

**IN REGALO
IL FUMETTO DI
STURMTRUPPEN**

**GEAR • LYNX • GAMEBOY • MEGADRIVE • NEO GEO
SUPER NES • NES • PC ENGINE • RPG • COIN-OP**

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70 TAXE PERCUE (TASSA RISCOSSA) MILANO CMP ROSERIO

N.25 APRILE '93

L.5.000 (Frs.7.5)

GRUPPO EDITORIALE
JACKSON

AMIGA

VIDEOGIOCHI

**OLTRE 50 GIOCHI
RECENSITI PER VOI!**

**STAR
WING**
IL MIGLIOR GIOCO
PER IL SUPER NES?

CHUCK ROCK 2

ARRIVA IL FIGLIO
DI CHUCK!

TUTTI I TRUCCHI
DI STREET FIGHTER II
PER AMIGA E SUPERNES

INSERTO

DIVERTIMENTO PORTATILE

ON!

DIVERTIMENTO
PORTATILE

SUPERVISION

CHI È QUESTO
SUPERUOMO?

VEIL OF DARKNESS

SUL PC L'ORRORE
CONTINUA...

MAZIN SAGA

MAZINGA
ALL'ASSALTO DEL MEGADRIVE!

UNIVERSAL MONSTERS

ORRORI ISOMETRICI
SULL'AMIGA

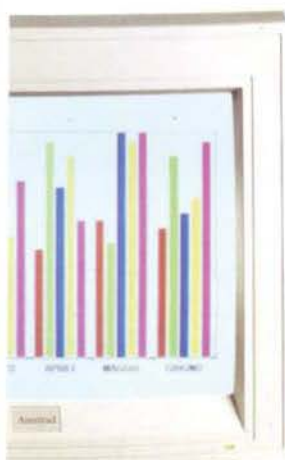
Mega PC

L'UNICO CHE UNISCE LO STANDARD MS-DOS AL SEGA MEGADRIVE
FANTASTICO PER I GIOCHI, ECCELLENTE PER IL BUSINESS

Ciccognani Studio



Compatibile



a **L. 1.990.000**+IVA
completo di VIDEO, DISCO RIGIDO da 40MB,
MS-DOS 5.0 e AMSTRAD DESKTOP
con Autoistruzioni, MOUSE,
JOYSTICK e MANOPOLA GIOCHI

PC

Compatibile



Un potente PC professionale 386SX a 25MHz standard MS-DOS compatibile unitamente ad una fantastica console per videogiochi completamente Sega Megadrive compatibile: con prestazioni decisamente innovative quali la commutazione tra modo PC e modo Megadrive tramite il semplice scorrimento di un pannello frontale unita ad un esclusivo monitor a colori a doppio sincronismo e con altoparlanti stereo incorporati per supportare sia la grafica Super VGA con suono Ad-Lib che la grafica/sonoro Megadrive.

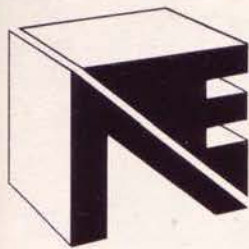
MegaPC 386SX è prodotto e venduto da Amstrad con licenza Sega Enterprises Ltd.

Amstrad

VIVERE LA TECNOLOGIA

Confrontateci pure.

Pronto Amstrad: 02/3263210 Telefonate per sapere dove trovare tutti i nostri prodotti.



NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

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

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

**VENDITA
ANCHE PER
CORRISPONDENZA
IN TUTTA
ITALIA**

ROCKGEN L. 279.000

Genlock amatoriale con controllo di dissolvenza per la sovrapposizione dell'immagine di Amiga. Passante video automatico. Alimentazione da computer o da fonte esterna. Compatibile con tutti gli Amiga compreso il Commodore CDTV, oltre ad avere una totale compatibilità con i sistemi Pal/NTSC.



ROCKGEN PLUS L. 449.000

Genlock semiprofessionale con regolazioni di fader, mode e invert. Indicatore di segnale Video presente. Alimentazione ad Amiga e/o esterna. Dissolvenza duale con due manopole per la regolazione dell'overlay e invert effect. RGB indipendente e passante video pass-thru per separare il segnale Amiga da quello video. Ingresso key-in per dispositivi croma. Compatibile con tutti gli Amiga e Commodore VDTV e compatibilità dei sistemi video Pal/NTSC.



SUPER MAXIGEN L. 990.000

Nuovissimo genlock professionale, qualità Broadcast con S_VHS in uscita, regolazione livelli, 2 uscite video per visualizzare il vostro lavoro mentre viene registrato. Possibilità di Super impose. Banda passante 6 MHz. 1 Vpp 75 Ohm. Serie di effetti video e manuale in italiano. Alimentazione esterna a 500mA 12V (alimentatore fornito).

P.I.P. VIEW L. 299.000

Il P.I.P. VIEW è un dispositivo elettronico esterno con telecomando collegabile ad un monitor Amiga con presa Video-In (Commodore 1084-Philips 8833 ecc.), il quale permette di ricevere e visualizzare i programmi televisivi sul Vostro monitor. Inoltre è dotato del sistema pinP (Picture in Picture) che permette di vedere contemporaneamente il Vostro film preferito e la partita di calcio della Vostra squadra. È dotato di uscita video e uscita audio.



ROCKEY L. 699.000

Questo utile accessorio è simile ad un genlock ma il suo compito è fare proprio l'opposto. A differenza dei normali Genlock, che sovrappongono l'immagine di Amiga su una fonte video, questo estrae ad esempio un gatto che cammina in mezzo ad una stanza e lo sovrappone, eliminando lo sfondo della stanza, ad una qualsiasi pagina graficadi Amiga. Effetti speciali per Sandwich e inverso per produzioni Amiga, RGB splitter incorporato per applicazioni di digitalizzazioni. Lavora in abbinamento con la maggior parte dei comuni Genlock. Compatibile con la porta video RGB di Amiga a 15 Hz oltre ad avere un passante RGB, passante video e porta Key-In. Compatibile con i formati video Pal/NTSC.

DVE 10-P L. 1.990.000

Sofisticato Genlock per tutti gli Amiga. Ingressi S-VHS e videocomposito. Mixer video e audio. Effetti tenda speciali per la visualizzazione delle varie fonti d'ingresso, Pin-P, effetti Video digitali, Video processore, digitalizzatore video. Il DVE-10P e Amiga trasforma il vostro sistema in un laboratorio per titolazioni, animazioni e grafici.



PC

AMBERSTAR	50
CONQUERED KINGDOMS	47
ERIC THE UNREADY	60
LETHAL WEAPON	65
MAGIC CANDLE 3	46
RINGWORLD	62
SLEEPWALKER	65
SOLITAIRE'S JOURNEY	45
VEIL OF DARKNESS	54-55
WACKY FUNSTERS	61

LYNX

JOUST	71
GAME GEAR	
BATMAN RETURNS	70
CHUCK ROCK	74
DEFENDERS OF OASIS	72
INDIANA JONES AND THE LAST	
CRUSADE	73
SUPER OFF ROAD	75
SUPER VISION	
2 IN 1	81
CARRIER	81
LINEAR RACING	81
OLIMPIC TRIALS	81

MEGADRIVE

BATMAN - REVENGE	
OF THE JOKER	98
CHAKAN	100
G-LOC	96
MAZIN SAGA	102
MUHAMMAD ALI' BOXING	99
MASTER SYSTEM	
SPEEDBALL 2	104

AMIGA

AMBERSTAR	52
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK	56-57
KGB	50
SMASH	58
THE VOYAGE BEYOND	64
DRIBBLING	65
UNIVERSAL MONSTER	48-49

SUPER NES	
BATMAN RETURNS	84-85
BULLS VS BLAZERS AND THE NBA	
PLAYOFFS	86
CHESTER CHEETAH	83
CHUCK ROCK	95
GODS	88
LETHAL WEAPON	94
ROBOCOP 3	96
ROCKY JOE BOXE	96
STARWING	90-91-92

PC ENGINE

COTTON	106
NES	
BLUES BROTHERS	96
NEO GEO	
SUPER SIDEKICKS	107
VIEWPOINT	108-109

C64

NICK FALDO'S GOLF	65
GAMEBOY	
THE FLINTSTONES	79
THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES	77
THE LEGEND OF PRINCE VALIANT	76
TIP OFF	80
UNIVERSAL SOLDIER	78

CHUCK ROCK	95
GODS	88
LETHAL WEAPON	94
ROBOCOP 3	96
ROCKY JOE BOXE	96
STARWING	90-91-92
MEGA CD	
MAKE YOUR VIDEO	103
SEWER SHARK	110

POSTA 10

Arrivano tonnellate di recensioni fatte dai lettori: beccatevi i primi voti e continuate così!

NEWS 18

Tutte le novità sul mondo videoludico, con una nuova rubrica dedicata alle ultimissime dal Sol Levante!

PREVIEWS 24

Strike Commander, Ultima 7 II, YO Joe!, Bubsy... Vi bastano o dobbiamo andare avanti?

APRILE '93
25

REVIEWS

Chuck Rock 2 e Starwing fanno impazzire la redazione di CVG! **44**

ONI

Ennesimo appuntamento con la rivista nella rivista: cuccatevi assolutamente le prime recensioni italiane dei giochi per il Super Vision! **67**

PLAYMASTER

Seconda parte della megaguida totale a Street Fighter 2, con particolare riguardo alla versione Amiga. Se poi avevate dei problemi con Zool... Beh, non avrete più in futuro! **111**

FAR OUT

Lanciamci i componenti! Tutto quello che avete sempre voluto sapere sul boomerang e non avete mai osato chiedere! **124**

ARCADE ACTION

Tutto su Virtua Racing, il coin-op più incredibile della storia, e sull'Enada, la fiera di coin-op più famosa d'Italia (mi avete chiamato? - Fabio) **126**

BOARD GAMES

E' in fondo alla rivista, ma non è per questo è la rubrica meno importante, anzi... **142**



FABIO "SILENZIOSO" D'ITALIA

Da quando è entrato a far parte della folle redazione di CVG Fabio ha perso totalmente l'uso della parola. Durante le interminabili riunioni dove si discutono tematiche interessantissime (è meglio Claudia Schiffer o Cindy Crawford? Andiamo a mangiare la pizza o al fast food? Hai visto la partita ieri sera?) Fabio si esprime unicamente a gesti e non lo fa nemmeno tanto bene...



PAOLO "DEBOSCIATO" CARDILLO

Prima di far parte dello staff di CVG Paolo era un autentico modello di eleganza: doppio petto, mocassini lucidi, frangetta perfetta... Dopo qualche mese ha iniziato a dare segni di cedimento e ora se ne vai in giro con i capelli lunghi fino alle spalle, strusciando i piedi, con una 24 ore scassatissima piena di roba e chiede a tutti "Ohchecciaicentolire?".



SIMON "STRESSATO" CROSIGNANI

Trentasette. Questi sono gli anni persi da Simon da quando ha iniziato a lavorare a CVG. Peggior del fumo, della droga e dell'alcool, CVG è un male incurabile che ti porta via la vita. Simon ne era uscito una volta, ma ci è cascato recentemente e ora se ne va in giro come uno zombie urlando "Datemi da fare una recensioneeeeeee..."



VINCENZO "BRIZZOLATO" RENZI

Beh, guardando la foto avrete già capito cos'è successo al nostro Vince da quando è stato costretto a tenere i contatti con tutte le software house del mondo per CVG. A furia di telefonare, faxare, scrivere lettere e spedirle, a Vincenzo sono venuti i capelli bianchi, e pensate che ha solo 24 anni (almeno questo è quello che sostiene lui...)

DIRETTORE RESPONSABILE

Pierantonio Palermo

REDAZIONE

Massimiliano Anticoli, Paolo Cardillo, Simone Crosignani, Fabio D'Italia, Vincenzo Renzi

SEGRETARIA DI REDAZIONE E COORDINAMENTO ESTERO

Loredana Ripamonti

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA

Marino Corti

COPERTINA

Silvana Corbelli

COORDINAMENTO GRAFICO

Marco Passoni

HANNO COLLABORATO

Maurizio Miccoli, Alessandro Assi, Massimo Torriani, David Upchurch, Gary Whitta, Simon Byron, Garth Sumpter, Paul Rand, Paul Anglin, Steve Keen

CORRISPONDENTE U.K.

Paul Rigby

CORRISPONDENTE DA LONGUELO

Simone Crosignani

PRESIDENTE AMMINISTRATORE DELEGATO

Peter P. Tordoir

GROUP PUBLISHER

Pierantonio Palermo

PUBLISHER AREA CONSUMER

Filippo Canavese

COORDINAMENTO OPERATIVO

Antonio Parmendola

PUBBLICITA'

Donato Mazzarelli Tel. (02) 66034246

SEDE LEGALE

Via Gorki 69
20092 Cinisello Balsamo (MI)



DIREZIONE E REDAZIONE

Via Gorki 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Tel. (02) 66034295 - Fax (02) 66034238

DIREZIONE AMMINISTRATIVA

Via Gorki 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Tel. (02) 66034465 - 66034467

UFFICIO ABBONAMENTI

Via Gorki 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Tel. (02) 66034401 (ricerca automatica)

Hot line 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

Arretrato

Abbonam. (11 num.)

Estero

L. 5.000

L. 10.000

L. 38.500

L. 77.000

Per sottoscrizione abbonamenti utilizzare il c/c postale 18693206 intestato a Gruppo Editoriale Jackson casella postale 10675 - 20110 Milano

STAMPA

Arti grafiche Motta - Arese (MI)

DISTRIBUZIONE

SODIP Via Bettola 18

20092 Cinisello Balsamo (MI)

Spedizione in abb. 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.

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



Consorzio Stampa Specializzata Obbligatoria

Testate aderenti al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero.

SUPERVISION™

IL VIDEOGIOCO PORTATILE CON MAXI SCHERMO



UNA SELEZIONE DI ALCUNI ECCITANTI E STIMOLANTI GIOCHI

 **WATARY** ITALIA

MOLTI ALTRI USCIRANNO OGNI MESE!

SUPERVISION™

IL VIDEOGIOCO PORTATILE CON MAXI SCHERMO



Studio della TANDERLIN (A)

L'UNICO
COLLEGABILE AD UN TELEVISORE A COLORI



WATARY ITALIA

SUPER NES IMAGINEER

GRAFICA

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

70

SONORO

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

50

GIOCABILITA'

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

74

LONGEVITA'

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

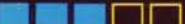
78

GLOBALE

78

La voce più importante. Non è una media degli altri punteggi ma li piglia comunque in considerazione, in altre parole vi dice se un gioco è bello o no.

AZIONE



STRATEGIA



ORIGINALITA'



BILANCIAMENTO



LA UNOVA PAGELLA

I PUNTEGGI

90+

Un C+VG

HIT!

Un

classico: da

comprare

assoluta-

metel!

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!



EDITORIALE

Aprile, tempo... di pesci.

Qualche altra rivista videoludica probabilmente si starà sollazzando con l'ennesimo scherzo fatto in casa per ingannare i lettori. Qui a CVG siamo dell'idea che "un bel gioco (sempre che non sia un videogame) dura poco" e quindi quest'anno niente pesci d'Aprile: tutte le notizie e le recensioni che trovate in questo numero sono vere, come vero è il regalo che trovate per l'ennesima volta allegato alla rivista (così vi potete fare quattro ghignate fra una partita e l'altra).

A proposito di partite, che fine hanno fatto i videogiochi per computer? Il rapporto titoli per console - titoli per computer è ormai di 2 a 1, se non maggiore, anche se in questo modo bisogna ammettere che la qualità è notevolmente migliorata. Meglio pochi, ma buoni o tanti, ma mediocri? Ai lettori, come al solito, l'ardua sentenza...

Simon Crosignani

LE ICONE DI C+VG

In ogni recensione i commenti sono accompagnati da un simbolo che indica sinteticamente il parere del recensore riguardo al gioco in questione.



WOW!

Un commento "esclamativo" non può che riferirsi a un gioco superlativo: generalmente si tratta di un programma tanto bello che non dovrebbe mancare a nessuna collezione di software.



MAH!

Il punto di domanda indica i dubbi del recensore nei confronti 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 od di giocabilità, e non dovrebbe essere preso in considerazione se non per farsi due risate.

PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02/6128240-66016401 (24 ore) - FAX 02/66012023 (24 ore)



**SCONTI
PER RIVENDITORE
CASH & CARRY**

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO!
Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.
Servizio "NOVITA" SETTIMANALI" Console e Videogames.

Console S. Famicom/S. Nes

Acrobat Mission
Addams Family
Adventure Island
Adventure Sandiel
Air Management
Aliene VS Predator
Amazing Tennis
Area II
Astral Bout
August Golf
Axelay
Barbarossa
Baseball Simulators 1000
Battle Blaze
Battle Soccer
Bierdie Try
Bill Lambeer's Combat Basketball
Burai
C. Ripeen Baseball
Cacoma Knight
Captain Tsubasa
Castelvania IV
co Chara Wars
Combatribes
Contra Spirits
Cosmogame The Video
Cross America
Cyber Formula
Cyber Knight
D-Force
Dina Wars
Dinosaur Wars
Double Dragon
Dracula
Dragon Slayer
Dragon's Earth
El Faria
Exhaust Haet I
F. 1 Circus Limited
F. 1 Grand Prix
Final Fantasy
Final Fight
Fire Pro-Wrestling
Formation Soccer
Gamba League 93
Ghouls & Ghost
Golden Fighter
Gradius III
Gun Force

Gundam F. 91
Gundam X
Hot Track Hero
Hero Senki
Hokuto-No-Ken
Hole In One
Home Alone
Home Alone II
Hook
Hyper Version
James Pond
Joe & Boxing
Joe & Mac
John Madden Football
King Of Monster
Kushing Beat Ran
Last Fighter Twin
Legend Of Zelda
Lemmings
Lennus
Lethal Weapon
Magic Adventure
Magic Sword
Mario Kart
Mario Paint
Mario World
Mickey Mouse Adventure
Monkey Adventure
NBA 3D Golf Simulation
Parodius
Pebble Beach Golf
Phalanks
Pilot Wings
Populous II
Power Athlete
Prince Of Persia
Pro-Football
Pro-Soccer
Ramma 1/2
Returning Of Double Dragon
Road Riot
Royal Conquest
Ruel Ture
Runny Egg Hero
Rushing Beat II
Rushing Beat Ran
S.T.G.
Shimegami Tensei
Sky Mission
Smash T.V.
Song Master
Sonic Blastom

Soul Blader
Street Fighter II
Super Adventure Island
Super Aleste
Super Aomiral's Division
Super Birdie Rush
Super Black Bass
Super Chinese World
Super Cup Soccer
Super Ghouls & Ghost
Super Kick Off
Super Off Road
Super Pang
Super Pit Fighter
Super R-Type
Super Stadium
Super Tennis
Super Volley Ball II
Syvalton
T.M.N.T. 4
The Chessmaster
The King Of Rally
Thunder Spirit
Tiny Toon Adventures
Ultima IV
Waialae Country Club
Wing Commander

Console Mega Drive

Aquatic Game
Aero Blaster
After Burner II
Alien Strom
Alisia Dragon
Altered Beast
Ambition Of Caesar
Art Alive
Assault Suit L.
Attack Chopper
Bad O Men
Bahama Senky
Bare Knuckle
Batman
Batman Return
Black Out Buck Rogers
Cadash
Centurion
Chiki Chiki Boys
Colums
Crack Drown
Curse

Cyberball
Darius II
Darwin 4081
David Robinson Basketball
Dinaland
Dodge Ball Club
Donald Duck
Doracos
Dream Team Usa
E-Swat
EA Ice Hockey
EA Pro-Football
EA Pro-Hockey
EA Risky Wood
Elemental Master
F. 1 Circus
F22 Interceptor
Fantasia
Fantasy Star III
Fatal Rewing
Fight Master
Final Blow
Final Hero
Fire Mustang
G-Loc
Gain Ground
Ghouls & Ghost
Golden Axe II
Goods
Granada
Grand Slam
Hard Driving
Heavy Nova
Heavy Unit
Hell Fire
Hockey Adventure Toki
Holyfield's Boxing
Holyfield's Real Deal
Hunter Yoko
I Love Mickey Mouse
Immortal
Indiana Jones
Insector
Ishido
Jewel Master
JL Soccer
Joe Montana Foot.
Joe Montana Foot. II
John Madden Football 92
Jordan Vs Bird
Jordan Vs Bird NBA II
Ju Ju Legend

Kageky
Kick Boxing
Kid Chameleon
Kunga Vapor Trail
Leynos LHX Attack Chopper
Lotus Turbo Challenge
Magical Hat
Majin Saga
Metal Fangs
Mickey & Donald World Of Illusion
Mohannad Ali Boxing
Monster World III
Ninja Burai
Olympic Gold
PGA Tour Golf II
Phelios
Power Manger
Prince Of Persia
RBI 4 Baseball
Rings Of Power
Road Rash
Road Rush II
Rolling Thunder
Runark
Saint Sword
Sangokushi
Sd Varis
Shining Darkness
Sonic II
Spiderman
Storm Lorad
Strider
Super HQ
Super Monaco G.P. II
Super Shinobi
Super Thunder Blade
Sword Of Sordan
Taikei-Ki
Taz Mania Story
The Faery Tale
Thunder Force IV
Thunder Pro Wrestling
Tiger
Tiny Toun Adventure
Turbo Out Run
Two Crude Duo
Varis
Vermilion
Verytex
Wani Wani World
Whip Rush
Wonder Boy III

World Cup Soccer
Xenon II
Zero Wing
Zoom

Console Game Gear

Ariell
AX Battle
Bare Knucke
Batman Return
Berlin Wall
Buster Ball
Chase HQ
Chuck Rock
Dodge Danpei
Donald Duck
Dragon Crystal
Eternal Legend
Fantasy Star Gaiden
G-Loc Air Battle
Galogia 91
Gear
Golby
Holly Wars
House Of Tarot
Hyoutan Jima
Hyper Pro Baseball
In The Vake Of Vampire
Joe Montana Football
Kinnectic Connection
Kunichan
Lemmings
Magical Adventure
Mappy
Mickey Mouse II
Olympic Gold
Out Run
Pengo
Putt & Putter
Puyo Puyo
Rastan Saga
Shadam Cruseder
Shangai II
Shining Forfe G
Sonic II
Super Monaco G.P.
Super Monaco G.P. II
Super Shinobi II
Wimbledon
Wonder Boy
Wooly Pop

CORE GRAFX
IBM PC
PHILIPS
SINCLAIR
GAMMATE



CITIZEN

FlashFire

GAME GEAR

SEGA MEGADRIVE

SUPER FAMICOM

Nintendo

GAMEBOY

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini telefonate ai numeri: 02/6128240-66016401
oppure scrivete al nostro indirizzo. I nostri orari sono: dal Lunedì al
Sabato dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 14.00 alle 18.30

CONSOLE NINTENDO/NES GAME BOY + GIOCHI TELEFONARE!!

RIPARAZIONI COMPUTER COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE GAMES

PAGAMENTI RATEALI DA £ 50.000 MENSILI

RICEZIONI ORDINI 24 ore su 24 allo 02/6128240

stair

PC
Engine

QuickJoy

SNK
Neo-Geo

Commodore



MAILBAG

Ariecoci qua! Un altro mese è passato e non senza mutamenti: sì ragazzi, il mercato videoludico sta cambiando, radicalmente. Provate a pensare a un anno fa: una valanga di titoli per Amiga, un bel po' di giochi per PC, un numero discreto su Megadrive e sulle console portatili, e qualcuno per Super Nes. E ora? I giochi per console sono quintuplicati, soprattutto per il 16-bit Nintendo, il Game Gear e il Gameboy sono sommersi di giochi, i titoli per PC escono in abbondanza... E Amiga? I titoli per Amiga sono diminuiti, ma in compenso è aumentato il livello medio. E' un bene o un male? Qualcuno inizia a dare segni di malumore e rimpiange i tempi in cui uscivano 100 giochi al mese, qualcun altro crede nel "poco, ma buono"... Che dire poi delle nuove console? La famigerata macchina della NEC, il Megadrive a 32 bit e il 3DO? La prima sembra ottima, ma tutto dipenderà dal prezzo di vendita, sulla seconda si sa ben poco e il 3DO, a detta di moltissimi esperti del settore, difficilmente riuscirà a decollare, sia per l'impostazione di marketing che lo vuole come "concorrente al CD e al VHS", sia per il prezzo elevato (non in rapporto alle prestazioni, ma alle macchine concorrenti). Insomma, ci troviamo di fronte a un periodo alquanto incasinato ed è davvero difficile prevedere chi e cosa uscirà vincente alla fine. Voi lo sapete già? E allora scrivetecelo! L'indirizzo è sempre il solito:

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

Ah, quasi dimenticavo: non veniteci a dire che l'unica macchina che sopravviverà sarà l'Atari VCS perché lo sappiamo già...

YOUR AMIGA IS ALIVE

Caro CVG, sono un ragazzo di 15 anni e vi devo fare i miei più sinceri auguri sulla rivista che è veramente strepitosa e sensazionale. Ho iniziato a comperare la vostra rivista dal numero di Ottobre/Novembre e, a dire il vero, mi è apparsa stu-

penda perché me ne intendo di videogiochi e sono appassionato da quando avevo 8 anni.

Io possiedo un Amiga 500 e dall'ultimo numero che ho acquistato in edicola (Gennaio) ho notato che avete recensito Street Fighter 2 versione Amiga e avete dato un giudizio con il 1, il che significa che è un gioco bellissimo e siccome è anche in mio possesso da Dicembre, mi chiedo



come mai non sia diventato un Hit! Vorrei ora che rispondiate a questa domanda e ad altre qui elencate:

- 1) Ma quando faranno un vero Wrestling WWF per Amiga con ottima grafica, ottima giocabilità e con un numero alto di mosse?
- 2) Se voi quando recensite un gioco ne date un giudizio negativo, con il simbolo del teschio, avete mai avuto dei litigi con la casa del videogioco stesso?
- 3) Quando uscirà la serie di Mario Bros sull'Amiga?
- 4) Il software dell'Amiga 600 e del nuovo Amiga 1200 è compatibile con il vecchio Amiga 500?

Con questo ho finito le domande e anzi vorrei salutare il critico Paolo Cardillo, a me tanto simpatico.

(Nazario Pesce)

Paolo ringrazia per i complimenti e contraccambia i saluti (l'assegno ti arriverà a casa al più presto - Paolo). Per quanto riguarda Street Fighter 2 sull'Amiga dobbiamo ammettere di essere alquanto stupefatti: la lettera di Nazario è solo una delle tante che si lamentano (in modo più o meno evidente) del voto dato nella recensione, voto ritenuto troppo basso (vedi Alessandro Barboni o Alberto Pessia che considera la versione Amiga persino migliore di quella del Super Nes). A dire il vero

avevamo paura di essere stati fin troppo generosi giudicando SF2 e, dopo averci giocato un bel po', abbiamo avuto conferma di ciò. Evidentemente il fascino del

coin-op è stato tale da irretire decine e decine di Amighisti... Mah! Comunque, il CVG Hit! non se lo merita assolutamente... E ora ingollati 'ste risposte:

4) No, o meglio, non tutto. Il 600 e il 1200 sono macchine più recenti: se tutto il software a loro dedicato andasse sul 500, che bisogno ci sarebbe stato di inventarle?

CHI FA DA SE' FA PER TRE

Aaargh! Evidentemente molti dei nostri lettori sono desiderosi di entrare a far parte dello staff di CVG perché le recensioni sono arrivate a centinaia ed è stato praticamente impossibile, dato il numero, scegliere la migliore. Qui di seguito riportiamo i nomi dei lettori più meritevoli con un voto e un piccolo giudizio, tanto per gustare. Coloro che non trovano il proprio nome qui non disperino e riprovino con un'altra recensione! Forza ragazzi, l'indirizzo lo conoscete, quindi giocate, recensite e spedite le vostre opere! E ora... Sotto a chi tocca!

Roberto Mercanti & Marco D'Arco - Super Ghouls'n'Ghosts

Più che una recensione un'opera d'arte! Quattro pagine con foto, didascalie, box, commenti e persino fondini! Ragazzi, lasciatecelo dire: siete dei genialoidi! Per adesso siete in testa alla nostra hit parade: mandateci un'altra recensione (se riuscite a fare delle foto decenti la pubblicazione è assicurata, promesso) il più presto possibile. Voto: 9

Marco Savini - The Aquatic Games

Grande Marco! Una recensione seria, equilibrata, descrittiva, con tanto di box, pagella e commento, e con qualche battuta qua e là. Un potenziale redattore di CVG per il futuro (mandaci altre recensioni e vedremo). Voto: 8

Sirio - The Legend of Kyrandia

Anche per te vale più o meno lo stesso discorso fatto per Marco Savini: la recensione è ottima e lo stile è buono. Oltretutto non ti dilunghi in battute demenziali che hanno l'unico scopo di innervosire il lettore. Inviaci un altro esempio della tua perizia letteraria e potremmo anche farti un'offerta di collaborazione. Voto: 8

Andrea Arena - Mortal Kombat

Più lunghe le recensioni! Una decina di righe non basta a descrivere un gioco! Lo stile comunque c'è e ti meriti mezzo punto in più perché sei stato abbastanza originale da scegliere un coin-op invece del solito gioco per computer e console! Alla prossima... Voto: 7

Stefano Picascia - The Manager

Breve e sintetico, Stefano vanta un buon senso dell'umorismo (occhio a non esagerare, però) e una evidente adorazione per il gioco da lui recensito. Cerca di essere più dettagliato e ricordati pagella e commento la prossima volta! Continua così che vai forte! Voto: 6 1/2



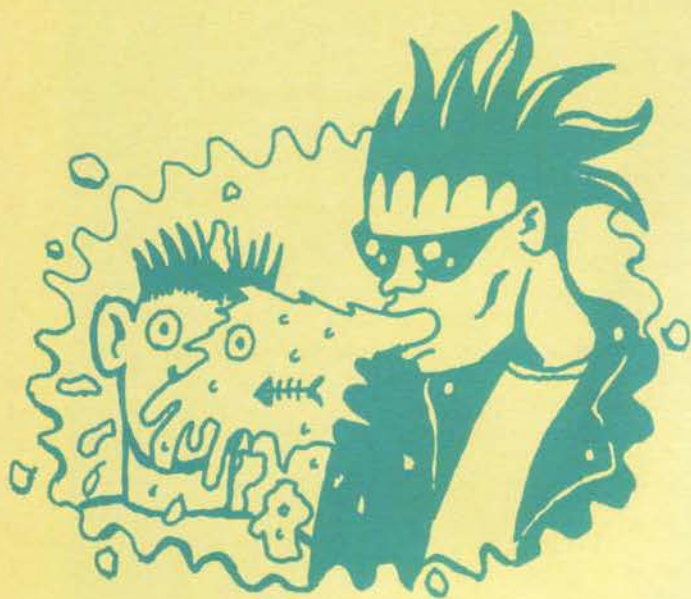
MA PERCHE' CAPITANO TUTTI A NOI?

Magnifica redazione di CVG vi ricordate il magnifico Vic 20? Io ribadisco che la sua qualità grafica e sonora se usata e sfruttata al massimo, anche grazie alla sua vastissima memoria che

1) Bella domanda. Anche a noi piacerebbe vedere una simulazione di Hulk Hogan e soci fatta come si deve. Prova a scrivere una lettera alla Ocean e facci sapere la risposta...

2) Ehm... Harump... Ehm... Porc... S'è... ro...t...a l... tas...ti... era... Pas...ia...mo al...a pr...ssi...ma do...man...a...

3) Più o meno... Facendo quattro conti, approssimativamente, a occhio... MAI!



permette di immagazzinare moltissimi dati, può dare magnifici risultati, secondo il mio modesto parere io lo utilizzerei per creare giochi in realtà virtuale.

