lunar AM  
Jurassic Park  
Rebel Assault  
Battletech  
Microcosm  
S.Battletank II  
Mad Dog McGree II  
Cliff Hanger  
Ax 101  
Dune  
WWF Rage in Cage  
Terminator

### NOVITA' Game Gear

Desert Strike  
Bart Vs World  
Street Fighter II  
Hook  
Road Rush  
Last Action Hero  
Winter Olymp.

### NOVITA' PC Engine

Y ' S IV  
Fatal Fury II  
Bomberman '94  
Martal Champion  
Flash Hiders  
Yawara II  
Horror Sexy Quest  
Louga  
Star Breaker  
Emerald Dragon

### NOVITA' NEO GEO

Fatal Fury Special  
Top Hunter  
Magician Lord II  
Art Of Fighting II  
3D Soccer

### NOVITA' Game Boy

Sonic & Tails  
Galaxy Gaivan  
Tetris Flash  
Asterix  
Indiana Jones  
T.M.N.T. 3  
Alien Vs Predator  
Tiny Toon 2  
Battletoads-D.Dragon

### NOVITA' Lynx

Ninja Nerd  
S.Off Road  
Cabal  
Ninja Gaiden III  
Eye Of The Beholder  
Monkey Island

### NOVITA' Amiga IBM CD

Dracula CD  
Sabre Team CD  
Shadow Comet CD  
Jack The Ripper  
Metal & Glace (sexy)  
Dragon Knight III(sexy)  
VASTA SCELTA  
CD IBM V.M..18

## MARTY 32 BIT

Microcosm  
Tatsujin  
Splatter House  
Image Fight

Azure  
Outrun  
Cyber City  
4D Tennis

## AMIGA 32 BIT

B 17 Flying Fort.  
Mortal Kombat  
Legacy  
Microcosm

Jurassic Park  
Last Action Hero  
Sensible Soccer  
Nigel Mansell

## 3DO BIT 32

Total Eclipse  
Real Golf  
Laser Blaster  
Road Rush

Jhon Madden  
Dragon Tales  
Mega Race  
Jurassic Park

## ATARI JAGUAR

Tiny Toons  
Evolution

## BIT 64

Raiden  
Alien

HI TECH CONSOLE Computer Land  
**BLACK RAGE**  
UTILIZZA SCHEDE DA SALAGIOCHI  
prodotto e distribuito da Computer Land Italia

CARTONI ANIMATI YAMATO , GRANATA , in Italiano  
CARTONI ANIMATI (case varie) V.M.18 , SPLATTER...

Modellini , Posters , Gadgets dal Giappone.

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO

NOLEGGIO IN LOMBARDIA



# NEWS

L'Atari ha fatto veramente le cose in grande per il lancio mondiale della sua macchina più quotata, il Jaguar. Alla cerimonia, che si è svolta al 48esimo piano del Life Time Building di Manhattan, sono convenuti i maggiori esponenti del settore videoludico e naturalmente CVG era presente.

## IL JAGUARSBARCA NELLA "GRANDE MELA"!



QUESTA È UN ESEMPIO DELLA CAMPAGNA PUBBLICITARIA IMBASTITA DALL'ATARI, DELLA QUALE FARETE PRESTO CONOSCENZA, SOPRATTUTTO SE SI PRENDONO IN CONSIDERAZIONE LE 30.000 MACCHINE IN VIAGGIO VERSO L'EUROPA.

Rivolgendosi alle 120 delegazioni (WOW!) di giornalisti, programmatori e rivenditori al recente lancio Newyorkese del "Jaguar" (questa do-

vrebbe essere la giusta pronuncia) Sam Tramiel, presidente dell'Atari, ha spiegato ai rappresentanti delle case produttrici di videogame e computer come la campagna promozionale per la loro console a 64 bit avrebbe semplicemente spazzato via i vari rivali a 16 bit. Inoltre, a quanto ci è stato dato sapere, nella sua agenda "personale" c'erano nuovi e interessantissimi dettagli sull'unità CD che, a quanto pare, dovrebbe essere pronta per il lancio per il primo quarto del 1994 e, cosa ancora più eclatante, una nuova e potentissima macchina, il Jaguar Mark 2, pianificata per il 1996. A questo punto non ci stupirebbe vedere un giorno un computer basato sulla tecnologia del mostro Atari!

LA VERSIONE DI TINY TOON ADVENTURE PER IL JAG SARÀ BASATO SUI PERSONAGGI DELLA WARNER. IN FUTURO SEGUIRANNO ALTRE CONVERSIONI VISTO CHE LA WARNER È UNA DELLE DITTE CHE HANNO FIRMATO ACCORDI CON LA ATARI.



RAIDEN. QUESTO SHOOT 'EM UP A SCROLLING VERTICALE, CHE HA GIÀ FATTO LA SUA COMPARSATA SU SUPER NES, MEGA DRIVE E PC ENGINE, SEMBRA AVER TROVATO LA SUA INCARNAZIONE DEFINITIVA SUL 64 BIT ATARI. NON VEDIAMO L'ORA DI POTERLO RECENSIRE!



SILMARIS STA CONVERTENDO ROBINSON'S REQUIEM, IL LORO GIOCO SCI-FI PER AMIGA E PC SUL JAGUAR. È AMBIENTATO SU DI UN LONTANO PIANETA DEL FUTURO, DOVE VI TROVERETE A CERCARE UNA VIA DI FUGA IN UNA PRIGIONE ASTRALE. LA VARIETÀ DELLE AMBIENTAZIONI E LA GRAFICA ULTRA DETTAGLIATA DOVREBBERO DIMOSTRARE IN MANIERA PIÙ CHE ADEGUATA LE CAPACITÀ DI TEXTURE MAPPING DEL JAGUAR.



SAM TRAMIEL, PRESIDENTE DELL'ATARI, "IDEATORE" DEL JAGUAR NONCHÉ GRANDE FAN DELLA 3DO.



JAGUAR: LA CONSOLE. DA NON CONFONDERSI CON LA VERSIONE A 6,4 LITRI CHE POTETE TROVARE DA UN CONCESSIONARIO DI AUTOMOBILI!

### IL SEGRETO DEL MIO SUCCESSO

Uno dei punti che dovrebbero assicurare il successo del Jaguar fin dalle prime battute potrebbe anche essere la rete di distribuzione. Infatti alcune tra le più grandi catene di distributori di videogiochi dell'area di New York e San Francisco si sono assicurate una quantità di macchine tale che già da sole potrebbero decretare il successo della macchina oppure la sua prematura scomparsa. Non ci resta che attendere.







### SOFTWARE HOUSE IN CODA...

La più grande novità della serata comunque riguarda la schiera di software house che hanno firmato accordi con l'Atari per poter sviluppare giochi per il Jaguar. Activision, Virgin, Interactive Entertainment, UBI Soft, Gremlin, MicroProse, Accolade e 21st Century hanno infatti deciso di convertire i loro migliori giochi per la macchina Atari. Aspettatevi di vedere Return to Zork, Battle Chess, Jimmy Connor's Tennis e Zool, per non parlare poi delle conversioni di football e di flipper della Imagineer e della 21st Century. Howard Marks, direttore degli Activision Studios ha detto: "Pensiamo che il Jaguar sia una grande macchina e che abbia un gran potenziale per quanto riguarda i giochi. Return to Zork potrebbe diventare, su questo formato, la miglior avventura mai creata". Difficilmente si tratta di una opinione obbiettiva, ma almeno è già qualcosa rispetto al silenzio delle altre software house rispetto alle nostre domande.

# NEWS

### IL GRANDE RE TOPO

Il presidente dell'Atari, Sam Tramiel, ha annunciato una diminuzione del prezzo del lettore CD (forse sarebbe stato meglio prima lanciarlo e poi attuare i vari tagli, altrimenti si corre il rischio di fare un po' la fine di altre case, famose per questo genere di cose) che dovrebbe esser pronto per l'inizio del 1994. Ora infatti il prezzo dovrebbe aggirarsi sui 150\$ contro i 200\$ preventivati all'inizio. "Io amo rendere i prezzi il più competitivi possibile. Noi possiamo fare questo perché tutto quello di cui la periferica necessiterà a livello di Hardware si trova già nel Jaguar". Interessante, ma la cosa ci lascia un po' perplessi. E' stato anche annunciato che in concomitanza dell'arrivo della periferica dal lucente dischetto dovrebbero esser messi in commercio le card MPEG 1 e 2, che permetteranno ai possessori del 64 bit di casa Atari di potersi gustare i film e i video interattivi su CD (anche se la 3DO con il suo hardware è già in grado di mostrare un impressionante FMV a 30 frame al secondo!). O.K. ragazzi it's Jaguar time!

## ASTIGAMES

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

**COMMODORE POINT**

**SOFT CENTER**

Importazione diretta Video Giochi:

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

Console:

SUPER NINTENDO • SEGA MEGA DRIVE • GAME BOY • PRO FIGHTER Q 16/24

PC: COMPAQ OLIDATA E COMPATIBILI

SCONTI PER RIVENDITORI

SPECIALISTI NELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA • SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

# NEWS

## UN TOCCO DI MAGIA

La Domark sta per portare a termine il suo ultimo prodotto: si tratta di Marko's Magic Football che "prende spunto" da Soccer Kid della Krisalis: un piccolo ragazzo si trova in un mondo ostile e come unica arma di difesa ha il suo fido e tondo pallone di cuoio. L'uscita è prevista per Marzo del '94 su Mega Drive e Game Gear, senza contare poi che il caro Marko sembra esser destinato a diventare la mascotte di casa Domark.



## SORCI MARZIANI CON FURORE!

La Konami e la Sega hanno cominciato a lavorare alla conversione dell'ultima follia animata americana, che promette di diventare più popolare delle viscide Tartarughe Ninjal Biker Mice from Mars narra le avventure di 3 topolini ribelli che scorrazzano per il pianeta con biciclette "leggermente" elaborate. La data di uscita non è ancora stata stabilita con sicurezza, ma crediamo che non tarderà molto, soprattutto se il nuovo anno vedrà il lancio nel nostro paese dell'omonimo show televisivo.



## HI-FIDELITY SOUND

Siete attratti dalle musiche e dalle colonne sonore? Bene, l'Interplay (Rock 'n' Roll Racing, Lost Vikings e Robocop vs Terminator, tanto per citare i più recenti) vuol farvi sapere che i loro prodotti per SNES hanno la miglior qualità sonora possibile. Utilizzando un loro nuovo sistema di programmazione, denominato ARDI, la compagnia è riuscita a produrre colonne ed effetti sonori veramente incredibili, e credo che chi ha sentito le ultime produzioni della Interplay sarà d'accordo. Occhi ragazzi, pompate lo stereo!

Exit

Edit kit

71F



Kit 1

CODEMASTERS

## WORLD CUP TODAY

In previsione dei mondiali di calcio la Codemaster sta portando avanti i suoi progetti su World Soccer '94. Il gioco dovrebbe esser pronto in primavera nei formati Amiga, PC e Sega e, a detta dei programmatori, dovrebbe poter competere con qualunque game di questo genere in circolazione, senza contare poi che World Soccer sarà il primo prodotto di una lunga serie dedicata allo sport targata Codemaster.



Exit

Tactics



010. HARD	00976467
020. HARTLEY	05009205
030. RIGOCK	00050002
040. RIGOCK	05020500
050. RIGOCK	00000000
060. RIGOCK	00000000
070. RIGOCK	00000000
080. RIGOCK	00000000
090. RIGOCK	00000000
100. RIGOCK	00000000
110. RIGOCK	00000000

Team

CODEMASTERS

Bruno Franko

1:01  
POWER  
SPEED

Muhammad Ali



## VOLA COME UNA FARFALLA SUL RING...

La versione ufficiale del gioco di box di Muhammed Ali è ormai in dirittura. Il gioco, curato da quei marpioni della Virgin, dovrebbe esser pronto per l'inizio del '94, offrendo la possibilità di combattere contro 10 pesi massimi in una lotta all'ultimo cazzotto. Il gioco è già disponibile per Mega Drive e Game Boy e qui a CVG stiamo aspettando la versione SNES per una bella recensione. O.K. Ali, prova a schivare questo!

# GET READY!

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA - TELEFONO 051/6446994 - 6446996

## SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2  
ADVENTURE OF DR. FRANKEN  
ALADDIN  
ARDY LIGHTFOOT  
ART OF FIGHTING  
BATTLE CARS  
BEETHOVEN  
CHAMPIONSHIP POOL  
CLAY FIGHTER  
DAFFY AND MARVIN THE MARTIAN  
DENNIS THE MENACE  
EQUINOX  
FATAL FURY 2  
FLASHBACK  
FX TRAX  
JUNGLE BOX  
JURASSIC PARK  
LAMBORGHINI  
LAST ACTION HERO  
LEGEND  
LUFIA AND FORTRESS OF DOOM  
MEGAMEN X  
MORTAL KOMBAT  
MR. NUTZ  
NBA SHOWDOWN  
OKUTO NO KEN 7  
PALADIN QUEST  
PINK PANTHER  
PITFALL HERRY  
ROCK' N ROLL RACING  
SECRET OF MANA  
STREET FIGHTER 2 TURBO  
SUNSET RIDERS  
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP  
SUPER EMPIRE STRIKE BACK  
SUPER MARIO ALL STAR  
T2 JUDGEMENT DAY  
TECMO SUPERBOWL  
TMNT TOURNAMENT FIGHTER  
WIZARD OF OZ  
YOUNGH MERLIN

## GAME GEAR

BART VS. WORLD  
CHUCK ROCK 2  
COOL SPOT  
ECCO THE DOLPHIN  
GLOBAL GLADIATOR  
HOOK  
INCREDIBLE CRUSH DUMMIES

JUNGLE BOOK  
JURASSIC PARK  
LAST ACTION HERO  
MORTAL KOMBAT  
PRINCE OF PERSIA  
ROAD RUNNER  
ROAD RASH  
ROBOCOP  
SONIC CHAOS  
STAR WARS  
SUPER KICK OFF  
TAZMANIA  
VAMPIRE  
WWF WRESTLEMANIA STEEL CAGE

## JAGUAR

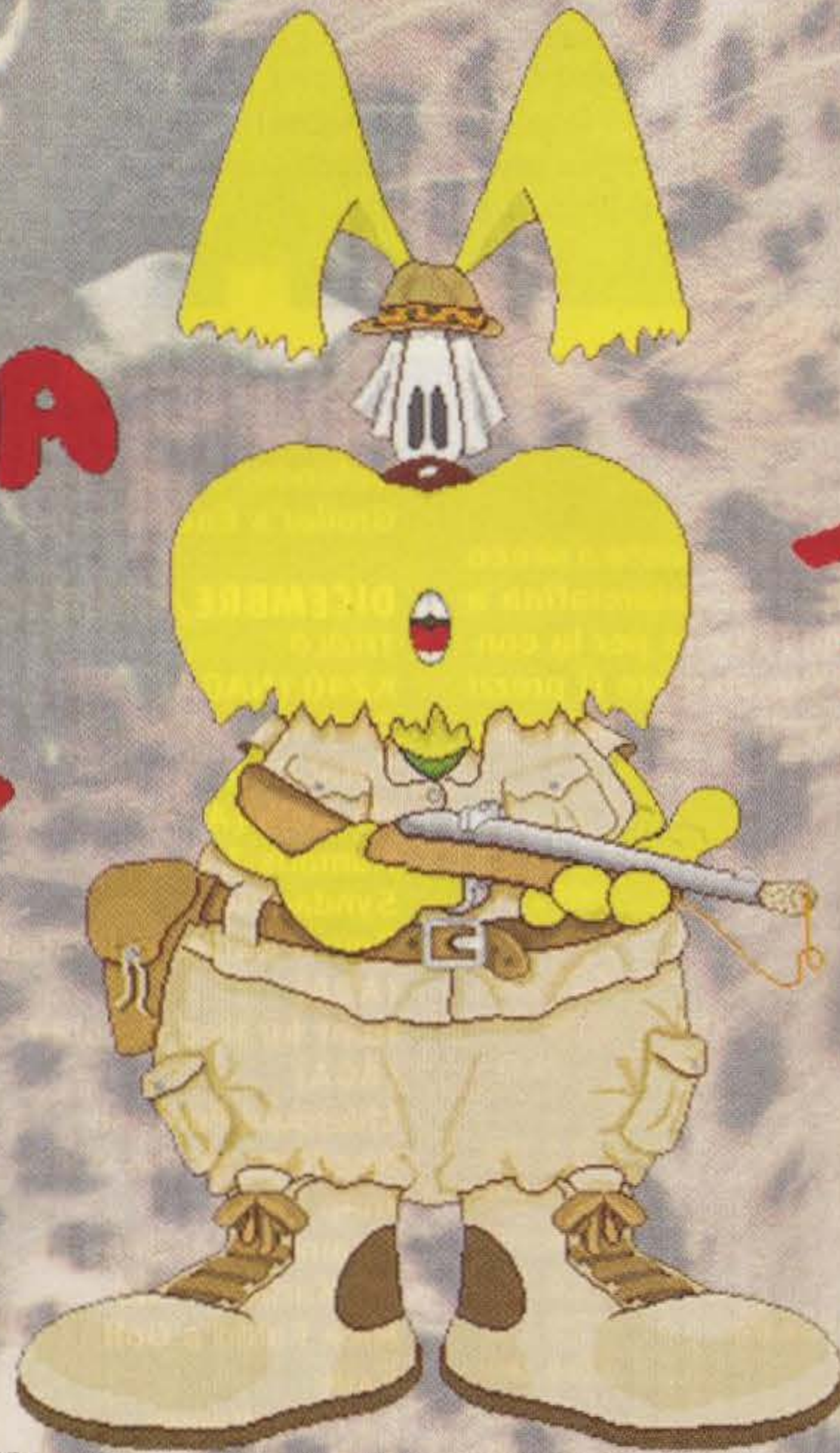
ALIEN VS PREDATOR  
CHECKERED FLAG 2  
CLUB DRIVE  
CRESCENT GALAXY  
DINO DUDE  
KASUMI NINJA  
RAIDEN  
TEMPEST 2000  
TINY TOONS

## MEGA DRIVE

ALADDIN  
ASTERIX  
BEAUTY AND THE BEAST  
CLIFFHANGER  
DRACULA  
ECCO THE DOLPHIN  
ETERNAL CHAMPION  
F1 DOMARK  
FIFA INTERNATIONAL SOCCER

ARRINA

JAGUAR



## MEGA CD

AMAZING SPIDERMAN  
CLIFFHANGER  
DRACULA  
DRAGON'S LAIR  
HOOK  
LETAL ENFORCES  
MAD DOG MC CREE  
MONKEY ISLAND  
SONIC CD  
TERMINATOR  
WWF RAGE IN THE CAGE

FLASHBACK  
GENERAL CHAOS  
GUNSTAR HEROES  
HOOK  
JUNGLE STRIKE  
JURASSIC PARK  
LANDSTOLKER  
LAST ACTION HERO  
MICRO MACHINE  
MIG 29  
MORTAL KOMBAT  
NHL HOCKEY 94  
POPULOUS 2  
PUGSY  
RANGER-X (EX RANZA)  
ROAR OF THE BEAST  
RCKET KNIGHT ADVENTURE  
SENSIBLE SOCCER  
SONIC SPINBALL  
STREET FIGHTER 2 C.E.  
TECNOCLASH  
TINY TOONS  
TMNT TUORNAMENT FIGHTER  
WIMBLEDON TENNIS

# GET READY!

VIA GUIDOTTI, 40/b - 40134 BOLOGNA  
VENDITA PER CORRISPONDENZA  
TEL. 051/6446994 - 6446996

## ORARIO DI APERTURA

Dalle 11 alle 19,30 continuato  
Dal LUNEDI' al SABATO

## CONDIZIONI DI VENDITA

Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.  
Spedizioni a mezzo posta e corriere espresso

## MASSIMO RISPETTO DEI TEMPI DI CONSEGNA CONCORDATI

Tutti i marchi citati sono di esclusiva  
proprietà delle singole Case Produttrici

DISPONIBILI I GIOCHI  
PER 3DO E PER GAME BOY  
ACQUISTO E VENDITA  
GIOCHI USATI PER  
SUPER NINTENDO

RICHIEDETE CON IL  
VOSTRO ORDINE  
LA FANTASTICA  
DISCOUNT CARD  
GET READY

PER RAGIONI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTA LA MERCE DISPONIBILE

# NEWS



SNES, Genesis, Game Boy, and Game Gear **Only \$9.95!**

AUTHORIZED GUIDE

## MORTAL KOMBAT

### FIGHTER'S KOMPANION

Loads of Lethal, Bone-Crushing Tips & Tricks!

Extra-Large Screen Shots for All the Gruesome Action!

The Guide to Maximum Destruction

Cory Sander Cyberquest

## MORTAL TACTICS

La Cyber Quest ha prodotto una guida multi-formato di 88 pagine (naturalmente autorizzata) di Mortal Kombat (Fighter's Kompanion) il prezzo dovrebbe aggirarsi intorno alle dieci sterline. Accompagnata da grosse illustrazioni, la guida vi permetterà di apprendere le migliori mosse e le combinazioni più letali per massacrare senza alcuna pietà qualunque avversario vi si pari davanti. Voglio proprio vedere cosa succederà quando si incontreranno due che hanno letto il libro... eh... eh... eh...

## CD 32 ALLA RISCOSSA!

Ehi ragazzi, avevate il timore che il CD 32 sarebbe rimasto a secco di nuovi e acchiappanti software? Allora date una sbirciatina a questa rapida guida a tutti i titoli di prossima uscita per la console a 32 bit della cara e vecchia mamma Commodore (i prezzi indicati sono in sterline e quindi vi servono solo come indicazione generica):

### IMMINENTI

TITOLO	CASA	PREZZO
Dangerous Street (AGA)	Microvalue-Flair	£29.99
Deep Core	Int. Computer Ent. LTD	£25.99
Mean Arenas	Int. Computer Ent. LTD	N.D.
International Karate Plus (AGA)	System 3	£14.99
Myth (AGA)	System 3	£14.99
Super Putty (AGA)	System 3	£14.99
Ninja 3 (AGA)	System 3	£14.99
Bubble & Squeak	Audiogenic software	£29.99
Jurassic Park	Ocean	£34.99
Legend of Sorasil (NAGA)	Gremlin Graphics	N.D.
Microcosm	Psygnosis	£29.99
Labyrinth	Electronic Arts	£N.D.
Winter Super Sports	Microvalue-Flair	£29.99
Lotus Turbo Trilogy	Gremlin Graphics	£34.99
Arabian Nights (AGA)	Krisalis	£14.99
John Barnes	Krisalis	£14.99
European Football	Gremlin Graphics	£25.99
Nigel Mansel	Almathea	£29.99
Prey	Krisalis	£14.99
Traps & Treasures	Krisalis	£14.99
Tie Break	Krisalis	£14.99
Ryder Cup Golf	Ocean	£29.99
Reach Out for Gold	Microvalue-Flair	£29.99
Surf Ninjas	Microvalue-Flair	£29.99
Alfred Chicken	Mindscape	£29.99
Castle 2	Interplay	£29.99
Lord of the Rings 2	Interplay	£29.99
Donk-Special Edition	Supervision Ent. LTD	£29.99
Guinness 2	New Media/CBM	£29.99
Insight Tecnology	Optonica/CBM	£33.99

Super Methane Brothers  
Defender of the Crown 2  
Grolier's Encyclopedia

Extender £29.99  
Sachs/CBM £26.99  
Xiphias/CBM £134.99

### DICEMBRE/GENNAIO

TITOLO	CASA	PREZZO
K240 (NAGA)	Gremlin Graphics	£25.99
Fury of the Furies	Mindscape	£26.99
Total Carnage	Intl. Computer Ent. LTD	£29.99
Beavers (AGA)	Grandslam	£29.99
Humans 1 & 2	Gametech (UK) LTD	£29.99
Syndacate	Bullfrog	N.D.
Seven Gates of Jambala (AGA)	Grandslam	£29.99
Hunt for Red October (AGA)	Grandslam	£29.99
Liverpool Football	Grandslam	£29.99
Shadows of the Winds	Images	N.D.
Gulp	Intl. Computer Ent. LTD	£29.99
Chambers of Shaolin	Grandslam	N.D.
50 Karaoke Hits	Multimedia Machines	£29.99
Nick Faldo's Golf	Grandslam	£34.99
Exile	Gremlin Graphics	£29.99
F17 Challenge	Team 17	£14.99
Project X	Team 17	£14.99
Qwak	Team 17	£14.99
Assassin Special Edition	Team 17	£14.99
Liberation (AGA)	Minscape	£34.99
Chaos Engine (AGA)	Renegade	£29.99
Amiga American Football	Plattsof/CBM	£29.99
Turrican 3 (AGA)	Renegade	£29.99
Golden Colletion	Microvalue-Flair	£29.99
Uridium 2 (AGA)	Renegade	£29.99
Pirates Gold	Microprose	£29.99
Dennis	Ocean	£29.99

### IN PROGRAMMAZIONE

TITOLO	CASA	PREZZO
Zool 2	Gremlin Graphics	£25.99
Caesar Deluxe	Software Inspiration	£34.99
Cohort 2 (NAGA)	Team 17	£14.99
Body Blows Galactic	Gremlin Graphics	£29.99
Litil Divil	Team 17	£14.99
Alien Breed-Special Edition	Team 17	£14.99

TITOLO	CASA	PREZZO
Zool 2	Gremlin Graphics	£25.99
Caesar Deluxe	Software Inspiration	£34.99
Cohort 2 (NAGA)	Team 17	£14.99
Body Blows Galactic	Gremlin Graphics	£29.99
Litil Divil	Team 17	£14.99
Alien Breed-Special Edition	Team 17	£14.99

DYNABYTE presenta:

Vera Cyntex  
presents the

LATE NIGHT

# SEXY TV SHOW



Per informazioni telefonare allo 010/6469539 - Fax 010/467806

Vera Cyntex Vi invita al suo inquietante show della tarda notte

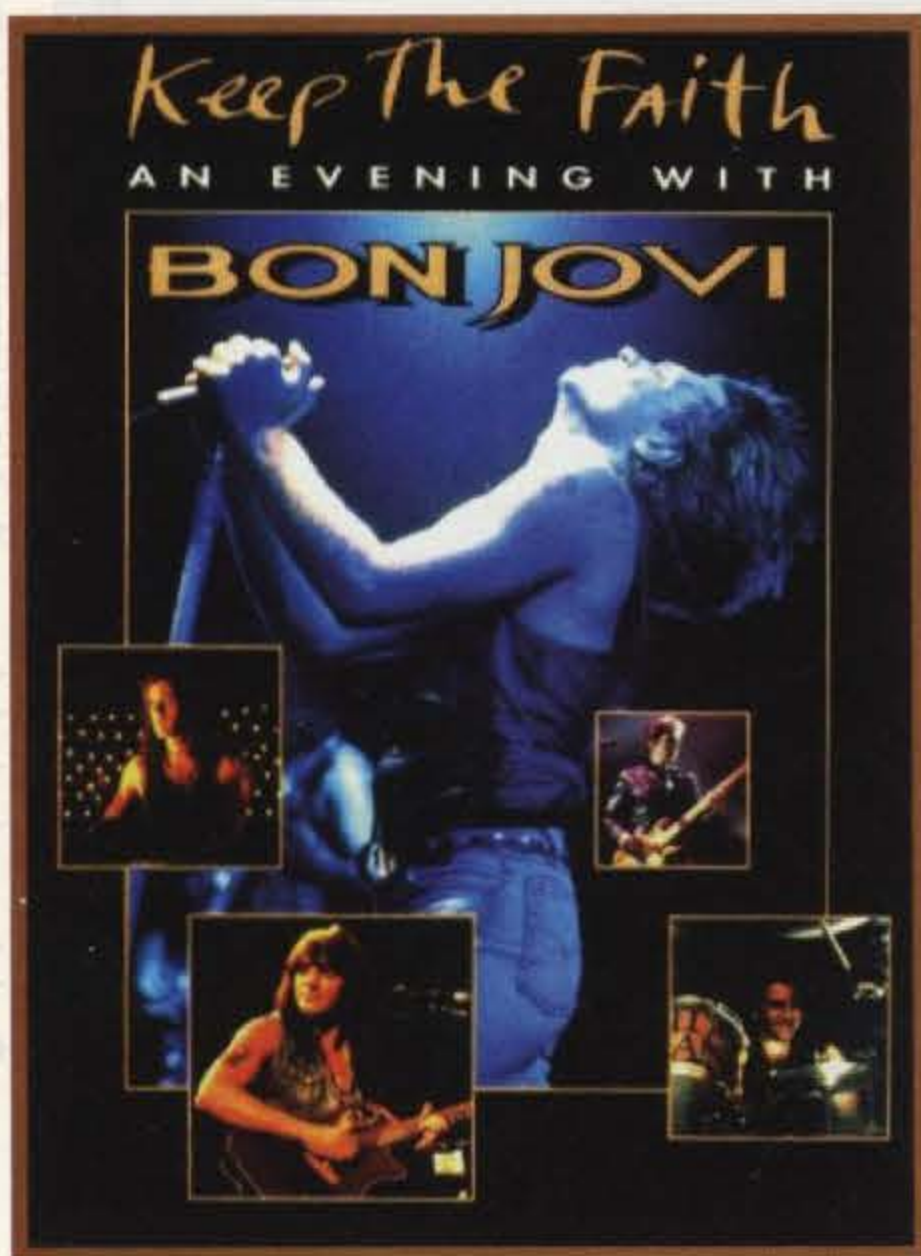
## METTETE ALLA PROVA IL VOSTRO SEX-APPEAL

• Gioco di simulazione della vita reale • Da 1 a 4 giocatori contemporaneamente • Identikit del giocatore (oltre 26 milioni di combinazioni) • Grafica e sequenze animate interamente generate in 3D solid modelling • 1000 bizzarre domande-quiz 1000 • Personaggi sintetici che agiscono con pseudo-comportamenti • Imprevedibili ed eccitanti sedute di Eros tecno-virtuale

*Il futuro dell'home entertainment potrebbe esser finalmente arrivato. Vi presentiamo in anteprima il Digital Video della Philips per CD-i.*

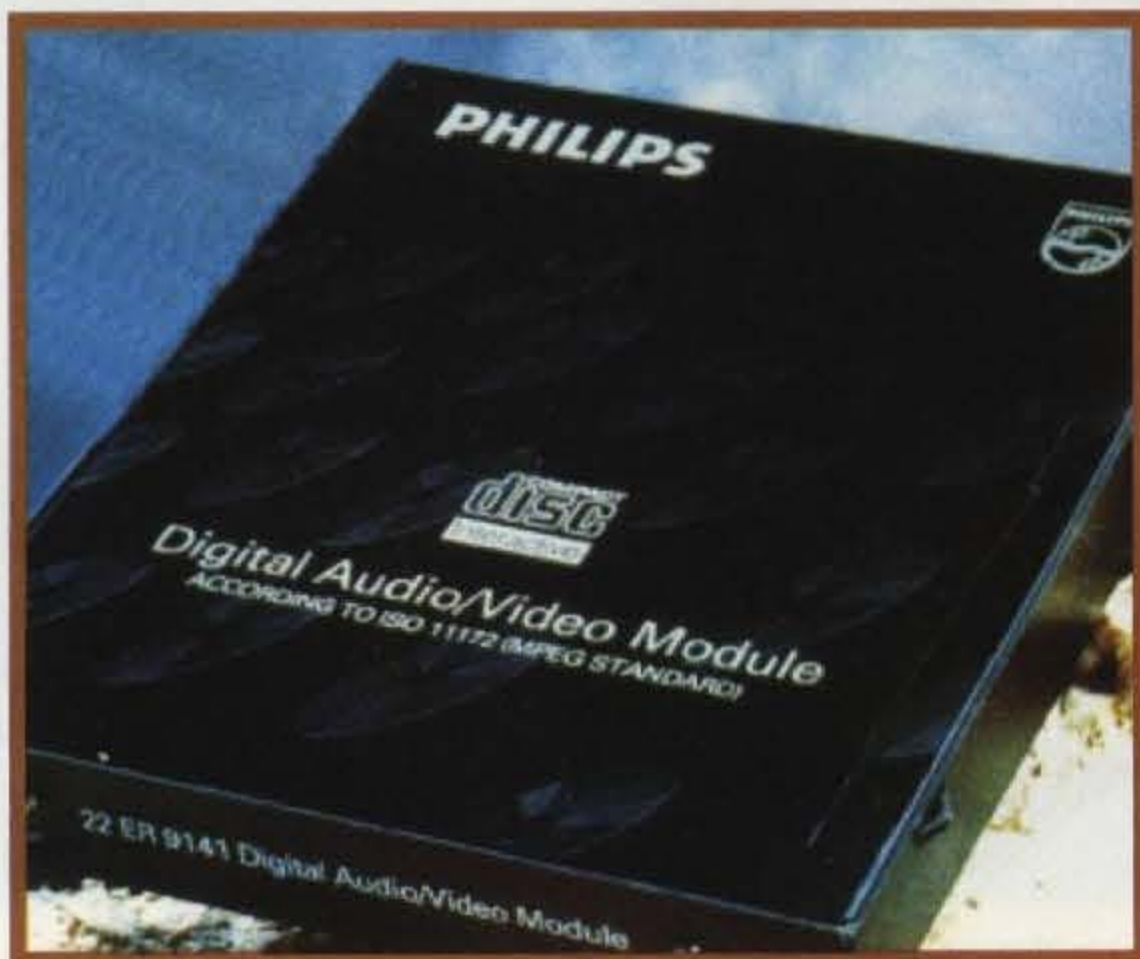
Se siete una di quelle persone che pensano che il multimedia interattivo sia giusto una favola, una chimera e che non potrà mai concretizzarsi, beh mi sa proprio che vi toccherà ricredervi. Il futuro è tra noi! Infatti con l'uscita dell'unità Digital Video della Philips, sul mercato abbiamo ora una macchina che può offrire musica, films e video games in un'unica confezione. Noi abbiamo avuto una di queste card inserite nel nostro CD-i ufficiale per circa una settimana e non potete neanche immaginare quanta gente, che prima considerava questa macchina come un elefante bianco, si sia ricreduta sulle possibilità del cocco di casa Philips ed abbiano cominciato a risparmiare i soldi delle merendine per comprarsi la macchina. Per tutti i profani del Video Digitale ecco ora un breve resoconto della storia di questo formato. Le più grandi

compagnie di CD hardware qualche hanno fa si riunirono e in quella occasione presero la decisione di stabilire delle "regole", un vero e proprio standard, le quali avrebbero permesso di far girare su video immagini in full-screen e full motion video su tutti i loro sistemi. Il nome di questo standard era, ed è tutt'ora, MPEG che sta per Motion Pictures Experts Group e che permette di poter memorizzare su di un singolo CD fino a 72 minuti di sonoro e di immagini video.



**NON SARANNO SOLO I FILM A COMPARIRE IN FORMATO DV. INFATTI STANNO PER ARRIVARE ANCHE UN SACCO DI VIDEO MUSICALI DI CUI KEEP THE FAITH DI BON JOVI NE E' SOLO UN ESEMPIO.**

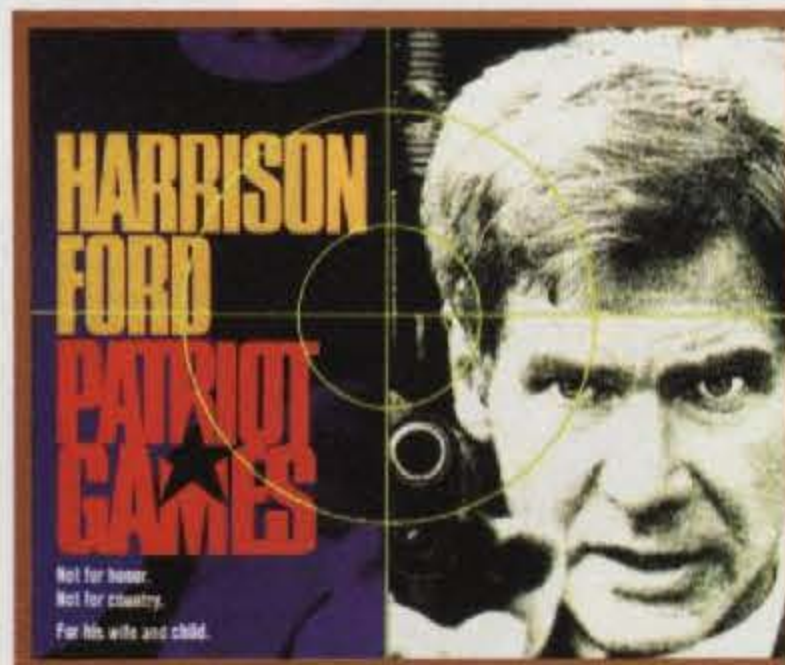
**CHI POTREBBE MAI IMMAGINARE CHE IN QUESTA PICCOLA CARTUCCIA SIA RACCHIUSO IL "POTERE" DI RIVOLUZIONARE IL MONDO CINEMATOGRAFICO**



**IL VIDEO  
E' MORTO...  
LUNGA VITA  
AL VIDEO DIGITALE!**



**LA VERSIONE DI PATRIOT GAMES DISPONIBILE AL MOMENTO DI ANDARE IN STAMPA ERA NTSC COMPATIBILE. CIO VUOL DIRE CHE, MOLTO PROBABILMENTE, SI POTRANNO UTILIZZARE SENZA ALCUN PROBLEMA SIA I DISC AMERICANI CHE QUELLI EUROPEI. GREAT!**



**GRANDE! SEMBRA PROPRIO CHE LA PARAMOUNT NON SOLO CONVERTIRÀ VECCHI TITOLI, MA ANCHE LE ULTIME PRODUZIONI CINEMATOGRAFICHE. POVERO, PICCOLO VIDEOTAPE.**



## MPEG. DI TUTTO, DI PIU'!

Tutti i più grandi nomi del mercato CD stanno attualmente lavorando ad espansioni MPEG per le loro macchine, ma Philips si è già portata avanti con il suo Digital Video. Questo soprattutto perché le card per gli altri formati non saranno disponibili almeno fino alla prossima primavera e così ora la casa inventrice del CD si trova già in vantaggio rispetto ai suoi concorrenti. Infatti il sistema Digital Video viene già impiegato nei games: un cartoon di Hanna e Barbera utilizza questa card per portare sullo schermo, in un gioco impiegato in alcuni asili inglesi, immagini in full motion video e sonoro contemporaneamente. Ci sono poi anche giochi per gente un po' più "matura": è stato infatti prodotto un'altra versione di "The Seventh Guest", che ora vanta nuovi elementi di gioco rispetto alla versione PC-CD.



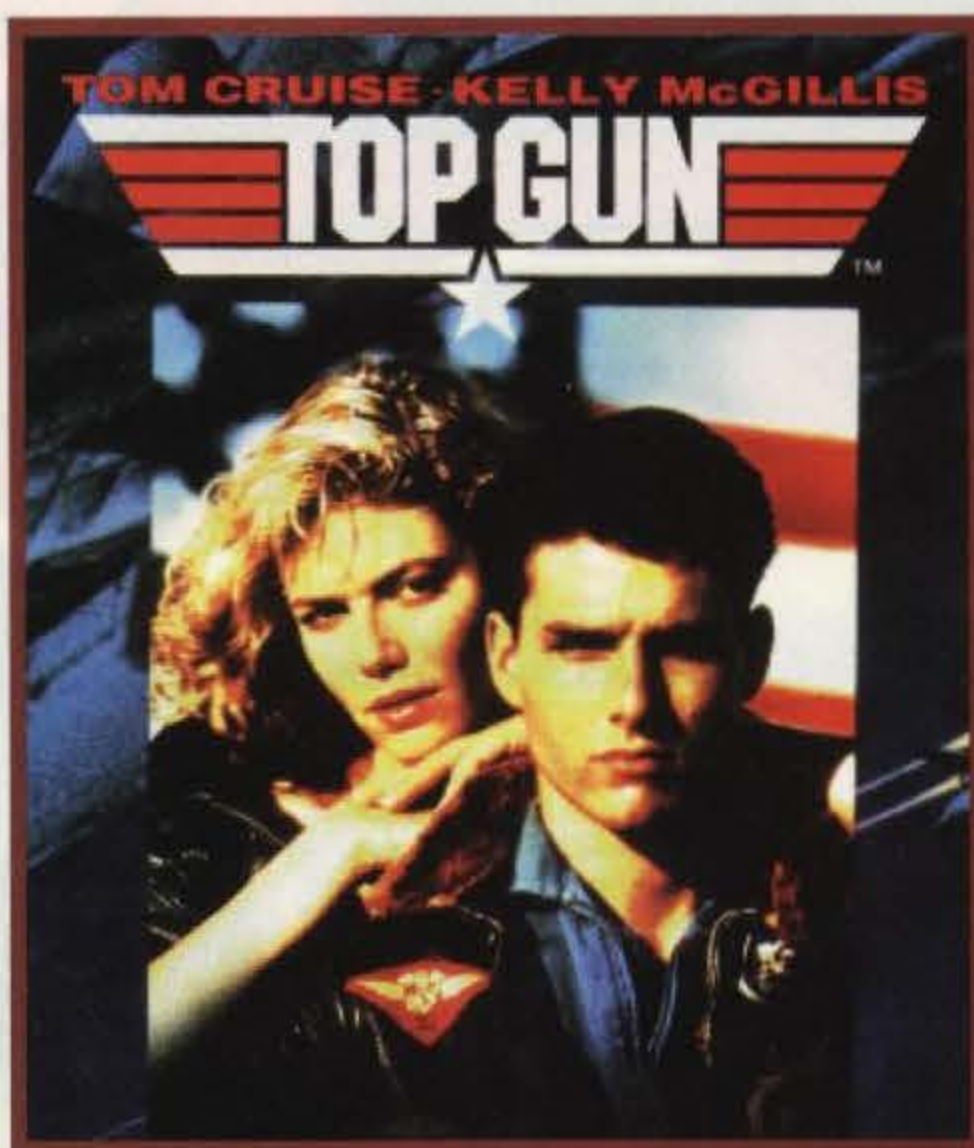
TENENTE, CI TIRI SU! STAR TREK VI SARÀ UNO DEI PRIMI TITOLI A FARE LA SUA COMPARSA SU DV IN FORMATO PAL. SPERIAMO CHE IL PROMETTENTE INIZIO NON SIA SOLO UN FUOCO DI PAGLIA.



## CINEMA! CINEMA! ED ANCORA CINEMA!

Tuttavia ciò che adesso sta attirando l'attenzione della gente è la possibilità che, in un futuro non molto remoto (praticamente ci siamo), si possano vedere film su CD. Dimenticatevi quei vecchi e scomodi videotape con la loro bassa definizione d'immagine ed il loro gracchiante sonoro. I Digital Film sono semplicemente lo stato dell'arte. Le immagini hanno una risoluzione su schermo migliore del SVHS (ed il SVHS è già incredibilmente meglio del normale VHS che la maggior parte di noi ha nella propria casa). Mettete poi tutto insieme con la qualità audio del CD e con colonne sonore in vero Dolby stereo. Aggiungete un controller che vi permette slow motion, fermo immagine, pause digitali con il sonoro sincronizzato, che vi farà sembrare i vostri attuali sistemi semplicemente preistorici. Le immagini riportate in quest'articolo non danno minimamente giustizia all'effettiva qualità del sistema Video Digitale e non pensate che stiamo esagerando: è veramente grande! La Paramount ha messo in programma di realizzare ben 50 film su CD per la primavera del '94 e mentre sto battendo quest'articolo la Philips sta trattando con due delle più grandi case produttrici di film per avere i loro precedenti prodotti e le ultime novità trasportate su compact-disc. Sembra proprio che questo formato sarà destinato ad avere un grande successo e mi raccomando: ricordatevi dove ne avete sentito parlare!

TOP GUN SU CD. SPERIAMO SOLO CHE IL COMPACT NON ABBAIA DISEGNATO SOPRA QUEL "NASONE" DI TOM CRUISE.



## LA PARAMOUNT DA' IL VIA ALLA SCALATA

La prima compagnia cinematografica a trarre benefici da questa nuova tecnologia sarà la Paramount. A Natale questa casa ha programmato di avere a disposizione sul formato Digital Video la bellezza di ben 20 film, numero destinato a crescere fino a 50 entro l'inizio dell'estate '94. Di questo passo usciranno circa dal 3 al 5 titoli al mese e la cosa non è davvero male. Mentre molti titoli saranno vecchie glorie come Top Gun, Patriot Games e Star Trek VI, ci saranno anche film attuali come per esempio "Il Testimone" che verrà distribuito allo stesso tempo su video e CD. Un'altra nota lieta dovrebbe venire poi dal prezzo che dovrebbe aggirarsi intorno alle £15.99 che non sono poi molte se si paragonano con il prezzo dei VHS che vanno dalle £10 alle £15. Non male, davvero niente male...



HANNA & BARBERA CARTOON CARNIVAL È UNO DEI PRIMI GIOCHI DV. MA A MENO CHE VOI NON ABBIATE 6 ANNI DUBITO FORTEMENTE CHE RIUSCIRETE AD APPREZZARLO.

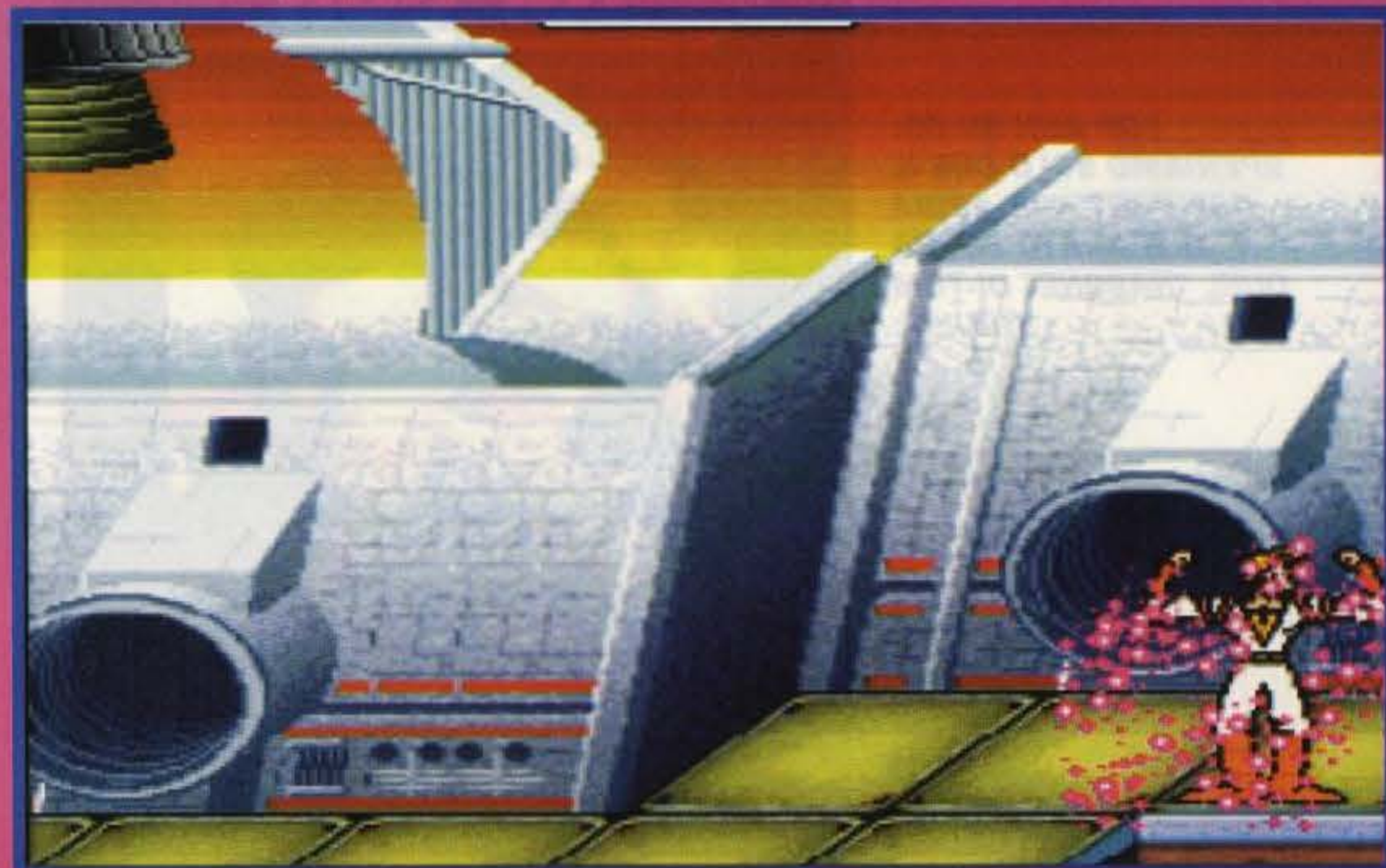
# SPACE ACE

Il coin-op di Space Ace, e il suo predecessore, Dragon's Lair, sono state probabilmente, nonostante la loro incredibile veste grafica, le macchine da bar meno giocate, e questo per la loro mancanza di giocabilità (Gabrio non mi pare molto d'accordo con questa affermazione... NdR). Qualcuno pensò che le cose sarebbero potute andare diversamente su computer e così venne realizzata una versione per computer, ma le cose non cambiarono. Ora la Empire con la conversione di questo game per Super Famicom ha realizzato un vero gioco. Space Ace non sembra però esser destinato a diventare un platform game. Avrà circa 25 differenti livelli con grossi sprite animati che saltano fuori proprio mentre meno ve lo aspettate. Il vostro personaggio potrà girare a piedi, su mezzi motorizzati o su astro-scooter, e a quanto pare la grafica non è davvero niente male. L'accesso ad ogni stage avviene tramite una serie di labirinti di caverne che permettono di aprire diverse vie. L'Empire ha promesso che ci saranno molti elementi innovativi e che ogni partita presenterà sempre qualche nuovo elemento e, a giudicare da quanto abbiamo potuto vedere, sembrerebbe proprio così. Il gioco presenta inoltre molti stage shoot 'em up in 3D con il nostro asso lanciato a folle velocità tra grotte, evitando colpi e sparando ai propri avversari. Ogni livello può esser completato almeno in 2 modi: speriamo che questo gioco riesca a sopperire alla mancanza di giocabilità che aveva caratterizzato il coin-op.

**EMPIRE**

**VERSIONE:  
SUPER NES**

**USCITA:  
IMMINENTE**





# ALONE IN THE DARK 2



Alone in the Dark ritorna, ma questa volta non ci troviamo di fronte ad un game incentrato sull'horror del mitico H.P. Lovecraft, bensì sul Voodoo sulla figura di Charles Lindberg. Costui (per chi non lo sapesse) fu il primo uomo a compiere la trasvolata dell'Atlantico su di un aereo chiamato "Spirit of Saint Louis". Bene, dovete sapere che 13 anni dopo questa impresa, che può esser considerata come uno tra gli avvenimenti più im-



aveva scoperto ed eliminato con i suoi malefici poteri. Il gioco inizia con voi davanti all'abitazione in cui è nascosta la piccola e da quello che abbiamo potuto vedere il game non sembra davvero niente male. La grafica, rispetto al primo episodio è stata notevolmente migliorata, gli oggetti da prendere sono ora visibili ma le cose non finiscono qui. Infatti le maggiori innovazioni

consistono nella struttura vera e propria del software. Per prima cosa potrete terminare l'avventura in vari modi e molte situazioni potranno esser superate sia con la forza bruta che con l'uso dell'intelligenza. Inoltre arrivati in vari punti il controllo passerà dell'investigatore alla bambina. Per esempio, dopo aver liberato la piccola il nostro detective verrà imprigionato e a questo punto toccherà alla piccola liberarlo. Da quanto ci è stato

portanti dell'intera storia dell'aviazione, la figlia di Charles, Josephin, venne rapita. I genitori pagarono il riscatto, ma la bambina fu restituita morta. Ora la Infogrames ha deciso di sfruttare questo plot, dal quale tra l'altro prese spunto anche Agata Christie per il suo "Assassinio sull'Orient Express"

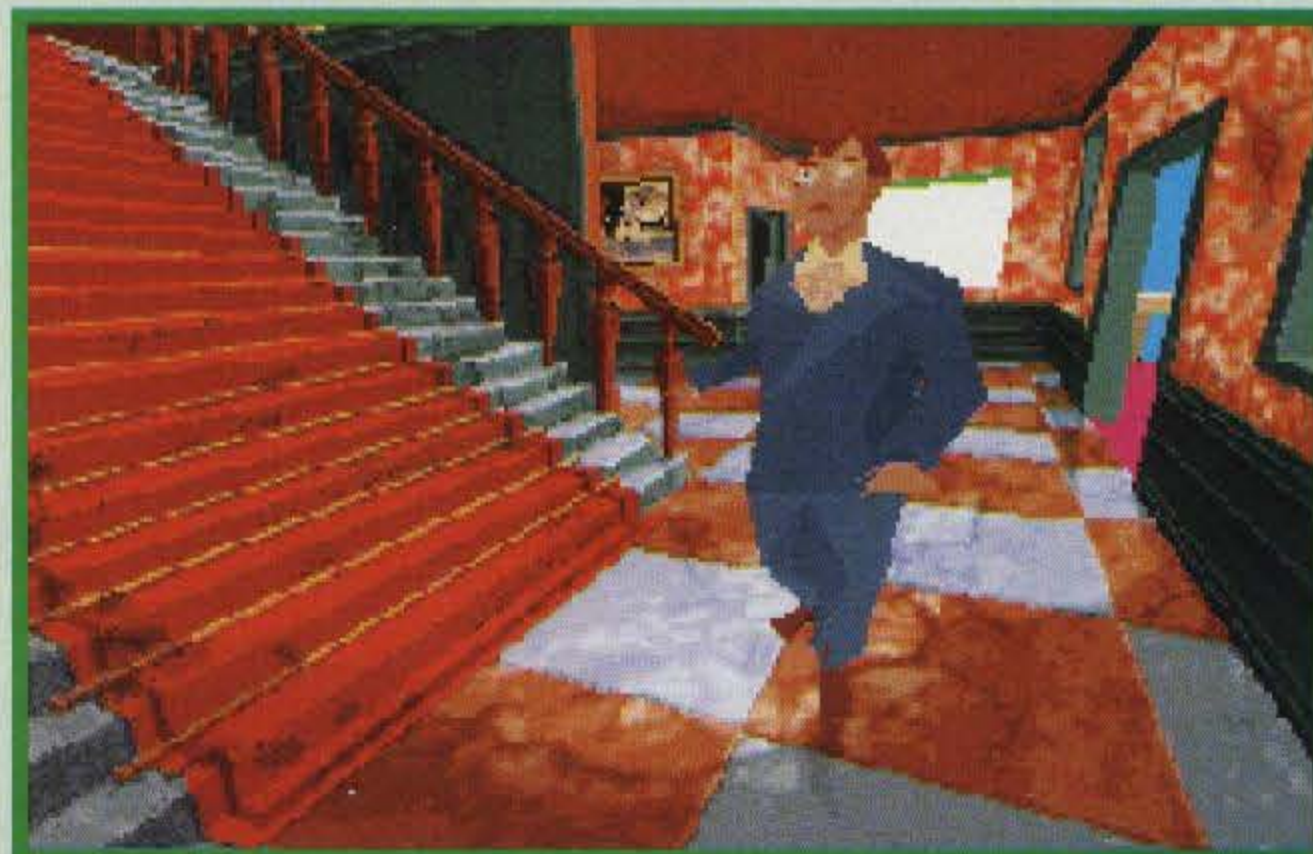
(l'uomo ucciso doveva infatti rappresentare l'assassino, mai scoperto, della piccola Josephin), per dar vita ad un game incentrato attorno ad una setta Voodoo. La storia riguarda gli appartenenti ad una confraternita che per rimanere immortali devono sacrificare ogni 50 anni (o 100, adesso non mi ricordo bene) una bambina. Naturalmente sarete voi, nei panni di un giovane investigatore, che dovrete cercare di liberare la piccola. Già un'altra persona (come potrete vedere dall'introduzione del gioco) aveva cercato di salvare la bambina, e c'era quasi riuscito, ma sfortunatamente la sacerdotessa della setta lo

## INFOGRAMES

VERSIONE:  
PC

USCITA:  
FEBBRAIO

detto, nel gioco dovrebbero esser presenti 5 di questi swap, che non sono stati fatti giusto per capriccio: con questo artificio le varie situazioni saranno da affrontare in maniera diversa perché se con il detective potevate scontrarvi con i vostri nemici, la piccola bambina non potrà far altro che scappare e nascondersi, e gli enigmi richiederanno un maggior uso di materia grigia. I continui richiami alla storia di Lindberg avverranno tramite libri che troverete durante le vostre peregrinazioni nelle varie locazioni e questo contribuisce a creare un'atmosfera semplicemente incredibile. Non vediamo l'ora di poterci mettere le mani sopra!



# NBA JAM

**ACCLAIM**

VERSIONE:  
MEGA DRIVE

USCITA:  
FEBBRAIO

OK ragazzi, pare proprio che fra poco gli schermi di tutti i Mega Drive del mondo verranno invasi dai giganti dell' NBA. I principali indiziati sono i giocatori degli Orlando Magic e degli Atlanta Hawks, già protagonisti del game comparso tempo fa sul Super Nintendo (di cui peraltro questo prodotto è un'evoluzione) e che rispondeva al nome di NBA All Star Challenge. Ribattezzato NBA Jam, il gioco dovrebbe fare la sua comparsa negli scaffali dei negozi verso l'inizio di Febbraio. Il game include la maggior parte delle star americane di questo sport (naturalmente rigorosamente digitalizzate); le squadre a vostra disposizione saranno 16 e potrete sbizzarrirvi in ogni sorta di tiro. Inoltre anche la "cornice" non sembra niente male, con la folla che si esalta quando la squadra di casa è in vantaggio e si imbufalisce quando sta perdendo. Ultima chicca la possibilità di giocare fino a 4 contemporaneamente, dando così vita a incredibili competizioni. Al più presto nei cesti di CVG!



# YOGI BEAR

Yogi, come qualunque fan di Hanna & Barbera che si rispetti saprà, è più furbo di qualunque altro orso in circolazione. Così appena ha appreso che una fabbrica di sostanza chimiche stava per esser costruita nel bel mezzo del parco di Jellystone ha preso armi e bagagli ed è andato dall'Empire per farsi dare qualche consiglio ed eccolo quindi impegnato in un altro platform game. Per il suo debutto nel mondo dei videogiochi il nostro orsacchiottone ne avrà da scarpinare: dovrà infatti attraversare ben 5 livelli, tutti pieni di fetentissimi esserini con uno schema di gioco che ricorda molto quello di Asterix. Non che ci sia niente di innovativo o trascendentale, intendiamoci, ma comunque il gioco si presenta bene (merito forse della sua grafica molto cartoonesca) e sembra anche abbastanza divertente e in fondo questo è proprio quello che conta. Speriamo solo di poterlo recensire al più presto!

**EMPIRE**

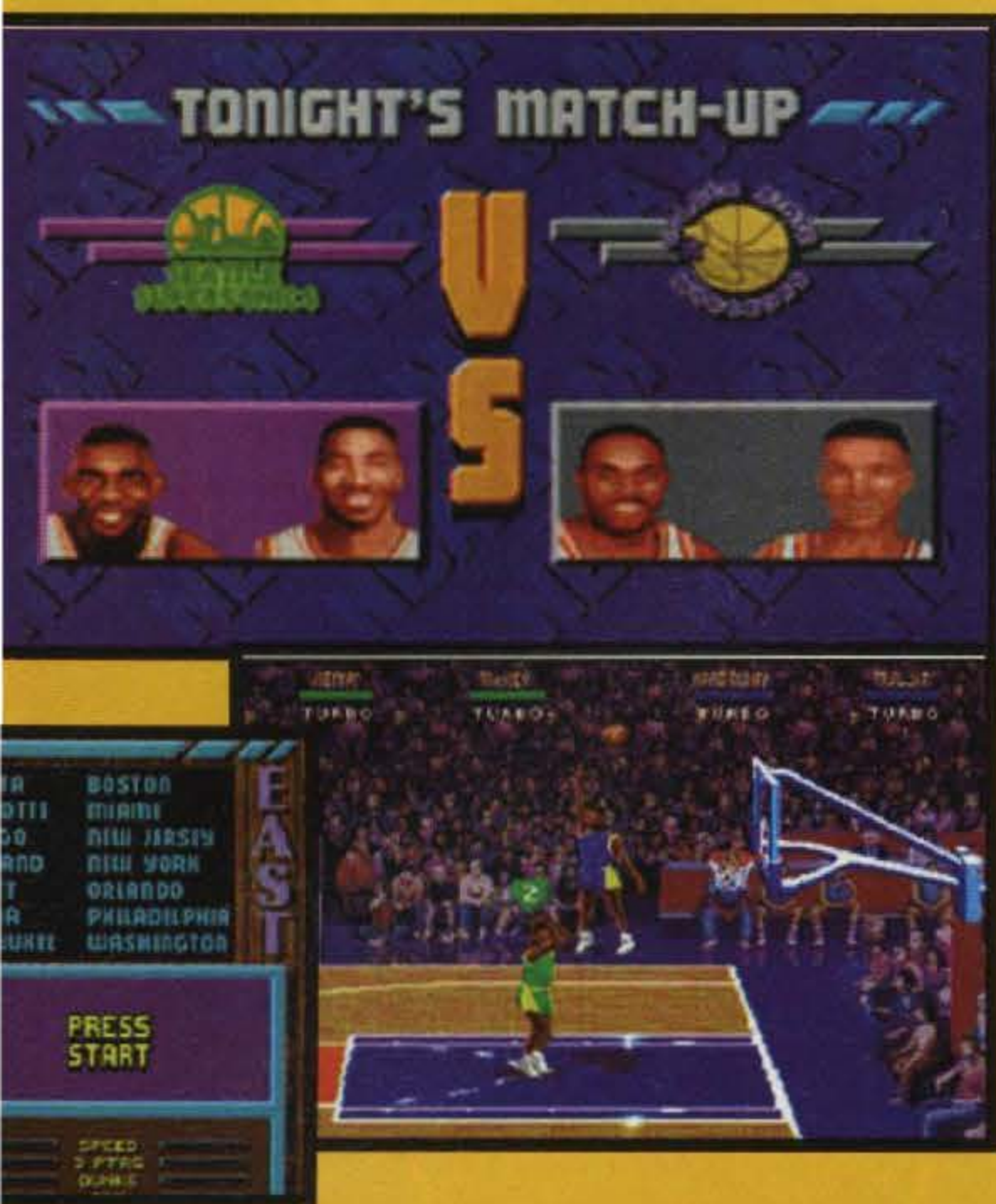
VERSIONE:  
SUPER NES

USCITA:  
MARZO



# GENESIA

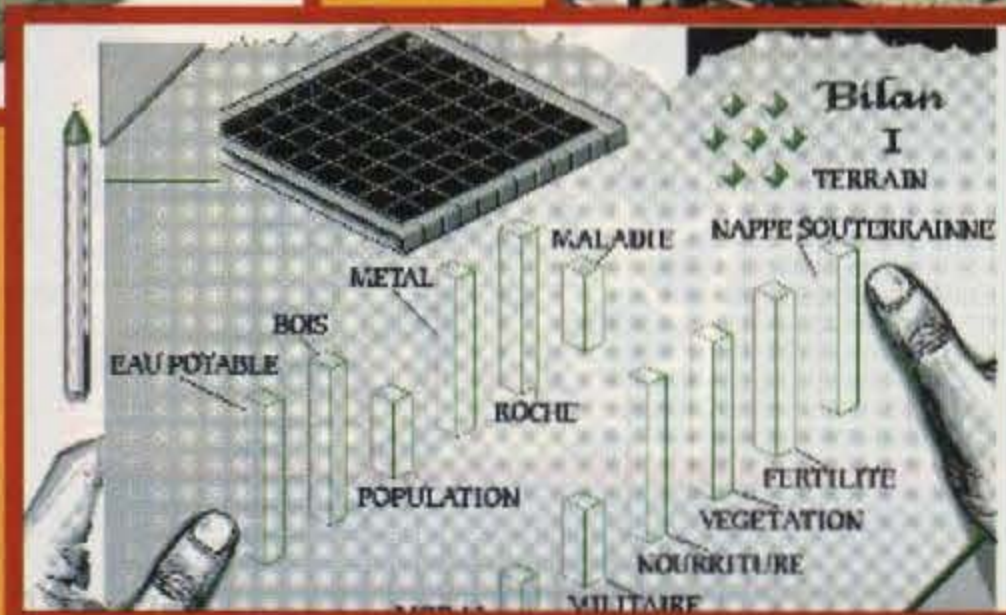
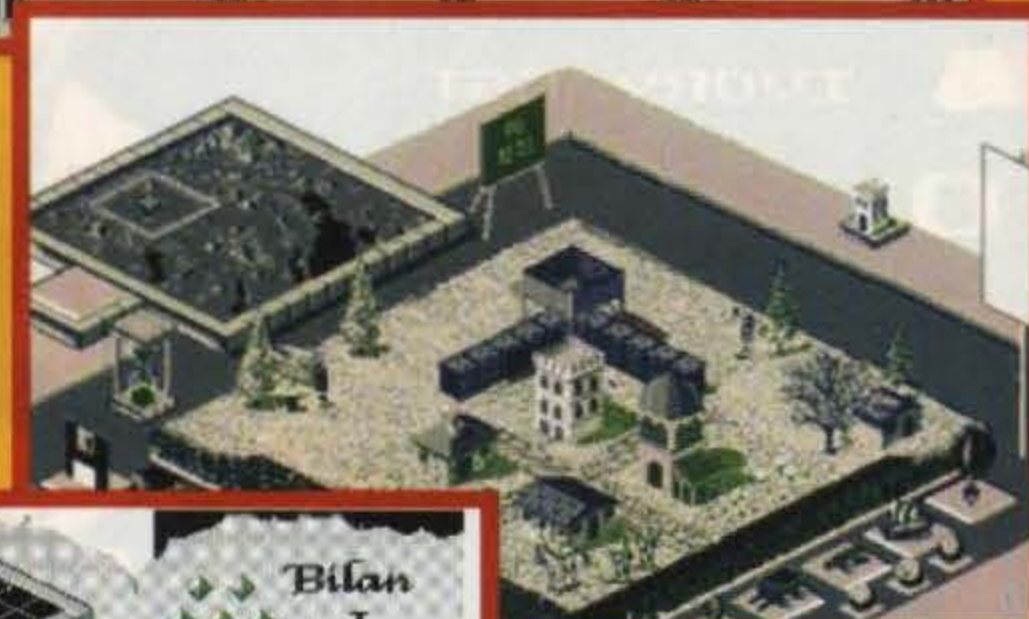
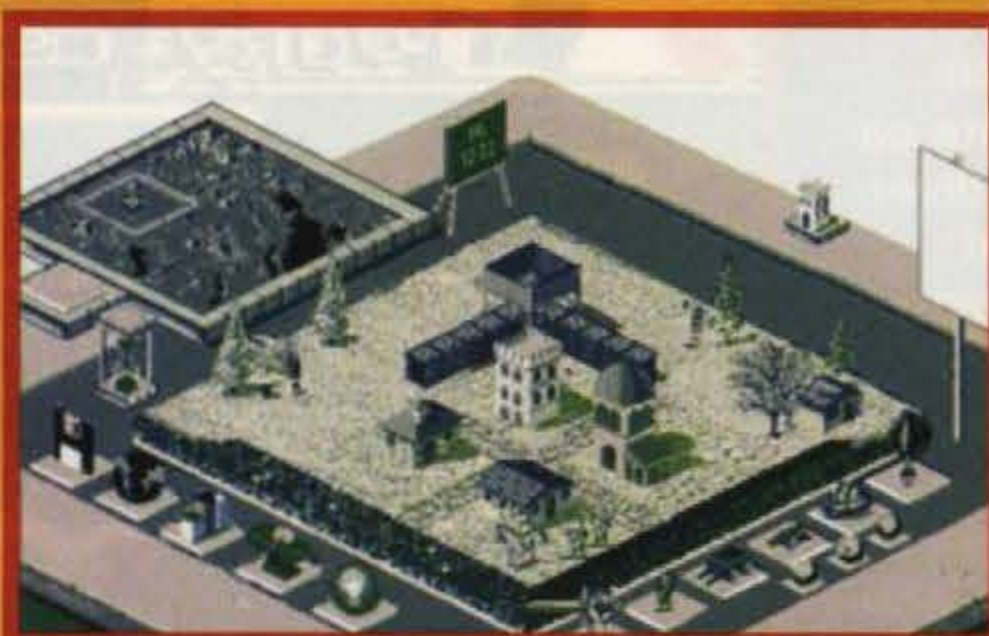
La Mindscape cerca il miracolo e si lancia in una nuova simulazione divina. Da quello che abbiamo potuto sapere il game sarebbe una sorta di incrocio tra Populus, Powermonger e Settlers ed il suo obbiettivo consisterebbe nel riuscire a recuperare nel più breve tempo possibile 7 gioielli scomparsi. La ricerca dei preziosi sarà resa più o meno difficile a seconda del livello di sviluppo della vostra civiltà e della potenza delle vostre armate. Da quello che ci è stato possibile vedere, il game si preannuncia essere veramente molto interessante, ma anche estremamente complesso. Pare infatti che il nostro caro Rick Skews, che ha avuto la possibilità di provare il game abbia impiegato 5 giorni per arrivare allo screen dei titoli. Impressionante! Comunque a meno di cataclismi più o meno naturali come, tifoni, uragani, terremoti, o le polpette di mia madre che si liberano dalle catene, dovrete poter leggere la recensione sul prossimo numero.



## MINDSCAPE

VERSIONE:  
AMIGA

USCITA:  
DICEMBRE



# EMPIRE SOCCER



**EMPIRE**

VERSIONE:  
SUPERNES

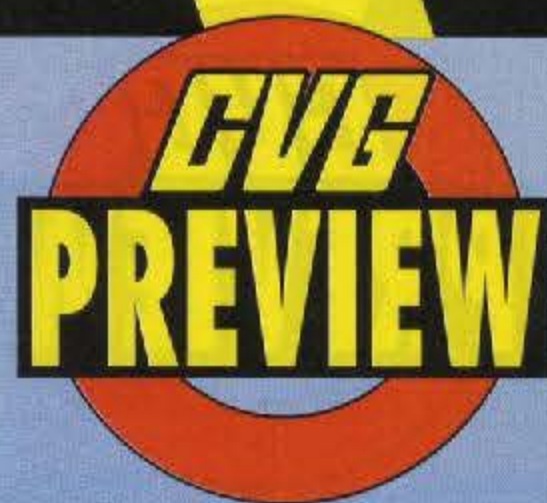
USCITA:  
MARZO



Ogni volta che viene realizzato un nuovo gioco di calcio la software house produttrice afferma: "Sarà sicuramente la migliore simulazione calcistica mai realizzata". Questa è anche la convinzione della Empire, avrà ragione? Empire Soccer è fondamentalmente caratterizzato da due particolarità che lo rendono diverso da ogni altra simulazione del genere: prima di tutto le dimensioni degli sprite sono impressionanti e fanno sembrare i calciatori di altri giochi (Sensible Soccer ad esempio) dei piccolissimi nani. Un possibile problema causato da questa scelta nella realizzazione tecnica potrebbe però essere la scarsa visuale di gioco che limita i passaggi e la costruzione di azioni spettacolari. La seconda peculiarità è la presenza di un numero impressionante di colpi speciali come tiri a effetto, colpi di tacca, tuffi e molti altri ancora; anche il realismo è una parte importante del gioco e per questo motivo la strategia selezionata ha sempre un preciso effetto sul gioco della propria squadra. Bisogna infine dire che sono presenti due diverse competizioni (una lega e una sorta di coppa del mondo a eliminazione diretta) e tutta una serie di close-up che illustrano alcune fasi di gioco quali gol, infortuni e decisioni arbitrali. Per questi motivi Empire Soccer potrebbe essere uno dei giochi di calcio più spettacolari mai visti.



# DONALD DUCK 2



Il povero Paperino è, come sempre, in mezzo ai guai: infatti, non solo ha enormi problemi ad esprimersi (avete presente come parla?), ma ha anche uno zio che indossa sempre strassissime scarpe e che ama avventurarsi in incredibili ricerche (per guadagnare soldi ovviamente) che, sfortunatamente, si concludono molto spesso con un mare di guai. In questa nuova avventura zio Paperone, dopo aver trovato e raccolto un prezioso pendente appeso al collo di un'antica divinità in un'isola sconosciuta, è stato rimpicciolito fino alle dimensioni di un tappo; ora la sua sorte è nelle mani di Paperino, che deve riportare il

ciendolo al suo posto originario per far sì che l'incantesimo si spezzi. Voi dovrete aiutare il povero papero nel suo compito attraverso le quattro zone (la giungla, il vulcano, l'entroterra e la valle) che compongono l'isola deserta. Donald Duck 2 è



caratterizzato dalla classica giocabilità dei platform game, da una grafica stupendamente fumettosa e da un sonoro che ricalca quello del cartone animato (che cioè fa impazzire dopo pochi minuti). A parte questo aspetto sembra che la Sega stia realizzando un gioco veramente interessante per il suo portatile: speriamo che Donald Duck 2 sappia ripetere il successo del suo predecessore.

**SEGA**

VERSIONE:  
GAME GEAR

USCITA:  
IMMINENTE





# ZOOOL



**Zool colpisce ancora!** Dopo aver invaso le cartucce del 16 bit Sega ecco che il ninja della dimensione N si prepara a dar battaglia al caro e buon vecchio Mario sulle macchine di casa Nintendo. Idraulici e formiche ai vostri posti! 3... 2... 1... Via!

Come potrete ben immaginare la trama del gioco è rimasta la stessa delle versioni per Amiga e MD, per cui credo che tutti voi sappiate già cosa vi aspetta... No? Ma come è possibile, per tutte le formiche scalze! Vabbe' saremo buoni. I cattivi stanno cercando di invadere il vostro pianeta e trasformare tutte le cose buone in malvagie, e naturalmente toccherà a voi impedirlo... Ora passiamo un po' più nel dettaglio di queste due nuove versioni: da quello che abbiamo potuto sapere, i possessori di SNES e Game Boy potranno avventurarsi nel mondo di Zool senza grosse differenze a livello di impostazione grafica e sonora; ciò che rende le due versioni profondamente differenti è il fatto che la versione per il 16 bit Nintendo vanterà ben 3 mondi in più, per un totale di 7, rispetto alla sua controparte portatile. Ogni livello sarà poi composto da altri 4 sotto stage, ma ci chiediamo se il gioco su Game Boy non risulterà forse un po' troppo facile. Non ci resta che attendere fiduciosi; intanto beccatevi le foto.