Il suo magnifico e ultrarealistico sonoro (Bip Bip) consente al giocatore di immergersi nell'atmosfera del gioco senza dover spendere soldi in schede sonore. La magnifica quantità di colori che viene eguagliata solo dallo Spectrum, i fantastici fondali dettagliatissimi, lo scrolling fluidissimo senza scatti, le stupende animazioni degli sprite sono il top dei top.

Secondo me i suoi giochi, che vengono realizzati magnificamente, fanno concorrenza al Neo Geo. La longevità è un fattore determinante per un gioco e i titoli per questa macchina ne garantiscono a quantità. Allora, con una grafica così, un sonoro così, uno scrolling così e una velocità così, che aspettate? Compratelo! Le altre macchine Commodore (Amiga e C64) sono molto arretrate a confronto del Vic 20 e non capisco come possano essere ancora in circolazione, soprattutto l'Amiga che è proprio un pezzo di antiquariato. Forza, uniamoci, martelliamo l'Amiga, bruciamo il

C64, facciamo irruzione nelle fabbriche Commodore...

(Luigi Volpe)

Hai perfettamente ragione.

BREVE E CONCISO

Caro CVG, visto che tagliate le lettere troppo prolisse mi limiterò a formulare alcune domande a cui desidero tanto avere una risposta. Non tralascio invece i complimenti che d'altronde fanno sempre piacere. I miei dubbi sono questi:

- 1) Vi piacciono gli U2?
- 2) Sarà bello Mario 5?
- 3) Ma Sonic è un gioco di mazzate o cosa?
- 4) Vedrò sul mio Vic 20 F-Zero?
- 5) Mi compro il Super Famicom o il PC 486?
- 6) Visto che non conosco l'inglese potreste tradurre i titoli dei giochi in italiano?
- 7) Il mio film preferito è Mad Max 2, il vostro?
- 8) Com'è Kick Off per Amiga?

Grazie della gentile attenzione, buonasera.

(Peppe Sbocco)

E ORA DUE PAROLE DALLA REGIA

- Trucchi & Soluzioni

Su CVG vengono pubblicate solo soluzioni complete e trucchi ottenibili senza manomettere il programma in uso (se bisogna usare il reset, riscrivere codice o pasticciare con qualche cartuccia non lo vogliamo). Potete spedire i vostri capolavori all'apposita rubrica, indicando chiaramente "PLAYMASTER" sulla busta. Se mandate delle mappe, fatelo possibilmente su fogli bianchi (niente quadretti, righe o fiorellini) scrivendo e disegnando solo in nero: potranno essere riprodotte più facilmente.

- Richieste d'aiuto

E' in funzione una "hot-line" telefonica. Potete telefonare allo 02/66034290 dalle 15 alle 17 di ogni mercoledì, e i nostri esperti cercheranno di risolvere tutti i vostri problemi videogiochistici.

- Club & contatti

Se avete fondato un club, o semplicemente state cercando altra gente con i vostri interessi, mandate il vostro indirizzo e la categoria d'interesse (es. "Console Gamate", "Giochi di Ruolo", "Uova sode", ecc.) in una busta su cui sia indicato chiaramente "CLUB", possibilmente separata da altre eventuali lettere o comunicazioni. Non pubblicheremo numeri telefonici (possibilmente!).

Seguendo queste raccomandazioni accelererete di molto i tempi di smistamento e pubblicazione delle vostre comunicazioni: una rivista migliore dipende anche da voi!

Caro Peppe, grazie di essere stato sintetico. Acchiappati al volo 'ste risposte ai tuoi quesiti essenziali...

- 1) Insomma... Ultimamente Bono Vox e soci si sono un po' imborghesiti... Erano meglio alla prima maniera.
- 2) Certo.
- 3) Scusa la domanda, ma cosa cacchio è un gioco di mazzate?
- 4) Non sarai mica un amico di Luigi Volpe (quello della lettera precedente)?
- 5) Entrambi.
- 6) Ma è un'idea veramente fantastica! Anzi, d'ora in poi scriveremo i titoli dei giochi in italiano e le recensioni in inglese, ok?
- 7) Hmmm... Paolo e Fabio sono dei fan di Arancia Meccanica, Simon di tutti i film di Spike Lee, Mad Max

del film omonimo, mentre Vincent va pazzo per Gola Profonda e La Cravatta Mutante venuta dallo Spazio.

8) Avanti il prossimo...

PREGO CADAUNARE IL FILMATO...

Cara supermegaturbotostissima redazione di CVG sono un ragazzo di 14 anni e posseggo un Amiga, un Gameboy e un ormai defunto Commodore 64. Ho comprato la vostra rivista nel lontano Aprile 1991, proprio quando ne avete cambiato la grafica. Ho chiesto al giornalaio: "Avete per caso una rivista di videogiochi?". Il giornalaio mi ha appioppato la vostra

e da allora ho comprato tutti i numeri!
 Il vostro inserto ON! per recensire a parte i giochi per portatili è megagalattico e la rubrica dei giochi di ruolo mi piace un casino (vai Massimo!)! Che ne dite se compro il gioco di Battletech? Ne vale la pena? Comunque, ecco alcuni inquietanti interrogativi:

- 1) L'Amiga è 16bit, non è vero? Ma se anche il Super Nes lo è, perché i giochi quest'ultimo sono (non sempre) migliori?
- 2) Esiste qualche aggeggitto che permetta all'Amiga di girare più veloce?
- 3) Perché Apidya è così difficile?
- 4) Quando ci farete vedere la foto delle cravatte di Vincenzo Renzi?
- 5) Perché mio fratello si chiama Carlo e non Antonio?

Fine delle domande; adesso

però voglio vedere se siete dei fan come me di Ken Shiro... Come si chiamano i guerrieri di Nanto? Vi dò un aiuto: sono 6! Venti secondi per rispondere!
 Vi saluto facendo un po' di pubblicità:
 "Caffè Rinko, tutto l'aroma della Sfiga!"

(Francesco Romagnoli)

Grande Francesco e grande Avanzi che allietta tutta la redazione di CVG ogni venerdì sera (e non ci hanno nemmeno pagato per dirlo!). Battletech è una figata quindi compratelo e sappici dire cosa ne pensi. Ed ora ecco le risposte:

- 1) Qualcuno direbbe "perché sono giapponesi"... In effetti, alcuni titoli per Super Nes sono migliori delle loro controparti per Amiga (Street Fighter 2, ad esempio) perché le software house nipponiche ci mettono molto più cura nel

realizzarli, avendo anche la certezza di venderne comunque un buon quantitativo, grazie alla quasi totale assenza di pirateria. In ogni caso dobbiamo ancora vedere una simulazione di calcio come Sensisoccer o un simulatore di volo come Comanche per il Super Nes...

2) Beh, basta che schiaffi un 68030 o un 040 nel tuo Amiga e il gioco è fatto! Occhio però al portafoglio...

3) Perché così non lo finisci in due giorni e non rimpiangi i soldi spesi.

4) Sei proprio sicuro di quello che dici? Vedendo le cravatte di Vincent potresti avere dei gravi scompensi psicologici, quindi prima chiedi il permesso alla mamma e poi forse te le faremo vedere.

5) Perché Carlo Romagnoli suona meglio di Antonio Romagnoli (che oltretutto è troppo lungo da scrivere).

Ah, i sei guerrieri Nanto

sono Pisolo, Mammolo, Brontolo, Cucciolo, Eolo e Dotto.

ODIO LE PISTOLE E LE ROSE

Carissima megasuperultra-plurifantastica redazione di CVG, sono un vostro fan solo dal numero 21, ma già al primo numero da me comprato ho capito che la vostra rivista è la migliore del settore. Possiedo un Amiga 500 che ha dei problemi: innanzitutto molto spesso quando lo accendo il pulsante Caps Lock rimane acceso e tutti i tasti della tastiera non funzionano. Poi, recentemente, appena acceso il computer non mi chiede di inserire il disco e se questo è già inserito non me lo carica. Ora vi porrò miliardi di ton-

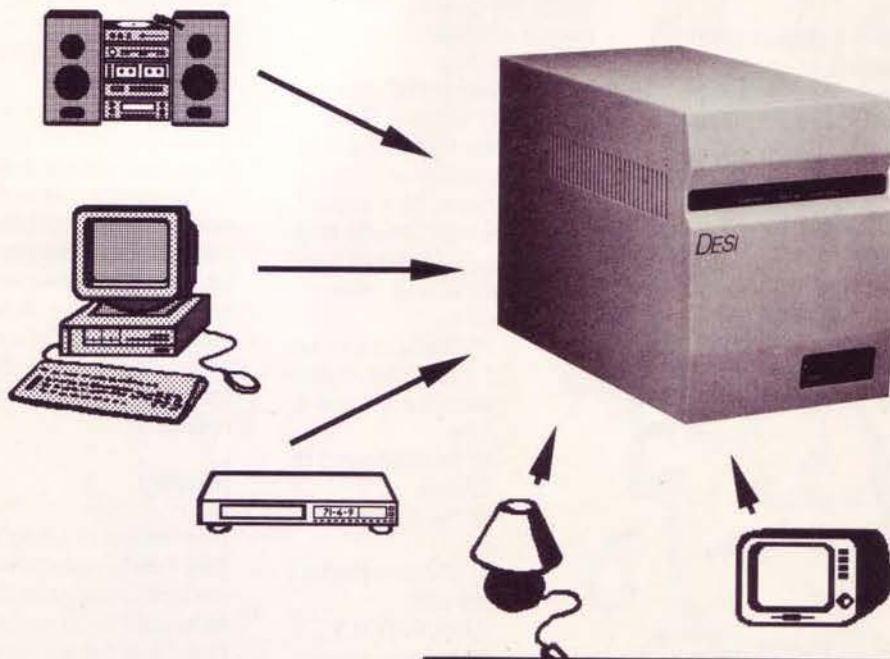
GRUPPI DI CONTINUITÀ NO-BREAK U.P.S. SERIE DESI

In qualsiasi momento, in mancanza di energia elettrica, i gruppi di continuità

ASSEL

continuano ad alimentare le vostre apparecchiature. Disponibilità da 150 a 8000 VA

RICHIEDETECI LA DOCUMENTAZIONE



ASSEL ELETTRONICA INDUSTRIALE

CERCASI AGENTI

VIA ARBE, 85 - 20125 MILANO (ITALY) TEL. 02-66.80.14.64- FAX 02. 66.80.33.90



nellate di domande:

- 1) Mi consigliereste di cambiare il mio computer con un Amiga 600 o con una console? Se quest'ultima, quale?
- 2) C'è rimedio alle "malattie" del mio Amiga?
- 3) Vorrei comprare Assassin, E' una buona scelta?
- 4) Body Blows verrà convertito su console?
- 5) Uscirà mai World of Illusion su Amiga?
- 6) Mi sono perso la vostra recensione di Sensible Soccer. Potreste spedirmela?
- 7) Qual è il miglior platform per Amiga?
- 8) Secondo voi qual è la miglior casa produttrice del momento?
- 9) Streets of Rage uscirà su

Amiga e PC?

10) Per concludere, qual è il miglior gioco di questo momento che nessun Amighista dovrebbe perdere?

1.000.000.000.000.000.000.000.000 di saluti da Slash dei Guns'n'Roses ossia io ovvero...

(Marco Nonsapretemailmiocognome)

Caro Marco, grazie per i complimenti e mentre ti leggi queste risposte cerca di ascoltare qualcosa di meglio dei G'n'R...

1) Sostituire il 500 con un 600 o una console è un po' assurdo. Potresti affiancare un Megadrive o un

Super Nes al tuo Amiga, anche se in questo modo spenderai una bella cifra.

2) Basta che lo porti in un centro assistenza e il gioco è fatto.

3) Senza ombra di dubbio.

4) Per il momento no.

5) C'è una probabilità dello 0,00000001%.

6) Ma stai scherzando? Comunque è il miglior gioco di calcio della storia.



IL RECENSORE E' UN BEOTA!

Come molti sapranno CVG ospita la sua rubricetta mooolto particolare chiamata "Il recensore è un beota!": in quest'angolo verranno pubblicate tutte le missive di lettori scontenti del voto o del giudizio dato a un particolare gioco. Quindi, preparate carta e penna e, possibilmente senza sprecarvi in insulti e moccoli vari e motivando le vostre opinioni, scrivete immediatamente le vostre contestazioni sulla recensione di questo o quel gioco e ricordatevi di indicare che si tratta di una lettera dedicata a quest'angolo. Forza ragazzi, vi stiamo aspettando!

7) Superfrog.

8) La Domark... No, scherzi a parte, il Team 17.

9) No.

10) Tutti quelli che si sono beccati un CVG Hit!

C64 non ne escono, anzi ne escono, ma in quantità ridicola. Adeguiamoci e passiamo allo Spectrum...

SHORTS

UNA DECINA DI CHE?

Caro CVG, sono un ragazzo di 14 anni e mi piacciono i computer da quando avevo 8 anni. Mi sono interessato alla vostra rivista nel periodo estivo e ho visto che la rivista è completa in tutto. Adesso sono un possessore di C64 con il quale passo il tempo divertendomi con miei videogames: Shinobi, Rainbow Island, Rodland e tanti altri.

Ora nonostante i miei apprezzamenti ho da rimproverare qualcosa: un mio amico pensa che la rivista non è buona perché non ci sono molti giochi per il 64. Nel prossimo numero potreste mettere una decina di giochi per il superfantasmagorico Commodore 64? I miei saluti più cari alla redazione.

(Martin)

Una decina di giochi per il C64? Beh, potremmo anche metterli, basta che ne recensiamo 10 vecchi. Oppure potremmo programmarli noi... Ragazzi, chiariamo questo punto una volta per tutte: giochi nuovi per

In breve, un paio di risposte a Marco Pesani: CVG italiano non è la copia tradotta di quello inglese, ma una rivista realizzata in collaborazione con i nostri colleghi britannici. Comprala nelle edicole che vendono riviste UK se non ci credi... Ah, a proposito: non spediamo trucchi o soluzioni a nessuno (sorry...). Lo stesso vale per Giuseppe Liserni e Davide Suin che ci ha addirittura faxato per chiederci consigli... Se avete bisogno di aiuti per un gioco rivolgetevi alla nostra Hot Line o scrivete e cercheremo di aiutarvi nel Playmaster. Francesco Buratto dedica una poesia intitolata "Ad Amiga" al proprio computer: e poi dicono che la scuola non ha effetti deleteri... Massimo Bregant ci ha inviato la barzelletta più orrida del mese e merita di essere menzionato solo per quello: "Cosa fanno un prete ed una suora a letto? Famiglia Cristiana!" (Ecco, adesso ci piglieremo pure la scomunica dal Papa! - Simon). Per finire un saluto a loappino Iscariotola (tanto Buggy non te lo mandiamo...) e a Patrik Califano (complimenti per il disegno di Ken Shirol!).

QUEEN

COMPUTER Software & games

VI AUGURA BUONA PASQUA!



SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	IBM	AMIGA
1st CHESS TUTOR	99.900	
3D CONSTRUCTION KIT 2	99.900	99.900
3D WORLD BOXING		79.900
3D WORLD SOCCER		69.900
3D WORLD TENNIS		69.900
A - TRAIN	99.900	TEL.
A320 AIRBUS (ITA)	99.900	99.900
ACES OF THE PACIFIC		99.900
WORLD WAR II - DISK ACES OF PACIFIC		59.900
AIR SUPPORT		69.900
ALIEN 3		TEL.
ALONE IN THE DARK	109.900	
AMAZON	119.900	
AMOS 3D		79.900
AMOS COMPILER		69.900
AMOS MANUALE IN ITALIANO		30.000

IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO!

TITOLO	IBM	AMIGA
JACK NICKLAUS GOLF	89.900	72.000
JAGUAR XU 220		49.900
JETFIGHTER II MISSION DISK	89.900	
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	69.900	49.900
JOHN MADDEN FOOTBALL II - I	109.900	69.900
KGB	89.900	79.900
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI	119.900	
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE		TEL.
LA FAMIGLIA ADDAMS		39.900
LARRY S.	89.900	69.900
LASER SQUAD	69.900	
LAURA BOW II	99.900	
LEANDER + ORK + AGONY		69.900
LEEDS UNITED	49.900	49.900

TITOLO	IBM	AMIGA
SIEGE	89.900	
SILLY PUTTY		49.900
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH	89.900	89.900
SIM FARM	TEL.	
SIM LIFE	99.900	
SLEEPWALKER		39.900
SMASH		49.900
SOCCER KID		TEL.
SPACE QUEST IV (ITA)	99.900	
SPACE QUEST V	TEL.	
SPACE SHUTTLE	99.900	99.900
SPECIAL FORCES	99.900	
SPELLJAMMER	99.900	
SPOILS OF WAR	69.900	
SPRING BREAK 301	79.900	
STAR CONTROL II	99.900	
STAR LEGIONS	99.900	
STAR TREK	99.900	
STARSHIP	TEL.	TEL.
STEEL EMPIRE	79.900	69.900
STREET FIGHTER II	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER	TEL.	
STRIKER		59.900
STUNT ISLAND	129.900	
SUMMER CHALLENGE	79.900	
SUPER CAULDRON	49.900	49.900
SUPERFROG		TEL.
SUP ERHERO		TEL.
SUPERTETRIS	89.900	79.900
SWORD OF HONOUR		49.900
TASK FORCE 1942	129.900	49.900
TEARAWAY THOMAS		TEL.
TERMINATOR 2025	TEL.	
TEX - PIOMBO CALDO	79.900	69.900
THE DARK HALF	89.900	
THE HUMANS	59.900	59.900
THE INCREDIBLE MACHINE	109.900	
THE LEGACY	139.900	
THE LEGEND OF KYRANIA	89.900	89.900
THE MANAGER	79.900	79.900
THE SECOND SAMURAI		TEL.
THE SIMPSON - WWF + TERMINATOR 2		59.900
THE SUMMERNING	89.900	
THE WALKER		TEL.
THEATRE OF WAR	79.900	
TINY SKWEETS	59.900	49.900
TORNADO	TEL.	
TOYOTA GT4 RALLY	69.900	29.900
TRACON II		69.900
TRANSARTICA	TEL.	
TROLLS	49.900	49.900
TWILIGHT 2000		79.900
ULGH	59.900	49.900
ULTIMA TRILOGY II	89.900	
ULTIMA UNDERWORLD	89.900	
ULTIMA UNDERWORLD II	109.900	
ULTIMA VII	89.900	
ULTIMA VII - PART II	TEL.	TEL.
UTOPIA	69.900	
V FOR VICTORY	109.900	
V FOR VICTORY II	109.900	
VEIL OF DARKNESS	TEL.	
VIKINGS	49.900	

TITOLO	IBM	AMIGA
DARKLANDS	129.900	
DAUGHTER OF SERPENTS	99.900	
DE LUXE PAINT IV		189.900
DE LUXE TRIVIAL PURSUIT	79.900	
DESERT STRIKE		TEL.
DOMINIUM	109.900	99.900
DOODLE BUG		49.900
DRAGON'S LAIR III	99.900	89.900
DREADNOUGHTS	69.900	
DRIBBLING		49.900
DUNE	79.900	69.900
DUNE 2 - BATTLE OF ARRAKIS	TEL.	TEL.
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECHIO	TEL.	69.900
DYNABLAST	79.900	69.900
ELVIRA II THE JAWS OF C.	89.900	79.900
ENSEMBLE 1.2 (GEOWORKS)	189.000	
EPIC		69.900
ERIC THE UNREADY	99.900	
ESPANA: THE GAMES '92	69.900	59.900
EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92	79.900	69.900
EUROSOCCER		49.900
EXODUS 3010: THE FIRST CHAPTER		TEL.
EXTASY	69.900	59.900
EYE OF THE BEHOLDER II	69.900	69.900
EYE OF THE BEHOLDER III	TEL.	TEL.
F 15 III	109.900	
F 117A NIGHTHAWK	89.900	
FALCON 3.0	109.900	
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	
FINAL FIGHT + WWF + PIT FIGHTER	59.900	
FIRE & ICE		48.900
FIRE FORCE		49.900
FLASHBACK	TEL.	TEL.
GATEWAY	79.900	
GLOBAL CONQUEST	TEL.	
GLOBAL EFFECT	89.900	69.900



TITOLO	IBM	AMIGA
LEGENDS OF VALOUR	109.900	109.900
LEMMINGS I + OH NO MORE LEMMINGS	79.900	69.900
LEMMINGS II	TEL.	TEL.
LINE IN THE SAND	99.900	
LIONHEART		59.900
LIVERPOOL	TEL.	49.900
LORD OF THE RING II	99.900	
LORD OF TIME		49.900
LOTUS III		59.900
LURE OF THE TEMPTRESS	79.900	69.900
MAGIC BOY		TEL.
MAMMA, HO PERSO L'AEREO	69.900	
MANTIS	129.900	
MARIO IS MISSING	99.900	
Mc DONALD LANDS	49.900	49.900
METAMORPHOSIS		TEL.
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	TEL.	
MICROPROSE GOLF	119.900	
MIGHT & MAGIC IV	119.900	
MILLENNIUM	79.900	
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MOONSTONE	69.900	
MOTORHEAD		49.900
MYRA THE LEGEND		TEL.
NATHAN NEVER - ARCADE GAME	59.900	
NCAA BASKET	79.900	
NFL	69.900	
NICK FALDO'S GOLF	TEL.	TEL.
NICKY BOOM	79.900	69.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.	TEL.	59.900
NO GREATER GLORY		79.900
NO SECOND PRIZE		59.900
OMAR SHARIF BRIDGE	99.900	89.900
ORIGIN SCREEN SAVER FX	59.900	
PACIFIC ISLAND II	79.900	
PACIFIC WARS	119.900	
PANGO		49.900
PIRACY		69.900
POLICE QUEST III	99.900	89.900
POOL		69.900
POPOLOUS II	99.900	79.900
PREISTORIK II		TEL.
PREMIERE		59.900
PUTT PUTT	89.900	
QUEST FOR GLORY 3	99.900	
RAGNAROK	TEL.	
RAMPART		49.900
REACH FOR THE SKIES	TEL.	TEL.
RED BARON	99.900	89.900
RED BARON MISSION DISK	79.900	
RED ZONE		69.900
REX NEBULAR	119.900	
RISKY WOODS	79.900	59.900
ROAD RUSH		59.900
ROBOCOOL + RODLAND + MEGATWINS		79.900
ROBOCOP 3	79.900	59.900
ROBOSPORT		59.900
ROME A. D. 92	89.900	69.900
SABRE TEAM		49.900
SENSIBLE SOCCER 92/93		89.900
SHADOW OF THE BEAST III		69.900
SHADOW WORLDS		59.900
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILE	109.900	



TITOLO	IBM	AMIGA
GLOBLINS II	79.900	69.900
GODS	49.900	
GRAN PRIX UNLIMITED	79.900	
GRAN SLAM BRIDGE II	99.900	
GRAND PRIX F1	109.900	
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	
SUPER SHIP-DISK GREAT NAVAL BATTLES	59.900	
GUNSHIP 2000	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	69.900	
HARDBALL III	79.900	
HARPoon 1, 2, 1	89.900	79.900
HARRIER JUMP JET	109.900	
HEROES OF THE 357TH	79.900	
HOME ALONE II	89.900	
HOOK	69.900	59.900
INCA	109.900	
INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS	109.900	109.900
INT. SPORTS CHALLENGE	69.900	59.900
ISLAND OF DR. BRAIN	109.900	



TITOLO	IBM	AMIGA
WAXWORKS	89.900	89.900
WEEN	89.900	79.900
WHIRLWIND SNOOKER	79.900	
WILLY BEAMISH	99.900	
WING COMMANDER		79.900
WING COMMANDER II	89.900	
WING COMMANDER II SPEC OPER. DISK	49.900	
WINTER SUPERSPORTS 92	49.900	49.900
WIZKID	49.900	39.900
WORDTRIS	99.900	
WORLD TENNIS CHAMP.	79.900	
WRESTLING WWF II	49.900	49.900
X - WING	TEL.	
ZOO		49.900
ZYCONIX	59.900	49.900



TITOLO	IBM	AMIGA
AMOS PROFESSIONAL	149.900	
AMOS THE CREATOR V.1.3	99.900	
EASY AMOS	59.900	
AN AMERICAN TALE	89.900	
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES	129.900	
ARMA LETALE	49.900	49.900
ARSENAL FC	TEL.	TEL.
ASHES OF EMPIRE	99.900	99.900
ATROC	99.900	
AV - 88 HARRIER ASSAULT	TEL.	TEL.
B. A. T. II	TEL.	TEL.
B17 FLYING FORTRESS	99.900	
BARBARIAN III	TEL.	TEL.
BARD'S TALE CONSTR. SET	89.900	
BART VS. WORLD	TEL.	TEL.
BATMAN - IL RITORNO	TEL.	TEL.
BETTLETOADS	49.900	49.900
BC KID	TEL.	TEL.
BILL'S TOMATO GAME	59.900	
BIRDS OF PREY	109.900	69.900
BOYS BLOWS	TEL.	TEL.
BUG BOMBER	49.900	49.900
BUSHBUCK	89.900	89.900
CAMPAIGN	89.900	79.900
CAR AND DRIVER	89.900	
CARRIER STRIKE	79.900	
CARRIERS AT WAR	99.900	
CASTLES	69.900	69.900
CASTLES II	89.900	
CATCHEM	49.900	49.900
CATTIVK	49.900	49.900
CHAMP. MANAGER	59.900	49.900
CHAOS ENGINE	59.900	
CIVILIZATION	99.900	89.900
COMANCHE	119.900	
COMBAT AIR PATROL	TEL.	TEL.
CONTRAPTIONS	49.900	49.900
COOL CROC TWINS	49.900	
COOL WORLD	49.900	49.900
COVER GIRL POKER	89.900	49.900
CREATURES	TEL.	TEL.
CREEPERS	TEL.	TEL.
CRISIS IN THE KREMLIN	99.900	
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	
CYTRON		59.900
DARK QUEEN OF KRYNN	89.900	89.900
DARK SEED	99.900	



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

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Demargherita 4
10137 TORINO

**MAILBOX
VIDEOTELE**
211503732

ORDINARE È FACILE

- ▶ PUOI TELEFONARCI
- ▶ MANDARE UN FAX
- ▶ COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO	COGNOME E NOME
INDIRIZZO E N° CIVICO			
CAP, CITTÀ E PROVINCIA			
PREFISSO E TELEFONO			
FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)			
<input type="checkbox"/> SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO		L. 7.000	<input type="checkbox"/> PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
<input type="checkbox"/> SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE		L. 13.000	<input type="checkbox"/> ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
<input type="checkbox"/> 3/2 <input type="checkbox"/> 5/4		TOTALE L.	<input type="checkbox"/> ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
<input type="checkbox"/> ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER			

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
EVAZIONE ORDINI IN 24 ORE!

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S.D.F., VIA DEMARGHERITA 4 - 10137 TORINO

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI
I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

CONSEGNE IN TUTTA ITALIA IN 24 MAX 48 ORE

OFFERTISSIME DEL MESE

- NEO GEO CONSOLE+CAVO+JOYSTICK+ALIM. L. 540.000
- CARTUCCE NEO GEO A PARTIRE DA L. 90.000
- CARTUCCE SUPER NES A PARTIRE DA L. 90.000
- CARTUCCE GAME GEAR A PARTIRE DA L. 49.000
- CARTUCCE GAME BOY A PARTIRE DA L. 49.000
- CARTUCCE MEGA DRIVE A PARTIRE DA L. 69.000
- CARTUCCE MEGA CD JAPAN A PARTIRE DA L. 80.000
- GAME BOY+CAVO+CUFFIE+TETRIS+1 GIOCO L. 189.000

SI RITIRANO CARTUCCE E CONSOLE USATE

entra nella multimedialità

PRONTA CONSEGNA:
THUNDER LIGHT (scheda 24 bit
 16 milioni colori + scheda Sound Blaster)
 Accoppiata vincente con
SCANMAN COLOR
 Promovie
FUSION CD 16 bit
VIDEO BLASTER
SOUND BLASTER PRO 2 basic
MIDI KIT per Sound Blaster
 Multimedia upgrade kit **CREATIVE LABS**
VIRTUAL PILOT + PC
 Vasto elenco di giochi su Compact disc
 Enciclopedie in italiano e inglese
 Schede ADLIB compatibile + casse
 + cuffie £. 99.000 + IVA

EUROBI

**ORDINI VIA FAX A
 ORDINI VIA TELEFONO**

**SIAMO PRONTI
 MODENA** Centro Commerciale
 Via Cervino 10
CASTELFRANCO EMILIA

Assistenza tecnica
SASSUOLO Via

**SCANMAN LOGITECH
 24 BIT
 £. 619.000 + IVA**

- A-Train L. 99.900
- Aces of Pacific L. 99.900
- Air Commander L. 89.900
- Air - Land - Sea L. 79.900
- Alone in the Dark L. 109.900
- Another World L. 79.900
- Amour Geddon L. 89.900
- Ashes of Empire L. 99.900
- Atac L. 99.900
- Campaign L. 99.900
- Car and Driver L. 109.900
- Civilization L. 99.900
- DarkLands L. 129.900
- Daughter of Serpents L. 99.900
- Deluxe Trivial Pursuit L. 79.900
- Dick Tracy L. 79.900
- Disney Animation Studio L. 289.900
- Double Dragon III L. 69.900
- Dragon's Lair 3 L. 99.900
- Dyna Blaster L. 79.900
- Eye of the Beholder II L. 89.900
- Falcon 3 L. 109.900
- Formula One Grand Prix L. 109.900
- Goblijs 2 L. 99.900
- Inca L. 109.900
- Indiana Jones IV Adven L. 99.900
- Indiana Jones IV Arcade L. 99.900
- King Quest VI L. 99.900
- Nippon Safes L. 79.900
- Populous II L. 99.900
- Risky Woods L. 79.900
- Road & Track L. 99.900
- Robin Hood L. 79.900
- Roger Rabbit L. 79.900
- Roma AD 92 L. 109.900
- SimArt L. 99.900
- Space Quest IV L. 99.900
- Star Control II L. 99.900
- Star Trek 25th Aniv L. 69.900
- Stunt Island L. 129.900
- The Manger L. 69.900
- The Humans L. 89.900
- The Legend of Kyrandia L. 99.900
- Toyota Celica GT Rally L. 869.900
- 3D Construction Kit 2.0 L. 99.900
- 3D World Tennis L. 89.900
- Ween - The Prophecy L. 99.900

Vastissimo assortimento di giochi e gestionali in italiano originali su CD-ROM

- 1 st Chess Tutor L. 99.900
- A Line in the Sand L. 99.900
- Air Combat L. 79.900
- Alcatraz L. 79.900
- Birds of Prey L. 99.900
- Carriers at War L. 79.900
- Chess Champion L. 69.900
- Colossus L. 79.900
- Elvira II L. 79.900
- Epic L. 79.900

Joystick a partire da L. 29.900

- Fascination L. 69.900
- First Samurai L. 79.900
- Global Effect L. 79.900
- Golf L. 109.900
- Great Naval Battle L. 89.900
- Mamma ho perso l'aereo L. 69.900
- Millenium L. 79.900
- NFL L. 79.900
- Pacific Island L. 59.900
- PowerMonger L. 79.900

Mouse a partire da L. 20.000

- Putt Putt L. 79.900
- Siege L. 79.900
- Sherlock Holmes L. 99.900
- SimulSports L. 69.900
- Spring Break L. 89.900
- Star Legions L. 79.900

*Windows 3.1
 Gestionali in italiano originali a L. 99.000
 Software Field Simulation, Spreadsheet, Spreadsheet
 Spreadsheet a partire da L. 200.000 Spreadsheet, List
 Per ogni richiesta L. 150.000 senza IVA*

**VENITECI A TROVARE A MODENA
 VIA CERVINO 90/A
 TEL. 059/254514 - FAX 059/252382
 TUTTI I GIORNI
 TRanne IL LUNEDI**

OFFERTE:

- AusterLitz L. 20.000
- Conflict: Europe L. 20.000
- Dames Simulator L. 39.000
- Dylan Dog L. 39.000
- Goblijs L. 39.000
- GrandSlam Bridge L. 15.000
- Grand Prix Circuit L. 15.000
- FaerGhail L. 35.000
- Football Manager L. 25.000
- Mad TV L. 25.000
- Night Shift L. 25.000
- Pop Up L. 25.000
- Seven Colors L. 25.000
- StarGlider L. 20.000
- Turtles L. 25.000

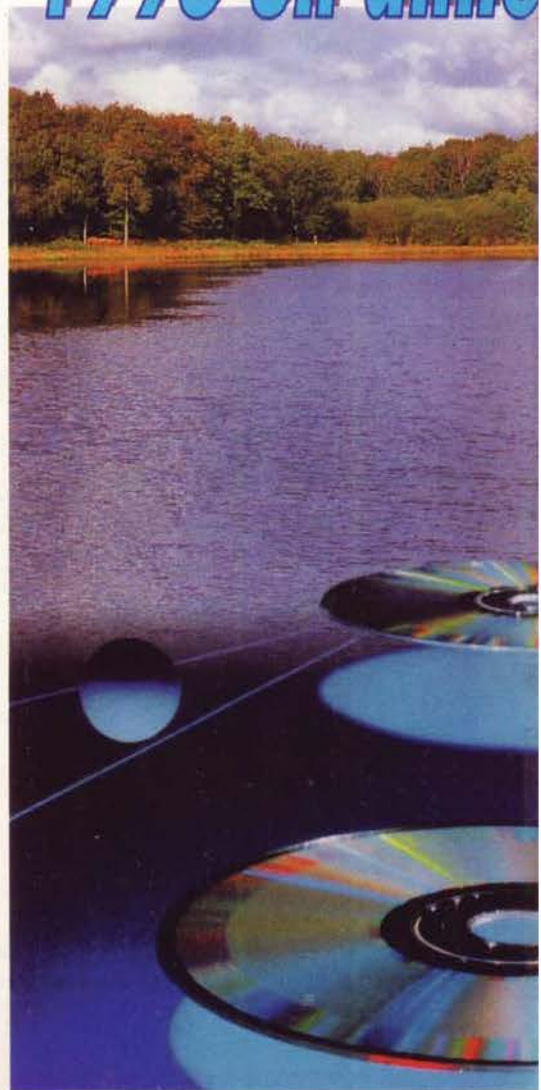
CD-ROM

- Beauty and the Beast L. 149.000
- CD Game Pack II L. 159.000
- Crystalia L. 149.000
- Enciclopedia Strutturata L. 149.000
- Ess Mega L. 99.000
- Fascination L. 99.000
- First Steps in English L. 149.000
- Guinness of Records L. 149.000
- Guy Spy L. 149.000
- Hot on CD L. 149.000
- Inca L. 149.000
- King Quest V L. 149.000
- Living Books L. 149.000
- Loom L. 149.000
- Manhole L. 149.000
- Monkey Island I L. 149.000
- MotherGoose L. 149.000
- Putt Putt L. 79.900
- Secret Weapons L. 149.000
- Software Juke Box L. 149.000
- Ultima I - VI L. 149.000
- Where is Carmen L. 149.000
- Wing Comm. 2 + U. Und. L. 149.000
- Wrath of the Demon L. 149.000

**OFFERTE SU EDUCATIVI
 E GESTIONALI
 DI OGNI TIPO**

**In esclusiva assoluta ITALIANA
 monitor nuovi a colori Philips e/o Commodore con
 presa scart adatti per TUTTE LE CONSOLE -
 LASERDISC - VIDEOREGISTRATORI ECC.
 Si ritirano monitor a colori funzionanti usati.**

1993 un anno



Tutte le novità DOS 3" 1/2 con sconto del listino del 10%

T POINT

ALLO 059/252382
O ALLO 059/254514

PRESENTI A:
Commerciale TORRENOVA
no, 90/A
LIA Via Caravaggio, 7
ca e riparazioni:
a Frescoboldi, 48

PERSONAL COMPUTER DA L. 700.000
IBM COMP. MS-DOS
PERSONAL COMPUTER 286/386/486
A PREZZI ECCEZIONALI!!!
ATTORI CD-ROM INTERNI ED ESTERNI

multimediale



CONSEGNE IN TUTTA ITALIA IN 24 MAX 48 ORE

Invita i tuoi amici nel tuo
cinema privato
a casa tua!!!! Come?
Con il **LASERDISC**



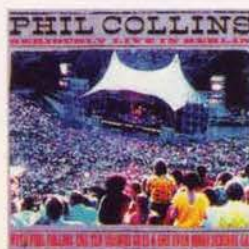
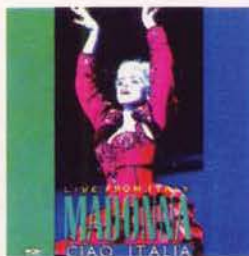
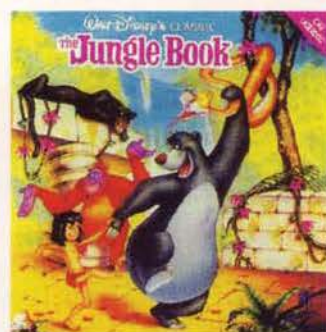
Un solo lettore per ogni tipo di disco. **Un grande video.**
Un grande audio. Una grande versatilità. Una grande affidabilità.



Vuoi assistere ad un concerto di musica Jazz-pop-rock del calibro di
Sting, Freddy Mercury, Madonna o altri? Dove?
A casa tua!! Con il **LASERDISC**

CHIEDI IL CATALOGO DEI **LASERDISC** TELEFONANDO ALLO 059/254514

Vuoi entrare nel vivo di un balletto o di un'opera lirica? Con il
LASERDISC!!! Vuoi farti un regalo per sempre.
Telefonaci al **059/254514**



VALE L. 150.000
SCONTO PER ACQUISTO LASERDISC PH
NEI NEGOZI EUROBIT POINT
Fino ad esaurimento scorte

NEWS

Aria di primavera anche in Giappone e i ciliegi fioriscono splendidamente facendo breccia nel sensibile e imperscrutabile animo orientale che non manca di soffermarsi qualche istante a rimirare lo spettacolo offerto ogni anno dalla natura. Chissà, forse proprio questo motivo ha indotto la "molto onolevole" industria nipponica del software a ritardare (non poco) le date di uscita delle

più attese produzioni per PC Engine. Come già accaduto per il Digital Comic di Fushigi no umi no Nadia (tratte dalla serie "Il segreto della pietra azzurra") e per Crest of wolf, fuori data di circa due mesi rispetto alle previsioni, tocca ora a Winds of thunder, Uchu senkan Yamato e Silent Möbius subire un'ennesima variazione di programma. Il primo,

atteso in febbraio, è stato posticipato al 23 aprile e vedrà la luce su CD ROM 3.0. Si tratta del seguito di Gate of thunder, il miglior shoot 'em up a scorrimento orizzontale disponibile su Engine, che vanta la migliore colonna sonora mai apparsa su qualunque macchina da gioco. I demo giunti in redazione lasciano ben sperare, non ultimo da considerarsi il fattore di riprogrammazione totale del gioco, che vi vedrà questa volta indossare una delle quattro armature degli elementi naturali (acqua, fuoco, terra, aria) alle prese con scorrimenti multidirezionali, repentine variazioni di velocità e tonnellate di nemici



e pod. Uchu senkan Yamato (o Starblazers che dir si voglia) è atteso nella prima metà di aprile ma, visti i tre cambiamenti di data precedenti (il primo lo dava in uscita già per il dicembre scorso) non ci stupiremmo di dover attendere ancora. Contrariamente a quello che lasciano trapelare le immagini, il gioco sarà una simulazione strategica sulla falsariga di Super Swartzschild 1 e 2, di conseguenza la giocabilità sarà tutta da verificare. Il titolo che ormai ha assunto connotati da telenovela è Silent Möbius, tratto dall'omonimo manga di Kia Asamiya, che dal lontano ottobre 1991 è dato come imminente dalla Media Office. Che sia proprio luglio la volta buona? Sono invece realmente imminenti le uscite di Dungeon Explorer, Dragon Knight 3, Another World e del tanto agognato secondo volume di Gunbuster: top o nrael, frutto della sapiente frammentazione in due CD della trilogia di OAV omonimi. Titoli, questi ultimi, tutti previsti su CD 3.0 entro il mese di luglio. La Sega si sta apprestando invece ad un vero e proprio rilancio del suo lettore laser, facendo fioccare decine di titoli per Mega CD fra i mesi di maggio e giugno. Oltre alla conversione di Sonic su Mega CD, in uscita proprio in questi giorni, è ormai prossima la pubblicazione di 3x3 Eyes, versione



Pierfranco Merenda

riveduta e ampliata dell'RPG uscito alcuni mesi or sono per Super Famicom e ispirato alle vicende delle graziose Yakumo e Pal Ideate da Yuuzoo Takada. Aspettatevi tra aprile e maggio anche la splendida avventura grafica di Ranma 1/2, che tempo addietro aveva deliziato gli utenti di PC Engine e Super Famicom con tre CD e due cartucce. Grafica e suono sono su ottimi livelli e l'avventura in sé pare essere completa sotto ogni aspetto. Prossima la



recensione. Alle porte è anche una incredibile simulazione di volo con grafica vettoriale a poligoni pieni e ambientazioni fantascientifiche. Sealfeed, come testimoniano le immagini, è dotato di una grafica davvero fuori del comune (almeno per quello visto sino ad ora su Mega CD) e, se la giocabilità non deluderà le aspettative, potremmo trovarci al cospetto di un vero must per Mega CD. Se invece siete fanatici di Mobil Suit sulla scia dei vari Kido Senshi Gundam, allora Ex-peranza è il titolo che fa per voi. Prevista entro la fine di giugno, questa cartuccia da 8 Mb (che ormai sembrano diventati uno standard per il Megadrive) vi pone alla guida di un droide da battaglia attraverso livelli caratterizzati, oltre che da un massiccio uso della grafica, da una buona varietà di Mobil Armour nemici: una sorta di Browning al quadrato, per intenderci. Y's 4: Mask of the sun, Monkey Island, Megalo Mania, Jinga Tetsudo 999 (Galaxy Express 999) e Record of Lodoss War sono previsti, assieme ad un'altra decina di titoli, nel corso dell'estate. Ne ripareremo più dettagliatamente sul prossimo numero. In questi

NIPPONNEWS

giorni è prevista inoltre la pubblicazione di Cyborg 009, tratto dalla vecchia ed omonima serie tv: dategli un'occhiata, potrebbe risultare divertente riesumare antichi ricordi. Chiudiamo quindi con casa Nintendo che, in tutta risposta alla conversione per Mega CD di Final Fight, ha reso nota la prossima (e terza) uscita di suddetto gioco per Super Famicom in versione completa e con due giocatori in simultanea (ma dico io, non potevano pensarci prima, invece di farne uscire tre versioni differenti?). Otoko no ko monogatari (Nolagear) è un platform sullo stile tondeggiante dell'ottimo Kikikaikai, visuale e grafica compresi. Datato inizio maggio, dovrebbe occupare una cartuccia da ben 12 mega, anche se le prime immagini possono lasciare alquanto interdetti. Quello che non lascerà certo interdetti è Yoshi's cookie, un puzzle game ispirato a Mario e al suo fido animaletto, così come Utopia, uscite ormai imminenti. Non mi resta che concludere anticipando l'arrivo, previsto a fine mese, delle nuove console a 32 Bit di Nec e Matsushita, con la lista dei primi titoli che andranno a supportarle: PGA tour golf, John Madden's football, Flyhigh simulator e Jurassic Park. Speriamo bene...

OSARABA!

NEWS

DESERT STRIKE RITORNA!

Yeah! Uno dei più mitici giochi mai usciti per il Megadrive (e anche per il Super Nes) avrà un seguito! Gioia e tripudio! Napalm e CNN! (l'euforia mi fa sempre dire cose strane - Paolo). Lo stragraditissimo secondo episodio di questa saga guerresca si chiamerà Jungle Strike e avendo un nome simile non potrà che farvi venire in mente quella sporca guerra da cui sono stati tratti film a valanghe: beh, ci avete quasi azzeccato, visto che non è proprio il Vietnam (se non sai quante gliene dicevano alla EA?) ma qualcosa di terribilmente analogo. Jungle Strike conserverà tutti gli elementi del primo ma sono stati inclusi alcuni nuovi scenari come le missioni notturne in cui è davvero buio pesto. La grafica in generale appare molto più colorata e lo potete vedere dalle foto: dalle stesse tra l'altro vi potete anche slurpare alcuni nuovielementi del paesaggio di Jungle Strike: non vi viene già l'acquolina ai pulsanti di fuoco?



STREET FIGHTER 2, ULTIME NOTIZIE

Ora è ufficiale: Street Fighter 2, la cartuccia attesa da tutti i Megadrivisti come il Messia dai testimoni di Geova arriva sul 16-bit Sega! La Sega ha finalmente dato la notizia ufficiale e il bello è che si tratterà di Street Fighter 2: Champion Edition e avrà la grandiosa capacità di 16 Megabit! La data di uscita è stata fissata per metà di Aprile, ma non è finita qui: è anche arrivato il nuovo joystick a sei pulsanti della Sega, che verrà immesso sul mercato in concomitanza con l'uscita della cartuccia. Questo nuovo joystick è più piccolo ed è dotato di tre nuovi pulsanti (X, Y e Z) più un settimo pulsante chiamato Mode che serve proprio per abilitare questi ultimi. Peccato che non abbiano pensato anche a una levetta per le famigerate mosse speciali...

NON SPARERANNO PIU' PALLE

Nel senso che stavolta saranno proiettili e laserate: la Digital Illusions, cioè il team svedese di sviluppatori responsabile delle migliori simulazioni di flipper mai apparse su Amiga (Pinball Dreams e Pinball Fantasies) è in procinto di sfornare un platform sparattutto con protagonista un massiccio eroe dello spazio che distrugge tutto quello che merita di essere distrutto in uno scenario molto metalloide. Oltre a questo, è in fase di lavorazione Ben E Factor, un platform teneroso che avrà qualche somiglianza con Lemmings. Entrambi sembrano promettere parecchio bene: saranno distribuiti dalla 21st Century Entertainment e... un momento, mi dicono che faranno anche Pinball Illusions, il terzo capitolo della saga! Ayeah! Occhi puntati sui prossimi numeri di CVG ragazzi!

Tintori

SOFTWARE HOUSE

VIA BROSETA, 1 - BERGAMO - Tel. 035/248.623



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SOFT
Center

ATARI

IBM

SEGA

MEGA DRIVE

NEO-GEO[®]

GAMEBOY

LYNX

GAME GEAR

AMIGA

Commodore

VENDITA PER CORRISPONDENZA

NEWS

8D?

Prendete uno schermo a due dimensioni (quello di monitor o tv), riempitelo con un gioco poligonale a tre dimensioni e ora mettetevi degli occhialini per vedere in tre dimensioni, cosa ottenete? Un gioco a otto dimensioni! Cavolate a parte, quando si pensava che certe strane mode non sarebbero mai più state riprese, ecco la Maelstrom capitanata da Mike Singleton arrivare con Starfighter Ace 3D, il gioco da giocare con gli

occhialini tridimensionali. Starfighter Ace 3D è un classico sparattutto con astronavi poligonali volanti e esplosioni in bitmap con in più l'effetto in rilievo. I programmatori, Mike Singleton in testa, affermano che l'effetto del 3D è paragonabile a quello del film Captain Eo di Michael Jackson che si può vedere a Eurodisney; in più, la fluidità sarà notevole e il ritmo furioso. Beh, se fosse stato qualche altro team di sviluppo ad asserire cose del genere forse avremmo storto il naso ma trattandosi della Maelstrom... Il gioco è previsto in versione PC e l'uscita è imminente.

JURASSIC PC

Ennesimo gioco ambientato nella preistoria in arrivo sui nostri schermi. Si tratta di Prehistorik 2 ed è in fase di realizzazione da parte della Titus: si tratterà di un gioco di piattaforme/azione in cui un uomo primitivo dovrà vedersela con i problemi quotidiani del cenozoico, come pterodattili, brontosauri e robe di Cro-Magnon varie. La particolarità del gioco è che pur trovandosi agli albori della storia il protagonista potrà usufruire di un deltaplano per spostamenti più rapidi: il controllo del deltaplano sarà tra l'altro molto realistico e ci vorrà un po' di tempo per padroneggiarlo. A questo punto penserete che un simile gioco non potrà che apparire su Amiga; e invece no: il gioco è stato realizzato appositamente per PC (solo in seguito ci sarà una versione Amiga) ed è stato fatto pure bene, visto che incorpora tre strati di parallasse e scorre molto fluidamente. Un vero gioiellino di programmazione per gli IBM-compatibili!

DIABOLO D'UN AVVOCATO!

Devil's Advocate è un gioco d'azione per PC (sì, avete capito bene, non è né un simulatore, né un gioco di ruolo, né un gioco di strategia) che potrebbe dare del filo da torcere persino a un gioco per console! Programmato dalla semiconosciuta Softstar, il gioco vi vede nei panni di un mago guerriero impegnato nella solita crociata contro i rappresentanti del Male. Il look è incredibile: lo scorrimento a tutto schermo è veloce e fluido, i fondali hanno uno stupendo utilizzo dei colori, gli sprite numerosi e grossi e i guardiani di fine livello sono semplicemente stupefacenti! Oddio! Adesso cominceremo a chiederci se è meglio il PC o il Super Nes!



L'ATTACCO DEI ROSPI MUTANTI

Sì, sono proprio loro: i diretti concorrenti delle Turtles, dopo aver fatto la loro brava escursione sul Nes, approdano anche su Amiga e PC. Il loro nome esatto è Battletoads (che significa più o meno Rospi da combattimento) e sono stati i protagonisti sull'8-bit Nintendo di un bellissimo picchiaduro/platform che ha avuto notevole successo. Ebbene, la notizia è che simile gioco verrà trasportato con ben poche differenze sull'Amiga. Anzi le differenze ci saranno ma riguarderanno solo il miglioramento grafico che dovrebbe sfruttare il numero superiore di colori di Amiga e PC, per il resto tutto identico: dodici livelli, il modo a due in contemporanea e tutta una serie di oggetti che non potranno che fare la gioia dei giocatori d'azione, come un jet e una bicicletta spaziale! Il tutto promette di avere la stessa grandiosa giocabilità della versione per Nes per cui non vi imane che tenere d'occhio l'edicola per una prossima recensione di CVG!



L'EVIDENZA DEI FATTI

Dopo i grandiosi risultati ottenuti con Alone in the Dark, sarà di nuovo una casa francese a stupirci con un prodotto molto cinematografico basato su un'animazione a poligoni. Evidence, questo il nome del titolo, è in fase di realizzazione da parte della Microids e promette di essere la naturale evoluzione di Alone in the Dark; in realtà il soggetto è ben diverso: siete infatti nei panni di un giornalista che è stato "incastrato" da una potente organizzazione e ora si ritrova a dover dimostrare la propria innocenza da un'accusa di omicidio. Fuggiti di prigione cercherete, da buoni giornalisti quali siete, di risolvere voi stessi il vostro caso andando a fare indagini e interrogatori. L'interfaccia del gioco è quella tipica da avventura grafica con un menu di icone che appare dopo aver cliccato su persone e oggetti. La grafica è completamente poligonale e da blocchi tridimensionali sono composti anche i personaggi: la differenza con Alone in the Dark è che ogni personaggio ha subito un'opera di texturizzazione pazzesca. Se in AITD si potevano ancora definire "poligonali" qui sono di una dettagliatezza tale da sembrare veri. All'interno del gioco si assisterà a varie zoomate, spostamenti della telecamera, primi piani e così via. Il gioco promette davvero bene e verrà distribuito per PC con e senza CD, e per CD-I.



NEWS

ZORK'S NOT DEAD!

Incredibile ma vero: la decennale serie di Zork avrà ancora un seguito! Il tutto grazie all'Activision, ma adesso non pensate a qualcosa di simile a un'avventura testuale: anche una delle saghe avventurose più famose di tutti i tempi si è adeguata ai tempi. Return to Zork, questo l'originalissimo titolo del gioco, è infatti interamente grafico e si gioca con il mouse. Nel gioco si incontreranno vari personaggi interpretati da attori americani le cui voci sono state digitalizzate e il tutto è stato sincronizzato con il movimento delle labbra. Per adesso non si hanno ulteriori dettagli sulla trama del gioco, ma se sarà solo un pochino simile a quella di Goddesses of Phobos 2, ci sarà parecchio da divertirsi. L'uscita è prevista per Aprile.

PS/1 241-642 PIU' SPAZIO PER I VOSTRI VIDEOGIOCHI

Interessante novità per tutti i videogamers possessori di PS/1241 e 642 IBM.

Da oggi c/o CA.RO. Informatica, primo PS/1 Point Centre di Milano V.le Faenza, 2 - Tel. 02/8911224, è possibile farsi installare un HD da 80-105-200 Mb, in sostituzione del 30-40 Mb di serie; una capacità ormai limitata per le "dimensioni" dei nuovi giochi per PC. Per quanto riguarda la memoria RAM, sempre da CA.RO., è possibile acquistare "DOS-GAME", un software sviluppato da questa società, in grado di resettare il PC lasciando la massima disponibilità di memoria evitando, in pratica, l'occupazione di spazio prezioso data dal settaggio di sistema, per poi ritornare, dopo l'utilizzo, alla shell iniziale. I prezzi? Da lire 650.000 IVA compresa + lire 70.000 per il montaggio per l'HD e lire 20.000 per il software.

CA.RO.
INFORMATICA

BUONO
PER L'INSTALLAZIONE
GRATUITA

Per tutti coloro che si presenteranno con questa copia di CVG l'installazione è GRATUITA! E' sufficiente portare l'unità base per avere indietro dopo qualche giorno non più la vecchia "500" ma una nuova e fiammante "Ferrari".

IL CURSORE

PC SLIM Commodore 80386 SX 25MHz
HD 85 MB 2MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse
Lit.1.350.000

PC Desk Top Commodore 80486 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse
Lit.2.490.000

PC Tower Commodore 80486 DX 66 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44 FDD 1.2 FDD SVGA Mouse
Lit.3.690.000

Monitor SVGA 1024x768
a partire da
Lit.549.000

Tutti i computer Commodore sono compresi di MS-DOS 5.0

Attenzione sei hai un Pc assemblato effettuiamo la sostituzione della vecchia piastra madre
Chiedi il preventivo

AMIGA 1200

Microprocessore 68020 14MHz 2MB Ram (Chip)
FDD 880KB - 256.000 Colori (modo HAM)
Nuovo Kick Start 3.0 Italiano
Lit.790.000

Attenzione a tutti i possessori di Amiga 500 Plus o A600
Espansione 1MB Lit.159.000 in regalo KickStart 1.3

Continua la permuta dell'usato

Commodore 64 con registratore Lit.50.000
Floppy Disk Drive 1541 II Lit.60.000
Amiga 500 1.3 1MB Ram Lit.200.000
Amiga 500 Plus Lit.230.000
Amiga 2000 (Rev.6.2) Lit.200.000
Super Nes Lit.150.000
Megadrive Lit.100.000
Master System Lit.50.000

L'usato non viene venduto a questi prezzi

Tutti i prezzi sono IVA Compresa

IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese
Tel.02-3548765-3544283 Fax 02-3544283 - Chiuso il Lunedì mattina

NEWS

JOIN THE JOYSTICK!

Immersi come eravamo nelle quotidiane partite e recensioni, in redazione

non ci eravamo accorti di un massa intrecciata di fili dentro la quale spuntavano strane appendici ormai attorcigliate che andava formandosi dietro le nostre spalle: dipanata la matassa di cavi abbiamo realizzato ciò



che si celava dietro quell'orrenda contorsione: ci erano arrivati un casino di mouse e joystick! E ci siamo detti: ma perché non fare uno specialino...



CHEETAH

I joystick della Cheetah sono il mito del momento: la loro particolarità non è di essere il massimo dell'ergonomia, non di avere delle belle diagonali ma di essere a forma di personaggi di cinema e televisione! Ecco l'incredibile elenco: **ALIEN 3**: fortuna che non aveva i tubi dietro! E' compatibile con il Nes ed è forse quello che si impugna meglio di tutti. Ha

un pulsante giusto sotto l'indice.

BATMAN VECCHIO: compatibile col Megadrive. E' un po' scomodo per il fatto che il pulsante a portata di indice non va premuto verso di voi ma verso il basso.

BATMAN NUOVO: uguale al precedente. Differisce solo per il fatto che il costume è completamente nero.

BART SIMPSON: Non male come comodità. E' compatibile col Megadrive.

Un consiglio finale: da acquistare tutti!

GRAVIS

KIDZ MOUSE: è il mito dei mouse attuali, è infatti il primo mouse a forma di topo

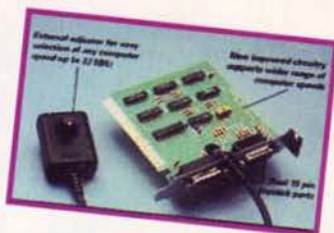


(stilizzato ovviamente)! E' progettato per i più piccoli e infatti è di dimensioni ridotte, ma



per la simpatia meriterebbe di essere acquistato anche da un adulto.

PC GAMEPAD: assomiglia notevolmente al joypad del Super Famicom e ne ha anche le caratteristiche: ci sono quattro tasti con quattro funzioni diverse (!) e un pad per le direzioni. Il bello però che nella confezione è compresa una levetta da avvitare al pad (trasformando il tutto in un



joystick) e due interruttori che consentono l'utilizzo del joypad anche ai mancini, con il pad a sinistra e i pulsanti a destra. Magari l'avesse avuto il joypad del Famicom!

ELIMINATOR GAME CARD:

Si lo sappiamo che non è né un joystick né un mouse ma è qualcosa che dovrebbe interessarvi comunque. Si tratta di un'interfaccia tramite la quale potrete innanzitutto utilizzare due joystick contemporaneamente sul vostro PC. Poi, tramite un regolatore, potrete far corrispondere perfettamente la velocità del vostro gioco alla velocità del clock del computer (da 4.77 a 33 MHz). In più l'interfaccia consente di calibrare alla perfezione il vostro joystick. All'interno della confezione trovate poi in regalo il bellissimo gioco Commander Keen, un grande esempio di programma di Pubblico Dominio.

JOYSTICK GRAVIS:

è trasparente e il look basta per essere appetito da chi vuole comprarsi un joy di una certa originalità. Anche questo è per PC.

SUNCOM

FX 2000: sempre per PC, questo joystick dall'aspetto inquietante ha le sue carte da giocare: pulsanti di autofuoco, possibilità di rotazione dell'impugnatura per destri e mancini, un pulsante sotto il pollice a forma di "V" (che assicura una migliore intensità di fuoco, e un regolatore della spinta, che in alcune simulazioni di volo viene richiesta tramite un



secondo joystick.

COMMAND CONTROL: questo joypad curvoldale ha il suo pad direzionale da premere oltre a cinque tasti. In realtà le funzioni attivabili sono due: quelle dei tasti A e B con relativi tasti di autofuoco. Il quinto è qualcosa di singolare: corrisponde alla pressione contemporanea dei tasti A e B.



NEWS

ADI' OVVERO COME IMPARARE DAVANTI AL MONITOR

La scuola e il divertimento, si sa, non sono cose che si conciliano facilmente: se si facesse un sondaggio di sicuro la scuola non risulterebbe ai primi posti nella classifica di gradimento per esempio dei lettori di CVG, ma è sempre stato così ed è anche giusto che lo sia. La CTO ha pensato però che proporre un modo nuovo di insegnare le classiche materie stando davanti al computer potesse essere qualcosa di molto stimolante per un qualsiasi scolaro; ecco perché la casa di distribuzione bionnese lancerà Adì, cioè una collana di programma educativi realizzata dalla nota Coktel Vision che comprende tutte le materie canoniche, insegnate sul video con immagini, suoni e puntatore da far viaggiare velocemente sullo schermo. Questa serie di programmi è stata realizzata in due anni attraverso continue ricerche ed esperienze ed è indirizzata a scolari dalla quinta elementare sino alla terza media. Le materie disponibili attualmente sono Italiano, Matematica e Inglese: ogni programma si può dividere in

tre applicazioni che comprendono la serie di nozioni generali da incamerare, la serie di esercizi classici (con vari aiuti se il programma si accorge della difficoltà che trova il soggetto) da risolvere più una documentazione specifica sulla materia a cui si sta lavorando (per esempio verbi irregolari per l'inglese, teoremi matematici e così via). Ogni programma della collana ha un suo particolare scenario che "accoglie" il giocatore: per esempio, nell'Inglese per la Seconda Media si vestono i panni di un giocatore di baseball che viaggia attraverso gli Stati Uniti per incontrare le migliori squadre. Viaggiando a Los Angeles, Washington, Santa Fe ecc. gli si offrono delle opportunità di conoscere il luogo e di impratichirsi con la lingua svolgendo vari esercizi. L'interfaccia è tipicamente punta-e-clicca: alla base dello schermo ci sono delle icone che assolvono funzioni specifiche. Alcune propongono vari tabelloni con una serie di argomenti specifici, altre una documentazione completa sulle materie; c'è poi quella di aiuto e quella dei giochi; il numero di giochi proposti sarà proporzionale agli esercizi svolti correttamente. Alla fine del lavoro, sarà proposta addirittura una pagella che terrà conto della percentuale di esercizi giusti svolti e assegnerà addirittura un voto finale.



L'ARCOBALENO

NOVITA'
SETTIMANALI

dal Giappone
e dall'America

giochi per
NINTENDO
8 bit

giochi per
SEGA
MASTER
SYSTEM

VENDITA
per corrispondenza
SPEDIZIONI
in tutta ITALIA

Compravendita giochi usati

NEO GEO — Super Nes — Megadrive
Game Boy — Game Gear — Nintendo

via Cassia, 6c (Ponte Milvio) - ROMA - tel. 33.33.486

ZOO L



Tutti, da piccoli, abbiamo giocato almeno una volta con le formiche nel cortill sotto casa nostra; e a volte abbiamo pure giocato pesante, magari arrostandole mediante bombardamento di raggi solari attraverso una lente d'ingrandimento, o addirittura trangugliandole come fossero noccioline. Cose che si fanno soltanto quando si è bambini.