**GREMLIN GRAPHICS**

VERSIONE:  
SUPER NES  
GAME BOY

USCITA:  
GENNAIO  
GENNAIO

# JOYSTICK

fun

2G&P - MI - 6433950

Via Lorenteggio 38 - MILANO  
Tel. 48.95.28.21 - 42.32.606

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

## IL SOFTWARE ALLA VELOCITÀ DELLA LUCE!



### Speciale CD Rom PC

RETURN TO ZORK  
GREAT NAVAL BATTLE  
CNN GLOBAL WIEWS  
ULTIMA UNDERWORLD  
7H GUEST  
SO MUCH SHAREWARE

MAD DOG MC CREE  
MULTIMEDIA MOZART  
BLUE FORCE  
SPEED RACER  
NATURAL WONDERS  
VIDEO FOR WINDOWS

DUNE  
INCA  
UFO  
CD CAD  
OCEAN LIVES  
INDIANA J.

DAY OF TENTACLE  
SOUND STATION  
PC KARAOKE  
IMAGE WAREHOUSE  
LIGHTING CD  
LAN MASTER

DISPONIBILI OLTRE 300 TITOLI SU CD ROM - COLLECTION CLIP ART - SHAREWARE  
WINDOWS - ADULT - A PARTIRE DA LIRE 39.000 !!!!!!!!!!!!!

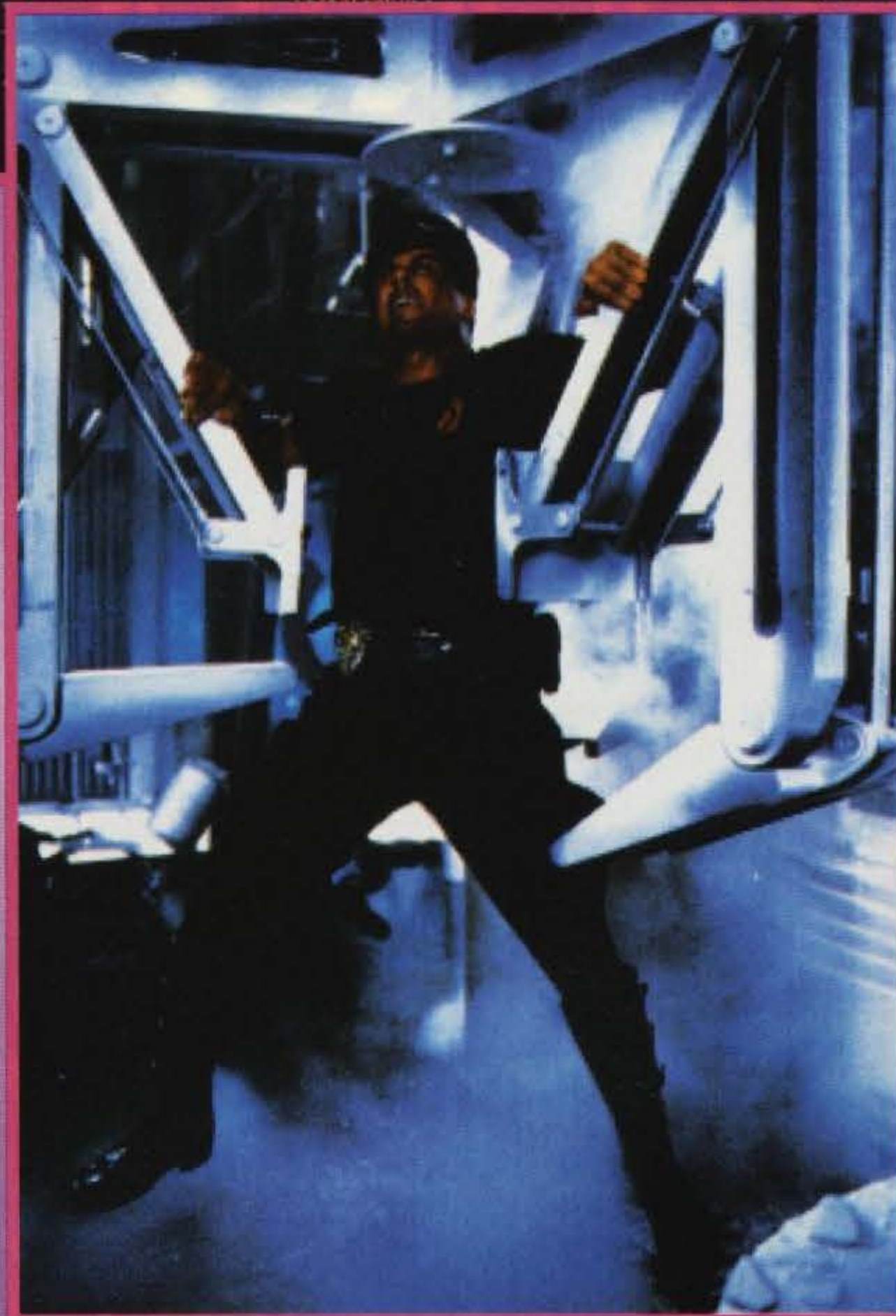
### Ricordati:

tutti i titoli che trovi su questa rivista  
per Amiga - PC - CD Rom  
sono disponibili presso di noi ai migliori prezzi  
!!!!!!

# DEMOLITION MAN

**Preparatevi, sta per arrivare sui "piccoli schermi" la conversione del più grande film d'azione di Natale. Signore e signori, it's demolition time!**

Quasi sicuramente è il più grande film d'azione dell'anno e tra poco dovrebbe approdare anche sulle nostre care e vecchie console! Infatti sarebbe stata una cosa strana che nessuno approfittasse di una simile occasione per tirare fuori l'ennesimo tie-in. La casa in questione è la Virgin che, a quanto pare, si trova già a buon punto con il lavoro e... ragazzi, le foto lasciano davvero ben sperare!



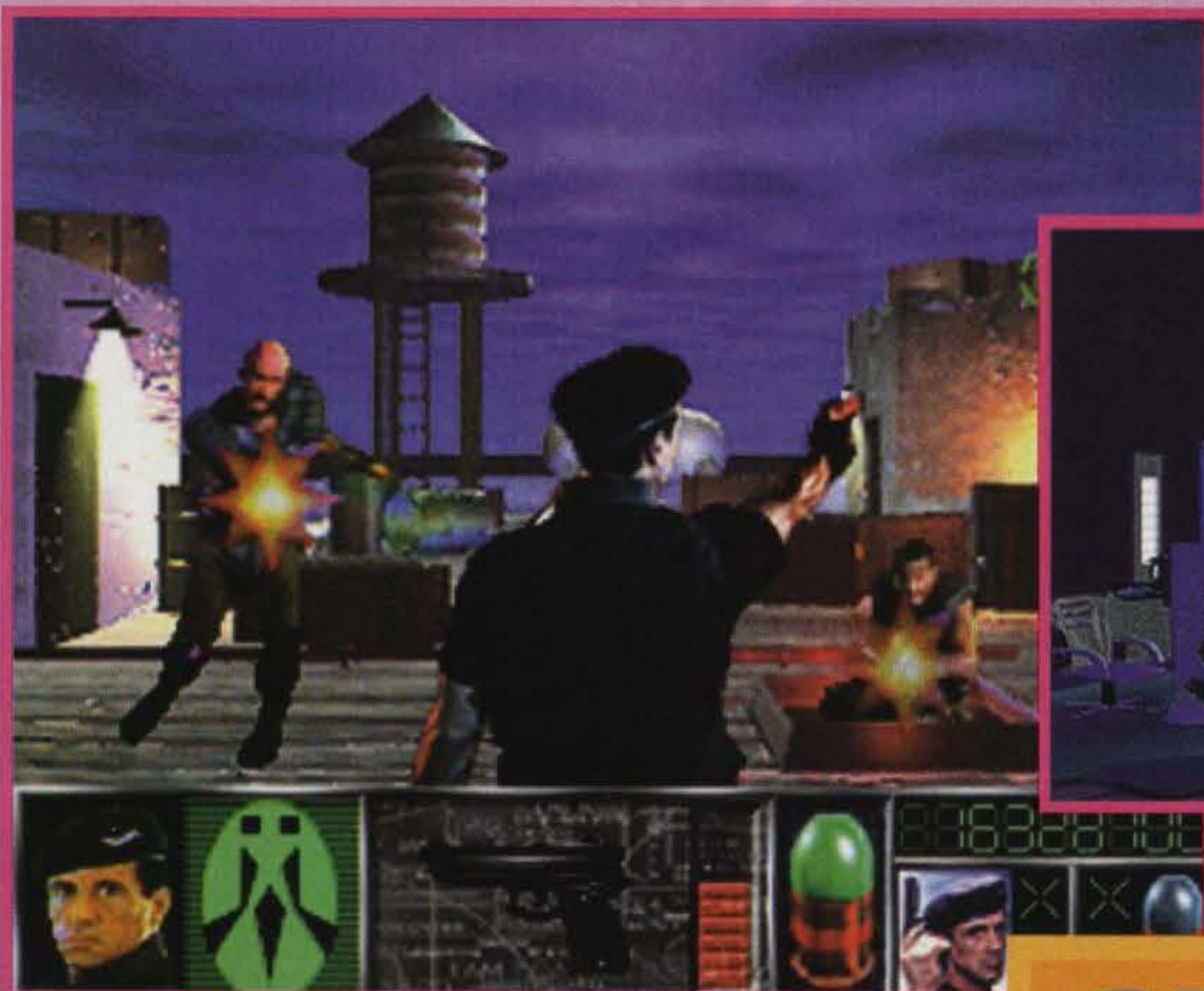
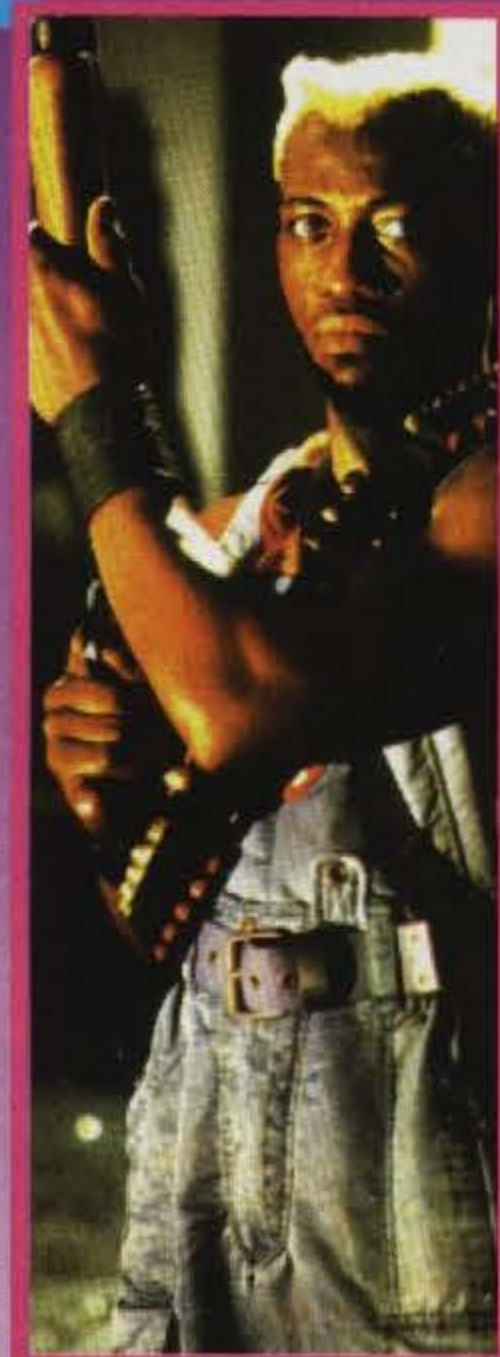
## OPERATION SLY

Mentre la versione su card di questo game sarà fatta come un tradizionale platform, la versione Mega CD e 3DO saranno sullo stile di Operation Wolf e Lethal Enforcers, con una visuale in prima persona ed uno scrolling orizzontale. Entrambe le versioni promettono adrenalina a fiumi, per non parlare poi delle tonnellate di mostri e cattivi da squartare, incenerire e vaporizzare. Al momento di andare in stampa non era ancora stato deciso se la colonna sonora sarebbe stata quella originale, mentre per quanto riguarda la grafica, come mostrano le foto della versione 3DO e Mega CD sembrerebbe che le cose siano già a buon punto. Ora bisogna solo aspettare per vedere se la versione definitiva del gioco riuscirà davvero a includere l'azione del film. Rimanete sintonizzati per la recensione nel prossimo numero.



## SCHEGGE

In lavorazione per Mega Drive, Super NES, Mega CD e 3DO, Demolition Man si presenta come un arcade game costituito da ben 12 livelli (i primi 2 sono ambientati a LA nel 1996, mentre i restanti vedono come background il nuovo stato di San Angeles nell'anno 2032). I vari schemi sono stati presi direttamente del film e così vi troverete inizialmente a combattere con Phoenix nel magazzino dove sono tenuti i 20 ostaggi da salvare, per passare poi al museo fino a giungere al cospetto di uno dei tanti mostri di fine livello.



## SPARTACUS

Per tutti quelli che non avessero visto il film, dovete sapere che il racconto è incentrato sul sergente John Spartan del dipartimento di polizia di Los Angeles. Meglio conosciuto come Demolition man, per la sua abilità nel distruggere qualunque cosa in cui si imbatte durante i suoi giri di pattuglia, Spartan viene ibernato come punizione per non esser riuscito a salvare 20 ostaggi uccisi da un pazzo criminale noto come Phoenix, che è stata anche lui ibernato. Quando però il caro delinquente si risveglia nel 21st secolo e instaura un regno di terrore le autorità decidono che è giunto il momento di scongelare il nostro caro super piediplatti. Una trama degna di un Oscar: neanche Bela Lugosi sarebbe riuscito a far meglio!

## VIRGIN

**VERSIONE:**  
3DO  
MEGA DRIVE  
MEGA CD  
SUPER NES

**USCITA:**  
PRIMAVERA  
PRIMAVERA  
PRIMAVERA  
PRIMAVERA

# MICROCOSM

*La Psygnosis ripone grandi speranze in questo spara-e-fuggi ispirato a una vecchia trasmissione televisiva di fantascienza. Preparatevi a combattere dentro le vene di un essere umano...*

Al tempo de "Il Viaggio Fantastico" l'idea di ridurre una persona e iniettarla in un paziente per scopi chirurgici era un concetto innovativo. Sull'onda di questo concetto, Microcosm è diventato uno spara-e-fuggi ambientato nel corpo umano. La trama narra di agenti della Axiom che hanno infettato un paziente per obbligarvi a entrare in azione e quindi eliminarvi utilizzando le



sue interiora come decorazione.

Passerete la maggior parte del tempo viaggiando nelle vene del paziente: queste curvano e talvolta si diramano, fornendo al giocatore la possibilità di selezionare differenti percorsi lungo il gioco. Come potreste aspettarvi, l'interno di un corpo umano non è molto interessante, quindi speriamo che non sia troppo ripetitivo.

Non passa molto tempo prima che le cellule del sangue e le tossine comincino a scorrere verso di voi. Dovete evitare di distruggere i globuli bianchi e rossi poiché uno sbilanciamento nel numero di queste cellule potrebbe uccidere il paziente, ma dovete distruggere le tossine con il laser in dotazione.

A volte il nemico comincia ad attaccarvi in globuli corazzati che vi costringono a cercare un armamento migliore prendendo gli appositi power-up. In punti chiave è persino possibile attraccare in una base e aggiornare completamente la vostra astronave.

Niente dura per sempre negli spara-e-fuggi, e verso l'apice del gioco lascerete il vostro mezzo per combattere il guardiano finale nel flusso sanguigno.

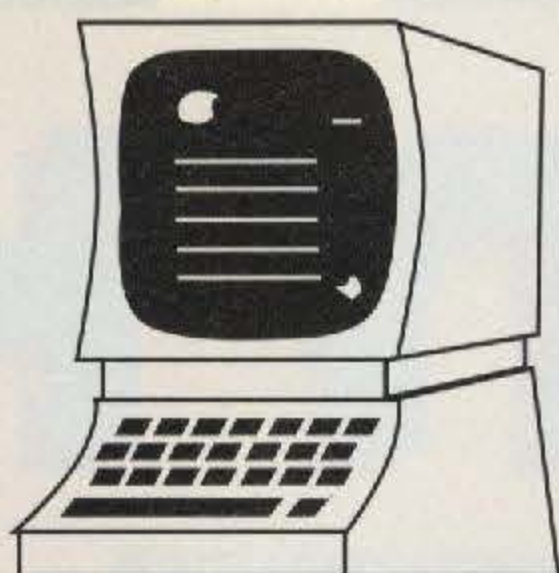


## PSYGNOSIS

VERSIONE:  
MEGA CD

USCITA:  
IMMINENTE





# Super Games

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

**Orari di apertura: Lunedì 15.00-19.30, da Martedì a Sabato 9.00-12.30/15.00-19.30**



**GAME BOY**  
£. 85.000



**SEGA MEGA DRIVE +  
SONIC + 2 CONTROL  
PAD**  
A L. 279.000

**VASTO  
ASSORTIMENTO  
DI TITOLI PER  
ATARI LINX  
A SOLE L.  
49.000**

**OLTRE 200  
GIOCHI  
DISPONIBILI  
PER A-CD 32**

## TITOLI PER GAME BOY

SUPER MARIO LAND 2	TELEFONARE
DUCK TALES 2	L. 69.000
F1 GRAND PRIX CHALLENGE	L. 75.000
NIGEL MANSELL	L. 75.000
KICK OFF	L. 45.000
TIP OFF	L. 45.000
BUGS BUNNY	L. 45.000
INDIANA JONES L.C.	L. 65.000
PINBALL LAND	L. 69.000
TOP RANK TENNIS	L. 65.000
PRINCE OF PERSIA	L. 45.000
LAST ACTION HERO	L. 69.000
GARGOYLE'S QUEST	L. 39.000
GHOSTBUSTER	L. 75.000
BATMAN ANIMATED ADV.	L. 75.000
JURASSIC PARK	TELEFONARE
TINY TOONS 2	L. 65.000
MORTAL KOMBAT	L. 75.000
TURTLES III	L. 75.000
POPEYE 2	TELEFONARE
SNOOPY	L. 45.000
MICKEY'S DANGEROUS	L. 65.000

## TITOLI PER SEGA MEGA DRIVE

STREET FIGHTER II SPEC. ED.	L.	159.000
JURASSIC PARK	L.	149.000
SENSIBLE SOCCER	L.	129.000
FIFA SOCCER	L.	129.000
MORTAL KOMBAT	L.	139.000
LETHAL ENFORCERS	L.	169.000
SONIC 2	TELEFONARE	
CHUCK ROCK 2	L.	129.000
INDIANA JONES L.C.	L.	119.000
BUBSY	TELEFONARE	
HOOK	L.	115.000
CLIFFHANGER	L.	109.000

**VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI  
GIAPPONESI DA SOLE L. 39.000**



£. 289.000

## TITOLI PER SUPER NES

Jurassic Park	L.	69.000
Street Fighter II	Telefonare	
Cliffhanger	L.	159.000
Robocop Vs Terminator		
	L.	149.000
Asterix	L.	129.000
Road Runner	L.	139.000
World League Soccer '94		
	L.	149.000
Super Mario Kart	L.	79.000
NBA showdown	L.	149.000
Alien Vs Predator	L.	139.000
Super Tennis	L.	109.000
Extrainnings	L.	69.000
Mortal Kombat	telefonare	
Gundam F91	telefonare	
Lamborghini	L.	149.000
Nigel Mansell	L.	155.000



189.000

## TITOLI PER GAME GEAR

JURASSIC PARK	L.	85.000
SONIC 3	TELEFONARE	
SPEEDTRAP (WILLY COYOTE)	L.	79.000
HOOK	L.	75.000
DRACULA	L.	75.000
MASTER OF DARKNESS	L.	75.000
WINTER OLIMPICS	L.	85.000
STRIDER RETURNS	TELEFONARE	
G-LOC	L.	65.000
MORTAL KOMBAT	TELEFONARE	



£. 49.000

**STREET FIGHTER 2  
TURBO EDIZIONE  
LIMITATA E  
NUMERATA**

**VARI TITOLI  
GIAPPONESI DA  
£. 69.000**

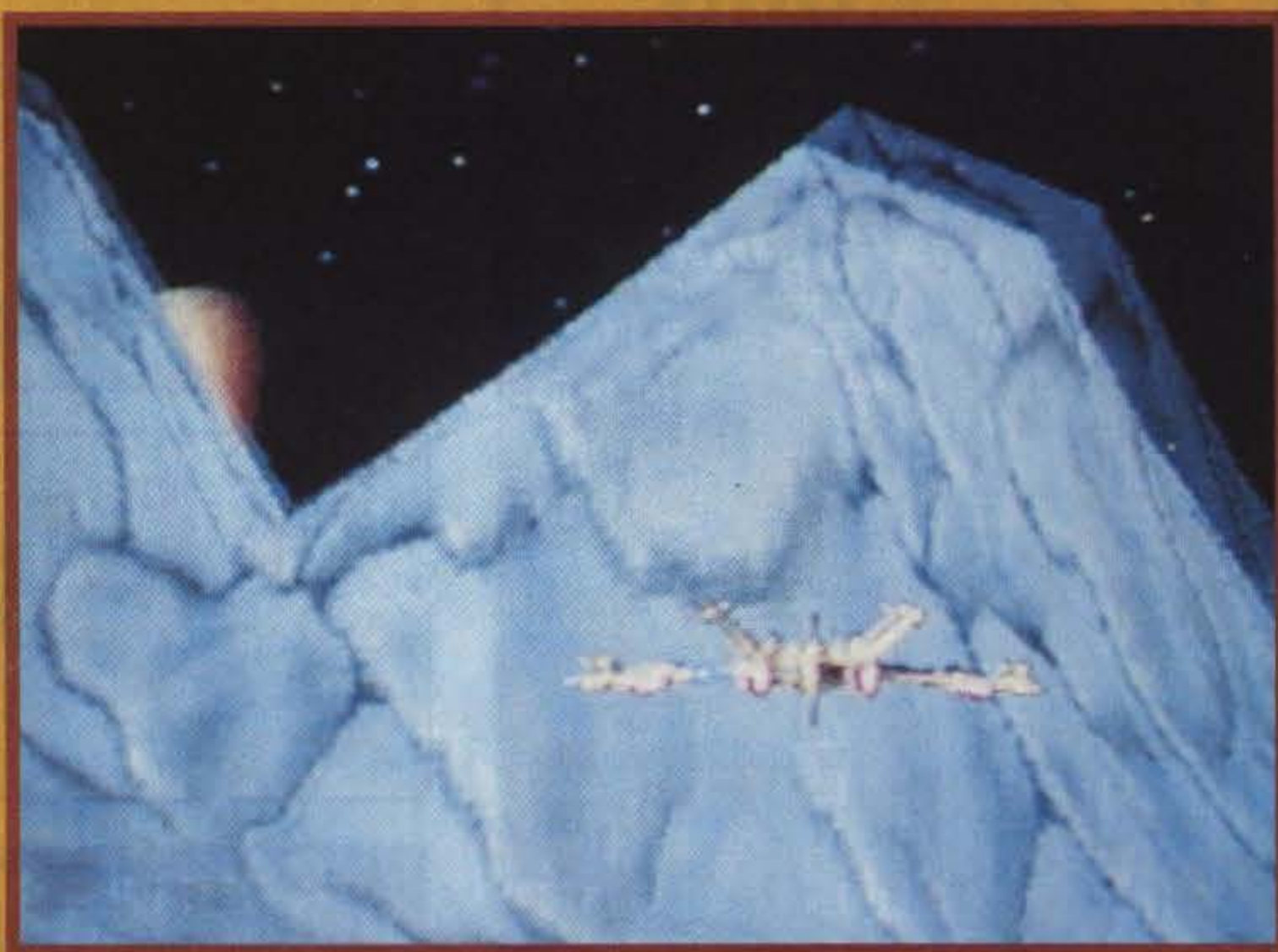
**Tutti i prezzi sopra riportati sono al netto di IVA 19%. Si effettuano pagamenti rateali senza anticipo e senza cambiali per la LOMBARDIA. Garanzia 12 MESI su tutti i prodotti con assistenza in sede. Vendita per corrispondenza. Spedizioni in tutta Italia entro le 48 ORE**

# 3DO: REALITY HI

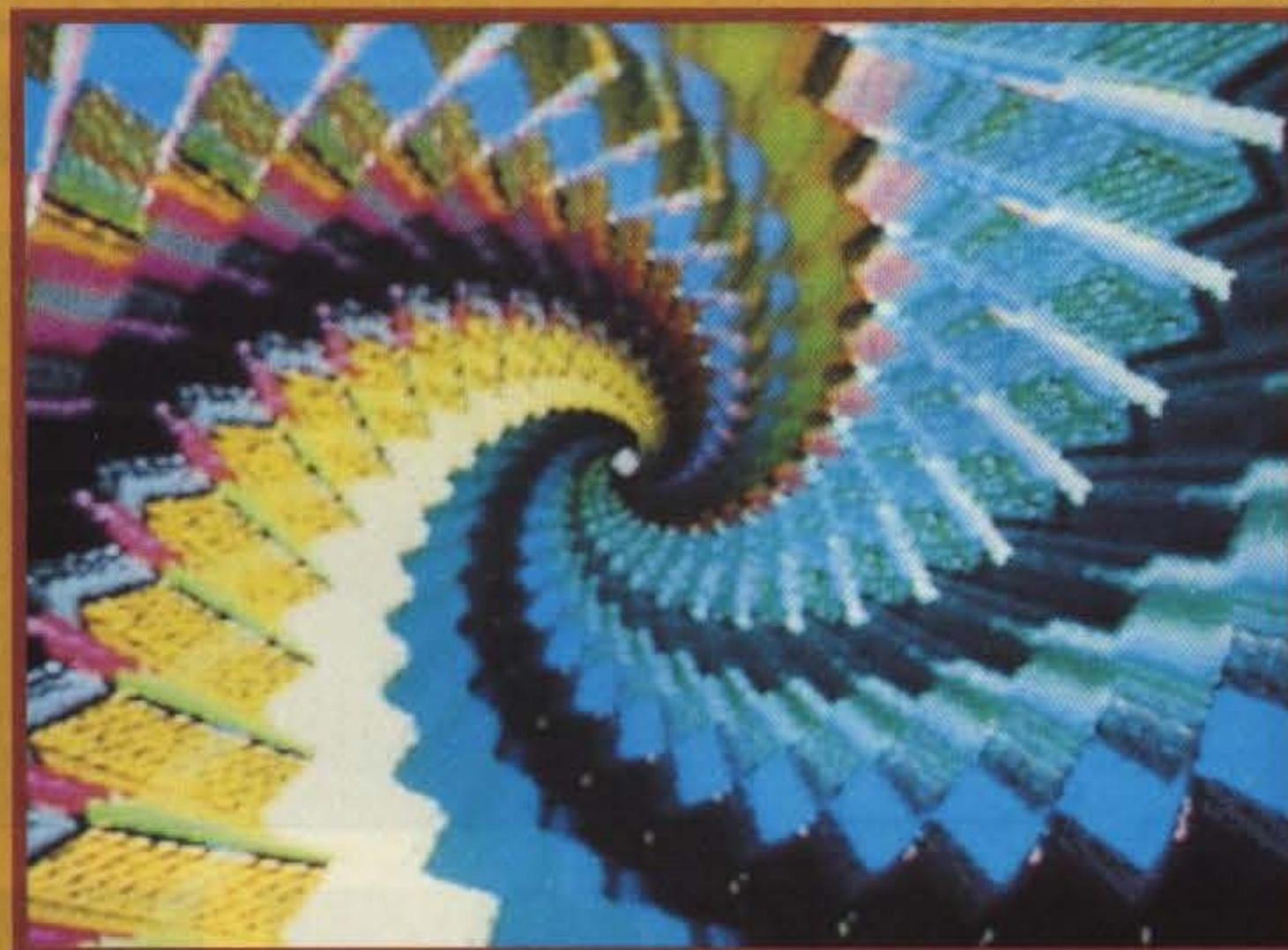
Bene ragazzi, eccoci ora giunti ad uno degli angoli più "caldi" delle anteprime. Siamo infatti riusciti a recuperare per voi una serie di informazioni e schermate sui titoli di prossima uscita di quel piccolo mostro nero che è al 3DO. OK, ora basta con le chiacchiere e via allo spettacolo!

## TOTAL ECLIPSE CASA: CRYSTAL DYNAMICS

Di questo titolo si è già parlato parecchio e a detta di molti dovrebbe essere un vero capolavoro. A bordo del vostro caccia interstellare dovrete lottare contro orde di famelici alieni in uno Shoot 'em up in puro stile Galaxy Force. Da quello che abbiamo



potuto vedere la grafica di questo titolo si preannuncia radicale al massimo: 4096 colori su schermo contemporaneamente, animazioni a 24 frame al secondo, effetti di dissolvenza di navi aliene e del paesaggio in lontananza, sonoro digitale 3D sono solo alcune delle caratteristiche di Total Eclipse. Non vediamo l'ora di poterlo recensire!



## MEGA RACE CASA: THE SOFTWARE TOOLWORKS

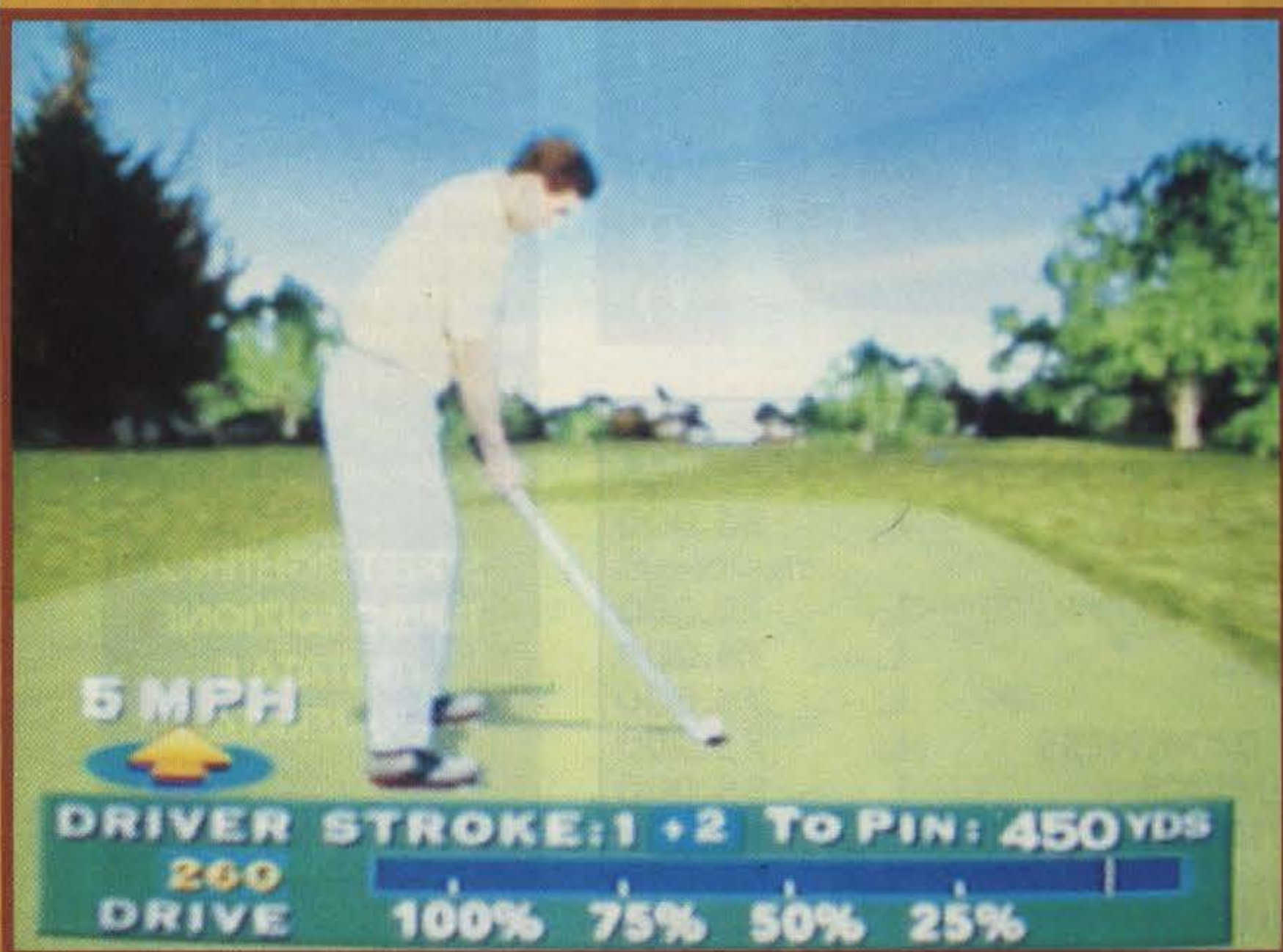
Sullo stile di Crash'n'Burn ecco arrivare un'altra corsa futuristica dai toni pacati e pacifici. In una sorta di gara uno-contro-uno vi ritroverete a combattere contro vari avversari sui tracciati di mezzo mondo, nei quali dovrete, nel giro di pochi giri, riuscire a eliminare il vostro avversario. Ancora una volta avrete a disposizione una vasta serie di armi e mezzi, e come contorno potrete contare su una grafica renderizzata in 3D con animazioni digitalizzate ed effetti di morphing in 2D. Crash'n'Burn deve forse cominciare a tremare?

## 3D FOOTBALL CASA: PARK PLACE PRODUCTION

Grazie alle capacità multimediali della 3DO, 3D Football dovrebbero riuscire a portare su tutti i nostri schermi una serie di novità mai viste prima. Le caratteristiche tecniche comprendono giocatori a pieno schermo e un sonoro di qualità CD per le chiamate dei quarterback, grugniti vari, cozzamenti di teste, rumore di ossa rotte e per tutti gli altri accompagnamenti "musicali" di questo americanissimo sport. Inoltre si segnala la presenza di una telecamera mobile che seguirebbe automaticamente l'azione in puro stile televisivo, il che dovrebbe permettere al giocatore un'immersione totale nel gioco.

## SUPER WING COMMANDER CASA: ORIGIN

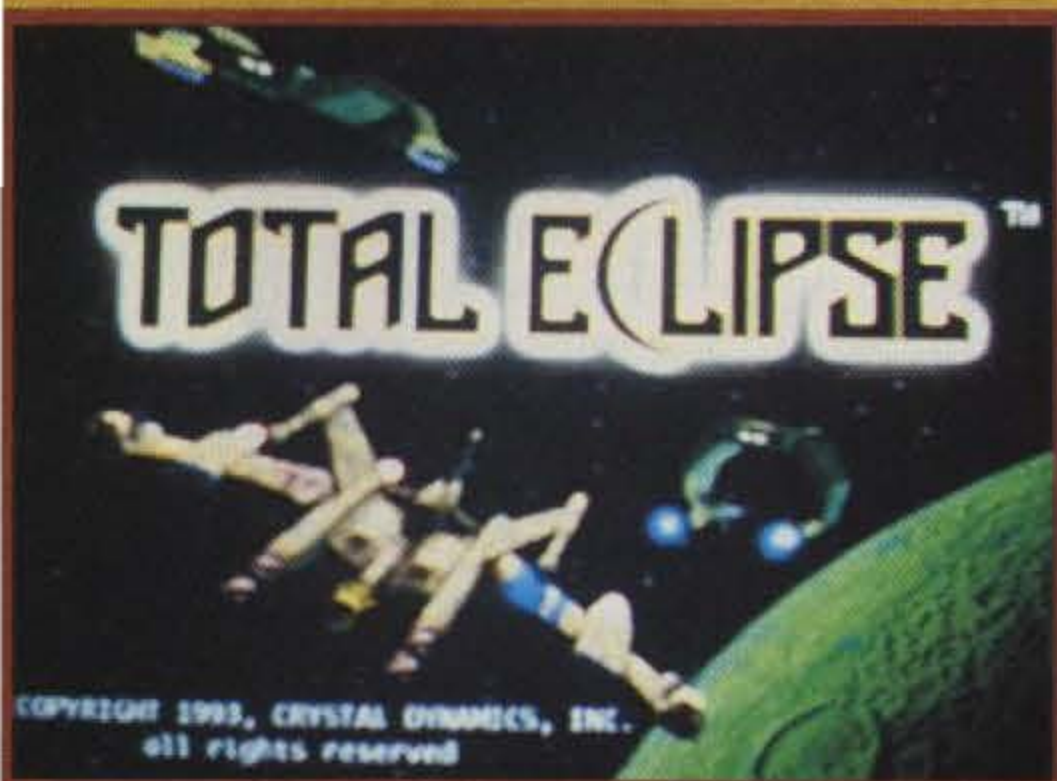
Dopo essere approdato sul computer di mezzo mondo, ecco fare la sua comparsa sulla 3DO una delle saghe spaziali più avvincenti di tutti i tempi: signore e signori, Wing Commander! Il gioco vi vede a bordo di una caccia spaziale, impegnati nella difesa della vostra galassia contro un'orda di famelici uomini tigre (i Kilrathi), che hanno come ultimo scopo quello di sottomettere l'intera umanità. Naturalmente toccherà a voi difendere la terra da questa terribile minaccia. La storia è sempre la stessa, ma quello che cambia dovrebbe essere invece il gioco: infatti da quanto abbiamo potuto sapere la versione per 3DO non sarebbe una mera conversione del gioco su computer bensì un game totalmente diverso con nuove missioni, nuovi intermezzi animati, più grafica, navi diverse e una colonna sonora realizzata da una vera orchestra! Il tutto dovrebbe poi avvalersi delle potenzialità extra della macchina; non ci resta che attendere fiduciosi.



# IT'S YOUR HOME!



## LEMMINGS CASA: PSYGNOSIS LTD



Sicuramente non sarà questo il gioco che spremerà al massimo la 3DO, ma questo non importa. Questa versione infatti oltre ad avvalersi di un nuovo sistema di controllo studiato apposta per questo sistema dovrebbe vantare addirittura più di 100 delle migliori avventure dei Lemmings, una nuova serie di animazioni e un sonoro di qualità CD. Let's go!

## STAR TREK: THE NEXT GENERATION CASA: SPECTRUM HOLOBYTE

Unitevi all'equipaggio dell'astronave Enterprise in questa nuova avventura creata appositamente per la 3DO. Grazie ad una incredibile grafica 3D, ad un sonoro di qualità CD e a una presentazione a livello cinematografico, vi ritroverete immersi in una serie di mondi sconosciuti da esplorare e dove ogni cosa vi può accadere. Viaggiate insieme ai protagonisti TV con questo gioco per arrivare là dove nessun game è mai giunto prima!



## WORLDBUILDERS, INC CASA: ELECTRONIC ARTS

Come capo di una compagnia di esplorazione spaziale avete ricevuto il compito di trovare per conto del governo terrestre una serie di pianeti in un vasto sistema di galassia e nebulose con lo scopo di "terraformarle" e renderle adatte alla vita dell'uomo. Tuttavia, come accadde per la famigerata corsa all'oro, ve la dovrete vedere con tutta una serie di agguerriti concorrenti che utilizzeranno tutti i mezzi a loro disposizione (sia leciti che illeciti) per mettervi fuori gioco. Insomma un gioco di strategia a metà tra Millennium 2.2 e Deuteros, basato su vere leggi fisiche e sui presupposti principi che regolano la vita dell'universo.

## 3D OOOOOH!

Causa motivi di spazio e di tempo non possiamo riportare tutti i titoli che usciranno per il 3DO, comunque eccovi qui sotto una lista nella quale sono elencati gli altri game che dovrebbero uscire (alcuni dei quali saranno già nei negozi mentre leggerete queste righe) per il 32bit Panasonic.

### TITOLO

JOHN MADDEN FOOTBALL  
PGA TOUR GOLF  
ROAD RASH: BLOOD FO THE COURIERS  
SHOCK WAVE  
TWISTED  
UNIVERSAL STUDIOS ORBITAL  
JURASSIC PARK INTERACTIVE  
CPU BACK  
INTELLYPLAY FOOTBALL  
INTELLYPLAY BASEBALL  
INTELLYPLAY COWBOY CASINO'  
OUT OF THIS WORLD  
BATTLECHES  
OCEAN BELOW  
3D ADVENTURE  
DRAGON'S LAIR  
AIR WARRIOR  
REBEL ASSAULT

### CASA

ELECTRONIC ARTS  
ELECTRONIC ARTS  
ELECTRONIC ARTS  
ELECTRONIC ARTS  
ELECTRONIC ARTS  
MCA  
MCA  
MICROPROSE  
INTELLYPLAY  
INTELLYPLAY  
INTELLYPLAY  
INTERPLAY  
INTEPLAY  
SOTWARE TOOLWORKS  
PARK PLACE  
READY SOFT  
GAMETEK  
U.S.GOLD

### GENERE

SPORTIVO  
SPORTIVO  
ARCADE  
SPACE SIMULATOR  
GIOCO DI SOCIETA'  
PUZZLE/ARCADE  
AVVENTURA  
MULTIMEDIA MUSIC BOX  
MULTIMEDIA BOOK  
MULTIMEDIA BOOK  
POKER  
ARCADE/ADVENTURE  
CHESS SIMULATOR  
EDUCATIVO  
INTERACTIVE MOVIE  
LASER GAME  
FLIGHT SIMULATOR  
ARCADE



# STRIKER

**Wow! Non credo ai miei occhi, ma soprattutto alle mie orecchie: finalmente un'avventura su CD completamente parlata in italiano! Chissà se riuscirà a scacciare dal computer italiano i CD stranieri?**

In un futuro non molto lontano la terra viene improvvisamente invasa da orde di strani esseri alieni: nessuna difesa è possibile e così il pianeta piomba nel caos. Voi siete Striker e vi ritrovate imprigionati in un carcere, riuscite a scappare, ma avete perso la cognizione del tempo e anche la vostra memoria vacilla. Non sapete né chi è stato ad imprigionarvi, né il perché; l'unica cosa certa è che siete un ricercato! Uscendo trovate la città trasformata e i pochi superstiti di una civiltà che un tempo fu splendente sono più confusi di voi. Toccherà quindi a voi riuscire a far luce su questo mistero per salvare la vostra vita e anche l'intero destino dell'umanità.

*Non so che dire: Striker non è un brutto gioco, ma purtroppo risente anche lui dei problemi che affliggono da un certo periodo molti game su disco ottico. L'interfaccia utente troppo semplicistica e le scelte abbastanza forzate in determinate situazioni fanno sì che il game risulti poco interattivo, con il risultato che il giocatore non si sente quasi mai coinvolto totalmente nell'avventura. Graficamente parlando il gioco è discreto. Le varie schermate sono belle e riescono a creare una certa atmosfera, mentre purtroppo le varie animazioni risultano essere rare e abbastanza scadenti. Il parlato è chiaro, mentre le musiche sono, forse, la parte migliore del gioco, visto che ripropongono parti di brani celebri dei Pink Floyd, Iron Maiden, Star Club ecc ecc. Il gioco comunque non è da disprezzare e i vari fan di questo genere con simpatie Cyberpunk potrebbero anche trovarlo, nonostante i difetti citati sopra, di loro gradimento.*

FABIO RAVETTO



## IO SONO AKIRA!

Uno dei problemi che spesso affliggono questo tipo di avventura su CD è la mancanza di interazione con il programma. Ci si trova infatti di fronte a schermate stupende e a musiche da capogiro, ma il gioco vero e proprio risulta poi essere molto (troppo!) semplicistico. Purtroppo la cosa accade anche in questo prodotto (anche se in maniera meno evidente rispetto ad altri game del genere!). Infatti l'interfaccia utente si rivela essere un po' troppo "user friendly", visto che muovendo il puntatore sullo schermo vi verranno mostrate le varie azioni disponibili (abbastanza scarse a dire il vero), per non parlare poi del fatto che, in alcuni casi, le scelte divengono abbastanza forzate. Inoltre i vari dialoghi sono molto "lineari" e non dovrete impegnarvi più di tanto per evitare la maggior parte dei pericoli: tutto quello di cui avrete bisogno sarà giusto un po' di buon senso! Un altro problema poi deriva dal fatto che non vi sentirete quasi mai veramente all'interno della vicenda. Mi spiego: a causa dello scarso numero di azioni eseguibili, tutte legate alla situazione in cui vi trovate (per esempio ci sono delle schermate dove potrete compiere una sola azione), la trama sembra quasi scorrervi sotto le dita senza che voi possiate fare più di tanto per farla vostra, e questo può generare un certo senso di insoddisfazione. L'idea del gioco non è male, ma una struttura un po' più complessa e un'interazione maggiore avrebbero senz'altro giovato!

PC-CD

DYNABYTE

SVILUPPATORI: OCCULTA LAPIS

AVVENTURA

Buone schermate statiche. Animazioni praticamente inesistenti.

70

GRAFICA

Discreto il parlato in italiano. Veramente azzeccati i vari accompagnamenti musicali.

85

SONORO

L'idea non è male...  
... ma l'interazione con il programma è un po' troppo scarsa.

65

GIOCABILITA'

Il gioco è abbastanza vasto...  
... ma nonostante ciò non impiegherete più di tanto per portarlo a termine.

70

LONGEVITA'

Una buona idea, che tuttavia risente di alcuni grossi difetti nella struttura di gioco.

69

GLOBALE

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

N° DISCHI: 1 (CD)

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 30K

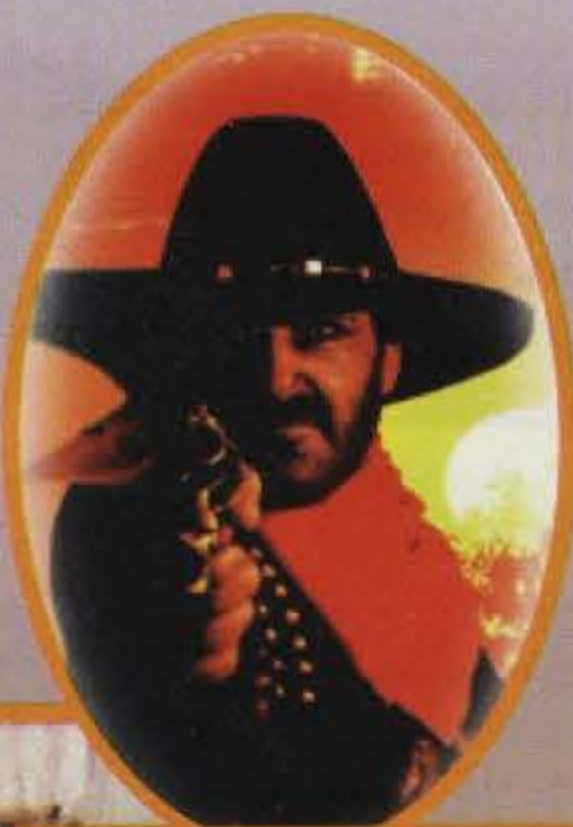
CONFIGURAZIONE MINIMA: PC 386 CON CD-ROM, WINDOWS 3.1 E SOUND BLASTER.

INDICAZIONI: PROVATO SU 486 SX 25 MHZ CON CD DA 300 KB/S, 4 MB DI RAM E SCHEDA SONORA SOUND BLASTER.

# MAD DOG McCREE

Il fuorilegge Mad Dog McCree e la sua cricca hanno rapito il sindaco di una piccola e sperduta città del folle e selvaggio West e sua figlia. Per salvarli, voi, pistolero senza macchia e senza paura, dovrete combattere in saloon pieni di banditi, sventare rapi-

ne, evitare imboscate fino a quando non vi troverete faccia a faccia con il perfido "Cane Pazzo". Riuscirete a eliminare tutti i cattivi e a salvare la città? Ne varrà poi veramente la pena? Per saperlo continuate a leggere.



## COIN-UP SU 3DO

Mad Dog McCree ha avuto molto successo in sala giochi e questo fatto ha portato a tutta una serie di sequel che sono: Mad Dog McCree 2, Space Pirates e Crime Patrol. Ora, in anteprima, vi possiamo rivelare che l'American Laser Games ha deciso di convertire tutti questi titoli per il 3DO. Speriamo solo che le prossime release siano migliori di questa.

Questo è uno dei peggiori giochi mai realizzati. La grafica e il sonoro sono OK, ma Mad Dog McCree manca totalmente di giocabilità! Il metodo di controllo dell'arma è praticamente inesistente e quando sparere un colpo vi sembrerà di tener in mano una pistola congelante piuttosto che una sei colpi. Ogni volta che fate fuoco infatti c'è un'orrida pausa nella quale il CD carica i dati del colpo. Nello schermo di pratica ci possono volere fino a 3 secondi perché una bottiglia, una volta colpita, esploda. Inoltre visto che potrete ricominciare all'infinito il game da dove siete morti lo potrete finire anche in un pomeriggio. Una vera delusione.

RIK SKEWS

## HELLO SPANK!

Il coin-op di Mad Dog McCree vi metteva di fronte a uno schermo gigante sul quale dovevate sparare ai vari farabutti (veri attori digitalizzati e con una resa grafica semplicemente incredibile) con un'enorme light gun. Purtroppo però per la versione 3DO non esiste ancora una pistola (o meglio è stata annunciata proprio al momento di andare in stampa) e quindi dovrete utilizzare per il controllo del vostro cannone il caro e buon vecchio joypad. Per rendere un po' più semplice il sistema di controllo la velocità del cursore può essere settata in 3 diversi modi ed esiste anche una sezione nella quale è possibile far pratica sparando a delle bottiglie. Si segnala infine la presenza del modo a 2 giocatori (alternato of course!) e della possibilità di continuare all'infinito dall'ultima locazione raggiunta.

3DO

AMERICAN LASER GAMES

SVILUPPATORI: INTERNI

TIRO

84

Ottima. Davvero molto simile a quella del coin op.

90

Idem come sopra. Vi sembrerà davvero che qualcuno vi stia sparando addosso.

50

Ci sono troppi caricamenti e il sistema di controllo è scomodissimo.

50

Con i crediti infiniti lo potrete finire anche in un pomeriggio.

58

Lasciatelo perdere. E' un consiglio da amico.

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITA'

LONGEVITA'

GLOBALE

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

MEGABIT: CD

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1-2

CONTINUE: SI

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1

CD: AMERICANO

INDICAZIONI:

# REBEL ASSAULT

*L'Impero colpisce ancora! E questa volta approda su PC in formato CD-ROM. Che sia davvero questo il futuro dei videogames?*

Molto spesso si può capire la popolarità di un game guardando il numero di persone che vi stanno attorno mentre state giocando. Per esempio: quando provavo Day of the Tentacle (o DOTT, come lo chiamano noi) avevo sempre intorno almeno 6 amici. Senza dubbio 6 è già un buon risultato, ma quando mi sono

messo a giocare a Rebel Assault, con le luci spente e la musica a tutto volume avevo intorno a me una folla di 15 persone circa! Questo perché Rebel Assault è semplicemente un game mozzafiato, con sezioni in full-motion video, animazioni di qualità cinematografica e la ormai mitica colonna sonora di Star Wars. L'atmosfera è eccellente e ricrea alla perfezione il clima del film con spettacolari combattimenti contro le guardie imperiali, slalom attraverso campi di asteroidi, per non parlare poi della storica scena finale della Morte Nera.

## LA TRAMA

Giocare a Rebel Assault è un po' come guardare un film (a parte il fatto che qui siete voi i protagonisti). Dopo che i ribelli sono scappati da Tatooine, si sono rifugiati sul pianeta di ghiaccio Hoth. Sfortunatamente però il caro e vecchio Lord "Casco" ha individuato i nostri eroi e così ha inviato le sue truppe sul pianeta per porre fine una volta per tutte al movimento di resistenza. La battaglia su Hoth è divisa in 3 fasi, nelle quali bisogna condurre i droidi attraverso le cave di ghiaccio, combattere gli AT-AT e distruggere le truppe imperiali che si sono infiltrate nella vostra base. Solo dopo aver superato queste 3 missioni potrete saltare sul vostro X-Wing e volare a salvare Yavin.



## USA LA FORZA!

Come X-Wing, anche Rebel Assault culmina con la battaglia per distruggere la Morte Nera. Prima di tutto dovrete vedervela con uno squadrone di TIE Fighter e solo quando lo avrete eliminato potrete andare sulla superficie dell'astronave nemica. Dopo aver distrutto alcune installazioni e torrette, dovrete neutralizzare un potentissimo cannone e per far ciò sarà necessario far saltare il suo scudo difensivo. Dopo di che non vi resterà altro da fare che tuffarvi nel mitico canalone e cercare di sferrare l'ultimo e decisivo colpo. Usa la forza Luke!

*Stupendo, favoloso, superbo, strepitoso, incredibile. Questi sono solo alcuni degli aggettivi che sono usciti dalla mia bocca quando ho visto per la prima volta Rebel Assault. E' un gioco incredibile che finalmente mostra le vere capacità del CD. Ho una sola critica da fare, ovvero il fatto che il game sia un po' troppo facile. Io sono riuscito a finirlo in 2 giorni (lo so, sono bravissimo), ma, a parte questo, non esiterei a raccomandarlo a chiunque. In fondo è un classico arcade e quello che più conta è, come sempre, il punteggio finale.*

**DENIZ AHMET**



## THE EMPIRE STRIKES BACK

Sarò breve in questo box anche perché voglio dare al grafico la possibilità di inserire molte immagini del gioco. Rebel Assault è in sostanza un gioco arcade, una specie di shoot 'em up (paragonandolo a qualche coin-op direi che assomiglia a Galaxy Force per via delle sue visuali) e, di conseguenza, assomiglia a X-Wing quanto una Ferrari assomiglia a una Skoda. Il game è formato fondamentalmente da 3 diverse fasi. La prima con la visuale da dietro il vostro caccia (alla Afterburner), la seconda dall'interno del vostro mezzo ed infine una sequenza di corsa alla Wolfenstein, con il vostro omino che deve eliminare i soldati dell'Impero. Questi livelli o capitoli (15 in totale) sono collegati fra loro da alcune tra le migliori sequenze animate che mi sia mai capitato di vedere. Che esperienza gente!

Chapter 13



Chapter Complete  
Completion bonus: 500



## STAR WARS

Posso onestamente dire che, tra tutti i CD che ho visto per PC, Rebel Assault è, senza dubbio, il migliore. La grafica è incredibile, il sonoro strepitoso ed il tutto è anche abbastanza giocabile, cosa che non si può dire per altri titoli presenti su questa macchina in questo formato. Se c'è un gioco che i possessori di PC con CD devono assolutamente avere... beh, ragazzi, lo abbiamo trovato! Semplicemente galattico!

*Questo è senza dubbio il migliore, il più incredibile, il più coinvolgente game che io abbia mai giocato da un anno a questa parte. Dimenticatevi il Super Nes o il vostro Mega CD poiché la conversione definitiva di Star Wars per PC è finalmente arrivata! Giocare a Rebel Assault è come vedere il film di Guerre Stellari con combattimenti, zoom, esplosioni e la mitica sequenza della Morte Nera. Come è mai possibile tornare a giocare game senza CD dopo aver visto questo prodotto? Raccomandato a qualunque prezzo (anche se temo che sarà bello alto). Se avete un lettore CD dovete assolutamente comprarlo, altrimenti cosa aspettate a prenderli entrambi?*

PAUL RAND

PC CD-ROM

U.S. GOLD

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE

GRAFICA

99

Assolutamente perfetta. Vi sembrare di stare vedendo il vero film di Guerre Stellari.

SONORO

98

Gli effetti sono realizzati in maniera impeccabile, per quanto riguarda la colonna sonora vi basti sapere che è quella originale.

GIOCABILITA'

75

Molto coinvolgente. - Un po' troppo "convenzionale".

LONGEVITA'

89

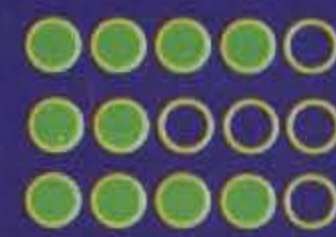
Non è difficilissimo. E' Star Wars!

GLOBALE

93

Semplicemente il miglior prodotto su CD per PC.

AZIONE:  
STRATEGIA:  
DIFFICOLTA':



N° DISCHI:

1 CD

MEGABYTE OCCUPATI  
SU HARD DISK:

N.D.

CONFIGURAZIONE  
MINIMA:

386 33 MHZ 2

INDICAZIONI:

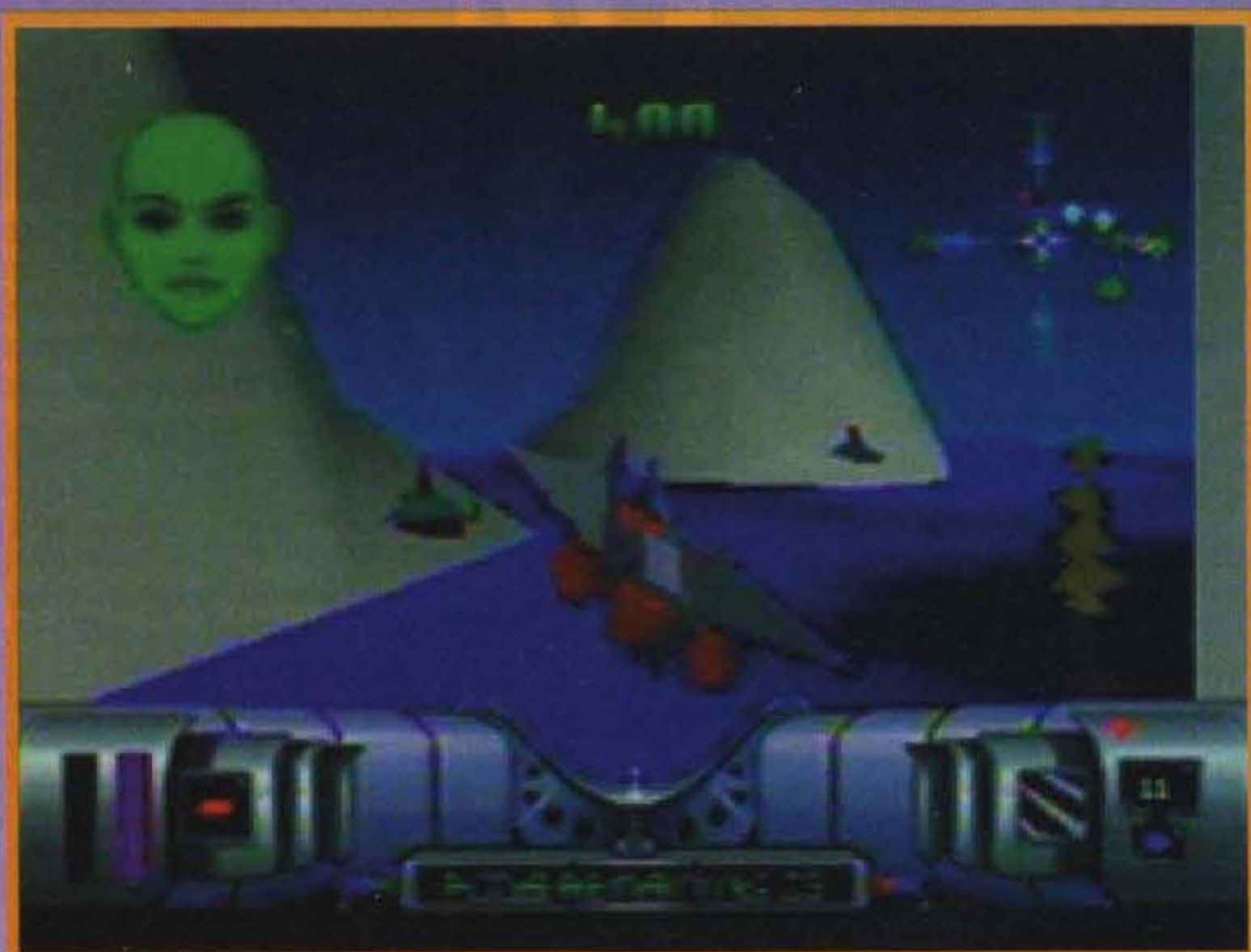
PROVATO SU UN 486  
50 MHZ CON 4 MB DI RAM.

# CYBERMORPH

*L'Atari prova a rispondere a Star Wing con questo shoot 'em up 3D per il Jaguar. Ma si saranno ricordati davvero tutto?*

Ti sono giunte voci che l'impero di Pemitia ha messo a punto una forma di vita robotica in grado di riportarlo all'antico splendore. Come specie di virus, questi esseri si sono sparsi per la galassia e ora stanno per invadere anche il vostro pianeta.

Immediatamente gli scienziati hanno messo a punto tutta una serie di armi che sono state lanciate in orbita attorno al pianeta, e ora tocca a voi. A bordo di un caccia sperimentale, il Cybermorph, capace di rigenerare i propri danni e di trasformarsi adattando la sua forma alle varie situazioni tattiche, dovrete cercare di fermare quest'orribile minaccia. Per sconfiggere l'impero dovrete riuscire a recuperare i pod di 5 settori e questo vuol dire ripulire ben 40 pianeti (8 pianeti=1 settore). Avanti ragazzi, la strada per la libertà è molto lunga!



Di primo acchito Cybermorph sembra un gioco semplicemente galattico: è controllabile e la grafica è davvero ben realizzata. Sfortunatamente però, è un po' carente per quanto riguarda la giocabilità vera e propria. Non credo proprio che un game a 64 bit dovrebbe consistere in semplici puzzle e in una mera ricerca di pod. Inoltre il sonoro è veramente povero, la grafica non fa il benché minimo sfoggio del tanto decantati effetti speciali della macchina, mentre i guardiani di fine livello mancano totalmente di immaginazione. Insomma un gioco noioso che manca di quegli elementi che hanno fatto di Star Wing e Silpheed giochi di classe. Per un po' è divertente, ma da una macchina del genere ci si aspetta ben altro!

RIK SKEWS

## LOOKING AROUND

Cybermorph si differenzia abbastanza, come stile di gioco, dalla sua controparte per Super Nintendo (Star Wing): infatti più che a uno shoot 'em up questo prodotto assomiglia a un game d'esplorazione. Lo schermo può ruotare di 360 gradi e in questo modo non avrete un percorso obbligato da seguire. Anche se le colline e il terreno appaiono molto belle non richiedono la benché minima abilità di manovra dato che non è possibile andarci a sbattere contro. Praticamente, tutto quello che dovrete fare è seguire le frecce sul vostro radar per raggiungere i pod da recuperare. Se nel frattempo vi imbattete in una squadriglia nemica tutto quello che dovrete fare è girarle attorno: infatti non sembra che vi diano la caccia. Gli unici nemici che dovrete distruggere per forza sono quelli che gironzolano attorno ai pod visto che se vi "vedranno" ruberanno il pod più vicino e cercheranno poi di darsi alla fuga. In caso riuscissero a scappare il prezioso oggetto verrà trasportato in un'altra zona del livello e depositato vicino a qualche ostacolo o a una nave.

## IT'S SO EASY!

Nei pianeti più semplici i pod sono all'aperto. Tuttavia le cose diventano presto più difficili quando questi sono nascosti in capsule o bunker, visto che in questo caso la loro posizione non viene rivelata dal radar. Le cose cambiano ancora nei livelli più avanzati: qui infatti troverete a guardia della capsule quasi sempre degli alieni, mentre campi di forza vi impediranno di raggiungere direttamente molte zone dei livelli. La soluzione a questi problemi consiste nel cercare la control station e distruggerla: in questo modo eliminerete i vari campi di forza ed in più farete comparire un teletrasportatore segreto che vi permetterà di raggiungere i livelli nascosti contenenti un sacco di pod e di nemici. Corri, corri, corri, c'è un mostro che c'insegue...



Sono combattuto. Visivamente questo gioco sembra davvero buono, ma non c'è molta interazione. Infatti i caccia nemici sono collocati in semplici posizioni e una volta esaurita la novità dell'esportazione dei livelli tutto quello che vi rimarrà sarà soltanto un gioco ripetitivo. Questo non sarebbe successo in un action game come Star Wing, ma purtroppo avviene qui a causa dell'approccio un po' troppo tattico di Cybermorph. L'Atari ha cercato di superare i rivali di casa Nintendo con questo suo prodotto, ma le cose non le sono andate molto bene. Sorry, ma Star Wing è molto meglio!

DENIZ AHMET

JAGUAR

ATARI

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE

GRAFICA

82

Buona grafica vettoriale, ma per il Jaguar non dovrebbe esser niente di particolare.

SONORO

32

Totale assenza di musica nel gioco e una nenia insopportabile nello schermo dei titoli. - Gli effetti sonori non sono meglio.

GIOCABILITA'

78

All'inizio vi sembrerà molto divertente. - Ma dopo qualche giorno lo troverete monotono e ripetitivo.

LONGEVITA'

75

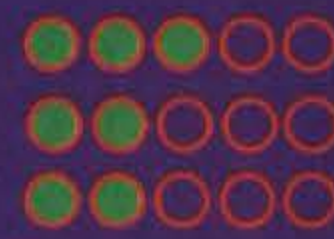
Una sfida discreta... - ...anche se con le Password lo finirete abbastanza rapidamente.

GLOBALE

79

E' sempre difficile azzeccare il gioco giusto al 100% al primo colpo... non è male, ma non è nemmeno ciò che ci si aspettava dal Jaguar!

AZIONE:  
STRATEGIA:  
DIFFICOLTA':



MEGABIT:

N.D.

DISTRIBUZIONE:

PARALLELA

N° GIOCATORI:

1

CONTINUE:

PASSWORD

LIVELLI DI DIFFICOLTA':

N.D.

CARTUCCIA:

AMERICANA

INDICAZIONI:

IL GIOCO E' IN REGALO CON LA MACCHINA

# JOHN MADDEN NFL '94

MEGADRIVE

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

▲ Glocatori ben definiti e animati.  
▼ Le dimensioni del campo non rispecchiano molto quelle reali (è troppo piccolo).

78

GRAFICA

▲ Non ci sono molti effetti sonori, ma quelli presenti sono adeguati.

75

SONORO

▲ Divertente e coinvolgente, soprattutto nel modo a quattro giocatori.

80

GIOCABILITA'

▲ Abbastanza longevo grazie alla presenza di numerose squadre.

80

LONGEVITA'

▲ Un buon gioco consigliato però solo a chi non possiede già una versione precedente.

80

GLOBALE

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

**MEGABIT:** 16

**DISTRIBUZIONE:** IMPORT

**N° GIOCATORI:** 1-4

**CONTINUE:** PASSWORD

**LIVELLI DI DIFFICOLTA':** 1

**CARTUCCIA:** EUROPEA

**INDICAZIONI:**

Più puntuale di un orologio svizzero (o dell'ennesima versione di Street Fighter 2) la Electronic Arts lancia sul mercato John Madden NFL '94, nuova riedizione della migliore simulazione di football americano disponibile per Megadrive. La struttura del gioco (il famoso sistema di lancio a tre finestre) è rimasta immutata, così come non si riscontrano variazioni di rilievo nella grafica, nel sonoro, nello scrolling e nell'inquadratura. Allora, direte voi, dove sono le novità? Semplice, ci sono nuove squadre (con addirittura tutti i nomi veri, le statistiche dell'anno scorso e una serie dei migliori team di tutti i tempi), altri schemi, la possibilità (se avete l'adattatore) di giocare in 4 e altre nuove opzioni; secondo me è un po' poco, voi cosa ne pensate?



*Devo ammetterlo: questa versione di John Madden mi ha deluso soprattutto a causa dell'estrema somiglianza con i suoi predecessori. A parte qualche differenza grafica e sonora (e non sempre in meglio), le nuove squadre e la possibilità di giocare in quattro, il gioco è in tutto e per tutto uguale alle precedenti versioni. Vale quindi lo stesso discorso fatto per NHL Hockey: se non avete già un gioco della serie JM e se vi piace il football americano può essere un buon acquisto (rimane sempre il miglior titolo per Megadrive del genere); se invece ne possedete già uno le poche differenze, a mio modesto parere, non ne giustificano l'acquisto.*

MARCO RAVETTO

## ED E' TOUCHDOWN!!!!!!

La principale novità di John Madden NFL '94 è la presenza delle squadre americane originali, ognuna con le proprie caratteristiche, e dei veri giocatori della NFL. Questo è senza dubbio un aspetto positivo anche se, in certi casi, i parametri non sembrano essere calibrati alla perfezione: infatti può capitare che, utilizzando alcune squadre (Buffalo ad esempio), eseguendo sempre la stessa azione (una corsa con Thurman Thomas numero 34) si guadagnino costantemente almeno 5 yards. Peccato, perché a causa di questo difetto il gioco perde senza dubbio parte del suo realismo.

MEGA DRIVE - MEGA CD - MASTER SYSTEM - GAME GEAR - SUPER NINTENDO - NES - GAME BOY



Tutti i marchi citati sono di proprietà degli eredi diritto.

CONSOLES  
CARTUCCE  
JOYSTICKS  
ACCESSORI  
PERIFERICHE  
SOFTWARE

**MARPES**<sup>®</sup>

Importazione diretta  
Distribuzione nazionale  
Vendita solo ai Rivenditori



38-08 24TH Street - Misono Bldg. - L.I.C. 11101 - New York - USA

**MARPES Europe spa**

via Montedoro, 77 - Torre del Greco - Italy  
Telefono (081) 8821044 pbx - Fax (081) 8829113 G4

**MARPES of Americas**

Phone 718 6518568 - Fax 718 4724888

# UTOPIA

Arrgh, due giochi lunghi e di ragionamento in un solo giorno! Dopo aver appena finito la preview di Genesis (cercatela tra le anteprime), è ora la volta di recensire questa conversione di Utopia, una delle migliori simulazioni divine che segue la scia del classico Populous.

## SETTLERS

Come dice il gioco, "avrete il mondo nelle vostre mani". Tocca a voi colonizzare uno dei dieci lontani, e progressivamente più difficili, pianeti, ognuno caratterizzato da differenze territoriali e di risorse, da vantaggi e da svantaggi. Dovrete inoltre difendere la vostra creazione da attacchi di una forza aliena che tyranneggia da anni in Utopia; il destino dell'umanità dipende da voi!



## CIVILIZATION

Ci sono due azioni fondamentali da compiere in questo gioco: prima di tutto bisogna civilizzare la città, sviluppare l'industria, tassare la popolazione, investire le tasse, trovare personale per l'esplorazione, costruire, commerciare e governare onestamente per il bene della comunità. Successivamente bisogna anche preoccuparsi della difesa, cercando di sviluppare armi sempre più potenti e sistemi radar sofisticati per sopravvivere agli attacchi della malvagia forza aliena.



## POWERMONGER

Il "consiglio comunale" (o meglio interspaziale) di questa città è composto da ben sei persone, e più precisamente: un civil engineer che vi dà consigli sullo sviluppo urbanistico della città, un head of research che dirige le ricerche delle sostanze naturali, un colony administrator che cura degli aspetti più generali, come per esempio la quantità di cibo presente sul pianeta, un financial consultant che elargisce consigli finanziari, un senior psychiatrist che suggerisce i metodi per far felici i cittadini e infine il supreme commander che, ovviamente, conduce le truppe in battaglia.

Utopia sul Super Nes è una buona conversione dell'originale su Amiga. Spero che abbiate giocato, o almeno visto, un'altra simulazione divina così che sappiate già cosa vi attende se comprate questo gioco. La grafica è praticamente identica a quella Amiga e fortunatamente è rimasto invariato il connubio tra giocabilità e strategia. Un gioco diverso dal solito per Super Nes; è possibile che non abbia il successo che si merita poiché i possessori di console non sembrano volere questo tipo di prodotti.

RIK SKEWS

SUPER NES

JALECO

SVILUPPATORI: INTERNI

STRATEGIA

▲ Adatta al gioco e sempre abbastanza chiara.

80

▲ Abbastanza in sintonia con il tipo di gioco.

74

▲ Se vi piace il genere è perfetta, altrimenti...

80

▲ I dieci livelli sono tutti abbastanza impegnativi.

72

Un buon gioco discretamente realizzato e abbastanza divertente.

84

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

MEGABIT: ND

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1

CONTINUE: OPZIONE SAVE

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ': 10

CARTUCCIA: AMERICANA

INDICAZIONI:

GRAFICA  
SONORO  
GIOCABILITÀ  
LONGEVITÀ  
GLOBALE

# STARDUST

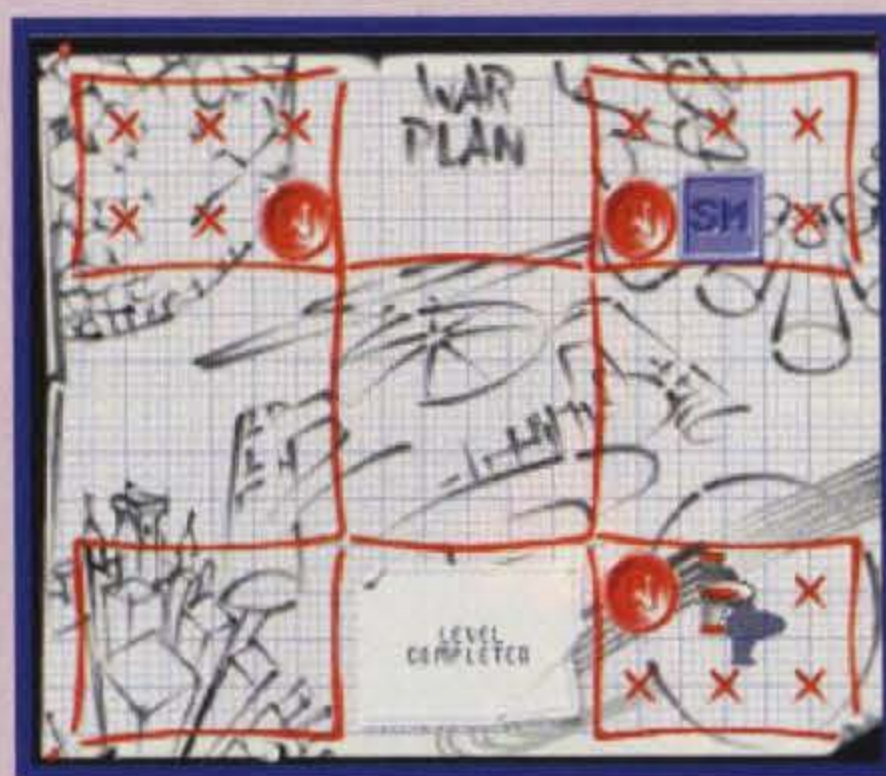
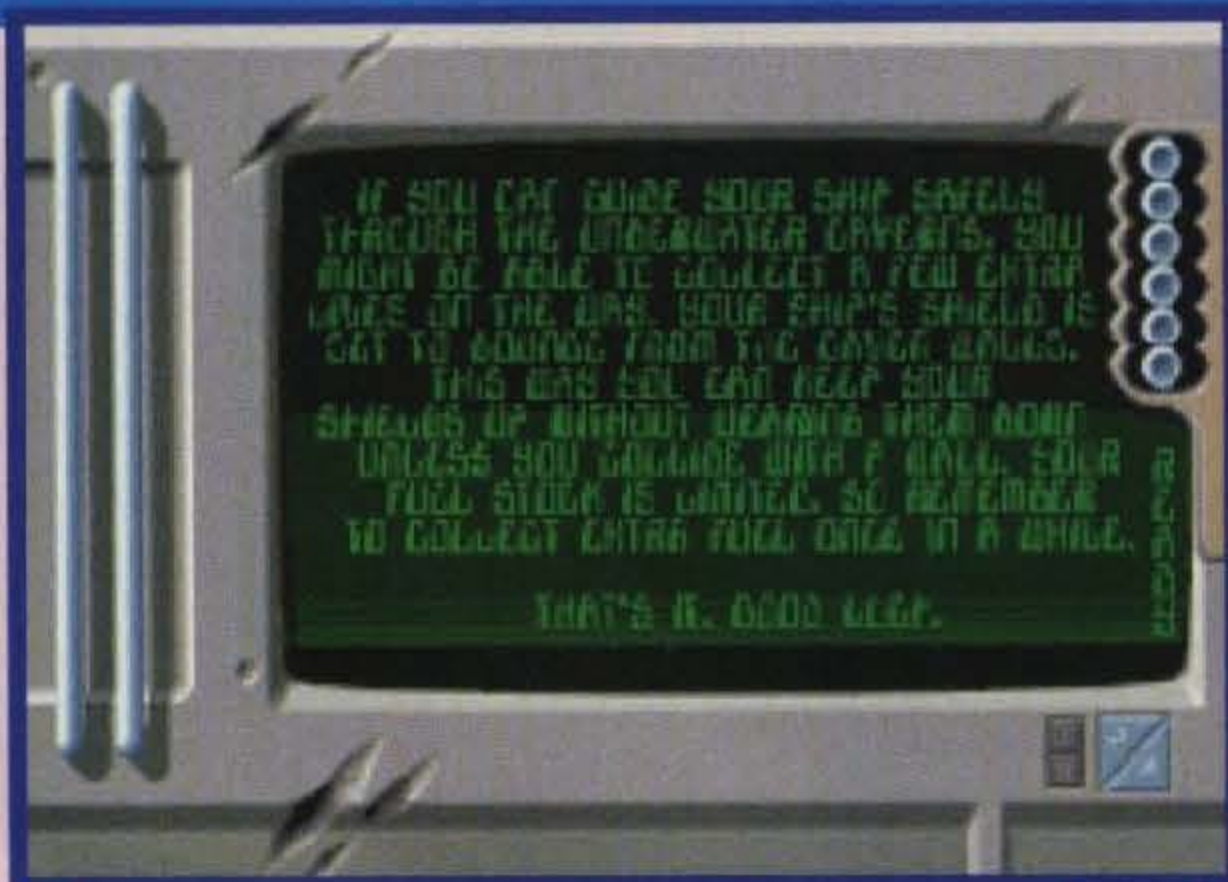
**Grafica e musica impressionanti dalla nuova software-house Bloodhouse. Ma è giocabile?**

Stardust è essenzialmente una combinazione del classico Asteroids, con l'aggiunta di un tocco di Blasteroids. Dopo un'ottima introduzione, che è rubata ai titoli iniziali dei

film di Star Wars, si comincia col gioco vero e proprio. Dovete ripulire cinque mondi, ognuno dei quali è diviso in sei zone. Le zone possono essere completate in qualunque ordine si preferisca. Alla fine del secondo livello c'è una missione speciale, che terremo segreta. Escluso il primo, a ogni mondo si accede completando una sequenza in un tunnel.