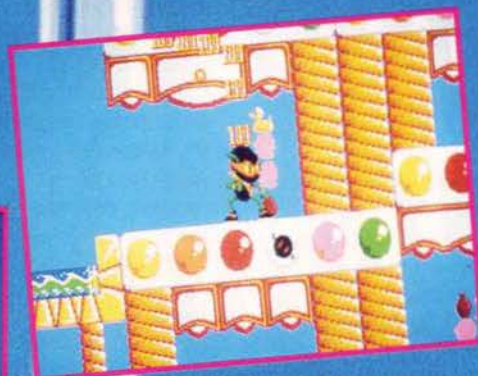


novembre, proclamandolo CVG HIT con un 95 di globale. Zool ha tutto ciò che gli amanti del



formicolde

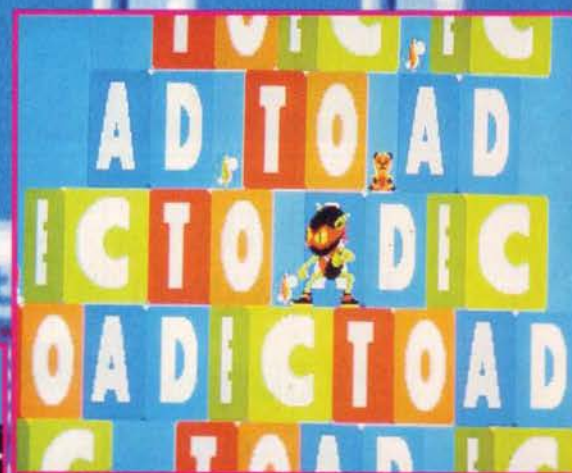
provimento (passato po') dalla ennesima dimensione, tosto, truce e accattivante dalla



genere possono desiderare: 21 livelli comprendenti sette fantasmagorici scenari, scrolling fluido come l'olio, bonus nascosti a tonnellate, cattivi indicibilmente simpatici, uno schema di gioco ad elevato potere assorbente, motivetti goderecci, la giusta dose di rompicapo ma soprattutto lui, Zool, il chitinoso



Tuttavia è ancora possibile giocare con una formica ora che siamo cresciuti, e fortunatamente con risultati meno dannosi per la sua salute. Anzi, giocando a Zool della Gremlin, è nel nostro interesse che la formica resti viva, in quanto è proprio lei la protagonista del gioco; uno stupendo platform a scorrimento orizzontale di cui avevamo già recensito la versione per



testa ai piedi. Insomma, un mito! Ora questo impagabile personaggio ripeterà le sue mirabolanti gesta sul monitor del PC, poi chissà... E' forse nato il nuovo Sonic?



GREMLIN

VERSIONE:
PC

USCITA:
IMMINENTE

SE PENSAVI DI VOLARE CON IL MIGLIOR SIMULATORE NON CONOSCI ANCORA IL NUOVO* ATP!!!

Airline Transport Pilot (ATP) offre ai possessori di PC l'impagabile esperienza di volare sui jet di linea più diffusi: Boeing 737, 747, 767, Airbus A320 ed il bimotore turboelica Shorts 360. Oltre ai 350 aeroporti U.S.A. in dotazione, ATP sfrutta un'ampia libreria di scenari (Europa com-

presa!), disponibili a parte e compatibili anche con Flight Simulator 4.0, con i quali esplorare ambienti di volo sempre diversi! L'ultima versione guida tramite le voci degli operatori delle torri di controllo verso centinaia di rotte ed itinerari! (richiede scheda SoundBlaster). In più, ATP è corredato di cartine di avvicinamento originali Jeppesen, mappe a colori, ed ha il manuale completamente in italiano (oltre 200 pagine) con i concetti di base teorici e pratici per imparare a volare!

FLIGHT ASSIGNMENT:

ATP
(Airline Transport Pilot)



ORA CON MANUALE IN ITALIANO!

Se non trovi ATP presso il tuo rivenditore di fiducia richiedilo direttamente a:

LAGO SOFTMAIL
P.O. BOX 293
22100 COMO

Tel. 031-300-174 Fax 031-300-214

(* sono inoltre disponibili l'aggiornamento ed il manuale in italiano anche per chi possiede le versioni precedenti di ATP)

ATP è un prodotto:

the Computer Flight people
subLOGIC

CONDIZIONI PARTICOLARI PER RIVENDITORI

SOFTMAIL PRESENTA: SCENERY ITALY



SCENERY ITALY è il primo scenario completo della nostra bella nazione per Flight Simulator 4.0b.

Finalmente un prodotto realizzato in Italia per i piloti di tutto il mondo: in un unico scenario sono previste tutte le piste e le aviosuperfici, ogni VORTAC, VOR, TACAN ed NDB, le radio COM, FIS ed ATIS realmente presenti sul territorio italiano! Per soddisfare anche l'esigenza di volare in VFR sono state aggiunte tutte le città principali (e relativi paesaggi urbani), le montagne, i fiumi, i laghi e le strade principali: il risultato finale è di grande efficacia, con un livello di dettaglio davvero impressionante!

Tutte le aree rappresentate sono state realizzate partendo da cartine Jeppesen (in uso per i voli reali), prima digitalizzate e quindi inserite nello scenario tramite sofisticati sistemi di programmazione creati ad hoc.

Per volare con SCENERY ITALY sono richiesti: Flight Simulator 4.0b, Aircraft & Scenery Designer, Scenery Western European Tour, è consigliato l'uso di un PC con processore 80386 a 25MHz, 4Mb di RAM e sistema operativo DOS 5.0.

SOFTMAIL, P.O. BOX 293, 22100 COMO
Tel. 031-300-174 • Fax 031-300-214



OFFERTE VALIDE FINO AL 15 MAGGIO 93

PREZZI COMPRESIVI DI IVA • NOMI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARE I RELATIVI BREVETTI

NOVITA' ESPLOSIVE SOFTMAIL!



SoftMail ha tutto il software e gli accessori di qualità (anche di importazione diretta) a prezzi imbattibili! Invia il buono d'ordine o, meglio ancora, telefonaci subito per approfittare delle favolose offerte!

031-300-174
FAX 031-300-214

PRENOTA SUBITO:

- Strike Commander
- Serpent Isl. (Ultima VII parte 2)
- Scenery Italy (per FS4)
- Tornado per PC
- 7th Guest (CD ONLY)

Quest for Clues VI

→ Libro con le soluzioni complete di: Dagger of Amon Ra, Dark Half, Dark Seed, Dune, Goblins, Indy Atlantis, King Quest VI, Leather Goddesses 2, Kyrandia, Two Towers, Sherlock Holmes, Clouds of Xeen, Plan 9, Planet's Edge, Prophecy of Shadow, Quest for Glory 3, Spellcasting 301, Summoning, Savage Frontier, Ultima VII

SoundBlaster:

The Official Book

→ Comprende tutta la famiglia di schede: dalla SoundBlaster alla 16 ASP ed al MultiMedia Kit; comprende un disco da 3,5" con dozzine di utilities, canzoni e jingles pronti per l'uso

Harpoon 1.32 Upgrade

→ Aggiornatore all'ultima release, anche in versione 386; con nuovi scenari (richiede Harpoon)

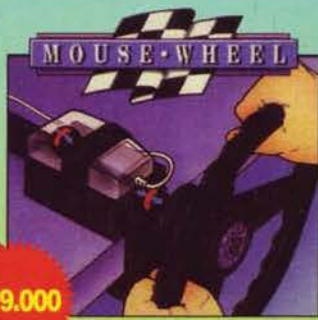


39.000

65.000

20.000

DEDICATO AI SIMULATORI DI GUIDA!



Volante di automobile in grandezza naturale funziona con tutti i programmi che vengono controllati tramite mouse! Non richiede porte aggiuntive: è compatibile con tutti i computers!

119.000

Dynamix Great War

→ Libro con strategie da adottare con: A10 Tank Killer, Aces of Pacific, Red Baron

25.000

NEWS: Cobra Mission, Maelstrom, Lost Treasures of Infocom, Spectre, Monopoly DeLuxe, X-Wing

AMPIO ASSORTIMENTO PER CD-ROM PC A PARTIRE DA LIT.49.000!!!!

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A:
LAGO SNC • CASELLA POSTALE 293 • 22100 COMO
Si, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME	PREFISSO E N° TELEFONICO	DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO	FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA
INDIRIZZO E N° CIVICO	FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)				<input type="checkbox"/> Pagherò al postino in contrassegno <input type="checkbox"/> Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC <input type="checkbox"/> Ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale N° 12810222 intestato a LAGO SNC
CAP, CITTÀ E PROVINCIA					
		CVG • 15/5/93	Spese di spedizione Lit. 8.000		Addebitate l'importo sulla mia: <input type="checkbox"/> CartaSì <input type="checkbox"/> Visa <input type="checkbox"/> EuroCard N° della Carta di Credito _____ Scadenza _____
		ORDINE MINIMO LIT. 40.000	TOTALE LIT. _____		

YO! JOE!



Quando si parla di Hudson si tende istantaneamente a rifarsi al PC Engine ma ormai la strada imboccata in Europa da questa software house punta dritta all'Amiga (senza trascurare il PC). Dopo la grande prova di BC Kid, ecco arrivare un nuovo platform degno sicuramente di attenzione: in Yo! Joe! comanderete un tappeto con un ciuffo grattacielo e con abbigliamento da tipico ganzo. Il nanerottolo si ritrova in livelli ricolti di elementi-horror, tra murales in piena New York e anche a bordo di un volatile gigante! Il vostro arsenale comprende spranghe, bombe a mano, shuriken, motoseghe e chi più ne ha... Il gioco dimostra un bel numero di pregi: innanzitutto il personaggio è simpaticissimo e ben animato e ha un incedere tipico da bulletto. Lo scorrimento è senza sbavature (mica per niente l'ha programmato la divisione tedesca della Hudson) e la grafica

in generale è ben dettagliata e soprattutto ha un suo stile. Che dire poi della musica? Veramente ottima, con pezzi (ed effetti) che vanno dalla disco al lugubre con una realizzazione davvero impeccabile (eh, i tedeschi...). Ovviamente la versione PC presenta qualche rallentamento

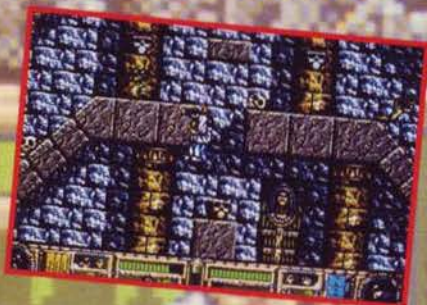


qui e là ma ci sono ancora margini di miglioramento. In definitiva Yo! Joe! sembra avere tutte le carte in regola per ben figurare nell'universo del platform: tenetelo d'occhio prossimamente e tenete d'occhio CVG per la futura recensione!

HUDSON SOFT

VERSIONE:
PC, AMIGA

USCITA:
NC



CVG
PREVIEW

DOGFIGHT

La Microprose, notoriamente specializzata in simulazioni aeree, automobilistiche, navali, insomma di tutti i mezzi di trasporto esistenti sulla faccia della Terra, esce in questi giorni con un gioco imperniato esclusivamente sull'aspetto più eccitante di una simulazione di volo: il combattimento aereo. Potete volare e combattere a bordo di uno tra i dodici differenti velivoli bellici a disposizione, da mitici aeroplani come il Sopwith Camel della prima

guerra mondiale ad ultramoderni caccia a reazione come l'F-16 A Fighting Falcon. Ci si può cimentare in duelli contro un'aereo della stessa epoca oppure, più arditamente, fronteggiare aerei cronologicamente e tecnologicamente più avanzati del nostro. Sarà quindi possibile verificare se i missili a ricerca termica possono agganciare un vecchio biplano, o se l'agile Spitfire è in grado di dare la birra a un Sea Harrier. Ma Dogfight offre anche l'opportunità di "fare sul serio", combattendo in situazioni realmente accadute; si potrà, per esempio, difendere i cieli dal famigerato Barone Rosso o proteggere le isole Falklands dall'aviazione



MICROPROSE

VERSIONE:
IBM PC
AMIGA

USCITA:
IMMINENTE
"

argentina.
Il tutto condito da una grafica all'altezza dei grandi eventi rappresentati.

VIDEO LAND

APERTI DALLA 10.00 ALLE 20.00 - DOMENICA E LUNEDI' DALLE 15.00 ALLE 20.00
ORARIO CONTINUATO DOMENICA APERTO

SNK NEO GEO - SUPER FAMICOM

NOLEGGIO

CORRI A NOLEGGIARE SUPER SIDEKICKS E STAR FOX

VENDITA

Altri dicono di avere prezzi stracciati, imbattibili...
i nostri sono da Vedere... da Sentire!!

VIDEO LAND

Via Pecchio, 2 (MI) - Tel. 02/29402806 - M.M. Loreto



MEGA
DRIVE
SUPER
NES
GAME
BOY

MEGA
DRIVE
ATARI
LINX
GAME
GARE

NOI SIAMO QUI



MM Loreto
(USCITA VIA CARETTA)



ELECTRONIC ARTS

VERSIONE:
PC

USCITA:
IMMINENTE

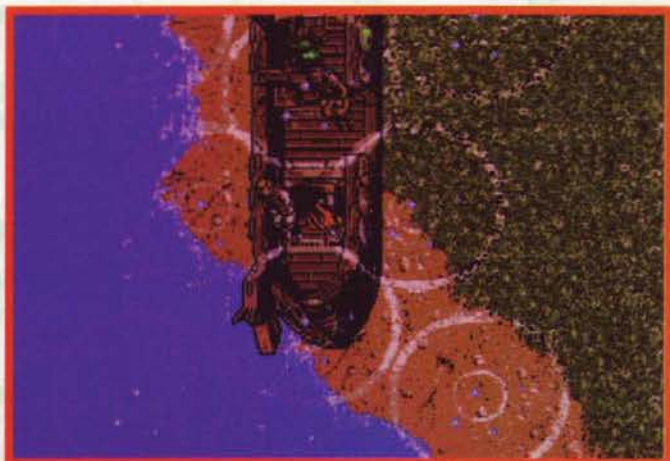


ULTIMA VII PART 2: SERPENT'S ISLE



gioco. I ritratti dei personaggi saranno rappresentati con una tecnica di rendering e la "vestizione" dei personaggi sarà qualcosa di molto particolare: dopo aver trascinato col mouse un capo d'abbigliamento nella finestra del giocatore, vedrete il vestito aderire alla sagoma del giocatore con un effetto molto particolare. Per il resto, bisogna dire che l'interazione è migliorata e così anche l'utilizzo dell'interfaccia, che è ancora più sofisticato. Per quel che riguarda la trama, sappiate che Batin ha involontariamente liberato le sacre sfinge del Chaos che si sono diffuse in tutto l'Universo: le tempeste tormentano i centri abitati e strane cose succedono, tipo oggetti che vengono misteriosamente teletrasportati da un luogo all'altro senza preavviso. E starà a voi, il mitico Avatar, riportare l'equilibrio in questo mondo impazzito.

Nei corso degli anni l'apparizione di un nuovo gioco della serie di Ultima ha sempre settato un nuovo standard di giudizio nei confronti degli RPG: ogni puntata infatti rappresentava il meglio che si potesse trovare nel mondo dei giochi di ruolo. Stavolta però la storia è un po' diversa: la Origin si è concessa una (strameritatissima) pausa creativa e ha preferito proseguire la serie semplicemente cambiando il look a Ultima VII, mantenendone invariata la struttura o meglio, come dicono oltremarica, il "motore". In ogni caso ci sono vari elementi aggiuntivi che interesseranno sicuramente i fanatici della serie di Lord British: tanto per cominciare il gioco comprende una zona totalmente inesplorata del regno di Britannia, nuove condizioni climatiche come neve e ghiaccio che proporranno problemi di sopravvivenza più complessi durante le vostre peregrinazioni nel vastissimo mondo del



ABBONATI A CVG E QUESTA FANTASTICA T-SHIRT

SARÀ TUA!



CVG sempre più nuova, aggiornata, colorata, divertente, tostissima, fantasmagorica, galattica, oggi oltre allo sconto del 30% sul prezzo di copertina, ti REGALA questa esclusiva T-SHIRT.

Sì desidero abbonarmi a



abbonamento annuo (11 numeri) a L. 38.500 anziché L.55.000
In più riceverò la t-shirt in regalo (Taglia: medium extra large)

Cognome e nome _____
 Via e numero _____ CAP _____
 Città _____ Prov. _____ Tel. (_____) _____
 Anno di nascita 19 ____ Titolo di studio: media inferiore media superiore laurea
 Possiedo: Amiga (IPHSM) PC (IPHSI 1) Sega (CHS) Nintendo (CHN)

MODALITÀ DI PAGAMENTO

Versamento c/c postale n°18893206 a voi intestato effettuato in data _____
 Carta di credito: American Express Visa Diners Club Carta Si numero
 Data di scadenza della carta di credito _____ Data _____ Firma _____

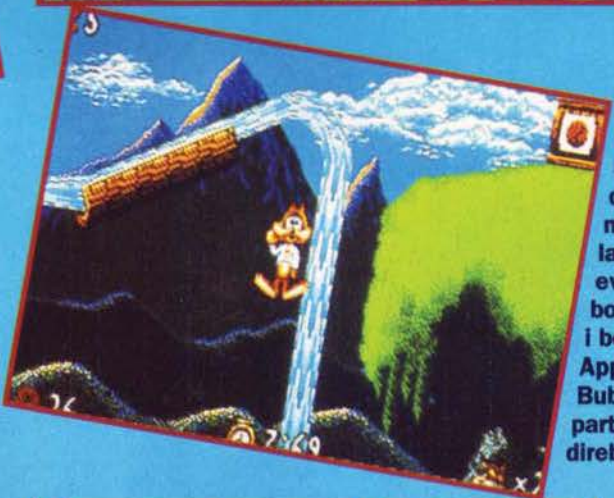
SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A: Gruppo Editoriale Jackson - via Gorki, 69 - 20092 Cinisello B. (MI).

BUBSY THE BOBCAT

E' nato a Sillicat Valley, in Gattifornia; di mestiere fa il cartone animato; è nato il primo di aprile (non poteva essere altrimenti, considerato il debole che la sua specie ha per il pesce), ha la coda mozzata (come tutti i



randagì che si rispettino), lo sguardo somione e una graffiante carica di simpatia. In breve, un vincente! Ed è la star di Claws Encounters Of The Furred Kind (qualcosa come Incontri Graffianti del Tipo Peloso), un superplatform da 16 megabyte con la grafica più "cartoonica" che si sia vista finora. Bubsy è ovviamente l'elemento sul quale i programmatori hanno compiuto lo sforzo maggiore, dotandolo di 40 animazioni fra gesti ed espressioni facciali; lo vedremo scacciare gli uccellini che gli girano



reagire in maniera spropositata al contatto con l'acqua (che i felini, com'è noto, detestano), lanciarsi contro un nemico generando la classica nuvola di polvere, fare insomma cose tali da far sembrare Sonic un pezzo di marmo! Il sonoro, a quanto pare, sarà altrettanto ben curato; Bubsy, in effetti, sarà uno dei primi personaggi animati di un videogame a parlare praticamente per tutta la durata del gioco! Quanto a quest'ultimo, solo guardando le foto è ovvio che deve non poco a Sonic; si tratta anche in questo caso di visitare mondi incredibili in lungo e in largo, raccogliendo o evitando oggetti, rinvenendo bonus nascosti, fronteggiando i boss di fine livello e così via. Apparentemente, insomma, Bubsy si presenta come nulla di particolarmente originale, ma si direbbe che sia proprio lui, il personaggio a fare la differenza. Una gran bella differenza! Inutile dire che noi di CVG non vediamo l'ora di metterci le mani (o meglio, le zampe) sopra e di scrivervi.

ACCOLADE

VERSIONE:
MEGADRIVE
SUPER NES

USCITA:
APRILE
N.C.

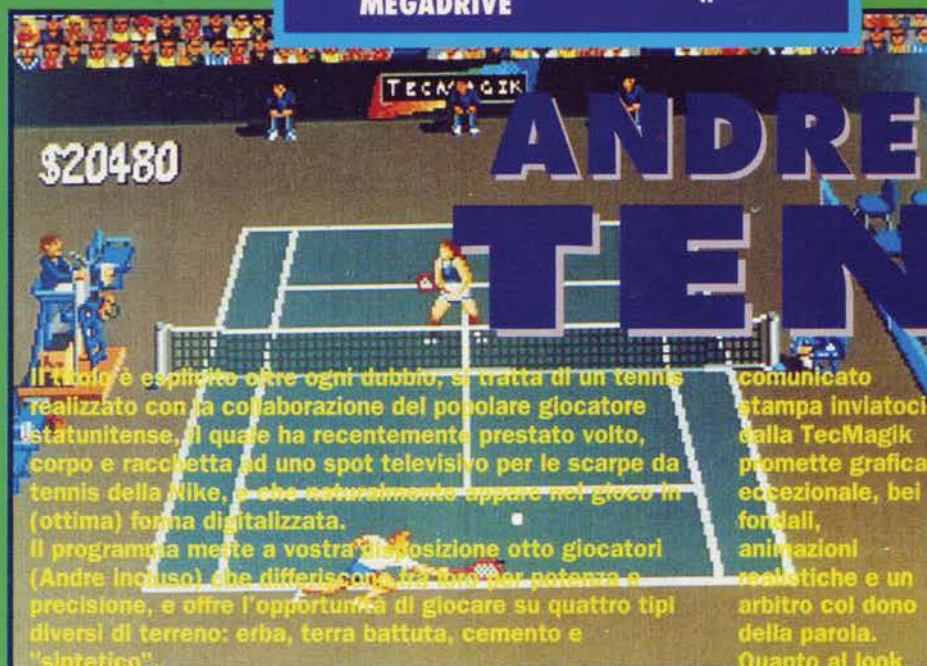
intorno alla testa una volta stordito, bussare al teleschermo in segno di impazienza nel caso resti fermo per troppo tempo,

TECMAGIK

VERSIONE:
MASTER SYSTEM
MEGADRIVE

USCITA:
GIUGNO
"

**CVG
PREVIEW**



ANDRE AGASSI TENNIS

Il titolo è esplicito oltre ogni dubbio, si tratta di un tennis realizzato con la collaborazione del popolare giocatore statunitense, il quale ha recentemente prestato volto, corpo e racchetta ad uno spot televisivo per le scarpe da tennis della Nike, e che naturalmente appare nel gioco in (ottima) forma digitalizzata.

Il programma mette a vostra disposizione otto giocatori (Andre incluso) che differiscono tra loro per potenza e precisione, e offre l'opportunità di giocare su quattro tipi diversi di terreno: erba, terra battuta, cemento e "sintetico".

Altra interessante caratteristica è la possibilità di giocare in tre modi a scelta: Practice, Tournament e Skins Tournament. Selezionando il primo, ci si allena con una macchina che lancia a getto continuo palline da ribattere; il Tournament è un torneo convenzionale con un premio in denaro per il vincitore; optando per lo Skins Tournament, invece, il compenso aumenta ad ogni match, rendendo il gioco estremamente competitivo. Il

comunicato stampa inviato dalla TecMagik promette grafica eccezionale, bei fondali, animazioni realistiche e un arbitro col dono della parola. Quanto al look del gioco, le foto mantengono certamente le promesse, ma per ciò che riguarda tutto il resto vi rimandiamo alla recensione completa in uno dei prossimi numeri di CVG. See you later, Andre!



**NOLEGGIO
E VENDITA
VIDEOGAMES,
CONSOLE,
ACCESSORI**

MEGABOY club

Novità in anteprima, importazione e non...
Archivio completo, più di 2000 titoli per le tue console...

SEGA: Megadrive, Mega CD, GameGear, Master System

NINTENDO: SuperFamicom/SuperNes, GameBoy, Nes

SNK: Neo Geo

NEC: PC Engine, Super CD Rom, Duo, GT, LT, Core III

ATARI: Lynk

Venite a trovarci, Videogiochi in visione a tua disposizione...

Via F. PALASCIANO, 105 - 00151 ROMA

TEL. 06/58.20.14.57 - FAX 06/58.20.14.65 (online 24h)

Non è un gioco d'azione. Non è un gioco di ruolo. E' tutte e due le cose insieme.

Realms of Darkness si propone come il punto d'incontro degli aspetti migliori di questi due generi. Nel corso del gioco si incontra una varietà di mostri semi-intelligenti che pongono dei rompicapo aventi una complessità che muta con l'andare del tempo. Il vostro personaggio, modificabile secondo i propri gusti, ha una sua intelligenza preordinata. Per dirne una, non attacca un mostro alto sessanta metri a meno che non abbia una grossa arma; apparentemente, ciò toglie al giocatore la sensazione di avere il controllo assoluto sul personaggio, ma in realtà aggiunge veridicità al gioco. Il protagonista viaggia attraverso un paesaggio isometrico "mobile" che crea una perfetta sensazione di tridimensionalità. Come in ogni buon RPG, viaggerete in lungo e in largo, comunicherete con altri personaggi, farete compravendita di merci

assortite e userete incantesimi. Ma Realms of Darkness, a quanto pare, non è solo questo; è un gioco che si evolve in continuazione, procurandovi sfide sempre nuove e stimolanti. Yum yum!

GRANDSLAM

VERSIONE:
AMIGA

USCITA:
NC

REALMS OF DARKNESS





NEWEL[®] srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES 20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

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

ORDINA SUBITO 02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER
CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA.
SI SERVONO ANCHE
RIVENDITORI
QUALIFICATI.

OFFERTA GIOCHI NOVITA'

AFTERBURNER III	L. 129.000
AMERICAN GADIATORS	L. 119.000
ANDREA AGASSI TENNIS '93	L. 119.000
ARCUS ODYSSEY	L. 129.000
BATMAN REVENGE JOCKER	L. 99.000
BATTLE TANK	L. 99.000
BATTLETOADS	L. 99.000
BIO - HAZARD BATTLE	L. 99.000
BLACK CRIPTE	L. 99.000
BULLS LAKER "BASKET"	L. 119.000
CHAKAN	L. 99.000
CHAMP BOWLING	L. 99.000
CHELNOV-ATOMIC RUNNER	L. 99.000
CHESS MASTER - SCACCHI	L. 99.000
CHESTER CHEETAH	L. 119.000
CYBERCOP-CORPORATION	L. 119.000
CYBORG JUSTICE	L. 119.000
DARE TO ESCAPE	L. 99.000
DEADLY MOVES	L. 129.000
DEATH DUEL	L. 119.000
DOGBALL SOCCER CUP	L. 99.000
DOREAMON	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 119.000
E.SUP.LEAGUE SOCCER '93	L. 119.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 99.000
ELETRIC NINJA ALESTE	L. 119.000
EX - MUTANTS	L. 99.000
F-15 STRIKE EAGLE	L. 129.000
FATAL FURY	L. 129.000
GADGET TWINS	L. 139.000
GALLAHAD	L. 99.000
G - LOG	L. 99.000
GODS	L. 99.000
GOLDEN AXE III	L. 99.000
GREAT WALDO SEARCH	L. 119.000
GREY LANCER	L. 89.000
HIGHT IMPACT A. FOOTBALL	L. 99.000
HIT THE ICE	L. 119.000
HUMANS	L. 99.000
INTERNATIONAL HOCKEY '93	L. 119.000
JAMES BOND 007	L. 99.000
JEOPARDY	L. 119.000
JOHN MADDEN '93	L. 119.000
JUNKER' S HIGH	L. 129.000
KICK BOXING	L. 119.000
KING SALOMON	L. 99.000
LA SIRENETTA	L. 99.000
MEGALOMANIA	L. 99.000
MICKY & MACK	L. 119.000
MICRO MACHINE	L. 89.000
MONOPOLY	L. 99.000
MUHAMMAD ALI' BOXING	L. 99.000
NEW ZELAND STORY	L. 99.000
NINJA GAIDEN	L. 119.000
OUT OF THIS WORLD	L. 119.000
OUT LANDER	L. 99.000
OUTRUN 2091	L. 119.000
PACHIKO FLIPPER	L. 119.000
PGA GOLF 2	L. 119.000
POVER ATHLETE	L. 129.000
RAMPART	L. 99.000
ROAD RUSH II	L. 99.000
ROGER CLEMENS BASEBALL	L. 119.000
SHADOW OF THE BEAST II	L. 119.000
SHINOBI III	L. 119.000
SLAUGHTER SPORT	L. 119.000
SONIC THE HEGHEJHOG 2	L. 99.000
SORCERER'S KINGDOM	L. 99.000
SPLATTERHOUSE III	L. 99.000
STAR ODYSSEY	L. 139.000
STEEL TALONS	L. 99.000
STREET OF RAGE II	L. 119.000
STRIDER II	L. 99.000
SUNSET RIDERS	L. 99.000
T-2 ARCADE GAME	L. 99.000
TALESPIN	L. 99.000
THUNDER FORCE IV	L. 119.000
TIME GAL	L. 129.000
TINY TOONS	L. 119.000
TOPOLINO & PAPERINO	L. 109.000
TYRANTS	L. 99.000
WORLD OF ILLUSION	L. 109.000
WWF WRESTLINGMANIA	L. 99.000
X-MAN	L. 99.000

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

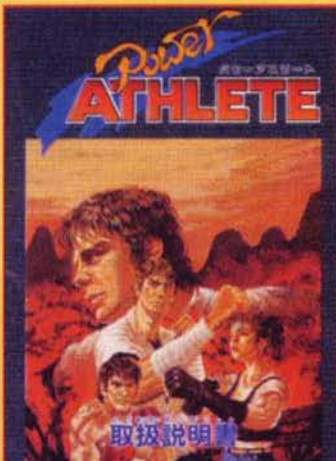
2 CRUDE DUDE	L. 99.000
ALIENS 3	L. 99.000
ALISIA DRAGON	L. 79.000
AQUATIC GAMES	L. 99.000
ARCH. RIVALRY BASKETBALL	L. 99.000
AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II	L. 99.000
BARCELONA GOLD 1992	L. 69.000
BUSTER DOUGLAS BOXING	L. 79.000
CADASH PLUS	L. 89.000
CALIFORNIA GAMES	L. 89.000
CAPITAN AMERICA	L. 99.000
CARMEN SAN DIEGO	L. 119.000
CENTURION	L. 89.000
CHASE HQ - AUTO- CHUCK ROCK	L. 99.000
CRUE BALL	L. 89.000
DARK CASTLE	L. 79.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	L. 99.000
DESERT STRIKE	L. 89.000
DOUBLE DRAGON II	L. 89.000
E.A. HOCKEY	L. 99.000
EL VIENTO	L. 89.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L. 109.000
F1 CIRCUS	L. 69.000
F1 GRAND PRIX	L. 89.000
F1 HERO - NAKAJIMA GP	L. 89.000
FATAL LABYRINTH	L. 89.000
FATAL REWIND	L. 69.000
FERRARI GP RACING '92	L. 99.000
FIGHTING MASTER	L. 89.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 69.000
GALAXI FORCE II	L. 69.000
GHOSTBUSTERS	L. 69.000
GHOULS AND GHOST	L. 69.000
GOLDEN AXE II	L. 69.000
GRAND SLAM "TENNIS '92"	L. 89.000
GREEN DOG	L. 89.000
HEAVY NOVA	L. 79.000
HOLYFIELD BOXING	L. 99.000
HOME ALONE	L. 89.000
INDIANA JONES L. CRUSADE	L. 119.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	L. 99.000
JORDAN VS BRID	L. 89.000
K.O. BOX	L. 59.000
KRUSTY FUN HOUSE SIMPSON	L. 79.000
LAKERS VS CELTIC	L. 89.000
LEMMINGS	L. 99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L. 99.000
M.L. HOCKEY	L. 89.000
MARBLE MADNESS	L. 99.000
MICKEY MOUSE	L. 59.000
MOONWALKER	L. 89.000
PACMANIA	L. 89.000
PAPER BOY	L. 79.000
PAT RILEY BASKETBALL	L. 99.000
PREDATOR 2	L. 99.000
RAIMBOW ISLAND	L. 79.000
RBI - 4 BASEBALL	L. 99.000
REVENGE OF SHINOBI	L. 79.000
ROLLING THUNDER 2	L. 99.000
S. VOLLEYBALL	L. 69.000
SHINING IN THE DARKNESS	L. 99.000
SIDE POCKET - BIGLIARDO	L. 99.000
SLIM WORLD	L. 99.000
SMASH TV	L. 89.000
SPEEDBALL 2	L. 89.000
SPLATTER HOUSE 2	L. 99.000
STAR CONTROL	L. 99.000
STEEL EMPIRE	L. 69.000
STREET OF RAGE	L. 79.000
STRIDER	L. 69.000
SUPER FANTASY ZONE	L. 99.000
SUPER HANG ON	L. 69.000
SUPERMAN	L. 99.000
SUPER T. BLADE	L. 69.000
TAZMANIA	L. 89.000
TEAM USA BASKET	L. 99.000
TECMO WORLD CUP '92	L. 89.000
TERMINATOR II	L. 99.000
TEST DRIVE II	L. 99.000
THE SIMPSON	L. 99.000
THUNDER PRO WRESTLING	L. 89.000
THUNDER FORCE II	L. 69.000
THUNDER FORCE III	L. 89.000
TOXIE CRUSADER	L. 89.000
TRASIA	L. 119.000
WAR SONG	L. 119.000
WARRIOR OF ROME	L. 119.000
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L. 99.000
WINTER CHALLENGE	L. 99.000
WONDER BOY 5	L. 119.000
WORLD CUP '92	L. 89.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 99.000
WRESTLER WRESTLER '92	L. 69.000

ADATTATORE EURO JAPAN

PERMETTE DI LEGGERE TUTTI I CD ROM E COMPACT
NELLA VERSIONE GIAPPOLESE
L. 25.000



DISPONIBILE
L. 119.000



IL NUOVO STREETFIGHTER
ORA PER MEGADRIVE

DISPONIBILE
L. 129.000

Professional Control Pad



DISPONIBILE
L. 29.000

OFFERTE del MESE

ALIEN STORM	L. 49.000
ALTERED BEAST	L. 39.000
ATOMIC ROBOTIC KID	L. 39.000
ART ALIVE - DISEGNO	L. 49.000
BAD O MAN	L. 29.000
BASKETBALL	L. 49.000
BATMAN	L. 59.000
BATTLE MANIA '92	L. 39.000
BATTLE GOLFER	L. 29.000
BLOCK - OUT	L. 29.000
BUCK ROGER'S	L. 59.000
CRACK DOWN	L. 29.000
DAHNA	L. 59.000
DARIUS II	L. 39.000
DAWN IN 4081	L. 29.000
DINOLAND FLIPPER	L. 59.000
DJ BOY	L. 49.000
DYNAMITE DUKE	L. 49.000
E. SWAT	L. 49.000
FANTASIA W. DISNEY	L. 59.000
FANTASTIC NAVIGATION	L. 39.000
FANTASY SOLDIER	L. 39.000
FATEST ONE F1	L. 39.000
FIRE MUSTANG	L. 39.000
FORBIDDEN CITY	L. 39.000
F-Z AXIS	L. 49.000
GAIN GROUND	L. 39.000
GYNOUNG	L. 39.000
HELLFIRE	L. 39.000
HEAVY NOVA	L. 59.000
HEAVY UNIT	L. 49.000
HIDDING BALL	L. 49.000
JAMES POND II	L. 59.000
JEWELMASTER	L. 39.000
J.MONTANA FOOTBALL 2	L. 49.000
JUNCTION 3D	L. 29.000
KID CHAMELON	L. 59.000
LEYNOS	L. 29.000
MASTER OF MONSTERS	L. 59.000
MASTER OF WEAPON	L. 49.000
MERCS II - COMMANDO	L. 49.000
MRS. PACMAN	L. 39.000
MYSTIC DEFENDER	L. 49.000
OLIMPIC GOLD	L. 69.000
OUT RUN	L. 39.000
PHELIOS	L. 39.000
POWER BALL	L. 49.000
QUACKSHOT D. DUCK	L. 49.000
ROADBLASTER	L. 29.000
SD VARIS	L. 49.000
SHADOW DANCER	L. 49.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 49.000
SONIC	L. 49.000
SPACE GOMOLA	L. 39.000
SPIDERMAN	L. 49.000
STEEL EMPIRE	L. 49.000
STORMLORD	L. 39.000
S. MONACO GP	L. 49.000
SWORD OF SODAN	L. 39.000
SWORD OF VERMILLON	L. 59.000
STRIDER	L. 49.000
TETRIS	L. 49.000
THUND. PRO-WREST	L. 49.000
THUNDERFOX	L. 49.000
TOE JAM & ERALD	L. 29.000
TOKI	L. 49.000
TORA! TORA! TORA!	L. 49.000
TROUBLE SHOOTER	L. 49.000
TURBO OUTRUN	L. 49.000
UNDEDLINE	L. 39.000
VERYTEX	L. 39.000
WANI WANI WORLD	L. 49.000
WANDONA FOREST	L. 39.000
WIPERUSH	L. 29.000
WONDERBOY III	L. 29.000
WORLD CUP SOCCER	L. 49.000
WRESTLE WAR	L. 49.000
X.D.R.	L. 39.000
ZERO WINGS	L. 49.000

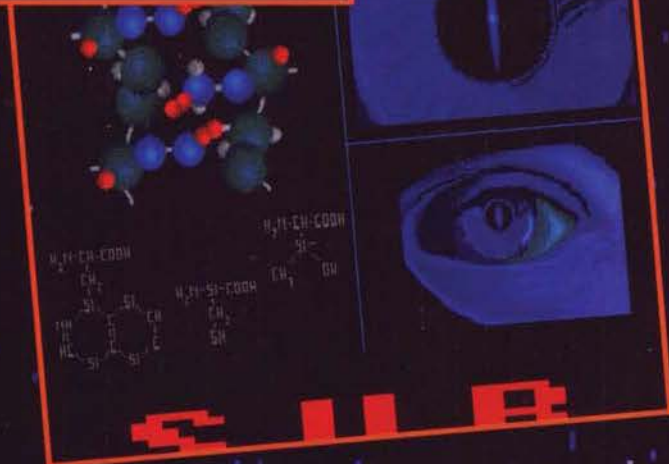


SUB

Alla Thalamus stanno cambiando molte cose, fra cui il tipo di gioco che distribuiscono; Sub, scritto dal gruppo ungherese che ci ha regalato Abandoned Places, ne è un esempio. Sub è un gioco di strategia

e compravendita ambientato in un futuro dove un asteroide è passato a un pelo dalla Terra causando ingentissimi danni. Sebbene gli effetti secondari si siano attenuati, l'asteroide si è rivelato essere qualcosa di più sinistro: una enorme arma da guerra intergalattica. Le poche migliaia di terrestri sopravvissuti vivono sotto i mari all'interno di speciali installazioni, poiché la scorta di ossigeno sulla terra si è esaurita. Le basi degli umani sono in gran parte pacifiche ma vi sono una o due basi pirata situate sul fondo del mare. Il gioco ha molti intrecci secondari di carattere strategico, come il tentativo di contenere un virus che si è insinuato nella rete dei computer. Dovete inoltre cercare di produrre armi e altri mezzi per tenere a bada i pirati. I menu dello schermo principale comprenderanno icone per acquistare, vendere, costruire impianti di ricerca, fabbricare navi e altri veicoli acquatici. Dei sottomenu offriranno opzioni più complesse in relazione alle scelte sopracitate. Se desiderate commerciare con un'altra base dovrete scegliere il vostro negoziante, poi selezionare il tipo di merce che volete acquistare: navi, attrezzature, armi etc. Vi verrà quindi mostrata una raffigurazione tridimensionale dell'articolo desiderato. Una volta acquistato l'equipaggiamento, potrete invadere i territori nemici, assegnare compiti

diversi alle vostre navi e ricostruire i vascelli danneggiati. Le navi possono estrarre minerali dal letto oceanico, fornendo così materia prima per le vostre fabbriche.



THALAMUS

VERSIONE:
PC

USCITA:
GIUGNO

HOT HATCHES

Avete presenti quelle commedie americane on the road come "La Corsa Più Pazza d'America" o "Il Bandito e la Madama" o...? Beh, questo nuovo gioco automobilistico della Ocean ne ripropone il concetto di base, vale a dire una gara clandestina che porta il giocatore a percorrere le autostrade americane ed europee per la conquista di un sostanzioso premio in denaro. La corsa è articolata in sei tappe per ciascun continente: Londra, Parigi, Barcellona, Italia, Scozia e Amsterdam in Europa; New York, il Monte

Rushmore, Los Angeles, Florida, Washington e Las Vegas in America. All'inizio del gioco dovrete scegliere l'auto con la quale gareggiare in una lista che comprende popolari vetture sportive continentali e intercontinentali. Fatto ciò, dovrete scegliere il percorso

da seguire per raggiungere la meta stabilita utilizzando una mappa stradale curata fin nei minimi particolari. Il viaggio presenta non poche difficoltà da superare

(non solo metaforicamente): pedoni che attraversano la strada, le solite infingarde auto della polizia, semafori, ostacoli di vario genere sulla corsia e così via. Prima di partire per la successiva destinazione, sarà inoltre possibile acquistare accessori per la propria auto con i soldi vinti fino allora. Sarà la simulazione di guida definitiva? Seguite CVG e vi diremo tutto!



OCEAN

VERSIONE:
AMIGA, PC

USCITA:
N.C.

Db-Line srl

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

☎ 0332/819104 Fax 767244 Db-Vox 767303

CONSOLES e ACCESSORI	Cd Megadrive Scart/Pal	Megadrive Jap Scart/Pal	Super Famicom Super Nes	Game Gear Game Boy	Neo Geo Home Version
SUPER SCOPE BAZOOKA+6 giochi	Alimentatore 220V per GB e GG	Alimentatore Auto per GB e GG	Battery Pack per GB e GG	GameBoy Amplifier GameBoy Magnifier	Porta GB da cintura Light boy/View Boy
TV TUNER per GG Master Gear Conv.	GG-Big Windows 2 GG Cavo 2 giocatori	Md-Game Adaptor Md-Joypad Mega Pad	Md-Joypad PRO 2 SG-3 SG-8 SG-3600	Md-Joystick PRO-1 Mega Joystick SG-60	Joystick a raggi infrarossi - XE-25G
NG-Memory Card Joystick 4 tasti	SF-SN Joystick XE1 JBKing CPS Fighter	SF-SN Joypad SF-3 Joypad Dyna-1	SF-SN Joypad Cavo Scart per SN	SN/SF SUPER MAGIC GAME CONVERTER	SN-Super Pro Fighter Super Adv Joystick
SUPER NES	FAMICOM	GAME GEAR	MEGADRIVE	MEGADRIVE	GAME BOY
Aero B12 II	Amazing Tennis	Arch Rivals	A Runk Thunder (CD)	Annette Again (CD)	Adventure Island II
Best of the Best	Ashita no Joe	Bare Knuckle	Batman revenge of the	Bare Knuckle II	AputSian II
California Games II	Bart's Nightmare	Batman Returns	Bliaster Master II	Devastator (CD)	Avenging Spirit
Clue - S. Mario Kart	Battle Teach	Evander Holyf.Boxe	Chester ChetaH	F22 Interceptor	Burning Peipai
Cool World-Batter Up	Bull Vs.Blazers (NBA)	G-Loc - Klax	Clue - Final Fight (CD)	Fatal Fury	Darwing Duck
Dragon's Lair - F15 S.Eagle	Combatribes	Mickey Mouse's 2	Desert Srike	Flash Back - G-Loc	Empire Strikes F-15
Duel Test Drive II	Doraemon	Lemmings	Double Dragon III	King of the Monster	Finstones
Gradius III	F1 Grand Prix part 2	Predator 2	G.Foreman Boxing	King Salmon	Gradius III
Harley's Humongold	Fatal Fury	Puyo Puyo	Galaxy Express (CD)	Legue Champ.Soccer	Krustys
Home Alone II	Flying Hero	RC Grand Prix	Global Gladiators	Magic Sage	Little Mermaid
Shanghai II - S.Soccer	Pro Football 93	NEO GEO		Spatter House 2	Simpson
Sim Earth - Monopoly	Ramna part 2	Alpha Mission II	Monopoly	Splatter House 3	Spiderman 2
Street Combat	Return of double Dragon	Andro Dunos	NBA All Star	Street of Rage 2	Sumo F16
Street Fighter II	Sim Earth	Art of Fighting	OutLander	Super H.O.	Tail Spin
Super Sonic Blastman	Star Fox	Bourning Fight	Paperboy II	Super Monaco GP II	Terminator 2
Super Valis IV	Star Wars	King of the monster2	PGA Golf II	Team USA Basket	The Legend of Zard II



767303

Db-Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Blandronno (VA)

FAX:0332/767244 - BBS 0332/819044-706469

Db-Vox 0332/767303 :il primo Computer che ti aiuta a scegliere. Richiedi subito il tuo codice personale!!



VIRGIN

VERSIONE:
MEGADRIIVE,
MASTER SYSTEM
GAME GEAR

USCITA:
GIUGNO

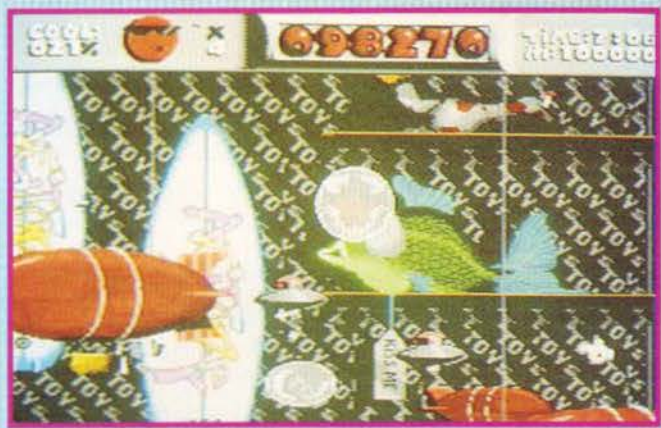


COOL SPOT

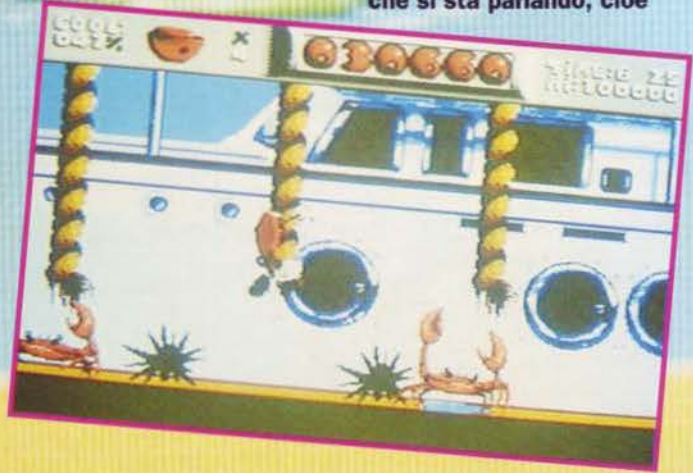


L'avevamo già visto protagonista di una sorta di othello parecchio tempo fa e già allora si era distinto per le sue simpaticissime animazioni: pur trattandosi di un gioco di intelligenza era probabilmente lui la

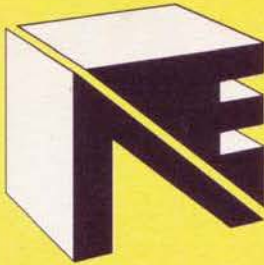
maggiore attrattiva. Ora la Virgin ha intenzione di "spremere" il personaggio sino in fondo, tanto che asserisce che Spot diventerà il più simpatico personaggio mai visto sulle macchine Sega (Cool Spot verrà infatti realizzato inizialmente per Megadrive e in seguito per Game Gear e Master System): il piccolo "tondino" rosso sarà protagonista di qualcosa come 250 performance animate ognuna composta da 850 quadri di animazione. Come è possibile tutto ciò? Beh, è di Virgin che si sta parlando, cioè



una delle case che negli ultimi tempi si è maggiormente distinta per la qualità dei suoi titoli. Il gioco non poteva che essere un platform con distruzione incorporata che promette uno scrolling fluidissimo e ben undici livelli con ambientazioni tra le più svariate: si sa che ci saranno quelle sulla spiaggia e quelle in un negozio di giocattoli. Insomma per chi non l'avesse capito la Virgin punta un sacco su questo titolo, tanto che potrebbe farlo diventare uno dei motivi di maggiore attrazione al prossimo ECTS: vi rimandiamo al prossimo numero per lo speciale su Londra!



**VENDITA
ANCHE PER
CORRISPONDENZA
IN TUTTA
ITALIA**



NEWEL® srl

**COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75**

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

**ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)**



**SUPERNES
SUPERNINTENDO**
+ ALIMENTATORE + JOYPAD
+ CAVO SCART
L. 288.000

**OFFERTA
SUPERNES COMPLETO
+ STREETFIGHTER II**
L. 428.000

GIOCHI SUPERFAMICOM

3DGolf Simulation	L. 98.000
Acrobatic Mission	L. 128.000
Adventure Island	L. 98.000
Aliens Vs Predator	L. 158.000
Amazing Tennis	L. 148.000
Arcataiser	L. 68.000
Big Run	L. 88.000
Cacoma Knight	L. 98.000
Combat Libes	L. 138.000
Cosmo Game	L. 128.000
Darius III	L. 88.000
Darius Twin	L. 78.000
Devil Boy (Novità)	L. 168.000
Dimension Force	L. 98.000
F- Zero	L. 118.000
F1Super Circus Limited	L. 138.000
Fatal Fury	L. 158.000
Final Fight	L. 138.000
First North Star Ken 6	L. 158.000
Flying Hero	L. 138.000
Goemon	L. 138.000
Golden Fighter Coin- Up	L. 158.000
Gradius 3	L. 98.000
Gun Force	L. 118.000
Gundam 91	L. 88.000
Hole In One	L. 98.000
Humana Grand Prix	L. 138.000
Hyper Zone	L. 118.000
Jerry Boy	L. 118.000
Joe & Mac 2	L. 138.000
Joe & Mac Adventure	L. 138.000
Joe Boxing	L. 128.000
Lemmings	L. 78.000
Metal Jack	L. 148.000
Mickey Magic Adventure	L. 148.000
Mystery Circle	L. 118.000
Othello World	L. 118.000
Pebble Deach Golf	L. 148.000
Power Athlete	L. 128.000
(Tipo Street Fighter II !)	
Prince of Percia	L. 128.000
Pro-Football	L. 98.000
Pro-Soccer	L. 98.000
Professional Baseball	L. 98.000
Psyco Dream	L. 88.000
R-Type	L. 78.000
Ranma 1/2	L. 148.000
Rocketeer	L. 58.000

Rocky Joe Box	L. 128.000
RPM Rancing	L. 98.000
Rushing Beat II	L. 158.000
(Il nuovo Street Fighter II !)	
Serpaint Trio	L. 138.000
Sim Earth	L. 98.000
Song Master	L. 98.000
Soul Blazer	L. 68.000
Star Wars	L. 158.000
Street Fighter II	L. 188.000
Strikegunner	L. 88.000
Super Birdie Rush	L. 148.000
Super Bowling	L. 128.000
Super Chinese World	L. 108.000
Super Dimension Force	L. 98.000
Super F1 Circus	L. 138.000
Super F1 Hero	L. 148.000
Super Fire Pro Wrestling	L. 98.000
Super Ghouls & Ghost	L. 108.000
Super Kick Off	L. 128.000
Super Mario Kart	L. 138.000
Super Pang	L. 118.000
Super S.W.I.V. (Novità)	L. 128.000
Super Smash TV	L. 88.000
Super Stadium	L. 78.000
Super Valis	L. 88.000
Super Volley II	L. 148.000
The King Rally 93	L. 138.000
Thunderspirit	L. 98.000
Tiny Toons (Cartoon)	L. 148.000
Top Racer II	L. 128.000
Turtles Ninja Tmnt4	L. 128.000
Wonder Boy Magic Adv.	L. 108.000
WWF Wrestling Mania	L. 128.000

GIOCHI SUPERNES

Amazing Tennis	L. 128.000
Bart's Nightmare	L. 138.000
Blazeon	L. 128.000
Chessmaster	L. 118.000
Chuck Rock	L. 128.000
Desert Strike	L. 128.000
Drakken	L. 118.000
F-Zero	L. 118.000
Harley Harmengeous	
Adventure '93 (Novità)	L. 148.000
Home Alone 2	L. 128.000
Hook	L. 128.000
Legend of Mistical Ninja	L. 138.000

SUPERNES BAZOOKA
CON 6 GIOCHI
L. 138.000



Madden Football '93	L. 138.000
Mickey's Magic Quest	L. 138.000
NCAA Basketball	L. 118.000
NHL Hockey '93	L. 138.000
On the Ball	L. 138.000
Paper Boy 2	L. 98.000
Pilot Wings	L. 98.000
Prince of Percia	L. 138.000
Push Over	L. 128.000
Q* Bert	L. 138.000
Rampart	L. 138.000
Road Riot	L. 138.000
Robocop 3	L. 118.000
Rocketeer	L. 68.000
Romance 3 Kingdom 2	L. 139.000
RPM Racing	L. 108.000
Smartball	L. 128.000
Soul Blazer	L. 118.000
Street Fighter II	L. 158.000
Super Battle Tank	L. 138.000
Super Bowling	L. 128.000
Super Double Dragon	L. 118.000
Super Mario Kart	L. 118.000
Super Mario World	L. 118.000
Super Play Off Football	L. 118.000
Super Scope Bazooka	L. 138.000
Super Soccer	L. 118.000
Super Tennis	L. 118.000
Thunderspirits	L. 118.000
TKO Boxing	L. 118.000
TMNT4 Turtles	L. 118.000
Top Gear	L. 118.000
Ultraman	L. 118.000
Un Squadron	L. 118.000
Wheel of Fortune	L. 128.000

**PRO-S ARCADE
JOYSTICK PER
MEGADRIVE E
SUPERNES**
L. 68.000



Word League Soccer	L. 128.000
WWF Wrestlingmania	L. 138.000
X-Man Spiderman	L. 128.000
Xardion	L. 138.000
Y's 3	L. 128.000
Zelda 3	L. 128.000

**NOVITÀ !
JOYPAD L. 38.000**

**DISPONIBILI !
STARFOX
TINY TOONS
DRAGON'S LAIR
IN OFFERTA**

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 per 1 anno.



DINOWORLDS

Sfruttando il clima di impaziente attesa per Jurassic Park, il nuovo megafilm di Steven Spielberg ambientato (come molti di voi già sapranno) in un parco popolato da clonazioni di animali preistorici, cominciano a fioccare giochi a tema "paleolitico": dalla seconda puntata di Chuck Rock alla "ristampa" per altri sistemi del programma originale alla futura, inevitabile conversione in videogioco del kolossal spielberghiano. E nel mezzo questo Dinoworlds, un gioco di strategia con venature umoristiche, anche se la situazione che il gioco presenta è tutt'altro che divertente. Ai comandi di una tribù di dinosauri (tirannosauri, brontosauri, pterodattili e altre specie, anche immaginarie) dovrete infatti sopravvivere a un'imminente era glaciale, lottando con altre tribù per la conquista del poco cibo rimasto. Il gioco si presenta ricco di varietà sia a livello strategico che dinamico. Inoltre è molto vasto: oltre un centinaio di isole con caratteristiche grafiche differenti, e occorrerà visitarle tutte per vincere. Scopo principale del gioco, infatti, è di esplorare queste terre per scovare il capo della tribù nemica (che può essere controllata da un altro giocatore) e ucciderlo. Poiché ambedue le parti posseggono più o meno gli stessi dinosauri, sarà una bella lotta. Una particolare sfaccettatura del gioco è che all'inizio della partita potrete aggiungere alla vostra tribù dinosauri "non allineati", allettandoli con cibo di varia natura (non ultima

quella umana!). La grafica del gioco è, per citare il suo stesso autore, "piattometrica": si ha la sensazione che lo scenario sia tridimensionale ma in realtà lo schermo scrolla senza alcuna reale profondità o prospettiva. Beh, noi di CVG siamo proprio impazienti di giocarlo e recensirlo, questo Dinoworlds, e speriamo il più presto possibile!



MILLENNIUM

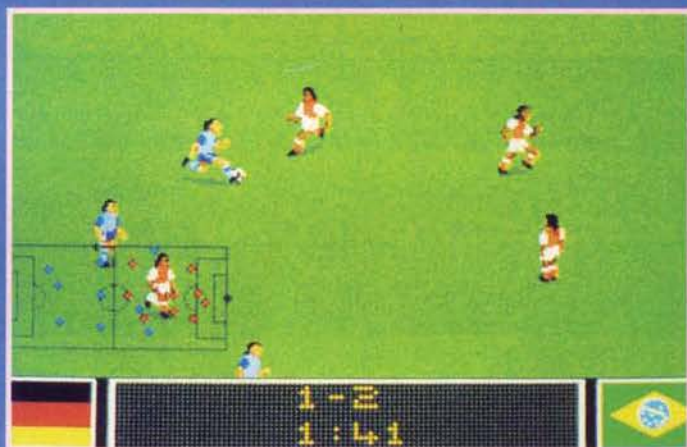
VERSIONE:
AMIGA, AMIGA 1200
MEGADRIVE
SUPER NES, MEGA CD

USCITA:
NOVEMBRE

FA PREMIER LEAGUE FOOTBALL



Amici sportivi e... beh, lasciamo perdere che la battuta è vecchia. Però il gioco è nuovo e a giudicare dal materiale stampa pervenutoci dalla Ocean (che ha prodotto il



programma) promette bene. Certo, è una simulazione di calcio come ce ne sono tante, ma questa, almeno sulla carta e in celluloide, ha tutte le carte in regola per spiccare su giochi analoghi preesistenti. Per cominciare, il programma si propone di combinare la realtà dello sport simulato con l'azione rapida di un arcade. OK, tutto questo è molto bello, ma cosa si può combinare effettivamente con questa simulazione? Ecco cosa: alternare la veduta dall'alto a volo d'uccello alla più realistica panoramica dalla platea col semplice tocco di un tasto; selezionare una delle molte opzioni

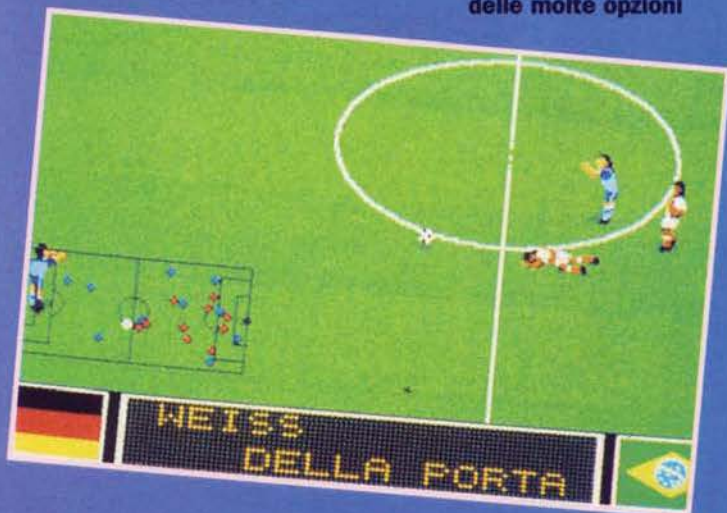
OCEAN

**VERSIONE:
AMIGA, PC**

**USCITA:
IMMINENTE**

tattiche prestabilite o inventarsene di proprie; definire le caratteristiche di ciascun giocatore con fattori di abilità individuali modificabili; effettuare rovesciate, colpi di testa in tuffo, pallonetti e colpi di tacco; selezionare un replay in qualsiasi momento e guardarlo da ambedue le sopracitate angolazioni esaminando poi l'azione alla moviola; giocare contro il computer, contro un amico o in

due contro il computer. E ancora (ansimando), la possibilità di "linkare" con l'edizione manageriale del gioco (disponibile più avanti) e tocchi di realismo quali venti di velocità e direzioni variabili, mutazioni nello stato del rettangolo verde che influenzano il modo in cui si gioca, le consuete urla dei tifosi e... il resto lo mostrano le foto. La telecronaca... ops! scusate... la recensione prossimamente su CVG!



Questo gioco, che sfugge a qualsiasi classificazione, è stato scritto dai programmatori russi che ci hanno regalato Tetris. Questo, però, non sarà un rompicapo bensì un'esperienza estetica. Avrete forse pensato che i creatori di Tetris valessero un sacco di soldi, ma vivere in Russia non è facile e il compenso ricevuto per aver scritto uno dei giochi più popolari e innovativi della storia non ha dato loro la ricchezza ma solo la gloria. In El Fish avrete l'opportunità di creare alcune delle più bizzarre varietà di pesci, e di costruire un acquario contenente una collezione di pesci più unica che rara. La logica di questo programma è un po' ambigua ma dopo alcuni minuti che lo giocate potrete scoprire che è quel programma che avevate sempre desiderato, ma d'altro canto potrete interpretarlo come una presa in giro. L'unico aspetto del gioco sul quale non si può eccepire è la presentazione. Vi sono molti menu da usare mediante puntamento e cliccaggio. Si può visualizzare una mappa del mondo, andare sull'Oceano Indiano e raccogliere alcuni esemplari di pesce locale. Una particolare variante vi permetterà di incrociare insieme due specie di pesci. I parametri per fare ciò sono piuttosto grandi, in modo che una piccola variante vi darà un incrocio fra due pesci con le caratteristiche predominanti di quel pesce ancora evidenti. Scegliendo invece la variante totale vi ritroverete con un pesce di una specie assolutamente inedita. Una

MINDSCAPE

VERSIONE:
PC

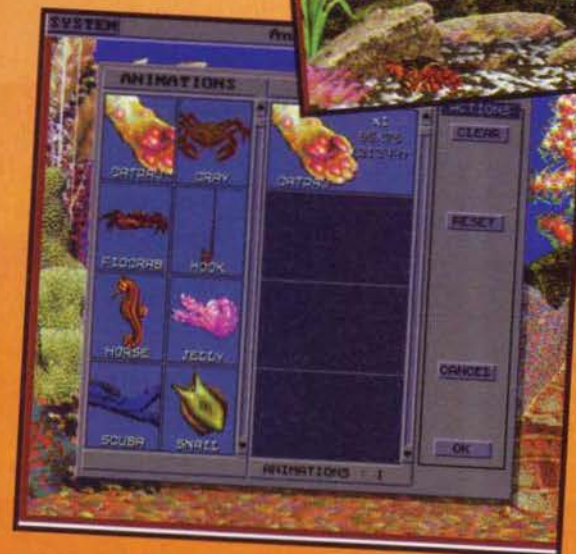
USCITA:
IMMINENTE

volta cominciato a incrociare altre razze, solo la vostra immaginazione può evocare quale potrebbe essere il risultato. L'obiettivo principale è di creare uno splendido acquario nel quale numerose differenti varietà coesistano in pace. Se create una razza mostruosa e la mettete nell'acquario, essa potrebbe benissimo divorare tutti gli altri pesci! Oltre a creare dei pesci perfetti potete selezionare diverse formazioni coralline, piante, conchiglie e



costruire addirittura minuscoli castelli o edifici per aggiungere all'acquario quel tocco in più. Vi si richiede, poi, di sfamare le vostre creature, e potrete persino decidere di far apparire la zampa di un gatto sulla superficie dell'acqua. Tutto questo può sembrare assurdo ma l'ottima grafica e le splendide animazioni fanno pensare che El Fish potrebbe diventare un altro capolavoro. La conferma (o la smentita) al prossimo numero.

EL-FISH



JOYSTICK *fun*

2G&P (MI) 6433950

V. Lorenteggio, 38 Milano Tel. 02/48952821 Fax 02/48952819

SUPEROFFERTE PC

MiniTower/Desktop	286-20	386SX-25	386DX-25	386DX-33	486DX-33	486DX-33
Cache	NO	NO	NO	64Kb	64Kb	256Kb
Memoria RAM	2Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb
Floppy 3 1/2 1.44Mb	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Floppy 5 1/4 1.2 Mb	NO	NO	NO	SI	SI	SI
Hard Disk	42Mb	42Mb	105Mb	130Mb	130Mb	200Mb
Con. AT Bus Cache 2/8 Mb	NO	NO	NO	NO	NO	SI
VGA 800x600 256K 16c.	SI	SI	NO	NO	NO	NO
VGA 1024x768 1Mb 256c.	NO	NO	SI	SI	SI	NO
VGA 1024x768 2 Mb NCR	NO	NO	NO	NO	NO	SI
I/O 2S + 1P + 1G	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Mouse + tappetino	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Prezzo al Pubblico IVA incl.	990.000	1.350.000	1.950.000	2.260.000	3.050.000	4.725.000

STAMPANTI : Nec, Star, Commodore, Epson a partite da £ 300.000

SCHEDE AUDIO : Soundblaster 2.0 Pro + Midikit, Audioblaster, Sound Master 2.0, Ad Lib, Roland, interfacce Midi MPU-401 compatibili.