## LA MADRE DI TUTTE LE ASTRONAVI

La vostra astronave dispone di uno scudo limitato per la protezione e di una corazza che viene utilizzata quando lo scudo si è esaurito. E' una lotta contro il tempo, e se finisce quello che si ha a disposizione per terminare un livello appare un'astronave madre scortata da milioni di piccole astronavi che sc



## METEORITICO

Come menzionato in precedenza, il gioco è fondamentalmente una variante di Asteroids e la durezza dei meteoriti dipende dal loro colore. I meteoriti dorati sono i più forti, seguiti da quelli viola, blu e infine grigi. I meteoriti si dividono in parti più piccole quando vengono colpiti, quindi si dividono in parti sempre più piccole finché alla fine si distruggono. Abbastanza spesso un meteorite distrutto lascia una moneta che fornisce degli utili power-up alla vostra astronave, come l'aumento di potenza dei cannoni, missili, energia o vite extra.

La grafica di Stardust è ottima. Quello che la rende tanto impressionante è il fatto che i meteoriti e i guardiani di fine livello sono realizzati in ray-tracing. Inoltre, grazie a trucchi tecnici, i programmatori sono riusciti a inserire una massiccia musica techno-pompata a quattro canali e altri due canali di eccellenti effetti sonori. Beh, c'è anche la giocabilità, se vi interessa. Il controllo è fantastico e la rilevazione della collisione è praticamente perfetta. Sono necessari sia un dito veloce sul tasto di fuoco, sia un minimo di ragionamento, ma per qualche giocatore potrebbe rivelarsi troppo difficile. Un gioco raccomandato, specialmente per il prezzo.

RIK SKEWS

AMIGA

BLOODHOUSE

SVILUPPATORI: INTERNI

SHOOT 'EM UP

93

Una delle migliori grafiche mai apparse su Amiga.

95

Tutto quello che avreste sempre desiderato sentire da un gioco del genere.

85

Per i fan degli spara e fuggi questo gioco è manna dal cielo.

85

Ne avrete di nemici da blastare prima di arrivare alla fine.

88

Un ottimo shoot 'em up che però manca di quel qualcosa per diventare un classico. In ogni caso caldamente raccomandato.

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

N° DISCHI: N.D.

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

COMPATIBILITA':

✓ A 500 ✓ A 500+ ✓ A 600 ✓ A 1200  
✓ A 2000 ✓ A 3000 ✓ A 4000

INFORMAZIONI:

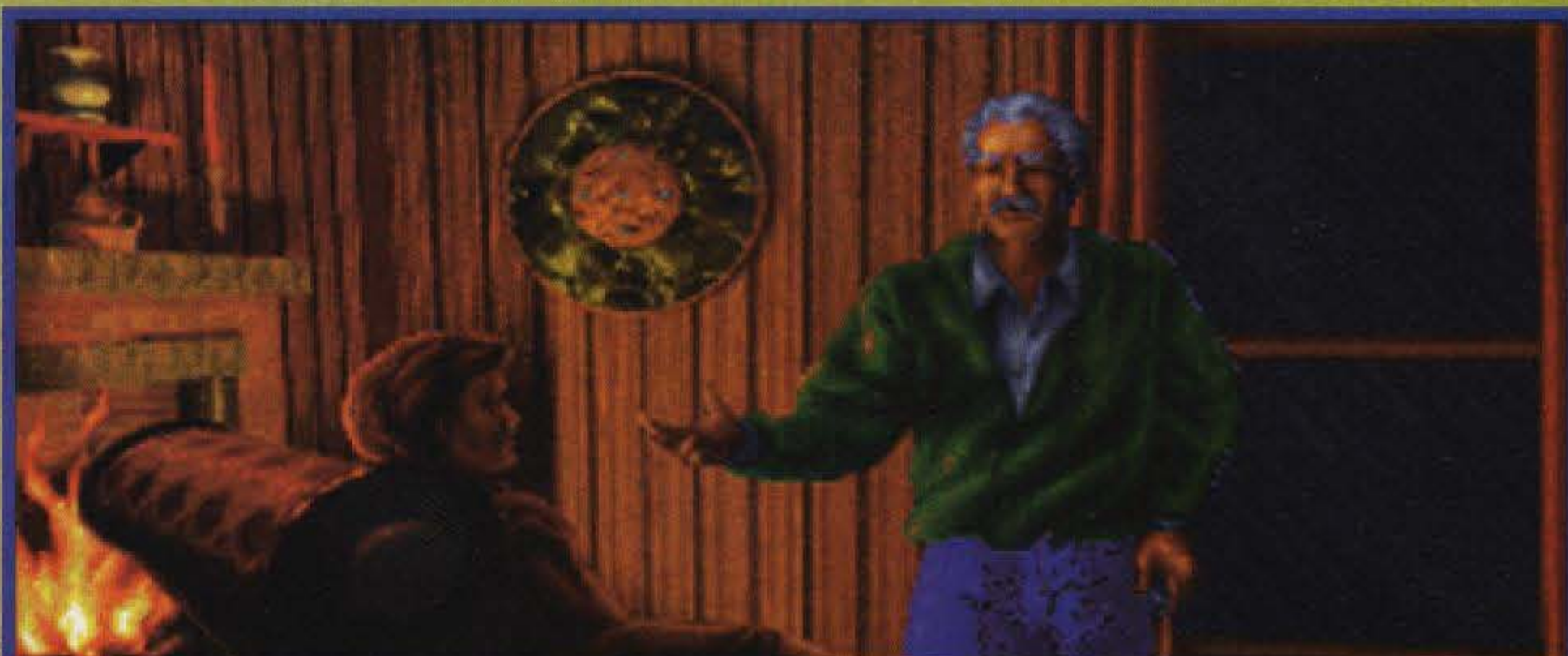
# SHADOW CASTER

C'era una volta, molto tempo fa, una terra abitata da una razza che si faceva chiamare The People. Queste personcine erano in contatto con esseri di altri pianeti e, visto che si erano sempre dimostrati pacifici, gli Dei avevano concesso loro il potere di trasformarsi in quelle lontane creature, mentre gli "alieni" avrebbero potuto assumere la forma umana. Questo dono permise alle varie civiltà di svilupparsi e crescere, ma un'ombra sinistra minacciava la loro prosperità. Infatti non a tutti era stato fatto il dono della metamorfosi - gli dei avevano premiato solo i puri - e così gli esclusi cominciarono a formare una sorta di setta segreta. A loro si unì una divinità rinnegata, Malkor, la quale "donò" ai suoi nuovi seguaci la capacità di acquistare i poteri di tutte le creature che avessero distrutto. Così i seguaci

della nuova setta cominciarono a conquistare posizioni importanti e attraverso ogni sorta di atrocità e delitti ottennero il controllo dei People. Ma la cosa fu scoperta e così la guerra civile ebbe inizio. Si combattè a lungo e alla fine i seguaci degli Dei riuscirono a rinchiudere i discepoli dell'oscurità in un tempio lontano dalla città, ma a quale prezzo: la loro civiltà era ormai distrutta e i loro dei li avevano abbandonati. Il tempo passò e i People persero pian piano la loro capacità di trasformarsi, tranne una persona, un giovane ragazzo di nome Kirt. Ma Malkor non era stato annientato ed ora si preparava a colpire di nuovo, per cui il ragazzo fu inviato in un altro mondo, dove poter crescere tranquillamente, per poter tornare a liberare la sua gente. Adesso quel momento è giunto.

*Non c'è che dire, dal punto di vista grafico e sonoro Shadow Caster è davvero un capolavoro! Lo scrolling è fluidissimo e le varie ambientazioni sono ricchissime di dettagli, mentre le varie musiche contribuiscono a creare una atmosfera semplicemente perfetta. Per quanto riguarda il game vero e proprio, invece, il discorso si fa un pochino più complesso. Infatti la nuova struttura di gioco rende SC più semplice e ripetitivo rispetto ai suoi predecessori, limitando così l'avventura all'esplorazione e ai combattimenti. Inoltre sono presenti alcune "tecniche" con le quali si possono distruggere abbastanza facilmente anche i nemici più potenti, senza contare poi che l'avventura, nel suo complesso, non è difficilissima. Non fraintendetemi, il gioco non è brutto, anzi personalmente mi sono divertito molto ed anche se all'inizio ho sentito un po' la mancanza del realismo di Underworld una volta che mi sono abituato tutto è filato via liscio. Ritengo tuttavia questo gioco, per la sua impostazione un po' più arcade rispetto ai suoi predecessori, poco adatto ai "veri" avventurieri. Se stavate cercando il successore di Ultima Underworld 2 allora questo titolo centra davvero poco!*

**FABIO RAVETTO**



KIRT... THE TIME HAS COME FOR ME TO SPEAK OF YOUR TRUE HERITAGE. ALTHOUGH YOU HAVE SPENT MOST OF YOUR LIFE HERE, YOU AND I ARE FROM ANOTHER DIMENSION... WATCH AND LISTEN!



YOU ARE STRONGER THAN I THOUGHT, SHADOWCASTER. IF THE GODS COULD NOT FORESEE YOUR POWER, I CANNOT BE PUNISHED FOR A SIMILAR BLUNDER. AND NOW, WHEN I AM GONE, YOU WILL BE TRULY ALONE. I HOPE THE GODS TREAT YOU MORE KINDLY THAN THEY DID ME... GOOD LUCK KIRT!!!

## SHADOW VS. UNDERWORLD

I vari mondi nei quali vi ritroverete a vagare ricordano per certi versi quelli di Ultima Underworld. Anche qui infatti l'azione di gioco si svolge in livelli labirintici e con il medesimo tipo di visuale, mentre le varie ambientazioni comprendono, finalmente, anche luoghi aperti come paludi e città. Lo scopo della vostra missione è quello di riuscire a raggiungere il tempio dopo avere reintegrato i 4 obelischi magici (quei pilastri che vi donano le metamorfosi, tanto per intenderci). Rispetto ai suoi due predecessori SC si rivela esser profondamente diverso essendo orientato più sull'azione: sono infatti presenti molti combattimenti e gli enigmi proposti non sono particolarmente complessi. Inoltre è assente l'interazione con i vari personaggi dei Dungeon (a meno che voi non intendiate una mazzata tra le orecchie come un atto di comunicazione) ed il nostro eroe non risente più né della fame, né della sete, per non parlare poi della sua insonnia permanente. Molto ricca è la dotazione di armi che potrete utilizzare, tra le quali vi segnaliamo stupende spade lavorate a mano e alcune calde e soffici maglie metalliche, mentre la magia è stata drasticamente ridotta. Infatti ora per lanciare i vostri incantesimi potrete utilizzare solamente le bacchette magiche, che tra l'altro hanno una carica limitata, oppure gli incantesimi che vi deriveranno da alcune trasformazioni (che però vi consumeranno un Power notevole). Un'altra caratteristica del gioco deriva dal fatto che, visto che ogni metamorfosi presenta caratteristiche ben definite e particolari, i livelli più avanzati richiederanno un uso più oculato delle vostre abilità per poter esser completati.





## ALLA FACCIA DELL'INTERFACCIA

Anche l'interfaccia utente utilizzata con tanto successo nei 2 episodi della serie di Underworld ha subito delle modifiche. Infatti quella che troviamo in Shadow altro non è che una versione semplificata delle 2 precedenti. Sono sparite le icone "look", "get", "use" e compagnia bella e ora ogni volta che dovrete fare qualcosa vi basterà semplicemente posizionarci sopra il puntatore del mouse e cliccare. Comodo ma anche un po' riduttivo.



## I WANT YOUR GRAPHICS

Un notevole passo avanti, rispetto alla serie Underworld, è stato fatto nella grafica. Qui infatti non solo potrete avere una finestra che occupa ben l'80% dello schermo (sempre che possiate "almeno" un 486), ma avrete anche uno scrolling più fluido ed una maggiore quantità di dettagli. Non appena inizierete a giocare si aprirà infatti di fronte ai vostri occhi uno spettacolo mai visto, con paludi piene di esseri ripugnanti, città avvolte nella nebbia, affreschi, vetrate e mura con stupendi bassorilievi! OK... OK... Ho capito. E se uno non ha una macchina potente? Bene, dovete sapere che il programma vi offre la possibilità di settare il livello di dettaglio, ma non come succedeva in Ultima (e ti pareva!), dove venivano eliminati i vari particolari, ma semplicemente restringendo lo screen, il che non è niente male se si esclude il fatto che alcuni oggetti, con certe risoluzioni, risultano poi un po' troppo difficili da individuare.

PC

ORIGIN

SVILUPPATORI: RAVEN SOFTWARE

RPG

GRAFICA

93

▲ Ambientazioni realizzate in maniera semplicemente divina e cura maniacale per i dettagli, per non parlare poi dello scrolling ultra fluido!

SONORO

80

▲ Buono e coinvolgente...  
▼ ...anche se alcune musiche ed effetti avrebbero potuto essere realizzati un pochino meglio.

GIOCABILITA'

77

▲ Un prodotto che si lascia giocare...  
▼ ...anche se alla lunga potrebbe risultare un po' monotono e ripetitivo..

LONGEVITA'

75

▼ Sfortunatamente il livello di difficoltà non molto elevato rende questo game poco adatto agli avventurieri più navigati.

GLOBALE

78

Un gioco discreto (praticamente una versione semplificata di U.U.2) che però non assurgerà certo all'Olimpo degli RPG senza frontiere.

AZIONE:



STRATEGIA:



DIFFICOLTA':



N° DISCHI:

8

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK:

16MB

CONFIGURAZIONE MINIMA:

PC 486  
4 MB RAM  
1 MB DISK & 2 MB SVGA

INDICAZIONI:

PROVATO SU PC 486 33 MHz CON 4 MB DI RAM, SOUND BLASTER 2.0 E SVGA ET4000.

## UNO, NESSUNO, CENTOMILA!

Bene ragazzi, ecco ora per voi una rapida descrizione di tutte le vostre possibili trasformazioni.

**KIRT:** Anche se potrebbe sembrare un semplice uomo, Kirt è in realtà un discendente dei People. Oltre a una grande abilità nelle arti marziali, il nostro possiede la capacità di trasformarsi in altri esseri. Questo però costa energia, così come mantenere la forma oppure utilizzare i poteri speciali tipici di ogni morph. Una volta finita l'energia Kirt ritorna alla sua forma originale ed è solo in questa condizione che può recuperare le energie perse in battaglia. Le sue abilità consistono nell'agilità e nella capacità di sferare super calci.

**MAORIN:** E' una specie di lupo mannaro a 4 braccia pesante ben 300 Kg; inoltre è anche veloce ed è molto più resistente ai colpi di Kirt. Maorin ha la capacità di vedere nell'oscurità grazie ad una sorta di vista all'infrarosso, purtroppo però la sua stazza gli impedisce di nuotare rendendogli invalicabile persino una semplice pozzanghera.

**CAUN:** E' un piccolo elfo. Come combattente è abbastanza insulso, ma la sua statura lo rende il più agile tra tutti i vostri personaggi. Oltre alla possibilità di saltare e di prendere oggetti anche distanti, Caun ha il potere di curare le ferite ricevute in battaglia (naturalmente a discapito delle vostre riserve di energia magica!); inoltre può anche illuminare per un certo periodo i dungeon oppure creare un potentissimo scudo difensivo o ancora scagliare un nugolo di insetti pestiferi contro il proprio nemico. Insomma un piccolo mostro!

**OPSIS:** Se appena avete aperto la rivista l'occhio vi è caduto su questo punto, prima cosa raccoglietelo e poi saprete che avete trovato il mostro dei vostri sogni! Ophis è infatti un enorme bulbo oculare volante, non è un gran che nei combattimenti corpo a corpo, tuttavia è dotato di una serie di capacità non proprio trascurabili. Il nostro amebone è in grado di generare un colpo di energia che terrorizza i vostri avversari, una sorta di slow motion, un automap con un raggio maggiore, più tutta una serie di proiettili e fire-ball varie. Provate a farlo arrabbiare adesso!

**KAHPA:** Semplicemente un enorme rospo da 200 Kg! Come tutti questi esseri Kahpa si trova perfettamente a suo agio nell'elemento liquido. Le sue abilità speciali gli consentono di generare una scossa elettrica ad alto voltaggio e un attacco a ultrasuoni davvero molto efficaci, assolutamente devastanti se poi vi trovate in acqua!

**SSAIR:** Oh... Che bello. Un draghetto! Ssair è in grado, grazie ai suoi colpi di coda, di infliggere enormi danni ai propri nemici, per non parlare poi della sua grande resistenza agli attacchi avversari. Il suo colpo speciale gli consente di lanciare fiammate devastanti.

**GROST:** Molto simile alla Cosa, Grost ha la capacità di attraversare alcuni muri; inoltre la sua costituzione gli consente di resistere anche negli ambienti più caldi e agli attacchi più potenti. I suoi poteri speciali consistono in mini terremoti generati battendo i piedi e nel paralizzare con un semplice tocco i suoi avversari.



*Shadowcaster è un RPG attraente, con uno scrolling veloce, mostri originali e grafica dettagliata. Tuttavia in termini di giocabilità è adatto più a un bimbo: si presenta bene, è pieno d'azione, ma non è poi così acciappante. Praticamente è come Wolfenstein 3D con le spade invece dei fucili. Gli enigmi sono fiacchi, non c'è interazione tra i personaggi e l'enfasi è centrata sui combattimenti. Andrà pure bene per i novizi, ma non ritengo possieda sufficiente profondità per soddisfare gli avventurieri più esperti!*

PAUL RAND

Telefona per le  
novità e i titoli non  
in listino

3 DO e  
Amiga CD 32  
con le  
ultime novità

Importazione  
diretta  
USA e  
JAPAN

Neo Geo+Gisco L. 699.000 - 3 Conut Bout L. 349.000 - Art of Fighting L. 299.000  
Cyber Lip L. 89.000 - Burning Fight L. 199.000 - Crossed Sword L. 199.000  
Sengoku L. 199.000 - Fatal Fury 2 L. 359.000 - Fatal Fury Special L. 459.000  
Super Side Kick L. 339.000 - League Bowling L. 109.000 - Samurai Sho Down L. 449.000  
Mega Cd Ita+2 Game L. 639.000 - Top Hunter Tel - Soccer Brawl L. 179.000 - Survivor Tel  
Chuck Rock L. 109.000 - Dracula L. 119.000 - World Heroes 2 L. 349.000 - Mega CD2 Scari L. 499.000  
Mag Dog L. 109.000 - Night Striker L. 119.000 - Ecco the Dolphin L. 109.000 - Batman Returns L. 109.000  
Spiderman VS the King Pin L. 119.000 - Night Trap L. 119.000 - Final Fight L. 89.000 - Jaguar Jzoo L. 119.000  
Terminator L. 119.000 - Ninja Aleste L. 79.000 - Slipheed L. 129.000  
Wolf Child L. 89.000 - Wonder Dog L. 69.000

**MORCAMA**

Mega Drive 2 Scart/Pal L. 269.000 - Megadrive 2 Scart/Pal + Game L. 289.000 - New - Aero the Acrobat L. 99.000 - Awesome Possum L. 119.000  
Dual Turbo Remote L. 119.000 - Dashi Desperados L. 109.000 - ESPN Football L. 119.000 - Fantastic Dizzy L. 99.000 - Flinstone II L. 99.000 - Gavvlet 4 L. 109.000  
Jim Power L. 109.000 - Last Action Hero L. 109.000 - Race Drivin L. 99.000 - Ren e Stimpy L. 109.000 - Robocop VS Terminator L. 129.000 - Rolling Thunder 3 L. 119.000  
Shining Force 2 L. 129.000 - Another World L. 95.000 - Sonic Spinball L. 109.000 - Turtles/Tour. Fig. L. 129.000 - Sonic 3 Tel - Zool L. 109.000 - Robocop L. 105.000 - Addams Family - Alladin L. 119.000  
Alien 3 L. 95.000 - Jungle Strike L. 114.000 - Bubsy L. 89.000 - Bull's VS Blazers L. 85.000 - Captain America L. 99.000 - Flashback L. 104.000 - F. 1 L. 109.000 - Dinosauros fur Hire L. 99.000  
Ecco the Dolphin L. 95.000 - European Club Soccer L. 99.000 - Ex Ramza L. 89.000 - Fatal Fury L. 99.000 - Hearing Starring Palter Guy L. 109.000 - Senna GP. 2 L. 79.000 - Megalomania L. 109.000 - Global Gladiator L. 109.000  
Golden Axe 3 L. 89.000 - Mortal Kombat L. 124.000 - Robocop 3 L. 109.000 - Kick Off L. 109.000 - Rocket Knight Adventure L. 109.000 - Superman VS Spiderman L. 109.000 - Micromachine L. 95.000  
Mig 29 L. 119.000 - Street Fighter 2 CE L. 129.000 - Shinobi 3 L. 105.000 - Alien Storm L. 45.000 - G. Lac L. 59.000 - Batman Returns L. 79.000 - Tazmania L. 89.000 - Spiderman VS xMan L. 119.000 - Turtles Hyperstone L. 99.000  
Street of Rage 2 L. 99.000 - Majin Saga L. 59.000 - Desert Strike L. 69.000 - Mickey e Donald L. 69.000 - Gods L. 69.000 - Kid Camaleon L. 39.000 - Colums L. 49.000 - Chiky Chiky Boy L. 49.000  
Zombie L. 109.000 - Jurassic Park L. 124.000 - Shinobi 2 L. 79.000 - James Bond 2 L. 39.000  
David Robinson Basket L. 49.000 - Super Nes + Joypad L. 249.000 - Super Nes + Mario L. 349.000 - Kick Boxing L. 69.000 - Shinobi 2 L. 79.000 - Tazmania L. 69.000  
Holyfield Boxing L. 39.000 - Super Nes + Joypad L. 249.000 - Super Nes + Mario L. 349.000 - Super Nes Italy + S.M.W. L. 309.000  
Thunder Force IV L. 69.000 - Valis L. 39.000 - Mickey e Donald L. 69.000 - Road Rush L. 69.000 - Side Pocket L. 69.000 - Shinobi 2 L. 79.000 - Tazmania L. 69.000  
Dig e Spike Volleyball L. 129.000 - Acetraizer II L. 119.000 - Super Nes + Joypad L. 249.000 - Super Nes + Mario L. 349.000 - Clayfighter L. 139.000 - Championship Pool L. 125.000  
Jim Power L. 125.000 - Lufia e Fortress of Doom L. 139.000 - Bram Stoker's Dracula L. 119.000 - Equinox L. 125.000 - Last Action Hero L. 124.000 - International Tennis Tour L. 119.000  
Paladin Quest L. 124.000 - Robocop Terminator L. 125.000 - Dragon Ball 2 L. 129.000 - Super Empire Strikes Back L. 139.000 - Art of Fighting L. 179.000 - Mickey's ultimate challenge L. 129.000  
TMNT/Tournament Fighters L. 129.000 - Jimmy Connors L. 129.000 - Mario Collection L. 139.000 - Jurassic Park L. 135.000 - Formation Soccer 2 L. 129.000 - Super Battle Tank 2 L. 125.000  
Cach Rock L. 99.000 - Cool Spot L. 119.000 - Dragon Ball 2 L. 129.000 - Super Empire Strikes Back L. 139.000 - Art of Fighting L. 179.000 - Mickey's ultimate challenge L. 129.000  
GP 1 Motomondiale L. 159.000 - Road Runner L. 109.000 - Super Star Wars L. 119.000 - Rushing Beat 2 L. 119.000 - Mortal Kombat L. 129.000 - Super Battle Tank 2 L. 125.000  
Magical Quest L. 129.000 - Mario Collection L. 139.000 - Jurassic Park L. 135.000 - Formation Soccer 2 L. 129.000 - Mortal Kombat L. 129.000 - Super Battle Tank 2 L. 125.000  
Pop Twin Bee L. 129.000 - Road Runner L. 109.000 - Super Star Wars L. 119.000 - Rushing Beat 2 L. 119.000 - Mortal Kombat L. 129.000 - Super Battle Tank 2 L. 125.000  
Super Mario Kart L. 109.000 - Road Runner L. 109.000 - Super Star Wars L. 119.000 - Rushing Beat 2 L. 119.000 - Mortal Kombat L. 129.000 - Super Battle Tank 2 L. 125.000  
Zelda 3 L. 109.000 - Super Star Wars L. 119.000 - Rushing Beat 2 L. 119.000 - Mortal Kombat L. 129.000 - Super Battle Tank 2 L. 125.000  
Batman Returns L. 79.000 - Contra Spirit L. 69.000 - Dead Dance L. 79.000 - Mazinga Z L. 109.000 - Kawasaki Challenge L. 139.000 - Kikikaikai L. 119.000  
Final Fight 2 L. 69.000 - First Samurai L. 79.000 - Mazinga Z L. 109.000 - Kawasaki Challenge L. 139.000 - Kikikaikai L. 119.000  
NBA All Star Challenge L. 79.000 - Mazinga Z L. 109.000 - Kawasaki Challenge L. 139.000 - Kikikaikai L. 119.000  
Return of Double Dragon L. 69.000

VIA DALMAZIA, 424 - PISTOIA  
Tel. 0573/903277  
Fax 0573/903955

Spedizioni  
velocissime  
su corriere  
del cliente

TUTTI I NOMI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI

# CRASH 'N' BURN

**Sfrecciare su strade a 400 mph, affrontare curve che sfidano qualsiasi legge fisica, lottare contro avversari dotati delle armi più moderne. Questo è Crash 'n' Burn, il primo gioco disponibile per 3DO. Che sia forse questo il simulatore di guida definitivo?**

Ambientato in un futuro post-atomico (sullo stile di Mad Max, tanto per intenderci), Crash 'n' Burn ci porta a gareggiare attraverso una serie di circuiti al limite delle possibilità umane. Lo scopo comunque rimane sempre lo stesso, ovvero vincere. Naturalmente non sarete soli: infatti molti altri piloti aspirano al titolo mondiale di questa nuova e mortale categoria che vedrà il suo vincitore finale nel terribile Death Drome. Come in qualunque gioco del genere che si rispetti, anche qui avrete la possibilità di utilizzare vari tipi di armi e la stessa cosa potrà essere fatta dai vostri avversari; inutile dire che man mano che proseguirete con le gare potrete incrementare le caratteristiche del vostro bolide, ma per questo vi rimandiamo ai vari box. OK ragazzi casco in testa e cinture ben allacciate, lo spettacolo sta per cominciare!

## IN OR OUT

Come in molti altri game di questo tipo potrete scegliere 2 diversi tipi di visuali, una interna e una esterna alla macchina. Anche se quest'ultima risulta essere più impressionante dal punto di vista grafico è anche quella più scomoda per gareggiare: infatti non avrete sullo schermo i vari puntatori e alcuni indicatori che si rivelano essere abbastanza importanti. Con la visuale interna invece avrete una minore porzione di schermo visibile (questo per via del cruscotto della macchina), ma potrete anche contare su tutti i display on video e sui vari target che vi consentiranno di prendervi "cura" dei concorrenti avversari con maggior precisione! Bella lì!



**OK ragazzi finalmente ci siamo, eccoci di fronte al primo titolo per 3DO: che dire? Beh, tanto per cominciare la grafica è veramente incredibile: la pista è ultra dettagliata e la velocità dello scrolling nonostante texture mapping a profusione è sempre incredibile. Vi capiterà di distrarvi mentre state correndo per guardare le nuvole in cielo oppure per un ponte che passa sulla pista! L'unica pecca in questo campo riguarda la visuale esterna con la macchina che risulta un po' "fuori" dal gioco. Per quanto riguarda il sonoro le varie musiche sono davvero carine, mentre il rumore del motore è abbastanza squallido (sembra quello di un Go-kart!). Per quanto riguarda la giocabilità è meglio fare un discorso a parte. Infatti ho sentito molta gente parlare male di questo prodotto per il fatto di non essere "innovativo", ma, dannazione, oggi è incredibilmente difficile tirar fuori da una macchina qualcosa di originale e di conseguenza le maggiori innovazioni si hanno spesso dal punto di vista audiovisivo. Crash 'n' Burn è una comune corsa di macchine, e allora? L'unica cosa importante è che sia divertente, giocabile, controllabile, longevo e ben realizzato (e vi posso assicurare che ha ognuna di queste caratteristiche); il resto sono solo parole!**

**FABIO RAVETTO**



**SHOCKWAVE  
CIRCUIT**

CIRCUIT	- 3	1ST	- \$2000
RACK	- 1	2ND	- 750
APS	- 4	3RD	- 500
RACK RECORD	1402		



## RALLY O TOURNAMENT?

In Crash'n'burn ci sono due diversi tipi di competizione, il Rally e il Tournament, di cui vi diamo una rapida descrizione.

**Rally:** in questo tipo di competizione è possibile selezionare la lega che si vuole correre tra tutte quelle disponibili (che sono: Crash Course, Whiplash, Shockwave, Firestorm, Wasteland e Deathdrome), o meglio, "quasi tutte" poiché la sesta può essere corsa solo dopo aver vinto la quinta. Non è possibile invece acquistare nuove armi per potenziare il proprio mezzo: questo vuol dire che le macchine avranno sempre le caratteristiche standard.

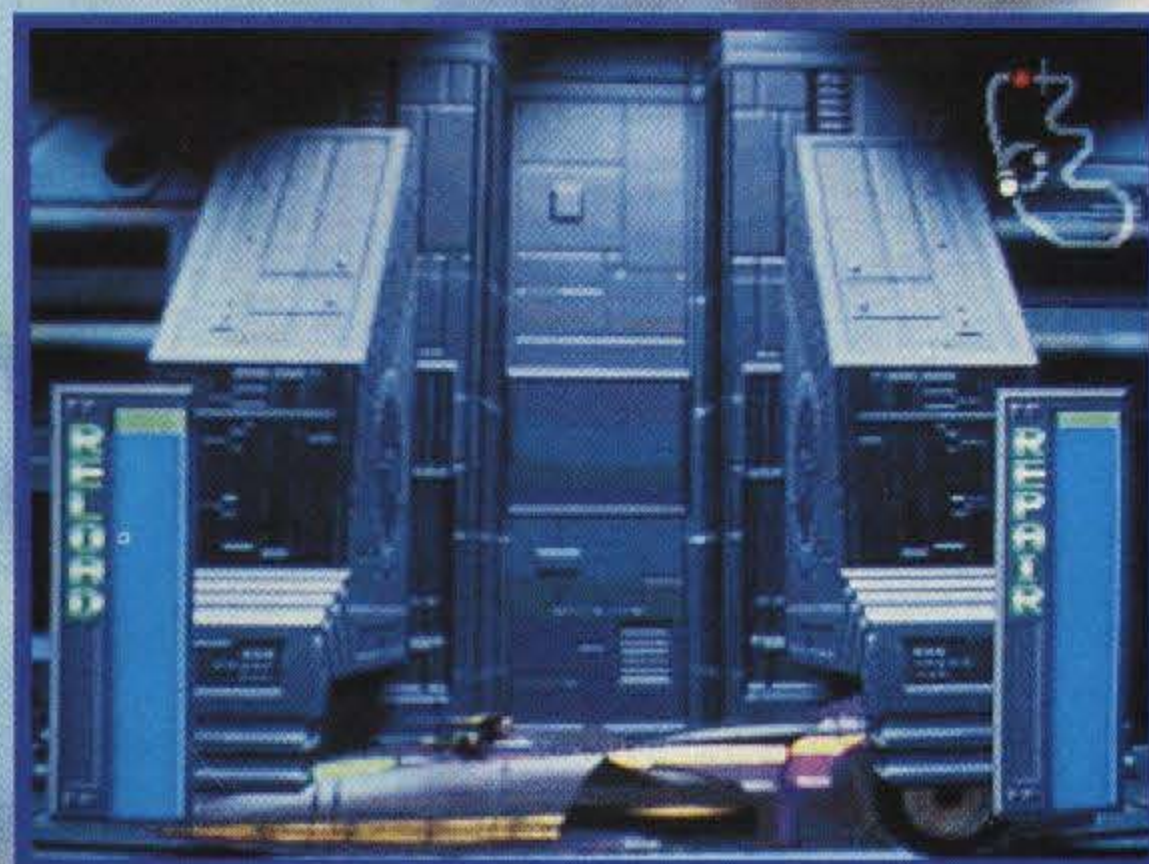
**Tournament:** questa competizione è sostanzialmente diversa dal Rally; non è infatti possibile selezionare la lega iniziale, ma si devono correre tutte in ordine; per passare alla gara successiva (mi ero dimenticato di dirvi che ogni lega è composta da cinque gare), come tra l'altro anche nel Rally, è necessario qualificarsi tra i primi tre. Nel Tournament è inoltre possibile potenziare la propria macchina acquistando, con i soldi vinti durante le gare, armi, scudi, pneumatici e mille altre diavolerie. Infine aggiungo che è presente un'utilissima opzione di salvataggio.

## KILL TOYS PRODUCT CATALOG

Una delle caratteristiche fondamentali di Crash'n'Burn è la presenza di un negozietto nel quale, alla fine di ogni gara, è possibile acquistare tutta una serie di oggetti che sono divisi in sei categorie principali: Guns, Energy Weapons, Missiles, Hazards, Armor e Enhancements. E' molto importante, almeno inizialmente, cercare di distruggere il maggiore numero di droni possibili per poter acquistare subito un buon guns, delle nuove gomme e soprattutto uno scudo che riflette i colpi degli avversari. Le altre armi, anche se abbastanza utili, sono quasi sempre molto (o è meglio dire troppo) costose e i danni che infliggono non sono poi nulla di particolare.

Chi si aspettava qualcosa di trascendentale e di incredibilmente innovativo dalla prima uscita della 3DO rimarrà sicuramente deluso, non perché Crash'n'Burn sia brutto (anzi) ma poiché non è altro che una classica (?!?) simulazione di guida dove è anche possibile sparare agli avversari. Tecnicamente è assolutamente impressionante, con una grafica dettagliatissima (mai visto nulla di simile su una console casalinga), uno scrolling sempre fluido e veloce e un sonoro molto ben realizzato (preferisco non commentare invece il rumore del motore). Anche la giocabilità e la longevità sono assicurate da un sistema di controllo abbastanza preciso, dalla presenza di sei piloti, ognuno con le proprie caratteristiche, e di trenta tracciati differenti. OK, come ho già detto all'inizio del commento Crash'n'Burn non è innovativo, ma in fondo è divertente, è bello ed è in omaggio con la console: cosa volete di più?

MARCO RAVETTO



## CHI SONO? DA DOVE VENGO? DOVE VADO?

In Crash'n'burn è possibile selezionare il proprio pilota tra i sei disponibili; questa scelta è di fondamentale importanza poiché ogni concorrente ha uno stile di guida particolare (c'è chi gareggia per uccidere, chi solo per andare veloce) e le varie macchine sono abbastanza diverse. I vari personaggi sono:



Nome: Fang  
Macchina: Hammerhead  
Velocità: 270 mhp  
Accelerazione: Awesome  
Corazza: Great



Nome: Druger  
Macchina: Vortex  
Velocità: 310 mhp  
Accelerazione: Poor  
Corazza: Poor



Nome: Tasman Twix  
Macchina: Caretaker  
Velocità: 300 mhp  
Accelerazione: Fair  
Corazza: Good

## SOLDI, SOLDI, SOLDI NON NE HO...

Naturalmente, per poter acquistare le varie armi bisogna possedere una certa quantità di denaro, che può essere racimolato sia distruggendo gli altri concorrenti (si guadagnano 100 soldi per ogni drone, 500 per ogni pilota e 1000 per ogni campione), che piazzandosi nelle prime tre posizioni (rispettivamente 2000, 750 e 500). L'ultimo metodo per ottenere soldi è quello di battere il record della pista; questo vi frutterà ben 2000 soldi!



Come dite? Devo fare un commento anch'io? Ma state scherzando ragazzi, alle quattro di notte, dopo tutte le foto che ho fatto e tutto il tempo che ho giocato... ehm... lavorato? No, ragazzi non scherziamo, conoscete il detto "Vedi Virtua Racing e poi muori!"? E va bene, lo ammetto, all'inizio anch'io mi aspettavo qualcosa di simile alla meraviglia della Sega e ho avuto un attimo di smarrimento, ma dopo qualche partita ho scoperto un mondo diverso e incredibilmente acciappante! Non sto a ripetervi tutte le qualità di CNB - ci hanno già pensato adeguatamente i fratelloni terribili -: mi limiterò a dire che il divertimento è assicurato al 100%, e, se il buongiorno si vede dal mattino e i prossimi giochi saranno ancora meglio, potrebbe non risultare una grande pazzia, per chi se lo può permettere, spendere un paio di "cucuzze" per avere la 3DO...

**MAURIZIO MICCOLI**



Nome: Max Amillion  
Macchina: Assassin  
Velocità: 320 mhp  
Accelerazione: Poor  
Corazza: Poor



Nome: Klaw  
Macchina: Sniper  
Velocità: 295 mhp  
Accelerazione: Good  
Corazza: Fair



Nome: Rocker  
Macchina: Flat liner  
Velocità: 290 mhp  
Accelerazione: Great  
Corazza: Good

3DO

CRYSTAL DYNAMICS

SVILUPPATORI: INTERNI

GUIDA

GRAFICA

94

La grafica è impressionante e lo scrolling sempre fluido.

SONORO

80

Le musiche sono abbastanza ben realizzate. - Il rumore del motore è invece orrendo.

GIOCABILITA'

84

Molto divertente, la presenza delle armi è un piacevole diversivo.

LONGEVITA'

85

Con sei leghe, due diverse competizioni e sei piloti avrete da guidare per un bel po' di tempo.

GLOBALE

86

Un buon gioco che mostra una parte delle potenzialità di questa nuova console.

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

MEGABIT: CD

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1

CONTINUE: OPZIONE SAVE

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 3

CD: CD AMERICANO

INDICAZIONI:

IL GIOCO E' IN REGALO CON LA CONSOLE.





# PERGIOCO

# Novità in arrivo

# PERGIOCO

Attenzione: i prezzi possono variare senza possibilità di preavviso.

Video games

## arrivi per

## PC

DISCHETTO



ACES OF THE DEEP	129.900
ARMORED FIST	139.900
ATP FLIGHT ASSIGNMENT Ital	129.000
BEETHOVEN	89.900
CAMPAIGN 2	99.900
CARRIERS AT WAR II	129.900
DESIGN HOME ARCHITECT.	109.900
DESIGN HOME LANDSCAPE	109.900
DRAGON KNIGHT III	139.900
ELDAR SCROLLS ARENA	129.900
F/A HORNET	99.900
GOBLINS 3	109.900
GRAND SLAM BRIDGE II WIN	119.900
HARPOON II	89.900
INNOCENT	109.900
JACK THE RIPPER	119.900
MERCHANT PRINCE	129.900
MORTAL KOMBAT	79.900
NEW YORK SCENERY 5.0	89.900
OPERATION COMBAT II	59.900
OXYD	119.900
POLICE QUEST 4	129.900
PREMIER MANAGER 2	89.900
QUEST FOR GLORY IV	119.900
RED CRYSTAL	109.900
SAM & MAX Italiano	139.900
SAM & MAX Upgrade Italiano	19.900
SEXY TV SHOW	99.900
SIM CITY 2000	129.900
SPECTRE VR!	109.900
SPROUT!	149.900
STAR TREK II	109.900
SYNDICATE DATA DISK	59.900
THIRD REICH	109.900
TOWER	149.900
ULTIMA VIII	in attesa
ULTIMA VIII Speech pack	in attesa
V FOR VICTORY AT SEA	139.900
VOICE ASSIST	199.900
WASHINGTON DC SCENERY 5.0	99.900
WE'RE BACK DINOSAUR STORY	89.900

## Continua la grande offerta sconto 20% sui giochi per MEGA DRIVE SUPERNTENDO

## compendio catalogo gratuito

### arrivi AMIGA CD 32

HUMANS I+II	69.900
JURASSIC PARK	69.900
SURF NINJAS	69.900
THE LOTUS TRILOGY	69.900
WINTER SUPER SPORTS	69.900

### arrivi per AMIGA

DISCHETTO

CAMPAIGN 2	89.900
GOBLINS 3	99.900
INNOCENT	in attesa
JACK THE RIPPER	119.900
JURASSIC PARK	59.900
KRONOLOG	119.900
SIMON THE SORCERER Ami1200	99.900
THE BLUE & THE GRAY	99.900
TUBE WARRIORS	69.900
TURRICAN 3	69.900
WINTER OLYMPICS	89.900

### per Macintosh

DISCHETTO

DELTA V	129.900
EAGLE EYE MYSTERIES	109.900
GABRIEL KNIGHT	129.900
JAPAN SCENERY	69.900
OXYD	119.900
POLICE QUEST 4	129.900
SWORD OF SODAN	100.900
V FOR VICTORY AT SEA	139.900



## CD ROM

PERGIOCO

## PC

AEGIS GUARDIAN OF FLEET	159.900
ANIMAL KINGDOM	89.900
CHAOS CONTINUUM	199.900
COMANCHE + MISSION 1 & 2	149.900
CRITICAL PATH	169.900
DAEMONSGATE	79.900
DARK SUN Shattered Lands	159.900
DUNGEON HACK AD&D	129.900
FLIGHT SIM TOOLKIT	189.900
GABRIEL KNIGHT	149.900
GOBLINS 3	in attesa
GROLIER MULTIMEDIA ENC.	299.000
HOLLYWOOD THE BIZARRE	129.900
INCA II Wiracocha	in attesa
INTROD. CLASSICAL MUSIC	109.900
IRON HELIX	99.900
JACK THE RIPPER	119.900
LARRY VI	119.900
MOTHER ALL CLIP ART	59.900
MOVIE SELECT	109.900
MVP GAME JAMBOREE	59.900
NEW VIEW OF SPACE	199.900
NUMBER 11 DOWNING ST.	150.900
OS/2 BOX VER.1 SHAREW.	129.900
ROCK RAP N ROLL	139.900
SAM & MAX	139.900
SOFTWARE JUKEBOX FANTASY	109.900
STAR TREK II	89.900
SUPER ARCADE GAMES	69.900
TECH ARSENAL	49.900
TFX	119.900
THE LAWNMOWER MAN	109.900
WINDOW MASTER	59.900
WINTER SUPER SPORTS	69.900
WOLFPACK	109.900
WORL OF SOFTWARE	109.900
ZILLION SOUNDS	59.900

## CD ROM

PERGIOCO

## MAC

DINOSAUR DISCOVERY	79.900
INDIANA JONES Fate Atlantis	129.900
JAZZ HISTORY	139.900
MOVIE SELECT	109.900
ROCK RAP N ROLL	139.900
THE 7th GUEST	169.900

SUPER NES

SENSIBLE SOFTWARE

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO



Scrolling fluido e giocatori ben definiti. Poteva essere migliore.

83

GRAFICA



Un sacco di urletti e cori da stadio veramente ben realizzati.

85

SONORO



Non appena inizierete una partita vedrete scomparire il mondo attorno a voi e vi sembrerà di trovarvi in un vero campo di calcio!

96

GIOCABILITA'



Un sacco di squadre per giocare contro il computer, ma contro un amico è semplicemente superbo.

95

LONGEVITA'

Un classico. Se amate il calcio non potete lasciarvelo assolutamente scappare.

94

GLOBALE

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

**MEGABIT:** 8

**DISTRIBUZIONE:** PARALLELA

**N° GIOCATORI:** 1-2

**CONTINUE:** NO

**LIVELLI DI DIFFICOLTA':** 3

**CARTUCCIA:** AMERICANA

**INDICAZIONI:**

# SENSIBLE SOCCER



Non potremmo far uscire un numero (post)Natalizio di CVG senza una recensione di Sensible Soccer!

Ricordate quando non si riusciva a vedere un decente gioco di calcio per tutti i formati? Tutto è cambiato con l'uscita di Kick Off su Amiga, dopodiché ci sono stati diversi giochi eccellenti come Striker e FIFA Soccer. Comunque, il migliore del gruppo secondo molti addetti ai lavori è Sensible Soccer.

## CHE AZIONE!

Questo gioco permette uno stupendo controllo della palla. Potete persino dirigere la palla in una direzione differente a quella in cui siete girati. La prospettiva "dall'elicottero" permette stupendi lanci lunghi e un sacco di movimenti tattici sul campo, quindi non è un gioco per gli amanti del catenaccio!



## COSA FARA' ORA?

Sono disponibili moltissime opzioni incluse tutte le formazioni tattiche regolari, anche se sfortunatamente non potete progettare di vostre. Anche la lunghezza dell'incontro può essere variata, oltre a poter scegliere la presenza della musica durante il gioco (opzione realistica questa) e il tipo di campo sul quale volete giocare.



## GRAN TIRO... ED E' GOL!

Sensible Soccer è stato un successo assoluto sul meraviglioso 16-bit della Commodore, contendendo a Kick Off 2 il trono di miglior gioco di calcio. C'è voluto un po' prima che le console potessero alzare la testa, come avete avuto modo di constatare dalla versione per Mega Drive. Ora si parla della versione per Super Nintendo, che promette di essere altrettanto competitiva.

Sensible Soccer sul Super Nintendo è stupendo ed è allo stesso livello, se non leggermente migliore rispetto alla versione Amiga (che è la mia preferita) grazie all'aggiunta di un livello expert per i giocatori più in gamba. A parte per le musiche durante il gioco, è identico alla deliziosa versione Amiga. Ehi, lo so che la grafica e il sonoro sono ottimi, ma è la giocabilità (specialmente nel modo a due giocatori) che vi terrà incollati al joypad grazie a un controllo pronto nella risposta in maniera stupefacente e a un sapiente uso delle tattiche.

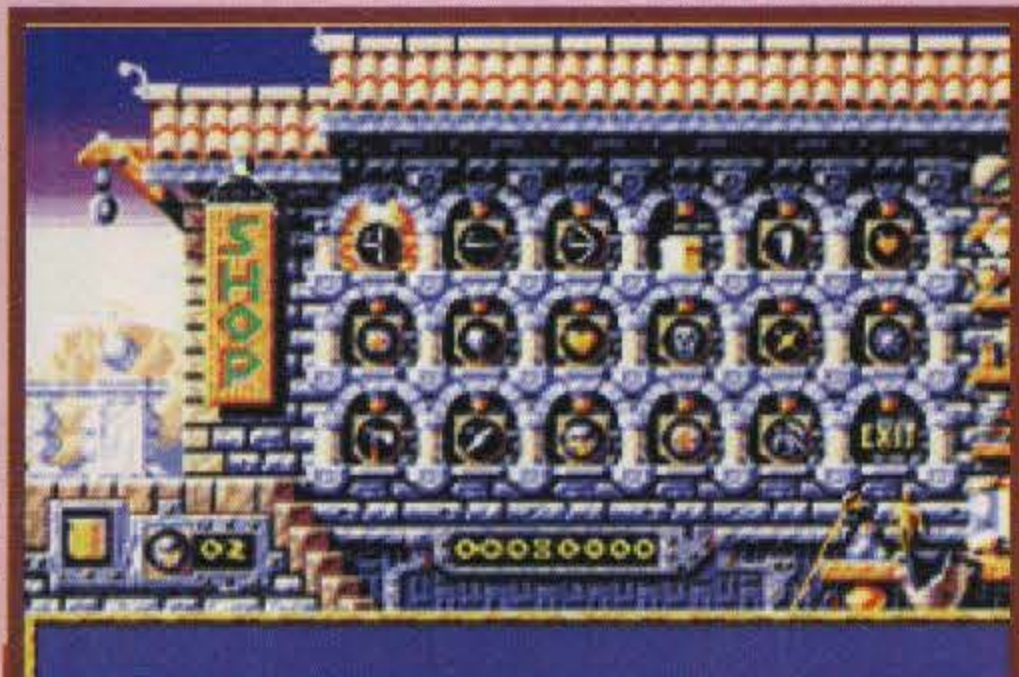
RIK SKEWS

# GODS

**Gods dà a tutti i possessori di Mega Drive la possibilità di cimentarsi in un'avventura di proporzioni mitologiche. Ma ne varrà veramente la pena? Per saperlo continuate a leggere.**

OK ragazzi, che ne direste di diventare degli dei? Sì?! Bene, allora dovete sapere

che dovrete vedervela, all'interno di un dolce tempio greco, con enormi labirinti, torri, mondi nascosti, creature mitologiche, combattimenti, trabocchetti e puzzle di ogni genere, e tutto questo attraverso 12 livelli. Inoltre, mentre i primi mondi sono abbastanza semplici, quelli più avanzati richiederanno l'impiego di vari oggetti - quali chiavi, amuleti e statuette - per esser completati.



## WHO WANTS TO LIVE FOREVER

La struttura di gioco di Gods è quella del tipo "oggetto A+ oggetto B = risultato C", tuttavia il gioco si segnala per la massiccia presenza di massacri e distruzioni varie. Uccidere i nemici si rivela quindi essere una delle prime abilità necessarie per il proseguimento dell'avventura, e così facendo potrete anche ottenere tutta una serie di armi. Infatti una volta eliminato un mostro questo farà cadere un'arma; prendetene alcune identiche e vedrete che otterrete una maggiore frequenza di sparo, mentre se raccoglierete un particolare amuleto potrete lanciare i vostri proiettili a raggiera. Avventure come queste drenano sicuramente preziose energie e questo è il motivo per cui ogni volta che completerete un mondo potrete recarvi in un negozio dove un premuroso commesso cercherà di vendervi ogni gadget possibile e immaginabile (armi, energia, cibo, scudi, ecc., ecc.), ma state attenti perché una scelta erranea potrebbe facilmente pregiudicare il proseguimento della vostra avventura.



Gods su Amiga poteva vantare una gran grafica, un buon sonoro e una discreta giocabilità. Ora è arrivato su Mega Drive e la versione in questione è stata potenziata con effetti di scrolling parallattico, ben 64 colori e, cosa forse più importante, una maggiore velocità. Potrà anche sembrare datato, ma l'enfasi è stata posta maggiormente sul cercare di coinvolgere il giocatore nel game con un ritmo frenetico e molte cose da fare. Inoltre il vostro personaggio è veramente impressionante (semplicemente enorme) e i nemici sono dotati di una intelligenza artificiale veramente notevole, che consente loro di misurarsi con voi quasi alla pari. Che altro dire... davvero intrippante!

DENIZ AHMET

MEGA DRIVE

ACCOLADE

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE

GRAFICA

80

Bei fondali e sprite di dimensioni notevoli.

SONORO

75

Buoni effetti sonori. Musiche ben realizzate ma un po' troppo ripetitive.

GIOCABILITA'

79

Un sacco d'azione e adrenalina. Il livello di difficoltà è, forse, un po' troppo alto.

LONGEVITA'

85

Ne dovrete passare di notti insonni per riuscirvi a completarlo.

GLOBALE

87

Una buona occasione per entrare nella Storia, anzi addirittura nella Mitologia!

AZIONE:



STRATEGIA:



DIFFICOLTA':



MEGABIT:

8

DISTRIBUZIONE:

PARALLELA

N° GIOCATORI:

1

CONTINUE:

SI

LIVELLI DI DIFFICOLTA':

1

CARTUCCIA:

AMERICANA

INDICAZIONI:

# ZOOOL 2

L'Ennesima Dimensione è ancora in pericolo e il gran maestro Rool in persona chiede a Zool di intervenire in una missione ancor più pericolosa della precedente poiché ora Krool ha inviato il più temibile dei suoi sca-

gnozzi, Blocco mentale. Fortuna che ora il valoroso ninja non è più solo: ad aiutarlo nella difficilissima impresa Rool manda infatti Zoon, una guerriera coraggiosissima e Zoon, il fedele cane-ninja.



## NINJA CAMUI TU SEI

Il vostro ninja potrà trovare, strada facendo, alcuni oggetti che faciliteranno la sua missione. Prima di tutto i punti di ripresa del gioco costituiti da un segnale luminoso rosso che al vostro passaggio si alzerà e lampeggerà con luce verde. Poi i cuoricini che si ottengono distruggendo certi nemici e che, se saremo lesti ad agguantarli prima che scompaiano dallo schermo, ci ridaranno un punto-energia. All'interno di alcune casse contrassegnate dalla lettera Z, troverete poi le varie armi: la bomba vi seguirà fino a quando la sparerete con la barra spaziatrice, distruggendo così tutti i nemici dello schermo (se ne possono accumulare fino a un massimo di tre). Ci sono poi il doppio Zool che raddoppierà la vostra pericolosità, lo scudo che vi renderà invulnerabile per un po', il bonus-tempo che vi aggiungerà alcuni secondi, la vita extra, il super proiettile, un'arma efficacissima anche contro i nemici più potenti, i chuppa-chup che vi reintegreranno completamente l'energia, e infine il bonus-Zoon, con i quali, dopo averne raccolti almeno tre, accederete a un livello speciale che potrete completare con l'aiuto del fedele cane-ninja.

## ALL'ATTACCO!!!

Dopo aver scelto il livello di difficoltà e i personaggi, potrete affrontare il primo livello, il lago dei cigni. Come al solito dovrete raccogliere il 99% degli oggetti e poi trovare l'uscita aiutandovi con il radar posto nell'angolo in basso a sinistra dello schermo. Superato il livello dovrete attraversare il passo del serpente, la collina dei mirtilli, la montagna ghiacciata, restare indenni alla maledizione del faraone al Tooting Common, per raggiungere infine la pazza casa di Blocco Mentale. Nei vari livelli troverete pareti false che dovranno essere distrutte, tubi luminosi che vi faranno accelerare l'andatura, oggetti sui quali dovrete rimbalzare per raggiungere le piattaforme più alte e tanti nemici sempre più bellicosi.

*No, no, non ci siamo proprio! Zool 2 rimane, come del resto il suo predecessore, un gioco come tanti altri o forse peggio. Non è assolutamente coinvolgente e il controllo del ninja mi pare piuttosto disagiata: non sono certo questi i tipi di giochi da poter essere giocati con un solo pulsante. L'unica novità è rappresentata dal fatto di poter scegliere anche Zoon, ma credo sia un po' poco, anche perché i due giocatori non possono neanche giocare contemporaneamente. Non posso quindi assolutamente consigliarvelo poiché se non piace a un appassionato di platform a scorrimento come me, ben difficilmente riuscirà a soddisfarvi. Insomma, le uniche cose veramente interessanti sono i gadget all'interno della confezione.*

GABRIO SECCO

AMIGA

GREMLIN

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM



Vivace e colorata...

...anche se molto ripetitiva e a volte scattosa.

80



Per niente acchiappante.

71



Il controllo non è molto agevole e spesso irrita alquanto.

69



Non credo valga la pena di sprecare tempo.

65

Un classico esempio di un sequel peggiore dell'originale.

69

SONORO  
GIOCABILITA'  
LONGEVITA'  
GLOBALE

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

N° DISCHI: 2

INSTALLAZIONE SU HD: -  
MEMORIA: -

COMPATIBILITA':

✓ A 500 ✓ A 500+ ✓ A 600 ✓ A 1200  
✓ A 2000 ✓ A 3000 ✓ A 4000

INFORMAZIONI:

# ARCA VIDEOGIOCHI

**Game Gear +  
Gioco  
£. 219.000**

**Super NES**  
STREET F. II  
WINTER OLYMPICS  
SENSIBLE SOCCER  
ALADDIN  
THE SEVEN SAGA  
LAWNMOWERMAN  
ACTKAISER 2

**Game Boy**  
Zelda  
Jurassic Park  
Allen 3  
SuperMarioLand 2  
Turtles  
Goals  
Popeye 2

## MEGA DRIVE

Fifa International Soccer  
Street Fighter II Turbo  
Aladdin  
Mortal Kombat  
Jurassic Park  
Asterix  
Sonic Spinball (3)  
Sensible Soccer

Pc 386 Sx 33 - 2 Mb - Hd 40  
Monitor Color SVGA  
Scheda Video SVGA  
Tast - Mouse - Multi I/O  
Case Desktop  
£. 1.329.000

Pc 386dx 40 4 Mb- Hd 105  
Monitor SVGA col. +  
SK SVGA  
TAST-MOUSE-MULTI I/O  
Minitower  
£. 1.719.000

Pc 486dx 33 4 Mb- Hd 170  
Monitor Color SVGA  
Scheda Video 1 Mb SVGA  
Tast - Mouse - Multi I/O  
Minitower  
£. 2.289.000

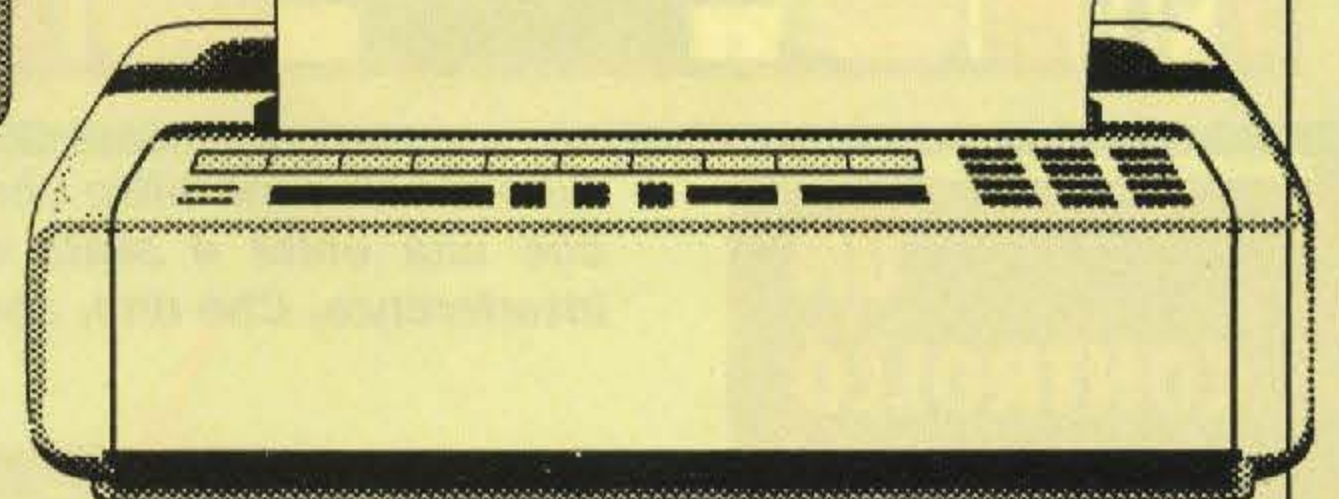
Pc 486 dx2 66 8 Mb Hd 250  
Monitor Color SVGA  
Scheda Video 1 Mb SVGA  
Tast - Mouse - Multi I/O  
Tower  
£. 3.479.000

**Notebook - Scanner  
Giochi Pc - CD - Rom**

Prezzi Iva Esclusa

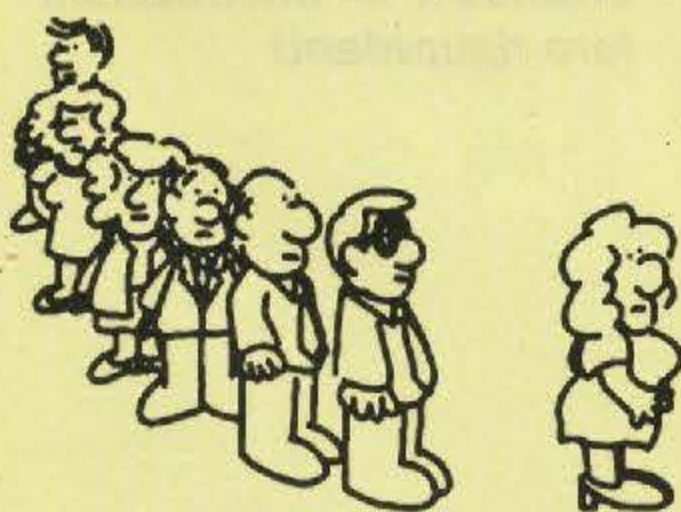
**Stampanti:**  
**Hp 510 £.550.00**  
**Hp500c £.650.000**

**STAR  
EPSON  
FUJITSU**



Via Trieste, 13 - 20064 GORGONZOLA - (MI) 02 / 9513570

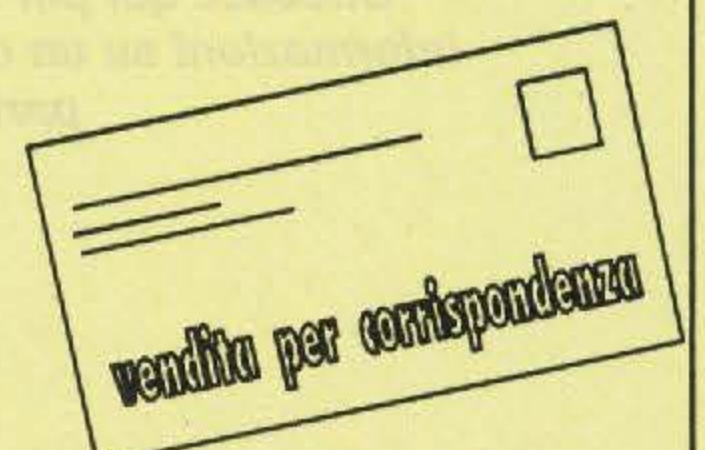
**telefona e prenota !!**



vasto assortimento di accessori per tutte le tue console

L'idea giusta  
per un REGALO

servizio posta e corriere espresso



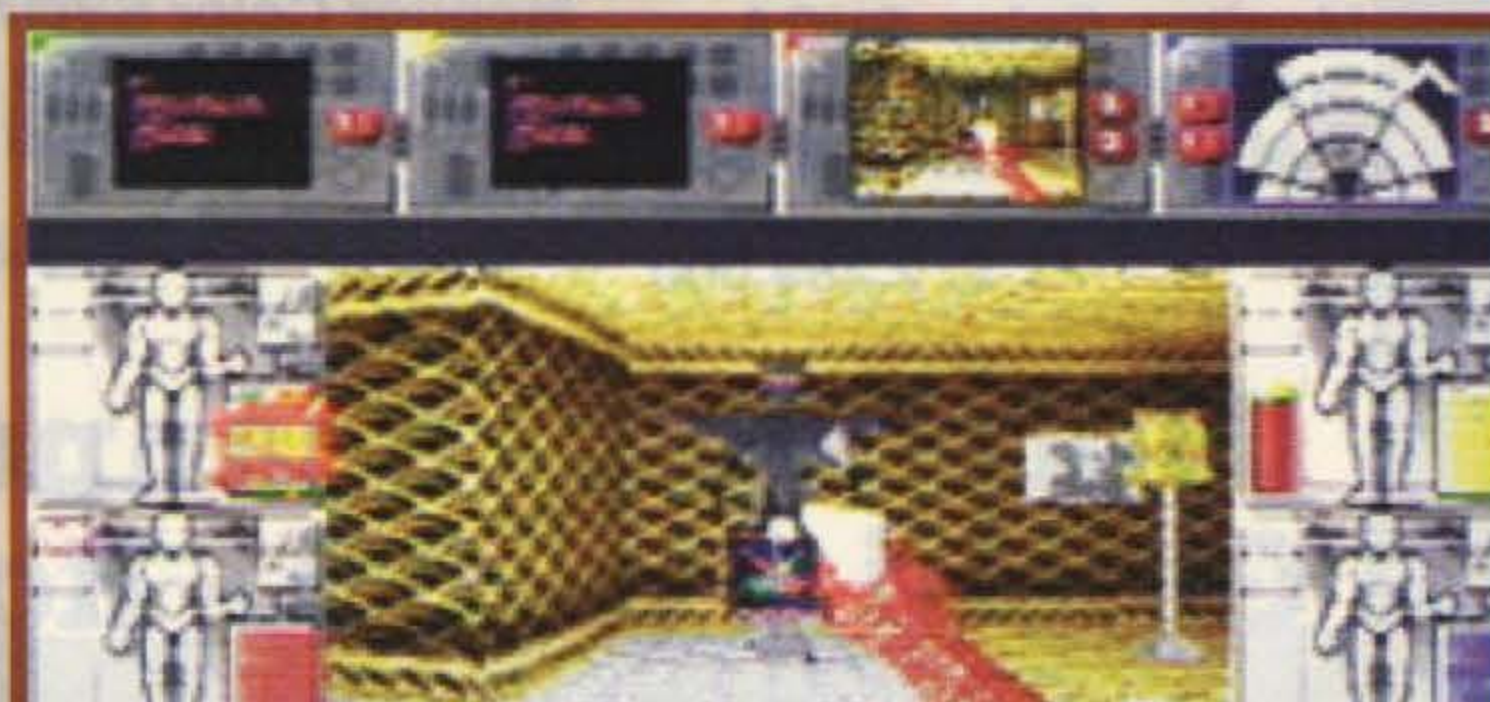
# LIBERATION

*Finalmente! Dopo una spasmodica attesa è giunto il seguito di Captive. Chissà se questo game darà il via alla tanto auspicata rivoluzione dei giochi su CD?*

Captive di Tony Crowther fu uno dei giochi per Amiga che un paio di anni fa riscosse un enorme successo. Ora, dopo un lungo lavoro di perfezionamento e di sviluppo, ha completato il suo seguito, che sarà inizialmente disponibile solo su CD32. Ancora una volta la trama è incentrata su Trill, il "Captive" del primo gioco, che ora, finalmente libero dalla sua prigione, conduceva un'esistenza serena e tranquilla. O almeno così faceva fino a quando non venne a conoscenza, dai notiziari e da altre fonti, che i nuovi droidi poliziotto, per un errore di programmazione, stavano uccidendo e arrestando persone innocenti, lasciando invece liberi pericolosi criminali. Così, dopo aver rispolverato i 4 robot che aveva utilizzato nella sua prima avventura, Trill si prepara a dar battaglia a questa nuova minaccia, deciso a liberare le persone innocenti e a scoprire chi sia la mente che si nasconde dietro a questi folli avvenimenti.

*Liberation è un'avventura massiccia ed enorme sullo stile di Captive, ma con qualcosa di più alle spalle. C'è talmente tanto da fare (essere gentili o duri con le persone, parlare con le persone, massaccrarle, comprare armi, viaggiare, combattere contro la polizia ecc ecc) che non sembra neanche vero, ma la cosa migliore per i possessori del CD32 è che, per il momento, sono gli unici a potersi gustare questo fantastico titolo. Se volete vedere come è fatto un vero gioco per CD, beh, allora dovete assolutamente prendere Liberation, un gioco che secondo me rivaleggia con Elite 2. Qui lo dico e non lo nego!*

**PAUL RAND**



**UN  
CONTROLLO  
A ME, UN  
CONTROLLO  
A TE...**

*Questi non sono altro che i pannelli di controllo dei vostri robot. Una volta che una unità è stata distrutta sullo schermo compaiono le classiche interferenze. Che dite, sarà il caso di chiamare un antennista?*

*Cliccate qui per ricevere informazioni su un droide in particolare.*



*Il mondo esterno. Quando state guardando le condizioni dei vostri robot lo schermo cambia mostrandovi le informazioni loro riguardanti*

*La Text Window. E' da qui che riceverete informazioni e potrete condurre la conversazione.*

## RESURRECTION!

In questa avventura 3D a scrolling (che combina una gran varietà di stili di gioco), il giocatore ha il controllo dei 4 robot con i quali deve riuscire a far luce su quello che sta accadendo. Lo scopo principale della vostra avventura è quello di raccogliere informazioni. Il vostro team dovrà infatti viaggiare attraverso varie città, parlare con gli abitanti del posto e riuscire ad ottenere, in modo spontaneo o meno, informazioni che vi permetteranno di proseguire nella vostra ricerca di persone o cose. Questo, per qualcuno di voi, potrebbe anche sembrare una cosa noiosa, ma vi assicuro che non è così, soprattutto visto che ci sono 150 personaggi diversi nel gioco, ognuno con il proprio modo di agire e la propria personalità. In alcuni momenti vi potrebbe capitare di avere un disperato bisogno di informazioni da qualche "signore" che però non ha voglia di parlare per il semplice fatto che è stanco. Sta a voi, in queste situazioni, trovare il modo giusto per convincere il gentiluomo a rivelarvi ciò che sa.



*Liberation vanta un'interfaccia utente tra le più semplici e agili che io abbia mai visto e che non vi obbliga mai a smanettare come dei pazzi sui bottoni perché non riuscite a fare qualcosa. Inoltre, anche se il game è basato su elementi adventure, sono presenti anche molti altri stili di gioco in grado di mettere in luce pure le abilità più disparate. Ben fatto Minscape: finalmente qualcuno che prende il CD32 sul serio!*

**DENIZ AHMET**



## SCUSI, MI SA INDICARE LA VIA PER PIAZZA CEFALO?

In questo game vi potrete muovere sia a piedi, cosa che però comporta una gran perdita di tempo e che può anche crearvi dei problemi di orientamento, visto che le strade si assomigliano tutte molto, sia saltando su un bel taxi. In questo caso potrete indicare al conducente, tramite la vostra mappa, il luogo dove desiderate arrivare, et voila! Il gioco è fatto e in un battibaleno vi ritroverete nel luogo indicato. Se invece siete a corto di "dindi", oppure ritenete che i piedi siano ancora il mezzo più comodo per viaggiare, avanti, ma state attenti, soprattutto se vi spostate sulla strada perché queste lunghe strisce d'asfalto sono, stranamente, utilizzate anche dalle macchine. Le strade principali, che si trovano sospese per aria, presentano dei passaggi pedonali, mentre la zona al livello del suolo è una zona di "non ritorno". E' qui infatti che potrete acquistare utili gadget che renderanno la vostra missione un pochino più facile. Comunque state attenti perché in queste zone i brutti incontri con strani ceffi, come con la polizia, sono all'ordine del giorno.

## TOC... TOC... CHI E'? SONO POLLICINO!

Non tutte le persone con le quali dovrete parlare bighellonano per strada o si dimostrano disponibili alle vostre richieste. Alcuni di loro si trovano magari nascosti in locali sperduti o chiusi dietro a massicce porte d'acciaio che non sempre possono esser abbattute. In questi casi sarete costretti a cercare le varie chiavi che vi consentiranno l'accesso a questi luoghi. Ricordatevi comunque che la ricerca non è quasi mai "singola", per cui quando trovate un pass, solitamente questo vi permetterà di trovarne un altro e poi un'altro ancora fino a raggiungere quello che vi serve veramente. Ne avrete da scarpinare per finire questo gioco!