DIGITALIZZATORI AUDIO-VIDEO, SCANNER b/n - colore, SCHEDE GRAFICHE s-Vga

Vasta gamma di Joystick per Pc da £ 35.000 a £ 69.000

SUPEROFFERTE AMIGA

Amiga 500 £ 570.000 - Amiga 1200 £ 780.000

Amiga 600 £ 550.000 - Amiga 600 HD 40 MB £ 840.000

In omaggio 50 giochi + joystick per tutte le configurazioni

ACCESSORI: Drive esterno £ 139.000. - Espansione 1/2 Mega per A500 £ 59.000

Espansione 1 Mega per A600 £ 129.000 - Kickstart 1.3/2.0 £ 89.000

Espansione 2 Mega per A500 £ 240.000 - Espansione 1,5 Mega per

A500 £ 190.000 - Digitalizzatori Audio-Video - Hard Disk

Vastissima scelta di joystick da £ 10.000 a £ 60.000

VASTISSIMO ASSORTIMENTO SOFTWARE: GIOCHI E UTILITY PER AMIGA ED MS DOS. SPECIALIZZATI IN CONSOLES DI OGNI TIPO.

vendita per corrispondenza in tutta Italia

V. Lorenteggio, 38 MILANO Tel. 02/48952821-4232606 FAX 02/48952819 - Chiuso Lunedì



Walk to Pickup Drop
Use Look at Open
Close Talk to Give

ADVENTURESOF

VERSIONE:
PC

USCITA:
N.C.

SIMON THE SORCERER

Simon, ma cosa ci fai lì? Cavolate a parte, trattasi di un'avventura grafica interattiva imperniata su di un mormalissimo quattordicenne che sogna di poter fare della magia come suo zio Marvelo, e che per tale motivo finisce con l'entrare in un mondo stregato. E' o non è un soggetto intripante? Comunque sia, il gioco è stato



Walk to Pickup Drop
Use Look at Open
Close Talk to Give

realizzato da una branca della Horrorsoft, nota per giochi sanguinolenti quali Elvira e Waxworks. Se il gore e l'horror di questi due giochi ha finito col disgustarvi, potrete disintossicarvi giocando a Simon The Sorcerer, che è quanto di più vicino alla filosofia di Walt Disney sia stato prodotto nel campo delle avventure grafiche. La storia è ricca di umorismo e le numerose conversazioni sono state ideate per strappare la risata ogniqualvolta sia possibile.



Walk to Pickup Drop
Use Look at Open
Close Talk to Give

Essendo mirato al grande pubblico più che agli appassionati del genere, il vocabolario del gioco contiene verbi molto semplici, ma dai molteplici usi. Essi, comunque, vanno usati con una certa abilità, per la gioia degli avventurieri più smalizati. Il gioco, inoltre, presenta un'ampia varietà di locazioni, da un minimo di tre a un massimo di otto schermi per ciascuna. E ancora, sequenze animate di raccordo in seguito al verificarsi di certi eventi. Insomma, un gioco che merita di non passare inosservato, nonostante la sua trama non eccessivamente stimolante.



Walk to Pickup Drop
Use Look at Open
Close Talk to Give

ELECTRONIC ARTS

VERSIONE:
PC

USCITA:
IMMINENTE



STRIKE COMMANDER

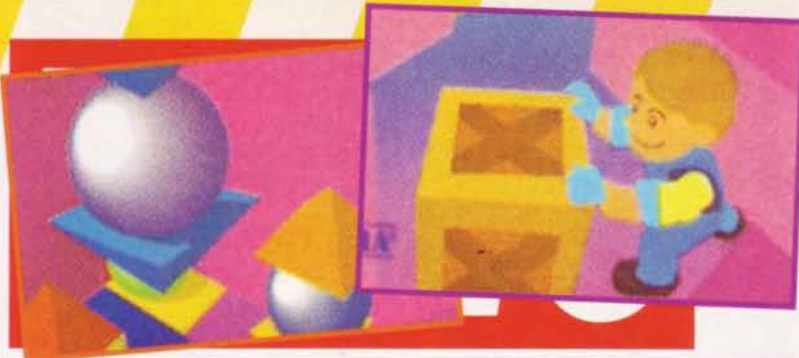
E' passato molto tempo ma ora Strike Commander è davvero in dirittura d'arrivo. E con tutte le simulazioni che vengono sfornate mensilmente, ci voleva davvero qualcosa di speciale in offerta sul mercato e abbiamo proprio l'impressione che SC sarà quello che molti attendevano. Alla Origin, ormai inglobata dalla Electronic Arts, ci sono voluti due anni per sviluppare Strike Commander: il gioco è passato attraverso tre fasi di rifacimenti in cui è stato cambiato il "motore" del programma, ritardandone notevolmente l'uscita. Il gioco è ambientato 15 anni nel futuro. Il mondo si è praticamente frantumato in centinaia di staterelli capeggiati ognuno da una multinazionale: gli stessi USA sono dilaniati da conflitti interni e per risolvere queste dispute c'è bisogno di varie forze mercenarie: voi, naturalmente, ne fate parte. Combatterete a bordo di un F-16 e, in seguito, anche di un F-22. Strike Commander riprende la struttura di Wing Commander: una serie di missioni collegate da una trama, con una gamma di situazioni di intrigo, spionaggio e anche amore a dare atmosfera al tutto. Prima di entrare "nel vivo" ci sarà il classico briefing e poi la sequenza di decollo. La novità è che in SC potrete acquistare il vostro armamento e l'utilizzo delle armi sarà l'occasione per fare sfoggio dell'alta tecnologia del gioco: ci saranno vari bombardamenti a bassa quota che daranno l'occasione di gustarsi la grafica bitmap del terreno. Idem per le missioni con duello aereo: sarà molto più probabile che abbiate del faccia a faccia con il nemico che non vediate dei puntolini che si

agitano all'orizzonte. Incredibile ma vero poi anche la strumentazione sarà in 3D: potrete anche muovere la testa all'interno dell'abitacolo e sperimentare sensazioni da Realtà Virtuale. Il sonoro è stato curato come non mai: i discorsi campionati saranno utilizzati in maniera più intelligente facendoci sentire molto quando l'azione è al massimo della tensione per avere un impatto superiore. Alla Origin stanno ancora lavorando molto con la Roland LAPC-1 per creare suoni ultrarealistici. Chi possiede una Ad-Lib potrà beneficiare di un sonoro mai udito prima. E' prevista inoltre la possibilità di un sonoro con



effetto Surround se si posseggono una Sound Blaster e una Roland. Insomma, se questo non sarà il più grande spettacolo avionico di ogni tempo ci deve proprio essere qualcosa che nova: a risentirci nella prossima recensione di CVG!

NEWS



SUPEREROICO SUPERVISION!



Su



classico

questo stesso numero trovate le prime recensioni della nuova console portatile che potrebbe costituire una certa sorpresa nel mondo dei videogiochi in formato tascabile, stiamo parlando ovviamente del Supervision, una gradita novità nel folle universo videoludico. Ciò che c'è di ancora più folle riguardo a questa console è però che il nome Supervision non è solo quello della console, ma anche del supereroe che la supporta e che ne fa praticamente da testimonial.

Supervision, vestito eternamente di scuro con un classico costume da ninja, è pronto a mettersi al servizio del bene di ogni videogiocatore, incarnando lo spirito dell'azione e la furia del divertimento. Supervision ha un

background da supereroe, ma in realtà la sua condizione di essere superiore va ricercata in fenomeni scientificamente accertati: uscito da un coma di un anno in seguito a un terribile incidente aereo, Michael, questo il suo vero nome, scopre di possedere dei nuovi poteri; le facoltà più sviluppate sono tre ma nessuno è riuscito mai ad accertare la loro vera natura, per questo l'oscuro ma eternamente votato al bene Supervision risulta ancora più misterioso. Le sue origini sono comunque evidenti: il padre, di origine cinese, lo erudi nelle pratiche marziali ninja che, accoppiate con le amplificate facoltà fisiche e mentali, ne fanno un perfetto paladino della libertà, della giustizia e un sicuro rappresentante dell'energia propria di ogni videogiocatore.



SOLITAIRE'S JOURNEY

Choose Deck
Ballyroun & Co
Music Options

Score history for Paul

52	
48	
44	
40	
36	
32	
28	
24	
20	
16	
12	
8	
4	
0	

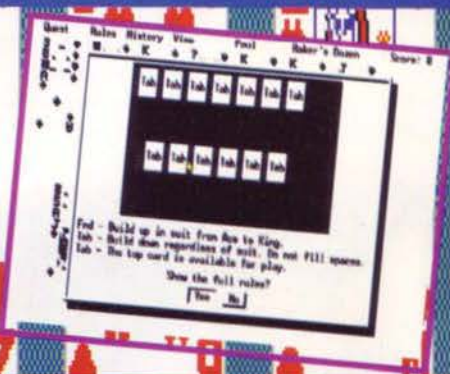
Top Averages

Name	Games Avg
Paul	0

Statistics

	Overall	Paul	The Standard Average:
Total Games Played	0	0	3
Average Score	0	0	
Number of Games Won	0 (0%)	0 (0%)	
Games Over The Std. Avg.	0 (0%)	0 (0%)	

Siete ormai stanchi di cacciare orchi e fantasmi in dungeon bui e solitari? Non ne potete più di vedere esplosioni, missili e aerei? Ne avete piene le cosiddette di alieni e personaggi tenerosi? Beh, allora è proprio il caso che vi rilassiate con un bel solitario con tanto di carte. No, non quelle vere, si parla sempre di computer, che cavolo, siamo sempre CVG. Come dite, sono cose ormai passate? Beh, allora provate i 105 solitari 105 di Solitaire's Journey e poi sappiatemi dire!



Non ci credi! Se fossi un programmatore in questi tempacci di 486, di CD, di 32-bit, non mi sarebbe mai venuto in mente (anzi non avrei mai avuto il coraggio di farmelo venire in mente) di azzardare un gioco di carte (non so se si è colto il quadruplo senso mortale dell'ultima frase - Paolo): e invece ecco la QQP a castigare tutti noi e a ricordarci quanto nella semplicità di una volta si possa trovare il massimo del divertimento. Non ho parole: Solitaire's Journey è il gioco che sto più giocando negli ultimi tempi, è quel classico gioco che ti fa dire "sì, ancora questa partita e smetto". E poi la quantità ha il suo peso: 105 solitari sono davvero il massimo che si può pretendere, ma il tutto non sarebbe bastato se non fosse stato ottimamente orchestrato dalla QQP con la serie di opzioni ideate che tengono letteralmente incantato il giocatore al video. Grazie QQP, ci hai fatto riscoprire i valori di un tempo, d'ora in poi sapremo giudicare più severamente gli abbaglianti giochi a 60 MHz e tutto il resto (che hai visto "Fratello Sole, Sorella Luna"? - Max).

PAOLO CARDILLO

I SOLITARI NON VENGONO MAI DA SOLI

Si avete capito proprio bene, nell'introduzione si parlava di CENTOCINQUE solitari di tutti i tipi possibili (dal più semplici ai più spappola-cervello) tutti in 1.4 Mega di programma. Il programma naturalmente non si limita a mollarveli lì uno dietro l'altro ma propone delle opzioni che non fanno che aumentare il divertimento del gioco. Innanzitutto ci sono, come termine di paragone, i punteggi medi dei tester della QQP che aspettano solo di essere battuti nelle prove individuali. Se però queste vi stancano, ci sono i tornei: SJ propone dieci tornei da giocare, in ognuno dei quali sono comprese varie "specialità"; vi consiglio caldamente il torneo Arachnophobia che presenta delle cervelotiche varianti dello "Spider". Altrimenti potete anche scegliere l'opzione Journey in cui viaggiate in varie località in cui vi vengono proposti dei solitari e dovete vincere una certa somma di denaro per coprire le spese del prossimo viaggio: se non vincete abbastanza, non potete accedere alla prossima località. Ma la più appassionante sezione di SJ è la Quest: ci sono quattro avventure da giocare in cui vi trovate all'interno di alcuni manieri e dovete arrivare nel percorso più breve possibile alla stanza finale. A seconda dei risultati ottenuti racimolerete pezzi d'oro, chiavi, scoprirete stanze segrete e via dicendo.

PC

QQP

GRAFICA

Beh... ci sono le carte e in più varia grafica nei "Journeys" e nelle "quest"

80

SONORO

I vari motivetti diventano presto monotoni ma non dovevano certo essere il pezzo forte di SJ

77

GIOCABILITA'

Il massimo divertimento e semplicemente con dei giochi di carte!

92

LONGEVITA'

Assuefazione totale!

90

GLOBALE

90

Una clamorosa sorpresa per tutto l'universo videoludico e una boccata d'ossigeno tra le rincorse al ray-tracing, alla texture-mapping e altre supertecniche per i superPC

AZIONE	□	□	□	□
STRATEGIA	□	□	□	□
ORIGINALITA'	□	□	□	□
BILANCIAMENTO	□	□	□	□

MAGIC CANDLE III

Ed eccoci giunti alla terza puntata di una serie che ha la sua cerchia di appassionati ma che fino ad ora non ha riscontrato (anche per propri demeriti) lo stesso successo di alcune altre famose saghe tipo Ultima. Ma andiamo col racconto: Lukas è tornato a Oshcrun Island perché ancora una volta il Male ha deciso di farsi vivo da quelle parti, stavolta in forma di una terribile aridità che si sta diffondendo per tutto il territorio. A questo punto Lukas non può che radunare alcuni amici, spiegare le vele e vagare per città, torri e dungeon in cerca di indizi che gli chiariscano le idee sul maleficio che si è abbattuto sulla cittadina. Vai Lukas, e torna presto! (bello questo finale, eh? - Paolo)



IL GIOCO NON VALE LA CANDELA

Rispetto alla puntata precedente, Magic Candle 3 ha subito dei sicuri miglioramenti. Innanzitutto il click dei passi che si sentiva precedentemente è sparito. La grafica è ora in pura VGA con una visuale tridimensionale dall'alto stile Ultima VI e di quando in quando si affacciano sullo schermo delle ottime raffigurazioni. Il brutto purtroppo è che l'interfaccia è ancora quella cosa un po' contorta già vista in precedenza: è praticamente stracolma di menu e sottomenu e all'inizio per arruolare i propri compagni ci si mettono davvero secoli, per non parlare poi dei combattimenti che richiedono che sguainiate e rinfoderiate le armi prima e dopo ogni battaglia. Per non parlare poi della necessità di cambiare gli abiti a seconda delle stagioni: una noia terribile!

? Ehi, ma non hanno trovato proprio niente di meglio di questa interfaccia incasinata e di tutte le ripetizioni delle procedure? All'inizio il gioco sembra meno noioso di Magic Candle 2 ma c'è ancora il problema di dover dare un lavoro ai propri compagni raccogliendo i loro guadagni necessari alla spedizione. Ci vuole davvero tanto tra l'assegnare il lavoro a un compagno e raccogliere tutti i fondi. Ma non hanno trovato niente di meglio? Come se non bastasse il gioco presenta qui e là svariati bug. Se riuscite però a essere molto pazienti, scoprirete che Magic Candle 3 è un buon seguito: divertente e con varie migliorie rispetto al precedente. Rimane comunque preponderante il senso di delusione: ci voleva decisamente un'interfaccia meno intasata di menu perché questo gioco potesse raggiungere gli standard di produzioni Origin, Sir-Tech, SSI e via dicendo. Nel complesso Magic Candle 3 sa purtroppo un po' di vecchio.

PAOLO CARDILLO

PC
ELECTRONIC
ARTS

GRAFICA

Ottimo uso dei 256 colori e belle immagini statiche

82

SONORO

Un po' noioso

75

GIOCABILITA'

Una vivace avventura
Divertimento "frenato" dalla pessima interfaccia

80

LONGEVITA'

Se sopportate le noiose procedure...

81

Globale

80

Un seguito che mostra buoni miglioramenti rispetto al precedente tranne purtroppo che nell'interfaccia

AZIONE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
STRATEGIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ORIGINALITA'	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BILANCIAMENTO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Conquered Kingdom pare semplice sulle prime, ma offre una varietà e una profondità di gioco sorprendenti, ed è un divertente e stimolante gioco di strategia. L'avversario controllato dal computer è più che capace di vincere ai livelli più alti e addirittura possiede differenti "personalità" che assicurano uno stile di gioco unico per ogni partita. Decisamente non vedo l'ora di restituire al mittente qualche bel globo di fuoco!

PAUL RIGBY



Nella partita che sto facendo a Conquered Kingdoms, un Mago Rosso proveniente dal castello accanto ha appena lanciato un incantesimo a forma di globo di fuoco alle mie truppe e ha inviato i suoi cuccioli di drago a occuparsi del superstiti. Ovviamente, dovrò studiare una risposta adeguata! Conquered Kingdoms è un gioco di conquista a due giocatori ambientato nel Medioevo. Scopo del gioco è accumulare una quantità di punti

superiore a quella del vostro bellicoso vicino (umano o computer che sia). I punti si accumulano occupando città e castelli. La vostra unità consiste inizialmente di esseri umani (cavalieri, arcieri, spadaccini e così via), ma ad essa è possibile aggiungere un'unità "sovranaturale" (draghi, maghi, rogs etc.). Ciascuna unità ha le proprie forze e le proprie debolezze, e va usata con prudenza se si vuole ottenere la vittoria.

CONQUERED KINGDOMS

IL MIO REGNO PER UNA CAVALLERIA

CK è abbastanza complesso da aver richiesto l'acclusione di un manuale di oltre 50 pagine; benché in generale sia ben scritto, vi sono parole mancanti e frasi non poco ambigue. Il gioco inizia con una varietà di opzioni; potete combattere una serie di battaglie a sé stanti o una campagna. Optando per la prima soluzione, potrete scegliere anche la durata del gioco, le dimensioni della vostra armata, il metodo di selezione dei luoghi di partenza, l'inclusione dell'unità sovranaturale e il livello di difficoltà del computer (21 livelli!). Quando si fa una campagna, alcune varianti sono immutabili. Dopo aver scelto il luogo di partenza, bisogna decidere quale unità acquistare con l'oro dato a disposizione. Le unità comprendono:

UNITÀ BASE

- Cavalieri - ottimi combattenti; gli Arcieri non hanno effetti sui Cavalieri.
- Spadaccini - di poco valore, ma buoni per occupare le piazze.
- Cavalleria - rapida ed efficace contro i Draghi.
- Arcieri - possono tirare in coppia e dalle imbarcazioni.
- Lancieri - possono uccidere la Cavalleria senza riportare danni.
- Catapulte - tre alla volta; uccidono gli Arcieri ma sono inefficaci contro la Cavalleria.
- Barche - possono trasportare un'unità alla volta sull'acqua.
- Spia - può viaggiare più lontano in un sol turno ed è letale per gli Ufficiali.

UNITÀ SOVRANNATURALI

- Gargoyles - possono volare e attaccare gli Arcieri senza ferirsi.
- Troll - rigenera punti-danno se non viene ucciso.
- Rog - può attraversare le acque senza una barca.
- Orco - può sparare in una piazza adiacente.
- Fantasma - spaventa le unità nemiche (eccetto i Draghi e i Fantasmi).

PC

QQP

GRAFICA

Niente di eccezionale ma hey, è un gioco di strategia!

72

SONORO

Idem come per la grafica

67

GIOCABILITA'

Semplice e immediato

88

LONGEVITA'

C'è spessore e varietà

85

GLOBALE

86

Spesso i giochi migliori sono quelli più semplici, come questo.

AZIONE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
STRATEGIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ORIGINALITA'	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BILANCIAMENTO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Se accade qualcosa di strano nel vostro vicinato, chi chiamerete? Beh, potreste provare a dare un colpo di telefono agli acchiappafantasma, ma se a darvi noia non sono semplici ectoplasmi, il Professor Van Helsing è il vostro uomo. L'eroico ammazzavampiri del romanzo di Bram Stoker, infatti, ha esteso il proprio raggio d'azione oltre i confini della Transilvania, sgominando non solo Dracula, ma anche l'Uomo Lupo, Frankenstein e mostruosa consorte, la Mummia e il Mostro della Laguna

Nera. Con l'aiuto di un'antica gemma detta Bloodstar, il professore ha imprigionato le ripugnanti creature in un luogo inaccessibile all'uomo (e Van Helsing allora cos'è? - Fabio). Ma non per molto, poiché il prodigioso amuleto è andato in pezzi e i mostri, subodorato l'accaduto, hanno preso a girare per il castello in cerca della via d'uscita. E ora spetterà al figlio di Van Helsing recuperare l'amuleto e rimettere le creature dietro le sbarre...



UNIVERSAL MONSTERS



MOSTRI IN BELLA MOSTRA

Tutti e sei i cattivi di Universal Monsters sono, come il titolo suggerisce, tratti di peso dai più popolari film horror della Universal. Eccoveli qui:

DRACULA - Tornato in auge grazie al film di Francis Ford Coppola, il conte vive in un pauroso castello e può essere sconfitto solamente con l'aiuto di un crocefisso.

FRANKENSTEIN - Il chiodatissimo armadio se la spassa nel dungeon del castello ed è immune a qualsiasi pericolo tranne a un comune cacciavite domestico. Qualche giro di vite sul collo e per lui è finita!

LA MOGLIE DI FRANKENSTEIN - La metà migliore di Frankenstein, se così la si può chiamare. Usate uno specchio per metterla fuori combattimento mostrandole quanto sia orribile. Ha un volto che solo sua mamma potrebbe amare, peccato che non ne abbia una.

L'UOMO LUPO - E' il primo nemico che incontrerete. Questa cattivone metà uomo metà belva si aggira nella foresta. Una volta a portata, lo potete eliminare con un proiettile d'argento.

LA MUMMIA - Costui è reperibile nelle piramidi: non dimenticate mai di portare con voi l'ankh (la croce religiosa egizia) perché è la sola cosa che potrà distruggerlo.

IL MOSTRO DELLA LAGUNA NERA - Se volete avere qualche possibilità con questo viscido essere, dovrete munirvi a tutti i costi di arpione.



Nel bel tempo andati dello Spectrum e del C64 la Ocean aveva un'ottima reputazione nel campo delle avventure isometriche: ricordate cose come Batman e Head Over Heels?

Erano pari, se non superiori, a quelle della Ultimate e perciò era con tanta trepidazione che aspettavo questo titolo. E' giusto dire tuttavia che non li fanno più come una volta: Universal Monsters non vale la metà di Head Over Heels ma è molto meglio di tutte le avventure isometriche viste sinora su Amiga. Non che ce ne siano molte: gli unici sforzi apprezzabili sono stati Voodoo Nightmare, Treasure Trap e Cadaver, ma non hanno catturato lo spirito dei vecchi giochi a 8 bit. Ma Universal Monsters ci riesce: è vasto, impegnativo e ripieno di quel tipo di puzzle e trappole che gli avventurieri amano. L'unico difetto che a volte si riscontra è la distorsione della prospettiva: i paesaggi sono cioè ritratti in maniera un po' strana, tanto che il 3D sembra quello di un disegno di Escher, con strani giochi prospettici. La cosa rende parecchio difficile capire dove saltare. Il resto comunque è una intrigante avventura che raccomandando vivamente a tutti gli appassionati del genere. Compratelo e non ve ne pentirete.

A1200

Buone notizie per i possessori di Amiga 1200: Universal Monsters è perfettamente compatibile!

PAOLO CARDILLO



LUPO ULULA', CASTELLO ULULI'

Ognuno dei sei Mostri ha il suo proprio dominio e per esorcizzarli dovrete trovare i sei pezzi della Bloodstar sparsi per il castello più l'arma specifica che può distruggere ognuno dei Mostri. Gli oggetti si trovano esaminando i cofani distribuiti lungo il percorso, per cui è meglio frugare da ogni parte: potreste trovare anche delle chiavi e delle pozioni magiche. Esistono tre tipi di queste ultime: la verde svela ogni piattaforma nascosta, la rossa dona l'invincibilità temporanea, la griglia paralizza tutti i nemici nella locazione corrente. Inoltre è reperibile il cibo che ripristina l'energia e la mappa del livello in cui vi trovate.



SI DICE FRANKENSTIN!

Al contatto, i Mostri faranno anche male ma il vero pericolo del gioco è costituito dalla moltitudine di trappole e trabocchetti installati nel castello: le piastrelle ripiene di spuntoni sono le più comuni ma altrettanto letali sono i buchi nel pavimento che sputano fiamme e vi scaraventano addosso delle affilatissime lance quando meno ve l'aspettate. Ogni contatto è fatale e al giocatore è quindi richiesta una precisione al pixel per non rimanerci secco: usate prudentemente il pulsante del salto. Ma un'arcade adventure non sarebbe tale senza gli interruttori e Universal Monsters ne ha a bizzeffe. Molti muri celano degli interruttori, la cui funzione non viene rivelata finché non vengono premuti: molti liberano passaggi ostruiti e cambiano la direzione delle piattaforme mobili a vostro vantaggio. Ultima cosa fondamentale: per uccidere i Mostri, dovrete attirarli in una gabbia e finirli con l'apposito strumento di morte. Amen!



Beh, le avventure isometriche non sono esattamente il mio genere preferito ma devo ammettere di essermi divertito parecchio a giocare a Universal Monsters: tanto per cominciare l'idea di trovarmi di fronte a dei personaggi come quelli squallidissimi del film horror anni cinquanta mi acchiappava non poco e l'isometrico mi ricorda sempre i gloriosi anni di Spectrum e C64. Il gioco in se è colmo di elementi che risulteranno graditi al cervello enigmistico degli avventurieri e mixato con questi c'è in più la destrezza da mostrare nei paurosi salti di piattaforma in piattaforma. La grafica è molto simpatica con dettagli particolarmente azzeccati e personaggi di contorno molto pittoreschi: tra pipistrelli, scheletri, fantasmi, c'è tutto il migliore repertorio dell'horror classico americano. Sono d'accordo con Paolo sulla strana disposizione degli elementi del paesaggio che dà un senso prospettico un po' disorientante: a volte non si capisce davvero se si è sopra o sotto; comunque, sforzandovi un pochino riuscirete a godere di quel senso avventuristico 3D che sprigiona questo gioco.

FABIO D'ITALIA

**AMIGA
OCEAN**

GRAFICA

Grafica varia e vivace

82

SONORO

Lugubre quanto basta

79

GIOCABILITA'

Atmosfera e enigmi a ottimi livelli

85

LONGEVITA'

Un lungo viaggio nel terrore

88

GLOBALE

89

Il grande ritorno dell'isotreddi con tanto di ospiti illustri

AZIONE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
STRATEGIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ORIGINALITA'	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BILANCIAMENTO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

AMIGA
VIRGIN

GRAFICA

Nel complesso è ok
Scarso uso dei colori

80

SONORO

Pezzi molto simpatici e ben realizzati

84

GIOCABILITA'

Caricamenti assillanti e gioco non troppo coinvolgente

70

LONGEVITA'

Difficile resistere coi continui caricamenti

66

GLOBALE

67

Un gioco con troppi cambi di disco e trame poco organiche

AZIONE	■	■	■	■
STRATEGIA	■	■	■	■
ORIGINALITA'	■	■	■	■
BILANCIAMENTO	■	■	■	■

KGB



Con James Bond che dopo trent'anni inizia a perdere colpi, è meglio ripiegare sui servizi segreti dell'Est, ecco spiegato il motivo per cui la Virgin ha prodotto questa avventura grafica dedicata al famoso KGB (pronuncia russa: Ka Ghe Be). Nei panni del capitano Maksim Rukov, appena entrato a far parte della famigerata organizzazione, dovrete sbrigare alcune faccenducce che riguardano la figura niente meno che di Michail Gorbaciov: attorno a questa famosa personalità ruotano infatti trame, assassinii, loschi traffici che vanno chiariti per distinguere i sovversivi dal resto della folla. Il vostro compito sarà quello di interrogare con maniere buone o cattive, di fare irruzioni in appartamenti e di appropriarvi di tutto ciò che può costituire una prova per capire gli scopi di alcune organizzazioni sovversive. Il tutto tramite una interfaccia con i soliti verbi più qualcosa che meglio si addice a un agente segreto: combattere e origliare da dietro la porta.



INTERFACSKAJA RUSSASKAJA

In KGB si respira aria di terribile rigore sovietico: i colleghi del vostro dipartimento sono poco loquaci e se cercate di divagare su argomenti che non riguardino il lavoro vi viene risposto che non hanno tempo da perdere; le guardie poi sono molto intimorite e ci sono molti nostalgici del comunismo. Per questo l'atmosfera è parecchio gelida. L'interfaccia invece oltre a comprendere i verbi classici (guardare, usare, parlare, andare) comprende attività da agente segreto: ascoltare (che in realtà è origliare dietro le porte), spostare (per nascondere vittime o gente tramortita), combattere e nascondersi (se c'è un posto adatto). Presente anche un classico inventario e una mappa con raffigurate le locazioni attraversate.



Devo dire che all'inizio ero parecchio entusiasta dell'idea: stare "dall'altra parte" (anche se oggi non si può più parlare di "altra parte") ha il suo indubbio fascino e invece delle solite avventure piene di battute demenziali si poteva sperimentare un po' di esasperato rigore sovietico. In effetti il gioco ha confermato di avere parecchio magnetismo sotto questo punto di vista ma alla fine KGB dimostra di avere i suoi difettucci: riguardano in primis i dischetti, con cambi e caricamenti veramente assillanti che spezzano in maniera tragica il ritmo al giocatore (se avete un hard disk aggiungete pure punti ai voti della pagella). Riuscendo pure a superare questo tragico inconveniente vi accorgete che il gioco è piuttosto noioso: il giocatore non ha molto spazio per le iniziative e gli eventi si riducono spesso a prendere un oggetto in una locazione e a portarlo in un'altra, senza che si sviluppi una trama particolarmente interessante. Il tutto si fa molto spezzettato e non riesce così a tenere vivo l'interesse di chi gioca: se poi ci aggiungiamo i caricamenti...

PAOLO CARDILLO

POLVERIZZA I TUOI RECORD!

Quante volte hai odiato la scritta Game Over dopo una notte insonne passata nel tentativo di migliorare il tuo record? Quante volte hai desiderato sbalordire i tuoi amici senza mai riuscirci? Oggi Jackson Libri ti offre un aiuto indispensabile per risolvere ogni tipo di videogioco. Due chiarissimi volumi con le soluzioni e i trucchi per risolvere tutti, ma proprio tutti, i videogiochi in commercio. ELVIRA, SECRET OF MONKEY ISLAND, CRUISE FOR A CORPSE, WONDERLAND non avranno più segreti e potrai scegliere di volta in volta le soluzioni che preferisci. I due volumi di ENCICLOPEDIA DEI VIDEOGIOCHI TRUCCHI & SEGRETI, da oggi in edicola, racchiudono infatti i segreti di oltre 1.000 giochi dagli sparatutto ai platform. Nel primo libro troverai tutte le soluzioni "lecite" per risolvere ogni quadro, nel secondo tutti i trucchi e le cheat mode per scoprire password e codici lasciati dai programmatori. **CORRI IN EDICOLA E LANCIA LA SFIDA...**

**LE GRANDI
NOVITA
IN EDICOLA**



- AMIGA • C64
- ATARI ST • PC • PC ENGINE
- MEGADRIVE/GENESIS • NES • GAMEBOY
- SUPER FAMICOM/SUPER NES • MASTER SYSTEM • LYNX

SOLUZIONI, TRUCCHI, E SEGRETI DI OLTRE 1.000 GIOCHI

AMIGA/PC THALION

GRAFICA

▲ Svariate visuali per una buona grafica

82

SONORO

▼ Tema di sottofondo un po' noioso

75

GIOCABILITA'

▲ C'è abbastanza da soddisfare gli appassionati

80

LONGEVITA'

▲ Una buona durata per un RPG

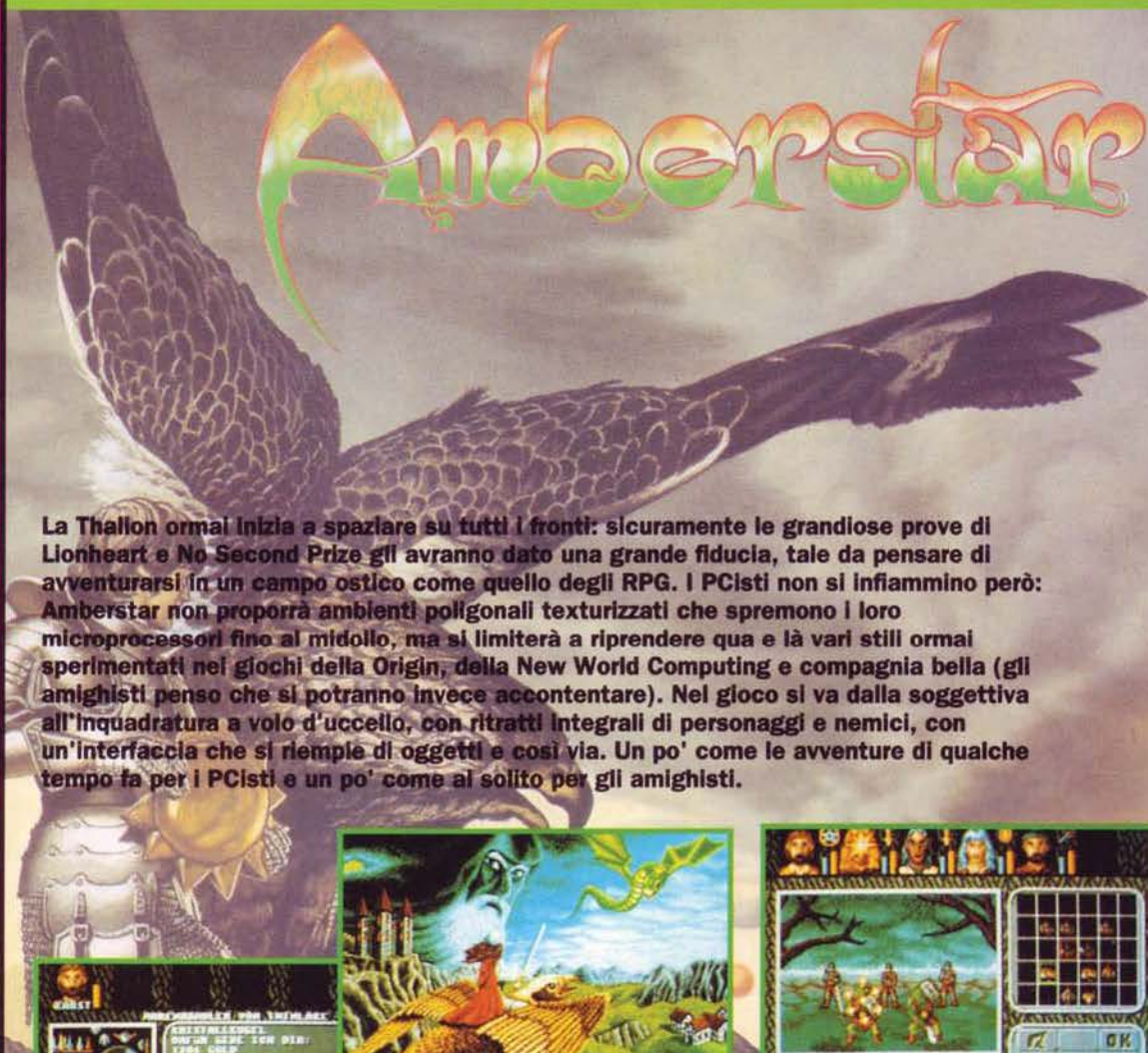
81

GLOBALE

80

Nel complesso un RPG in regola, in attesa del più ambizioso Ambermoon

AZIONE	■	■	■	■
STRATEGIA	■	■	■	■
ORIGINALITA'	■	■	■	■
BILANCIAMENTO	■	■	■	■



La Thalion ormai inizia a spaziare su tutti i fronti: sicuramente le grandiose prove di Lionheart e No Second Prize gli avranno dato una grande fiducia, tale da pensare di avventurarsi in un campo ostico come quello degli RPG. I PCisti non si infiammano però: Amberstar non proporrà ambienti poligonali texturizzati che spremono i loro microprocessori fino al midollo, ma si limiterà a riprendere qua e là vari stili ormai sperimentati nei giochi della Origin, della New World Computing e compagnia bella (gli amighisti penso che si potranno invece accontentare). Nel gioco si va dalla soggettiva all'inquadratura a volo d'uccello, con ritratti integrali di personaggi e nemici, con un'interfaccia che si riempie di oggetti e così via. Un po' come le avventure di qualche tempo fa per i PCisti e un po' come al solito per gli amighisti.



RUOLISTICAMENTE PARLANDO...

Come detto, Amberstar incorpora varie caratteristiche prese a piene mani da vari giochi di ruolo che hanno fatto la storia del genere: tra Dungeon Master, Beholder e la serie di Ultima c'è da scegliere. Quando l'esplorazione avviene all'interno di una città o un dungeon viene utilizzata l'inquadratura in soggettiva, mentre la visione dall'alto è riservata agli esterni o anche in alcune locazioni di una certa dimensione (case, taverne, etc.). Nei combattimenti invece abbiamo una finestra che ritrae i nemici e contemporaneamente una griglia in cui vengono riportate le posizioni dei personaggi un po' in stile Ultima: qui si dovrà scegliere in quale direzione attaccare. Per quel che riguarda l'interfaccia non si può dire che sia molto agile: ci sono molte icone da premere e certi passaggi sono un po' complicati, nulla a che vedere col tipo moderno di interfaccia di un Ultima recente o anche di un



Bisognerebbe fare due commenti separati per Amiga e PC: se per il Commodore un gioco di ruolo simile è di

buon livello, non si può dire altrettanto per un IBM Compatible visti i recenti trascorsi di Ultima Underworld 1 e 2 e di Legends of Valour. Esaminandolo nel complesso, però, Amberstar risulta comunque qualcosa di giocabile per i vari appassionati: nonostante l'interfaccia si dimostri a volte incasinata rispetto a quelle recenti nel gioco c'è abbastanza da esplorare e abbastanza gente da incontrare per goderselo per una settimana. In realtà gli incontri (e i combattimenti) sono abbastanza rarefatti nel tempo ma la quantità di oggetti e magie da utilizzare dimostra comunque una certa completezza del gioco. In definitiva, Amberstar non propone nulla di novello ma quel che c'è basterà a soddisfare gli appassionati del genere, in particolare sottolineerei quelli che i giochi di ruolo li giocano sull'Amiga.

PAOLO CARDILLO

Personal Computer 2 ser, 1 par, 1 porta game; tastiera 102 tasti ITA; mouse; cabinet desktop con display; drive 3.5" x 1.44Mb; Monitor Philips Brilliance 14" S-VGA dp 0.28mm

Configurazioni Diverse

RAM 2Mb (SIMM 1Mb)	+140000
RAM 4Mb (SIMM 1Mb)	+280000
RAM 16Mb (SIMM 4Mb)	+1120000
RAM 32Mb (SIMM 4Mb)	+1960000
Sk VGA 1Mb OAK 077	+75000
Sk VGA 1Mb ET4000	+120000
Sk VGA 1Mb 65535 colori	+135000
Drive 5.25"	+100000
Hard Disk 85Mb Western Digital	+120000
Hard Disk 130Mb Maxtor/Conner	+195000
Hard Disk 170Mb Western Digital	+295000
Hard Disk 210Mb Western Digital	+465000
Hard Disk 340Mb Western Digital	+910000
Hard Disk 540Mb Seagate	+1677000
Mnt 15" 1280x1024 dp 0.28 mm	+300000
Mnt 17" Philips Brilliance	+1730000
Mnt 20" Philips Brilliance	+3865000

Processore	Clock-MHz	Cache (Kb)	RAM (Mb)	Max RAM	Hard Disk	Scheda VGA	Monitor	Prezzo
386SX	33	-	2	16	42Mb	256Kb	1024x768	L.1.585.000
386DX	40	64	4	32	42Mb	256Kb	1024x768	L.1.865.000
486DLC	33	128	4	32	42Mb	256Kb	1024x768	L.1.945.000
486DX	33	128	4	32	42Mb	256Kb	1024x768	L.2.485.000
486DX	33	256	4	32	42Mb	256Kb	1024x768	L.2.530.000
486DX	50	256	4	32	42Mb	256Kb	1024x768	L.2.840.000

per configurazioni diverse consultare il riquadro a fianco: alla configurazione base aggiungere l'ampliamento desiderato

Modem Discovery

Modem esterno seriale per Amiga/PC/Atari standard V21.22.23 gestisce Videotel

L. 150.000

Sound Galaxy NX Pro Card

Scheda audio 8 bit + altoparlanti; sintetizzatore 20 voci FM, porta joystick; amplificatore 4Watt stereo; comp. ADLib, SoundBlaster 2.0 Pro, Disney, Covox; interf. MIDI full duplex; filtro dinamico; playback audio digitale (DAC); registrazione audio digitale (ADC); Mixer audio fra le varie sorgenti; ottima dotazione SW

L. 290.000

Video Blaster

digitalizzatore video fino a 2 milioni di colori; gestisce 3 sorgenti video e audio; grabber in Windows; SW multimediali Tempra e Action

L. 645.000



Vendita solo per corrispondenza, prezzi iva compresa; consegna immediata per materiale in magazzino, 10gg lavorativi per PC assemblati; garanzia 1 anno su ogni articolo, 2 anni su HD Western Digital, 3 anni su Monitor Philips; spedizioni in contrassegno a 1/2 posta assicurata
Via A. Moro 2 - 25020 Flero BS
tel/fax 030 2681454
ORARIO (martedì - venerdì) 09:30 - 19:30
Lunedì 15:30 - 19:30
Sabato 09:30 - 12:30

Notebook S20

386SX-20MHz/0 wait state; peso 2.9 Kg; RAM 2Mb; HD 60Mb; drive 1.44Mb; LCD retroilluminato 640x480x32 grigi; mouse integrato a tavoletta sensibile; CPU dedicata a controllo carica + display

L. 2.190.000

Notebook 386SX

386SX-25MHz; peso 3.8 Kg; RAM 2Mb; Hard Disk 60Mb; drive 1.44Mb; display VGA retroilluminato; 2 porte seriali, 1 porta parallela, connettori per monitor/tastiera esterni; MS-DOS 5.0

L. 2.325.000

Notebook 486 COLORI

486DX-33MHz; RAM 4Mb; Hard Disk 85Mb; drive 1.44Mb; dimensioni 280x220x50, 3.8 Kg; display VGA COLORI; 2 porte seriali, 1 porta parallela, connettori per monitor/tastiera esterni; borsa; keypad

L. 5.750.000

Epson EPL-4000

stampante laser A4; 6 pagine per minuto; 300dpi; RAM 512Kb espandibile a 5.5Mb; compatibile Epson LQ/FX, HP LaserJet II; interfaccia seriale e parallela; cassetto alimentazione 100 fogli

L. 1.450.000

Lettore CD-ROM

lettore CD-ROM interno Sony da 5.25" completo di interfaccia e software di gestione; standard ISO 9660; player audio; completo di caddy per il caricamento dei CD

L. 490.000

Scanner Flatbad 600

scanner piano formato A4, risoluzione 600dpi; 24 bit, 16.7 milioni di colori; completo di interfaccia SCSI; SW in dotazione: Coroshop per la gestione, Aldus Photostyler per il ritocco

L. 2.350.000

Componentistica PC - Accessori - Computer Amiga

Notebook - Palmtop

Notebook S20 386SX-20MHz	2.190.000
RAM 2Mb/HD60Mb	---
Notebook 386SX-25MHz	2.325.000
RAM 2Mb/HD60Mb/MS-DOS 5.0	---
Notebook 386SX-25MHz	2.460.000
RAM 2Mb/HD80Mb/MS-DOS 5.0	---
Notebook 486SX-25MHz	3.550.000
RAM 4Mb/HD120Mb	---
Notebook 486SX-25MHz	3.960.000
RAM 4Mb/HD200Mb	---
Notebook COLORI 486SX-25MHz	5.450.000
RAM 4Mb/HD85Mb	---
Notebook 486DX-33MHz	4.490.000
RAM 4Mb/HD120Mb	---
Notebook 486DX-33MHz	4.915.000
RAM 4Mb/HD200Mb	---
Notebook COLORI 486DX-33MHz	5.750.000
RAM 4Mb/HD85Mb	---
Palmtop CPU NEC V30HL/RAM 1Mb/ROM 1.5Mb/MS-DOS 5.0 + MS-WORKS/peso 550g	945.000

Monitor

15" colori multisync	800.000
1280x1024 dp 0.28mm non interlacciato	---
Philips Brilliance 7CM3209 14"	585.000
1024x768 colori dp0.28mm interlacciato	---
Philips Brilliance 7CM3279 14" bassa emiss.	645.000
1024x768 colori dp0.28mm interlacciato	---
Philips Brilliance 4CM8270 15" bassa emiss.	1.180.000
1024x768 colori dp0.28mm non interlacc.	---
Philips Brilliance 4CM6099 17" bassa emiss.	2.450.000
1280x1024 Color Black Matrix dp0.26mm fr.or.30-66KHz fr.vert.50-100Hz non int.	---
Philips Brilliance C2082DAS 20" bassa emiss.	4.750.000
1280x1024 Color Trinitron dp0.31mm fr.or.30-82KHz fr.vert.50-160Hz non int.	---
Philips Brilliance C2182DAS 21" bassa emiss.	4.900.000
1600x1280 Color Black Matrix dp0.28mm fr.or.30-82KHz fr.vert.50-160Hz non int.	---

Schede Madri PC

386SX-33MHz/max Ram 16Mb	215.000
386DX-40MHz/cache 64Kb/max Ram 32Mb	375.000
486DLC-33MHz/cache 128Kb/max Ram 32Mb	460.000
486DX-33MHz/cache 128Kb/max Ram 32Mb	1.040.000
486DX-33MHz/cache 256Kb/max Ram 32Mb	1.085.000
486DX-50MHz/cache 256Kb/max Ram 32Mb	1.415.000

Schede Video PC

Sk VGA 256Kb 800x600 16 colori	60.000
Sk VGA 1Mb - chip OAK 077	135.000
1024x768 16 colori	---
Sk VGA 1Mb Tseng - chip ET4000	185.000
1024x768 256 colori	---
Sk VGA 1Mb 1024x768 65535 colori	205.000

Accessori Audio - Video PC

Sound Galaxy EX + altoparlanti scheda Audio 11 voci FM + SW	140.000
Sound Galaxy NX Pro Card 20 voci FM + SW	290.000
Sound Galaxy NX Pro con interfaccia SCSI	320.000
Microfono Sound Galaxy	23.000
CD-ROM 5.25" interno Sony + controller + SW	490.000

ProBlaster digitalizzatore audio 8 bit esterno	360.000
VideoBlaster digitalizzatore video +SW	645.000
Genlock PC IN S-VHS/RCA; OUT RCA/Audio	1.190.000

Memorie di massa

HD 42Mb AT Conner	325.000
HD 85Mb AT Western Digital	445.000
HD 130Mb AT Conner/Maxtor/Seagate	540.000
HD 170Mb AT Western Digital	650.000
HD 210Mb AT Seagate	795.000
HD 210Mb AT Western Digital	855.000
HD 340Mb AT Western Digital	1.290.000
HD 540Mb AT Seagate	2.090.000
HD 85Mb SCSI IBM	565.000
HD 120Mb SCSI Maxtor	705.000
HD 210Mb SCSI IBM	1.060.000
drive 5.25"x1.2Mb Mitsumi	110.000
drive 3.5"x1.44Mb Mitsumi	90.000
frame 5.25" x drive 3.5"	6.500
Iomega Bernoulli 3.5" interno 250Mb	545.000
tape streamer pilotato da controller x drive	---
Streamer 60Mb 5.25" interno + interfacc.+SW con cassetta digitale 60Mb	960.000
Streamer 150Mb 5.25" interno + interfacc.+SW con cassetta digitale 150Mb	1.360.000
Lettore CD-ROM SCSI 5.25" interno	690.000
+ interfaccia + SW + caddy	---
Drive magneto/optico riscrivibile	1.780.000
128Mb interno 5.25" SCSI	---
Disco magneto/optico 3.5" 128Mb	110.000
Box ext per HD AT-Bus 3.5" (altezza 1") si connette a porta parallela	199.000

Accessori e schede PC

Controller 2HDD IDE + 2FDD AT-Bus + 2 seriali + 1 parallela + 1 game	32.000
Controller 2HDD-2FDD AT-Bus con cache 2.5Mb(exp.8.5); transfer rate 5Mb/sec; 0.3ms	285.000
Scheda NE-2000 ethernet per Novell 16bit; 10Mbit/sec	155.000
Tastiera 102 tasti italiana soft-click	46.000
Mouse 3 tasti + SW	30.000
Coprocessore Cyrix 80387-SX 25/33MHz	195.000
Coprocessore Cyrix 80387-DX 33/40MHz	220.000
Modem da 300 a 1200bps + Videotel (V21.22.23)	150.000
Pta disk 100 posti 5.25"	11.000
Pta disk 50 posti 5.25"	8.000
Pta disk Posso 70 posti 5.25"	30.000
Pta disk Space verticale 40 posti 5.25"	16.000

Scanner - Stampanti - Tavolette

Scanner Epson GT-6000 + SW kit PC	2.580.000
Scanner Epson GT-8000 + SW kit PC	3.450.000
Scanner Genius 105G manuale	360.000
400dpi/256grigi/SW + OCR	---
Scanner Genius 256 colore manuale	780.000
400dpi/4096colori/SW + OCR	---
Scanner Flat Bad 600 piano A4/24bit 600dpi/SW + Aldus PhotoStyler	2.350.000
Scanner Flat Bad 800 piano A4/24bit 800dpi/SW + Aldus PhotoStyler	3.150.000
Star LC100 Colori 9aghi/80 colonne	420.000
Star LC24-100 24aghi/80 colonne	570.000
Star LC24-200 Colori 24aghi/80 colonne	830.000
Star LC15 9aghi/136 colonne	420.000

Star LC24-15 24aghi/136 colonne	900.000
Star ZA200 Colori 9aghi/430cps/80colonne	940.000
Star ZA250 Colori 9aghi/430cps/136colonne	1.100.000
Star XB24-200 Colori 24aghi/375cps/80colonne	1.100.000
Star XB24-250 Colori 24aghi/375cps/136colonne	1.260.000
Star LS04-III laser/A4/4ppm	2.460.000
Star LS08-III laser/A4/8ppm	3.200.000
Star LS04-PS laser postscript/A4/4ppm	2.940.000
Epson EPL-4000 laser/6ppm/512Kb	1.450.000
Tavoletta Genius 1212 area 12"x12"	595.000
puntatore 3 tasti/penna stilo/SW	---
Tavoletta Genius 1812 area 18"x12"	795.000
puntatore 3 tasti/penna stilo/SW	---
Tavoletta Genius HiPen pressosensibile + stilo	415.000

Moduli RAM per PC

SIMM 1Mb 70ns con parità	75.000
SIMM 4Mb 70ns con parità	305.000

Cabinet per PC

Case desktop + alimentatore	130.000
Case desktop con display + alimentatore	145.000
Case minitower con display + alimentatore	155.000
Case tower con display + alimentatore	195.000

Computer Amiga

Amiga 600HD 40Mb + 2joy	825.000
Amiga 1200 + 2joy	740.000
Amiga 1200HD 40Mb + 2joy	1.150.000
Amiga 2000 WB 2Mb	990.000
Amiga 3000 25 MHz/HD100Mb/RAM 2Mb	2.390.000
Amiga 3000 Tower 25MHz/HD100/RAM 5Mb	2.990.000
Amiga 4000 25MHz/120Mb/RAM 6Mb	3.990.000

Periferiche Amiga

Monitor CBM 1084-Stereo 14" colori	420.000
Monitor CBM 1960 Multisync 14" colori	710.000
Espansione 0.5Mb per A500	50.000
Espansione 1Mb per A600	79.000
Espansione 2/8Mb per A2000	340.000
RAM 2Mb per exp A2000	150.000
SIMM 1Mb 70ns	75.000
Controller HD SCSI CBM A2091 0/2Mb A2000	290.000
Controller HD SCSI GVP HC-II 0/8Mb A2000	tel
Controller HD SCSI GVP A500 varie capacità	tel
Controller HD AT-IDE RocHard 0/8Mb A500	399.000
Opzione SCSI per RocHard	85.000
RocHard con Hard Disk AT 42Mb A500/500+	675.000
RocHard con Hard Disk AT 85Mb A500/500+	795.000
RocHard con Hard Disk AT 130Mb A500/500+	910.000
RocHard con Hard Disk AT 170Mb A500/500+	995.000
CBM Kit HD40Mb+cavi, SW, manuali x A1200	440.000
Superdrive ext 880Kb/1.64Mb Amiga	170.000
GVP PhonePak VFX scheda per A2000/3000	995.000
fax/segreteria telefonica/messaggi vocali	---
GVP G-Lock genlock esterno Amiga + SW	1.150.000
IN 2 video composito/1 S-VHS	---
OUT 1 video composito/1 S-VHS/1 RGB-YUV	---
Mixer audio fra 2 sorgenti mono, OUT stereo	---
RocGen genlock esterno Amiga	399.000
RocGen Plus genlock + croma key esterno Amiga	569.000
Video 4 digitalizzatore ext Amiga + SW	379.000
INPUT video composito/S-VHS/RGB	---
Flash 24 framegrabber ext Amiga + SW	739.000
GVP digitalizzatore audio 8bit ext Amiga	156.000

MALE! MOLTO MALE!

Eh sì, c'è tanto di quel Male nel piccolo villaggio transilvanico da riempirci tonnellate di vasi di Pandora. E voi ci siete in mezzo! Ma tranquilli, il gioco vi dà tutto il supporto possibile per orientarvi in questo terribile ambiente: tanto per cominciare tutto è inquadrato con la faticosa prospettiva isometrica e questa è già di per sé una novità nell'ultimo filone del genere orrifico. Il paesaggio è ritratto quindi con la classica angolazione a 45 gradi (più o meno) e ha un buon livello di dettaglio. Le musiche sono svariate e cambiano a seconda delle locazioni: le note sono naturalmente all'insegna del pauroso, del tragico e del misterioso. Ne uscirete vivi?



Veil of Darkness™



L'horror sta ormai imperversando nel mondo dei videogiochi e non c'è casa ultimamente che non abbia

la sua avventurina all'insegna di sangue e maledizioni. Qualche novità in Veil of Darkness però c'è: innanzitutto è in isometrico, con un buon livello di dettaglio anche se a volte l'utilizzo dei colori è abbastanza orrido. Lo stesso scorrimento è piuttosto tremolante ma si sa che su un PC la cosa è anche prevedibile. La cosa che colpisce però è l'amichevolezza del programma: all'inizio ci si sente un po' frustrati a non poter effettuare varie azioni (esaminare, aprire, etc.) ma alla fine si scopre che con quel poco che si può fare si giunge esattamente allo scopo prefissato senza bisogno di ulteriori comandi nell'interfaccia. La trama poi assorbe completamente il giocatore, tempestandolo di avvenimenti orrendi, di vecchie storie di orrori transilvanici e così via. Insomma l'atmosfera non manca di sicuro. Forse solo gli enigmi a volte sono un po' oscuri e richiedono un po' di contorcimento mentale per poterci arrivare. Nel complesso comunque ci troviamo di fronte a un prodotto validissimo che appassiona di brutto chi ci gioca. Non perdetevi questo orrore!

PAOLO CARDILLO

Ormai è sicuro: il mondo dei videogiochi sta conoscendo l'influenza negativa delle tenebre, il tremendo afflato del Male e diciamo pure, anche la irrefrenabile presenza



della sfiga. Mentre volavate col vostro aereo belli pacifici siete riusciti contemporaneamente a precipitare (la pellaccia però l'avete salvata) e a ritrovarvi nel posto meno raccomandabile dell'Universo: un paesino della Transilvania che sembra



essere preda di una entità maligna, visto che morti violente vi avvengono e la pazzia colpisce i ragazzini. Che fare? Inutile tentare di svignarsela, il paese non conosce nemmeno la tecnologia (il vostro aereo lo chiamano belva volante) e allora bisogna cavarsela in qualche modo tra gli orrori che vi attendono, cose indicibili, al di là dell'immaginabile, forze imperscrutabili etc. etc.

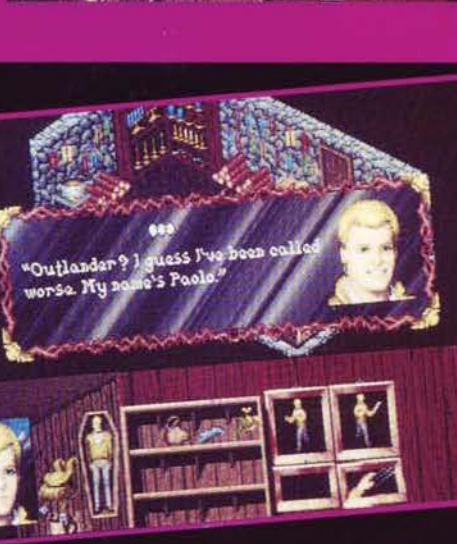
LE TENEBRE: ISTRUZIONI PER L'USO

Perché possiate sperare di non vedervi sottrarre l'anima dalle vostre carni (metafora continuata, il significato è CREPARE!) avete solo una possibilità: sfruttare gli oggetti reperibili nelle varie locazioni che attraverserete e usarli! L'interfaccia di Veil of Darkness è piuttosto amichevole: premendo il tasto sinistro del mouse il cursore si trasforma in una freccia orientabile che serve per dirigere gli spostamenti del protagonista, mentre premendo il destro sopra a un oggetto questo diventerà parte del vostro inventario.



uno specchio in cui ogni tanto appaiono icone che indicano influenze subite dall'esterno (come un avvelenamento da parte di una creatura): cliccandovi sopra saprete subito ciò che vi sta accadendo.

Quando avrete un oggetto in mano, vi sarà subito indicata la funzione che potrete esercitare con quest'ultimo (se avete un'arma, apparirà chiaramente l'icona con l'arma impugnata che significa che potete attaccare con quest'ultima). Nell'interfaccia c'è anche



PAROLE NEL BUIO

Ovviamente una delle cose più importanti di un'avventura è quella di raccogliere informazioni da quelli che la SSI, visti i trascorsi ruolistici, non dimentica di chiamare nel manuale personaggi non giocanti: in Veil of Darkness ce n'è una discreta quantità e tutti sembrano in preda a un psicosi di massa: credono che esista l'uomo-lupo (e infatti è vero). Durante i dialoghi si aprono delle finestre con reattive conversazioni: all'interno del testo sono sottolineati in rosso alcuni argomenti tipici di cui il personaggio interpellato può riferire ulteriormente. Alla fine di ogni conversazione si può poi proporre un proprio argomento scrivendolo e attendendo una risposta.

PC
SSI

GRAFICA

▲ Ottimo paesaggio isometrico
▼ Colori a volte terribili

80

SONORO

▲ Un buon numero di musiche atmosferiche

84

GIOCABILITA'

▲ Avventura coinvolgente con una interfaccia agile
▼ Puzzle a volte oscuri

85

LONGEVITA'

▲ Il gioco intrippa parecchio

85

GLOBALE

85

Un'ottima versione isometrica di un racconto dell'orrore: consigliatissima

AZIONE	■ ■ ■ ■ ■
STRATEGIA	■ ■ ■ ■ ■
ORIGINALITA'	■ ■ ■ ■ ■
BILANCIAMENTO	■ ■ ■ ■ ■



! Mi sa che Alone in the Dark ha suscitato tale impressioni che ora tutte le case di software propongono dimore o villaggi con una sacco di fetenzie ectopiasmatiche e zombitiche. Beh, non che mi dispiaccia questo Ritorno del Morti Viventi nell'ambito videoludico, tanto più che finora nessuna delle avventure ha particolarmente deluso; anche Veil of Darkness dimostra di avere parecchie carte da giocare: l'atmosfera è puro horror al 100%, anche se non propone immagini di chissà quale impatto. La grafica isometrica è carina, con il suo bel tasso di dettagli ma con accostamenti di colore che a volte fanno pena (si sa che gli americani...). Come Paolo, ero rimasto stupito di vedere il numero di azioni ridotto a camminare, raccogliere e parlare ma nel corso del gioco non ci si fa tanto caso visto che con quel poco si riesce comunque a rimanere assorbiti dalla trama coinvolgente. Certo i puzzle potevano essere un po' meno cervelotici ma spremendo un po' le meningi alla fine ci si arriva. In definitiva direi che Veil of Darkness è un'ottima avventura horror con una impeccabile atmosfera e parecchie ore di divertimento da regalare: da comprare.

MAD MAX

055

CHUCK ROCK 2

TRAPPOLE, AIUTI & C.

In *Chuck Rock 2* ci sono un sacco di animali che vi permettono di superare situazioni particolarmente intricate e ostacoli vari. Eccoli in sequenza:

DEREK IL DINOSAURO - Funge da ascensore. Colpitegli il collo con una mazzata e la sua testa salirà quel tanto che vi basta per raggiungere le piattaforme più alte.

TONY IL DIAVOLO DELLA TASMANIA - Che sia il parente di Taz? Liberatelo dalla gabbia e inizierà a girare vorticosamente uccidendo tutti i nemici che troverà sulla propria strada, fino ad uscire dallo schermo.

SOPHIE IL SERPENTE - Le donne non vanno colpite nemmeno con un fiore, ma questo è pur sempre un serpente. Quindi tiratele una clavata e diventerà un'utilissima scala.

SANDRA (LA SORELLA DI SOPHIE) - Identica a Sophie, solo che si trasforma in scivolo e non in scala.

BOB L'UCCELLO - Svolazza a destra e sinistra e può essere utilizzato come piattaforma mobile.

PHIL LA RANA - Uno dei più simpatici. Rompete il vaso pieno di mosche

nelle sue vicinanze e tirerà fuori la lingua velocemente per acchiapparle tutte. Potrete così utilizzare la sua lingua come piattaforma.

STUART IL GORILLA - Un vero dormiglione. Colpitelo forte e inizierà a russare: potrete così utilizzare il suo respiro come corrente d'aria ascensionale.

EDDIE L'ELEFANTE - Colpitelo e inizierà a spruzzare acqua dalla proboscide. Utilissimo per spegnere roghi, incendi e falò vari che vi sbarrano la strada.

GORDON IL GRIZZLY - Questo temibile orso, abbracciato a un vaso di miele, vi sbarrerà la strada. Colpite un alveare nelle sue vicinanze: le api verranno attratte dal miele e lui scapperà via.

REGGIE IL MANGIAROCCE - Questa specie di maiale è in grado di mangiare tutte le pietre che trova sul proprio cammino. Se è pieno e viene colpito invece le sputa.

MAUD LA SCIMMIA - Una vera antipatica: occupa tutte le liane utili a Chuck Jr e perciò dovrete farla trovare un casco di banane per farla andare via.

HOBBS LA TIGRE - C'entra qualcosa

Calvin? Saltate semplicemente sulla sua schiena per passarla, ma attenti alla sua coda!

VULCANI - Per sfruttarli dovete buttarci sopra un macigno, salire sulla pietra e attendere di essere scaraventati via.