### I WANT TO BREAK FREE!

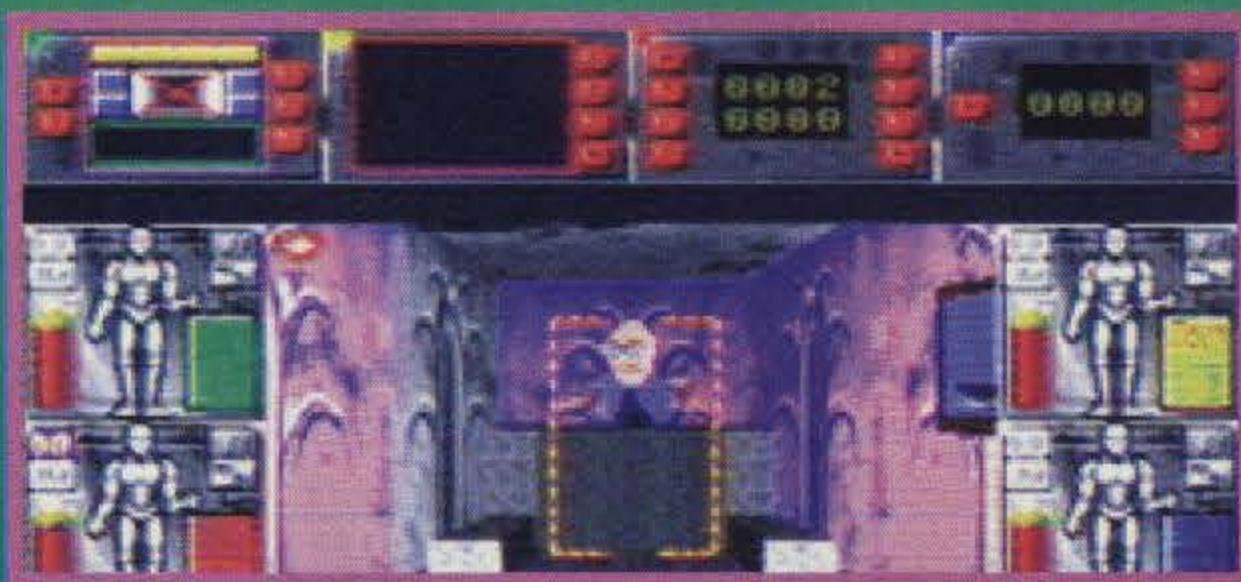
*Inizierete la vostra avventura all'esterno dell'ufficio del City Records. Già, ma che fare ora? Beh, se proprio siete disperati, date una occhiata a questa rapida guida che vi mette subito sulla pista giusta.*



*Come prima cosa andate nel City Record Office.*



*Alcune porte sono chiuse, ma cercando bene attorno riuscirete a trovare una Key card che vi permetterà di aprirle.*



*Ah, finalmente, un essere vivente! Chiedetegli la strada per il The King And Aardvark pub, dopo di che dategli la vostra mappa (city planner) ed egli ve la restituirà preparata a dovere*



*Andate fuori e cercate un taxi che è rappresentato sulla mappa nella parte alta dello schermo da quelle 2 spade incrociate.*



*Eccoci. Salite nel taxi, muovete il cursore sulla mappa e selezionate il numero 4 sul pannello alla vostra destra. Scegliete il King And Aardvark pub e partite*



*Entrate e troverete il Landlord. Chiedetegli del vostro primo obiettivo ed egli vi manderà in un'altra locazioni e così inizia la vostra avventura.*



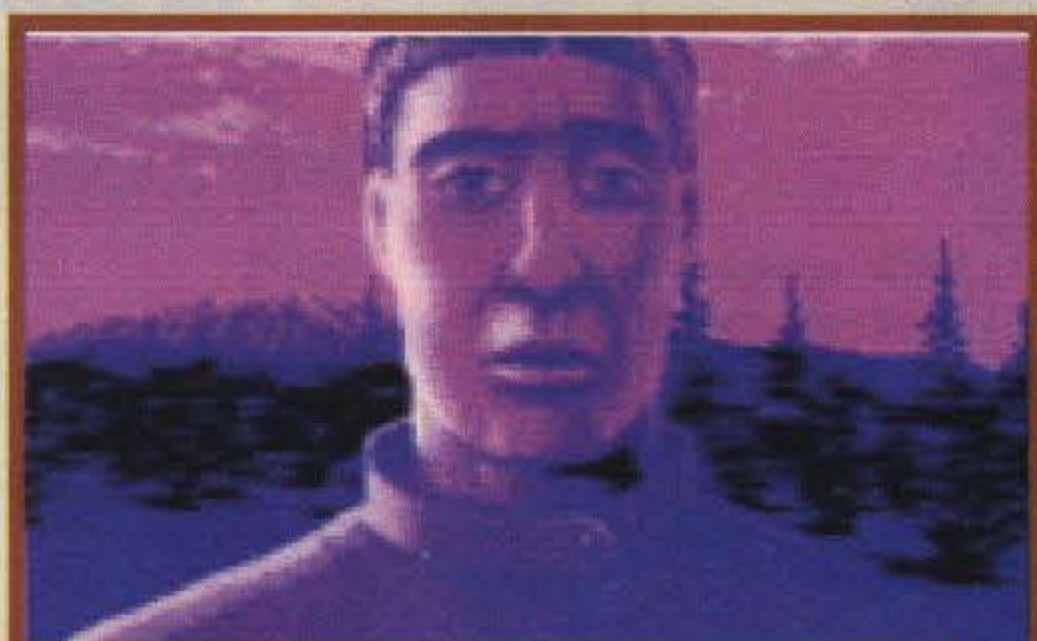
Wow! La Mindscape con Liberation ha finalmente dimostrato come dovrebbero esser fatti i giochi su CD. L'interazione del programma è infatti stupenda e il tutto risulta esser stato amalgamato perfettamente. Il sonoro è grandioso, ma avrei preferito vedere anche un utilizzo maggiore delle capacità grafiche del CD32 che, in questo caso, non sono niente di speciale, anche se forse Crowther ha preferito concentrare la sua attenzione sulla giocabilità e sulla struttura del game. Un classico che merita di far parte della videoteca di qualunque giocatore degno di questo nome.

RIK SKEWS



## MI DIA UN PACCHETTO DI CICCHE, MASTROLINDO E QUEL BAZOOKA LAGGIU'...

Scendendo al livello più basso della città potrete comprare utili oggetti da alcuni esponenti della popolazione di Liberation. Questi hanno da offrirvi, solitamente, piccoli e utili gadget come grimaldelli atomici, pugnali o un piccolo e dolce spadone chiamato "The Enforcer". Naturalmente ognuno di questi oggetti costa una certa quantità di denaro che voi potrete versare tramite la vostra carta di credito. Se per caso finite i soldi non preoccupatevi. Infatti potrete trovare altre card sparse per le varie locazioni del gioco; certo che quando si dice "trovare i soldi per strada"...



## ZAINO, CARTELLA O MARSUPIO?

Ognuno dei vostri 4 droidi è in possesso di uno "zaino" nel quale può immagazzinare tutta una serie di oggetti. State attenti a non riempirvi di cose inutili perché, cosa naturalmente prevedibile, potrete portare con voi un numero limitato di oggetti. Quindi, mi raccomando, cercate di lasciar perdere pentole a pressione, scope, comodini ecc ecc e tenete sempre liberi almeno un paio di buchi: non si sa mai, qualcosa al mondo ti può capitar...

CD32

MINDSCAPE

SVILUPPATORI: INTERNI

ADVENTURE STRATEGICO

GRAFICA

86

Migliore rispetto all'originale, con colori più morbidi e una maggiore fluidità d'animazione. Non sfrutta al massimo le capacità del CD32.

SONORO

96

Incredibili colonne sonore e ben 150 effetti digitalizzati! Non ho parole.

GIOCABILITA'

96

Una volta che avrete capito come vanno le cose e sarete entrati nello spirito del gioco non "riaffiorerete" alla luce per molto, molto tempo.

LONGEVITA'

95

Semplicemente enorme, ma la cosa più bella è che non lo molerete fino a quando non lo avrete finito.

GLOBALE

95

Semplicemente il miglior titolo disponibile per CD32. Dovete proprio odiare questo genere alla morte per non comprarlo.

AZIONE:  
STRATEGIA:  
DIFFICOLTA':



N° DISCHI:

1 (CD)

MEGABYTE OCCUPATI  
SU HARD DISK:

NO

CONFIGURAZIONE  
MINIMA:

CD32

INDICAZIONI:

POSSIBILITA' DI CONVERSIONE  
PER ALTRI FORMATI.

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.

## OFFERTE del MESE

### "MEGADRIVE TOP 20"

FIFA INT. SOCCER	TELEF.
SENSIBLE SOCCER	TELEF.
STREETFIGHTER II	TELEF.
ALADDIN	TELEF.
WIMBLEDON TENNIS	L. 99.000
GOLDEN AXE III	L. 69.000
FATAL FURY	L. 79.000
SUPER KICK OFF	L. 75.000
BATMAN RETURNS	L. 79.000
STRIDER II	L. 69.000
MAC DONALD LAND	L. 69.000
HUMANS	L. 59.000
SONIC PINBALL	L. 99.000
JURASSIC PARK	L. 109.000
DRACULA	L. 119.000
COOL SPOT	L. 89.000
AGASSI TENNIS	L. 69.000
POWER CHALL. GOLF	L. 69.000
AIR BATTLE G-LOC	L. 39.000
TAZMANIA	L. 49.000

007 JAMES BOND	L. 49.000
ABRAMS BATTLE TANK	L. 99.000
ADDAMS FAMILY	L. 119.000
AEREO THE ACROBAT	L. 109.000
ALIEN III	L. 69.000
ALIEN STORM	L. 39.000
ALISIA DRAGON	L. 49.000
ALTERED BEAST	L. 29.000
ANOTHER WORLD	L. 89.000
AQUATIC GAME	L. 49.000
ART ALIVE	L. 29.000
ASTERIX	L. 109.000
BAD O MAN	L. 39.000
BALL JACK	L. 39.000
BATTLETOADS	L. 85.000
BILL WALSH FOOTBALL	L. 115.000
BLADES OF VENGEANCE	DISPONIBILE
BLASTER MASTER 2	L. 49.000
BLOCK OUT	L. 19.000
BOB	L. 95.000
BUBSY	L. 99.000
BULL'S vs BLAZER	L. 89.000
CAPITAN AMERICA	L. 89.000
CASTLE OF ILLUSION	L. 59.000
CHAMPIONSHIP BOWLING	L. 95.000
CHAMPIONSHIP PRO AM	L. 59.000
CHIKI CHIKI BOYS	L. 39.000
CHUCK ROCK 2	L. 119.000
CLIFFHANGER	TELEFONARE
COSMIC SPACE HEAD	L. 109.000
CRACK DOWN	L. 29.000
DAHNA	L. 39.000

DARK CASTLE	L. 49.000
DARWIN 4091	L. 29.000
DASHING DESPERADOS	L. 109.000
DAVID ROBINS BASKETBALL	L. 49.000
DAVIS CUP TENNIS	L. 105.000
DESERT STRIKE	L. 69.000
DEVIL KING & THE LION	L. 39.000
DINOSAURUS FOR HIRE	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 79.000
DRAXUS	L. 39.000
EA SOCCER	TELEFONARE
ECCO THE DOLPHIN	L. 69.000
ELEMENTAL MASTER	L. 49.000
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	L. 49.000
F-15 STRIKE EAGLE	L. 139.000
F-22 INTERCEPTOR	L. 59.000
FAERY TALE	L. 49.000
FANTASTIC DIZZY	L. 109.000
FATAL LABYRINTH	L. 69.000
FATAL REWIND	L. 39.000
FERRARI GP 1	L. 69.000
FLASHBACK	L. 129.000
FLINSTONE	L. 79.000
FORMULA 1	TELEFONARE
GADGET TWINS	L. 89.000
GENERAL CHAOS	L. 109.000
GLOBAL GLADIATORS - PAL	L. 69.000
GOLDEN AXE II	L. 59.000
GRANADA	L. 29.000
GUNSTAR HEROES	L. 89.000
HAUNTING	L. 109.000
HOOK	L. 109.000
INDIANA JONES	L. 69.000
JAMES POND II	L. 49.000
JAMES POND III	DISPONIBILE
JEWEL MASTER	L. 39.000
JIMA	L. 29.000
JOHN MADDEN 94	TELEFONARE
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 49.000
JORDAN Vs BIRD	L. 29.000
JUNGLE STRIKE	L. 105.000
KICK BOXING	L. 59.000
KID CHAMELEON	L. 49.000
KING SALMON	L. 99.000
LA BELLA E LA BESTIA - azione -	L. 119.000
LA BELLA E LA BESTIA - avventura -	L. 119.000
LANDSTALKER	L. 139.000
LEADER BOARD GOLF	L. 59.000
LEMMINGS	L. 59.000
LHX ATTAC CHOPPER	L. 69.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L. 69.000
LOTUS TURBO	L. 69.000
LOTUS 2	DISPONIBILE
MUHAMM. ALI' BOXING '93	L. 89.000
MAZINGA ROBOT	L. 89.000

MEGALOMANIA	L. 89.000
MERCS II	L. 39.000
MICROMACHINE	L. 89.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L. 49.000
MIG-29 FULCRUM	L. 109.000
MONOPOLI	L. 89.000
MOONWALKER	L. 49.000
MORTAL COMBAT	L. 119.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	L. 99.000
NBA ALLSTAR BASKET	L. 79.000
NHL 94 HOCKEY	L. 119.000
NIGHTMARE SIMPSONS	L. 109.000
OLIMPIC GOLD	L. 69.000
OTTIFANT	L. 99.000
OTTIFANT CARTOON	L. 109.000
OUT OF THIS WORLD	L. 89.000
PAPERBOY	L. 49.000
PELE SOCCER	TELEFONARE
POWER MONGER	L. 59.000

SD VARIS	L. 39.000
SENNA-SUPER MONACO GP II	L. 79.000
SHADOW DANCER	L. 59.000
SHADOW THE BEAST II	L. 69.000
SIDE POCKET	L. 59.000
SIMPSON	L. 89.000
SONIC	L. 39.000
SONIC II	L. 59.000
SPACE HARRIER II	L. 39.000
SPEED BALL II	L. 55.000
SPIDERMAN & X-MAN	L. 119.000
SPLATTERHOUSE PART III	L. 89.000
STARFLIGHT	L. 69.000
STORMLORD	L. 29.000
STREET OF RAGE 2	L. 79.000
STRIDER	L. 39.000
SUB ATTACK	L. 79.000
SUMMER CHALLENGER	L. 69.000
SUPER AIR WOLF	L. 69.000
SUPER CHASE HQ	L. 59.000
SUPER HIGH IMPACT	L. 29.000
SUPER SHINOBI II	L. 89.000
SUPER SMASH TV	L. 39.000
SUPER THUNDER BLADE	L. 49.000
SUPER WRESTLING MANIA	L. 59.000
SWORD OF VERMILION	L. 69.000
TAKE THE A-TRAIN	L. 39.000
TALE SPIN	L. 69.000
TEAM USA BASKETBALL	L. 59.000
TECNO BOWL AMERICAN FOOTBALL	TELEFONARE
TECNO CLASH	L. 109.000
TENNIS GRAND SLAM	L. 55.000
TERMINATOR 2	L. 59.000
THUNDER FORCE II	L. 39.000
THUNDER FORCE IV	L. 59.000
THUNDER FORCE IV PAL	L. 69.000
TOE JAM & EARL	L. 29.000
TOKI	L. 49.000
TOYS	L. 99.000
TURTLES	L. 109.000
TWIN HAWK	L. 59.000
TWINKY TALE	L. 49.000
TYRANTS	L. 69.000
WHIP RUSH	L. 39.000
WINTER OLIMPICS '94	TELEFONARE
WIZ'N'LIZ	L. 109.000
WONDERBOY V	L. 39.000
WOLF CHILD	L. 109.000
WORLD CUP SOCCER	L. 45.000
WORLD OF ILLUSION	L. 59.000
WRESTLE WAR	L. 29.000
WWF ROYAL RUMBLE	TELEFONARE
X-MAN	L. 99.000
XRD	L. 29.000
ZOMBIE AT MY NEIGHBOR	L. 109.000

**ORDINA SUBITO GRATIS  
IN OGNI SPEDIZIONE \***

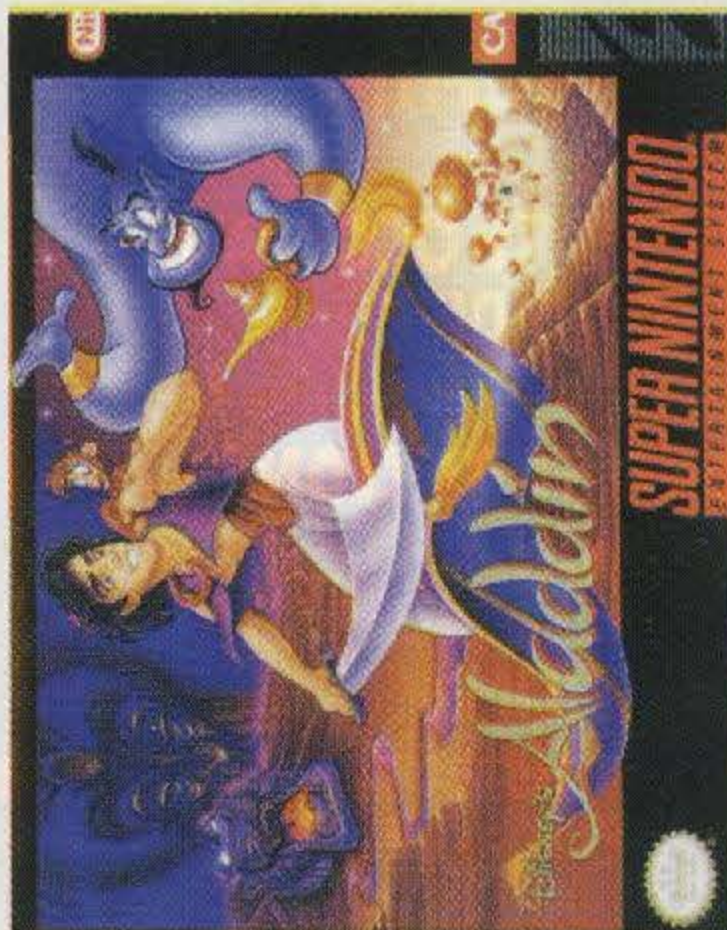
# "KLASH"

**IL RIVOLUZIONARIO COPRI  
CONSOLE APPPOSITAMENTE STUDIATO  
PER PROTEGGERE LA TUA MACCHINA  
DA POLVERE, LIQUIDI, ECC.  
EVITERETE GUASTI COSTOSI.  
RICORDA KLASH PUOI AVERLO SOLO  
DA NEWEL.**

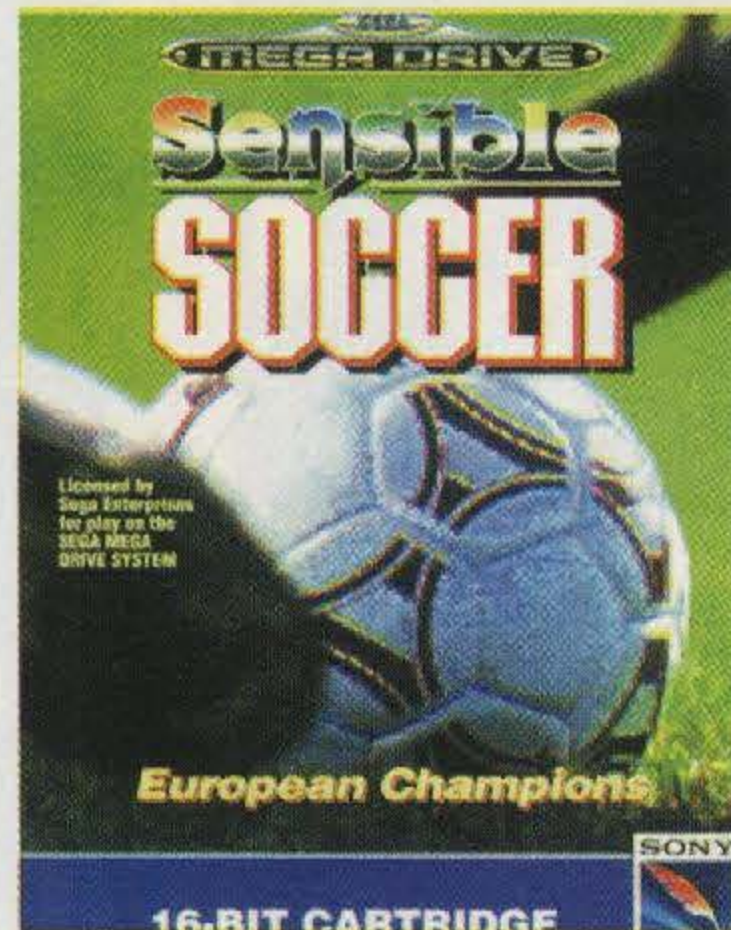
\* Ordine minimo di spedizione L. 100.000

**PERMUTIAMO LE TUE VECCHIE  
CASSETTE USATE. PASSA IN NEGOZIO!**

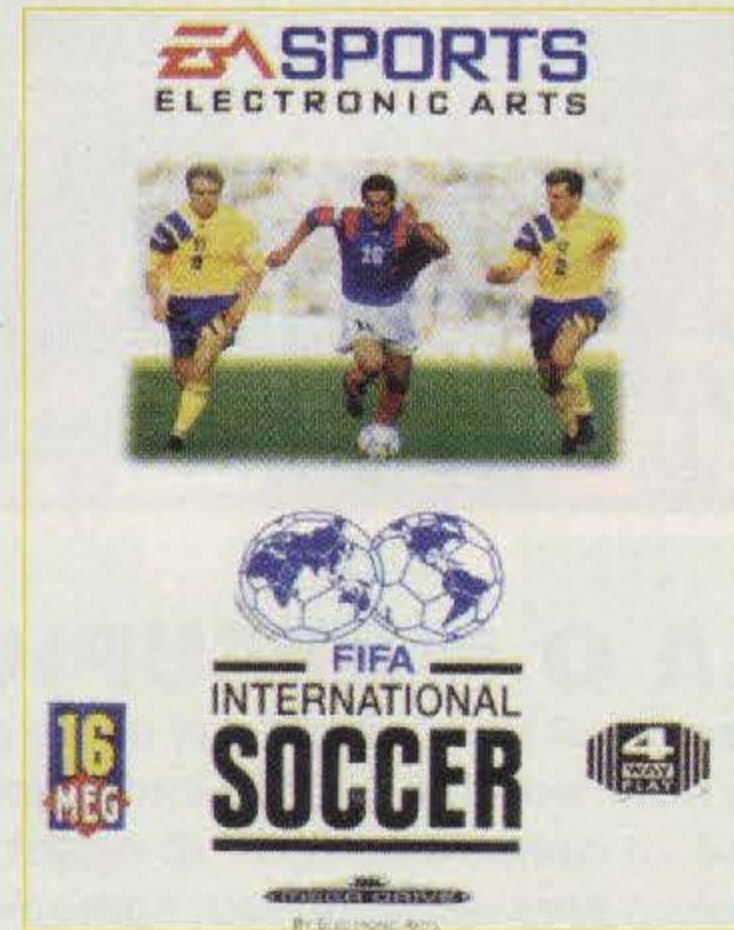
PUGGYS	L. 109.000
RAMPART	L. 69.000
RANGER X	L. 109.000
RBI '93 BASEBALL	L. 99.000
REN & STIMPY	L. 109.500
ROAD RUSH II	L. 69.000
ROAD RUSH	L. 49.000
ROBOCOP 3	TELEFONARE
ROBOCOP vs TERMINATOR	TELEFONARE
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	L. 99.000
SAINT SWORD	L. 39.000



**OFFERTA SPECIALE**



**DISPONIBILE ORA !**



**DISPONIBILE ORA !**



**OFFERTA SPECIALE**

# NEWEL

COMPUTER, VIDEOGAMES & ACCESSORI

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75  
 TEL. NEGOZIO: 02 - 39260744 (5 LINEE R.A.)  
 FAX 24 ORE: 02 - 33000035 (2 LINEE R.A.)  
 TEL. ORDINI: 02 - 33000036 (5 LINEE)

## AMIGA CD 32

NUOVA CONFEZIONE CON 2 GIOCHI OMAGGIO

### OFFERTA SPECIALE

#### TITOLI A32 CD

JAMES POND 2	L. 68.000
ZOOL (AGA)	L. 68.000
PINBALL FANTASIES	L. 68.000
SLEEPWALKER	L. 68.000
D'GENERATION	L. 68.000
SENSIBLE SOCCER	L. 68.000
F17 CHALLENGE	L. 68.000
PROJECT X	L. 68.000
ALIEN BREED-SPECIAL ED	L. 68.000
QWAK	L. 68.000
JURASSIC PARK	L. 68.000
LEGEND OF SORASIL	L. 68.000
DEEP CALL	L. 68.000
COMPOSER QUEST	L. 68.000
SURF NINJAS	L. 68.000

### OFFERTISSIMA NIGEL MANSELL F1 L. 68.000

ALFRED CHICKEN	L. 68.000
HUMANS 1 & 2	L. 68.000
ELITE	L. 68.000
OVERKILL AN OTHET	L. 68.000
LOTUS TURBO TRILOGY	L. 68.000
WHALES VOYAGE	L. 68.000
AMIGA CD AMERICAN FOOTBALL	L. 68.000
DEFENDER CROWN II	L. 68.000
GUINNES DISC RECORDS II	L. 68.000
GUIP	L. 68.000
TOTAL CARNAGE	L. 68.000
INFERNO	L. 68.000
JAMES POND 3	L. 68.000
ZOOL II	L. 68.000

INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMP.	L. 68.000
LITILL DIVILL	L. 68.000
UTOPIA 2	L. 68.000
GENESIS	L. 68.000
EXILE	L. 68.000
J. BARNES EUROPEAN FOOTBALL	L. 68.000
MICROCOSM	L. 68.000
LIBERATION	L. 68.000
CHAOS ENGINE	L. 68.000
URIDIUM II	L. 68.000
T.F.X.	TELEFONARE
BUBBLE & SQUEAK	L. 68.000

## 3DO

3DO PANASONIC + Gioco Crash & Burn

### OFFERTA SPECIALE

Versione PAL imminente

#### TITOLI 3DO

INTERPLAY FOOTBALL	TELEFONARE
BIRDS LIFE	TELEFONARE
OCEAN BELOW	TELEFONARE
TWISTED	TELEFONARE
MAD DOG MCCREE	TELEFONARE
DRAGON LAIRS	TELEFONARE
PUTT-PUTT'S FUN PACK	TELEFONARE
FATTY BEARS BIRTHDAY SURPRISE	TELEFONARE
JOINS THE PARADE	TELEFONARE
COWBOY CASINO	TELEFONARE
TOTAL ECLIPSE	TELEFONARE
CPU BACH	TELEFONARE
LEMMINGS	TELEFONARE
SPACE SHUTTLE	TELEFONARE
THE ANIMALS	TELEFONARE
DRAGON TALES	TELEFONARE
JOHN MADDEN FOOTBAL	TELEFONARE
ROAD RASH	TELEFONARE
SHOCK WAVE	TELEFONARE
PGA TOUR GOLF	TELEFONARE
MICROCOSM	TELEFONARE

## NEO GEO

CON 1 JOYSTICK, ALIMENTATORE E CAVO

### OFFERTA SPECIALE

#### TITOLI NEO GEO

3 GOUNT BOUT WRESTLING	L. 269.000
ART OF FIGHTING	TELEFONARE
BASKETBALL STARS	L. 99.000
BOXING ACTION GAME	L. 149.000
BURNING FIGHT	L. 75.000
BLUE'S JOURNEY	L. 89.000
CROSSED SWORDS	L. 199.000
CYBER LIP	L. 89.000
EIGHT MAN	L. 169.000
FATAL FURY	L. 149.000
FATAL FURY 2	TELEFONARE
FOOTBALL FRENZY	L. 149.000
GHOST PILOT	TELEFONARE
KING OF THE MONSTER	L. 115.000
JOY - JOY	L. 89.000
LEAGUE BOWLING	L. 69.000
MAGICAL LORD	L. 99.000
MUTATION NATION	L. 139.000
NINJA COMBAT	L. 129.000
RIDING HERO	L. 99.000
ROBO ARMY	L. 169.000
SAMURAI SUT DOWN	TELEFONARE
SENGOKU	L. 169.000
SENGOKU II	TELEFONARE
SOCCER BRAWL	L. 169.000
SUPER BASEBALL 2020	L. 188.000
SUPER SIDE KICKS	L. 265.000
THE SUPER SPY	L. 129.000
TOP HUNTER	TELEFONARE
TOP PLAYERS GOLF	L. 188.000
WORLD HEROES II	TELEFONARE

## SEGA MEGA CD 2

COMPLETO CON 1 GIOCO OMAGGIO

L. 529.000

OLTRE 50 GIOCHI A PARTIRE DA L. 29.000

**NOI NON UTILIZZIAMO IL SERVIZIO POSTALE...  
 USIAMO IL CORRIERE ESPRESSO AL COSTO DEL SERVIZIO POSTALE!  
 PROVA IL NOSTRO STRABILIANTE "SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA"**



**3DO**  
32 bit



**ATARI JAGUAR**  
64 bit



**SuperNintendo**  
16 bit



**MEGADRIVE**  
16 bit



**A 32 CD**  
32 bit



**GAME GEAR**  
8 bit



**GAMEBOY**  
8 bit



**NEO GEO**  
32 bit

TUTTI I NOMI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI. TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA.

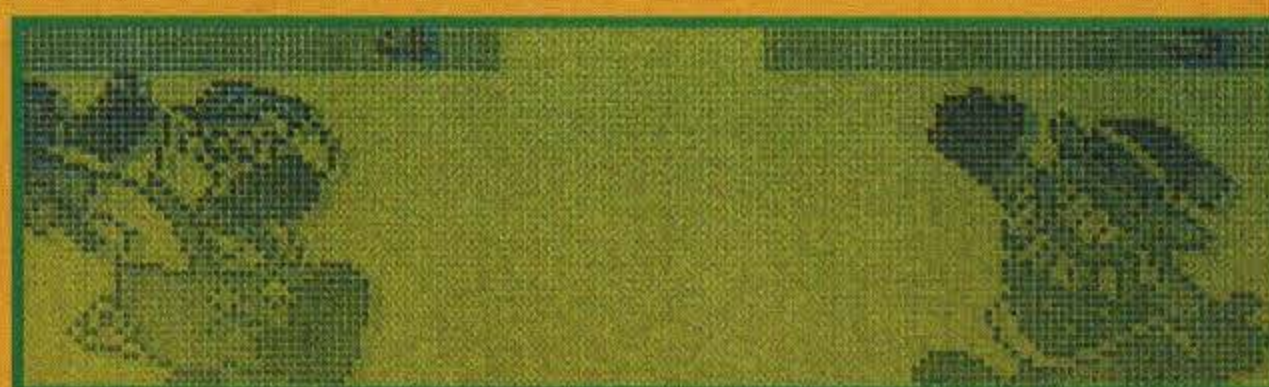
# CASTLE QUEST

## SCACCO MATTO

Non appena premerete il pulsante di start del vostro Gameboy vi verrà chiesto di selezionare il QUEST MODE o il SELECT MODE. Con il primo verremo coinvolti nell'avventura del re Sun, alla conquista dei 24 castelli per arrivare allo scontro finale con Baron. La meta è molto lontana, anche perché ogni battaglia dura moltissimo proprio come una partita a scacchi. Per fortuna quando sconfiggerete ogni re vi verrà data una password. Ovviamente man mano che procederete con il gioco le battaglie si faranno sempre più difficili e i re sempre meno vulnerabili. Ma vediamo come avviene ogni singola partita: nel vostro turno potrete selezionare un personaggio e spostarlo. La direzione del personaggio e il numero di caselle su cui può avanzare dipende dal personaggio stesso. Alcuni personaggi possono, alla fine del loro spostamento, utilizzare una magia il cui effetto varia a seconda di chi l'ha lanciata: alcune indeboliscono gli avversari vicini altre rinforzano i propri personaggi. Esse però non sono infinite quindi occorre usarle con moderazione. Se un personaggio poi finisce su una casella occupata da un avversario intraprenderà con lui una battaglia, al termine della quale uno dei due morirà. Ogni trenta turni calerà la notte e tutti riprenderanno le loro energie e i loro poteri. Lo scopo del gioco è arrivare a dare battaglia al re avversario e ovviamente vincerla. Se ci riuscirete musicchette e festeggiamenti celebreranno la vostra vittoria e, dopo aver ottenuto la password, sarete pronti per assaltare il castello seguente.

Il regno di Jokerina è stato sconvolto da una tempesta che dura ormai da oltre un mese. Il saggio Tarot afferma che l'unico modo di fermarla è quello di detronizzare sia Gandi, il re della magia, sia i

24 re minori che quest'ultimo ha nominato per controllare i suoi feudi. Occorre quindi guidare soldati e maghi all'assalto di Gandi: con la sua morte la pace nel regno sarà restaurata.

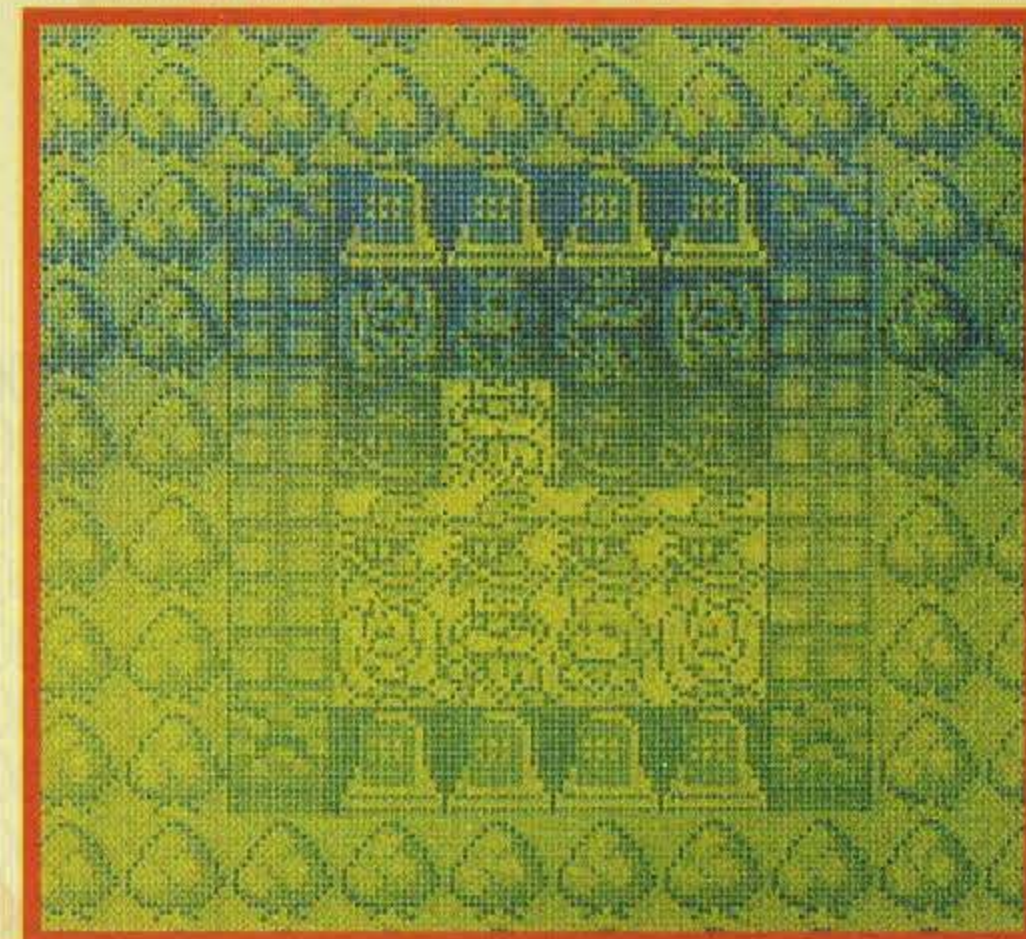
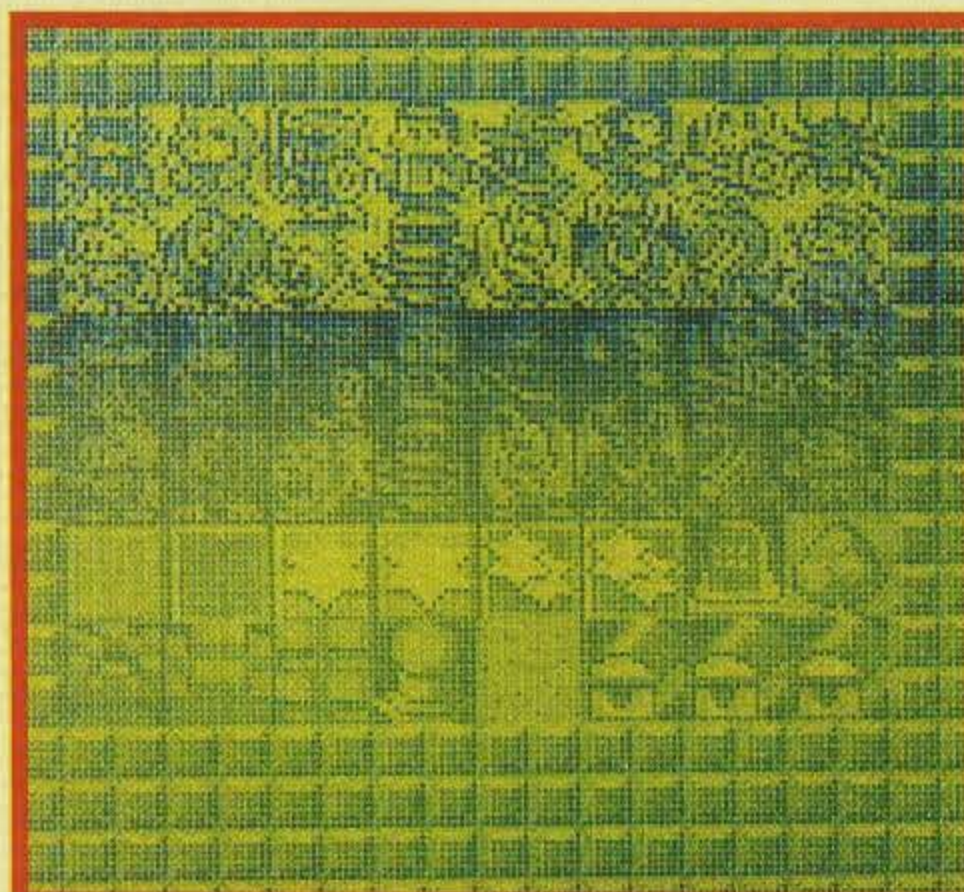
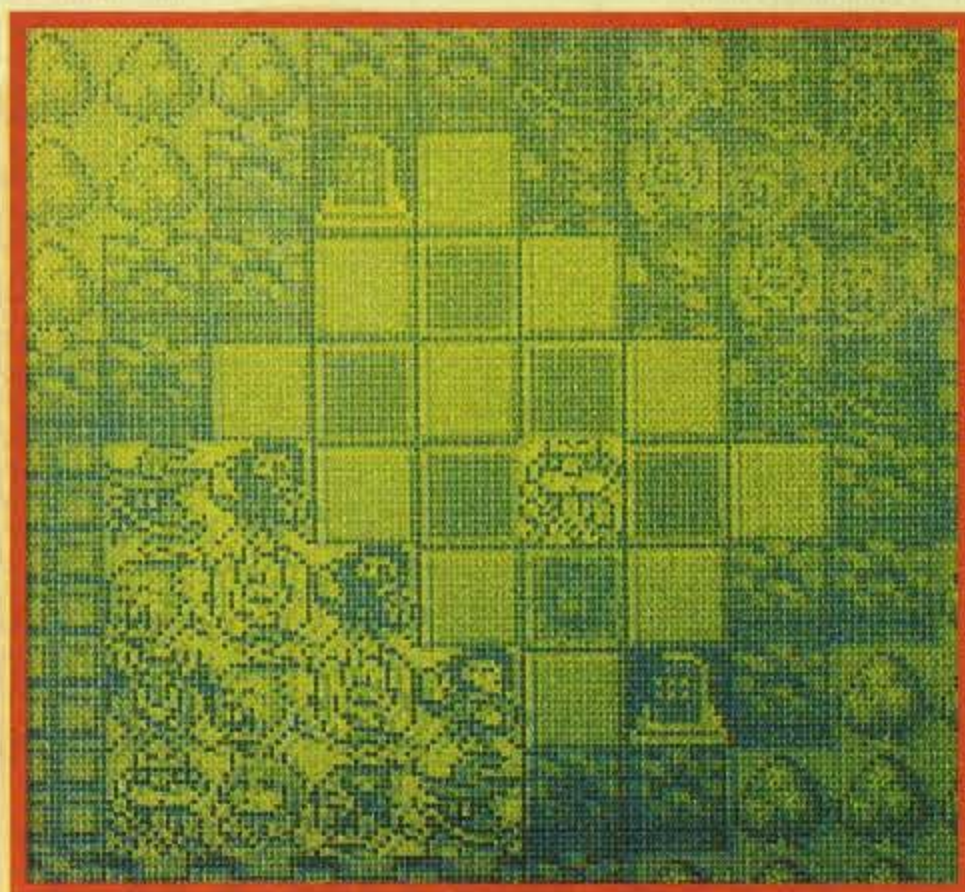


### ORCMAN

H. P. 60  
MAGIE 0  
RANGE 7  
DIFESA 4  
POTENZA MAX 22  
POTERI MAGICI: nessuno.

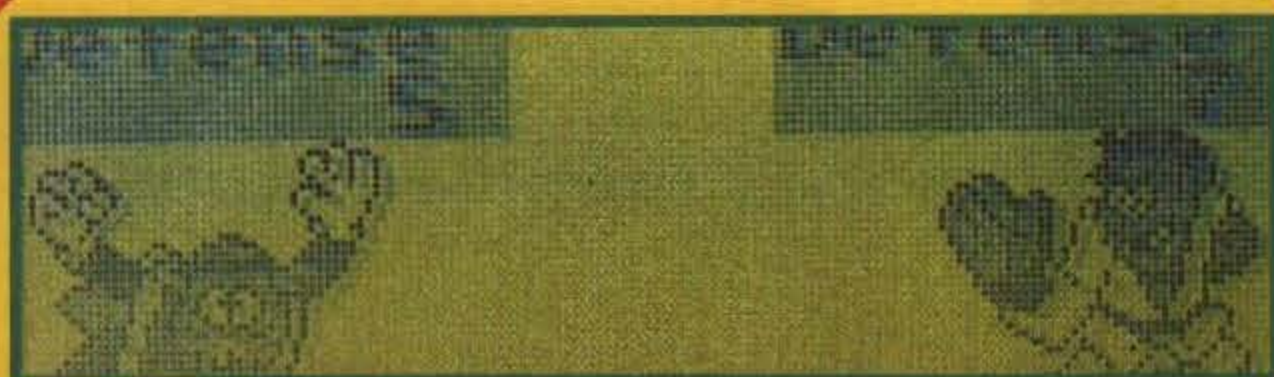
### JESTER

H. P. 30  
MAGIE 4  
RANGE 10  
DIFESA 3  
POTENZA MAX 10  
POTERI MAGICI:  
RISK0: aggiunge 20 H. P.  
agli alleati adiacenti.



## INCOMINCIA LA BATTAGLIA

Quando attaccherete un personaggio, apparirà la schermata della battaglia nella quale si trovano di fronte i due contendenti. Sopra ogni figura sta scritto, oltre al nome del personaggio, il numero che corrisponde alla propria energia e quello del potenziale di difesa. La battaglia si combatte con delle carte da gioco. Premendo il pulsante A la roulette delle carte si fermerà: al numero ottenuto da chi attacca verrà sempre aggiunto un punto, quindi è sempre meglio attaccare. Se il numero ottenuto non sarà superiore a quello di difesa del personaggio nemico, l'attacco non avrà effetto. Altrimenti il vostro avversario perderà punti energia (H. P.) a seconda del potere di attacco che avrete e del vostro punteggio ottenuto con le carte. Terminato l'attacco, le carte passeranno all'altro e così via finché uno non avrà perso tutti i suoi punti energia. Le carte possono rappresentare anche un joker, una regina o un re che fanno proseguire l'attacco. Il joker poi cancella una delle carte avversarie, anche se alcuni personaggi (tra i quali il re) ne sono immuni. Se siete danneggiati potete cercare di fuggire via, ma solo al re questa azione riuscirà sempre con successo (a patto di avere almeno una casella libera dove scappare). Inoltre a chi è attaccato quando non vi è possibilità di fuga, verrà sottratto sempre un punto dalla carta ottenuta. Quando un personaggio muore viene sepolto nel cimitero: se quest'ultimo si riempie il campo di gioco si restringe per fare spazio a una nuova fila di tombe e tutti i personaggi che non avranno spazio per muoversi moriranno e verranno a loro volta seppelliti. Se però qualcuno muore a seguito di una magia verrà lasciato sul campo di gioco chiuso in una bara e a ogni turno si potrà tentare di risvegliarlo anche se aspettando troppi turni la cosa diventerà difficile, e se un risveglio fallisce il personaggio dalla bara passerà direttamente nel cimitero.

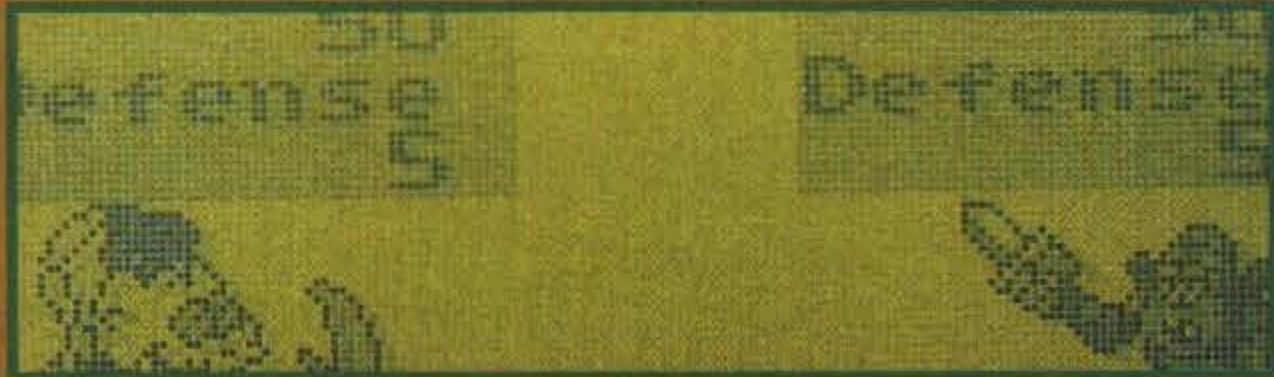


**CAL**

H. P. 40  
 MAGIE 5  
 RANGE 10  
 DIFESA 5  
 POTENZA 10  
 POTERI MAGICI:  
 HOWJAN: aggiunge 40 H. P. agli alleati adiacenti.  
 BARIDON: spara tre palle allineate in avanti.  
 TITON: rimuove i quadrati magici adiacenti.

**KARATE**

H. P. 30  
 MAGIE 0  
 RANGE 8  
 DIFESA 7  
 POTENZA MAX 18  
 POTERI MAGICI: nessuno.



**SKELTON**

H. P. 50  
 MAGIE 3  
 RANGE 10  
 DIFESA 5  
 POTENZA MAX: 10  
 POTERI MAGICI:  
 ENGRACK: colpisce i quadrati adiacenti.  
 SCULM: spara una palla di fuoco in avanti.

**MUMMY**

H. P. 50  
 MAGIE 3  
 RANGE 8  
 DIFESA 5  
 POTENZA MAX 18  
 POTERI MAGICI:  
 RISKA: aggiunge 20 H. P. agli alleati adiacenti.

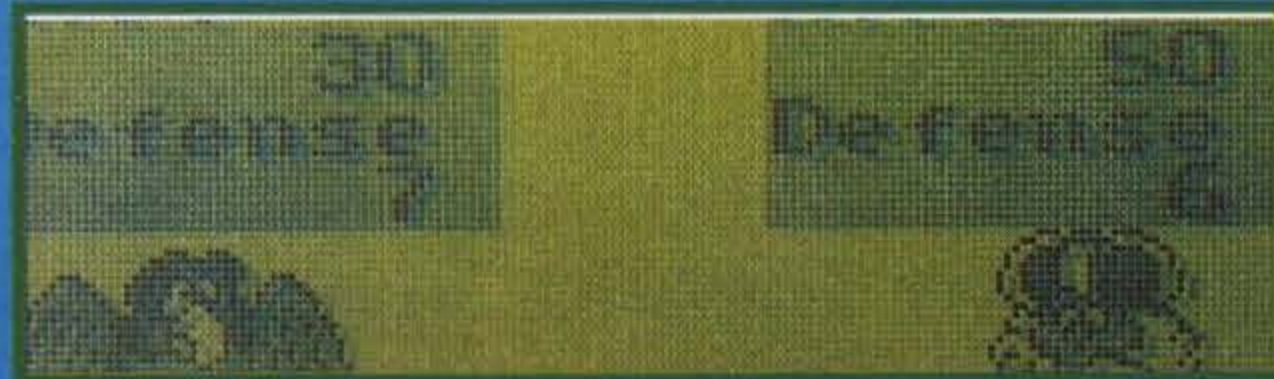


**WARRIOR**

H. P. 60  
 MAGIE 0  
 RANGE 8  
 DIFESA 4  
 POTENZA 18  
 POTERI MAGICI: nessuno.

**GRIZ**

H. P. 40  
 MAGIE 3  
 RANGE 9  
 DIFESA 6  
 POTENZA MAX 13  
 POTERI MAGICI:  
 GRACK: colpisce i nemici sui quadrati adiacenti.



**KLAU**

H. P. 30  
 MAGIE 3  
 RANGE 11  
 DIFESA 7  
 POTENZA MAX 10  
 POTERI MAGICI:  
 HORISKA: aggiunge 30 H. P. agli alleati adiacenti.  
 RIDON: spara una palla in avanti.

**SUNKING**

H. P. 50  
 MAGIE 0  
 RANGE 9  
 DIFESA 6  
 POTENZA MAX 14  
 POTERI MAGICI: nessuno.

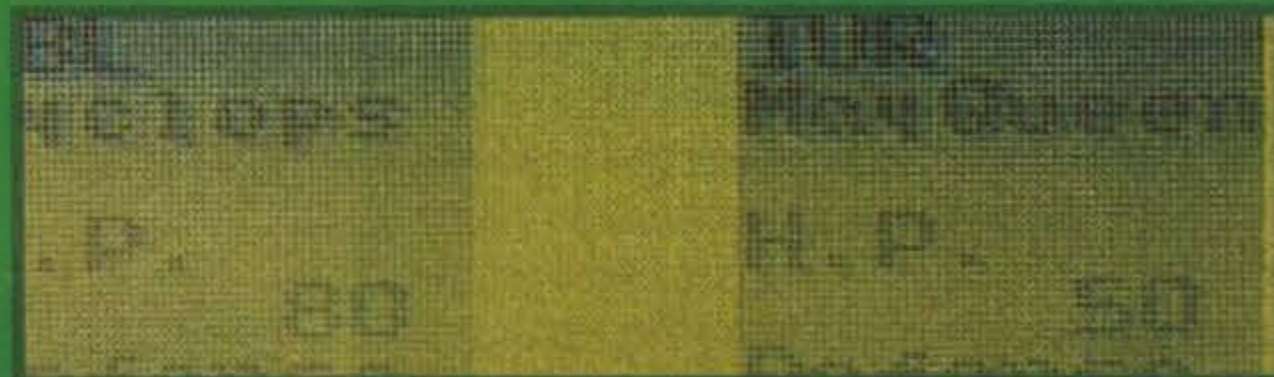


**DEMON**

H. P. 50  
 MAGIE 3  
 RANGE 9  
 DIFESA 5  
 POTENZA MAX 14  
 POTERI MAGICI:  
 ENGRACK: colpisce i quadrati adiacenti.  
 SCULM: spara una fire ball in avanti.

**DRAGON**

H. P. 70  
 MAGIE 4  
 RANGE 8  
 DIFESA 4  
 POTENZA MAX 18  
 POTERI MAGICI:  
 HELFLEM: sputa fuoco 3 quadrati avanti.



**CYCLOPS**

H. P. 80  
 MAGIE 0  
 RANGE 7  
 DIFESA 3  
 POTENZA MAX 26  
 POTERI MAGICI: nessuno.

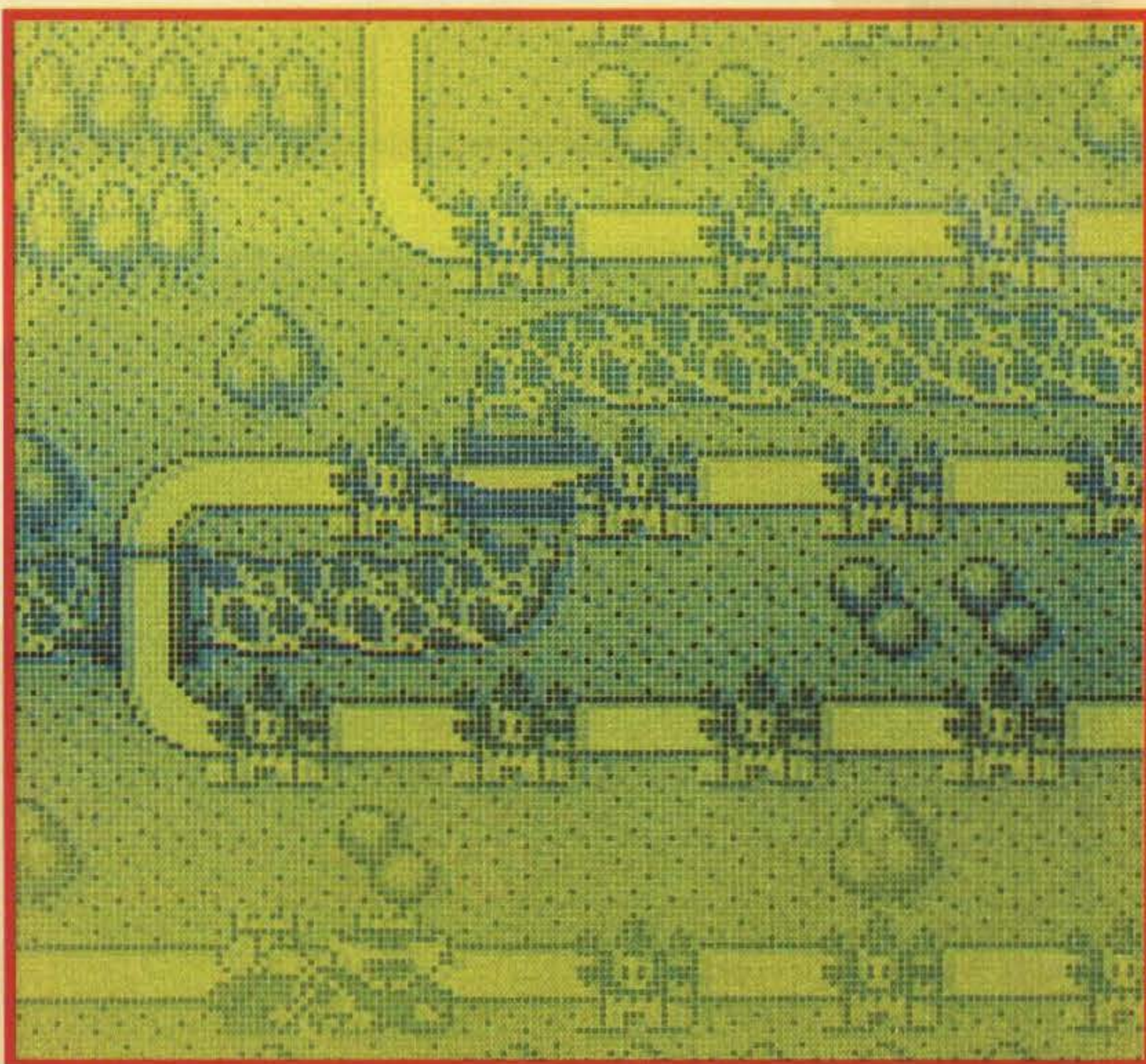
**MAYQUEEN**

H. P. 50  
 MAGIE 8  
 RANGE 10  
 DIFESA 5  
 POTENZA MAX 10  
 POTERI MAGICI:  
 HORISKA: aggiunge 30 H. P. agli alleati adiacenti.  
 RIDON: spara una palla in avanti.



## SCACCHI FAI-DA-TE

Se all'inizio selezionate il **SELECT MODE** non parteciperete certo alla stupenda avventura narrata prima, ma viceversa potrete giocare una singola partita costruita completamente da voi. Si comincia scegliendo se l'avversario sarà il computer o un vostro amico. Poi sceglierete il campo di gioco tra i 25 a vostra disposizione. Con l'**EDIT MODE** potete posizionare oggetti e personaggi sulla scacchiera. Nella scelta dei personaggi da usare dovete tenere conto della loro energia iniziale, della possibilità di usare magie, del loro potenziale di difesa, della loro potenza di attacco e dello spazio in cui essi agiscono. Potete seminare dappertutto ostacoli come alberi, colonne e torri, stabilire il numero di tombe inizialmente presenti e posizionarle dove volete o ancora inserire tesori che incrementeranno la forza del personaggio o zone stellate che, se raggiunte, ripristineranno completamente energia e poteri magici. Fatte tutte queste scelte potrete cominciare a giocare, selezionando **PLAY GAME**, un gioco assolutamente personale che ha l'unico ma grave difetto di non poter essere salvato in alcun modo.



*Ehm... non sono completamente d'accordo con Gabrio: è vero che ci sono molti personaggi a disposizione, che si possono studiare vagamente di strategie, ma... la mia impressione è che tutto sia un po' troppo affidato al fattore "fortuna"! Dico fortuna per usare un eufemismo, perché a volte si ha l'impressione di subire una vera e propria turlupinatura da parte del computer! Non voglio dire che si tratti di un vero e proprio gioco d'azzardo, ma non me la sentirei di avvicinarlo più di tanto agli scacchi. Comunque non posso negare che sia avvincente e maledettamente giocabile: insomma, se siete sfortunati in amore potete comprarlo a occhi chiusi!*

**MAURIZIO MICCOLI**



### SPIDER

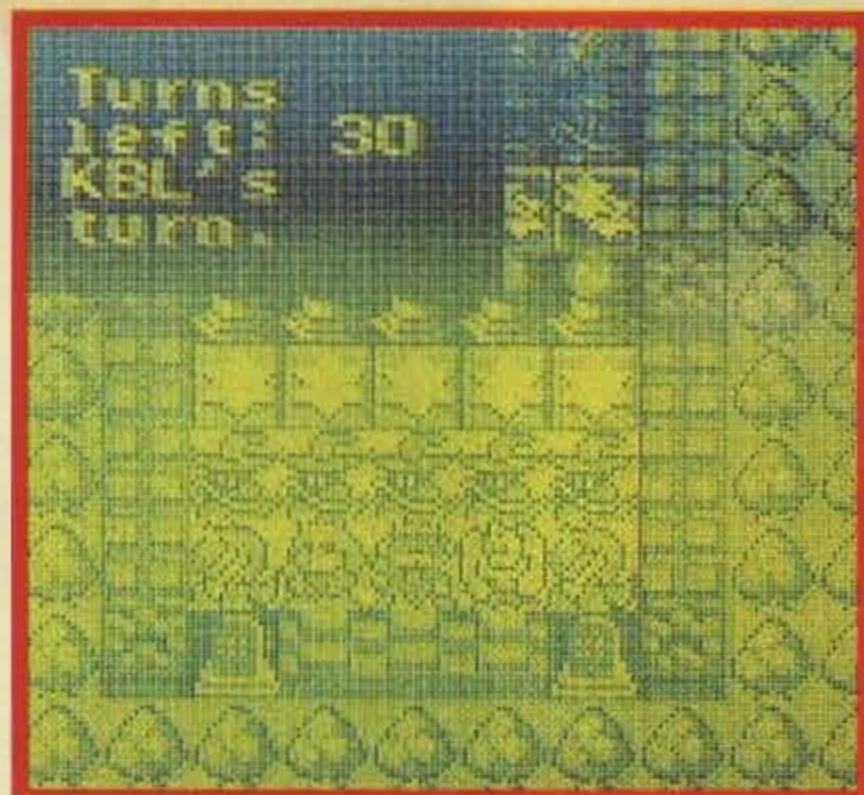
H. P. 40  
MAGIE 0  
RANGE 11  
DIFESA 4  
POTENZA MAX 19  
POTERI MAGICI: nessuno.

### MAGICIAN

H. P. 30  
MAGIE 5  
RANGE 11  
DIFESA 3  
POTENZA MAX 6  
POTERI MAGICI:  
BILUCK: colpisce col fuoco 2 quadrati adiacenti.  
DESCULM: spara tre palle di fuoco in avanti.  
NESPAL: scarica un tuono tre quadrati avanti.

*Finalmente un gioco davvero stupendo!!! Attenzione però, non si tratta di un gioco adatto a tutti: sicuramente coloro che non vogliono solo sparare e saltare, ma anche ragionare, troveranno pane per i loro denti. Vero è che comunque occorre più fortuna che abilità, ma nella scelta dei personaggi da usare, nelle strategie d'attacco e di fuga, il gioco va studiato a fondo. Le battaglie sono molto coinvolgenti, e talvolta vi sembrerà che l'estrazione delle carte non sia proprio casuale. Personalmente mi è capitato di mancare quattro colpi consecutivi quando al re del computer restavano solo pochissimi punti energia. Coincidenza?! A meno che non odiate gli scacchi, la dama, la tela di ragno e il punto e croce, compratelo subito.*

**GABRIO SECCO**



**HUDSON SOFT**

**GAM EBOY**

94 / 73

GIOCABILITA' GRAFICA

LONGEVITA' SONORO

97 / 78

**90**

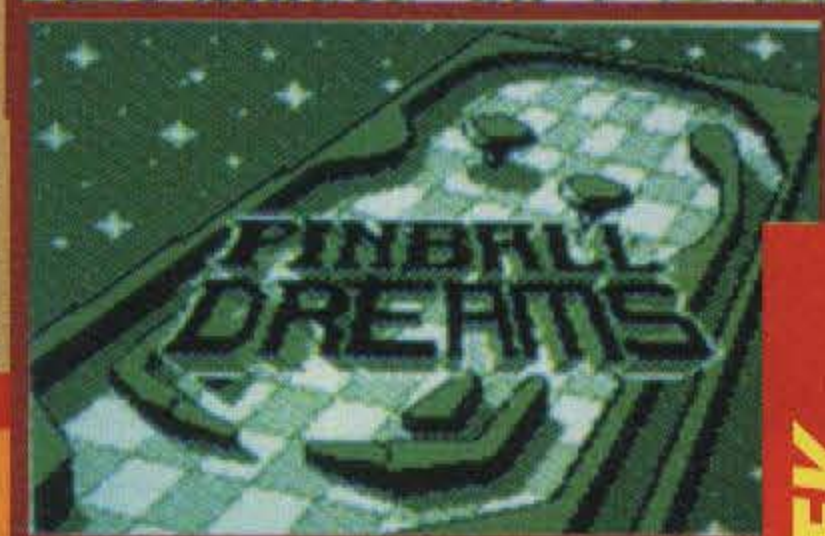
STRATEGIA

**GLOBAL-LE**

# PINBALL DREAMS

*Giocate con la mitica pallina d'argento in questa conversione della Gametek di un successo su Amiga!*

La Gametek salva i fan dei flipper in crisi di astinenza con una conversione del gioco-record-divendita della 21st Century Entertainment. Ci sono tre flipper tra cui scegliere: Ignition che è ambientato nello spazio, Steel Wheel che è ambientato al tempo del vecchio West e Graveyard che, come avrete immaginato se sapete l'inglese, ha un'atmosfera piuttosto tetra. Avete a disposizione i soliti ingredienti dei flipper, tra cui bumper, palline extra, multiball e tutti i tipi di bonus, se riuscirete a capire quali aree bonus colpire.



## PALLA IN GIOCO

Pinball Dreams su Game Boy è una buona conversione dell'originale. Anche se si è perso un flipper nella conversione, rimangono sempre i tre migliori: come la Gametek sia riuscita a inserire tutto quanto rimane un mistero, ma ci è riuscita! C'è un solo difetto che abbiamo riscontrato: la palla può essere talvolta difficile da seguire sul piccolo schermo del Game Boy, quindi è necessaria una concentrazione totale. Complessivamente, comunque, è un gioco che vi farà diventare fissati dei flipper!

**GAMETEK**

**GAME BOY**

89 84

GIOCABILITA' GRAFICA

LONGEVITA' SONORO

88 68

**89**

**FLIPPER**

**GLOBALALE**

**Il computer è l'accessorio che vuoi immediatamente a casa tua**

*Video Immagine*

**Via Bernocchi 11/b - 25060 Cogozzo V.T. (BRESCIA) - Tel. 030/8981811**  
**VIDEO IMMAGINE TI OFFRE UN NUOVO TIPO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA**  
**TELEFONA ALLO 030/8981811**

### COMMODORE

- AMIGA 600	L. 450.000
- AMIGA 1200	L. 720.000
- AMIGA CD 32	L. 690.000
- AMIGA 4000-68030	
HD 85MB 25 MHz	L. 2.490.000
- AMIGA 4000-68040	
HD120MB 25 MHz	L. 3.950.000

### ACCESSORI AMIGA

- EXP. 512K A500/A500 PLUS	L. 50.000
- EXP. 1MB A500 PLUS	L. 110.000
- EXP. 1MB A600	L. 110.000
- A570 CD ROM A500/A500 PLUS	L. 500.000
- MONITOR 1084 S	L. 400.000
- SCHEDA JANUS 386 SX 20MHz	L. 900.000
- KICKSTART 1.3 PER A500 PLUS	L. 70.000
- KICKSTART 2.0 PER A500	L. 70.000
- ALTRI ACCESSORI	TELEFONARE

**TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA**  
**GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI**

AMISA

# PANG

Il mondo è stato invaso dalle palle!!! No, non è che tutti siano diventati improvvisamente bugiardi, ma un'armata di gigantesche sfere minacciano la terra e solo l'intrepido avventuriero Pang (ma che razza di nome!) potrà liberare, coll'ausilio del suo arpione, le 17 zone del nostro pianeta infestate. Questa in breve è la trama di un gioco che ha spopolato tre anni fa nelle sale giochi di tutta Italia e che sicuramente avrete già visto, ma per coloro che non lo conoscono ancora dirò che dovrete colpire le palle, inizialmente grosse, dividendole in due più piccole e così via finché quelle piccolissime potranno essere definitivamente distrutte.

*"Alé, Pang!!": questo è quello che ho pensato appena ho visto la cartuccia. Ma gli entusiasmi iniziali si sono subito allentati appena ho cominciato a giocare. Il gioco non ha certamente la stessa giocabilità del coin-op e questo perché la collisione fra gli sprite è piuttosto ingenerosa. La cosa che mi ha fatto più dannare poi è l'assoluta impossibilità di sparare in modo efficace dalle scale, per evitare improbabili avventure districandosi tra una nube di palline in uno spazio ristretto. Nonostante ciò il gioco non è molto difficile, a parte gli ultimissimi stage, e credo che tutti riusciranno a finirlo abbastanza in fretta, specialmente coloro che lo conoscevano già e a cui era piaciuto molto, che fra l'altro sono gli unici che potrebbero prendere in considerazione questo prodotto. Se invece volete un gioco coinvolgente dovrete indirizzare altrove i vostri risparmi. Insomma, consigliato solo ai... rompipalle.*

GABRIO SECCO

## IL GIRO DEL MONDO IN 17 STAGE

La vostra avventura comincia in Giappone presso il monte Fuji, prosegue in Asia fino a raggiungere l'Australia. Superata quest'ultima tornerete in Asia per raggiungere Leningrado che è anche l'ultimo stage che potrete selezionare nella mappa iniziale. Qui controllare Pang risulterà molto difficile per via del terreno ghiacciato che lo farà scivolare spesso contro una palla. Dopo la Russia vi aspettano Parigi, Londra, Barcellona e Atene, dopodiché lascerete l'Europa e arriverete in Africa. Qui le cose cominciano a complicarsi alquanto, ma se ce la farete raggiungerete l'America del nord, l'Antartide, che è uno degli stage più difficili e con un ultimo sforzo la vostra meta finale, l'isola di Pasqua con le sue caratteristiche statue. Se riuscirete a espugnarla potrete tornare a casa con la vostra jeep, fieri di aver salvato il mondo.



## DANNATE BESTIACCE!

In certi stage possono comparire degli animali che vi complicheranno la vita poiché ogni volta che vi toccheranno, vi faranno perdere momentaneamente la possibilità di sparare, lasciandovi inermi in balla delle terribili sfere. Troverete così l'uccellino che vola orizzontalmente in semicerchio colpendo anche le palle che gli si troveranno davanti, il granchietto che si arrampica sui muri e sui soffitti per poi cadervi addosso all'improvviso, il gufo che, oltre a portare sfortuna, cercherà di colpirvi volando orizzontalmente in linea retta, l'ape che vola con rotta circolare e che cambia direzione quando tocca una palla e il granchio grosso, l'unico che non vi farà del male, ma che colpirà con le sue chele le palle camminando sul pavimento: se proprio vi fa pena potete anche non ucciderlo.

## GAME BOY

72

71

GIOCABILITA' GRAFICA

LONGEVITA' SONORO

70

76

72

HUDSON SOFT

## PALLA AVVELENATA

Le palle vi daranno punti a seconda della loro grandezza. Più precisamente le grandi elargiranno 100 punti, le medie 150 e le più piccole 200. Potrete ottenere punti in modo molto più redditizio con la frutta che ogni tanto cadrà. Ma ciò che dovrete assolutamente raccogliere è l'arma che ogni tanto apparirà quando colpiremo una palla o un cristallo. Essa può essere il doppio arpione, che vi permette di sparare fino a due colpi insieme, la mitragliatrice, con la quale potrete sparare a raffica, l'arpione potenziato, che si attacca al soffitto per alcuni secondi, la dinamite, che trasforma le palle grosse in quattro piccole e le medie in due, ma ciò non è sempre molto conveniente; infine la barriera, che vi proteggerà da un colpo. Inoltre troverete la sveglia, che ferma momentaneamente tutte le palle, la clessidra, che aggiungerà alcuni secondi al tempo a vostra disposizione per terminare lo stage e l'elica, che vi darà un omino extra.



# DRAACUULA

**Stringete i denti e affondate le zanne in questo nuovo gioco dell'orrore!**

Dracula assomiglia molto al film, con protagonista Keanu Reeves e Gary Oldman, probabilmente perché la Sony Imagesoft può accedere ai fotogrammi originali del film di Coppola. Interpretate il ruolo di Jonathan Harker, che combatte contro Dracula in sette avvincenti livelli, incluso il confronto nel castello, tra le montagne della Transilvania, nell'Abbazia di Carfax e nella Londra vittoriana. L'oscurità scende velocemente e dovrete confrontarvi con Dracula, qualunque forma decida di prendere. Proprio come nel film può prendere le sembianze di lupo, pipistrello e uomo giovane o vecchio. Come se non foste impegnati abbastanza, dovrete anche confrontarvi con animali mortali - gufi, topi, pipistrelli, corvi e la creatura delle paludi della Transilvania.



COLPITE IL CESTINO PER VEDERE SE AVETE TROVATO UN'ALTRA ARMA.



PLATFORM

## GAME GEAR

86

90

GIOCABILITA'

GRAFICA

LONGEVITA'

SONORO

77

63

**85**

GLORIALE

SONY

# VIDEOGAMES DIFFUSION

IMPORTAZIONE & VENDITA ALL'INGROSSO DI VIDEOGIOCHI

**MESSAGGIO  
RISERVATO**

Sigg. RIVENDITORI

Cosa esigete quando comprate?

**SERVIZIO • COMPETENZA • CONSULENZA**

VIDEOGAMES DIFFUSION HA FATTO

**EN PLEIN**

*Videogames Diffusion augura a tutti un Felice 1994*

VIDEOGAMES DIFFUSION S.R.L. • 20148 MILANO • VIA CAPECELATRO N. 7

TEL. 02-407.10.45 / 407.10.90 • FAX 02-407.11.80 / 48.70.23.10

AVANCE

**ON!**

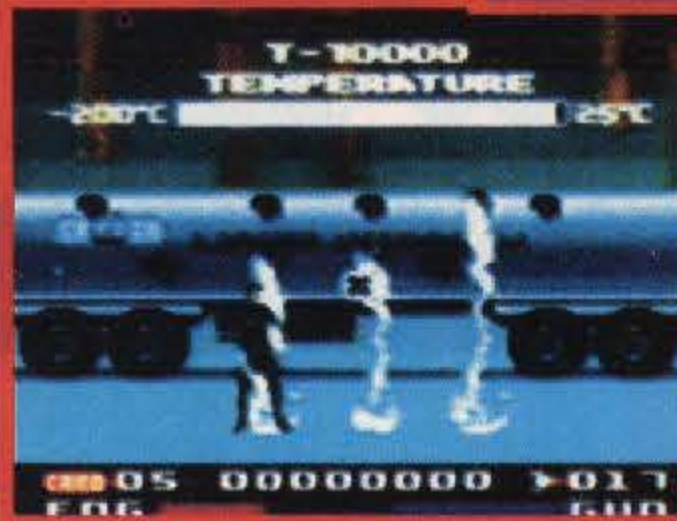
# TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME

## HASTA LA VISTA

Il T1000 continuerà a osteggiarvi fino al combattimento finale, comunque. Congelate lo distruggendo la cisterna di idrogeno liquido, quindi fate cadere il T1000 nella pozza di acciaio fuso usando il lancia-granate. Se fallite dovrete usare la crema solare a fattore di protezione 2000 per il resto della vostra vita.

*Arnica è tornato sugli schermi con questa conversione portatile del famoso gioco da bar.*

Nel 29 Agosto del 1997, il super-computer Skynet decide che la razza umana costituisce una minaccia alla sua esistenza, quindi ne vaporizza la maggioranza. I sopravvissuti hanno dovuto combattere contro le macchine in una guerra senza fine per tre decenni, ma le cose stanno cambiando...



*Questo gioco è difficilissimo, ma anche bellissimo. La grafica è di prima qualità e molto simile all'originale da bar, e neanche il suono è da meno. Al primo impatto probabilmente si pensa che sia troppo difficile e ripetitivo e da un certo punto di vista è vero, ma basta superare il primo livello e scoprirete un gioco esaltante e vario che sprizza atmosfera. Raccomandato.*

Rik Skews

## RITORNERO'

Due Terminator sono stati inviati indietro nel tempo. Il primo è stato inviato per uccidere Sarah Connor prima che nascesse suo figlio John, il capo della resistenza. Fortunatamente ha fallito nella sua missione. Ora è stato inviato un nuovo T1000 per uccidere John all'età di 10 anni. Il vostro compito, nei panni di un T800 riprogrammato, è distruggere il T1000.

Ci sono due missioni. La prima è ambientata nella Los Angeles del futuro, dove bisogna distruggere le macchine che arrivano prima di entrare nel nascondiglio degli umani: qui il combattimento continua in una fase stile Operation Wolf. Quindi dovete proteggere John mentre guida un carro corazzato verso il generatore di Skynet. Qui la resistenza vi invia indietro nel tempo per proteggere il giovane Connor.

Il secondo livello è ambientato nella Los Angeles dei giorni nostri, dove dovete distruggere la Cyberdyne Systems, altrimenti diventerà Skynet. Lo scopo è sopravvivere alla squadra SWAT e al T1000 che si trova nell'elicottero della polizia.

## GAME GEAR

77

90

GIOCABILITA' GRAFICA

LONGEVITA' SONORO

83

75

80

SEGA

ARCADE

GLOBAL

# JUNGLE BOOK



Il caro Mowgli è nuovamente nei guai. Cresciuto nella foresta dall'orso Baloo e dalla pantera Bagheera, ha imparato a conoscere i pericoli di questo ambiente, pericoli che ora deve affrontare per ritrovare i suoi due amici che sono scomparsi misteriosamente. Il nostro eroe dovrà infatti attraversare la foresta e sconfiggere vari nemici, il più pericoloso dei quali è senza dubbio la tigre Sheer Khan, per giungere sano e salvo nel villaggio.

## WELCOME TO THE JUNGLE

Un gioco Disney non sarebbe completo senza moltissimi oggetti da raccogliere. Anche in Jungle Book ce ne sono numerosi: Mowgli può raccogliere cuori (che ridanno energia), teste (la classica vita extra), e potentissime banane che possono essere usate come boomerang. Inoltre sparsi per i livelli, solitamente in zone abbastanza difficili da raggiungere, sono situati alcuni restart point, per ricominciare da quel punto in caso di prematura dipartita.



Potreste anche rimanere delusi da questa versione del classico cartoon della Disney. La realizzazione tecnica non è eccezionale, con una grafica discreta e un sonoro abbastanza insignificante. Inoltre l'azione si svolge abbastanza lentamente e, anche se ci sono numerosi livelli, Jungle Book può risultare, alla lunga, un po' noioso. Mi aspettavo che questo gioco volesse competere con Aladino come migliore conversione di un cartone animato della Disney, ma mi sbaglia. Divertente, ma niente di trascendentale.

AMANDA TIPPING

## JUNGLE FEVER

L'avventura di Mowgli comincia durante il giorno, nella giungla: in questo livello si devono raccogliere otto gemme prima di iniziare l'avventura vera e propria. Una volta superata questa fase, ce ne sono altre undici che variano principalmente nell'ambientazione: si passa infatti dal fiume alla giungla di notte o a mezzogiorno; sono presenti inoltre anche un paio di scontri con King Louie nelle rovine del tempio.

PLATFORM

## GAME GEAR

80 80  
 GIOCABILITA' GRAFICA  
 LONGEVITA' SONORO  
 80 80

80

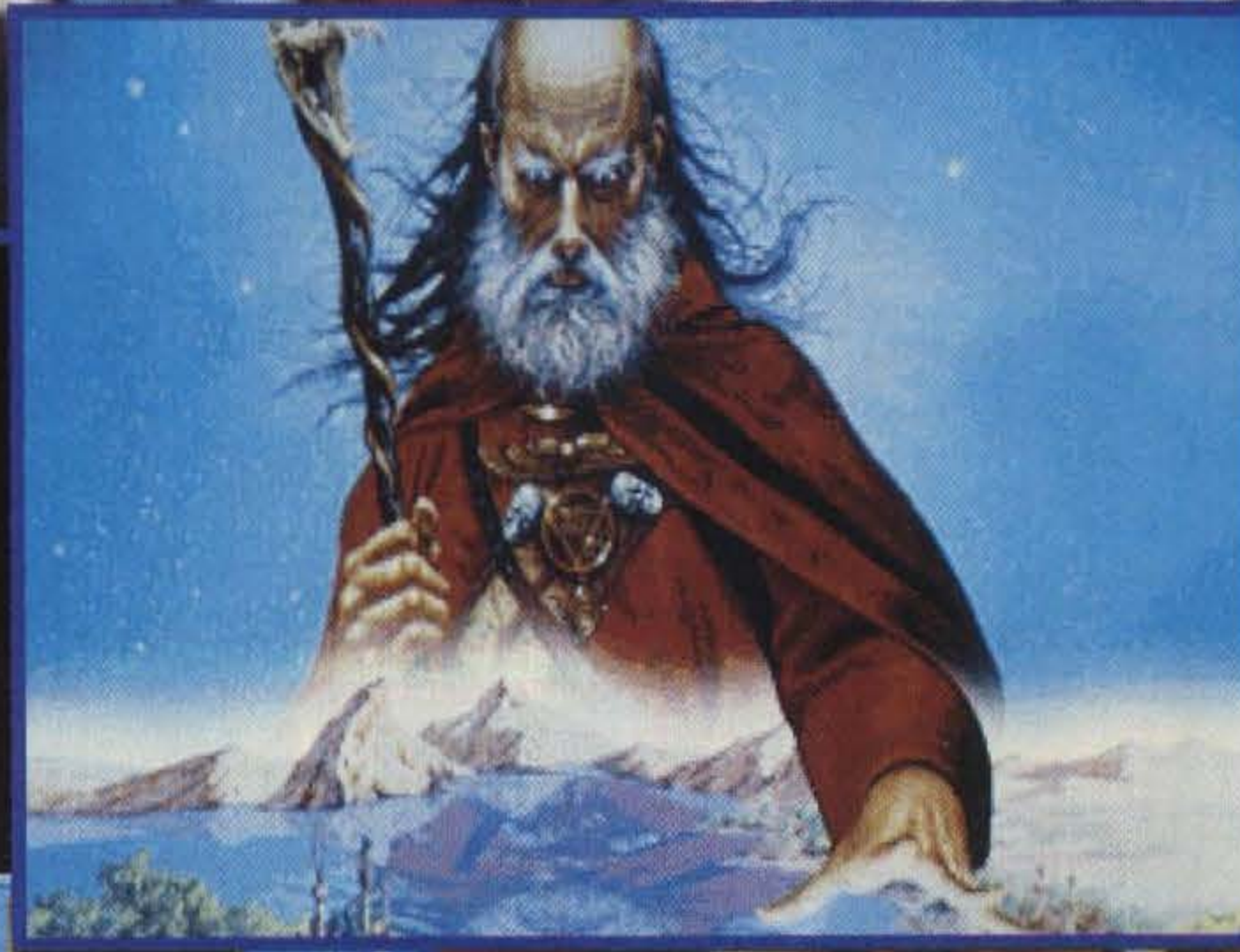
VIRGIN

GIORNALE

# FANTASY EMPIRE

Una sfida. Un mondo fantastico diviso in 98 territori, e tanti nemici contro cui lottare. Vittoria o sconfitta, tutto dipende dalle vostre capacità (o almeno così si spera). *Mystere*, questo è il nome del mondo immaginario (e anche molto sanguinario aggiungerei io, visto il numero di soldati che ogni volta

muolono sul campo); ed è qui che il vostro esercito, composto non da semplici militari, bensì da elfi, maghi, nani e guerrieri, dovrà conquistare per voi fama, gloria, ma soprattutto territori da cui potrete spremere tasse e gabelle con le quali potrete soddisfare la vostra sete di potere.



*Fantasy Empire non riesce a esser innovativo come, forse, i programmatori della SSI si aspettavano. La parte "bellica", pur essendo ben curata nei particolari risulta però, alla lunga, sfuggire un po' al controllo del giocatore che diventa succube delle possibilità offertegli. Personalmente non sopporto la collocazione grafica del Master così come i vari intermezzi grafici che lo vedono come protagonista, visto che interrompono il ritmo dell'azione proprio dove il controllo dovrebbe essere invece semplice ed immediato. La parte arcade, già trattata ampiamente nel box, affligge più che appassionare, e questo grazie anche alla scelta di un metodo di controllo assai poco agile. Insomma questo matrimonio tra RPG e Arcade non s'ha da fare... ma chissà, forse un tentativo più "convinto" potrebbe dare in futuro risultati migliori. Concludendo, un game consigliato solamente agli amanti appassionati di questo genere che non si lasciano scappare nemmeno un titolo.*

**GABRIELE BONELLI**



## L'ARMATA DELLE TENEBRE

La composizione del vostro esercito, come già accennato in precedenza, varia tra i più famosi prototipi di personaggi fantasy tipici della serie AD&D. Questi sono:

**ELFI:** Novelli Robin Hood che si rivelano ottimi nei combattimenti a lunga distanza, ma praticamente inutili nel corpo a corpo.

**GUERRIERI:** Ottimi nel combattimento corpo a corpo, ma facilmente annientabili con l'impiego di catapulte e balestre.

**MAGHI:** Anche questi combattenti si rivelano più utili per la loro precisione nel colpire il nemico a distanza anche se non sono molto affidabili se si ritrovano in minoranza rispetto alle forze nemiche.

**CATAPULTE E BALESTRE:** Sono loro a far la parte del leone negli scontri: possono infatti annientare interi plotoni. Conviene comunque supportarle con un minimo di truppe mobili (diciamo guerriere) in modo da essere al sicuro da eventuali cariche.

## AVANTI MIEI PRODI: CARICAAAAA!

Il perché della descrizione del comportamento dei componenti del vostro esercito è presto detto: gli autori di questo RPG hanno infatti affiancato alla parte strettamente strategica, che vi vede impegnati nella costruzione di edifici adibiti al mantenimento dell'ordine pubblico o a formare i templari (leggi maghi) del vostro esercito, una parte arcade. Questa vi farà vivere i vari duelli proprio come se vi trovaste sul campo di battaglia (anche se vi garantisco che sarà dura riuscire a "sopravvivere a queste fasi del gioco che si rivelano essere troppo caotiche e mal gestite). La visione della battaglia è, però, troppo piccola per capacitarvi di tutto ciò che avviene intorno al personaggio di cui avete preso il controllo. Inoltre la tastiera non risulta essere il metodo più immediato per controllare al meglio le vostre truppe poiché quando il numero di contendenti è elevato (e questa è una cosa naturale in una guerra che si rispetti) il tutto si svolge a vostra insaputa, e anche passando da un soldato all'altro si ha l'impressione di assistere a singole scaramucce dove una parte è quasi sempre in superiorità rispetto all'altra.



*Peccato. Non appena ho visto la confezione di Fantasy Empire ho sperato di trovarmi di fronte a un RPG che finalmente offriva la possibilità di interagire effettivamente con i combattimenti. Una sorta di miscuglio tra "Il signore degli Anelli", "Dune 2" e "Defender of the Crown", ma purtroppo non è così. Forse lo sarebbe voluto essere nei progetti della SSI, ma devo dire che il risultato è abbastanza deludente. L'interfaccia durante gli scontri è infatti ben poco ortodossa e spesso finirete con il premere il tasto ESC per far calcolare al computer il risultato dello scontro, ma così facendo menomate il gioco di una sua parte abbastanza importante. Inoltre devo purtroppo notare che la cura per i dettagli grafici non rispecchia poi quella per il game vero e proprio, che si rivela essere molto più semplicistico rispetto a molti altri suoi consimili (magnifico per me Warlords 2). Coraggio SSI, non ti arrendere, la lotta per la conquista della Terra di Mezzo non è ancora finita.*

FABIO RAVETTO

PC

SSI

SVILUPPATORI: INTERNI

RPG

GRAFICA

75



Molto colorata e ben definita. Peccato che non sempre si riveli essere funzionale come dovrebbe.

SONORO

79



Buono l'accompagnamento musicale. Le varie sintesi non sono molto "pulite".

GIOCABILITA'

66



Una buona idea. Peccato che la sua realizzazione lasci molto a desiderare.

LONGEVITA'

70



Non dispiacerà ai fan più accaniti di questo genere. Ma per gli altri cadrà presto nel dimenticatoio.

GLOBALE

69

Credo proprio che vi converrà conservare i vostri sudati risparmi per qualcosa di più sostanzioso.

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

**N° DISCHI:** 5

**MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK:** 17

**CONFIGURAZIONE MINIMA:** 386 CON 2 MEGA DI RAM

**INDICAZIONI:** PROVATO SU 486 33 MHZ CON 4 MEGA DI RAM E SOUND BLASTER 2.0.

PC

CYBERDREAMS

SVILUPPATORI: INTERNI

SIMULAZIONE

▲ Ben realizzata e fluida anche su macchine non potentissime. **88**

▲ Buono il rombo dei motori. L'accompagnamento musicale poteva essere molto meglio. **75**

▲ Uno di quei prodotti che si lascia giocare fino alla vostra morte (simulata s'intende!). **80**

▲ Non impiegherete poi molto a finirlo. E una volta che questo sarà accaduto probabilmente lo abbandonerete su di uno scaffale. **70**

Una buona simulazione di guida futuristica. Anche se credo che con un po' più di attenzione sarebbe risultata molto più coinvolgente. **82**

GRAFICA  
SONORO  
GIOCABILITA'  
LONGEVITA'  
GLOBALE

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

N° DISCHI: N.D.

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: N.D.

CONFIGURAZIONE MINIMA: N.D.

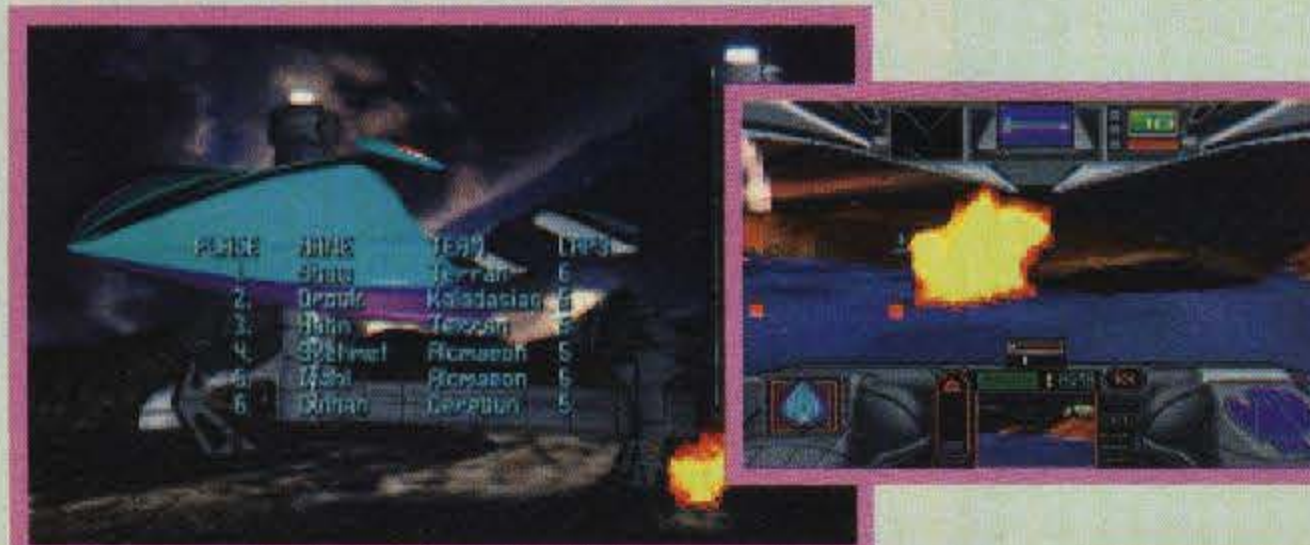
INDICAZIONI:  
PROVATO SU DI UN 486 33 MHZ CON 4 MB DI RAM E SCHEDA SOUND BLASTER.

# CYBERRACE

Missili, velocità, morte e distruzione. Ecco gli elementi che compongono una delle corse automobilistiche più eccitanti di tutti i tempi!

CyberRace ha luogo in una galassia devastata dalla guerra fra i terrestri (mi ricorda-

no qualcuno...) e i kaladasiani (o si dice kaladasiatichi?). Per evitare altri morti e distruzioni i concili supremi delle due razze hanno deciso che le due fazioni combatteranno la loro battaglia su un circuito automobilistico un po' particolare: il Cyber Track.



## MACCHINE VELOCI, DONNE E PISTOLE

Voi impersonate Clay Shaws, figlio dell'asso terrestre John Shaws. Clay ha abbastanza talento da riuscire a seguire con successo le orme di suo padre; purtroppo però da quando ha visto il babbo ucciso durante una gara dal boss dei kaladasiani, Mugyor, ha perso letteralmente la testa. Sfortunatamente, però, all'impero terrestre non importa niente di tutto ciò e così per convincere il nostro baldo giovane a tornare sulle piste ha rapito sua sorella Alyssia; quindi ora non vi resta altro da fare che correre. Lo scopo del gioco è naturalmente quello di vincere le varie gare, che si svolgeranno su diversi tracciati delimitati da una serie di piloni olografici. La prima persona che riesce a compiere 10 giri vince e si aggiudica punti e crediti, con i quali avrà la possibilità di migliorare le capacità del proprio mezzo. Lo so, non è facile, ma questo è il vostro destino.



## SHOOT TO KILL

Tutti i vostri avversari in gare hanno un unico scopo: vincere! Così la via più facile per sorpassarli, senza correre grossi rischi, rimane quella di lanciargli un bel paio di missili proprio dentro i tubi di scappamento. Naturalmente i vostri avversari necessiteranno di un certo numero di colpi per essere eliminati definitivamente dalla competizione, ma state attenti perché la stessa cosa potrebbe capitare anche a voi. Per quel che riguarda l'aspetto di questo prodotto, debbo dirvi che la grafica è veramente bella con i fondali realizzati tramite le tecniche già sperimentate in Comanche ed anche l'accompagnamento musicale non è poi tanto male. Niente male, davvero niente male.

CyberRace è un game veloce, furioso e pieno d'azione. Sfrecciare a folle velocità cercando al contempo di distruggere i propri nemici è divertente, ma non è anche un po' limitativo? Beh, io penso di sì; inoltre dubito fortemente che una volta che lo avrete completato tornerete a giocarlo. E' un buon game intendiamoci, la macchina è controllabile, la difficoltà è ben calibrata e la grafica è molto bella, ma con un po' più di varietà sarebbe potuto diventare un vero e proprio capolavoro!

DENIZ AHMET

# SEAL TEAM

Azione, avventura e sparatorie in questa simulazione di combattimento in Vietnam.

Seal Team è un simulatore di combattimento che trasforma tutti in Navy Seal e vi porta nel centro dell'azione della guerra del Vietnam. Si basa sul funzionamento di un simulatore di volo, quindi la prospettiva è in prima persona sul campo di battaglia. L'idea è di completare una serie di missioni, usando il cervello e le armi per rimanere tutti di un pezzo.



LA RESA E' LA PARTE MIGLIORE



## INTERCEPTOR

E' veramente molto divertente prendere tutte le armi e andare a combattere, anche se molte missioni dipendono dalla capacità di non farsi intercettare. Comunque, è qui che il gioco incontra dei problemi. Ipotezziamo che dobbiate andare a recuperare un prigioniero. Fa differenza se lo riportate a casa vivo o in una bara? Apparentemente no. Se usate il napalm per arrostitire l'intero villaggio, uccidendo anche l'obiettivo della missione, otterrete ugualmente una pacca sulla spalla e una o due medaglie per lo sforzo. Ma ci sono altre due incongruenze: una è la possibilità di poter camminare attraverso i muri e l'altra è che le barche galleggiano nell'erba e lasciano anche la scia! Oltre questo, vale la pena di provarlo. La grafica è adeguata, anche se abbastanza semplice, ma ci sono 80 missioni da completare e un sacco di azione. Anche la musica e gli effetti sonori sono all'altezza e complessivamente è giudicabile come un'inizio promettente, quindi speriamo che la Electronic Arts ne produca un seguito eliminando quei piccoli, ma fastidiosi problemi.

# SLEEPWALKER



UNA SCENA DALLA BREVE MA DOLCE INTRODUZIONE ANIMATA.



LO SCHERMO DELLA MAPPA MOSTRA L'INTERO LIVELLO E LE POSIZIONI DI RALPH E LEE.



TENETE LEE LONTANO DALL'ACQUA A TUTTI I COSTI PERCHÉ FA DIMINUIRE VELOCEMENTE LA SUA ENERGIA.

*Svegliati Ralph! Il tuo padrone ha ricominciato a fare il sonnambulo...*

La città è pericolosa di notte e voi, nei panni di Ralph lo Stupidotto, dovete guidare Lee attraverso sei livelli pieni di pericoli e piattaforme con diverse locazioni cittadine come sfondo - oltre a fondali con rifiuti radioattivi, animali della giungla e automobili.

Ralph può sopravvivere a qualunque pericolo, ma Lee ha un indicatore del sonno e si sveglierà se raggiunge lo zero, dopodiché subirà uno shock mortale. Ci sono diverse icone che forniscono a Ralph o a Lee un'abilità speciale: queste includono le cuffie che fanno cadere Lee in un sonno più profondo e le torte di crema che creano un ponte sull'acqua.

## IL SIGNORE DEI SOGNI

E' possibile raccogliere alcuni palloncini per formare la parola BONUS, che permette l'accesso al livello bonus. Raccogliendo i palloncini rossi Ralph può oltrepassare un livello senza Lee, mentre ogni 20 palloncini raccolti si ottiene una vita extra. Altre icone raccolte nell'ordine giusto permettono di superare dei pericoli nei quali Ralph vorrebbe vedere coinvolto il proprio padrone Lee se non fosse un bravo cane.

La grafica e il sonoro sono OK e sarebbe un ottimo gioco di piattaforme a enigmi se non fosse così frustrante. Il controllo di Ralph è superbo, ma muovere Lee richiede una sensibilità precisa in maniera ridicola, quindi SW è consigliato solo ai fanatici di questo tipo di gioco perché è veramente troppo difficile.



# RALLY

PC

EUROPRESS

SVILUPPATORI: INTERNI

GUIDA

▲ Non male le digitalizzazioni. Peccato che il tutto si muova troppo lentamente.

79

GRAFICA

▼ Abbassatelo a zero se non volete che le vostre orecchie vi fuggano dalla testa.

40

SONORO

▼ La macchina non è molto controllabile e questo fa sì che molti parti dei tracciati risultino difficilissime.

55

GIOCABILITA'

▲ Se vi abituate allo "stile" di gioco potrebbe anche piacervi. Dubito comunque che lo proverete più di tanto.

75

LONGEVITA'

Una buona idea sprecata. Pazienza e tiriamo avanti.

68

GLOBALE

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

**N° DISCHI:** N.D.

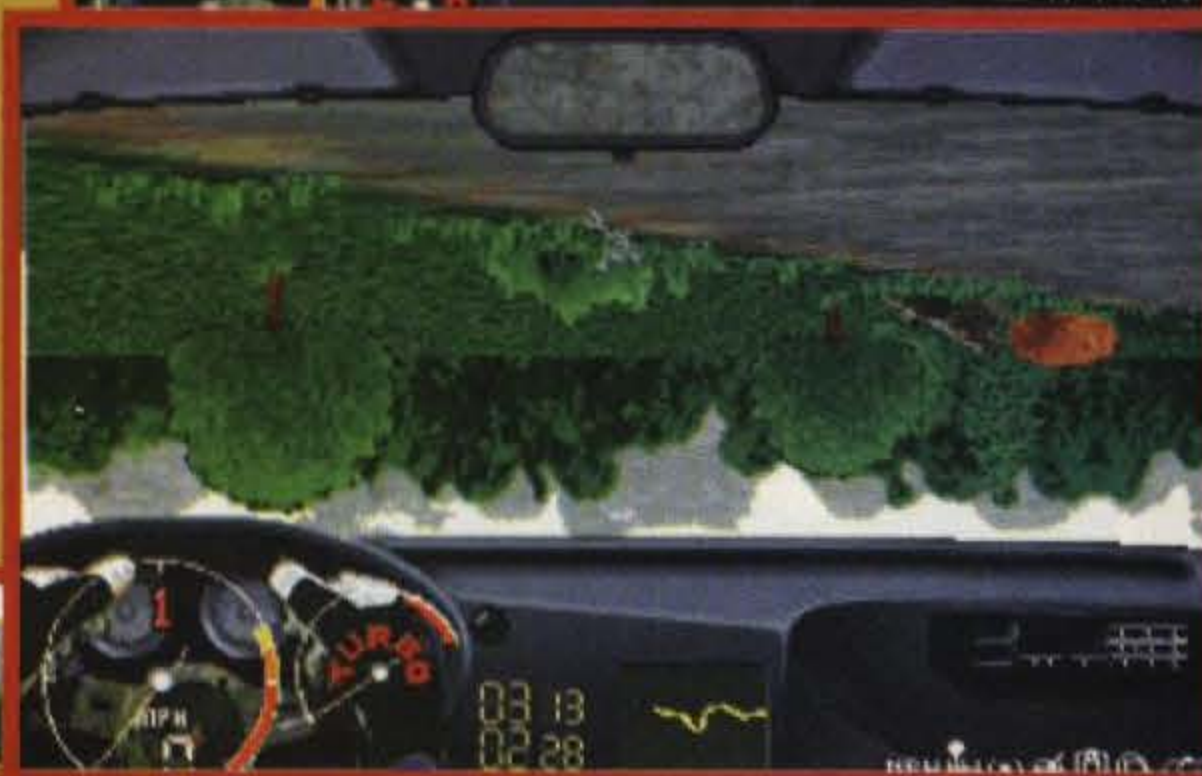
**MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK:** N.D.

**CONFIGURAZIONE MINIMA:** N.D.

**INDICAZIONI:**

*Cinture di sicurezza - controllato, casco - controllato, nuovo simulatore di Rally dalla Europress - controllato!*

La cosa migliore quando si vede una gara di rally in TV è guardare quando qualcuno esce di strada e spiaccia un povero spettatore. Sfortunatamente nella simulazione di rally della Europress su PC non è possibile colpire gli spettatori ai lati della strada. A parte questa omissione, comunque, Rally è proprio come la realtà. La gara si svolge nell'ultimo percorso del Campionato Mondiale che si tiene in Inghilterra. Il percorso è di 350 miglia ed è stato digitalizzato nei minimi dettagli per creare il gioco di rally più realistico mai realizzato.



## VAI A TAVOLETTA

Il vostro obiettivo è raggiungere ogni checkpoint entro un tempo limite prefissato: per fare questo dovete scegliere una tra le cinque macchine, ovviamente dalle alte prestazioni, che avete a vostra disposizione. Non serve guidare alla massima velocità senza ragionare perché finirete col perdere il controllo della vostra macchina. Le cattive abitudini di guida, come far andare il motore fuori giri o cambiare marce troppo presto non vi faranno andare troppo lontano, mentre scontri frequenti con alberi e con lo scenario causeranno la rottura del parabrezza.

## LE PREVISIONI METEO DICONO CHE NON PIOVERA'...

Ora potete capire perché il rally richiede tanta abilità. Ogni giorno ci sono differenti condizioni meteorologiche che vi faranno impazzire - vi sembrerà di passare più tempo a guidare sul tetto - e, forse, è meglio se ascoltate gli avvertimenti del vostro co-pilota sugli ostacoli che vi attendono. Cercate di arrivare interi a un checkpoint e potrete usare tutto il tempo rimasto per riparare la vostra auto.

*Rally dispone di tantissime opzioni, ma non riesce a fornire una convincente illusione di movimento sul tracciato. Anche su un 486/33 la grafica digitalizzata è lenta, e questo anche con una piccola area di gioco. Potete ridurre la quantità di dettagli, ma perdete molto realismo. Inoltre la macchina risponde male, specialmente nelle curve strette. OK, è un gioco di rally realistico, ma i possessori di PC si aspettano qualcosa di più, come Formula One Grand Prix della MicroProse, e sapete quello che intendo. Rally sembra eccitante ma si controlla come se guidasse un pilota ubriaco. Peccato.*

DENIZ AHMET



# LETHAL ENFORCERS



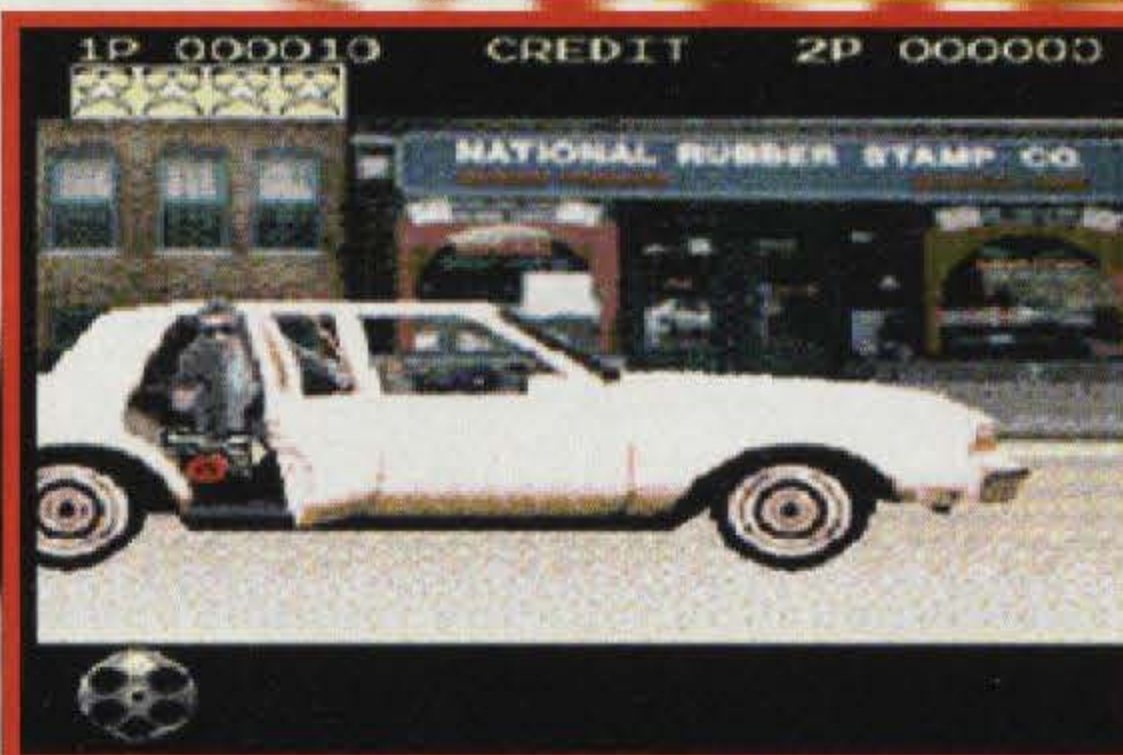
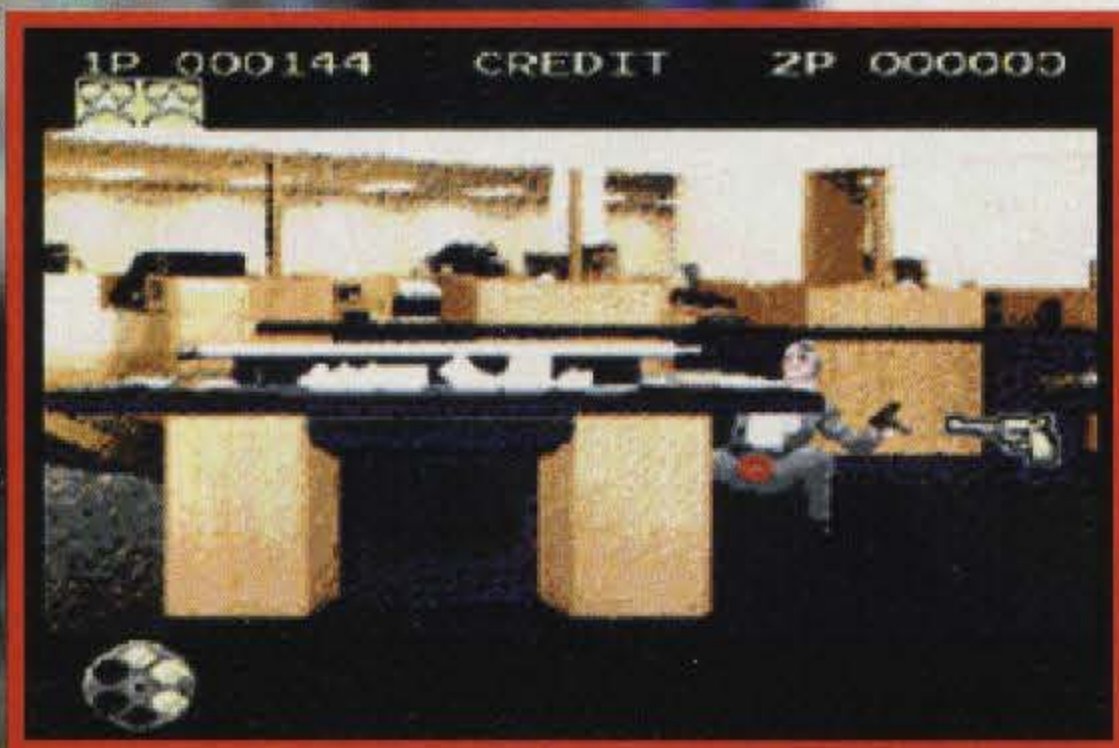
*Prendete la mitragliatrice e cominciate a sparare, in stile Mega-CD!*

State cercando uno spara-e-fuggi ad alta percentuale di ottani per il vostro Mega-CD? Se è così non cercate oltre, perché la Konami ha preso il suo famoso gioco da bar e l'ha convertito su compact disc!

## SPARATE PER UCCIDERE

Lo scopo del gioco è semplice: sparare alla gente. Siete un Lethal Enforcer (anche un amico può essere un Lethal Enforcer insieme a voi) e il vostro lavoro è di attraversare i livelli, eliminando i nemici con la pistola fornita in dotazione. Dovete prendere un ladro armato in banca, grossi cinesi con mitragliatrici e mannaie a Chinatown, terroristi all'aeroporto e malvagi baroni della droga al porto.

Mentre ha luogo questa carneficina, fate attenzione ai civili che appaiono sporadicamente. E' nel vostro interesse non ucciderli, poiché il farlo diminuisce le vostre possibilità di promozione: infatti cominciate a giocare come modesto agente di pattuglia e dovete salire di grado in ogni livello se volete proseguire nel gioco.



Non c'è molta differenza tra questo gioco e la versione su cartuccia di Lethal Enforcers della Konami. Piacerà ai fan del coin-op perché è una conversione molto accurata. Il problema più grosso dei giochi di questo tipo è la durata del loro interesse. Vi annoierete presto dello schema di gioco limitato e comincerete a cercare altri modi per soddisfare la vostra fame di videogiochi. Fate attenzione al prezzo: se la versione CD costa meno della versione su cartuccia, dategli un'occhiata.

PAUL RAND

## ARSENALE

Potrebbe sembrare un compito difficile - e lo è comunque - se l'unica arma a vostra disposizione fosse il revolver della polizia. Fortunatamente in ogni livello appaiono nuove armi, come mitragliatrici, bombe a gas e Uzi, che dovete colpire per poterle utilizzare. Comunque, se venite colpiti da un nemico in qualunque momento mentre siete in possesso di una delle armi da fuoco bonus, tornate automaticamente alla vostra pistola.

MEGA-CD

KONAMI

SVILUPPATORI: KONAMI

ARCADE

GRAFICA

88

Molto simile alla versione coin-op.

SONORO

85

Le possibilità del supporto digitale sono state ben sfruttate.

GIOCABILITÀ

76

Divertente all'inizio. Alla lunga potrebbe risultare però un po' noioso.

LONGEVITÀ

77

Il livello di difficoltà è discretamente calibrato.

GLOBALE

82

Una buona conversione che piacerà quasi sicuramente a tutti i fan del coin-op.

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

MEGABIT: CD

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1

CONTINUE: SI

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ: N.D.

CARTUCCIA: AMERICANA

INDICAZIONI:

# T2 THE ARCADE GAME

Quando ho giocato per la prima volta a Terminator 2 non ho potuto non notare la sua notevole somiglianza con Predator della Activision (che è un altro gioco basato su un film di Arnie) soprattutto nella

struttura. Entrambi i titoli sono classici arcade nei quali, controllando l'eroe di turno, bisogna eliminare ogni cosa che attraversa lo schermo, che scrolla da sinistra verso destra.



## I'LL BE BACK

I bersagli arrivano verso Arnie da ogni direzione e da ogni distanza. Occasionalmente lo scrolling si ferma e lo schermo si riempie di Terminator che sbucano da ogni direzione. Una cosa che mi ha stupito abbastanza è il fatto che ci vogliono più colpi per uccidere i nemici più vicini piuttosto che per quelli più lontani. Misteri della vita.

## ARNIE FOR PRESIDENT

Dato che ci vogliono molti colpi per uccidere i Terminator e che la pistola in dotazione non è molto potente e si scarica abbastanza velocemente, è molto utile raccogliere power-up che potenziano le varie armi. T2 è un gioco veramente difficile: i guardiani di fine livello richiedono un numero impressionante di colpi per essere uccisi e non è molto facile capire quando si viene colpiti perché non c'è sangue o alcuna indicazione visiva. Rimane comunque il migliore clone di Operation Wolf in circolazione.

T2 su Amiga è una conversione veramente molto accurata. La grafica è una fedele riproduzione del coin-op, e l'azione è violenta e molto veloce (senza alcun rallentamento!). Qualcuno lo potrebbe trovare molto difficile, ma ci sono molte vite in giro per i livelli. Se non fosse stato così difficile vedere se si è colpiti, e ci fosse stato un numero minore di cambi di disco, sarebbe stato eccellente; rimane comunque un ottimo gioco. Complimenti alla Probe, già autrice della conversione di Mortal Kombat su questo formato.

RIK SKEWS

AMIGA

VIRGIN

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE

▲ Molto fedele a quella del coin-op con parecchi sprite su schermo e nessun rallentamento.

89

▲ Musiche ed effetti carini, anche se si poteva fare di più.

77

▲ Se vi piaceva il coin-op compratelo subito!

87

▲ T2 è molto difficile anche se non si arriva mai a livelli impossibili.

90

Un ritorno senza sussulti né grafici né di giocabilità. Il fascino del saltimbanco però è ancora vivo.

88

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

N° DISCHI: ND

INSTALLAZIONE SU HD: ND  
MEMORIA: ND

COMPATIBILITA':

✓ A 500 ✓ A 500+ ✓ A 600 ✓ A 1200  
✓ A 2000 ✓ A 3000 ✓ A 4000

INFORMAZIONI:

GRAFICA  
SONORO  
GIOCABILITA'  
LONGEVITA'  
GLOBALE

# BLADES OF VENGEANCE

Scegliete le armi signori: lo spettacolo sta per cominciare!

Una delle cose che preferisco è iniziare una giornata mettendomi in costume medioevale e poi combattere e lottare attraverso l'ufficio con un'enorme spada. E' proprio questo che bi-

sogna fare in Blades of Vengeance, l'ultimo beat 'em up prodotto dalla Electronic Arts. All'inizio del gioco dovrete scegliere il vostro personaggio (che novità!) tra una cacciatrice, un barbaro ed un mago (naturalmente ognuno con le proprie caratteristiche), dopo di che la battaglia potrà incominciare.

## OGNI PERSONAGGIO E' BELLO A MAMMA SUA

**THE HUNTRESS:** la sua arma preferita è la spada, e si rivela esser molto agile, anche se non fortissima. La sua arma speciale consiste in una sorta di super missile dagli effetti veramente devastanti.

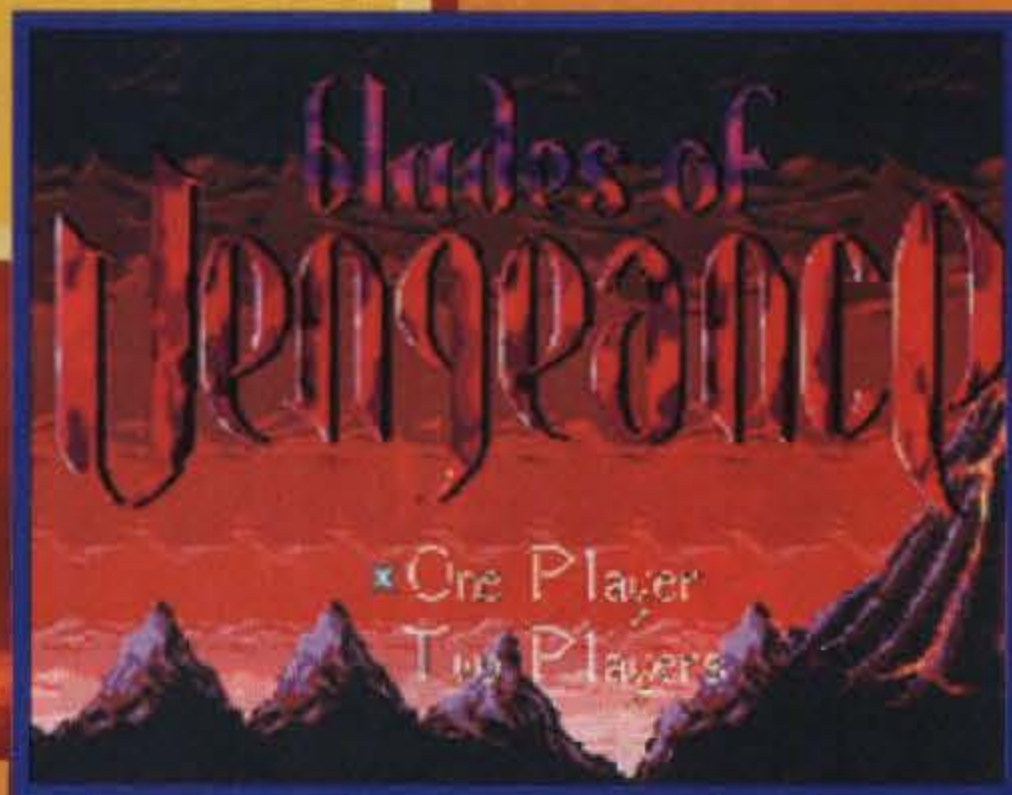


**THE BARBARIAN:** il gorilla del gruppo. Alto, grosso e cattivo, insomma il classico tipo



con cui non ci si deve mettere a discutere. Peccato per la sua scarsa agilità e per il suo attacco speciale (fa roteare il macete sulla fronte dei suoi avversari) non efficacissimo.

**THE WIZARD:** il personaggio più equilibrato. I suoi colpi sono abbastanza potenti ed è anche agile; la sua arma segreta consiste in un raggio di energia alla R-Type.



Anche se non c'è nessun elemento innovativo, questo gioco della Electronic Arts vanta una grafica davvero superba, molta azione, un sacco di armi, 8 livelli di magie e decine di sotto livelli che fanno di questo prodotto un buon beat 'em up a sfondo fantasy. Un sonoro un po' più "epico" insieme a una maggiore varietà di scenari sarebbe stato meglio, ma questi sono dettagli che non influiscono minimamente sulla giocabilità di questo prodotto. Inoltre ogni volta che morirete rilinzierete il gioco dalla posizione raggiunta, e non dall'inizio del livello, e questo diminuisce la frustrazione dovuta all'esser costretti a ripetere per la dodicesima volta il medesimo passaggio. Comunque sia in 2 è meglio.

AMANDA TIPPING

## OGRE BATTLE

Per aiutarvi nel combattimento con le forze del male all'inizio del livello il Master vi offrirà utili anticipazioni riguardo a quello che vi aspetta. Peccato però che anche in questo caso, la "pratica" si riveli molto più utile della "grammatica" visto che i vari nemici, soprattutto i boss di fine livello, sono davvero degli ossi duri. Ehi Merlino, ma non potevi stare un po' più zitto e darci invece un paio di Uzi ?!?!

## IT'S A KIND OF MAGIC

Blades of Vengeance è composto da 8 livelli, nei quali potrete trovare numerosi oggetti che vi aiuteranno a riconquistare il controllo del regno dalla Dark Lady di turno.

**SILVER:** E' la moneta del reame e potrete utilizzarla per comprare incantesimi e pozioni magiche.

**FORCE FIELD POTION:** Bevendo questa pozione creerete intorno al vostro personaggio una barriera che i nemici non potranno superare. Ricordatevi però che l'effetto è limitato.

**HEALING POTION:** Un po' di energia extra fa sempre comodo.

**INVISIBILITY POTION:** Vi vedo. Non vi vedo. Vi vedo poco. Con questa pozione potrete passare attraverso orde di mostri senza esser visti. Vi vedo. Non vi vedo. Vi vedo poco.

**BLAST WAND:** Una sorta di super arma con la quale potrete uccidere con un sol colpo vari nemici. OK ragazzi fatevi sotto adesso.

MEGA DRIVE

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

GRAFICA  
SONORO  
GIOCABILITA'  
LONGEVITA'  
GLOBALE

82



Animazioni e sprite davvero ben realizzati. Fondali un po' monotoni.

79



Non male... ma sarebbe potuto esser meglio.

86



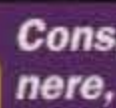
Un beat 'em up davvero molto divertente. Ottima l'opzione a 2 giocatori.

84



Il livello di difficoltà è ben calibrato.

84



Consigliato a tutti i fan del genere, anche se in fondo la storia è sempre la stessa.

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

**MEGABIT:** 8

**DISTRIBUZIONE:** PARALLELA

**N° GIOCATORI:** 1-2

**CONTINUE:** SI

**LIVELLI DI DIFFICOLTA':** 3

**CARTUCCIA:** AMERICANA

**INDICAZIONI:**

# PIRATES! GOLD

La prima versione di Pirates è uscita molto tempo fa, è approdata inizialmente sul C-64 ed è stata ora riscoperta dal fondo degli oceani in questa versione per Megadrive. Voi dovrete impersonare il capitano di una nave pirata che solca i mari caraibici con la sua famigerata flotta. Il vostro compito è quello di diventare ricco, di

trovare una moglie e di diventare consigliere del re; non importa come raggiungerete questo scopo, potrete uccidere, attaccare navi, cacciare tesori e compiere tutte quelle azioni tipiche di un pirata che si rispetti. Il tutto nella classica tradizione MicroProse, con grande attenzione posta sulla strategia e sui dettagli.

You are a young pirate. Recent events have taken you to the sea. You decide to duel the old captain for command of the ship?



The two ships crash together. Through the smoke, you see the enemy captain approaching.



My dear Mr. Inconceivable, we are at war with the Spanish and the Dutch. I charge you to seek out and destroy our towns, ships and



Preparate le vostre cellule cerebrali, perché in questo gioco ne avrete veramente bisogno dato che ci sono tantissime cose da fare e un'infinità di opzioni. La mia critica più grande è rivolta alla sequenza arcade, dato che le fasi di combattimento sono veramente un po' troppo povere: è un peccato che ci sia così poca azione! Per questo fatto il gioco è consigliato fondamentalmente ai fan dei giochi di strategia (per gli altri potrebbe risultare un po' pesante): peccato, perché con una maggiore cura poteva diventare un classico.

AMANDA TIPPING



## SIR FRANCIS DRAKE

In Pirates potrete scegliere il vostro personaggio tra i numerosi disponibili: si va da un vero mito come Sir Francis Drake ad un anonimo pirata del 17° secolo di nazionalità imprecisata (la dovete scegliere voi). Ogni pirata ha una abilità particolare, che può essere la navigazione, la medicina o il combattimento, che dovrà selezionare all'inizio del viaggio. Seguite il mio consiglio e selezionate il combattimento che è, senza dubbio, la più importante. E' una buona idea, prima di partire, visitare il governatore per alcuni consigli oppure entrare nella taverna per sentire i pettegolezzi e le informazioni e ottenere preziose mappe del tesoro. Potete inoltre recarvi dai mercanti per acquistare cibo, zucchero, merci, barche e cannoni. In mare fate molta attenzione alla rotta poiché il vento cambia direzione facilmente e può quindi accadere di perdersi.



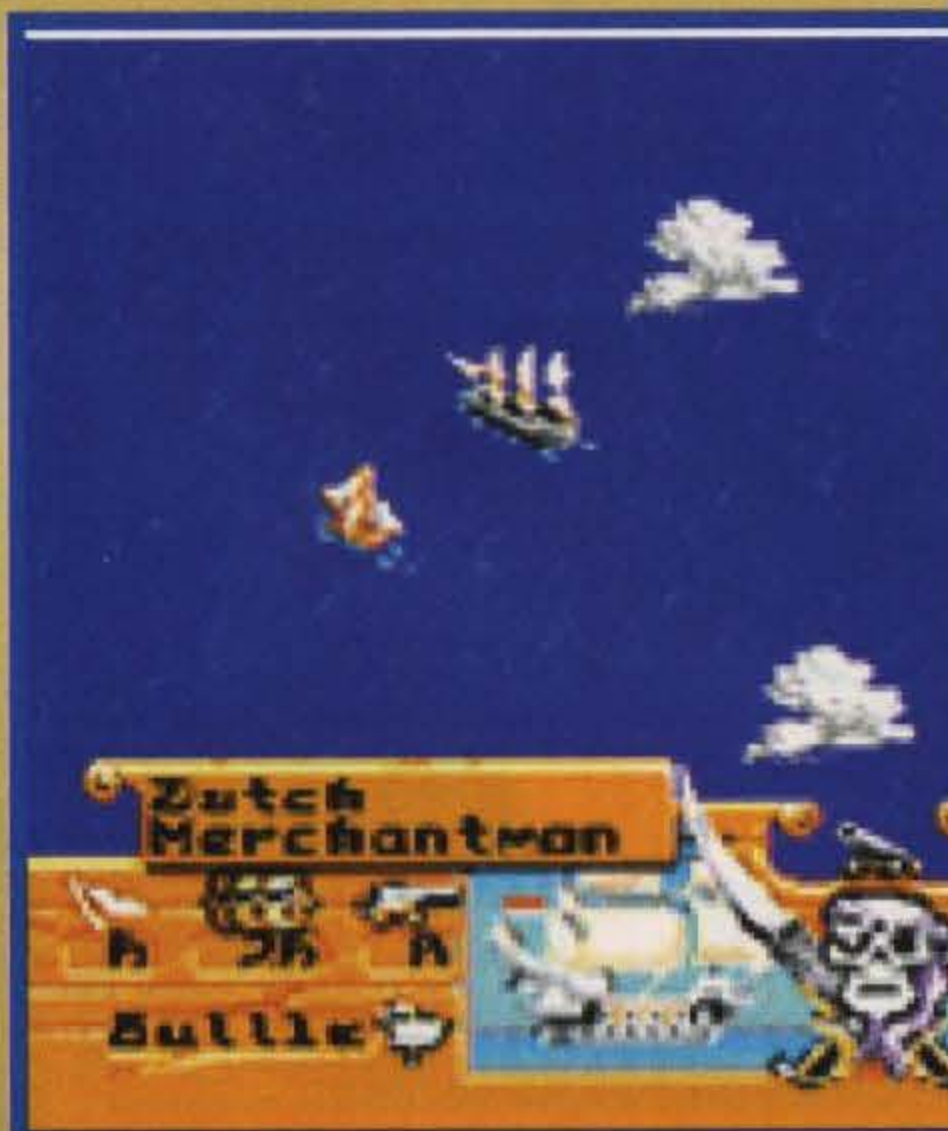
## SANDOKAN

La strategia è la caratteristica fondamentale del gioco. Non solo potete scegliere il tipo di barca e di spada da utilizzare, ma dovrete anche selezionare la navi contro cui combattere, i porti da visitare come turista e quelli da attaccare; se affondare o aggiungere alla vostra flotta le navi battute e, cosa più importante, dovrete trovarvi una moglie! E' dura la vita del pirata in mezzo all'oceano...

## Options :

Historical Period	1600	Merchants and Smugglers
Nationality		English Explorer
Family name		Name
Difficulty Level		Apprentice
Special Ability		Skill at Fencing

Set off for adventure /  
Return to the main menu



Incognito  
Age: 25 (single)  
Health: Fine  
Gold: 300  
Land: 0 Acres  
Reputation: promising adventurer  
English: Ensign  
French: No Title  
Dutch: Waru  
Spanish: No Title



Pirates è uno di quei giochi che cerca di combinare l'elemento strategico con l'azione; sfortunatamente fallisce nel soddisfarli entrambi. Ci sono numerosi elementi che potrebbero risultare interessanti se utilizzati logicamente, ma il farlo purtroppo richiede troppo tempo. Inoltre il problema principale è che la scena di combattimento con la spada è povera e risponde male ai comandi. Ammetto di non essere il più grande fan dei giochi strategici, quindi ho trovato molto difficile interessarmi a Pirates. Non è certamente il gioco che potete accendere per la prima volta e giocarci subito per ore e ore.

DENIZ AHMET



MEGA DRIVE

MICROPROSE

SVILUPPATORI: INTERNI

STRATEGIA/AZIONE

68

Nulla di speciale.

Carini i costumi.

79

Alcuni effetti sono favolosi. -Altri appena decenti.

79

Molta varietà e numerose opzioni. -Scarsa la sezione arcade.

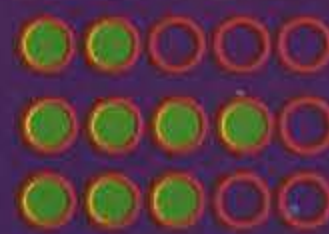
75

Vi terrà impegnati per molto tempo.

74

Un gioco ok, se si fosse curata maggiormente la fase arcade sarebbe stato favoloso.

AZIONE:  
STRATEGIA:  
DIFFICOLTA':



MEGABIT:

ND

DISTRIBUZIONE:

PARALLELA

N° GIOCATORI:

-

CONTINUE:

ND

LIVELLI DI DIFFICOLTA':

N.D.

CARTUCCIA:

AMERICANA

INDICAZIONI:

# FRONTIER ELITE 2

AMIGA

GAMETEK

SVILUPPATORI: KONAMI/GAMETEK

SIMULAZIONE

▲ Tanti poligoni e una grande varietà di astronavi.

89

▲ Discreto, riesce a creare la giusta atmosfera.

79

▲ E' commercio, è strategia, è simulazione, insomma, è Elite 2!

96

▲ Ci sono ben 100.000.000.000 di mondi da esplorare. Devo aggiungere altro?

96

Il miglior gioco disponibile per Amiga, non c'è nient'altro da aggiungere

96

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

**N° DISCHI:** 2

**INSTALLAZIONE SU HD:** SI  
**MEMORIA:** 1MB

**COMPATIBILITA':**

✓ A 500 ✓ A 500+ ✓ A 600 ✓ A 1200  
✓ A 2000 ✓ A 3000 ✓ A 4000

**INFORMAZIONI:**

GRAFICA  
SONORO  
GIOCABILITA'  
LONGEVITA'  
GLOBALE

E' difficile credere che uno dei giochi che ha più influenzato il mondo dei computer sia stato creato su un BBC Micro. Elite, di David Braben, suscitò molto stupore quando uscì e, con il passare degli anni, è apparso praticamente su ogni computer esistente (si parla anche di una versione per Snes). Di solito i sequel di giochi di successo escono abbastanza velocemente, ma non è il caso di Elite 2: Braben ha impiegato 5 anni per realizzarlo...e si vede! Nel gioco controllate il nipote del comandante

Jameson (il protagonista di Elite) che vi ha lasciato, dopo la sua morte, un'astronave e cento crediti. Non ci sono smeraldi da collezionare o boss di fine livello da uccidere: dovete semplicemente saltare nel cockpit della vostra astronave e fare qualsiasi cosa vogliate. Potrete diventare un commerciante (il metodo più sicuro per guadagnare, almeno inizialmente), un tassista interplanetario, lavorare con i militari o condurre una vita di crimini come pirata spaziale, cacciatore di taglie o assassino.



## ONE MISSION

Mentre in Elite erano presenti solamente 6 missioni, in Frontier ce ne sono oltre 80! Potrete scegliere se lavorare legalmente, trasportando passeggeri e merci varie, oppure nell'illegalità trasportando schiavi, droghe e gas nervino o addirittura, quando il vostro killing rate sarà abbastanza alto, lavorare come sicario.

## PRINCESS OF THE UNIVERSE

Nel gioco originale potevate controllare una sola astronave, il Cobra MKIII. In Frontier ci sono 29 tipi di navicelle, tutte quante acquistabili (a patto che abbiate i soldi ovviamente) nelle varie concessionarie sparse per la galassia. Tuttavia state attenti a non spendere troppo poiché ogni nave è fornita solo di un hyperdrive e bisogna acquistarne altri nei vari negozi. Anche l'universo è di dimensioni maggiori rispetto a quello del suo predecessore, con oltre 100.000.000.000 di pianeti, la maggior parte dei quali è visitabile. Infine se scegliete il punto di partenza dato dal computer verrete dotati dell'utilissimo pilota automatico.

Questo è un software veramente incredibile, che combina un'incredibile varietà di stili - simulazione, arcade e strategico - e li mette insieme in un gigantesco universo dove non esiste alcuna regola. La grafica è da sogno, specialmente sul 1200, dove ogni cosa si muove molto più fluidamente. Ma è la giocabilità che sancisce la superiorità di Frontier su ogni altro prodotto presente sul mercato Amiga. Nessun possessore di Amiga dovrebbe rimanere senza questo gioco, quindi compratelo ora e non vorrete più lasciare la vostra cameretta.

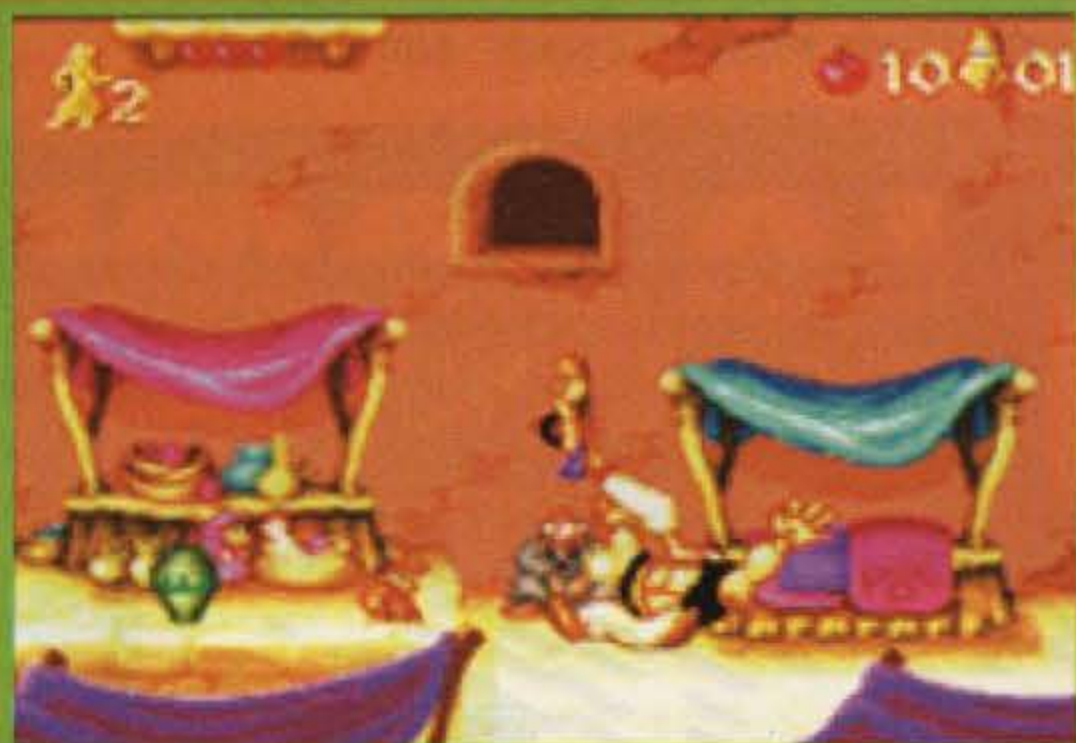
PAUL RAND

# ALADDIN

Mettete la Disney e la Nintendo a lavorare insieme ad un gioco come Aladdin e cosa ottenete? Qualità, ecco cosa.

L'avventura di Aladdin non si presenta certo come la più facile delle imprese. Come nel film, infatti, il nostro baldo giova-

ne è in lotta contro il malefico Jafar nel tentativo di recuperare per primo la lampada magica dalla grotta delle meraviglie. In questo luogo ci arriverete nel terzo livello, per passare poi nella lampada del genio (livello 4), dopo di che sarete impegnati nelle piramidi fino a giungere poi nel palazzo di Jafar dove dovrete riuscire a liberare la vostra amata.



## TARZAN!

Allora, vediamo un po' a cosa si può paragonare questo game. Beh, diciamo subito che Aladdin si rifa abbastanza come idea a Prince of Persia, ma qui sono presenti molti meno elementi "strategici" e molta più azione. Tutto ciò, di per sé, non sarebbe niente di speciale, se non fosse per le animazioni del nostro eroe. Aladino infatti interagisce con il mondo circostante in una maniera semplicemente fantastica. Può, per esempio, scaraventare i suoi nemici fuori dallo schermo lanciandosi come Tarzan aggrappato ad una fune, oppure saltare e, in corsa, aggrapparsi a una piattaforma. Davvero incredibile!



Così come era successo nel film in questo gioco i programmatori hanno dedicato una gran cura alla parte grafica e alle animazioni. Non solo, ma in Aladdin risulta anche essere perfettamente bilanciata la presenza di elementi action e platform, il che rende il gioco estremamente coerente. Non è possibile fare un confronto con la sua controparte per MD visto che i due game sono sostanzialmente differenti, anzi direi proprio diversi, visto che le scelte grafiche e anche la struttura dei livelli differiscono radicalmente da una versione all'altra. Una pecca purtroppo però c'è: infatti con l'utilizzo delle password il gioco risulta essere troppo semplice (lo finirete nel giro di un paio di giorni), ma se si esclude ciò (basta non usare le password!) dobbiamo riconoscere che ci troviamo di fronte ad un gran bel giochino. Val così Nintendo!

## PACIFIST

Scaraventare i cattivi fuori dallo schermo è l'unico modo che Aladino ha per eliminarli. Infatti, stranamente, il nostro amico è sprovvisto di un qualsiasi tipo di arma d'attacco e così per compiere un qualsiasi genere d'azione (aprire una cesta, rompere giare, uccidere i boss di fine livello ecc ecc) non può far altro che saltare. Nonostante questa "stranezza", Aladdin rimane comunque un gioco molto carino e sono convinto che, una volta che lo avrete provato, non potrete far altro che concordare con me.

SUPER NES

NINTENDO

SVILUPPATORI: DISNEY

PLATFORM

GRAFICA

93

Semplicemente superba, con grandi animazioni e fondali da mille e una notte.

SONORO

77

Buone musiche dei temi arabeggianti. Il chip del Super Nintendo non è stato certo spremuto a fondo.

GIOCABILITA'

88

Coinvolgente e divertente. Che altro si può volere?

LONGEVITA'

72

Con le password è un po' troppo semplice. Ma se non le utilizzate avrete un gioco che vi durerà abbastanza.

GLOBALE

82

Un buon platform privo di grossi elementi innovativi, ma con una veste grafica semplicemente mozzafiato.

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

MEGABIT: 16

DISTRIBUZIONE: UFFICIALE

N° GIOCATORI: 1

CONTINUE: PASSWORD

LIVELLI DI DIFFICOLTA': N.D.

CARTUCCIA: EUROPEA

INDICAZIONI:

# DUNE 2

MEGA-CD

VIRGIN

SVILUPPATORI: INTERNI

STRATEGICO

▲ Molto ben realizzata e definita.

80

GRAFICA

▲ Buone le sintesi e i vari intermezzi musicali. Una maggiore varietà di pezzi non avrebbe guastato.

72

SONORO

▲ Non lo mollerete finché Arrakis non sarà caduta nelle vostre mani.

90

GIOCABILITA'

▲ Non lo finirete tanto rapidamente. Inoltre una volta completato lo potrete giocare con un'altro casato.

89

LONGEVITA'

Un must per gli amanti delle simulazioni e i patiti del film.

88

GLOBALE

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

**MEGABIT:** CD

**DISTRIBUZIONE:** PARALLELA

**N° GIOCATORI:** 1

**CONTINUE:** SI

**LIVELLI DI DIFFICOLTA':** 1

**CARTUCCIA:** AMERICANA

**INDICAZIONI:**

*I castelli di sabbia sono l'ultimo dei vostri problemi in questo seguito di Dune.*

Definire questo gioco "complesso" sarebbe forse un'esagerazione. Considerando che è basato sul libro originale di Frank Herbert, e quindi reso un film dallo stravagante David "Twin Peaks" Lynch, non c'è da me-

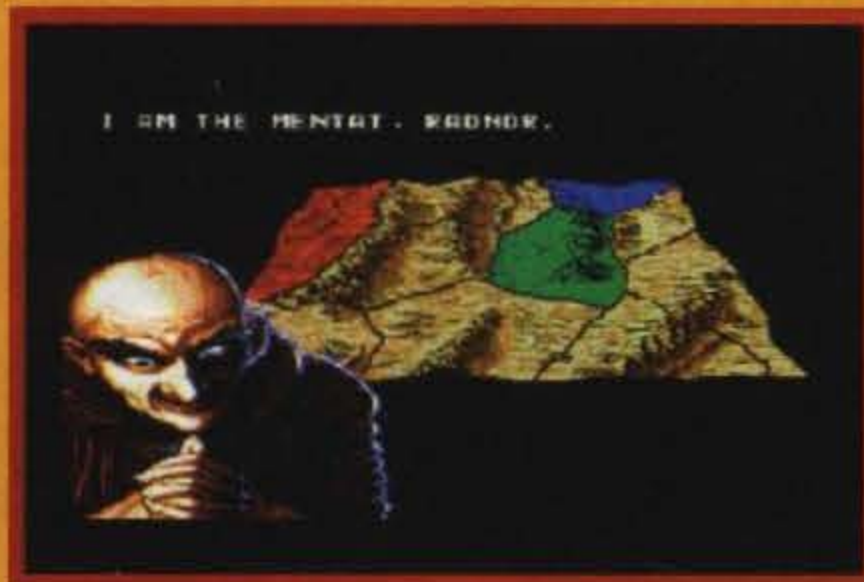
ravigliarsi che Dune 2 - Battle for Arrakis sia a dir poco strano.

La trama è simile a quella del primo Dune, con la minaccia del malvagio Imperatore che incombe su di voi, soltanto che questa volta il perfido ha creato una sfida fra i tre casati più importanti per stabilire quale sarà capace di dominare Arrakis...

## LA FAMIGLIA

Scegliete di appartenere a uno dei tre casati con i loro strani nomi e modi. Gli Atrides sono il tipo di famiglia leale, contrariamente agli Harkonnen, che sono senza pietà e fanatici del potere. Tra i due estremi ci sono gli Ordos, una famiglia benestante che ricorre al sabotaggio e al terrorismo per ottenere quello che vuole.

Il combattimento si svolge contro i Fremen, i nativi di Dune, ora divisi in gruppetti di guerriglia che colpiscono senza avvertimento. Dovete anche confrontarvi con i mega Trooper dotati di Inviscloak, che intendono distruggere i vostri piani di dominio.



## SPEZIA VECCHIA

Se riuscirete in tutto questo otterrete il controllo della produzione della Spezia, la sostanza più preziosa del pianeta. Il nucleo degli elementi di strategia di Dune 2 consiste nella produzione e nella gestione accurata degli impianti di raffinazione della Spezia, delle caserme delle truppe e delle torrette lancia-razzi.

*Solitamente i seguiti sono un po' blandi, quindi ero un po' dubbioso su Dune 2. Comunque le mie paure si sono volatilizzate quando ho scoperto quanto è avvincente questo gioco. E' molto facile farsi coinvolgere dalla strategia della missione perché è un gioco veramente massiccio. La grafica tiene alto l'interesse, anche se il suono è un po' scialbo e c'è del parlato campionato. A parte questo lieve difetto ricordate di tenere il cervello in azione perché ne avrete bisogno quando vi sedete a giocare.*

Amanda Tipping



# TOEJAM & EARL IN PANIC ON FUNKATRON

*E' un uccello? E' un aereo? No, sono due alieni pazzi del pianeta Funkatron!*

Wooooaaahh! Scordatevi di andare su Marte (nel caso vi fosse passato per la testa), perché il posto veramente divertente dove andare è Funkatron, quindi fateci un salto! Volete sapere perché? Perché è un pianeta

pazzesco: le torte galleggiano nell'atmosfera e i regali saltano fuori dappertutto! Il problema è che altri terrestri hanno avuto la stessa idea e un'orda è già saltata sull'astronave di Joejam & Earl che tornava su Funkatron. L'invasione degli umani ha messo il pianeta in stato di emergenza perché i terrestri stanno facendo troppo casino, spaventano i residenti e danno fastidio.



## BASTA CHIEDERE

Una cosa molto buona di questo gioco è che se avete bisogno di una mano ci sono diversi aiuti che vengono forniti nel corso delle missioni, come quello che suggerisce di premere i parchimetri per scoprire piattaforme nascoste, oppure premere i pali per ricevere avvertimenti vitali che aiutano moltissimo.

*Questa idea funziona estremamente bene, e la SEGA si merita una pacca sulla spalla per questo gioco pieno di divertimento. La grafica vi entusiasmerà ed è tanto animata che la vostra attenzione rimarrà calamitata sul personaggio principale. Le divertenti musiche completano il gioco e adoro quando Toejam ed Earl guadagnano dei punti. I controlli richiedono del tempo per ottenerne la padronanza perché ci sono molte azioni differenti, ma una volta fatta l'abitudine desidererete uno Shuttle pronto a partire verso Funkatron!*

AMANDA TIPPING

## RIVOLTA

Toejam & Earl decidono quindi di prendere tutti i terrestri per rimandarli a casa con l'astronave. Voi interpretate il ruolo dei due simpatici personaggi, cominciando nella deliziosa Funny Forest. Oltre alla solita azione da piattaforme, come correre e saltare, potete anche assorbire attraverso i muri e spiacciare chiunque vi venga incontro. E' un gioco molto carino, e c'è molto umorismo che viene espresso dagli sprite dei personaggi: le espressioni di Toejam ed Earl sono assolutamente irresistibili.

MEGA DRIVE

SEGA

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA

89

Ottimi fondali e sprite superbamente animati.

SONORO

84

Un sacco di musiche tutte troppo giuste!

GIOCABILITA'

88

Se vi fate prendere non riuscirete a mollarlo per un bel po' di tempo.

LONGEVITA'

85

Anche il livello di difficoltà è ben calibrato. E vai così!

GLOBALE

89

Questo è un gioco proprio, proprio OK. Sembra fatto per tu, sembra fatto per me. Gioco Rap, gioco Rap, gioco Rap, Rap, Rap...

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

MEGABIT: 8

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1-2

CONTINUE: N.D.

LIVELLI DI DIFFICOLTA': N.D.

CARTUCCIA: GIAPPONESE

INDICAZIONI:

**“VOGLIO  
UNA GRANDE RIVISTA  
DI VIDEOGIOCHI,  
OGNI MESE A CASA MIA,  
AD UN PREZZO MAI VISTO  
E CON UN BEL REGALO.”**

*Ragazzi, il vostro CVG non finisce mai di stupire!*

*Il divertimento elettronico cresce ogni mese a vista d'occhio, le novità si inseguono ad un ritmo incalzante, le dita corrono sempre più veloci sui tasti, il video si surriscalda...*

*Hey, calma, fermiamoci un momento a riflettere: CVG non è*

*solo il vostro compagno d'avventura più pronto e dinamico, è anche un vero amico, e ve lo dimostra con un super regalo: la radio-palla.*

*Mai visto niente di simile? Lo crediamo bene! Questa è una novità assoluta, in esclusiva per gli abbonati di CVG: è bella e divertente come un gioco, ma funziona*



**“TU VUOI  
UN ABBONAMENTO  
A CVG: IL 20% DI SCONTO  
E UNA ORIGINALISSIMA  
RADIO-PALLA  
IN REGALO!”**

*alla perfezione come una grande radio. Qui alla Jackson abbiamo fiuto per le cose giuste (chi legge CVG lo sa bene), e siamo sicuri di avere fatto centro anche questa volta. Vi ricordiamo che lo scon-*



*to è maxi, 20% sull'abbonamento annuale!*

*Sì, avete capito bene: L.44.000 anziché L. 55.000, con un risparmio di L. 11.000.*

*Adesso, a voi il divertimento, a voi l'abbonamento!*



**GRUPPO EDITORIALE  
JACKSON**

**IL NUMERO UNO NELLE RIVISTE SPECIALIZZATE.**

*Via Massimo Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)*

# FLASHBACK

**No, Flashback non è un nuovo detergente da cucina, ma è un gioco che potrebbe anche spazzar via tutti gli altri platform per SNES!**

Cosa c'è di più noioso di un politico? Semplice, il clone di un politico. Molti di voi probabilmente non lo avranno notato, ma il nostro caro Conrad Hart ha appena scoperto che alcuni duplicati degli uomini più importanti del nostro pianeta sono stati creati da una razza di perfidi alieni. Sfortunatamente Conrad non è l'unico a scoprire segreti e così gli alieni, per premiarlo della sua intraprendenza, dopo averlo catturato gli hanno cancellato la memoria. Il gioco inizia con la fuga del nostro eroe e con la sua amara constatazione di non trovarsi più sulla terra. Ora sta a voi riuscire a ritrovare la memoria e a ritornare a casa.

## FLASH GORDON

C'è solo un modo per riuscire a completare i 6 livelli che compongono Flashback e un aiuto in questo senso ci viene dato dalla possibilità che Conrad ha di interagire con gli oggetti, le cose o gli esseri che lo circondano. Infatti quando verrete a contatto con qualcosa (a patto che non si tratti di una scarica di plasma!) sullo schermo compariranno delle icone che vi indicheranno il tipo di azioni eseguibili. La lista consiste in una serie di comandi molto simili a quelli dei giochi d'avventura che comprendono: take, look, talk, activate e use. Quest'ultimo permette a Conrad di selezionare e poi analizzare gli oggetti contenuti nel suo inventario. Questo è altamente consigliato, visto che vi permette di aver ben chiare in mente le azioni che potete compiere e può anche darvi utili informazioni su cosa dovrete fare in seguito.



*Flashback è, senza dubbio, uno dei migliori giochi multi-formato esistenti sul mercato! La grafica del SNES è meglio definita di quella del Mega Drive, rispetto alla quale vanta anche un maggior numero di frame d'animazione. Sotto molti punti di vista questo game può essere visto come un Prince of Persia futuristico; i puzzle sono molto coinvolgenti, ma la loro complessità rende questo gioco poco adatto a tutti i maniaci dello smanettamento rapido. Mi spiace solamente che le nostre foto non possano mostrarvi la cosa più impressionante di Flashback, ovvero le animazioni del vostro personaggio (sembra quasi un uomo in carne e ossa!). Insomma una vera gioia per gli occhi e le orecchie!*

**DENIZ AHMET**

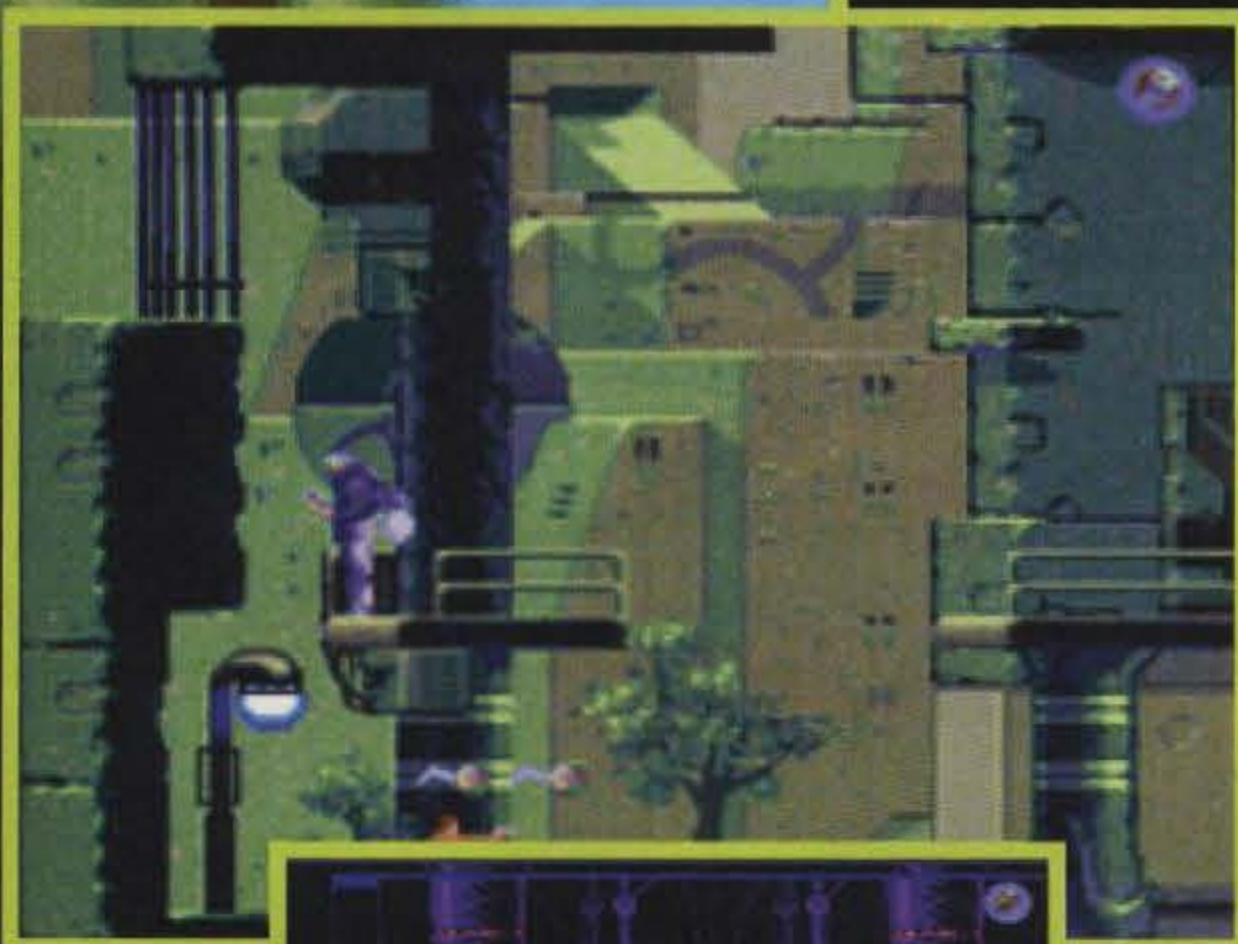


## C'MON

Inizialmente la vostra avventura si rivela essere abbastanza facile, ma presto la dispersione degli oggetti utili si fa più frequente, le dimensioni dei livelli aumentano e le porte cominciano a non funzionare più senza una chiave o una ID card. Aggiungete a ciò piattaforme che non possono esser raggiunte se non con l'ausilio di teletrasportatori, più la necessità di ricaricare i vostri scudi, e vi accorgete che la vostra impresa non è poi una passeggiata di salute.

## DR. BRAIN

Se in Flashback i vari puzzle non corrono il rischio di mettervi fuori gioco, be', ci sono sempre altri elementi. I robot, per esempio, sono un bel problema: infatti la loro intelligenza aumenta man mano che voi progredite nell'avventura, ma non preoccupatevi perché potrete sempre lanciare una pietra per distrarli e poi colpirli alle spalle! Un'altra cosa di vitale importanza per il completamento del gioco si rivela esser l'esplorazione. Dovrete diventare molto esperti della mappa dei vari livelli in modo da sapere quali salti sono troppo alti o dove sono situati i campi minati e i pavimenti elettrificati. Bella lì!



## WELCOME TO THE JUNGLE

Conrad inizia la sua avventura nella giungla artificiale. Qui potrete prendere familiarità con la struttura di gioco, che nei livelli successivi si farà via via più complessa. Non dimenticatevi comunque che Flashback è un game con flip screen (ovvero senza scrolling, ma a schermi fissi), quindi dietro ogni nuova locazione può sempre celarsi un tremendo pericolo!



Probabilmente sono una delle poche persone sulla faccia della terra che pensano che Flashback sia un gioco sopravvalutato. Comunque il game rimane un cambiamento ben venuto rispetto a tutti gli altri puzzle game presenti su console, e questo per vari puzzle che metteranno a dura prova il vostro cervello. La grafica è strepitosa (in particolar modo l'animazione di Conrad), e anche il sonoro non è niente male. Tuttavia la controllabilità del vostro personaggio non risulta essere il massimo della vita e questo può generare una certa frustrazione, soprattutto quando non si riesce ad aggrapparsi per la dodicesima volta alla stessa piattaforma. Peccato, senza questo difetto sarebbe diventato sicuramente un classico: così è "solamente" un buon gioco.

RIK SKEWS

SUPER NES

SONY

SVILUPPATORI: INTERNI

ARCADE/STRATEGICO

92

Le animazioni del vostro personaggio sono semplicemente incredibili e anche i vari fondali non sono davvero niente male.

75

Non c'è molto ad essere onesti, ma, almeno, la musica varia di tono quando si sta avvicinando un pericolo.

89

Ci sono un sacco di puzzle da risolvere, ma anche un bel po' di azione. Great!

88

Sicuramente un gioco enorme, impegnativo e adatto alle persone di tutte le età. Ne implegherete di tempo prima di finirlo, credetemi.

89

Il classico giocone a cui manca quel pizzico per entrare nell'Olimpo degli immortali.

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

MEGABIT: N.D.

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 8

CONTINUE: PASSWORD

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1

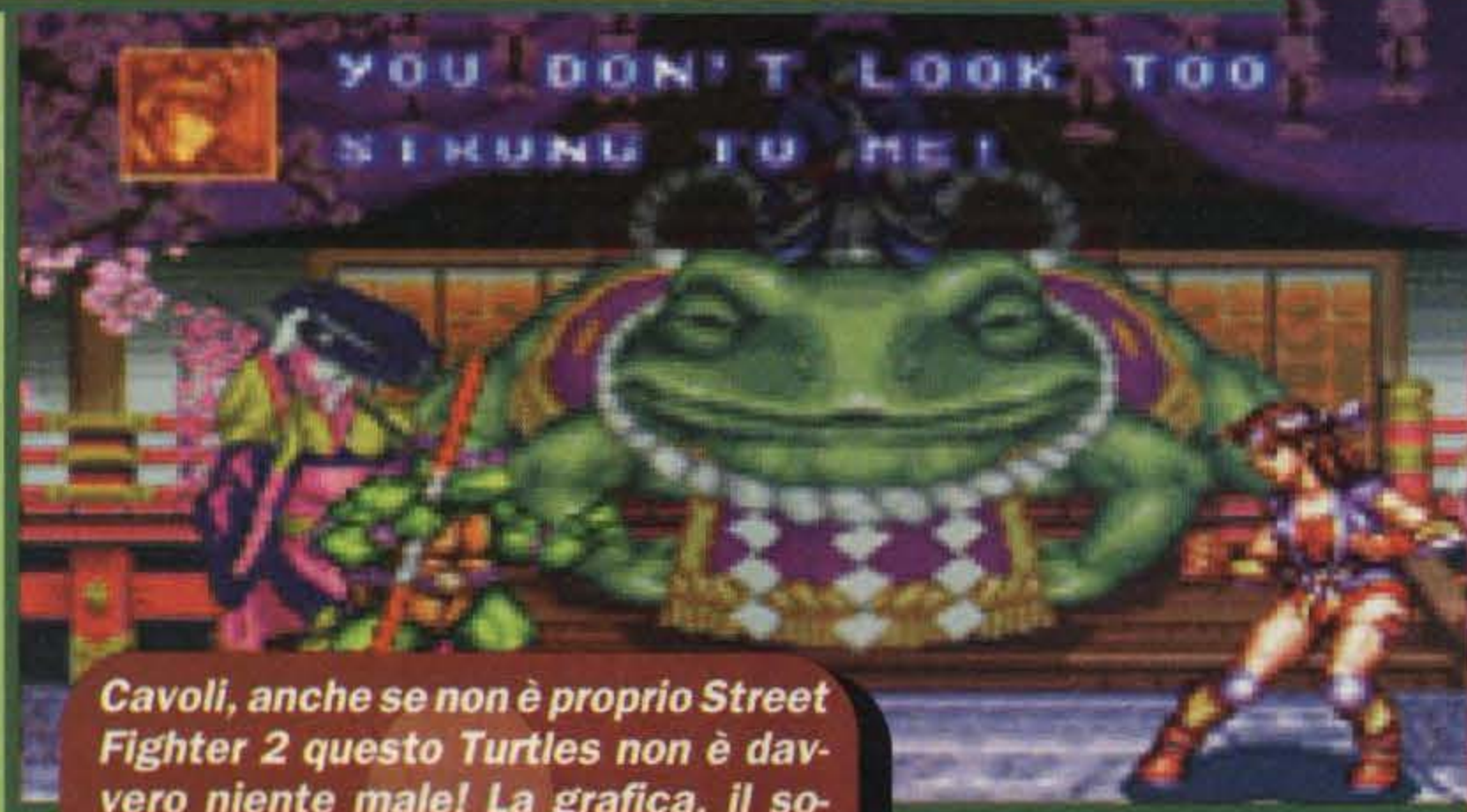
CARTUCCIA: AMERICANA

INDICAZIONI:

# TURTLES TOURNAMENT FIGHTER

Proprio quando tutti pensavano che ormai le Tartarughe Ninja fossero destinate al dimenticatoio, ecco arrivare la Konami con una bella "trasfusione" d'energia!

Il cartone animato delle Turtles è veramente uno spasso e anche il coin-op e le successive conversioni casalinghe non erano niente male. Praticamente erano classici beat 'em up a scorrimento orizzontale nei quali bisognava condurre i nostri verdi amici attraverso numerosi livelli combattendo contro orde di nemici e questo per salvare quell'impiccione di una reporter o quel maledetto sorcio. Indovinate un po', quindi, chi dovrete liberare in Turtles Tournament Fighter? Bravi. Si tratta proprio di April e Splinter, ma questa volta, al contrario dei suoi predecessori ve la dovrete vedere in un Uno Vs Uno che trae notevole ispirazione dal grande Street Fighter. CVG ha già recensito la versione per MD dandole un bel 81%. Ma allora com'è la versione per Super Nintendo paragonata a quella MD? Se non ce la fate ad attendere e non volete proprio perdervi le nostre perle di saggezza andate subito a vedere la pagina.



*Cavoli, anche se non è proprio Street Fighter 2 questo Turtles non è davvero niente male! La grafica, il sonoro e la giocabilità sono ottime e risulta divertente sia giocare da soli (anche se così è un po' difficile) che con un amico. Ogni personaggio ha le sue caratteristiche, con punti di forza e non, e alcune delle mosse speciali, anche se non molto violente, sono semplicemente grandiose. Se non ci fosse Street Fighter 2 ve lo raccomanderei senza esitazioni, ma sfortunatamente con la versione Turbo nei negozi è difficile giustificare l'acquisto.*

RIK SKEWS

## IL SEGRETO DEL MIO SUCCESSO



**DONATELLO**



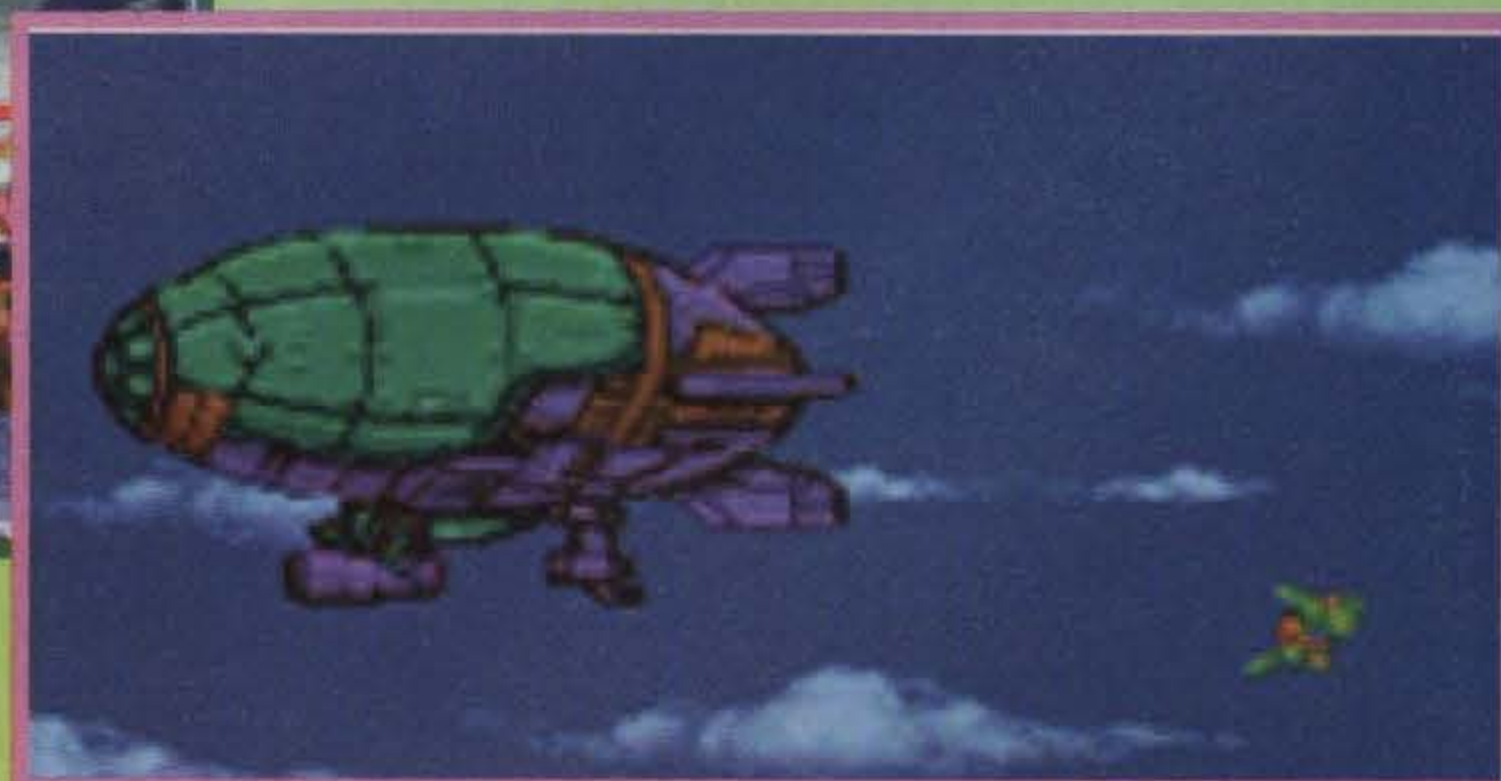
**LEONARDO**



**RAFFAELLO**



**MICHELANGELO**



## STREETTURTLE 2

TTF è caratterizzato dalla presenza di 2 diverse opzioni di gioco: il Torneo e lo Story Mode. La prima vi mette di fronte a tutti gli altri personaggi del game in una competizione giusta per il colore dei soldi, dove potrete scegliere di incontrare qualsiasi combattente, buono o cattivo che sia. Dopo aver vinto 4 incontri consecutivi vi troverete nel classico bonus stage nel quale dovrete, come sempre, distruggere nel più breve tempo possibile la flora e la fauna circostanti. Nello Story Mode invece potrete controllare soltanto una delle 4 Tartarughe e dovrete lottare non più per il dolce denaro, ma per liberare quei 2 scarsi di April e Splinter. Che ci volete fare, la vita a volte è proprio ingrata.



Le caratteristiche dei 10 combattenti sono molto ben bilanciate e questo fatto evita la presenza di un lottatore più forte con il quale si può vincere (o anche perdere!) sempre. Ci sono alcune mosse speciali davvero spettacolari e le animazioni dei personaggi sono simpatiche e divertenti. Turtle Tournament Fighter si avvicina molto ai livelli di giocabilità di Street Fighter 2 poiché riesce a soddisfare pienamente la voglia di "botte". Sfortunatamente non potrete variare il livello di abilità dei vostri avversari e questo fatto potrebbe diminuire notevolmente la longevità. No way!

DENIZ AHMET



## CENTINAIA DI LOTTATORI (BEH, DICIAMO 10)

Poco si sa su Katai (il grande boss di fine gioco), mentre gli altri lottatori sono costituiti da una massa di strani esseri. Armaggon è un uomo-pesce proveniente dalla terra del futuro, Wingnut è un robot che vola attraverso lo schermo come un pipistrello, Chrome Dome è un malvagio robot creato da Shredder, Aska è invece un potentissimo ninja proveniente da Kyoto (Giappone) mentre War è un essere proveniente dal mondo sotterraneo (leggi fogne). Rimane infine Cyber Shredder che altri non è se non l'infame nemico delle nostre Tartarughe. Ogni personaggio (incluse le tartarughe) ha una mossa letale (come in Mortal Kombat, tanto per intenderci) anche se questi colpi non sono molto violenti. Sorry.

SUPER NES

KONAMI

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

GRAFICA

80

▲ Non male, con sprite grossi e ben animati.

SONORO

80

▲ Gli effetti sono abbastanza realistici, mentre le musiche risultano abbastanza orecchiabili.

GIOCABILITA'

85

▲ Giocare in 2 è divertentissimo, da soli un po' difficile.

LONGEVITA'

81

▲ Lo giocherete per molto, anche se non come Street Fighter 2.

GLOBALE

83

▲ Un buonissimo gioco consigliato a tutti i fan del genere.

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

MEGABIT: N.D.

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1-2

CONTINUE: SI

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1

CARTUCCIA: GIAPPONESE

INDICAZIONI:

# JAMES POND'S CRAZY SPORTS

*Il suo nome è Pond... James Pond, e fa un po' di sport mentre aspetta la prossima missione. Quindi cominciate a pompare le branchie e preparatevi a gareggiare...*

Non si può far stancare un agente segreto, e i capi della FI5H lo sanno, quindi hanno deciso di dare a James un po' di respiro. Ma come sempre l'energico James Pond ha deciso di partecipare a una serie di eventi sportivi per tenersi impegnato.

## FATE LAVORARE QUEL CORPO

Per cominciare c'è il modo di allenamento che è di importanza primaria per chiunque prima di sperimentare gli eventi. James Pond's Workout è la fase di allenamento più facile, ma per i più avventurosi c'è il Tuffer Training dove ci si può allenare in qualunque evento nel modo normale. Ma per quelli che vogliono una sfida più energica c'è sempre la Piranha Practice.

Se siete pronti, dopo l'allenamento ci sono gli eventi principali. Divisi in quattro sezioni, che cominciano con gli Aquatic Games per un giocatore, progrediscono in Double Trouble, Triple Trouts e Fintastic Foursome - ovviamente per quattro giocatori.



*Sono una grossa fan di James Pond ma dopo averlo visto in Crazy Sports penso che dovrebbe rimanere nelle sue avventure contro il Dr. Maybe. Qui James Pond è come un pesce fuor d'acqua (scusate la battutaccia...). La grafica è semplice, il jingle è noiosamente ripetitivo e, sfortunatamente, lo schema di gioco non cattura la vostra attenzione per troppo tempo. Comunque ci sono degli eventi divertenti, ma non trattenete il fiato (soprattutto se siete sott'acqua) perché non vi stupiranno affatto. Risparmiate i vostri soldi per qualcos'altro.*

AMANDA TIPPING

## PESCOLIMPIADI

I giochi sono divisi in otto eventi principali, inclusi The Bouncy Castle, Feeding Time, 100 Metre Splash e il Tour de Grass, oltre a due livelli bonus aggiuntivi che rompono la monotonia. Il gioco potrebbe essere migliorato con un maggiore tempo limite per ogni evento perché sembra finire troppo velocemente. Dopo ogni livello potete vedere il vostro punteggio e capire precisamente dove avete sbagliato.

SUPER NES

STORM

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

▲ Fondali carini e sprite ben disegnati. Comunque non è niente di particolare.

77

GRAFICA

▲ Musiche ben realizzate. Peccato che alla lunga diano veramente sui nervi.

77

SONORO

▲ Un giochino semplice abbastanza divertente. Non vi cambierà certo la vita.

74

GIOCABILITA'

▲ E' il classico game che proverete per gareggiare con qualche amico.

75

LONGEVITA'

Un discreto passatempo, ma se cercate qualcosa di radicale allora vi converrà tener da parte i vostri risparmi.

76

GLOBALE

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

MEGABIT: 8

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1-4

CONTINUE: NO

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1

CARTUCCIA: AMERICANA

INDICAZIONI:



# MEAN BEAN MACHINE

*Chi avrebbe mai pensato che un sacchetto di fagioli sarebbe stato così divertente?!*

Dr. Robotnik torna a farsi vivo: non contento di cercare di incasinare la vita di Sonic, cerca ora di rovinare la vostra - non riuscirete più a togliere le mani da questo gioco! Questa volta Robotkin ha preso il controllo della fabbrica di fagioli e si prepara alla festa

dei fagioli, ma, ehi, chi se ne frega della trama, tutto quello che dovete fare è cercare di raggruppare quattro fagioli dello stesso colore. E' un gioco in stile Tetris o Columns, ma si gioca contro il computer, cioè il malvagio Dr. Robotnik! Ci sono due schermi e dovete concentrarvi su quello di sinistra. Lo scopo è cercare di far combaciare i fagioli colorati più in basso possibile nello schermo - è un po' come il vecchio gioco Forza 4, ma molto più difficile.



*Mean Bean Machine è avvincente e frustrante come i giochi ai quali è ispirato, i famosi Tetris e Columns. I fagioli sono molto più carini di un gruppo di mattoncini, e dovete anche battervi contro il computer, che gioca su uno schermo vicino al vostro. Ciò rende questo gioco persino più difficile da completare. La grafica è brillante e colorata, anche se non molto originale, ma comunque piacevole e ossessivamente divertente. Congratulazioni a chiunque sia riuscito a non mangiarsi tutte le unghie dopo una lunga sessione di gioco.*

**AMANDA TIPPING**

## MY PET ENEMY

L'unico problema è che lo schermo a destra cerca di battervi, non solo i fagioli scendono più velocemente, ma c'è anche il problema dei fagioli neri. Questi volano attraverso lo schermo dall'altra parte e bloccano il flusso dei vostri fagioli. Non è troppo grave se ci sono solo uno o due fagioli che cadono, ma spesso ne cadono grossi gruppi rendendo virtualmente impossibile fare un gruppo di quattro. Tutto questo comunque vi costringerà a giocare, giocare, giocare, giocare e giocare...

MEGA DRIVE

SEGA

SVILUPPATORI: INTERNI

PUZZLE GAME

GRAFICA

87

*Simpatica e colorata. Svolge perfettamente il suo compito.*

SONORO

82

*Buone le colonne sonore che contribuiscono a creare una certa atmosfera pur non diventando mai troppo invadenti.*

GIOCABILITA'

94

*Indovinate un po' cosa sto facendo mentre sto battendo questa recensione?*

LONGEVITA'

90

*Lo proverete ogni volta che avrete voglia di distrarvi un po'.*

GLOBALE

90

*Cosa fate ancora lì? Andate a comprarlo!*

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

MEGABIT: 8

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1-2

CONTINUE: NO

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1

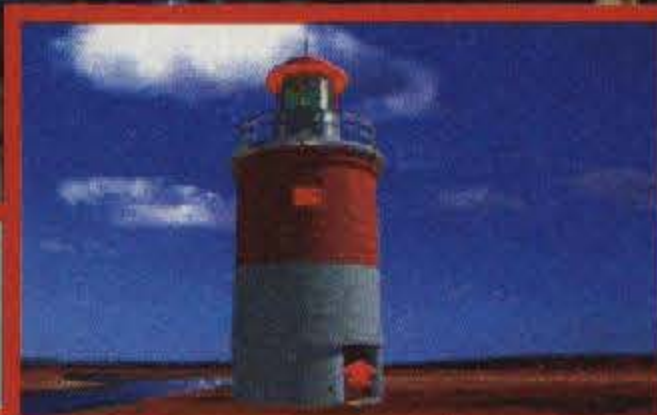
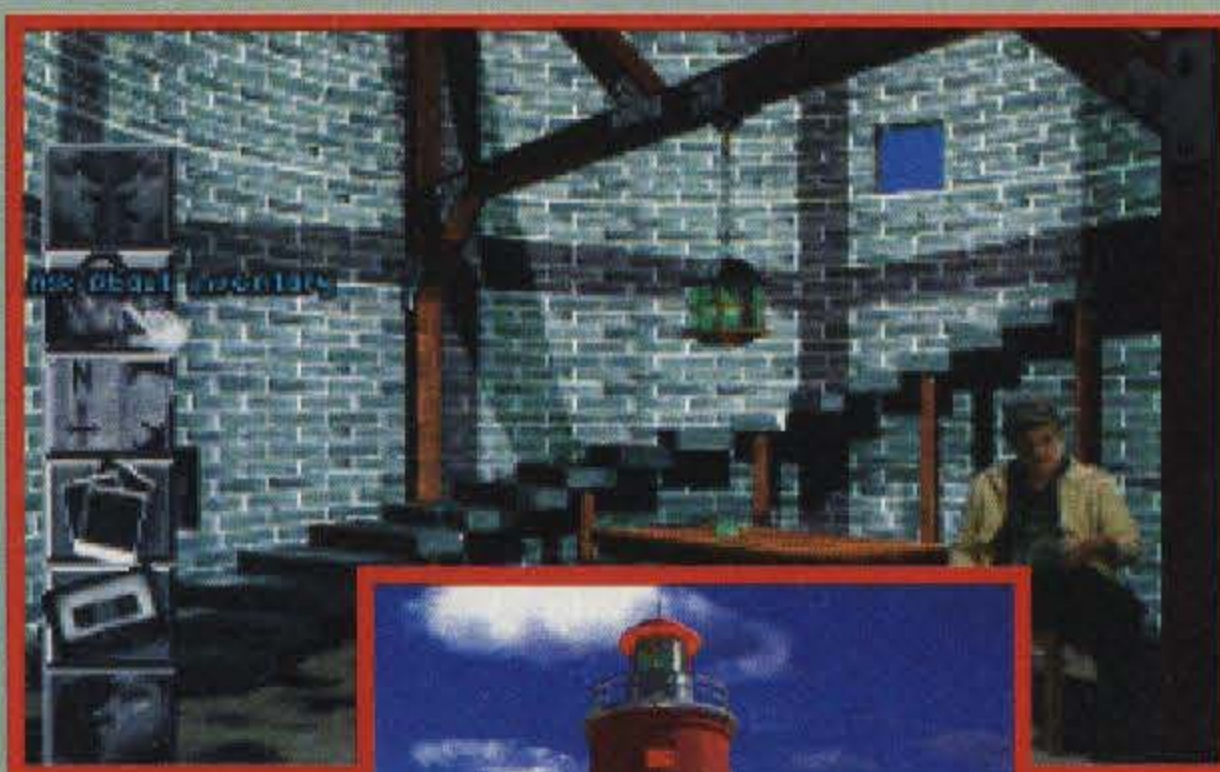
CARTUCCIA: GIAPPONESE

INDICAZIONI:

# RETURN TO ZORK

Voi potreste anche non ricordarvi Zork, ma alcuni anni fa fu una di quelle saghe avventurose che ebbe un enorme successo. Era difficile, complessa e si potevano contare i suoi estimatori sulla punta delle dita di una mano, (naturalmente a patto che ci

sia qualcuno con una mano con un milione di dita!). Già, Zork non era solo una grossa avventura: era un vero e proprio capolavoro, più semplicemente ancora era la miglior avventura testuale disponibile sul mercato!



## I TEMPI CAMBIANO

Se giocare a Zork originale era come leggere un libro, la nuova versione dell'Activision assomiglia più a un supplemento di una rivista. Questo perchè RTZ presenta ora grafica in alta risoluzione, parlato digitalizzato e una nuova interfaccia utente a icone che vi permetterà di controllare ogni azione con un semplice click del mouse. Potere della tecnologia moderna!



## UN MONDO UN POCO AFFOLLATO

In Return To Zork ci sono un sacco di personaggi di "situation comedy" americane. Potrete infatti incontrare l'attore che interpreta Wayne (il fratello di Kevin) in Wonder Years, ci sono Mino e Leonard da "Agli ordini Papà" e, addirittura, il mitico Sam Jones, ovvero il Flash Gordon cinematografico. Praticamente ogni CD uscito quest'anno è caratterizzato dalla presenza di veri interpreti cinematografici.



## THE STORY SO FAR

Ecco ora un breve riassunto della trama. Ancora una volta l'oscurità ha avvolto il regno di Zork, che ora giace nelle mani di una forza malvagia e domoniaca. Naturalmente sarete voi, coraggiosi paladini, a dover salvare questo mondo, anche se dalla premessa iniziale (siete senza armi, non avete il becco di un quattrino e non sapete cosa fare) le cose non sembrano andare molto bene, anche se credo che ormai i veterani delle adventure si saranno abituati a queste situazioni. Il principale elemento innovativo è senza dubbio la possibilità di registrare le conversazioni con i vari personaggi e di scattare foto, anche se penso che Return To Zork sarà ricordato maggiormente per la sua grafica e per gli attori presenti.

Return To Zork potrà anche sembrare favoloso, ma il suo problema è che non è divertente. Infatti, dopo l'uscita di Day of the Tentacle, RTZ risulta essere abbastanza noioso. Ci sono alcune idee carine, come l'utilizzo della macchina fotografica e del registratore, ma ciò non è sufficiente. In fondo si tratta sempre di un gioco impostato sul classico schema "oggetto A+ oggetto B= risultato desiderato" con una grafica adeguata al tempo. Onestamente non ne sono rimasto per niente impressionato: è un game piatto e ripetitivo e se proprio volete comprare un Adventure questo mese allora vi consiglio Sam and Max perché vi divertirte senz'altro di più, ve lo assicuro.

DENIZ AHMET

PC

ACTIVISION

SVILUPPATORI: INTERNI

ADVENTURE

▲ Personaggi digitalizzati e ambientazioni veramente ben realizzate.

89

GRAFICA

▲ Carino, ma si sarebbe potuto fare molto di più!

78

SONORO

▲ Abbastanza interessante...  
... ma nulla a che vedere con Day of the Tentacle (come interesse ovviamente!).

75

GIOCABILITA'

▲ Non è facilissimo, ma non impiegherete neanche un mese per portarlo a termine.

82

LONGEVITA'

Una discreta avventura. Niente di più e niente di meno.

78

GLOBALE

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

N° DISCHI: 1(CD)

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: N.D.

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386 DX CON 4 MB DI RAM

INDICAZIONI: PROVATO SU 486 33MHZ CON 4MB DI RAM E LETTORE CD-ROM DA 300 KB/S

# SAM & MAX

*Sam & Max è una di quelle avventure con uno strano senso dello humour. Speriamo che non sia il gioco vero e proprio a far ridere!*

Sotto certi punti di vista Sam & Max potrebbe essere tranquillamente il seguito di Day of the Tentacle. Infatti, anche se la trama del gioco è molto diversa, lo stile grafico, le animazioni e l'interfaccia utente sono pressoché identiche. Praticamente voi controllate uno sfortunato duo di detective: Sam, un cane detective (e con questo non

intendo dire che sia un cane di un detective, ma proprio un essere peloso con quattro zampe ed enormi orecchie!) e Max, un coniglietto un po' fuori di testa. Finalmente, dopo un lungo periodo di dolce far niente, vi è stato affidato un caso. Dovrete investigare su una serie di misteriose sparizioni di turisti e per far questo vi toccherà viaggiare per un sacco di locazioni, cercando di raccogliere il maggior numero di indizi possibili. Così come in DOTT, in questo gioco troviamo una eccellente sezione di dialogo che rende perfettamente l'idea del clima che regna nell'avventura.

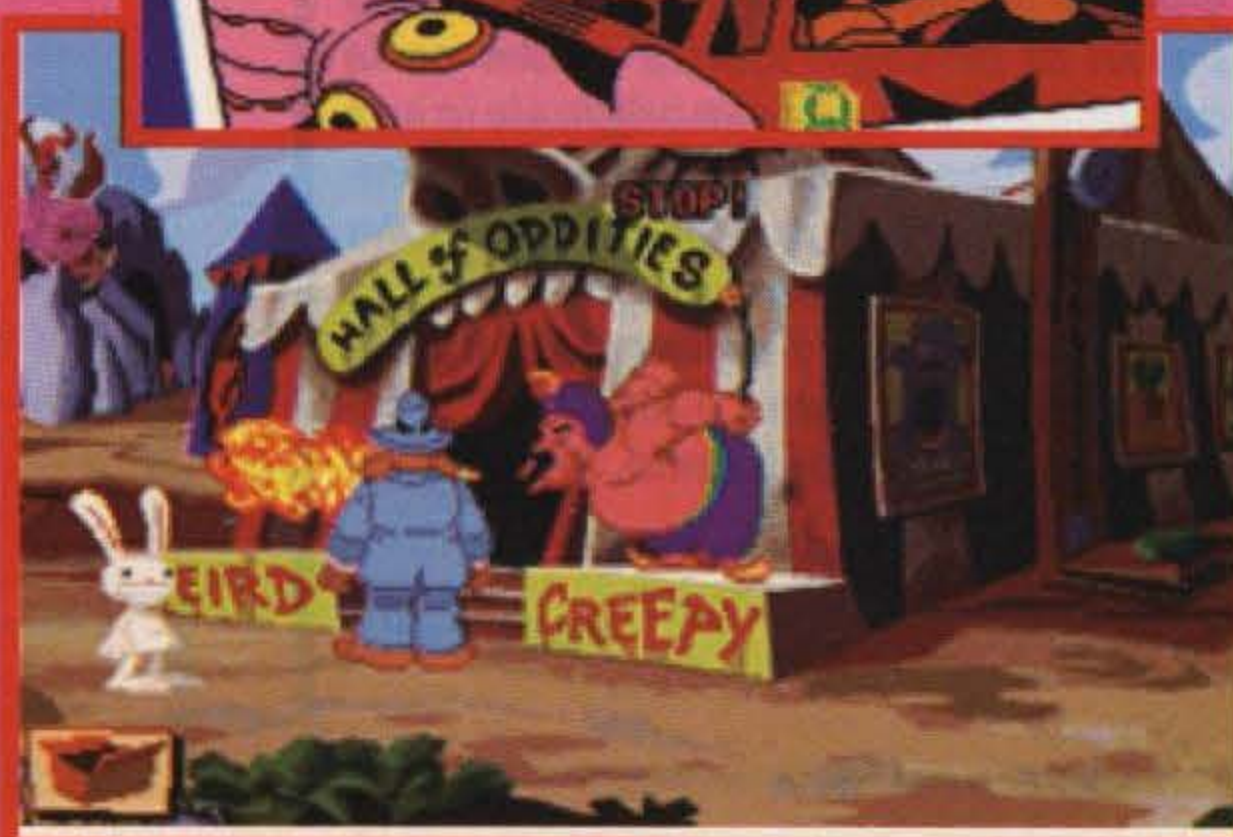
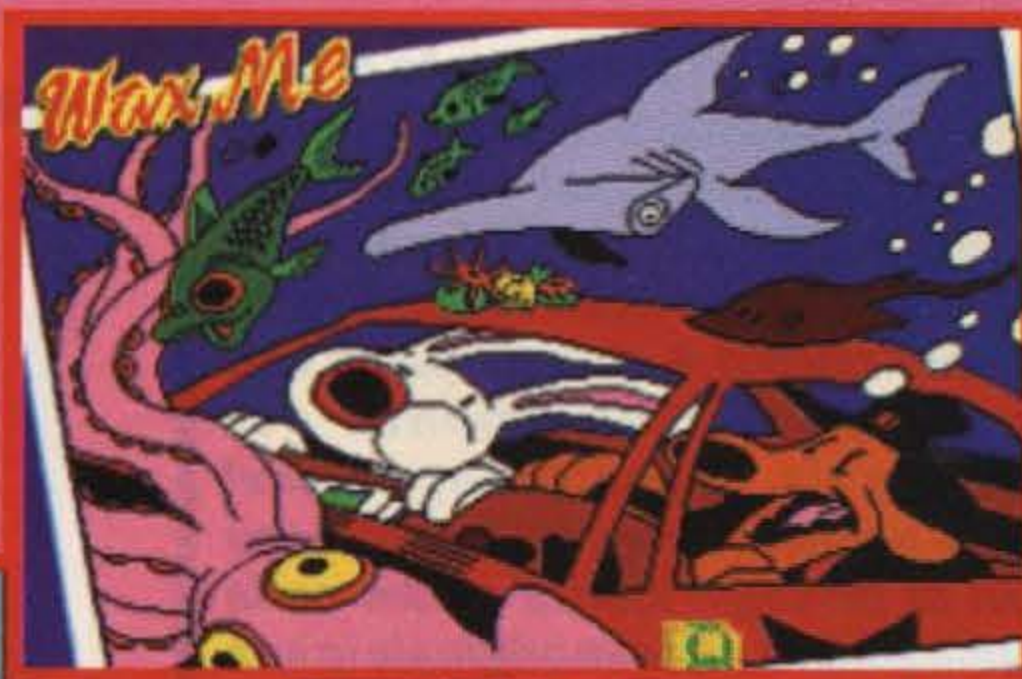


## FRIENDS

Per la maggior parte del gioco voi controllerete Sam, ma potrete avvalervi dell'aiuto di Max per riuscire a risolvere determinati puzzle. Un'altra cosa degna di nota è che in questo prodotto potrete interagire molto di più con lo scenario che rispetto alle altre avventure di medio livello in circolazione. Inoltre c'è una enorme quantità di indizi da trovare, ma non tutti si riveleranno essere importanti (alcuni risulteranno addirittura inutili) per la risoluzione del caso. Insomma una buona avventura, molto ben curata visivamente ed anche abbastanza divertente.

Sam & Max interesserà senza dubbio non solo i fan delle avventure, ma anche molte altre persone, e questo per via della sua grafica a pieno schermo, della sua semplice interfaccia utente e dalle varie sequenze cinematografiche. La trama inoltre è abbastanza fantasiosa e i vari personaggi risultano avere una forte personalità. C'è un sacco di oggetti con cui interagire e moltissime locazioni da visitare e, nonostante la sua complessità, chiunque sarà in grado di giocarlo. E' più difficile di Day of the Tentacle, ma gli avventurieri più esperti riusciranno sicuramente a finirlo in meno di un mese.

DENIZ AHMET



PC

U.S. GOLD

SVILUPPATORI: INTERNI

AVVENTURA

GRAFICA

91

Sprite grossi e magistralmente animati. Anche i fondali sono davvero belli.

SONORO

75

Discreto l'accompagnamento musicale. Effetti un po' "mosci".

GIOCABILITA'

82

Una volta che inizierete le vostre ricerche non avrete pace finché non le avrete portate a termine.

LONGEVITA'

87

Più difficile di DOTT, ma anche così non impiegherete più di un mese a completarlo.

GLOBALE

82

Un'ottima avventura che non può mancare nelle videoteche di tutti i fan di questo genere.

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

N° DISCHI: N.D.

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: N.D.

CONFIGURAZIONE MINIMA:

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

# DAFFY DUCK the marvin mission

SUPER NES

SUNSOFT

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

▲ Buoni gli sprite e le animazioni. - I fondali sono troppo scarni.

74

GRAFICA

▲ Le musiche sono quelle originali. Peccato che la loro realizzazione non sia delle migliori.

69

SONORO

▼ E' sempre la stessa storia.

66

GIOCABILITA'

▼ Non credo che un ritmo di gioco così blando potrà impegnarvi a lungo.

63

LONGEVITA'

Un platform standard che più standard non si può.

67

GLOBALE

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

**MEGABIT:** 8

**DISTRIBUZIONE:** PARALLELA

**N° GIOCATORI:** 1

**CONTINUE:** SI

**LIVELLI DI DIFFICOLTA':** N.D.

**CARTUCCIA:** AMERICANA

**INDICAZIONI:**

Se siete dei fan dei cartoni animati probabilmente conoscerete Daffy Duck. Ma quanti di voi sanno chi è il suo alter ego Duck Dodgers?

Duck Dodgers è l'eroe spaziale più famoso del 24° secolo e mezzo. La sua missione consiste nello sconfiggere un malefico marziano di nome Marvin che proprio questa

mattina si è messo in mente di conquistare tutta la galassia. Nella sua tuta verde "fiammante" il nostro eroe dovrà affrontare l'alieno in varie missioni su 5 diversi pianeti. All'inizio di ogni livello Dodgers potrà acquistare varie armi usando i soldi raccolti precedentemente. Andiamo! La terra ha bisogno di noi!



Questo gioco è un concentrato di non-originalità. Uccidere nemici usando varie armi, arrampicarsi su piattaforme, muoversi su ascensori ed infine combattere contro boss di fine livello. Insomma ragazzi è questo quello che volete? Io personalmente no. Comunque sia, gli sprite sono simili al cartone animato, mentre i fondali sono poveri di dettagli; inoltre anche se la colonna sonora è quella originale la sua realizzazione lascia un po' a desiderare. Ogni tanto si può sentire qualche bella digitalizzazione di Daffy, ma la cosa che mi ha più deluso è proprio la giocabilità. Insomma è un game "vecchio" e dal ritmo blando. Meglio lasciarlo perdere.

PAUL RAND



## CERCASI LASER DISPERATAMENTE

A differenza di molti personaggi di altri platform game, Duck Dodgers non può distruggere i suoi avversari saltandogli sopra la testa e l'unico modo che ha per eliminarli è quello di utilizzare le varie armi in suo possesso. Inizialmente il nostro eroe sarà dotato di una semplice pistola laser, ma potrà successivamente incrementare il suo arsenale a seconda del denaro raccolto lungo i livelli. Le armi di cui potrà entrare in possesso sono:

**FREEZE GUN:** Immobilizza i nemici sotto una fitta coltre di ghiaccio. dopo di che non vi resta che blastarli via con un'altra arma.

**ELECTRICITY GUN:** Quest'arma è in grado di generare una potente scarica di elettricità. Con questo cannone saranno necessari 3 colpi per eliminare i vari nemici.

**THREE-WAY GUN:** Lancia un proiettile che si divide in 3 più piccoli dopo un breve tragitto. Ottima per il suo raggio d'azione, ma scarsa in potenza.

**BOMB GUN:** Questo cannone spara una bomba a orologeria che rotola verso i vostri nemici prima di scoppiare con un botto fragoroso.

**ANTI-MATTER GUN:** L'arma più potente dell'intero gioco. Con questo cannone vi basteranno un paio di colpi per eliminare qualunque ostacolo si pari sulla vostra strada. Se riuscite ad entrambe in possesso farete vedere i sorci verdi al caro Marvin!

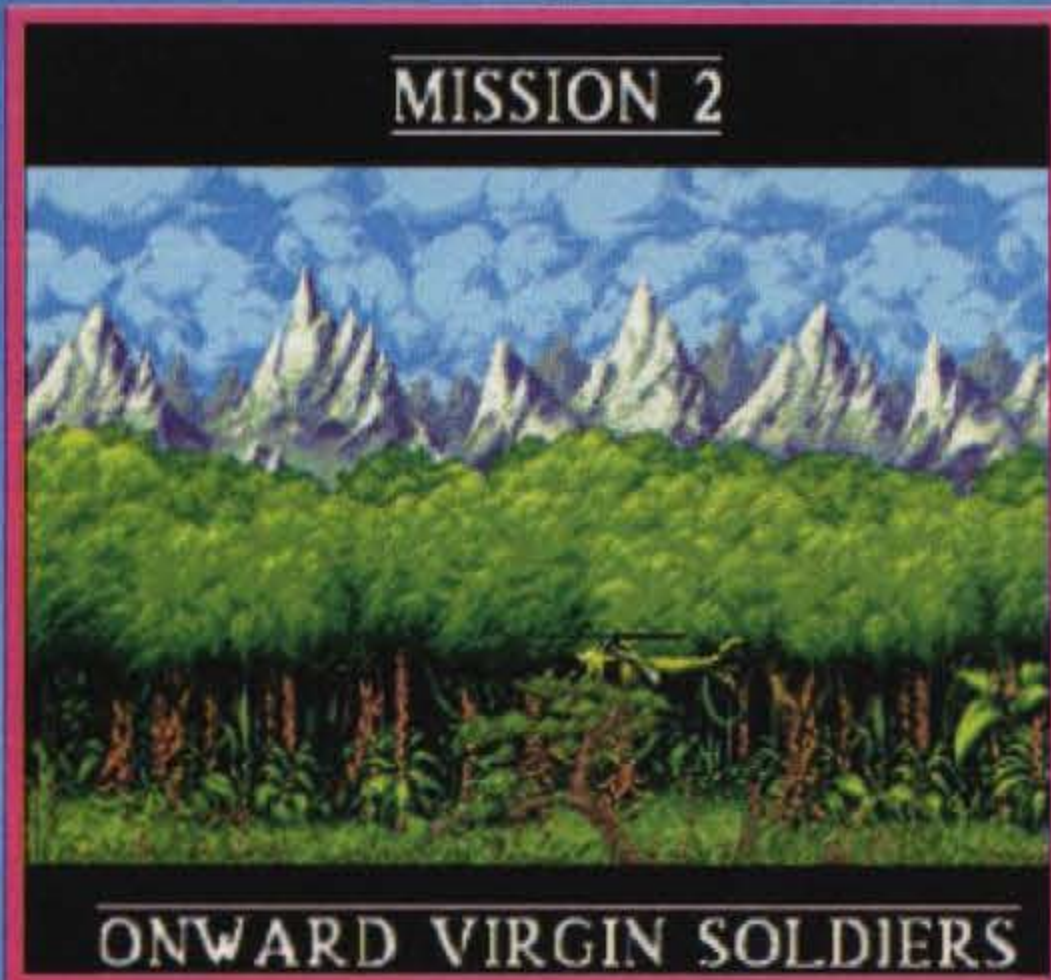
## MONEY, MONEY, MONEY.

I soldi che vi serviranno per acquistare le varie armi possono essere raccolti eliminando i cloni, ovvero gli Instant Martian, che il nostro caro Marvin semina e fa crescere lungo i vari livelli del gioco. Dodgers può distruggere questi esseri semplicemente colpendoli con il suo cannone e, una volta eliminati non dovrà fare altro che raccogliere le borse di denaro che cadranno al suolo. Alla fine di ogni missione incontrerà poi Marvin che, da bordo della sua astronave, gli darà battaglia. Se Daffy riesce a sopravvivere anche a questo scontro supererà il livello e il quotidiano intergalattico darà un resoconto della sua impresa. Certo che è dura la vita dell'eroe!

# CANNON FODDER

Sensible Software. Non ritenete anche voi che sia uno dei migliori gruppi di programmatori in circolazione? Basta guardare tutti i loro prodotti più importanti - Parallax e Wizball per C-64 (i vecchi lettori se li ricorderanno) e ultimamente Wizkid e il

grande Sensible Soccer - per rendersene conto. Ora questi ragazzi hanno spostato la loro attenzione verso un nuovo genere, producendo Cannon Fodder, shoot 'em up a scrolling multidirezionale con visuale a volo d'uccello.



## SPARA TU CHE SPARO ANCH'IO

Reclute o veterani che siano, i vari soldati possono essere promossi ad un grado superiore se riescono a completare (e a sopravvivere) un certo numero di missioni. Il sistema di controllo avviene via mouse: con il pulsante sinistro si controllano i movimenti e con quello destro si spara. Basta mirare il punto che si vuole raggiungere o dove si vuole sparare per compiere l'azione. Tenendo premuto il tasto destro e premendo successivamente il sinistro si utilizzerà la super arma.

*Cannon Fodder è il più bel gioco d'azione su Amiga che io abbia provato dai tempi di Sensible Soccer. La grafica è buona, il sonoro eccellente e la giocabilità è superlativa. Il sistema di controllo è intuitivo e perfettamente implementato, come in Sensible Soccer, e l'utilizzo del mouse è un'idea eccellente. Il livello di difficoltà è stato graduato perfettamente e la possibilità di caricare partite salvate permette di evitare inutili ripetizioni. Un classico e un altro colpo vincente per la Sensible Software.*

**RIK SKEWS**

## SEI UN TIPO SENSIBLE?

Non vi tedierò con la trama di Cannon Fodder poiché è abbastanza banale e passerò subito alla descrizione delle sue peculiarità. Voi controllate un esercito composto da trecento militari (ognuno con le proprie caratteristiche particolari - ma ne potrete utilizzare solamente quindici per volta), che deve combattere lungo i ventiquattro livelli del gioco suddivisi, a loro volta, in un numero variabile di fasi (fino a un massimo di sei, per un totale di oltre cento missioni). Il bersaglio delle missioni può variare, anche se il compito principale rimane sempre quello di eliminare i nemici; carina infine la presenza di diversi scenari che variano dalla foresta tropicale agli ambienti artici.

**AMIGA**

**VIRGIN**

**SVILUPPATORI: SENSIBLE SOFTWARE**

**SHOOT 'EM UP**

**81**

Ben realizzata e sufficientemente varia.

**90**

Perfetto, musica ed effetti non potevano essere più azzeccati.

**89**

Immediato e coinvolgente, cosa volere di più?

**84**

I 24 livelli vi faranno sudare le proverbiali sette camicie.

**90**

Uno dei migliori giochi d'azione disponibile per Amiga. Devo aggiungere altro?

**GIOCATILITÀ** **SONORO** **GRAFICA** **LONGEVITÀ** **AZIONE** **STRATEGIA** **DIFFICOLTÀ** **GLOBALE**

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

**N° DISCHI:** 1 **NP**

**INSTALLAZIONE SU HD:** NO  
**MEMORIA:** ND

**COMPATIBILITÀ:**

✓ A 500 ✓ A 500+ ✓ A 600 ✓ A 1200  
✓ A 2000 ✓ A 3000 ✓ A 4000

**INFORMAZIONI:**

# F1 POLE POSITION

SNES

UBI SOFT

SVILUPPATORI: INTERNI

GUIDA



Lo scrolling è fluido.

In compenso però la grafica del gioco è davvero scialba.

75

GRAFICA



Semplicemente ridicolo: anche il mio frullatore emette un rumore più simile a quello di una macchina da formula 1!

40

SONORO



Un sacco di opzioni che rendono il gioco davvero completo.

Peccato che la corsa vera e propria non sia stata curata molto.

73

GIOCABILITA'



Una sfida abbastanza impegnativa. I prodotti di prossima uscita potrebbero farvelo abbandonare prima del previsto.

70

LONGEVITA'

Consigliato ai fan del genere. Per tutti gli altri ci sono già giochi simili molto migliori.

74

GLOBALE

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

**MEGABIT:** 8

**DISTRIBUZIONE:** PARALLELA

**N° GIOCATORI:** 1

**CONTINUE:** NO

**LIVELLI DI DIFFICOLTA':** 1

**CARTUCCIA:** AMERICANA

**INDICAZIONI:**

*I motori rombano. I piloti sono ai loro posti. Un'altra corsa sta per cominciare.*

L'ultima produzione in casa Ubi Soft non è altro che l'ennesima simulazione automobilistica. A dire la verità la prima impressione su questo nuovo prodotto è veramente buona, ma, dopo qualche ora di gioco, sorge spontanea la domanda se questo game abbia o no qualcosa in più dei suoi concorrenti. Mah!

Comunque questa è una cosa che scoprirete in un'altra parte della recensione (altrimenti me lo spiegate che cosa lo facciamo a fare il commento?).

## GIOCA IL GIOCO

F1 comincia con un test run per provare l'efficienza del bolide da voi selezionato, dopo di che potrete scegliere in quale circuito andare a gareggiare tra i 16 messi a vostra disposizione. Per tutti coloro che invece preferissero mettere alla prova le loro abilità di pilota con qualcosa di meno "tecnico" ecco la Battle Section, dove colpi proibiti e scorrettezze di ogni sorta sono all'ordine del giorno.



## POWER ON!

Prima di ogni gara una piccola icona sulla parte alta dello schermo vi indicherà la potenza della vostra macchina (praticamente rappresenta l'entità dei danni subita dal vostro bolide). A questo punto per migliorare le prestazioni del vostro mezzo potrete settare lo sterzo, i pneumatici, il cambio, la trasmissione e le sospensioni. Dopo tutto ciò dovrete scegliere il vostro pilota tra i nomi più famosi del circo della F1. A questo punto voi potreste anche stare pensando che il gioco abbia tutte le carte in regola per diventare un vincente nella sua categoria, ma purtroppo tutto crolla proprio quando ha inizio la corsa vera e propria. Infatti anche se i tracciati sono abbastanza impegnativi la grafica è scarsa e i vostri avversari abbastanza inetti. Il sonoro poi è ridicolo, con il rombo del vostro motore come unico effetto (se adesso si può chiamare rombo quella specie di brusio, avevo paura che fosse entrato un moscone nel mio SNES!) e gli incidenti non sono per niente spettacolari. Non ho parole!

*Questo gioco avrebbe potuto, a mio parere, spazzar via la concorrenza, ma sfortunatamente la Ubi Soft ha mollato proprio dove contava di più. Potrà anche non esser originale, ma F1 ha un sacco di piloti e tracciati tra i quali scegliere; inoltre potrete anche decidere quale tipo di cambio utilizzare sulla vostra vettura e in quali condizioni atmosferiche correre, per non dimenticare poi le varie modifiche sull'assetto. E' davvero un peccato che dopo tutto ciò la simulazione vera e propria sia stata realizzata con una grafica e un sonoro così scialbi. Pazienza. Se siete dei fan accaniti di questo sport allora F1 potrebbe anche farvi al caso vostro, altrimenti lasciatelo perdere.*

AMANDA TIPPING



# TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME

Se il vostro cognome è Connor è meglio che stiate al sicuro, perché come promesso - è tornato!

Questa conversione da bar è uno spara-e-fuggi grafico ambientato nel 2029, quando le macchine (sicuramente tutti conoscono la trama di Terminator 2) combattono con i sopravvissuti alla guerra nucleare.

## MISSILI

Questo è un ottimo gioco di distruzione totale nel modo a uno o due giocatori. Cominciate sparando una quantità industriale di proiettili alle truppe di Terminator. A vostra disposizione avete anche lancia-missili, che possono aiutarvi con l'obiettivo della missione: distruggere il computer Skynet. Dopo aver portato a termine questa missione dovete tornare nella Los Angeles dei giorni nostri per distruggere i laboratori della Cyberdyne Systems. Il nono e il livello finale vi obbligano a confrontarvi con il T1000, il Terminator del futuro. Terminator 2 - The Arcade Game dispone di diverse armi da prendere e utilizzare, inclusi pulse rifle e smart bomb, mentre il livello di difficoltà è impostato perfettamente, quindi date spesso un'occhiata al fondo dello schermo, altrimenti sarete "terminati". Se vi piacciono gli spara-e-fuggi vi piacerà molto questo gioco.



**ACCLAIM**

**SUPER NES**

82 79

GIOCABILITA' GRAFICA

LONGEVITA' SONORO

80 72

**81**

**ARCAD**

**GIORNALE**

# ROBOCOP 3

Robocop 3 è un successo o sta diventando un po' arrugginito?

In Robocop 3 cominciate in una zona piuttosto degradata di Old Detroit dove dovete combattere contro una quantità assurda di muscolosi gangster. La trama è più o meno questa... la divisione di polizia della OCP, alla quale appartiene Robocop, è stata acquistata da una ditta giapponese che progetta di costruire una nuova città sulle vecchie rovine di Detroit. L'unico ostacolo sono i residenti, che vengono obbligati a lasciare le loro case da truppe arruolate dalla ditta giapponese. Ovviamente la rappresaglia scatena la violenza all'interno della città. Il povero Robocop non deve affrontare solo la gang giapponese, ma anche i residenti in rivolta.

Il livello futuristico è molto veloce. Evitate i proiettili che esplodono o morirete.



**MEGA DRIVE**

57 69

GIOCABILITA' GRAFICA

LONGEVITA' SONORO

55 49

**56**

**ACCLAIM**

**GIORNALE**

## DISTRUZIONE TOTALE

Questo gioco dispone di otto livelli differenti ed è quasi identico alla versione per Super Nintendo. Ci sono anche un paio di armi da prendere, come il jet blaster, ma a parte questo non c'è molto altro e poi è piuttosto lento.

# MORTAL KOMBAT

In un'isola orientale si svolgeva abitualmente un torneo di arti marziali indetto dai monaci Shaolin. Il torneo era caratterizzato dal rispetto del codice d'onore, secondo una precisa etica. Quando però l'isola passò sotto il dominio del malvagio Shang Tsung, ansioso di impossessarsi delle anime dei lottatori sconfitti, il torneo si trasformò in un vero e proprio massacro. Ora sette combattenti vi si sono iscritti, ognuno con le proprie motivazioni personali...

## SCORPION



E' un morto vivente: ucciso da Sub-Zero, dovrà vendicare la sua morte. La sua arma principale è un arpione con il quale catturerà l'avversario facendone poi ciò che desidera. Inoltre potrà scomparire e riapparire alle spalle dell'altro combattente tirandogli un pugno.



## LYU KANG

E' un monaco Shaolin che vuole riportare il torneo al suo originario splendore sconfiggendo Shang Tsung. Attacca gli avversari con un calcio volante o con una palla.

## JOHNNY CAGE



Damme in Bloodsport). Tira inoltre un calcio sdoppiandosi in una scia verso l'avversario. Infine può tirare una devastante palla di fuoco.

E' un divo del cinema americano (ha fatto Dragon Fist 1 e 2) che partecipa al torneo per divertimento personale e per acquisire più popolarità. Tira un pugno in spaccata mirando in una zona molto delicata (vedi Van

## BECCATI LA FATALITY!

Il bello di questo gioco consiste nel fatto che quando avrete terminato l'incontro a vostro favore e sullo schermo apparirà la scritta FINISH HIM, potrete dare il colpo di grazia all'altro lottatore con la vostra mossa segreta speciale. Ogni personaggio ha la sua e tutte sono molto cruente: Scorpion si leverà il cappuccio mostrando il suo teschio dal quale sputerà un getto di fuoco. Sonya manderà un bacio poco amichevole all'avversario incenerendolo. Cage gli staccherà la testa con un pugno, mentre Kano strapperà il cuore al malcapitato perdente. Lyu Kang dopo una capriola tirerà un pugno all'avversario facendolo volare fuori dallo schermo. Rayden gli farà scoppiare la testa con una scossa elettrica. Infine Sub-Zero staccherà dal collo dell'avversario la testa completa di spina dorsale!

## SONYA



E' stata inviata dall'esercito americano per catturare il pericolosissimo criminale Kano. Può lanciare un'onda di energia simile a una molla, volare orizzontalmente verso l'avversario tirandogli un pugno o avvinghiarlo con le sue agili gambe.

Niente censura, ragazzi: tutta l'atmosfera, tutte le mosse "fatali", tutto il sangue C'E', e considerando la complessità della grafica devo riconoscere che MK è stato convertito abbastanza fedelmente, anche se si poteva fare di meglio. Non parliamo poi del sonoro, veramente mediocre. Ma è la giocabilità a rendere grande questo gioco! A dire il vero giocando da soli, anche al massimo livello di difficoltà, non si impiega molto tempo per completare il gioco, ma nel modo a due giocatori Mortal Kombat è veramente fantastico. Non dico altro perché altrimenti non sarebbe sufficiente tutta la rivista: vi basti sapere che MK è il miglior picchiaduro mai visto su Amiga!

RIK SKEWS



## INIZIA IL COMBATTIMENTO

Dopo aver scelto uno dei sette personaggi dovrete sconfiggere, al meglio dei tre round, gli altri sei. Poi occorrerà sconfiggere nel MIRROR MATCH la vostra immagine speculare per poter accedere ai tre ENDURANCE MATCH, in cui combatterete nuovamente contro gli altri sei che si coalizzeranno, a coppie di due nello stesso combattimento, contro di voi. Se riuscirete a superare questa fase di gioco, combatterete con il detentore del titolo, Goro, e infine contro Shang Tsung che si potrà trasformare, a sua scelta, in ogni altro combattente.

KANO



E' un mercenario ricercato che ha l'unico scopo di accumulare soldi e ricchezze. Lancia delle specie di sciabole e si getta verso l'avversario raggomitolandosi come una palla.

E' il dio del tuono personalmente da Shang Tsung e il suo scopo è quello di trasformare il torneo in uno scontro tra divinità. Lancia una scarica elettrica, si tuffa contro il nemico e si teletrasporta.



RAYDEN

L'uscita di Mortal Kombat per le varie console portatili e non, ha determinato un entusiasmo generale strepitoso tale da superare quello per Street Fighter 2. Ora anche l'Amiga ha la sua conversione e bisogna dire che si tratta di una gran bella conversione! Sicuramente ci troviamo di fronte al più bel beat 'em up per questo computer (è vero anche che superare la conversione di Street Fighter per Amiga non era proprio una cosa impossibile). Se vi piaceva il coin-op o, più generalmente, se vi piacciono i picchiaduro uno contro l'altro non potrete assolutamente perdervi questo gioco. L'unica cosa assolutamente necessaria è disporre di un altro drive per evitare pericolose crisi isteriche durante i frequenti e costanti cambi di dischetti. Non vedo l'ora di mettere le mani sulla versione per Amiga 1200 che si preannuncia ancora più accattivante.

GABRIO SECCO

SUB-ZERO



E' un ninja pagato per uccidere Shang Tsung. Può congelare l'avversario che resterà in sua balia per qualche secondo o eseguire una scivolata pericolosissima.

AMIGA

VIRGIN

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

90

▲ Tutto è veramente fatto molto bene.

73

▼ Le musiche non sono un gran che e i suoni campionati sono un po' sporchi.

95

▲ Anche senza cinque pulsanti riuscirete a divertirvi ugualmente...

95

▲ ... e per molto, molto tempo.

95

Un vero e proprio gioiello! Peccato solo per il caricamento un po' lento.

GRAFICA  
SONORO  
GIOCABILITA'  
LONGEVITA'  
GLOBALE

AZIONE: ○○○○○○

STRATEGIA: ○○○○○○

DIFFICOLTA': ○○○○○○

N° DISCHI: 2

INSTALLAZIONE SU HD: -

MEMORIA: 1 MB

COMPATIBILITA':

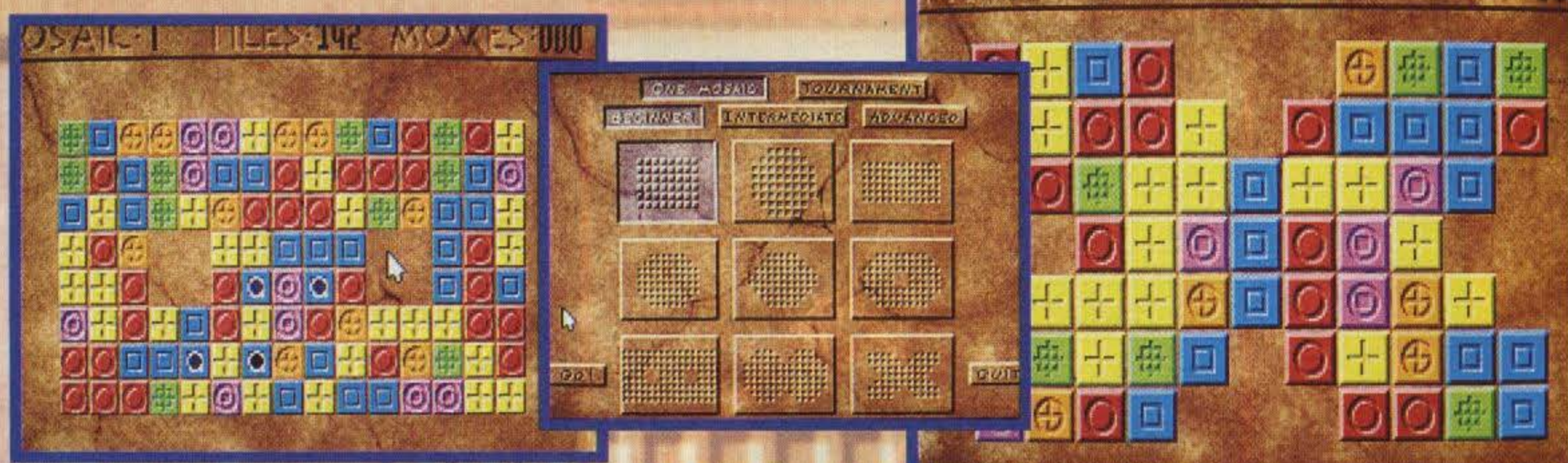
■ A 500 ■ A 500+ ■ A 600 ■ A 1200  
■ A 2000 ■ A 3000 ■ A 4000

INFORMAZIONI:

# TESSERAE

Non allarmatevi, la politica non sta invadendo il mondo dei videogiochi. Il nome Tesserae non si riferisce infatti alle tessere dei partiti, ma agli elementi costitutivi di questo interessante puzzle game creato dalla Gametek. Il gioco consiste semplicemente (forse da dire, ma da fare...) nel liberare il campo di gioco, definito mosaico, dai tasselli colorati che lo ricoprono. Il cri-

terio che determina gli spostamenti (ognuno di 3 spazi) delle tessere non si basa solo sulla loro posizione, ma anche sui colori, che si dividono in 3 categorie: primari, secondari e terziari per un totale di 7 colori. Insomma un vero e proprio arcobaleno che dà luogo a intriganti e coloratissimi rompicapi.

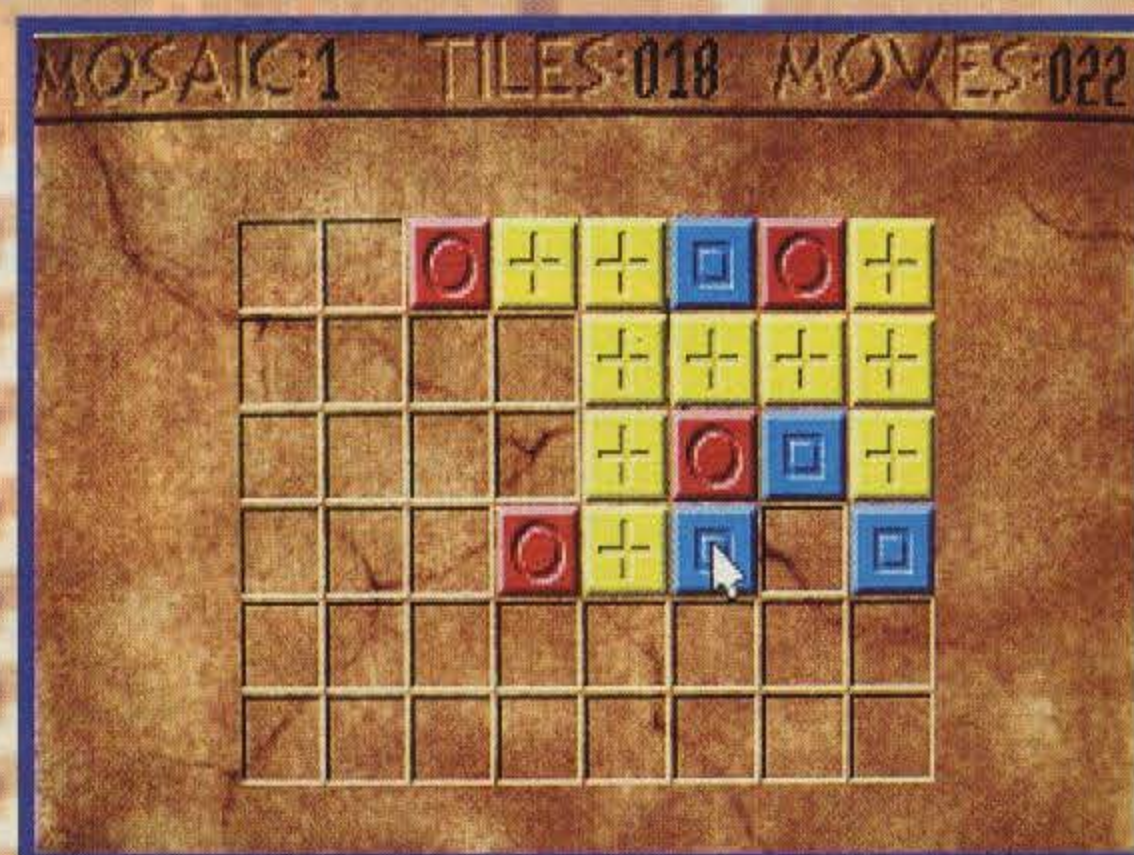


Se Tesserae si rivela essere immediato dal punto di vista del controllo delle mosse, non lo è altrettanto nella sua risoluzione, ma questo risvolto è, a mio giudizio, un pregio che elimina una quanto mai scontata e odiosa banalità. Non è il tempo o il ritmo crescente a dettar legge e a creare le maggiori difficoltà, come in Tetris o Columns, ma, piuttosto, la capacità di non lasciare sul mosaico tasselli isolati che poi non potranno essere più ricoperti. Il gioco, grazie ai 3 livelli di difficoltà e ai 9 mosaici a propria disposizione non risulta essere mai ripetitivo. Sottolineo poi il fatto, se mai ce ne fosse bisogno, che nello stesso mosaico la posizione delle tessere cambia ogni partita. Consiglio quindi questo gioco agli amanti del puzzle game che cercano un po' di sano ragionamento, convinto che troveranno in questo prodotto qualche stimolo per dimostrare le proprie abilità.

GABRIELE BONELLI

## IL MIO E' A COLORI!

I 3 colori primari sono: il giallo, il rosso e il blu. Quelli secondari, ovvero i risultanti delle combinazioni dei primi tre sono: l'arancione, il verde e il viola; infine abbiamo il peggiore, il colore terziario, somma di tutti e tre i primari. Le cose si fanno davvero grigie quando ve la dovrete vedere con questo tassello.



## NON AVRAI ALTRA TESSERA ALL'INFUORI DI ME!

A questo punto alcuni di voi si staranno chiedendo come sovrapporre le tessere. Semplice, basta cliccare sul tassello che si vuole spostare e immediatamente compariranno sullo schermo i vari movimenti possibili. Con che criteri però le tessere si sovrappongono? Semplice, in questo caso dovrete gestire 8 differenti tipi di mosse. Vediamo ora insieme i casi principali:

- 1) Se la tessera mossa viene posta su un'altra dello stesso colore (vi ricordo che il movimento è di 3 spazi) lascerà vuoto lo spazio da cui è stata prelevata.
  - 2) Se invece la casella su cui viene inserita è occupata da una tessera di colore diverso la casella di partenza rimane vuota, quella intermedia assumerà un colore secondario mentre quella d'arrivo prenderà il colore della tessera spostata.
  - 3) Più complicato risulta spostare le tessere di un colore secondario, che possono essere mosse solo in quelle caselle dove sia presente il medesimo tassello.
- Naturalmente sono possibili molte altre combinazioni, ma vi assicuro che è molto più difficile spiegarle a parole che non provarle direttamente nel gioco. Avanti ragazzi, via con la prima declinazione.

PC

GAMETEK

SVILUPPATORI: INTERNI

PUZZLE

Un po' spartana.  
Comunque perfettamente adeguata al suo compito.

65

GRAFICA

Alcune musicchette sono abbastanza orecchiabili.  
Su altre è meglio sorvolare.

65

SONORO

Abbastanza divertente.  
Alcuni quadri sono veramente devastanti.

80

GIOCABILITA'

Ogni partita è semplicemente immensa.  
Tuttavia l'elevata difficoltà alla lunga potrebbe anche scoraggiarvi.

78

LONGEVITA'

Un buon puzzle game che farà la felicità di molti fan di questo genere.

79

GLOBALE

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

N° DISCHI: 1

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 0,6

CONFIGURAZIONE MINIMA: 286 16 MHZ CON 1 MEGA DI RAM.

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



**SUPER NINTENDO**  
**PREZZO ECCEZIONALE !!!**

**SUPER NINTENDO - "TOP 10"**

- 1) Streetfighter II Turb. L. 159.000
- 2) Aladdin L. 138.000
- 3) SuperMario Kart L. 99.000
- 4) Final Fight 2 L. 99.000
- 5) Batman Return L. 79.000
- 6) Dead Dance L. 99.000
- 7) Dragon's Lair L. 98.000
- 8) King Arthur World L. 99.000
- 9) Mech Warrior L. 128.000
- 10) Prince of Persia L. 55.000

**ACCESSORI PER SUPER NINTENDO**

- Alimentatore AC/DC 220V orig. L. 29.000
- European adaptor SFX - 2 GOLD L. 39.000
- Cavo scart per Snes & SF L. 39.000
- Capcom Powerstick, Joy per st.F. II L. 169.000
- JoyPad Dynamic per SuperN. Gig L. 39.000
- Programmed Joypad per Supermes L. 69.000
- PRO-5 ARCADE BOARD in metallo L. 89.000
- UNIVERSAL SUPER ADAPTOR New L. 69.000
- Super Nintendo Action Replay L. 119.000

**TITOLI SUPER NINTENDO - FAMILICOM**

- ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL L. 148.000
- ACCLAIM'S WORLD CUP TELEFONARE
- ACROBAT MISSION (\*) L. 68.000
- ACTRAZIOR 2 L. 138.000
- AEREO THE ACROBAT L. 138.000
- AEROBIZ - SIM.VOLO L. 148.000
- ALIEN 3 L. 115.000
- ALIENS vs PREDATOR (\*) L. 99.000
- ART OF FIGHTING L. 138.000
- ASTERIX L. 148.000
- BASEBALL 2020 L. 138.000
- BATTLE BLAZE TELEFONARE
- BATTLE CAR TELEFONARE
- BATTLE MASTER (\*) L. 178.000
- BATTLESHIP L. 138.000
- BATTLETOADS DOUBLE DRAGON L. 148.000
- BEETHOVEN L. 138.000
- BIO METAL (\*) L. 98.000
- BIZYLAND L. 98.000
- BLUE BROTHER (\*) L. 119.000
- BOB L. 109.000
- BOXING LEGENDS OF THE RING L. 138.000
- BUBSY L. 125.000
- CAESAR PALACE L. 128.000

- CAPITAN AMERICA L. 148.000
- CARMEN IN SAN DIEGO 2 L. 148.000
- CHAMPIONSHIP POOL TELEFONARE
- CHASE HQ 2 L. 178.000
- CLAY FIGHTER L. 148.000
- CLIFF HANGER (\*) L. 188.000
- COMBAT RIBES (\*) L. 68.000
- COMBAT RIBES L. 98.000
- CONGO'S CAPER L. 98.000
- COOL SPOT L. 119.000
- COSMO GAME (\*) L. 128.000
- CYBERNATOR L. 115.000
- DOOMSDAY WARRIOR L. 98.000
- DESERT STRIKE (\*) L. 98.000
- DRACULA L. 129.000
- DRAGON BALLS (\*) L. 168.000
- EARTH DEFENSE FORCE (\*) L. 88.000
- EXHAUST HEAT 2 (\*) L. 108.000
- EXTRAININGS (BASEBALL) L. 118.000
- F-ZERO (\*) L. 98.000
- F1 RACER RED LINE L. 128.000
- FAMILY TENNIS (\*) L. 139.000
- FANTASY STORY (\*) L. 168.000
- FATAL FURY L. 99.000
- FATAL FURY 2 (\*) L. 188.000
- FINAL SET (\*) L. 148.000
- FINAL STRETCH - AUTOMOBILISMO (\*) L. 168.000
- FIRE ADVENTURE (\*) L. 99.000
- FIRST SAMURAY L. 138.000
- FLASHBACK L. 138.000
- FLYING HERO (\*) L. 98.000
- GOOF TROO - PIPPO L. 129.000
- GP-1 MOTOMONDIALE L. 139.000
- GRADIUS III L. 78.000
- HYPER ZONE (\*) L. 68.000
- IKARI WARRIOR (\*) L. 118.000
- IL TAGLIAERBE L. 138.000
- INCREDIBLE CRASH DUMMIES L. 128.000
- INTERNATIONAL TENNIS TOUR (\*) L. 148.000
- JAMES POND L. 128.000
- JERRY BOY (\*) L. 118.000
- JIMMY CONNORS TENNIS L. 98.000
- JOHN MADDEN '94 L. 138.000
- JURASSIC PARK L. 148.000
- KANDO RACE L. 128.000
- KAWASAKI CHALLENGE L. 115.000
- LAMBORGHINI AM CHALLENGER L. 138.000
- LOCK ON L. 138.000
- LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM L. 158.000
- MACROSS (\*) L. 189.000
- MAGIC JOHNSON (\*) L. 138.000
- MAGIC SWORD (\*) L. 98.000
- MAGICAL ADVENTURE - TOPOLINO L. 119.000
- MARIO ALL STAR COLLECTION L. 138.000
- MARIO IS MISSING L. 125.000
- MARIO WARRIOR L. 128.000
- MAZINGA Z (\*) L. 118.000
- MEGAROBOT GOLF (\*) L. 138.000
- MONDAY NIGHT FOOTBALL TELEFONARE
- MORTAL KOMBAT L. 138.000
- NBA SHOWDOWN L. 148.000
- NFL FOOTBALL L. 138.000
- NHL PA 94 L. 138.000
- NIGEL MANSEL RACING (\*) L. 148.000
- OUT OF LUNCH L. 128.000

- PAC - ATTACK L. 109.000
- PALADIN QUEST L. 138.000
- PINK PANTER L. 138.000
- PLOCK L. 138.000
- POCKY & ROCKY L. 128.000
- RIVAL TURF L. 138.000
- ROAD RUNNER (\*) L. 98.000
- ROBOCOP 3 L. 99.000
- ROBOCOP vs TERMINATOR L. 138.000
- ROCKY & BULLWINKLE TELEFONARE
- RPM RACING (\*) L. 75.000
- RUN SABER L. 138.000
- SENGOKU (\*) L. 135.000
- SHADOW RUN L. 99.000
- SHANGAI II L. 128.000
- SKY MISSION (\*) L. 75.000
- SIDEKICK SOCCER L. 138.000
- SIDE POCKET - Biliardo L. 138.000
- SIM - ANT L. 138.000
- SOLDIER OF FORTUNE L. 158.000
- SPINDIZZY L. 128.000
- STANLEY CUP HOCKEY L. 138.000
- STAR FOX (\*) L. 99.000
- STREET FIGHTER II L. 89.000
- STRIKER W.SOCCER (\*) L. 128.000
- SUNSET RIDER L. 138.000
- SUPER AIR DRIVER (\*) L. 158.000
- SUPER AQUATIC GAME L. 118.000
- SUPER BOMB. + interfaccia 5 joy L. 158.000
- SUPER BOWLING (\*) L. 98.000
- SUPER CONFLICT L. 98.000
- SUPER DOUBLE DRAGON L. 98.000
- SUPER EMPIRE STRIKE BACK TELEFONARE
- SUPER F1 CIRCUS 2 (\*) L. 138.000
- SUPER JAMES POND L. 128.000
- SUPER OFF ROAD THE BAYA L. 138.000
- SUPER PUTTY MOON (\*) L. 118.000
- SUPER SLAP SHOT TELEFONARE
- SUPER STAR WAR (\*) L. 99.000
- SUPER VOLLEYBALL II (\*) L. 138.000
- SUPER WRESTLING MANIA L. 118.000
- T2 - JUDGEMENT DAY L. 128.000
- THE 7th SAGA L. 148.000
- THE BLUES BROTHER L. 119.000
- THE LOST OF VIKINGS L. 128.000
- THE MAGICAL QUEST L. 118.000
- THUNDER SPIRIT (\*) L. 88.000
- TINY TOONS L. 99.000
- TOMAS TANK TELEFONARE
- TOP GEAR 2 L. 128.000
- TOTAL CARNAGE L. 128.000
- TRODDLERS L. 118.000
- TUFF & NUFF L. 128.000
- TURTLE FIGHTING L. 158.000
- ULTRAMAN L. 128.000
- UTOPIA L. 138.000
- VEGAS STAKES L. 118.000
- WE'RE BACK A DINOSAUR'S STORY L. 138.000
- WHEEL OF THE FORTUNE L. 98.000
- WHERE TIME CARMEN .... L. 148.000
- WINGS COMMANDER 2 L. 158.000
- WINTER OLYMPIC '94 DISPONIBILE
- WIZARD OF OZ L. 138.000
- WOLFCHILD L. 69.000
- WORLD CHAMPION BOXING (\*) L. 98.000

- WORLD HEROES 2 (\*) L. 145.000
- YOSHI'S COOKY L. 118.000
- YOSHI'S HUNTER BAZOOKA (\*) L. 88.000
- ZELDA L. 118.000
- ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS L. 119.000

NOTA: i titoli con (\*) sono in versione SUPERFAMILICOM e funzionano su qualsiasi SUPERNES o SUPER NINTENDO mediante adattatore.

- OFFERTISSIME**
- COOL WORLD L. 49.000
  - GREAT WALDO S. L. 49.000
  - HARLEY ADV. L. 49.000
  - HIT THE ICE L. 49.000
  - NINJA BOY L. 49.000
  - OUTLANDER L. 49.000
  - POWER ATHLETE L. 49.000
  - ROBOCOP 3 L. 49.000
  - SUPER CONFLICT L. 49.000
  - SUPER KICK-OFF L. 49.000
  - TOYS L. 49.000

**DISPONIBILE SENSIBLE SOCCER**

**SERVIZIO VENDITA PER RIVENDITORI QUALIFICATI**

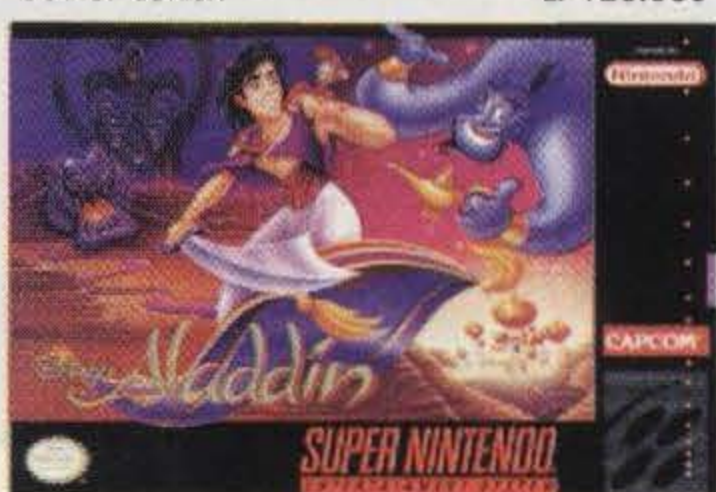
**ORDINA SUBITO GRATIS**

**IN OGNI SPEDIZIONE \***

**"KLASH"**

**Il rivoluzionario copri console appositamente studiato per proteggere la tua macchina da polvere, liquidi, ecc. Eviterete guasti costosi. Ricorda KLASH puoi averlo solo da NEWEL.**

\* Ordine minimo di spedizione L. 100.000



**IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA**

# PLAYMASTER

## TRUCCHI E SEGRETI

Ma chi è questo qui? Dov'è finito Fabio? Che ne sarà di Playmaster? Se state pensando a tutte queste belle cose vi voglio rispondere subito: come già dovrete sapere se avete letto l'editoriale dello scorso numero, Fabio se n'è andato e la tradizionale "conta" per l'assegnazione di questa rubrica ha designato il sottoscritto. Vorrei subito cominciare con due precisazioni, in base alle numerose telefonate pervenute (a proposito, telefonateci solo il giovedì, vi prego!!!): il trucco per giocare in due a Final Fight è una emerita str...ehm, non funziona. Per quanto riguarda le cinque stelline di turbo in più di Street Fighter II Turbo, la sequenza va eseguita con il Joypad 2. Detto questo non vi resta che scriverci al solito indirizzo, ricordandovi di indicare sempre, oltre al nome del gioco e della

software house, la console o il computer al quale è riferito il trucco, di scrivere i vostri dati anche sul foglio e di non tradurre le password (sembrerà una precisazione inutile, ma vi assicuro che qualche spiritosone ha avuto il coraggio di farlo). Inoltre per le soluzioni sarebbe graditissimo un dischetto (in formato Amiga, Dos o Mac) che accompagni il testo (esoso vero?).

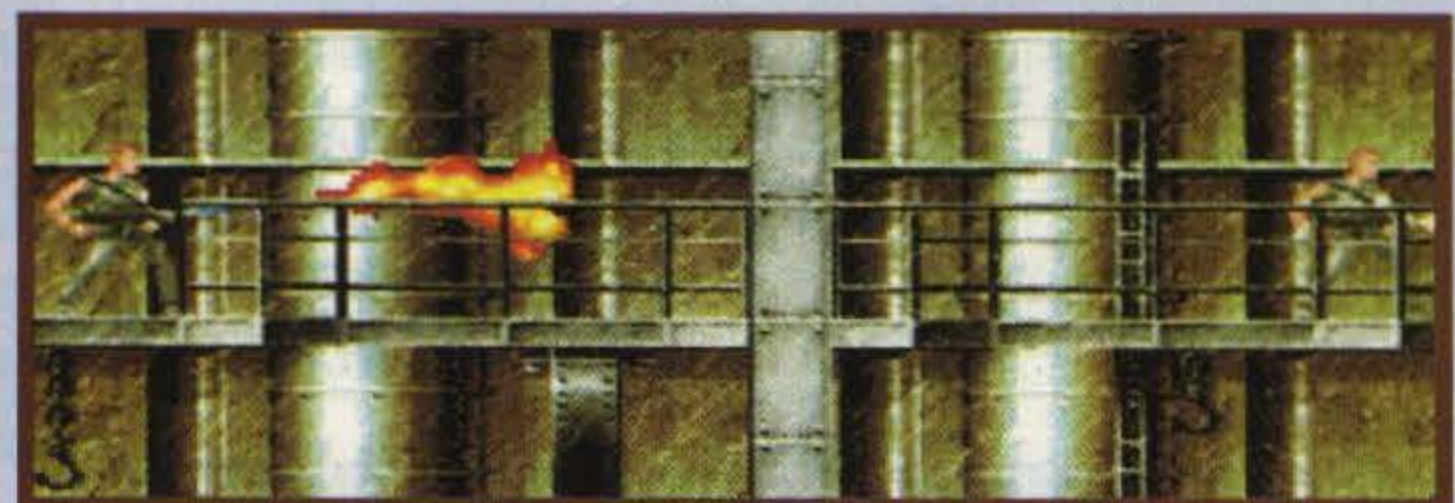
CVG - Playmaster  
Gruppo Editoriale Jackson  
Via M. Gorki, 69  
20092 Cinisello Balsam

A CURA DI GABRIO SECCO

### SUPER NES

#### ALIEN 3

Per accedere al cheat mode occorre premere A, B, Y e X sul joypad 2 e



poi usare i seguenti tasti del joypad 1: A per l'invincibilità, B per il damage level, e X per armi infinite.

### SUPER NES

#### SUNSET RIDERS

C'è un trucco, in verità un po' stupido, che però funziona anche con altri giochi: prima di perdere l'ultima vita mettete il gioco in pausa e inserite il joypad nella porta due per poter continuare anche se giocate da soli. Semplice, ma efficace, vero?



## SUPER NES

### BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

Se volete cinque vite e continue, tenendo schiacciato START premete GIU', A e B nello schermo dei titoli. Se tutto è andato bene la bandiera diventerà rossa e potrete incominciare a giocare.



## SUPER NES

### SUPER TURRICAN

Per passare al livello successivo premete START per mettere in pausa il gioco e poi in successione DESTRA, SINISTRA, GIU', SU, A e ancora START. Potrete ripetere il tutto a ogni stage.



## MEGA DRIVE

### SPLATTER HOUSE 3

Qualcuno una volta inventò qualcosa per rendere facili i giochi difficili. Il suo nome è "password": eccovene una bella manciata per scegliere il livello da cui partire:

LEVEL 2: REISOR  
LEVEL 3: ETLBUD  
LEVEL 4: TABRAE  
LEVEL 5: ELPOEB  
LEVEL 6: PHENIX



## MEGA DRIVE

### JAMES POND II: ROBOCOD

Se volete scegliervi il livello di partenza premete A, C, GIU', SINISTRA e START.

## GAME BOY

### PROBOTECTOR

Vista la scarsità di shoot 'em up in circolazione, non possiamo esimerci dal dovere di darvi una mano per i "superstiti". Andate quindi nello schermo dei titoli premete SU, SU, GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, B, A, B, A e START. Se volete vite extra premete SU quattro volte, GIU' quattro volte, SINISTRA quattro volte, DESTRA quattro volte.

## MEGA DRIVE

### CYBORG JUSTICE

Durante un duello o una scena arcade mettete in pausa il gioco e premete C, B, B, C, C, A e B per accedere a un menu segreto.



## GAME BOY

### TURRICAN

Per ottenere l'invincibilità premete nella schermata dei titoli A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A. Inoltre con START e SELECT salterete i livelli durante il gioco.

**STREETS OF RAGE 2**

Andate nello schermo delle opzioni e tenete premuti simultaneamente A e B sul joypad 2. Premete START sul joypad 1 e accederete a uno schermo di opzioni segrete.

## GAME BOY

**ADVENTURE ISLAND II**

("Quando proviamo un gioco, lo proviamo fino in fondo!") Questo sembra essere il motto del nostro Gabrio, soprattutto



per quanto riguarda platform e avventure! ndr) Eccovi tutte le password del gioco recensito

nel numero scorso:

LEVEL 2: 9529

LEVEL 3: 5903

LEVEL 4: 9461

LEVEL 5: 7262

LEVEL 6: 4842

LEVEL 7: 2026

LEVEL 8: 7587

## AMIGA

**WONDER DOG**

Sempre più buoni! A voi l'elenco delle password di tutti i livelli:

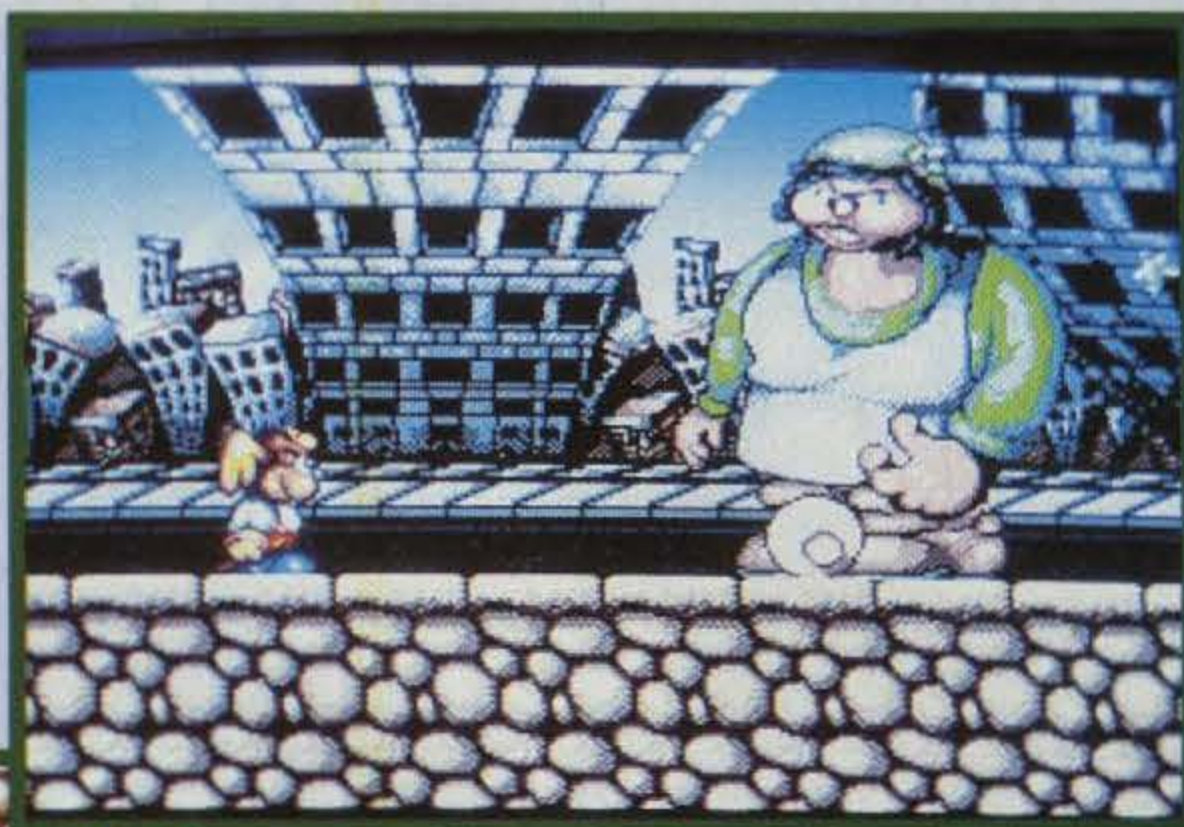
LEVEL 2: LEMONADE

LEVEL 3: PHARMACY

LEVEL 4: ULTIMATE

LEVEL 5: DANIELLE

LEVEL 6: LUCOZADE

**MORTAL KOMBAT**

Questo è un cheat mode che sicuramente riempirà di gioia i numerosi possessori di questo gioco poiché renderà accessibile a tutti lo scontro con il misterioso Reptil di cui tanto avranno sentito parlare, pur avendo perso la speranza di potere mai vederlo. Dunque, quando viene la scritta PRESS START, premete in sequenza GIU', SU, SINISTRA, SINISTRA, A, DESTRA, GIU'.



Accederete in questo modo a una schermata di utilissime opzioni:

FLAG 0: manda in DANGER il player 2 dopo il primo colpo ricevuto.



FLAG 1: stessa cosa, ma per il player 1.

FLAG 2: fa passare gli oggetti sopra la luna al quarto quadro.

FLAG 3: al quarto quadro fa comparire o la scritta BYC o una faccia che sorride.

FLAG 4: fa scendere Reptil a sfottervi.

FLAG 5: non ho idea di cosa serva.

FLAG 6: il computer fa sempre la fatality.

FLAG 7: non fa cambiare lo scenario (rimane sempre il 2° quadro).

Se volete combattere con Reptil quindi scegliete i FLAG 0, 2 e, se volete, 6, il livello di difficoltà VERY EASY, un lottatore che non debba usare la parata per fare la fatality e cominciate dallo schermo THE PIT. E se anche così non riuscirete a sfidare Reptil sarà meglio che giochiate a tombola.

## GAME BOY

**MICHEY MOUSE**

Beccatevi tutte le password di questo gioco!

Livello 1: TIME

Livello 2: TEST

Livello 3: GAME

Livello 4: SHIP

Livello 5: RACE

Livello 6: WORD

Livello 7: SHOP

Livello 8: SIZE

Livello 9: QUIZ

Livello 10: DOLL

Livello 11: DATE

Livello 12: ZOOM

Livello 13: DISK

Livello 14: GOLD

Livello 15: ZERO

Livello 16: FIRE

Livello 17: ROOT

Livello 18: READ

Livello 19: TAPE

Livello 20: UNIT

Livello 21: SONG

Livello 22: TYRE

Livello 23: LOVE

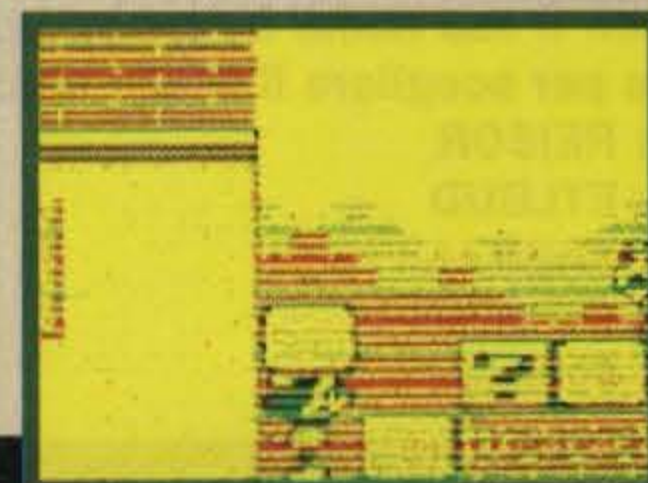
Livello 24: NOTE

Livello 25: JAZZ

Livello 26: HELP

Livello 27: KING

Livello 28: GIFT



## MEGA DRIVE

### CRUE BALL

Ascoltate il brano n° 6 del sound test, poi premete A, C, A, e B seguito da START. Ora potete cominciare il gioco e, premendo B e SU, avanzare di livello.



## SUPER NES

### PARODIUS

Se volete essere invincibili non dovete far altro che mettere il gioco in pausa e premere L, R, SU, X, R, A, L, Y, GIU', B, A, Y, A, Y, R, e START.

## MEGA CD

### ECCO THE DOLPHIN CD

Inusuale, ma attraente il simpatico delfino, vero? Se poi siete pigri e volete "nuotare" direttamente negli ultimi cinque quadri, queste sono le password necessarie :

City of Forever: YLQZNLN

The Tube: MNEYELLB

The Machine: SKZNELLO

The last Fight: KANZFLX

End Game: QCFWUYH



## GAME BOY

PLAYMASTER

### TURTLES 2

Per selezionare i livelli premete nello schermo dei titoli SU, GIU', B, A, SINISTRA, DESTRA, B, A e START.

## MEGA DRIVE

### EX-MUTANTS

Il cheat mode si ottiene selezionando 05 nella musica e 21 negli effetti sonori. Uscite e tenete premuto A, B e C prima di premere START.

## SUPER NES

### POP'N'TWINBEE

C'è chi dice che questo sia lo shoot 'em up migliore su questa console, quindi che ne direste di un bel "giretto gratis" muniti dell'invincibilità? Vi ispira la cosa? Allora mettete il gioco in pausa, premete A, Y, A, Y, L, R, L, R, X, B, B e poi ricominciate a giocare.



## AMIGA

### DESERT STRIKE

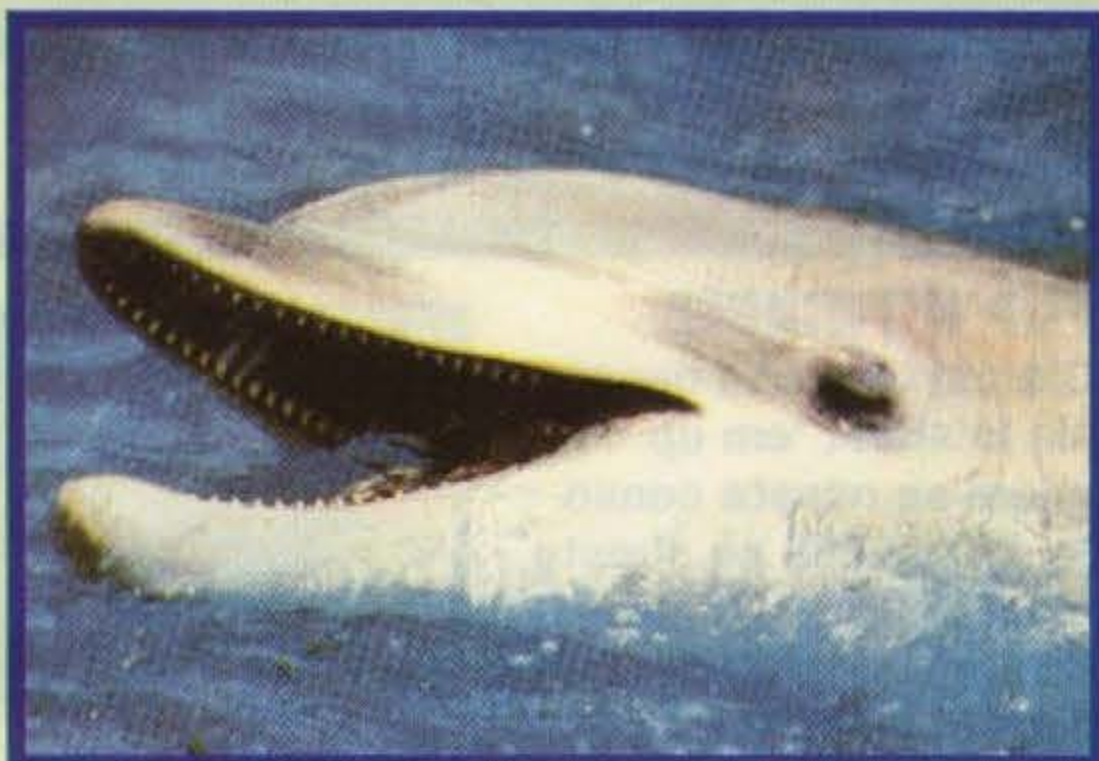
Oltre ai codici già pubblicati per le varie missioni, ne esiste uno per avere le munizioni infinite: è **HARDCASE**.

## GAME GEAR

### ECCO THE DOLPHIN

Ci ripetiamo? Ma cosa dite, i codici di prima erano per MCD! Non siete attenti: quasi quasi non ve li diamo tutti... be', ecco a voi i codici per guidare il simpatico delfino nei vari livelli...:

QMBRB  
KRJOB  
EKCVF  
MCENV  
SJJQC  
UADJR  
GNFGF  
MWGRJ  
SRRKH  
YKIFV  
IWJBB  
SFV GK  
KRJYL  
OWGGM  
OKCSO  
CCKGP  
UIQOG



## PC

### EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992

Se volete segnare facilmente non dovrete fare altro che battere i corner con la direzione SU (del joystick o della tastiera) premuta: il portiere rimarrà intontito e non toccherà la palla

## PC

### BART VS SPACE MUTANTS

Un codice originale: durante la schermata iniziale digitate **COWABUNGA**: avrete così vite infinite.

## AMIGA

### AGONY

Nella schermata iniziale battete **FANTASY**: durante il gioco potrete poi premere F4 per avere vite extra, spazio per le magie e tutti e due contemporaneamente per avere a disposizione tutti gli incantesimi.

## MEGA DRIVE

### ROLLING THUNDER 3

Vi farà certamente piacere poter cominciare dal livello desiderato, quindi ecco le password:

Livello 2: ALEOP  
Livello 3: APEXX  
Livello 4: KKCKP  
Livello 5: FOSEO  
Livello 6: ABBIP  
Livello 7: SHHPI  
Livello 8: BUHIU  
Livello 9: LEKPU  
Livello 10: hjxch

Inoltre per cominciare la partita a livello HARD usate **RISKY**.

## MEGA DRIVE

### STIMPY'S INVENTION

Indovinate un po' cosa abbiamo qui? Esatto!, i codici di tutti i livelli:

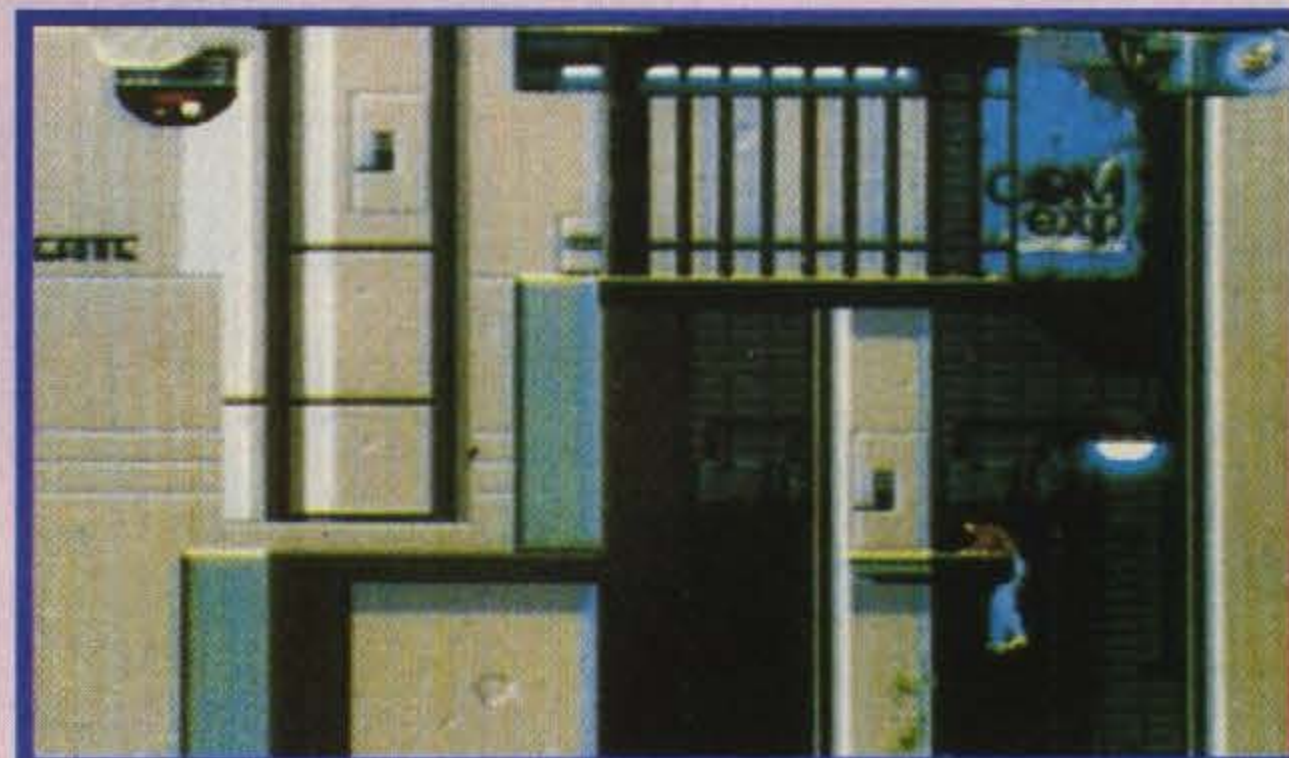
Livello 2: 48200000DY8DFN  
Livello 3: 45000043L03DFU  
Livello 4: 2710008KCY3WF8  
Livello 5: 052000YRS01DF8

## PC

### FLASHBACK

Questo è un gioco che ha spopolato in ogni formato. A me francamente piace molto poco, ma ciò non mi impedirà di darvi tutte le password:

Livello 1: JAGUAR  
Livello 2: COMBEL  
Livello 3: ANTIC  
Livello 4: NOLAN  
Livello 5: ARTHUR  
Livello 6: SHIRYU  
Livello 7: RENDER  
FINE: BELUGA



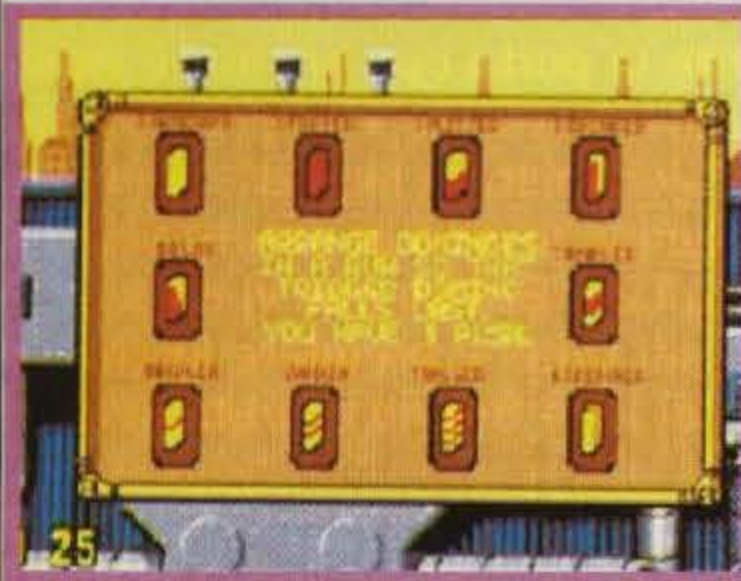
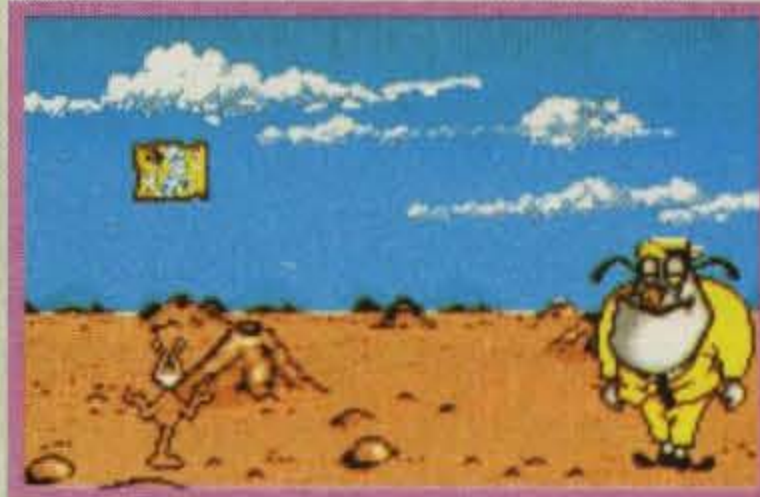


# AMIGA

## PUSH-OVER

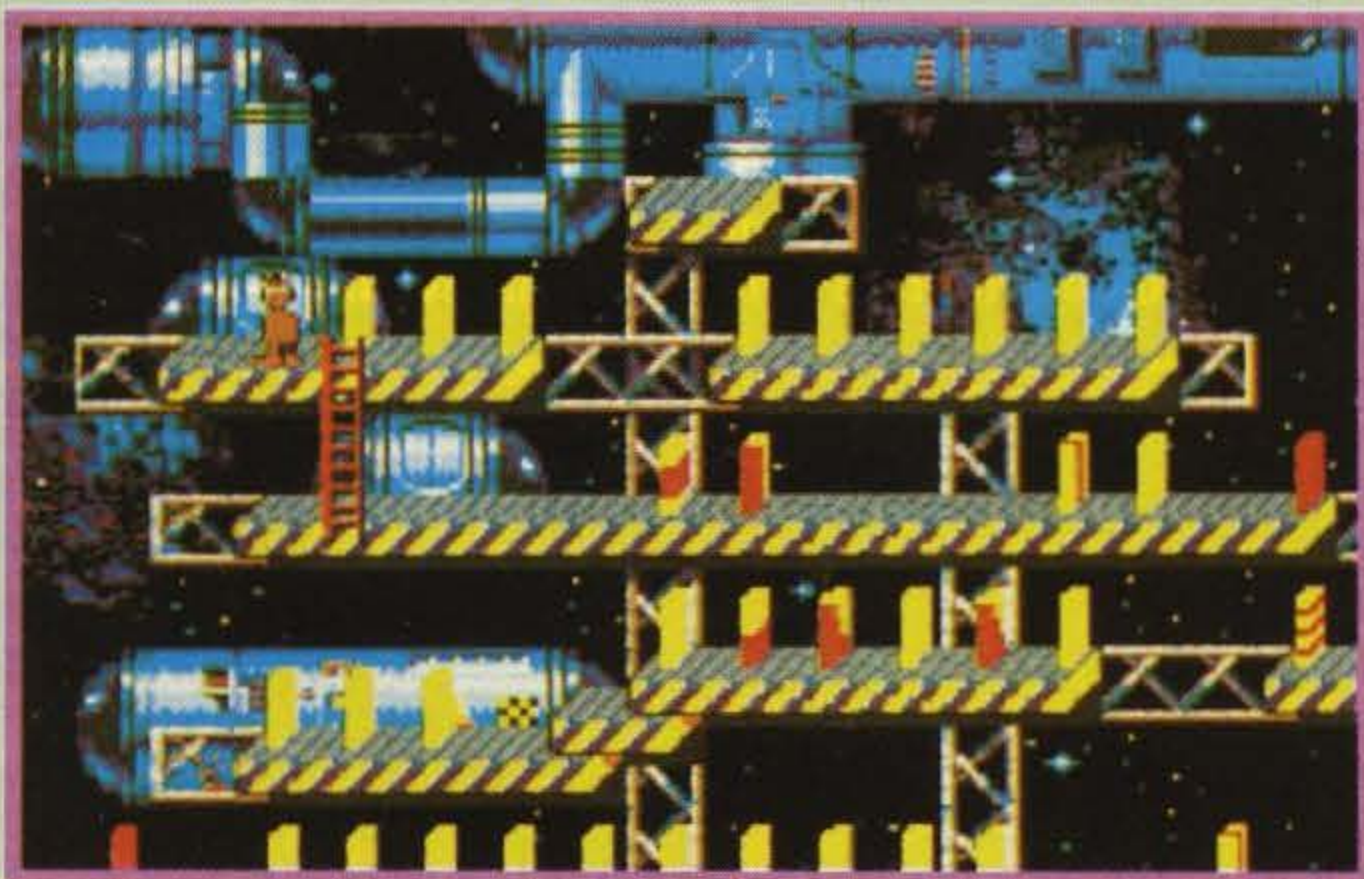
Se amate le formiche queste password non potranno che rendervi felici:

- 1) 00512
- 2) 01536
- 3) 01024
- 4) 03072
- 5) 03584
- 6) 02560
- 7) 02048
- 8) 06144
- 9) 06656
- 10) 07680
- 11) 07168
- 12) 05122
- 13) 05634
- 14) 04610
- 15) 04098
- 16) 12290
- 17) 12802



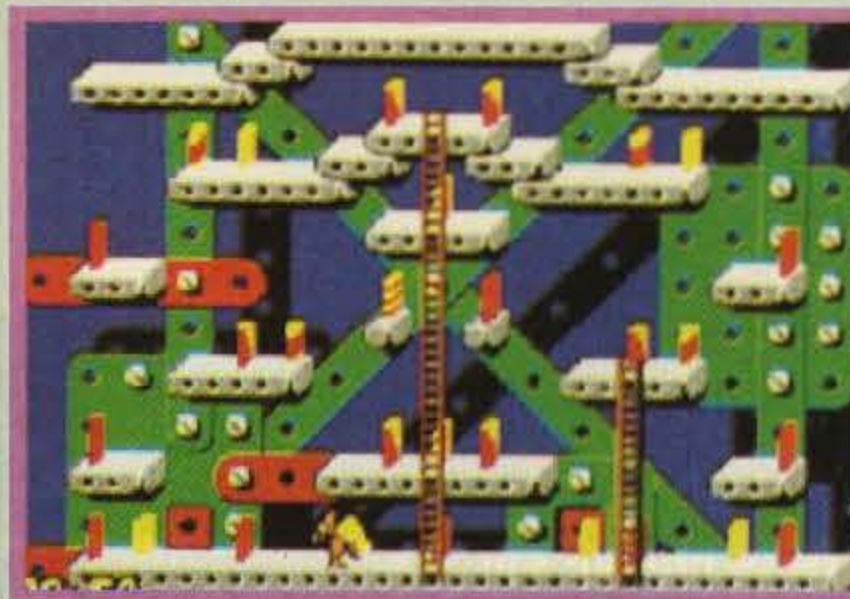
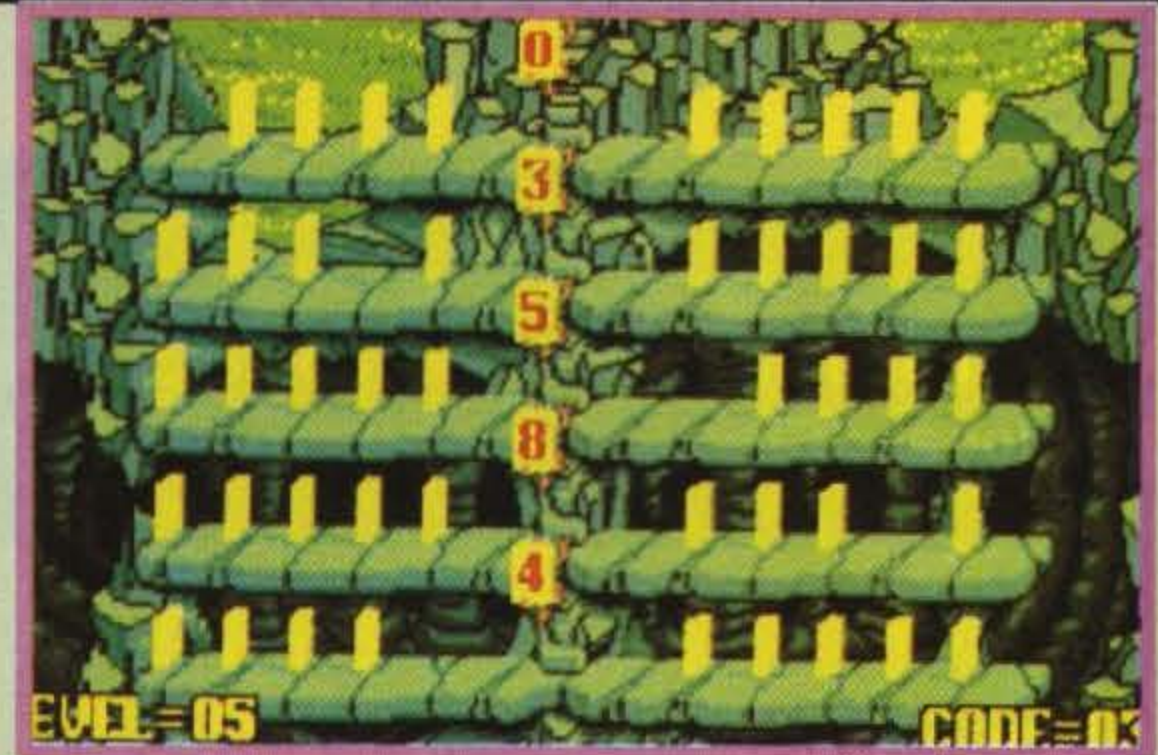
- 18) 13826
- 19) 13314
- 20) 15362
- 21) 15874
- 22) 14850
- 23) 14338
- 24) 10242
- 25) 10754
- 26) 11778
- 27) 11266
- 28) 09218

- 29) 09730
- 30) 08714
- 31) 08202
- 32) 24586
- 33) 25098
- 34) 26122
- 35) 25610
- 36) 27658
- 37) 28170
- 38) 27146
- 39) 26634
- 40) 30730
- 41) 31242



- 42) 32266
- 43) 31754
- 44) 29722
- 45) 30234
- 46) 29210

- 47) 28698
- 48) 20506
- 49) 21018
- 50) 22042
- 51) 21530
- 52) 23578
- 53) 24090
- 54) 23066
- 55) 22554
- 56) 18490
- 57) 19002
- 58) 20026
- 59) 19514
- 60) 17466
- 61) 17978
- 62) 16954
- 63) 16506
- 64) 16507
- 65) 17019
- 66) 18043
- 67) 17531
- 68) 19579
- 69) 20091



- 70) 19067
- 71) 18555
- 72) 22651
- 73) 23163
- 74) 24187
- 75) 23675
- 76) 21627
- 77) 22139
- 78) 21243
- 79) 20731
- 80) 28923
- 81) 29435

- 82) 30459
- 83) 29947
- 84) 31995
- 85) 32507
- 86) 31483
- 87) 30971
- 88) 26875
- 89) 27643
- 90) 28667
- 91) 28155
- 92) 26107
- 93) 26619
- 94) 25595
- 95) 25083
- 96) 08699
- 97) 09211
- 98) 10235
- 99) 09723

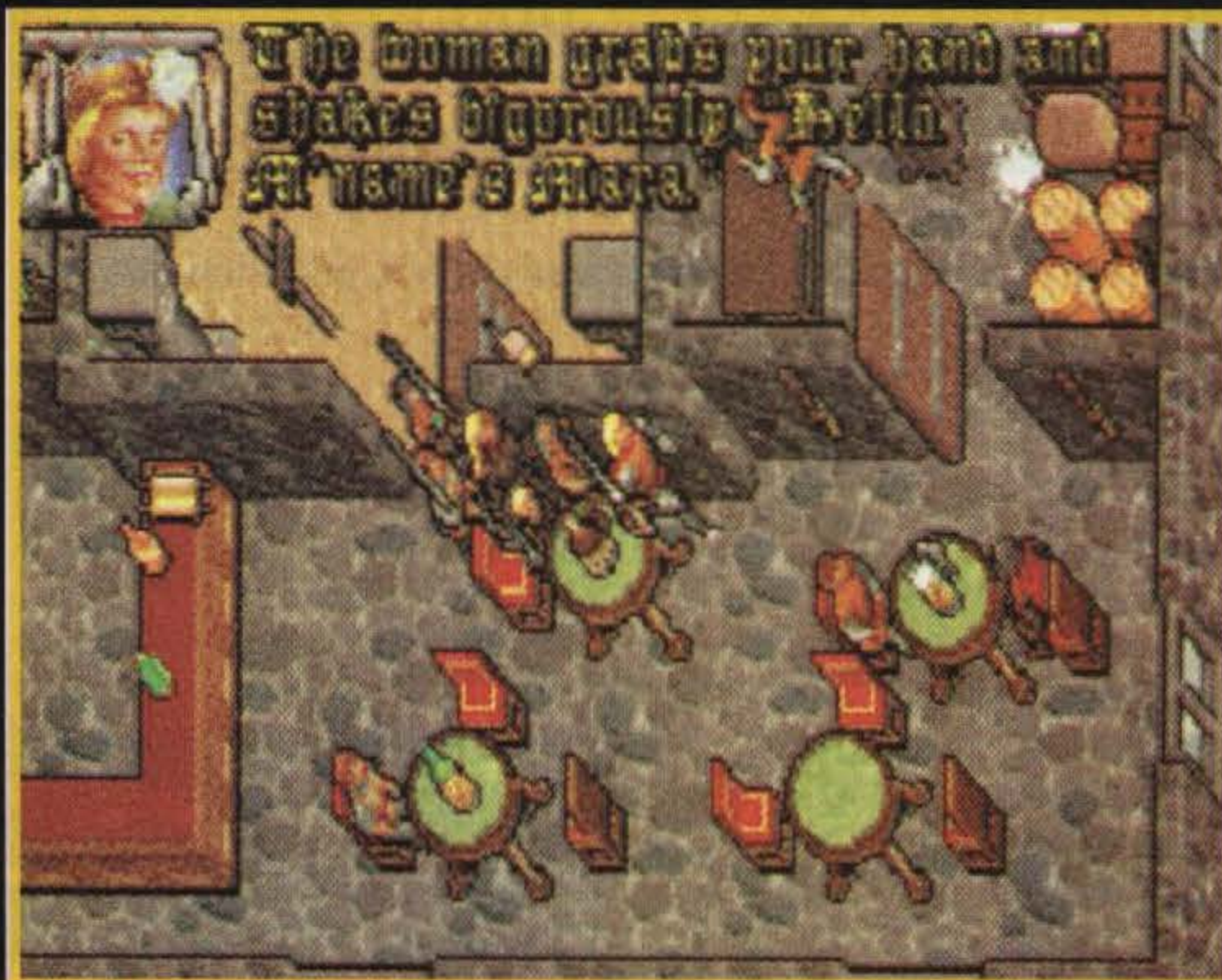
**...LE MIE Povere DITA! STANNO FUMANDO DOPO QUEI CENTO CODICI!**

**SI RINGRAZIANO PER LA PREZIOSA COLLABORAZIONE: ALESSIO MARTO, FABIO ANTONELLI, FILIPPO RADAELLI, LUCA CERIANI, GIACOMO MAGHERINI, FRANCESCO SCOZZOLA, SALVATORE ALAMO E GIANLUCA TREVANI.**

# PC

## ULTIMA 7

Vi diamo la soluzione così come ce l'hanno mandata Gionata Bigi, Lorenzo Cantoni, Alberto Nizzoli.



### PAWS E BRITAIN

Dirigetevi verso Britain ma se volete dei soldi fermatevi a Paws, prendete la chiave sotto il bucket dal macellaio, andate a casa sua, aprite il locked chest, prendete la chiave sotto il vaso e andate ancora nel suo negozio. Aprite la porta con la chiave trovata a casa sua e il locked chest, dove troverete lingotti e veleno. Il veleno si cambia a Britain, dall'alchimista; i lingotti, come le pepite, alla zecca di Britain. Le gemme invece le potete scambiare dal gioielliere Jean. Parlate a Lord British che vi darà la orb of moon. Andate nella stanza dei trofei e prendete la chiave nel cassetto; andate nella stanza di Lord British e tirate la leva;

### USCIRE DA TRINSIC

Parlare al sindaco, accettare il caso. Entrare nella stalla e prendere la chiave sul cadavere. Parlate allo stalliere (Petre). Andate da Spark, chiedete tutto e andate al secondo piano della sua casa. Quindi aprite lo scrigno con la chiave. Parlate a Gilberto, chiedendo tutto. Andate dal sindaco dicendo in ordine: yes/ a key/ murder/ report/ yes/ blacksmith/ a key/ a chest/ all of these/ yes/ hook/ crow jewel/ yes (mi raccomando, usate la vostra mappa più il reticolato incluso). Se non indovinate al primo colpo non preoccupatevi, ripetete fino alla nausea, la parola è Blackbird. Una volta finito il quest, rastrellate la città. Nel palazzo del sindaco per entrare nella sua stanza basta cliccare due volte sulle pareti, invece per aprire il passaggio dal venditore d'armi usate una leva nascosta tra i tavoli.



dirigetevi a est, dove troverete una cassetta e un barile: spostandolo troverete una leva che aprirà la torre a Nord-Est. Perciò andate al secondo piano e nelle due torri a Nord troverete lo spellbook e armature varie. Ricordatevi di usare la chiave.





## SUGGERIMENTI VARI

Ricordatevi di non dormire con le chiavi addosso: potreste perderle; poggiatele accanto a voi. I maghi sono quattro: Nystul (al castello di Lord British), Rudyom (a Cove), Mariah (a Moonglow) e Nicodemus (a Yew). Non tutti i maghi hanno gli stessi reagenti. Le magie essenziali sono: create food, mass cure, protect all, telekinesis, unlock magic, great heal, mark, recall (le trovate al museo).

Prendete un sestante per il funzionamento della mappa a schermo. I vostri compagni di viaggio li potete trovare a Trinsic (Iolo e Spark), Britain (Senti e Shamino), sulla via per Yew (Tseramed), a Yhelom Dupre), Cove (Jaana) e a Minoc (Julia).

I trainer principali sono: Denby (1 punto di intelligenza con effetti magici e 1 punto di destrezza, Senti (1 punto di destrezza e 1 punto di combat) e Zella (1 punto di combat) a Britain, Jakher (1 punto di intelligenza e 1 punto di forza) e Karenna (1 punto di destrezza e 1 punto di combat) a Minoc, Jllian al Lycaeum (1 punto di intelligenza con effetti magici), uno scolaro a Yew (1 punto di intelligenza con effetti magici) e un combattente a Jhelom (1 punto di combat).



## MEMBRO FELLOWSHIP

Parlate a Batlin di Britannia, fate il test, accettate la missione, recatevi a Minoc e mentre consegnate il pacchetto (non apritelo) a Elyonor, parlate alla gipsy a sud della città che vi leggerà il futuro. Tornate da Batlin che vi spedità nel Dungeon Destard nelle montagne a Ovest di Trinsic. Una volta presi i due medaglioni vicino al cadavere e, draghi permettendo, tutti i soldi, tornate da Batlin che vi chiederà cosa avete incontrato (monster).

Emps a Wisp Andate a Yew all'abazia e parlate a Taylor e chiedetegli tutto: soprattutto wisp.

Dirigetevi verso la parte Est della Deep Forest dove incontrerete un villaggio emps; per parlare agli emps avete bisogno del miele che potete trovare nelle montagne di Yew alla Bee Cave. Date il miele a Trellek, parlategli, parlate poi a Salomon che vi darà un documento da far firmare dal tagliaboschi, poi a Ben (dovrete dire: job/ no/ yes/ emps/ sign contract). Tornate da Salomon e poi chiedete a Saralek "Salomon's permission" e "wisp"; tornate da Trellek che vi darà un whistle. I wisp si trovano a Sud-Est del villaggio. Usate il fischietto e poi chiedetegli tutto. Loro vi chiederanno il note-book di Alagner. Prima di andare da costui passate per la sponda nord dal lago che si trova a Ovest di Britannia in mezzo alle montagne; aiutatevi con la mappa a schermo. (Attenzione: il lago sembrerà chiuso ma non è così). Qui troverete un tappeto volante e un dungeon, Despise. Marcate una pietra; non entrate adesso nel dungeon. Con il tappeto recatevi da Alagner a Nord di New Magincia. Costui vi chiederà le answer della vita e della morte: perciò dovrete risolvere il quest di Skara Brae.



## IL QUEST DI SKARA BRAE

Parlate allo spettro Morda che si trova vicino al cimitero. Lei stessa



vi dirà che per parlare agli altri spettri bisognerà castare una seance. Chiesto tutto andate a casa sua e prendete la pozione di Mandrake, quella sul tavolo che cambia continuamente colore.

Prendete anche le due pozioni, nera e rossa. Recatevi da Caine e chiedetegli new formula. Lui vi spiegherà come fare la pozione per uccidere il Liche. Tornate da Mordra e, richiesto tutto, andate da Trent, il fabbro, e parlate con lui. Prendete il music box e andate alla Dark Tower, la magione del Liche. Mettete il box davanti a Rowena e usatelo; quando avrete finito di parlare, tornate da Trenr e dategli l'anello che Rowena vi aveva dato.



# PLAYMASTER

## LE SOLUZIONI "GLOBALI" DI CVG

**SORPRESA! DA QUESTO NUMERO INIZIA UNA NUOVA RUBRICA DI CVG, DEDICATA ALLE SOLUZIONI COMPLETE "MADE IN ITALY". QUESTO MESE E' IL TURNO DI GABRIO, CHE NON HA DORMITO DIVERSE NOTTI PER FINIRE TUTTO IL GIOCO, E NON VI DICIAMO I SUOI COMMENTI QUANDO HA SAPUTO CHE SULLA RIVISTA C'ERA SPAZIO SOLO PER PUBBLICARE I PRIMI TRE LIVELLI...**

# LEMMINGS 2 THE TRIBES

**1 - PARTE**

Qual è il gioco più bello prodotto negli ultimi tempi? Come? Chi ha detto Street Fighter 2? Non scherziamo, ragazzi: il gioco in questione ovviamente è Lemmings 2! Ma chi è veramente riuscito a terminarlo ottenendo tutte le medaglie d'oro e quindi tutti i pezzi del medaglione dorati? Difficile, vero? Non preoccupatevi, CVG è pronta a darvi una mano con la soluzione completa, che per motivi di spazio abbiamo dovuto suddividere in più puntate. Questa soluzione risolve i quadri più difficili senza far morire nessun lemming, tranne quelli considerati dal gioco come un sacrificio essenziale alla soluzione dello schermo (quindi avrete comunque la medaglia d'oro)!

# BEACH

## THE BARLEY MOW....

Saltando il primo schema veramente facile, nel secondo dovete abituarvi a usare il Jet Pack per poter arrivare presso l'arrivo, scavare con il laser e liberare i lemmings con un Basher verso sinistra.

## CANNON BALL

Fate proseguire un'ingegnere (d'ora in poi verrà chiamato così il lemming che dovrà prodigarsi per salvare gli altri) con un salto e una canoa. Poi usate un deltaplano (guidandolo con la ventola) per raggiungere la piattaforma in basso e, quando rimbalzerà, un altro per infilarsi nello spazio stretto tra le due piscine. Usate una bomba per aprirvi un varco nella sabbia e poi il laser. Fate saltare un paio di volte il primo lemming della fila per fargli guadagnare spazio e infine fategli usare la colla.

## COASTAL SUNCTION FUNCTION

Facile, basta solo imparare ad usare la catena.

## SAND STONE

Scavate a destra, fate saltare il primo un po' di volte finché, arrivato al bordo del precipizio, dovrà iniziare a fare un ponte e subito dopo usate la colla che utilizzerà una mattonella per espandersi (vedi foto).



## BEACH LEMS

Mentre tutti gli altri ballano con l'Actractor, l'ingegnere dovrà scavare, costruire un ponte, scavare con lo Scooper, usare una corda per tornare indietro, poi un'altra corda sul bordo del muro, uno scavo, un ponte e infine uno Scooper. Liberare poi il suonatore con una qualsiasi azione.

## SAND IN YER SARNIES

Il secondo è l'ingegnere a cui va cliccata la corsa, il primo farà un ponte per evitare la caduta degli altri. L'ingegnere dovrà raggiungere le cabine (ricordatevi di saltare la conchiglia) per scavare poi con un Miner. Dopo un ponte libererà gli altri con un Basher.

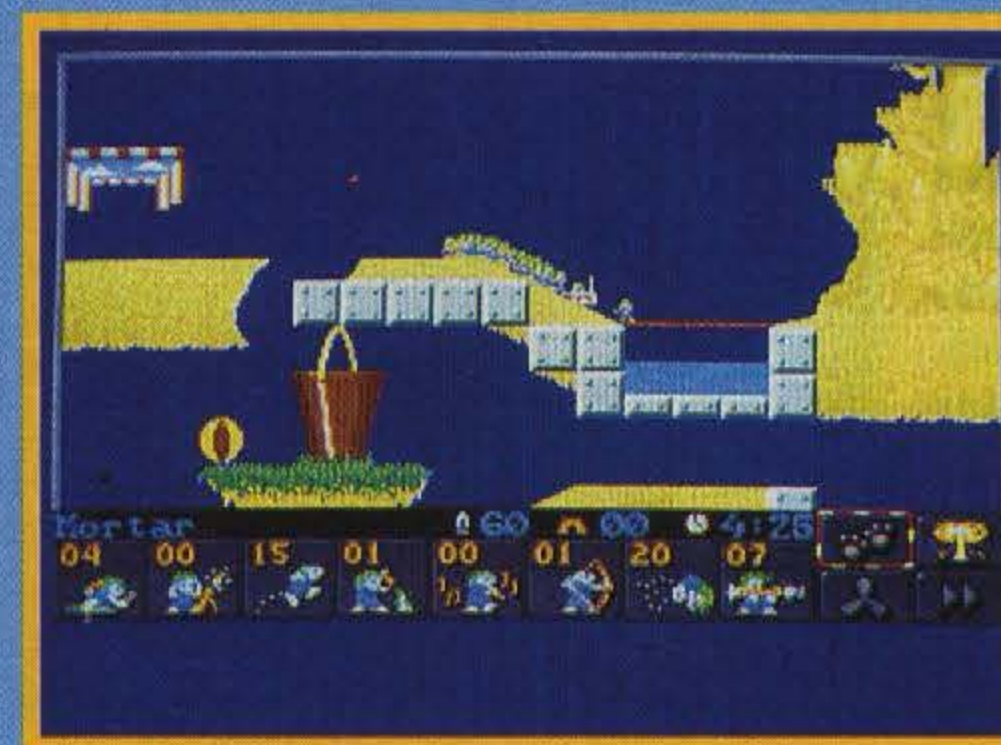
## BEACH MANIA

Mentre gli altri ballano, fate proseguire l'ingegnere con un tappeto volante e poi un altro quando rimbalza per raggiungere la palma. Cadete in basso, fate un salto, poi lanciate due frecce in alto, saltate ancora e lanciate una freccia a sinistra e una perpendicolare, che farà tornare indietro gli altri (vedi foto). Proseguite a destra, fate due ponti per tornare indietro, cadete sulla prima banchina di sabbia e poi sulla seconda, facendo due ponti che impediranno lo sfracellamento dei lemmings. Inutile dire che dovrete liberare il suonatore per finire il quadro.



## SAND BLASTER

Fate avanzare un lemming con un po' di salti, fategli fare un ponte e poi fate ballare gli altri vicino al ponte. Quando tutti saranno scesi, sparate tutti i Mortar verso sinistra per aprire un varco tra la palla e il secchiello (vedi foto). Poi uno si libererà dal balletto, scaverà il secchiello col Bazooka, e otterrà il ponte.



## SURF LEM!

Fate uno scavo sul secchiello con lo Scooper, poi usate un cemento. Se avete preso le giuste misure un'ingegnere potrà saltare a destra scavare ancora (vedi foto) e fare una freccia perpendicolare sul penultimo piano e, quando cadrà sull'ultimo, diventare Super Lem per tornare indietro e fare il ponte per raggiungere l'arrivo. Gli altri si libereranno con un altro cemento.



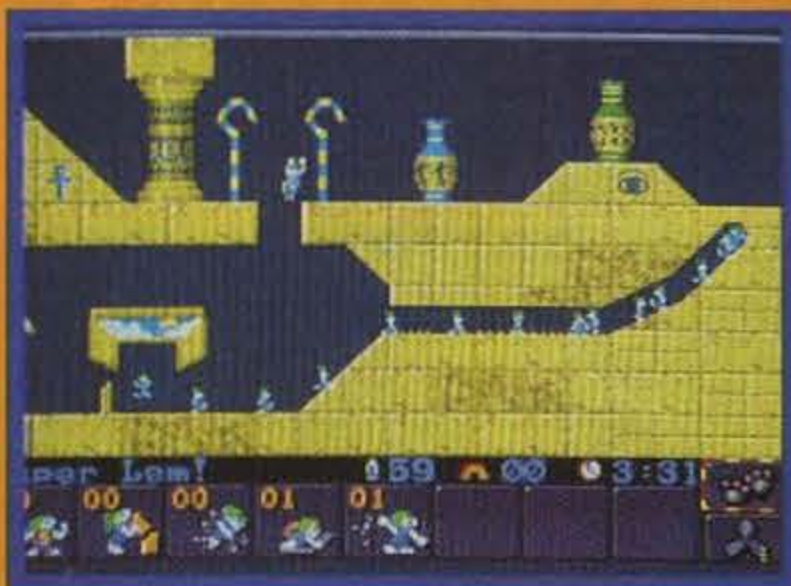
# EGYPT

## LABYRINTH OF FUN

I primi due quadri sono estremamente semplici, quindi cominciamo dal terzo: fate suonare il quarto lemming. Il quinto avanzerà e quando sarà rimbalzato contro la colonna occorrerà usare uno Stomper e, proseguendo, un Fencer per accedere alla stanza della sfinge. Qui usate un cemento e infine un Scooper per raggiungere l'arrivo.

## SPIRALLING DNA

Il primo lemming torna indietro. Il secondo scava col Twister lasciando incompiuto l'ultimo pezzo. Il lemming che è tornato indietro fa un muro subito dopo il punto dove cadono gli altri e, quando è rivolto verso sinistra, si trasforma in Super Lem raggiungendo il punto in cui dovrà costruire un ponte (vedi foto). Solo allora il Twister finirà di scavare e con un Basher si raggiungerà l'arrivo.



## RUPER'Z QUESTING

L'unica cosa da dire è che lo risolverebbe anche un bambino dell'asilo.

## WAVE PATHWAY

Il primo lemming torna indietro. Il secondo scava senza far tornare indietro il terzo. Il primo fa un muro a sinistra e poi salta quando è rivolto verso destra. Il secondo, dopo aver scavato, lancia una bomba che disattiverà la pressa e lo scaraventerà in alto a destra vicino alla colonna (vedi foto). Dopo aver scavato la colonna fa due ponti, scava con la bomba, poi con lo Stomper, ancora con il Basher, con lo Stomper, ancora un Basher e uno Stomper. Poi fa un ponte, torna indietro, scava con uno Stomper e un Basher. Gli altri si liberano con uno Stomper seguito da un Basher.



## ECHO OF LIGHT

L'ingegnere diventa scalatore e scivolatore, scava la palma, si arrampica e quando scende scava prima con lo Stomper poi a destra con il Basher. Poi salta a destra, scava il muretto (che va scavato a fondo senza lasciare nessun residuo), salta il buco, salta l'arrivo, rimbalza, salta ancora l'arrivo e il buco, si arrampica e salta ancora l'ultimo buco. Poi scava a sinistra e usa la colla. A questo punto gli altri lemmings cominciano a scendere con lo Stomper. Un'ultima colla verso sinistra formerà due ponti (vedi foto).



## EROE'Z QUEST

L'ingegnere salta a sinistra, scava due volte con lo Stomper, prosegue saltando i buchi (quando è al loro interno e rivolto dalla parte opposta a dove deve andare), fa un ponte, scava ancora con lo Stomper, usa i quattro Fencer, rimbalza contro la sfinge e, rivolto verso sinistra, sale col pallone. Dopo due salti occorre usare bene il salto con l'asta per raggiungere le scale in alto a sinistra. Dopo tre salti bisogna fare un ponte e scavare con lo Scooper. Gli altri si liberano con lo Stomper.

## PYRAMID OF DISPAIR

L'ingegnere passa con gli Hopper, esce dal trabocchetto con due sabbie ben usate (la punta del triangolo deve superare il centro della fessura), prosegue a destra, usa una sabbia per coprire l'interruttore della pressa si arrampica a destra, cade, si arrampica ancora a destra, usa lo Shimmler si arrampica in su, cade e si arrampica ancora. Nella piccola stanza in cui giunge occorre fare una sabbia, in modo che il centro del triangolo sia al centro della stanza stessa e poi un'altra quando il lemming arriva in punta (vedi foto). Fatto ciò l'ingegnere



proseguirà arrampicandosi a sinistra, raggiungerà il corridoio sotto agli altri lemmings e quando arriverà nella nicchia a sinistra del corridoio farà tre colle verso destra, per poi liberare gli altri col mortaio.

## THE EGYPT COTTAGE!

Fate arrampicare a sinistra l'ingegnere e mettetegli il paracadute che deve essere spostato verso destra con la ventola non appena si aprirà. In questo modo l'ingegnere potrà cadere nuovamente e, con opportuni colpi di ventola, raggiungere la parte bassa dello schermo, per poi risalire con il pallone. Con un jet potrà infine arrivare in testa alla sfinge e liberare gli altri. Quelli che cadranno a sinistra si salveranno automaticamente, mentre agli altri occorrerà usare uno Stomper.

## ALL IN A KNIGHT WORK!!

Il primo lemming salta a sinistra, sale sulla catapulta, e nella piattaforma in cui atterra usa lo Stomper. Così cadrà in un'altra piattaforma dove bisogna fare un muro a sinistra, per poi saltare a destra. A questo punto parte un secondo lemming saltando verso la catapulta. Quando il primo cadrà nella piattaforma più piccola e ne avrà superato la metà, occorre usare l'Exploder. Il secondo, quando supererà il buco creato dall'esplosione del primo, lo chiuderà con una corda e poi farà uno o due ponti. Gli altri si libereranno con uno Stomper. Se il tempo non vi basterà dovrete sincronizzare meglio i movimenti dei due lemmings.

## WATCH THAT LAST STEP!

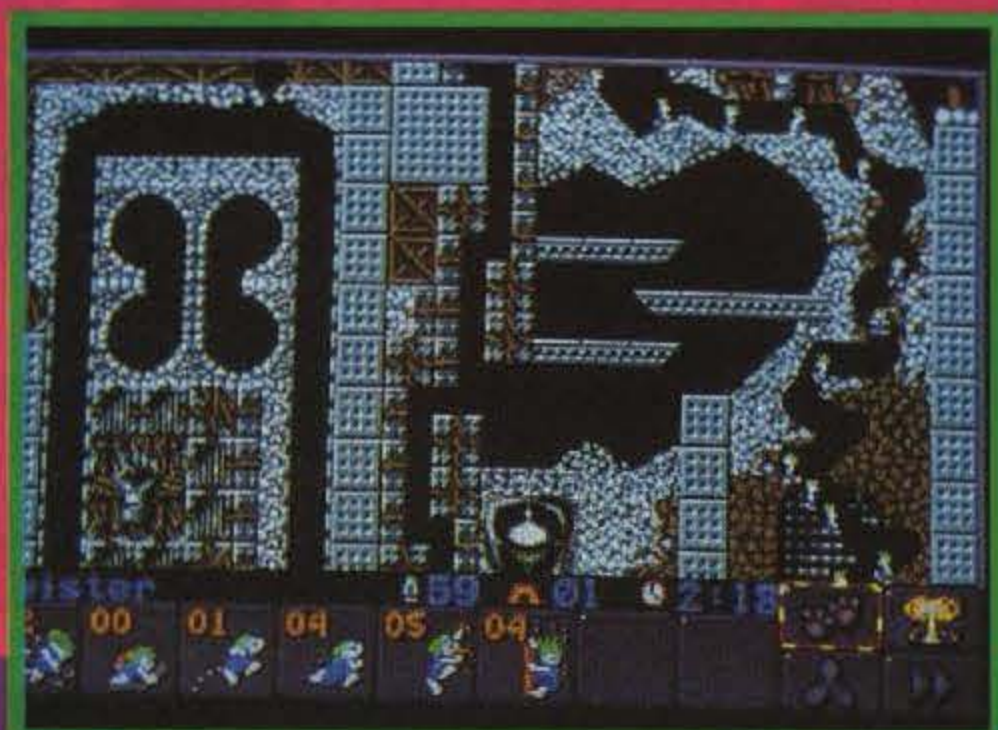
Il primo lemming scende nella prima piattaforma e fa un muro, il secondo scende nella seconda piattaforma e fa un altro muro, il terzo scende nella terza piattaforma e fa ancora un muro, poi, quando ha finito, prosegue a destra e usa una colla, col Surfer spinto dalla ventola passa la piscina, usa una sabbia per uscire a sinistra dal fossetto e infine usa una colla. Con un Club Basher libera gli altri, che raggiungeranno l'arrivo con una sabbia.

## KING ARTHUR'S LEMMINGS

Il primo lemming spara subito una bomba. Il terzo inizia a scavare mentre gli altri ballano. Quando ha finito fa due ponti per passare in alto a destra. Arrivato a metà del quadrato, prima della fiamma, spara una bomba per attenuare la caduta.

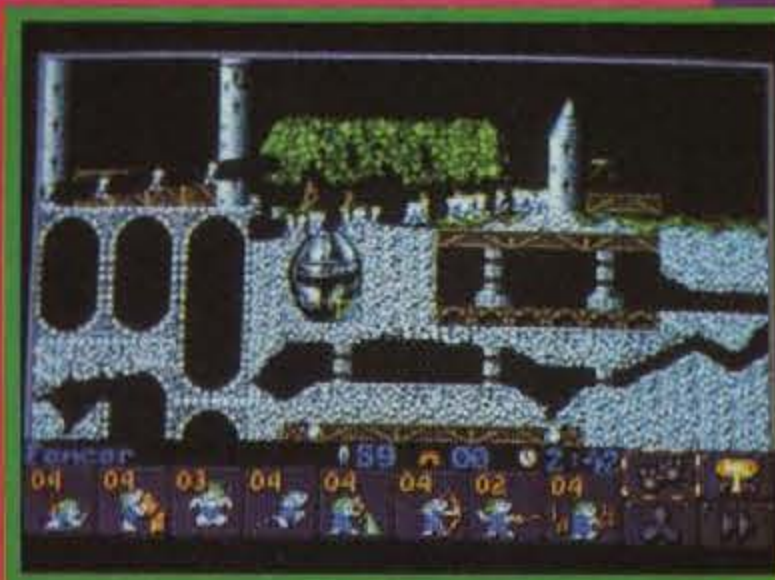
## LET'S PLAY TWISTER

L'ingegnere salta subito, usa la velocità, rimbalza contro gli alberi e salta ancora. Una volta raggiunta la torre grigia, scava col Twister e raggiunge la piattaforma a forma di fiore. Poi scende usando lo Slider, salta sulla piattaforma sotto il calice rovesciato, costruisce un ponte a destra, torna indietro, scava con il Twister a destra del buco sotto, poi lo salta. Gli altri si liberano con due Twister: il primo non fa raggiungere ai lemmings le piattaforme grigie, ma passa a destra, attraversando la mano per poi scendere in basso cercando di attenuare la caduta con opportuni giri (vedi foto). Il secondo li fa scendere verso il ponte, da dove proseguiranno fino all'arrivo.



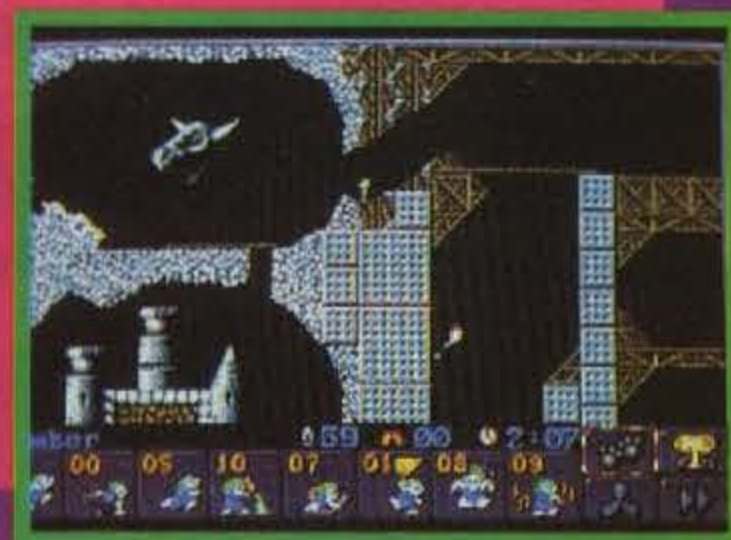
## UNDERGROUND

Si scava con un Fencer per raggiungere gli alberi, poi subito con uno Stomper e dopo sette salti ancora con un Fencer (vedi foto). Con un altro Fencer si supererà la torre, poi lemming della fila salterà il buco e userà ancora il Fencer.



## WHAT SHALL WE DO NOW?

Bisogna far suonare il primo lemming nell'estrema parte sinistra dello schermo e aspettare che scendano tutti. Il penultimo, l'ingegnere, rivolto a sinistra scava con lo Stomper e l'ultimo copre lo scavo con un ponte. L'ingegnere poi cade e rimbalza contro il muro e quando è rivolto a destra usa ancora lo Stomper, sale con il pallone, fa due ponti e scava a sinistra con tutte le bombe (vedi foto). Dopo che il suonatore si sarà liberato, con due Stomper si raggiungerà l'arrivo.



## LEMMING IN DISTRESS!

L'ingegnere salta giù nel quadrato grigio, il secondo suona. Appena l'ingegnere è atterrato, lancia due frecce a sinistra per permettere agli altri di evitare la piscina. Poi salta due volte, rimbalza, risale col pallone, scende, tira una corda (vedi foto), scende ancora e fa un ponte a metà della duna per evitare il drago.

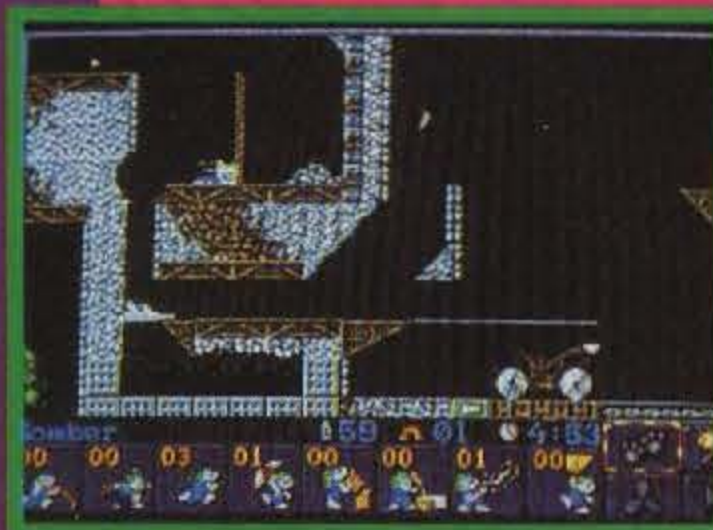


## JUST JOUSTING AROUND

L'ingegnere usa la corsa e fa due muri prima del drago, risale a sinistra col pallone (vedi foto), cade con l'ombrello, usa il salto con l'asta per salire in alto a destra e cade giù. Usa poi la catapulta che va posizionata quasi completamente a destra, usa una colla per coprire la



piscina sotto i lemmings, poi un'altra per coprire la catapulta che va spostata completamente a sinistra. Quando tutti i lemmings sono scesi si userà una bomba per farli scendere (vedi foto).



*Per questo mese è tutto: vi rimando ai prossimi numeri di CVG per la soluzione degli altri 9 mondi.*

# K I L L E D speciale G A M E S



# SAMURAI SHODOWN

## UN GIOCO TROPPO TRASCURATO...

Non capisco ragazzi: sto scorrendo le classifiche dei coin-op di Euroslot e vedo che, sia in Giappone che negli States, Samurai Shodown si trova al secondo posto, subito dopo Street Fighter 2 Champion Edition. Addirittura su Game Machine (Giappone) e Replay (USA) questo gioco per Neo Geo si trova al primo posto assoluto! E allora come mai non

arrivano record su questo gioco e in giro vedo poca gente che ci gioca? Forse avete bisogno di una mano perché non avete voglia di imparare l'ennesima serie di combinazioni per ottenere le mosse speciali dei 12 personaggi? Non c'è problema: basta chiedere e lo zio Mau vi accontenta subito! Naturalmente le mosse si intendono effettuate con la faccia rivolta verso destra.

**GENAN SHIRANUI**  
L'indescrivibile cugino di Hulk.



**GALFORD**  
PLASMA BLADE  
↓↘→+SLASH  
STRIKE HEZ  
→↓↘+KICK  
RUSH DOG  
↓↙←+SLASH



**GENAN SHIRANUI**  
POISON BLIZZARD  
↓↘→+SLASH  
BUTCHER THRUST  
→↓↘+SLASH

**TAM TAM**  
Cominciate a dire le preghiere: i selvaggi sono imprevedibili...



**TAM TAM**  
MURA GABURU  
↓↘→+SLASH  
PAGUNA DEOS  
↓↙←+KICK  
PAGUNA PAGUNA  
←BRIEFLY, →+AB

**GALFORD**  
Il classico biondino yankee, freddo come un killer.



**UKYO TACHIBANA**  
SASAME YUKI  
↓↙←+SLASH  
SWALLOW SWOOP SLICE  
JUMP, ↙↓↘→+SLASH

**UKYO TACHIBANA**  
Difficile trovare qualcuno che maneggi meglio la Katana!

**CHARLOTTE**  
Sarà anche francese, ma il suo fioretto non è più gentile per questo!



**CHARLOTTE**  
POWER GRADATION  
↙↓↘+SLASH  
SPLASH FOUNT  
PUSH A&B REPEATEDLY

**NAKORURU**  
L'altra pulzella del gruppo, ben spalleggiata da un "aquilotto".



**NAKORURU**  
ANNU MUTSUBE  
←↙↓+SLASH  
LEYLA MUTSUBE  
↓↘→+SLASH  
AMUBE YATORO  
→↘↓↙←+AB



# KILLED GAMES



**HAOHMARU**  
 KOGETSU ZAN  
 →↙↘+SLASH  
 SENPUZAN  
 ↓↘→+SLASH

## HAOHMARU

Un samurai sempre col sorriso sulle labbra...



**JUBEI YAGYU**  
 SUIGETSU TOH  
 ↓↘→+SLASH  
 HASSO HAPPA  
 PUSH A&B REPEATEDLY  
 NIKKAKU RATOH  
 →↓↘+SLASH

## JUBEI YAGYU

Classico servo viscido e fedelissimo all'Imperatore: l'ideale seguace del Cardinale Mazzarino!



**WAN FU**  
 EXPLODING WAVE  
 ↓↘←+SLASH  
 SLICING GUST  
 →↓↘+SLASH

## WAN FU

Ma in Cina non erano tutti piccoli e con pochi muscoli?



**KYOSHIRO SENRYO**  
 CHOBII JISHI  
 ↓↘←+KICK  
 FLAME FANDANGO  
 ↙↘↘→+SLASH  
 ROTATING SLASH  
 →↙↘+SLASH

## KYUSHIRO SENRYO

Un selvaggio Karuki: tra lui e Tam Tam è una bella disputa!



**HANZO HATTORI**  
 CHOBII JISHI  
 ↓↘←+KICK  
 FLAME FANDANGO  
 ↙↘↘→+SLASH  
 ROTATING SLASH  
 →↙↘+SLASH

## HANZO HATTORI

Un maestro ninja che prende la sua "arte" molto sul serio...



**EARTHQUAKE**  
 FAT BOUND  
 ↓+C&D REPEATEDLY  
 FAT CHAINSAW  
 PUSH A&B REPEATEDLY  
 TRIANGLE JUMP  
 JUMP AND ←OR→

## EARTHQUAKE

Sembra un'enorme e lentissima palla di lardo, e invece

The Future Is Now  
**SNK**  
 FROM SNK'S 100MEGA SHOCK SERIES:  
**"THE MOTHER OF ALL FIGHTING GAMES!"**

**SAMURAI SHODOWN**

12 WARRIORS OF WONDER COLLIDE!!  
 Using weapons, explosives and their animal friends, these warriors with their METHODS OF MAYHEM are set to thrill you silly in our latest 100-MEGA release. The new "KATANA-ACTION GAME" is here... 2P. COMPETITIVE PLAY/MID-PLAY PARTICIPATION.

Samurai, Ninja, and Knights gather in Japan, the land of mystery and magic, to lock horns with and defeat the malicious "Satan's Shogun".

侍日本大活劇

SNK CORPORATION  
 SNK BLDG. 10-12 TOYOTSU-CHO.  
 SUITA-SHI, OSAKA, 565 JAPAN  
 TELEPHONE: 06-6328-7207 FAX: 06-6328-7105

**SUPER HIGH TECH GAME**  
**NEO-GEO**

Speciale  
Fiera

# K I L L E D G A M E S



# MOTOR SHOW

di Maurizio Miccoli

**VISTO CHE NON VENDIAMO ABBASTANZA COPIE DI CVG, ABBIAMO DECISO DI ACCALAPPIARE ANCHE I FANATICI DI AUTO CON UNA RUBRICA AD HOC PER LORO...**

Tu-tum, tu-tum... tu-tum, tu-tum...tu-tum, tu-tum... il treno va, e il tempo non passa mai! Questo almeno se si viaggia soli. Ma quest'anno come compagni di viaggio ci sono Paolo e Antonio. Sono un po' arrabbiati, a dire il vero, perché a causa di un mio lievissimo ritardo ci siamo visti sfilare via sotto il naso il diretto per Bologna... dai, ragazzi, non fate così: non potete pretendere che



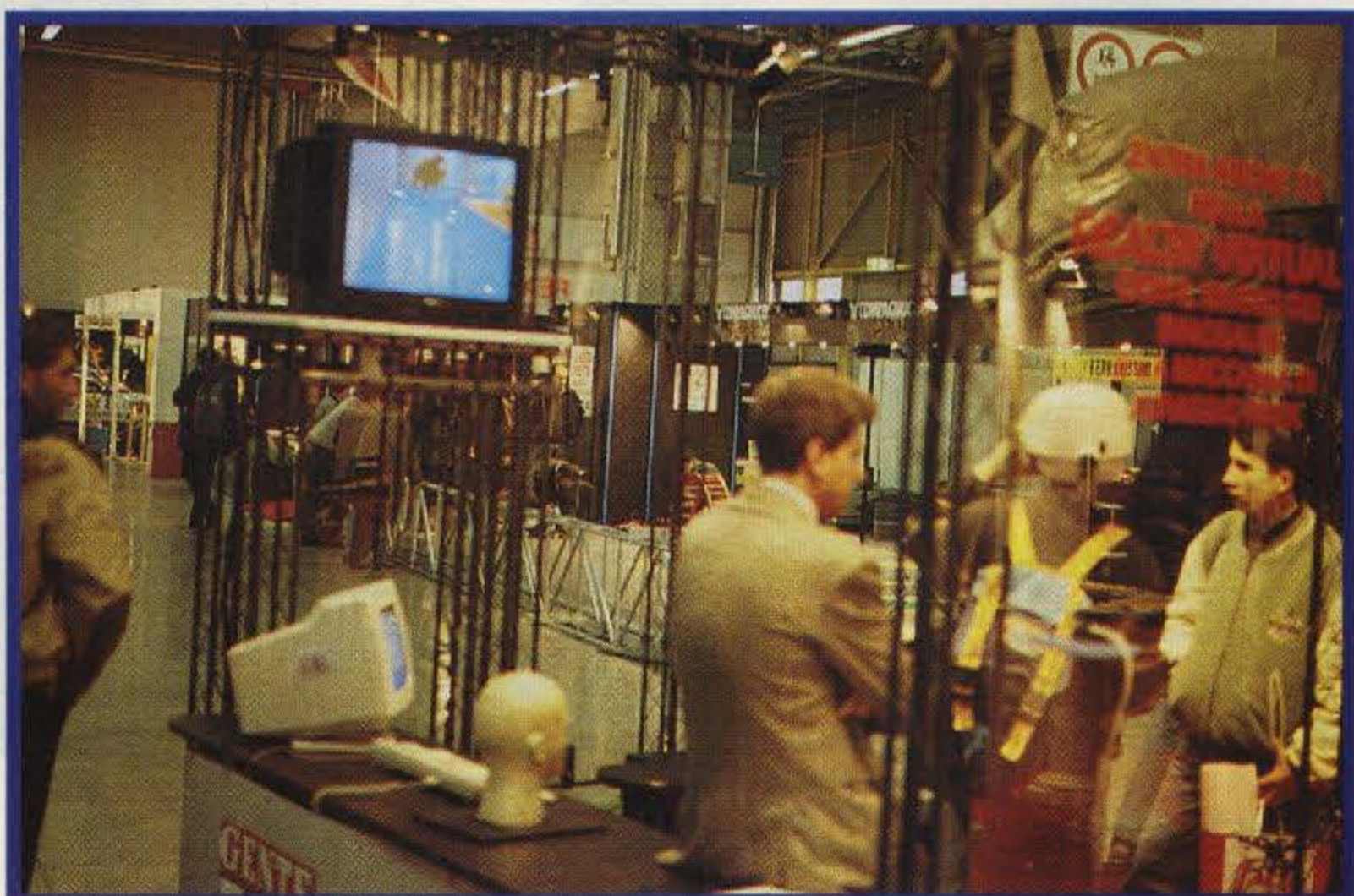
VOLETE UNO "STRAPPO" CON LA MIA NUOVA "MACCHINETTA"?

faccia i salti mortali anche il giorno del mio compleanno! No problems: si prende l'Intercity successivo. Quattro chiacchiere e siamo già arrivati: ci attende un'amica di Paolo, la simpatica, nonché carina, Cristina, che ci fa da cicerone per il Motor Show. Cosa ci facciamo al Motor Show? Sveliamo subito il mistero. In realtà non vogliamo inaugurare una nuova rubrica per gli autofili: semplicemente ci ha invitato la Gig per le due giornate dedicate alla stampa, prima dell'apertura ufficiale della Fiera, tradizionalmente fissata per il 4 dicembre. L'atmosfera è alquanto strana: il Motor Show è da sempre sinonimo di bolgia, bolgia infernale e quanto mai coinvolgente, e invece questo 2 dicembre è estremamente tranquillo. Si possono vedere le cose con calma, ma non si riesce a vivere quel clima di partecipazione tipico del Motor Show: nel nostro girovagare l'unica cosa che riusciamo a combinare è una sfida su un circuito con le Renault Twingo. Sfida CVG vs. Game Power? Ma vaaai! Vittoria di CVG? Ma vieeeeni!!! Non scherziamo ragazzi: il fatto è soltanto che Maurizio è più veloce (e scorretto) di Antonio alla guida e che Cristina è più veloce di Paolo a infilare i palloni nella macchina! Non avete capito niente?



SE LA VOSTRA VITA E' UNA NOIA, PROVATE A FARE UN GIRO CON IL VENTURER!

Pazienza, l'importante è che abbiamo vinto noi! Comunque cominciamo a parlare di cose "serie": allo stand della Gig è disponibile un discreto numero di giochi per i tre formati di casa Nintendo. Molte le novità in distribuzione ufficiale (Jurassic Park, Alien 3, Addams Family 2 Popeye 2 e Spider-Man 3, tanto per citarne qualcuna), e un paio le novità assolute: una simulazione di guida, Indy Heat, e un altro gioco di cui non mi viene il nome...



UN'IMMAGINE DEL PROVISION.

# MEGABOY

## Noleggio e Vendita Video Giochi Console - Accessori



IMPORTAZIONE DIRETTA  
GIORNALIERA



ITALIA



U.S.A.



JAPAN



U. K.



GERMANY

NOVITA' IN  
ANTEPRIMA  
ASSOLUTA



3DO

VASTISSIMO  
ASSORTIMENTO  
VIDEO GIOCHI  
3000 TITOLI

SPECIALIZZATO NEL  
SETTORE CONSOLE  
CON LE MIGLIORI  
MARCHE

## CONSOLIAMOCI...

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



DISPONIBILE PER TUTTI I FORMATI

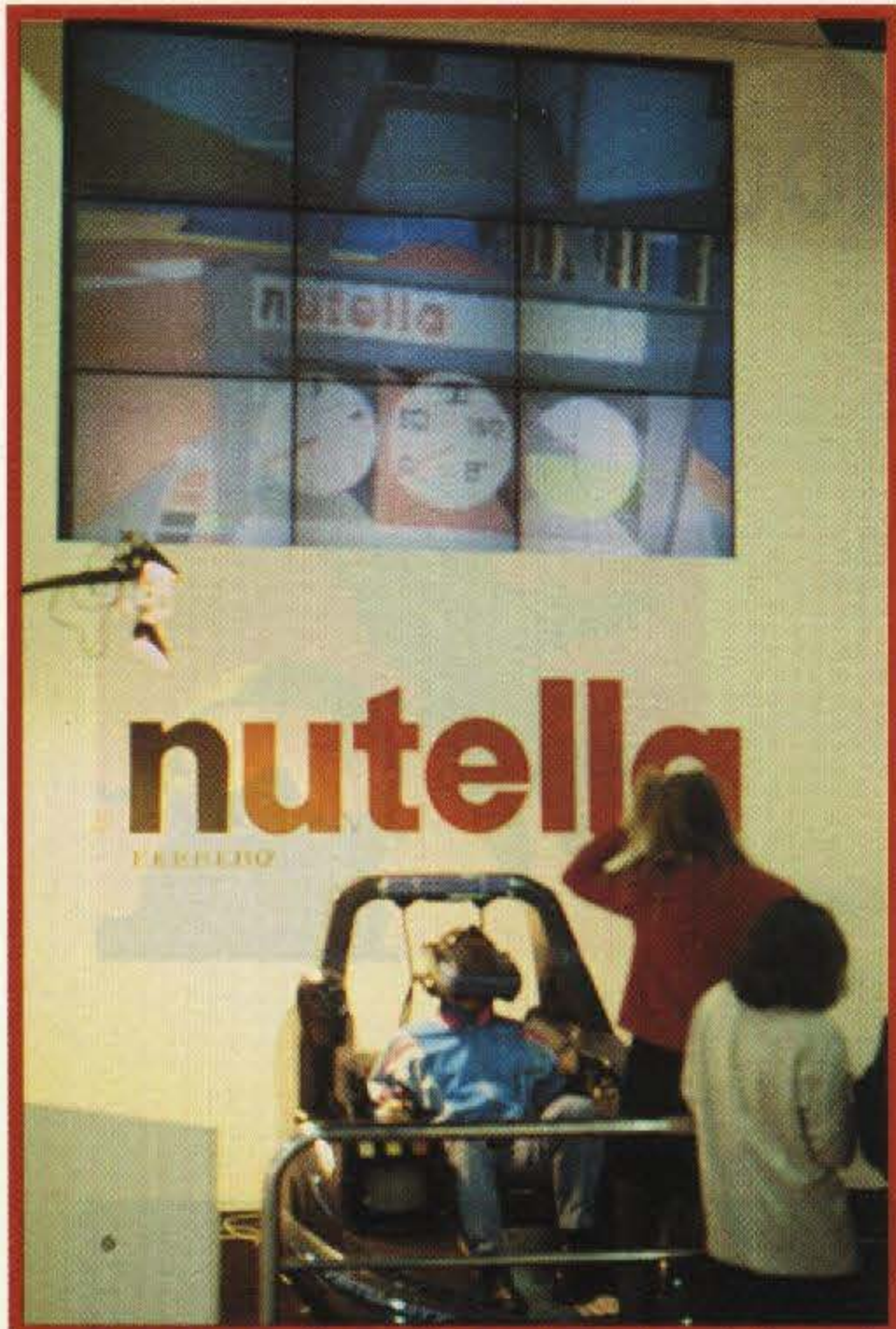


VENDITA PER  
CORRISPONDENZA  
IN TUTTA ITALIA  
(ISOLE COMPRESSE)  
CON SPEDIZIONE  
**GRATUITA!**

ROMA - VIA F.PALASCIANO, 105 - ZONA MONTEVERDE (P.ZZA SCOTTI)  
TEL. 06/58.20.14.57 - FAX 06/58.20.14.65

# KILLED GAMES

NON MI RICORDO IL NOME...



CHI MANGIA NUTELLA VA PIU VELOCE?!

vediamo se mi potete dare una mano sbirciando tra le foto... Ma le sorprese non finiscono qui. Anche la Giochi Preziosi dispone di uno stand: in una strana ambientazione post-bellica, incastonata tra mura sbrecciate, si nasconde una miriade di console, e in mezzo a tutto ciò spicca il Barcode Battler, finalmente lanciato ufficialmente in Italia. Potrete così cominciare a guerreggiare con le scatole dei pelati o i sacchetti dei wurstel! A questo punto vi chiederete cosa c'entri questo articolo con Killed Games: in

realtà potevamo metterlo ovunque, ma stranamente sono proprio i videogiochi da bar quelli più diffusi. Non sono certo le ultimissime novità, ma tutto sommato è anche logico che qualcuno abbia cominciato a notare che le simulazioni di guida del giorno d'oggi sono ad altissimo livello e si avvicinano sempre più alla realtà. Ahi, ahi, ahi, ho detto (anzi, scritto) la parola sbagliata! Al Motor Show infatti sono presenti anche due stand dedicati alla Realtà Virtuale. Lo stand della Nutella Ferrero sponsorizza un software del noto Virtuality, sviluppato dal distributore ufficiale in Italia, la R&C Elgra: si tratta di una corsa a bordo di un gigantesco off-shore, nella quale naturalmente si possono sfidare altri concorrenti che gareggiano

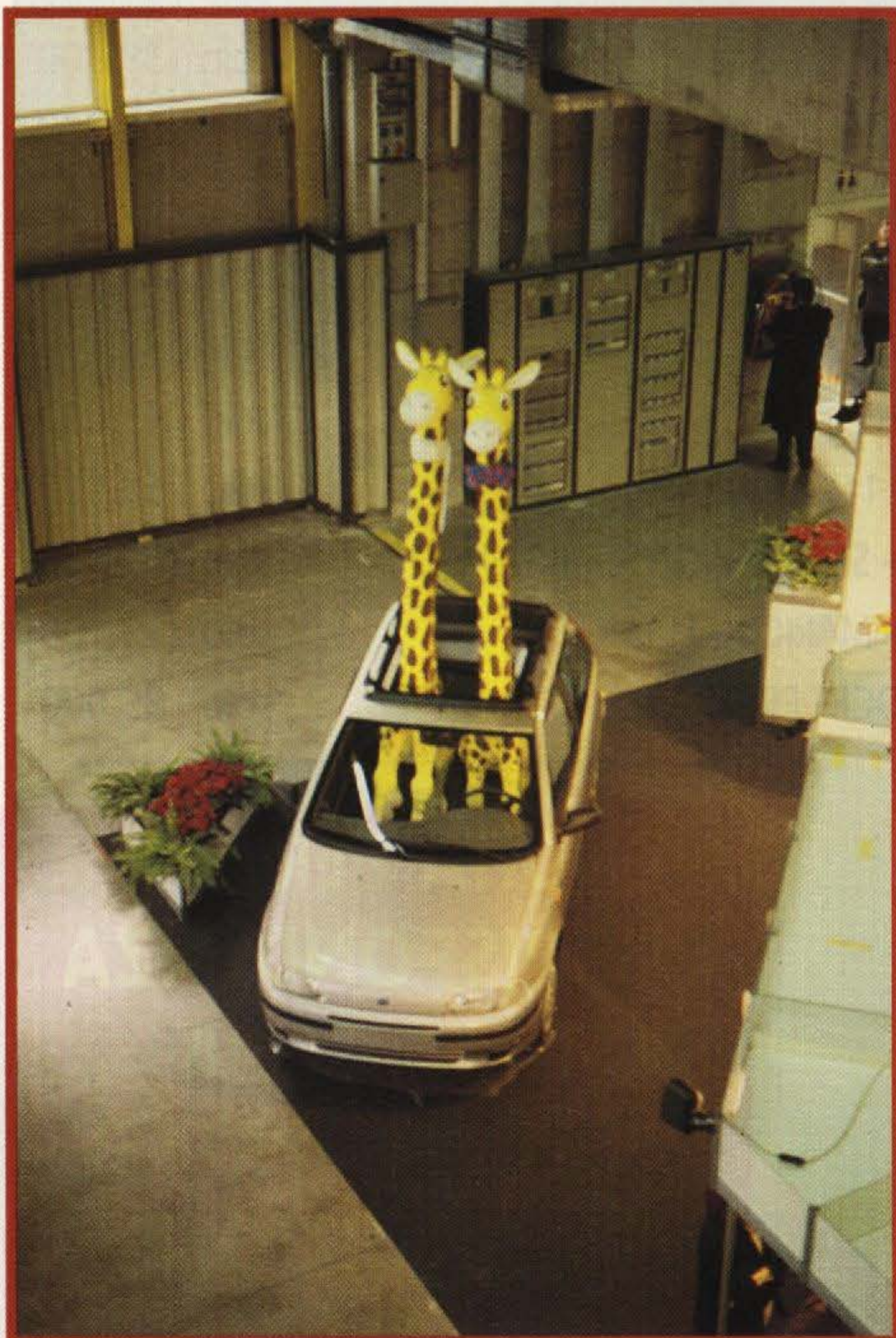


I MIEI CRACKER POSSIEDONO UNA MAGIA SPECIALE CON IL BARCODE BATTLER!

contemporaneamente. L'altro sistema presente in fiera è il Provision, progettato e prodotto dalla britannica Division e importato dall'ATMA di Milano. Mi è sembrato un tantino scattoso, ma mi è stato detto che erano problemi dovuti all'allestimento fieristico. Non è questo il luogo per darvi tutti i dati tecnici del sistema: vi basti sapere che è basato sull'Intel 486 e utilizza il sistema operativo Unix System 5. Per chiudere passiamo a una simulazione più "fisica": in fiera il simulatore più diffuso è proprio il Venturer, che proviamo allo stand della Yokohama. L'avventura si vive in gruppo: entriamo in una decina e veniamo avvisati di tenerci ben ancorati alle apposite sbarre... dopo pochi attimi capiamo subito il perché: la simulazione in questione riguarda una corsa rally! L'interattività non è molta, ma il coinvolgimento è lo stesso notevolissimo e sembra realmente di trovarsi all'interno dell'abitacolo della vettura... ma come guida male 'sto pilota! Bene, la giornata di lavoro è finita: possiamo prendere il treno del ritorno per farci una partita a Risiko in santa pace...



SE VOLETE FARVI UN GIRO ANCHE A CASA C'E SEMPRE INDY HEAT.



ABBIAMO TROVATO CHI HA IL COLLO PIU LUNGO DI MAURIZIO!



## PS/1 IBM Multimedia System.

# Adesso il computer si avvicina al mondo della fotografia, dei video e della musica.



Con il nuovo PS/1 IBM Multimedia System, sarà facile scoprire nuovi orizzonti. La sua configurazione completa comprende un lettore di CD, un set di altoparlanti stereo e interessanti applicazioni per tutta la famiglia. Così con il tuo personal potrai avvicinarti al mondo della fotografia, dei video, della voce, della musica e degli effetti sonori di qualità Hi-Fi. Un universo che fino ad ora non avevi mai conosciuto e che apprezzerai maggiormente grazie a una grafica sbalorditiva e a un sistema audio digitale a 16 bit. PS/1 IBM Multimedia System è anche

incredibilmente facile da installare e da usare grazie al software guida che ti permette di utilizzarlo appena lo accendi. Inoltre, DOS 6.0, Microsoft Windows 3.1 e Works per Windows sono già precaricati e ti consentono di lavorare anche a un livello professionale. Esplora nuovi mondi con il tuo PS/1 IBM Multimedia System. Puoi trovare il tuo PS/1 presso i Concessionari e i Rivenditori IBM, tra cui i migliori computer shop,

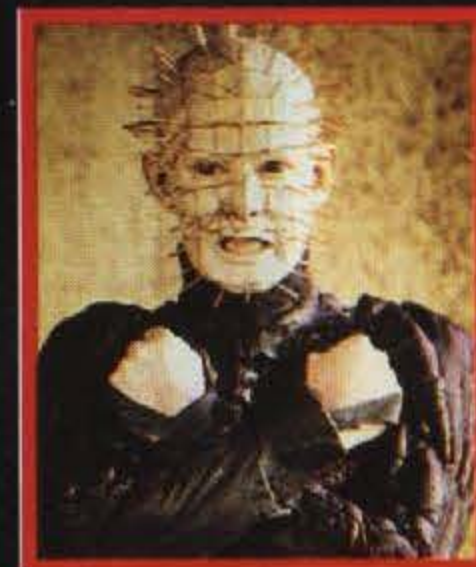
**PS/1 IBM**  
Cinque minuti  
e sei già all'opera.

punti di vendita radio, TV e Hi-Fi e selezionati negozi Buffetti e Maggioli. Per conoscere il punto vendita più vicino, telefona al



# BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÀ



di MASSIMO TORRIANI

**EHI RAGAZZI, COM'E' ANDATO IL NATALE? TUTTO OK?**

**SI', VERO?!!! BANDO ALLE CIANCE DUNQUE, E' ORA DI RICOMINCIARE A FARE IL GIRO DEI NEGOZI! I DONI CHE BABBO NATALE CI HA PORTATO, ORAMAI, SONO STAGIONATI, E' TEMPO DI NOVITA', E' TEMPO DI SPENDERE LE MANCE!!!!**

Accelerò il passo e si diresse al crinale. Lo spesso strato di neve che oramai aveva aderito alle sue calzature di pelo rendeva ogni passo un tormento e, ben presto, RUNGRIN, si trovò ad annaspere con le braccia. Ciò nonostante arrivò al limite del precipizio prima che i mastini lo raggiungessero. Almeno seicento metri di strapiombo lo separavano dalla valle sottostante....un attimo di esitazione e poi...il salto. L'aria turbinava tutt'attorno alla misera figura ammantata che, disperatamente, lottando contro il congelamento e la paura si ostinava a recitare l'incantesimo. La formula lunga e complessa comprendeva simboli e parole tali che prima di poterla completare sarebbe certamente stato dilaniato dai cani, ma qui, nel vuoto, nulla poteva raggiungerlo. Confidando nel tempo a disposizione prima dell'inevitabile impatto con la nuda terra, il bardo concluse la litania.

Poche decine di metri e di lui non sarebbe rimasto che una poltiglia sanguinolenta....poi d'un tratto, un battito d'ali furioso e il corpo dell'uomo mutò.

Gracchiando la sua gioia il corvo si librò nell'aria deridendo le nere creature che scrutavano la scena dalla cima della montagna...."

Tratto da "Oltre l'inganno la beffa" di MAX l'infame

**DIAMO INIZIO ALLE DANZE !!!**

**COME ANTICIPATO IN APERTURA, INFATTI, BEN QUATTRO MODULI ARRICCHISCONO LO SPENDIDO GIOCO DI RUOLO DEDICATO AL "SIGNORE DEGLI ANELLI": SPELL LAW, I DENTI DI MORDOR, MORIA, ED INFINE I GUERRIERI FANTASMA.**

"Il vento turbinava tra i monti alzando spire di neve che si stagliavano sul cielo plumbeo. Rungrin, alzando il bavero di pelo fino a coprirsi la nuca, imprecò. Le sue orme disegnavano sulla bianca distesa un arabesco bruno che all'orizzonte veniva assorbito dalla moltitudine bestiale che seguiva la sua fuga. Alle sue spalle le nere guglie dei DENTI DI MORDOR graffiavano il cielo, ricordando i passati splendori, quando alla loro vista umani, elfi e nani si rallegravano pregustando caldi pasti e avventure amorose tra le braccia di avvenenti cameriere. Ora, tutto era cambiato. Non sveltavano, ai pennoni sfavillanti bandiere e festoni colorati, bensì i corpi consunti dei malcapitati che avevano osato sfidare il potere di SAURON il nero. Un gruppo di mastini, improvvisamente, facendosi largo tra l'orda di orchi, prese ad avanzare pericolosamente nella piana. Ad ogni istante, la distanza che separava il fuggiasco dalla sbavante moltitudine diminuiva. Solo un'incantesimo avrebbe potuto salvarlo.... Calcolando rapidamente le sue possibilità di fuga prese la decisione...

#2600

# Spell Law

*Il Libro della Magia*

Il Sistema Magico ideale per ogni Gioco di Ruolo Fantasy

STRATELIBRI

## SPELL LAW

Modulo attesissimo dedicato alla magia, questo supplemento è assolutamente indispensabile ai giocatori professionisti. Ben tre REGNI di magia e oltre 2000(!) incantesimi, superano ampiamente anche le libidini più perverse dei master. Arricchito da oltre 150 tabelle che contemplano ogni situazione, potrete finalmente verificare con sicurezza il risultato di ogni vostro colpo critico o maldestro. Tabelle dedicate alle armi e la più grande lista di oggetti magici mai pubblicata completano questo splendido compendio in grado di rendere estremamente realistico il vostro gioco di ruolo preferito.

## I DENTI DI MORDOR

Apri la serie, dedicata alle fortezze della terra di mezzo, questo splendido modulo che descrive accuratamente le due torri gemelle, poste, in tempi antichi a guardia di MORDOR.

Create dai guerrieri di Gondor per controllare che il male non facesse più ritorno, furono chiamate "DENTI DI MORDOR" per il loro aspetto molto simile ad

una sorta di fauci. Ora, a distanza di secoli, gli uomini hanno abbandonato questo baluardo di protezione e le forze del male ne hanno fatto uno dei loro domini. Mappe dettagliatissime, descrizioni esaurienti dei suoi nuovi occupanti e una serie di suggerimenti per l'ambientazione delle avventure in questa fortezza, completano il modulo, rendendolo un ottimo supporto informativo anche per giochi di ruolo diversi da "il Signore degli anelli".

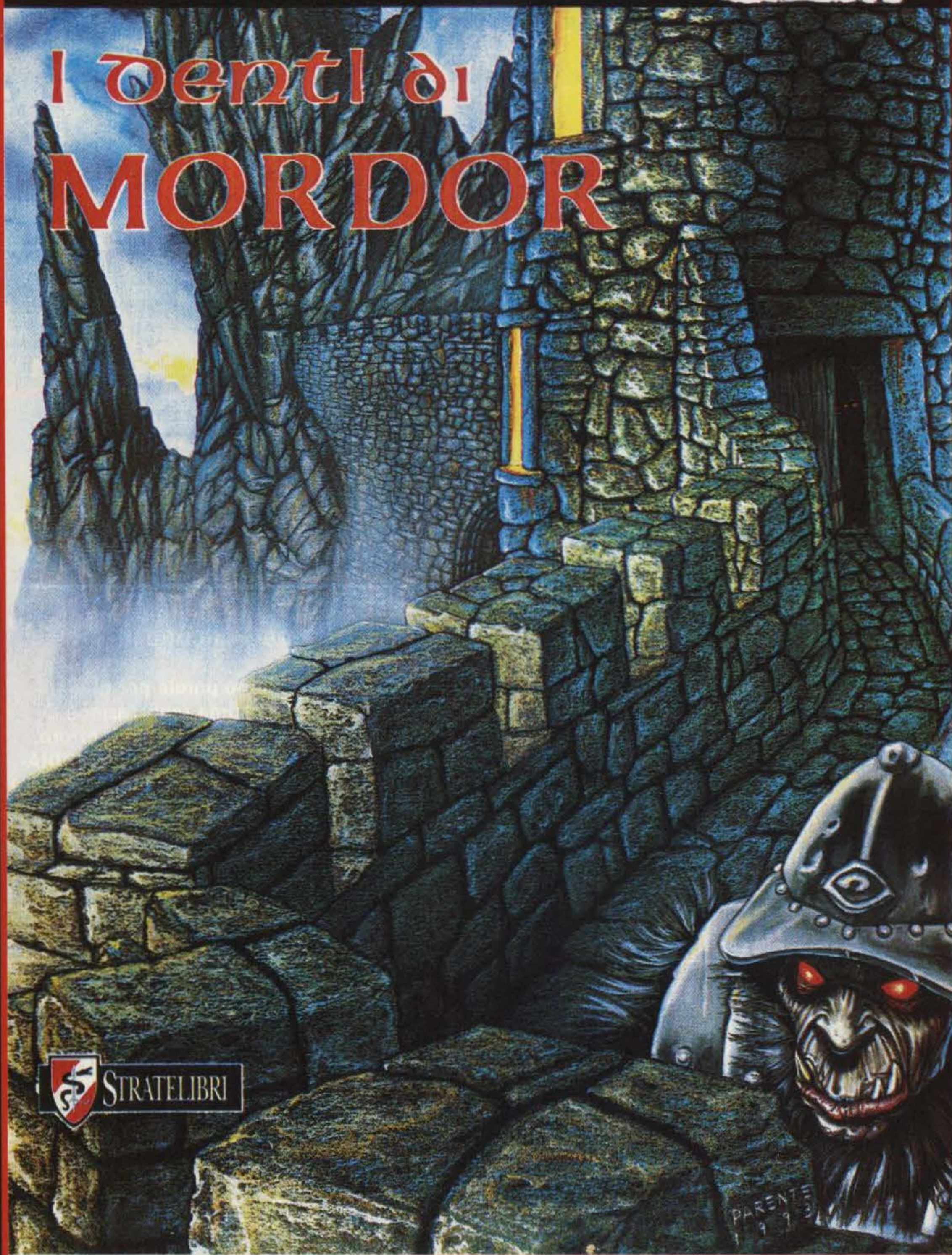
## MORIA

Modulo geografico estremamente dettagliato, MORIA, descrive con precisione certissima una delle regioni più caratteristiche della terra di mezzo. Vecchia residenza dei nani e luogo di terrore e dannazione durante la grande oscurità, questo luogo misterioso cela nei suoi meandri tesori incredibili, protetti dai mitici BALROG. Potrete visitare, ogni caverna, ogni anfratto, ogni stanza di questo luogo fantastico ed affrontando mille pericoli, poco alla volta, verrete a conoscenza della vera storia dei nani, percorrendo a ritroso i passi del grandioso DURIN. Mappe, tabelle degli incontri e una cronologia dettagliata completano questo modulo, imperdibile per chi pensa che Tolkien sia il più grande scrittore fantasy di tutti i tempi e per chi prende il ruolo di master in maniera seria.

## Le Fortezze della Terra di Mezzo



# I Denti di MORDOR



## moria

2204



Basato su Lo Hobbit e su Il Signore degli Anelli di J.R.R. Tolkien. Questo Modulo può essere giocato con tutti gli altri Giochi di Ruolo Fantasy.



## I GUERRIERI FANTASMA

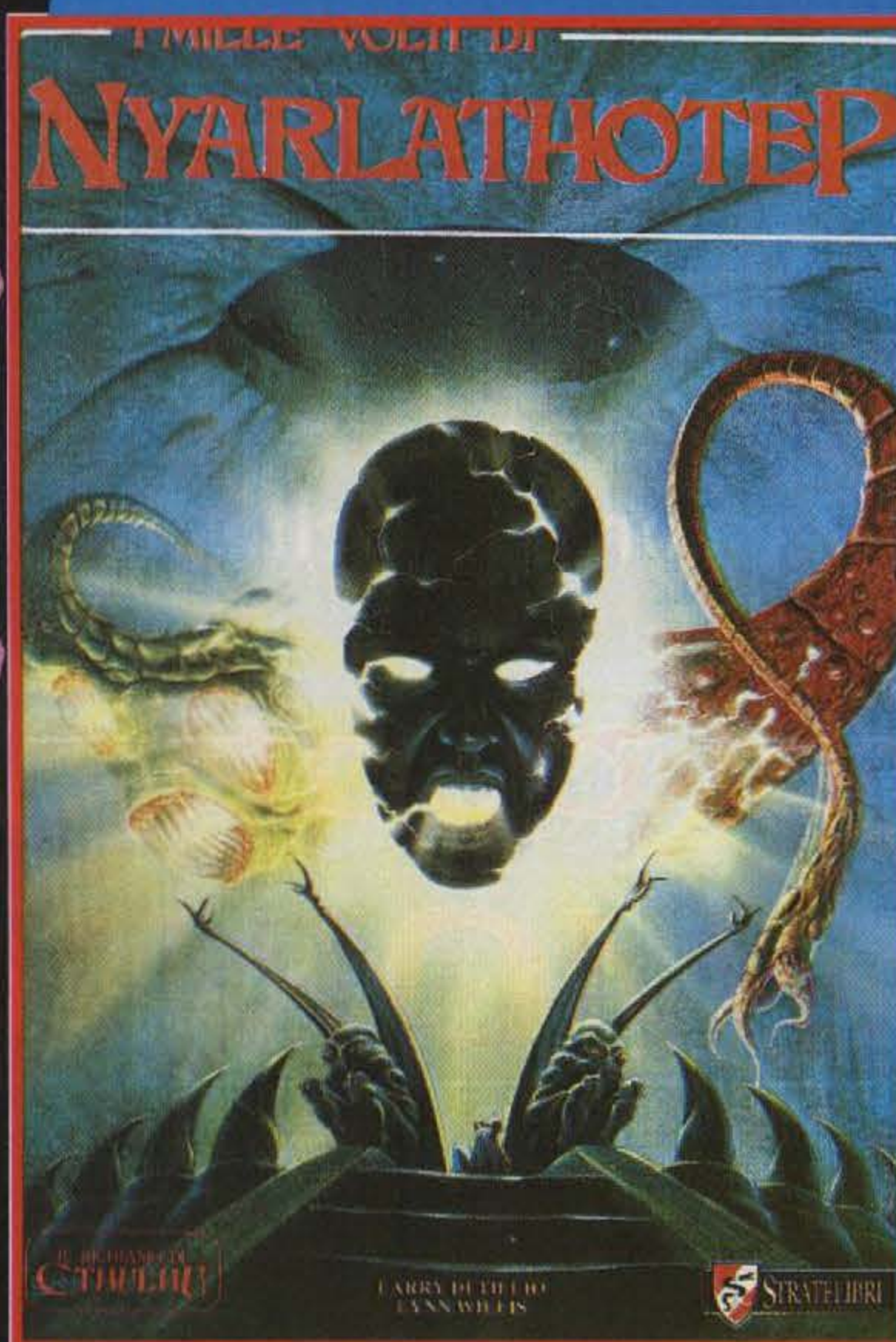
Dunfearan, ai piedi dei monti brumosi, fu per anni una tranquilla zona montuosa, poi, un giorno infausto, la peste decimò i suoi abitanti fino a renderla un'area quasi disabitata. Ma ciò non basta... ultimamente voci sempre più allarmate denunciano la presenza di orde di guerrieri fantasma. Nulla e nessuno sembra avere il potere di contrastare questa ennesima calamità...ma forse nelle caverne degli enigmi esiste una risposta.

Tre splendide avventure ed un'ottimo sistema di generazione casuale delle caverne completano la parte geografica storica del modulo permettendoci di vivere uno dei più bei "dungeon" mai creati. Consigliatissimo.

Della serie: Tutto ciò che avreste voluto sapere di.....

**...E MENTRE I VOSTRI PASSI SI PERDONO NEL BUIO DEI TORTUOSI SENTIERI SOTTERRANEI DEI MONTI BRUMOSI, NYARLATHOTEP, SILENZIOSAMENTE, AFFERMA IL SUO DOMINIO ALL'OMBRA DELLE PIRAMIDI.**

## I MILLE VOLTI DI NYARLATHOTEP



agli intriganti indizi che gli investigatori raccoglieranno lungo il loro cammino, resi splendidamente da una serie di documenti da ritagliare, che portano sul dorso spaccati dell'oramai famigerato "ECO DI ARKHAM". Una libidine insomma! Cos'altro dire? Se siete appassionati di archeologia e volete completare il vostro repertorio di entità con un fritto misto di divinità egizie, accomodatevi. Qui appagherete ogni sorta di appetito.

**....SIETE STANCHI DI CAMMINARE NEL DESERTO E DI INGOIARE LA SABBIA? SFRECCIATE ALLORA CON IL VOSTRO VEICOLO A JET, TRA I RIFIUTI DI NIGHT CITY.... COME?! NON DISPONETE DEL NUOVO MODELLO DI BMW?! ALLORA E' TEMPO DI AGGIORNARSI, E' TEMPO DI:**

## CHROME BOOK

Modulo di espansione per il gioco di ruolo "CYBERPUNK"

Edito in italiano da STRATELIBRI

Più che un vero e proprio modulo, CHROME BOOK, è una sorta di catalogo di accessori da acquistare. Redatto in forma particolarissima, tale da ricreare una sorta di terminale video con tutte le sue funzioni, questa ulteriore espansione è assolutamente fantastica. Nuove armi, veicoli, chip di servizio, programmi software dell'ultima generazione e tutto ciò che fa la differenza tra un semplice mortale e un vero Cyberpunk, è contenu-

## I GUERRIERI FANTASMA

2104



GERSA

Derivazione Avventura per il gioco di ruolo di J. R. Tolkien. Questo Modulo può essere giocato con tutti i giochi di ruolo di ruolo.

STRATELIBRI

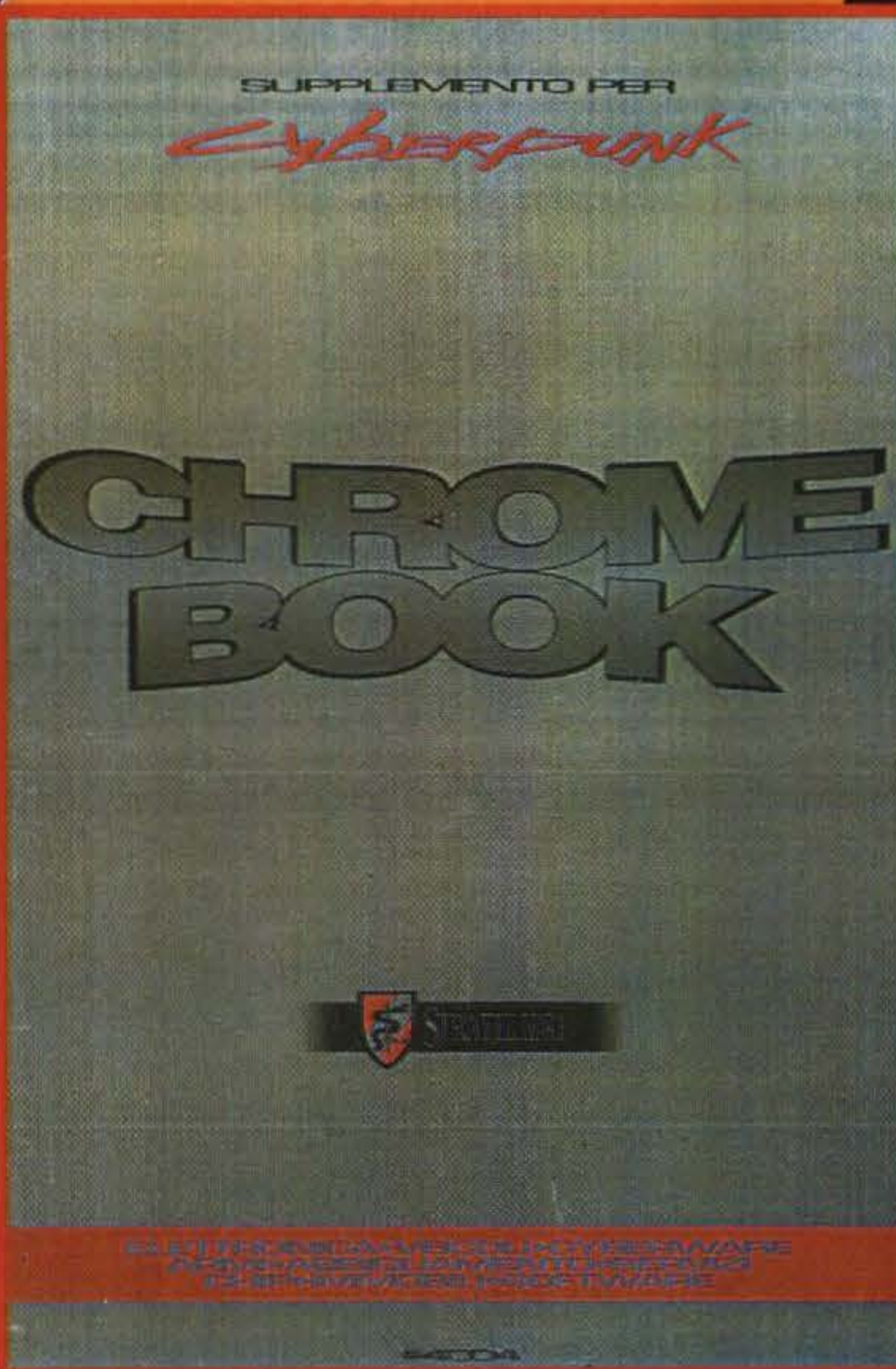
Espansione per il gioco di ruolo "IL RICHIAMO DI CTHULHU"

Edito da STRATELIBRI in Italiano

Talvolta accade che un sogno diventi realtà...Talvolta però il sogno è un INCUBO !!!

Non ci sono parole per rendere fede all'ottima realizzazione di questo modulo. Intrighi, orrore, enigmi ed azioni degne di INDIANA JONES, farciscono uno dei più bei moduli di espansione dedicato alle ambientazioni LOVCRAFTIANE. New York, il Kenia, Londra, la Cina e, naturalmente l'Egitto sono il panorama naturale di questa avventura che vi porterà ad esplorare ogni sorta di luogo nel tentativo disperato di fermare gli adoratori degli antichi che da sempre tramano nell'ombra per sovvertire l'ordine delle cose e riportare sulla terra le primordiali presenze malvagie.

Gioco campagna per eccellenza "I MILLE VOLTI DI NYARLATHOTEP" offre almeno tre/quattro mesi di svago assicurato, grazie alla complessità della vicenda e





to e commentato in questo "POSTAL MARKET" del futuro. SE LO SFOGLIATE UN'ATTIMO NON POTRETE FARNE A MENO!!! E'UN MUST! FIDATEVI.

**SE PENSAVATE CHE IL FUTURO NON AVESSE PIU' SEGRETI PER VOI; SE CREDEVATE CHE CON UN BRACCIO BIONICO POTEVATE RISOLVERE TUTTI I VOSTRI PROBLEMI DI LITI CONDOMINIALI; SE PENSAVATE CHE CON UNA BUONA ARMA AUTOMATICA I PROBLEMI DI SOVRAPPOLAZIONE POTEVANO ESSERE FACILMENTE RISOLTI, BEH, NON AVEVATE CONSIDERATO LE:**

## CREATURE DALLA NOTTE

Modulo di espansione per il gioco di ruolo "CYBERPUNK"

Edito in italiano da STRATELIBRI

Dopo il meritatissimo successo di VAMPIRI, era impensabile che questo ribaltamento dei ruoli (i giocatori rivestono il ruolo dei temibili succhia sangue) restasse un caso isolato.

....E dalle nebbie delle periferie delle megalopoli del futuro, ecco ergersi il principe delle tenebre.

**INCREDIBILE!** Cyberpunk sta veramente spopolando! Non solo tra breve potremo

calarci nei panni dell'investigatore del futuro NATHAN NEVER ma, pensare addirittura di diventare DRACULA, è veramente fantastico!!

Tratto dalla fortunatissima serie della IANUS, CREATURE DELLA NOTTE, è il primo modulo dedicato alle vostre avventure notturne. All'interno troverete tutte le informazioni necessarie allo sviluppo di queste creature fantastiche, basate su una combinazione di attributi positivi o negativi che, sommati tra loro, indicheranno il vostro stadio di "contaminazione". Infatti, più il vostro personaggio sarà afflitto dai luoghi comuni sui vampiri, (Paletti, acqua santa, aglio etc.) e più potrà contare su una serie di poteri unici.

Chiaramente trovandoci nel futuro esiste una spiegazione logica al mistero dei vampiri...ma, come si conviene nella narrazione Horror, lasciamo a voi il compito di scoprirne il motivo. Ma non è tutto! Casomai non doveste gradire calarvi nei panni di un succhiasangue, allora il modulo vi descriverà dettagliatamente come

organizzare la vostra battuta di caccia al vampiro precisandovi inoltre su che tipo di armi fare affidamento, quando, inevitabilmente ne incontrerete uno. **CONSIGLIATISSIMO**, anche perché le saghe legate a questo background sono tra le migliori mai prodotte!!!

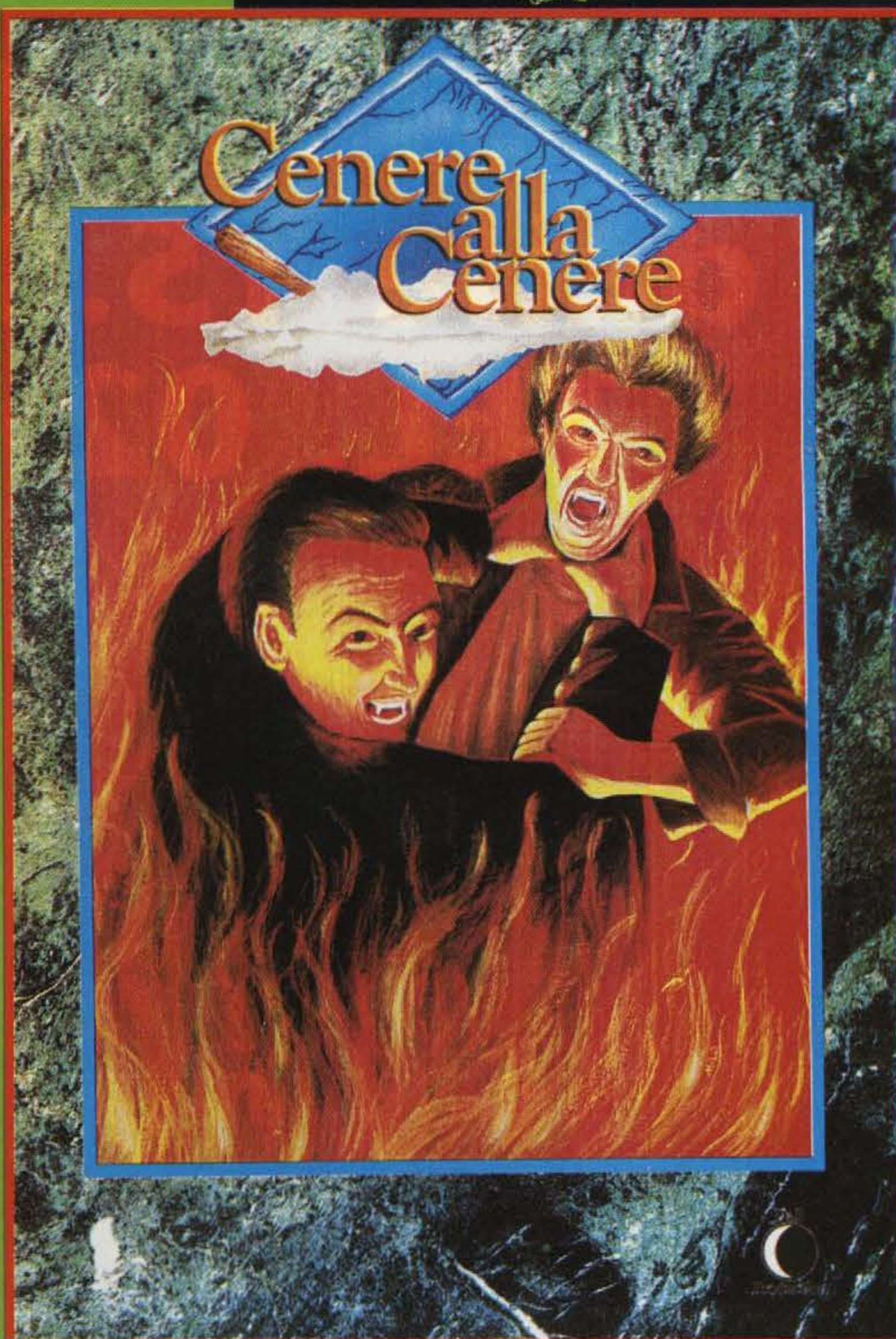
**...E, A PROPOSITO DEI VAMPIRI, VALE LA PENA DI RICORDARE CHE, QUANDO IL FUOCO SI ESTINGUE RESTA SOLO LA CENERE...**

## CENERE ALLA CENERE

Modulo di espansione per il gioco di ruolo "VAMPIRI"

Edito in italiano da DAS e I GIOCHI DEI GRANDI

Primo supplemento dedicato all'ormai mitico VAMPIRI, questo modulo è, senza dubbio, un passo obbligato



per ogni narratore. Oltre alla splendida storia in quattro capitoli basata su "Forgiata nell'acciaio", infatti, sono stati inclusi una serie di suggerimenti preziosissimi per lo sviluppo del controverso rapporto che si crea tra la bestia e l'umano che condividono, a partire dal bacio, la stessa esistenza. Non esiste infatti alcun dubbio che, l'enorme successo riscosso da questa serie, è, sicuramente, da attribuirsi all'ottima analisi dei diversi stati d'animo presenti nei vampiri, che, mentre da un lato godono di una vita eterna, dall'altra patiscono la perdita della famiglia e dei valori che poco tempo prima rappresentavano il basamento della loro esistenza.

Non abbiate paura comunque, CENERE ALLA CENERE, contiene le risposte ai vostri dubbi: guidati passo a passo nella fitta trama di intrighi che circonda GARY imparerete ad amare questo splendido gioco di ruolo che non ha eguali.....

**SI RINGRAZIANO VIVAMENTE I NEGOZI "AVALON" E "PERGIOCO" PER AVERCI GENTILMENTE MESSO A DISPOSIZIONE IL MATERIALE RECENSITO.**

**CREATURE DELLA**

**Notte**



SUPPLEMENTO PER

**Cyberpunk**



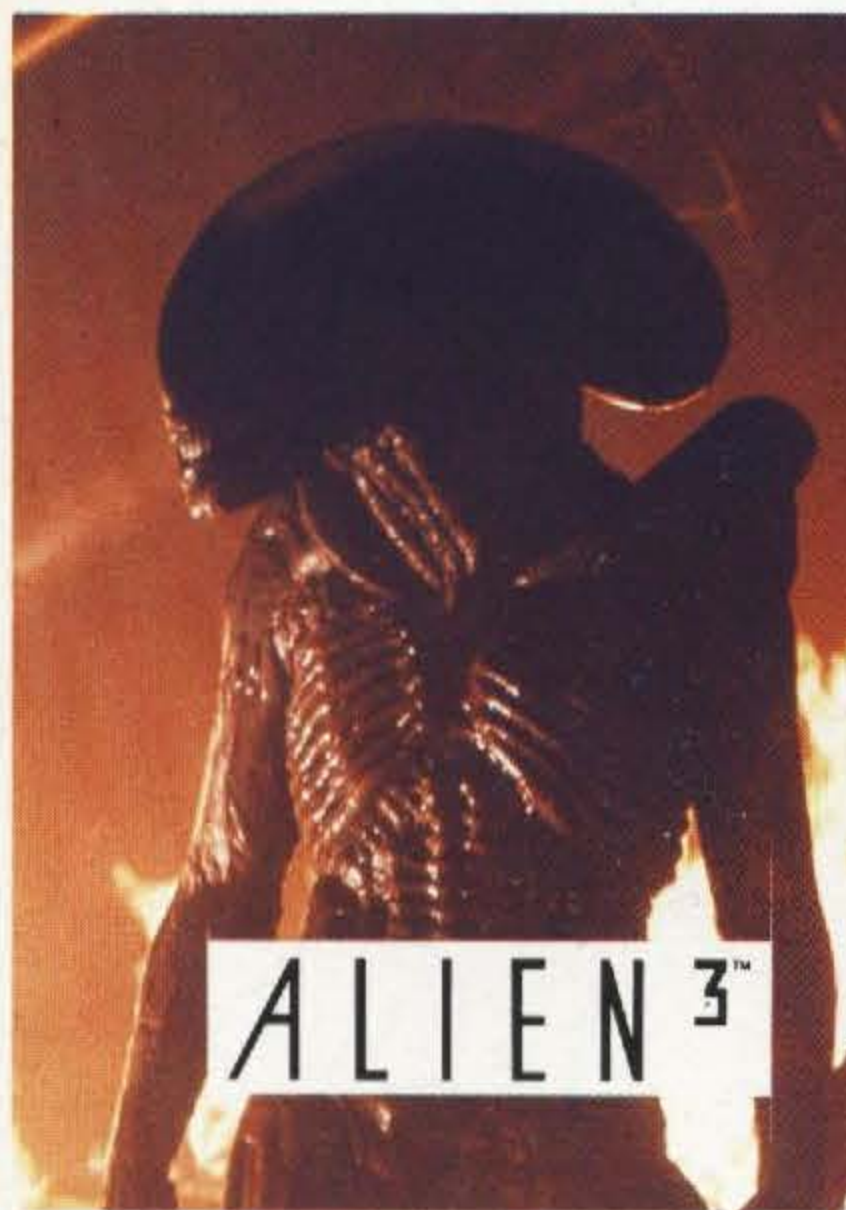
#4300

HOT LINE

**TUTTI I MERCOLEDI**  
**dalle 15.00 alle 17.00**  
**TEL. 02/66034295**



All specifications subject to change without notice.



ALIEN 3™

ALIEN 3 TM & © Twentieth Century Fox Film Corporation



# CHEETAH JoySticks from the CharacteriStick range



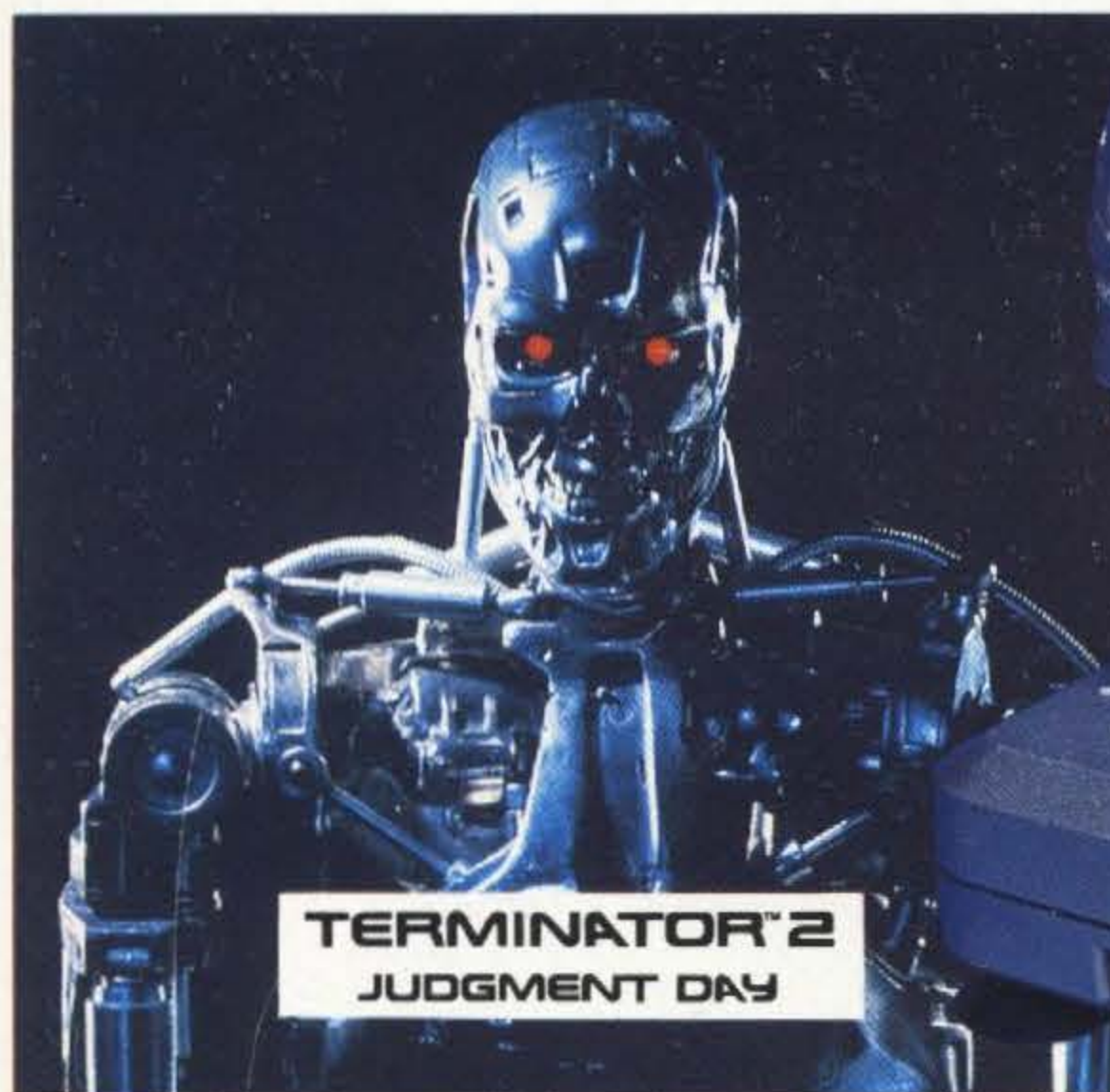
BART  
SIMPSON™



CHECK  
IT OUT,  
MAN!

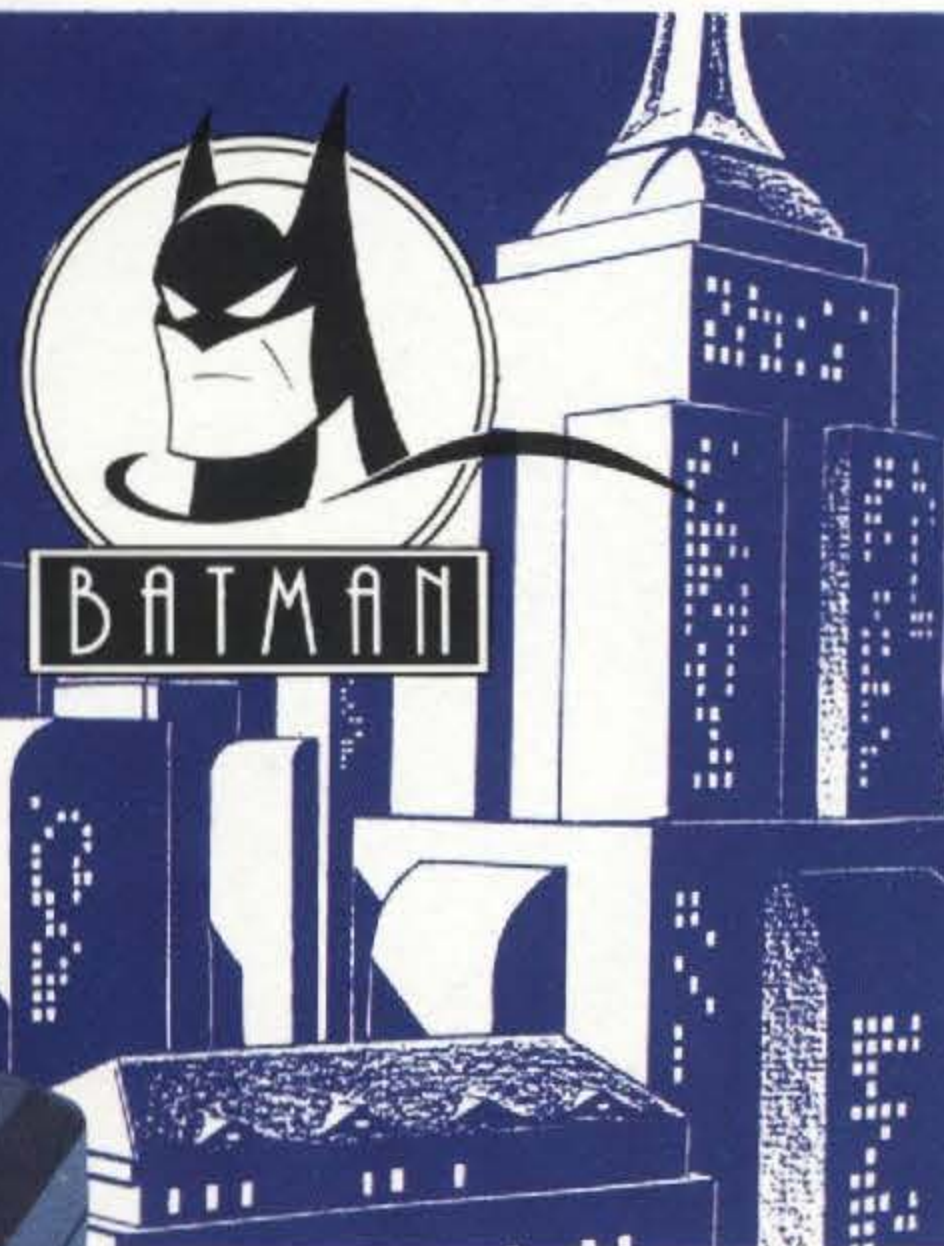
MAR GAMES-45

THE SIMPSONS™ TM & © 1992 20TH C. FOX F.C.  
All Rights Reserved.

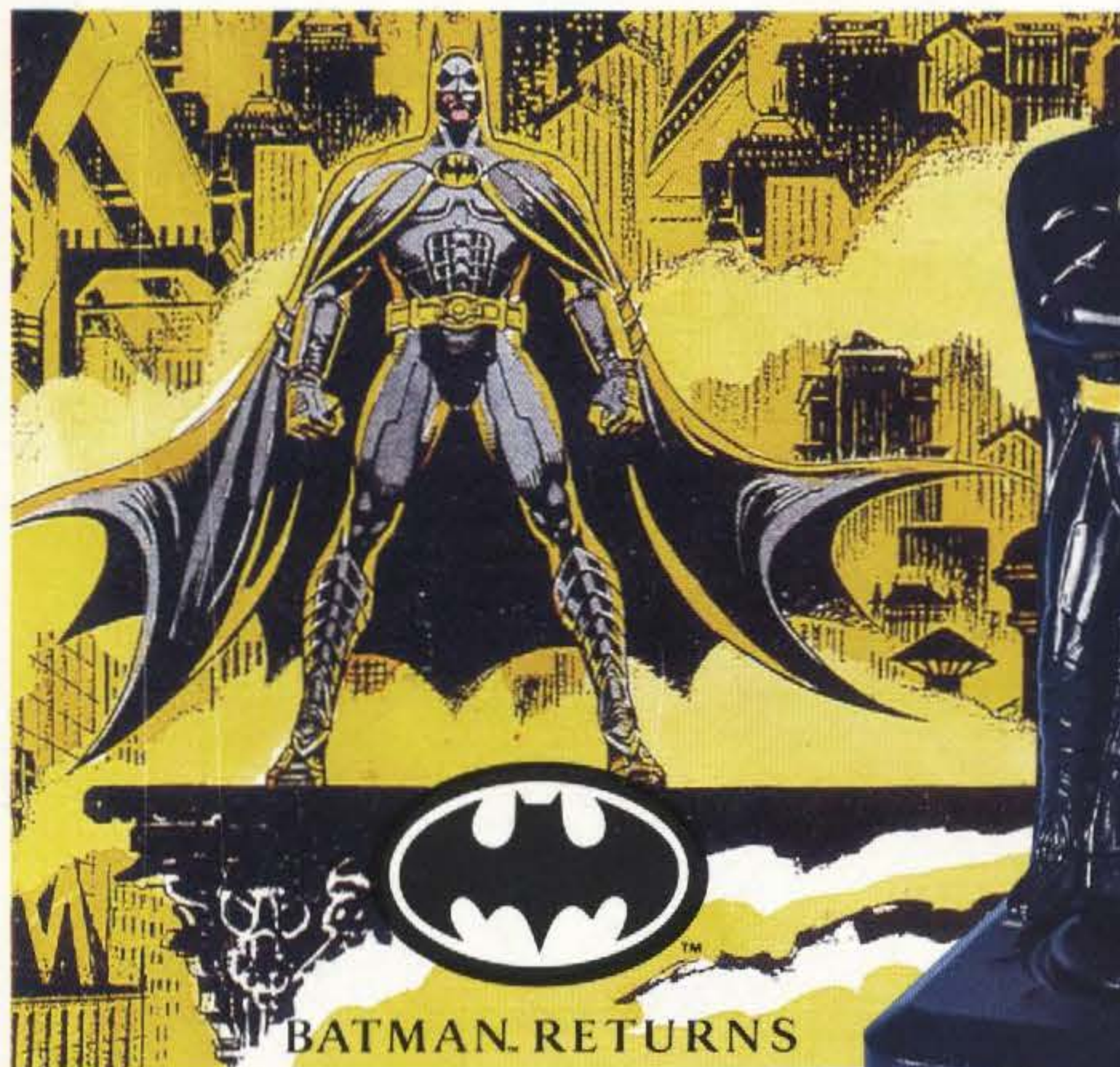


TERMINATOR 2  
JUDGMENT DAY

TM & © 1992 CAROLCO All Rights Reserved. Unauthorised Duplication is Strictly Prohibited.



BATMAN



BATMAN RETURNS

TM & © 1992 DC Comics Inc. All Rights Reserved.

MARPES®

FORNITORE UFFICIALE DEI  
RIVENDITORI DI SUCCESSO



Versioni compatibili con

- Nintendo NES
- Nintendo SNES & SF
- Sega Master System
- Sega Mega Drive
- Commodore Computers e video game system
- Atari computers e video game system
- Sinclair Spectrum +2/+3 computers
- MARPES console videogioco
- Tramite adattatori opzionali su tutti i computers e tutte le console videogioco

Distribuzione Esclusiva:

MARPES® Europe spa

Via Montedoro 77 - 80059 Torre del Greco (Na)  
Tel. 081/8821044 pbx - Fax 081/8829113 G4  
International Phone - 39/818821679



# AL CONFRONTO GLI ALTRI SONO GIOCHI DA DILETTANTI



Sensible continua ad essere la migliore  
simulazione di calcio che tu possa contrastare.

**Vuoi un libero? Ecco fatto.**

**Vuoi due ali? Ecco fatto.** Per due volte.

**Vuoi dei difensori? Ecco fatto.** vecchia car...

**Vuoi i Rossoneri contro l'AC?\*** Ecco fatto.

**Vuoi il Bar Sport contro i 12 Uomini imbestialiti? Un po' strano, ma... ecco fatto.**

**Puoi far giocare fino a 64 persone ed hai 100 vere squadre tra cui scegliere.**  
**Oppure potrai personalizzare le tue squadre nella tua competizione personalizzata\*.**

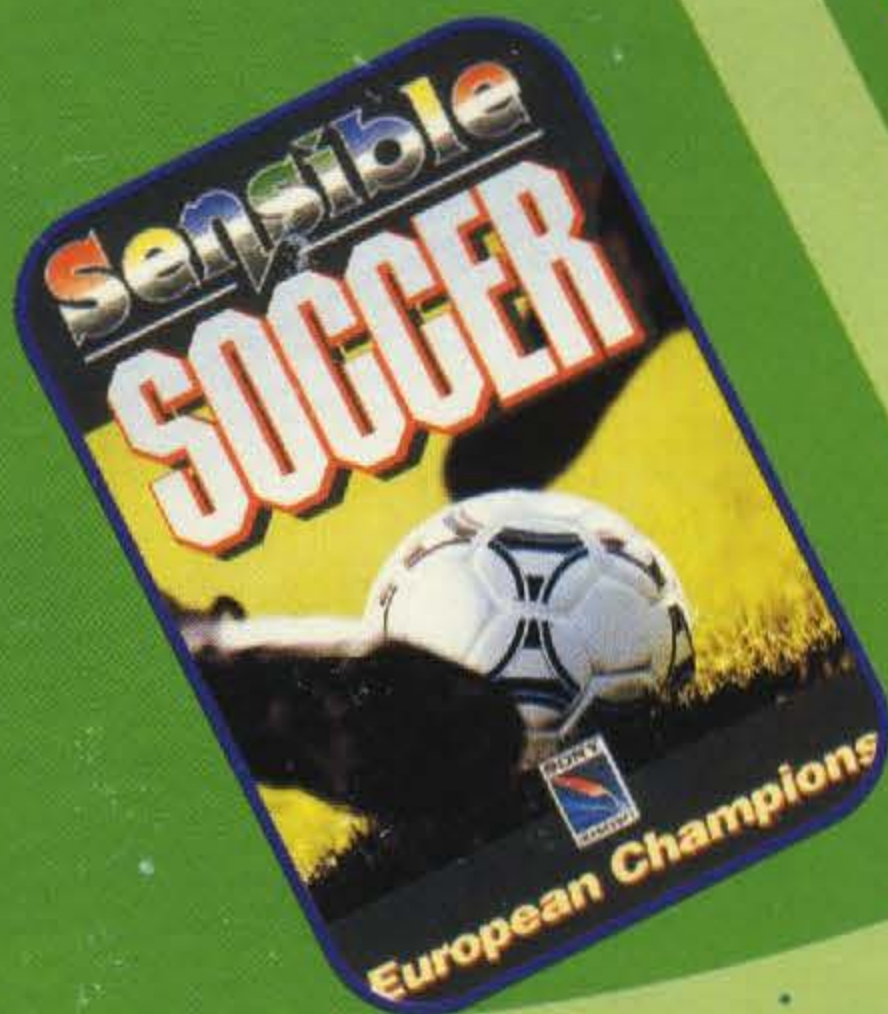
**Tutto questo con una giocabilità da Serie A e un tocco finale di palla alla Baggioslan.**

**Puoi segnare dei goal spettacolari nell'assolato San Siro  
o fare una scivolata d'attacco sotto l'acqua di Venezia.**

**Puoi andare ad esultare davanti ai tifosi di casa oppure  
dartela a gambe dopo il secondo cartellino giallo fuori casa.**

## NON HA UN SOSTITUTO.

*\*Solo per Mega Drive.*



Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of  
Sony Electronic Publishing Company. © 1992  
Sony Electronic Publishing Company. Sensible  
Soccer™ 1992-1993 Sensible Software.  
Under exclusive license to Sony Electronic.  
Publishing from Imagesoft Software. All  
rights reserved. Master System™, Mega  
Drive™, and Game Boy™ are registered  
trademarks of Sega Enterprises Ltd. Game  
Boy™ and Super Nintendo Entertainment  
System™ are registered trademarks of Nintendo.