IDRANTE - Colpitelo da un lato e inizierà a sputare acqua dalla parte opposta uccidendo tutti i nemici nelle vicinanze.

PLOTONE DI FORMICHE - Queste disgraziate sono dotate di una forza incredibile e in più sono indistruttibili. Se Chuck Jr sta in equilibrio sulla sua clava viene portato via da queste assatanate! L'unico modo per evitarle è quello di rifugiarsi su una piattaforma alta.

SUSIE IL RAGNO - Usate il suo trampolino per spiccare balzi ciclopici, ma attenti a non dilungarvi troppo o Susie vi acchiapperà.

LUCY - Questa specie di animale preistorico è apparentemente innocua. Ma incendiatele la coda e spiccherà un balzo degno di Bubka: statele sulla testa e potrete usufruirne.

THOMAS LA TARTARUGA - Funge da trasporto sull'acqua. Occhio però perché a volte si immerge.

Vabbè, ormai la storia di *Chuck Rock 2* la saprete tutti a memoria: Chuck è stato rapito da un suo concorrente in affari e il figlioletto Junior deve recuperarlo armato della clava del padre. Il tutto in un platform esageratissimo, semplice da giocare ma ricco di optional, a partire dalla megaintro che precede il gioco fino ad arrivare ai mostri di fine livello.

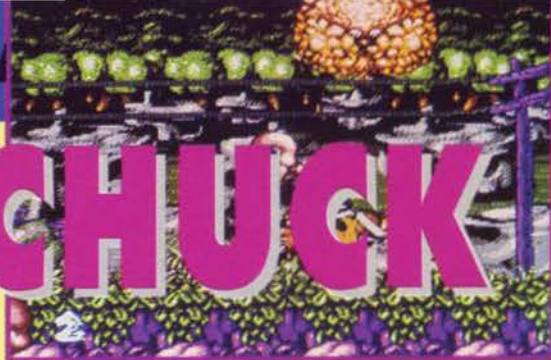
La cura dei particolari come la profondità (se vi nascondete dietro a una albero o a una cascata i nemici non vi faranno nulla) o i tre livelli di difficoltà (nel primo troverete persino delle frecce per indicarvi le trappole e aiutarvi a finire il gioco) è mitica e se non siete ancora usciti per comprarvi il gioco, leggetevi pure i box in queste pagine per saperne di più...

UPDATE

Chuck Rock 2 - Sun of Chuck uscirà al più presto su Master System, Game Gear, Megadrive, Mega CD e Super Nes. In queste ultime tre versioni fruirà di rotazioni e altri effetti speciali non visti su Amiga. E' possibile? Lo saprete solo leggendo la recensione su uno dei prossimi numeri di CVG...



ON OF CHUCK



Protozoico! Chuck Rock 2 è la demenza pura fatta videogiochi: troppobbbello! I programmatori sono assolutamente schizzati e si vede: lo scrolling parallattico è mastodontico, i nemici di fine livello sono più alti di Maurizio Miccoli, il sonoro è ottimo, la giocabilità è iper, la lobgevità pure... Cos'ho dimenticato? Niente, semplicemente perché è un gioco perfetto. O quasi: sono infatti d'accordo con Max che la scelta dei colori sia quantomeno strana, ma è un difetto talmente microscopico che non ho difficoltà a passarci sopra. La cosa più incredibile sono gli animaletti che vi aiutano nei modi più assurdi, soprattutto Phil la Rana con la sua linguaccia. Alla Core ci stavano lavorando da un anno e mezzo e il risultato si vede: uno dei migliori platform che abbia mai visto, sotto tutti i punti di vista. Accattatevelo prima possibile oppure datevi una clavata in testa (ma che cacchio sto dicendo?)!

SIMON CROSIGNANI



SOTTO IL SOTTOGIOCO

In **Chuck Rock 2**, tanto per gustare, ci sono quattro divertentissimi sottogiochi che vi permetteranno di variare l'azione fra una clavata e l'altra. Nel primo dovrete prendere a mazzate un albero di mele cercando di farne cadere il maggior numero possibile: per aiutarvi a colpire quelle posizionate più in alto potrete avvalervi della collaborazione di un dinosauro amico. In quello successivo vi troverete all'interno di un guscio di tartaruga su un fiume e smantellando a destra e manca dovrete avere la meglio su due temibili avversari. Il terzo sottogioco è simile al primo, solo che dovrete prendere a clavate un macigno e trasformarlo in una statua raffigurante papà Chuck. Nell'ultimo infine verrete trainati da un dinosauro e dovrete blastare con la clava tutti i nemici che vi attaccheranno fino ad arrivare alla fabbrica della Datstone: il tutto tenendo d'occhio il distanziometro per sapere a che punto siete,

PUBLIC ENEMY

In **CR2** non potevano certo mancare i nemici di fine livello, costituiti in questo caso da diversi sprite di dimensioni spropositate. Il primo che incontrerete (al termine del primo livello) sarà un immenso dinosauro che dopo essere sbucato dal fondale proverà a pigliarvi a morsi. Questo tizio è seguito da un polipone gigante (fine terzo livello) che tenterà in tutti i modi di farvi a pezzi con i propri tentacoli. Al termine del quarto livello ecco un uovo. Già, avete letto bene, un uovo che rotola a destra e sinistra e che voi dovrete pigliare a mazzate: solo dopo qualche colpo l'uovo si aprirà e ne uscirà un uccellino che vi tirerà pietre e amenità simili. Il quinto livello ha come nemico finale un diavolo marino che sbucherà fuori dalla superficie ghiacciata dell'oceano: Junior dovrà colpirlo evitando le sue poderose braccia e in seguito stare in equilibrio su un pezzo di ghiaccio situato sulla sua testa e continuare a ciavarlo. L'ultimo nemico, all'interno della Datstone, è un temibile robot che una volta distrutto, vi attaccherà con molle, cavi elettrici e pezzi affini: assolutamente da vedere. In tutti questi scontri dovrete tenere d'occhio la vostra energia e quella del nemico, rappresentata da un indicatore nella parte bassa dello schermo. Vai Junior!



Paleolitico! Questo sì è un platform "da console", altro che palle! I programmatori di **Chuck Rock 2** sono dei veri genialoidi sotto tutti i punti di vista: la programmazione è ultramassiccia e anche se lo schermo è stato rimpicciolito, il parallasse, i nemici giganteschi e la quantità di roba presente sullo schermo sono una garanzia di qualità. La grafica, inutile dirlo, è mitica e non ho dubbi nell'affermare che è una delle più vicine al puro "cartoon style" che abbia mai visto: la scelta dei colori forse lascia un attimino perplessi, ma è proprio andare a cercare il pelo nell'uovo... La giocabilità è iconoplastica e le espressioni di Junior e dei nemici sono assolutamente imperdibili, la longevità è massiccia e il divertimento è mega. Uno dei più curati titoli per Amiga usciti in questi ultimi mesi e uno dei migliori platform della storia. Imperdibile.

MAD MAX

AMIGA
CORE DESIGN

GRAFICA

▲ Sprite giganteschi e animati superbamente
▲ Fondali parallattici estremamente curati

96

SONORO

▲ Musiche eccezionali (vai così 4-Mat!)

90

GIOCABILITA'

▲ Insieme alla grafica è il punto forte del gioco

93

LONGEVITA'

▲ Bilanciamento del livello di difficoltà egregio e buonissima varietà

92

GLOBALE

94

Semplicemente uno dei migliori platform della storia.

AZIONE	■	■	■	■	■
STRATEGIA	■	■	■	■	■
ORIGINALITA'	■	■	■	■	■
BILANCIAMENTO	■	■	■	■	■

AMIGA

IDEA

GRAFICA

Bello lo stile e il parallasse

79

SONORO

Urla varie

77

GIOCABILITA'

Troppo povero

67

LONGEVITA'

Le opzioni ci sono, ma il gioco in sé...

66

GLOBALE

65

Ci voleva molto di più: mediocre

AZIONE	■	■	■	■	■
STRATEGIA	■	■	■	■	■
ORIGINALITA'	■	■	■	■	■
BILANCIAMENTO	■	■	■	■	■

SMASH

Nel campo delle simulazioni sportive, è risaputo che Europei e Americani sono dei maestri ma questo non significa che non si possa applicare un po' di sano furore nipponico anche alle "attività agonistiche": basta metterci dentro una serie di colpi da cartone animato e una grafica altrettanto da cartone animato e magari togliere una dimensione al tutto (c'è un precedente: Super



Volley 2 lo scorso numero per Super Nes). Quello che viene fuori può sembrare un po' strano a vedersi ma diventa quasi scontato se si pensa alle serie televisive sportive del Sol Levante: in sostanza, realismo a farsi benedire ma partite a ritmo di beatate! E siccome in questo momento i Jap stanno facendo furore anche in Italia, l'Idia ha pensato bene di tirare fuori un tennis che non sta né in cielo né in terra, ma sta là dove la beozia trionfa: il Giapponeee!



Devo dire che, per quanto appassionato di sport, mi ero abbastanza stufato delle simulazioni sportive piene di cifre che quotidianamente le software house ci proppinano, senza contare che alcune (vedi Electronic Arts) ti rifilano semplici aggiornamenti che devi pure pagare novanta carte. Mi aspettavo qualcosa che dissacrasse un poco la seriosità di 'sti megashow sportivi su cartuccia e infatti ecco che arriva Smash: italiano, con la demenzialità giapponese come ispirazione, e sicuramente fuori di cocchia. Di primo acchito mi ha fatto subito buona impressione: lo stile nippon era ok, la programmazione buona ma dopo averci giocato qualche partita la delusione ha cominciato ad affiorare. Il problema è che perché questo gioco potesse definirsi un vero tennis fuori di melone ci volevano molte più giocate demenziali: i programmatori invece si sono limitati ai colpi essenziali che trovate in qualsiasi altro gioco di tennis, e per quanto il ritmo non manchi, Smash non va oltre la mediocrità come valore globale. Ma ormai (Dynabyte esclusa) siamo abituati a questa deplorabile tendenza da parte delle case italiane, aspettiamo ancora.

PAOLO CARDILLO

OK, IL SERVIZIO TE LO FACCIAMO PER DOMANI

Come annunciato, Smash è un tennis completamente diverso da quelli a cui siamo abituati: si vede lateralmente ed è senza profondità (non di gioco, proprio la dimensione). Per il resto, i colpi sono più o meno analoghi a quelli di altri giochi di questo sport: palle corte e lunghe, pallonetti, schiacciate e così via. Il gioco ha il suo bel numero di opzioni che vi consentono di giocare un'esibizione o un torneo e c'è addirittura la possibilità di giocare contro due avversari contemporaneamente dall'altra parte del campo, per una frenesia di gioco ancora maggiore.

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

JVC

JVC Musical Industries Europe Ltd.



**eroiche
battaglie
in una galassia molto
lontana...**

SUPER STAR WARS

Puoi giocare su 14 differenti livelli, volare in prima persona con 2 apparecchi diversi, vedere gli sbalorditivi effetti della 3-D. Puoi controllare 3 differenti personaggi (Luke Skywalker, Han, Solo, Chewbacca) e con loro vivere una splendida esperienza correndo, saltando e combattendo attraverso la galassia contro le forze del male e forme aliene nuove, tutto corredato da effetti speciali sbalorditivi e dalla musica del film originale. Cassette originali Nintendo con istruzioni in italiano



Marco Bernoghi



è un'esclusiva: **HALIFAX** s.r.l. Milano - tel.: (02) 4815866 fax (02) 4814202 - **CYNCO** è un marchio **HALIFAX**

PC LEGEND

GRAFICA

Ottimi tutti i disegni

88

SONORO

Quando c'è da sottolineare una demenzialità, non si tira indietro

90

GIOCABILITA'

Come partecipare a una trama beota e divertirsi un mondo

87

LONGEVITA'

Perdermi la prossima gag? Manco per idea!

88

GLOBALE

88

Se Sierra e Lucasarts sono l'evoluzione delle avventure, la Legend si può vantare di sfornare almeno altrettanto umorismo

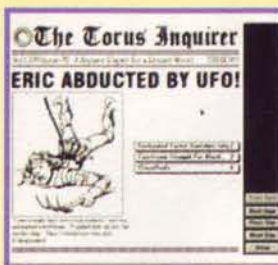
AZIONE	■	■	■	■	■
STRATEGIA	■	■	■	■	■
ORIGINALITA'	■	■	■	■	■
BILANCIAMENTO	■	■	■	■	■

ERIC THE UNREADY

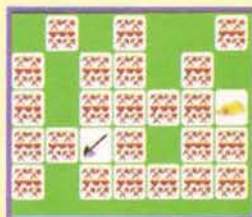
L'equazione beota=eroe sta ormai spopolando dal genere fantascientifico a quello piratesco e ormai personaggi come

Larry Laffer, Guybrush Threepwood e Roger Wilco sono entrati nell'olimpico dell'history videoludica. Il loro segreto? Essere tagliati per tutto tranne

principessa trasformatasi in maiale; dopo aver affrontato la melma più zozza, il beota riesce nell'impresa finché la tipa non gli riappare dietro le spalle e gli chiede perché stia baciando una scrofa. Le informazioni di Eric erano tutte sbagliate...



che per una avventura da protagonisti. Oggi ci prova Eric, ma in un contesto nuovo per il genere: il fantasy, con cavalieri, spade, armature e principesse. Forse descrivere l'inizio del gioco aiuterà a capire la psicologia del personaggio: Eric è incaricato di baciare una



TESTUALI PAROLE

L'interfaccia di Eric the Unready è tipicamente grafico-testuale. In alto a destra si trova la raffigurazione della locazione in cui ci si trova, sotto a questa la parte riservata al testo (cioè le descrizioni più i comandi che deve dare il giocatore). A sinistra si trova un listone incredibile di tutti i verbi (inglesi) più comuni, in cima al quale capeggiano quelli "essenziali" (esaminare, guardare, parlare, aprire, etc.). Più in su alcune opzioni (importante quella per visualizzare una mappa) e una rosa dei venti con le direzioni possibili. Il bello è comunque la possibilità dell'interazione "mista" tra testo e grafica: per aprire una porta per esempio, si può cliccare sul verbo "open" e poi sulla porta raffigurata nel disegno della locazione corrente. Oltre a essere più comoda, la cosa è sicuramente un aiuto in più per chi non conosce perfettamente l'inglese.



E venne il momento della beozia anche per il mondo incantato delle fatine, dei rospi e dei cavalieri: Eric the Unready è una vera full immersion nella demenzialità in armatura, una carrellata di gag rinco che vi farà fare quattro elevato alla ennesima ghignata. Anch'io mi ero lasciato un po' trascinare dalla moda e pensavo che non ci fosse più spazio per le avventure grafico-testuali: roba d'altri tempi (per altro bei tempi davvero quelli della Infocom), pensavo, ma la verità è che se una trama è ben concepita e gli enigmi sono complessi al punto giusto di cottura (del cervello naturalmente) c'è ancora spazio per questa forma di avventure. Non ditemi poi che l'interfaccia non è comoda quanto quelle di un'avventura Sierra o Lucasarts: più datata ma efficace quanto si richiede. Insomma, cari avventurieri, se volete fare una esilarante escursione nelle demenzialità e per di più in uno scenario inedito (mai vista una commedia fuori di testa a sfondo "cavalleresco") con Eric the Unready andate sul sicuro.

PAOLO CARDILLO

WACKY FUNSTERS



Quando l'eccentrica confezione del gioco è passata sotto i miei occhi, ho avuto il sospetto che si trattasse di una beotata pazzesca. Tale sospetto si è rivelato esatto una volta installato il gioco. Mentre un paio di colleghi della redazione elargivano (giustamente) epiteti poco lusinghieri all'indirizzo di ciò che mostrava il monitor, io pensavo con orrore all'eventualità che ricevessi l'Ingrato compito di scrivere le dovute righe in proposito, e purtroppo così è stato. L'unica consolazione che ho, per quanto magra sia, è di bocciare Wacky Funsters come si merita. Alle note e le percentuali nella colonnina a lato, esplicito quanto basta per non dover scrivere altro circa le sue caratteristiche tecniche e ludiche, vorrei aggiungere che l'unica cosa davvero esilarante del gioco, per quanto mi riguarda, è il pensiero che qualcuno lo acquisti.

FABIO D'ITALIA

Svitati, scemi del villaggio, Fantozzi e Filini, esultate! Il gioco che fa per voi è arrivato ed è l'oggetto di questa recensione. Wacky Funsters è una sfrenata parodia dei generi di videogames che vanno per la maggiore: picchiaduro, simulazione di guida, tirassegno, simulazione sportiva (tennis), sparatutto e avventura grafico-testuale. Il tutto visto attraverso un'ottica dissacratoria nello stile della rivista satirica americana MAD. Il gioco viene reclamizzato come La Pallottola Spuntata dei videogames, il primo gioco che non riesce a prendersi sul serio, frivolezza al tocco di un pulsante e... occhei, occhei, abbiamo capito che ci sarà un sacco da ridere. Ma da giocare? Vediamo.



GIOCA TU CHE A ME MI VIEN DA RIDERE

Wacky Funsters si apre con una sequenza nella quale il protagonista, un tipico nerd americano, gracile, occhialuto e brufoloso, viene introdotto ai giochi sopraccitati da un certo Re Wacky. Fra un gioco e l'altro, sarete riconvocati alla sua corte per rispondere a una serie di bizzarri indovinelli espressi non solo dal Re ma anche da celebrità come Elvis Presley. E questa sarebbe l'avventura grafico-testuale; vabbè... Quanto agli altri giochi (accessibili cliccando su icone col mouse), abbiamo:

PING - Una versione estremamente stilizzata (dei giocatori si vedono solo le racchette) del tennis, con partite commentate da quello che può essere la caricatura di un noto radiocronista americano e pittoreschi avversari quali un lottatore giapponese di sumo, una ciospa teutonica e un cyborg (la sua missione: servire e ribattere).

RAMBI VS. BLAMBO - Un tirassegno "forestale" veramente democratico, in quanto è possibile controllare sia un marlin che spara a coniglietti, scoiattoli e cerbiatti in stile Walt Disney, che un simil-Bambi i cui obiettivi sono sagome di cacciatori, tagliaboschi e altri nemici della natura.

ROADKILL - Una simulazione di guida il cui obiettivo è arrivare in tempo sul posto di lavoro, sparando razzi a passanti, polli e animaletti vari per incrementare il punteggio e cercando di non scontrarsi con ambulanze, auto della polizia e operai stradali per evitare che i punti decrescano.

BIG GUYS WITH MUSCLES - Un picchiaduro in cui dovrete fronteggiare, fra gli altri, un'arcigna vecchia maestra di scuola media e un corpulento, un sudicio individuo in jeans e canottiera (la classica tenuta dell'americano di provincia) munito di rutti micidiali.

E infine **STEROIDS**, uno sparatutto chirurgico tipo Fantastic Voyage. Iniettati nel corpo di un culturista imbottito di estrogeni fino ad impazzirne, dovete farvi strada tra mozziconi di sigaretti, cristalli di colesterolo e altri corpi estranei per localizzare e distruggere le cause del suo male.

PC

TSUNAMI

GRAFICA

▲ Personaggi grotteschi e fondali vivaci.
▼ Animazione irrimediabilmente scattosa.

74

SONORO

▲ Effetti in linea con la filosofia del gioco. Belli i pezzi rock alla Elvis.

80

GIOCABILITA'

▼ Ridotta all'osso metodo di controllo frustrante.

60

LONGEVITA'

▲ Testi spiritosi.
▼ ...ma pieni zeppi di incomprensibili riferimenti all'american way of life.

47

GLOBALE

58

▼ Un'autentica americanata, nel senso peggiore del termine.

AZIONE	■	■	■	■	■
STRATEGIA	■	■	■	■	■
ORIGINALITA'	■	■	■	■	■
BILANCIAMENTO	■	■	■	■	■

RINGWORLD

PC
TSUNAMI

GRAFICA

Varia e ben fatta **88**

SONORO

Commenta tutte le diverse situazioni di gioco **88**

GIOCABILITA'

Un pò a corrente alternata ma divertente **89**

LONGEVITA'

Avventura lunga e variegata **88**

GLOBALE

87

Un appuntamento fantascientifico di notevole fattura

AZIONE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
STRATEGIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ORIGINALITA'	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BILANCIAMENTO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tanto per ricordare ai detrattori in che cosa si sta trasformando l'industria dei videogiochi, ecco a voi un ennesimo gioco di cui si occupa un personaggio famoso: Larry Niven, rinomatissimo scrittore di romanzi di fantascienza, ha deciso un giorno che il terzo capitolo della sua saga di Ringworld (che ha riscosso notevole successo in USA) non si sarebbe dovuta scrivere su carta, ma avrebbe dovuto

prender vita sul monitor di un computer! Naturalmente trattasi di avventura grafica con tutti i crismi (interfaccia punta-e-clicca, 256 colori, enigmi e trama) in cui si narra delle vicissitudini di un viaggiatore dello spazio (voi) alla ricerca del modo per salvare l'Universo visto che il popolo degli Kzinti lo vuole distruggere con una megastazione intergalattica...



Fa sempre piacere vedere che scrittori, sceneggiatori e designer che si sono occupati di fantascienza letteraria e cinematografica ora iniziano a comprendere il potenziale offerto dai computer (volete i precedenti? Giger e Syd Mead). E un genere come quello delle avventure grafiche non può che beneficiarne: Ringworld possiede un robusto impianto narrativo sul quale non c'è altro da dire se non che è avvincente e parecchio vario. Le inquadrature e le raffigurazioni sono eccellenti e la musica non abbandona mai l'avventura ponendosi a livelli della tanto decantata IMUSE. L'unica pecca forse è a livello di giocabilità vera e propria: il gioco in questo senso ha i suoi alti e bassi, con l'inizio stupendamente movimentato, una seconda parte in cui si rimane parecchio inerti e il resto finalmente omogeneo. Nel complesso comunque è un'ottima avventura sorretta dall'ottima trama e da una realizzazione nel complesso soddisfacente. Da non perdere per gli appassionati.

PAOLO CARDILLO



MIO DIO, E' PIENO DI STELLE!

L'interfaccia di Ringworld è tra le più classiche che si possano trovare in un'avventura grafica: comprende i verbi guardare, camminare, usare/raccogliere, parlare, inventario più le operazioni di caricamento e salvataggio da hard disk. Le immagini sono a 256 colori con vario spazio per sequenze animate, primi piani durante i dialoghi, campi medi e campi lunghi che danno un bel po' di impatto cinematografico al tutto.

**OCCHIO
A QUESTO
BOLLINO!**



**DAL PROSSIMO
NUMERO DI CVG
PUO' FARTI VINCERE*
UN MEGA PC
AMSTRAD**

*TROVERAI TUTTE LE MODALITÀ E IL REGOLAMENTO DEL CONCORSO SU CVG DI MAGGIO.

**AMIGA
GREMLIN**

GRAFICA

Adeguata al
tipo di gioco

79

SONORO

Un po' d'atmo-
sfera con la
litania di sottofondo

80

GIOCABILITA'

La migliore
espressione
del gioco da tavolo
al computer

81

LONGEVITA'

Una bella sfi-
da per tutti
gli strateghi spa-
ziali

80

GLOBALE

80

Ancora un ottimo mix di strategia
e atmosfera alienistica dalla
Gremlin

SPACE CRUSADE THE VOYAGE BEYOND



Ritornano i marines da tavolo sui nostri Amiga: come molti sapranno trattasi di squadre da combattimento abituate a stazionare su ripiani di cartone negli omonimi giochi della MB con tanto di dadi, pedine e tutto



il resto. Il soggetto è palesemente fantascientifico e le regole del gioco son state riportate fedelmente nella versione computerizzata: dado contro dado, punti-armatura contro punti-armatura i marines spaziali avranno la loro bella disinfestazione da sbrigare. In Voyage Beyond, che non è un data-disk perché contiene anche il gioco originale ma non è neanche un seguito perché contiene un disco-missioni in più, avrete ben dieci nuove missioni da portare a compimento con presenze aliene sempre più inquietanti e un nuovo terribile tipo di Dreadnought.



Il problema dello Space Crusade originale era probabilmente che era abbastanza facile: se non lo finivate in una settimana di gioco voleva dire che eravate veramente messi male. Fortunatamente questo data-disk-sequel o come cavolo lo volete chiamare offre una sfida molto più intrigante e dura raggiungendo in poche parole un livello di difficoltà finalmente ottimale. La grafica è migliorata di poco e le animazioni sono rimaste inalterate, mentre sul fronte sonoro al posto degli effetti è stata messa una musica di sottofondo. Boh, Alienisticamente parlando mi riusciva molto più gradito il silenzio ma pazienza. Che dire alla fine? Chi ha apprezzato il primo troverà ancora motivo di divertimento strategico-bellico-alienistico se invece lo trovate un po' statico compratevi Alien Breed, occhei?

PAOLO CARDILLO

HIICCCCKKKSSS!!!!

Facciamo un po' i calcoli: 4 nuovi nemici, 3 nuovi gradi, 2 nuove armi e 10 missioni fresche fresche. Vi farà piacere sapere in particolare che c'è un nuovo Dreadnought che ha di nuovo un lanciagranate che può sparare quattro granate su uno o più bersagli. Poi ci sono i parassiti che compaiono dai buchi del pavimento e risucchiano i marines; ma il massimo panico lo procura Lei, la fottuta Mothersucker che sputa acido venefico in tutte le direzioni, ha una coda che tira vergate galattiche e artigli che fanno danni non indifferenti. Fortuna però che in dotazione avrete un lanciapiamme nuovo... fiammante: se un nemico rientra nel cono di attacco viene bruciacchiato per le feste.

AZIONE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
STRATEGIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ORIGINALITA'	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BILANCIAMENTO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

SLEEPWALKER - OCEAN

Probabilmente è il gioco più incredibile degli ultimi mesi: sembra una specie di Lemmings con un lemming solo ma in realtà è contemporaneamente un rompicapo, un platform, un'avventura e un cartone animato! Nel gioco i protagonisti siete voi nei panni di un cane e il vostro padrone sonnambulo che dovete guidare alla salvezza (cioè a casa) evitandogli di finire annegato, di venire stirato da una macchina e soprattutto di svegliarsi all'improvviso prima che sia arrivato a casa (c'è una barra che indica il periodo di sonno del tizio). Nel gioco non potrete star fermi un attimo: dovrete pensare in anticipo tutte le mosse da fare per aprire la strada al vostro padrone e in più ci saranno svariati bonus e oggetti da raccogliere per favorire la vostra canide missione. Il gioco è pazzescamente cartoonistico: vedrete Ralph (il cane)

precipitare, beccarsi scosse elettriche, allungare le braccia tra un precipizio e l'altro e farsi passare sulle spalle il padrone, qualcosa di



veramente unico! In questa versione PC lo scorrimento è ovviamente meno fluido di quello Amiga ma il gioco è rimasto lo stesso quel furioso mix che era sull'Amiga: da comprare.

PC	
GRAFICA	85
SONORO	80
GIOCABILITA'	88
LONGEVITA'	87
GLOBALE	88

LETHAL WEAPON - OCEAN

Beh, tra il Super Nes e il PC corre una certa differenza (con questo non vogliamo dire che uno sia migliore dell'altro, mo' non



iniziate a scrivervi polemiche), e vedere un gioco come Lethal Weapon dà un'impressione un po' diversa sulle due macchine: se sul megaconsolone Nintendo sembra poco più che uno

scialbo platform, sul PC, poco fornito di videogiochi piattaforma, va considerato un ottimo gioco d'azione. I fondali sono carini e l'azione è a un buon livello: le sparatorie fluiscono a un buon ritmo e insomma i PCisti non potranno proprio lamentarsi.

PC	
GRAFICA	79
SONORO	70
GIOCABILITA'	80
LONGEVITA'	79
GLOBALE	78

DRIBBLING - IDEA

Siamo o non siamo il paese con il campionato più bello del mondo? Quindi chi meglio degli Italiani potrebbe programmare un gioco sullo sport più praticato sulla faccia della Terra? Peccato però che sia tutto il contrario: questo nuovo sforzo calcistico della nostrana Idea dimostra ancora quanto i programmatori italiani siano ancora lontani (dopo anni ormai) da standard per i quali esaltarsi. Il problema è sempre lo stesso: ci si accontenta di scopiazzare qua e là per fare uscire qualcosa di commerciale o si acquistano diritti dimenticando la giocabilità. Dribbling appartiene alla prima categoria: chiaramente clonato da Kick Off, propone un modo di passare un po' irrealistico (praticamente la palla

sembra teleguidata verso chi la deve ricevere) e il gioco in sé non dice molto di più di quanto direbbe un gioco di calcio "medio". Ci hanno messo dentro pure i titoli di giornale per dare più atmosfera ma così sembra quasi un patetico tentativo di dare un po' di sostanza a un gioco che palesemente ne è carente. Mah!



AMIGA	
GRAFICA	70
SONORO	71
GIOCABILITA'	67
LONGEVITA'	70
GLOBALE	67

NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF - GRANDSLAM

Salutata come una delle migliori simulazioni di Golf per Amiga, NFGC fa la sua brava comparsa anche sul comatoso (detto con il massimo rispetto) C64 e bisogna dire che riesce a fare bella figura.

Nick Faldo è a tutti gli effetti la migliore simulazione di questa disciplina che possiate trovare oggi sul mercato: prendendo naturalmente spunto dalla versione Amiga, i programmatori sono riusciti a mettere su scenari molto belli, come mai si erano visti in un golf per l'8-bit Commodore. Lo schema di gioco è naturalmente lo stesso: mazze con diversi livelli di difficoltà



associati a quella piccola sezione di barra entro cui bisogna fare due click (stavolta col pulsante di fuoco) per azzeccare il colpo giusto. Non manca naturalmente il resto: il vento e i vari concorrenti, insomma siamo di fronte al meglio del golf su C64. Se ce l'avete (ancora) compratelo e non ve ne pentirete.

C64	
GRAFICA	87
SONORO	80
GIOCABILITA'	88
LONGEVITA'	90
GLOBALE	88

Per Difficoltà nell'Individuare Il nome del titolo fa da riferimento Il numero verde a lato del prezzo

S.NES + Mario 4
L.399.000

SUPER NINTENDO 16 BIT
ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Nintendo + Super Mario 4 + Joypad
L.355.000

SUPER FAMICOM CONSOLE
2 JOYPAD, ALIMENTATORE,
CAVO SCART L.429.000

SUPER FAMICOM CONSOLE
+ GIOCO OFFERTA L.449.000

Prezzi iva compresa

- 1) L.119.000
- 2) L.119.000
- 3) L.119.000
- 4) L.119.000
- 5) L.109.000
- 6) L.119.000
- 7) L.119.000
- 8) L.119.000
- 9) L.109.000
- 10) L.109.000
- 11) L.119.000
- 12) L.119.000
- 13) L.109.000
- 14) L.129.000
- 15) L.119.000
- 16) L.179.000

ADATTATORE
S.Nintendo Permette di utilizzare qualsiasi cartuccia sul S.Nintendo
L.45.000

- 29) L.119.000
- 30) L.119.000
- 27) L.109.000
- 28) L.119.000
- 25) L.179.000
- 26) L.119.000
- 23) L.119.000
- 24) L.39.900
- 21) L.149.000
- 22) L.119.000
- 19) L.119.000
- 20) L.149.000
- 17) L.139.000
- 18) L.149.000

- 31) L.189.000
- 32) L.139.000
- 33) L.169.000
- 34) L.129.000
- 35) L.149.000
- 36) L.149.000
- 37) L.69.000
- 38) L.59.000
- 39) L.59.000
- 40) L.59.000
- 41) L.59.000
- 42) L.59.000

Megadrive + Sonic
L.245.000

- 43) L.89.000
- 44) L.99.000
- 45) L.99.000

ALEX
Mail Service
servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:
011/4031114

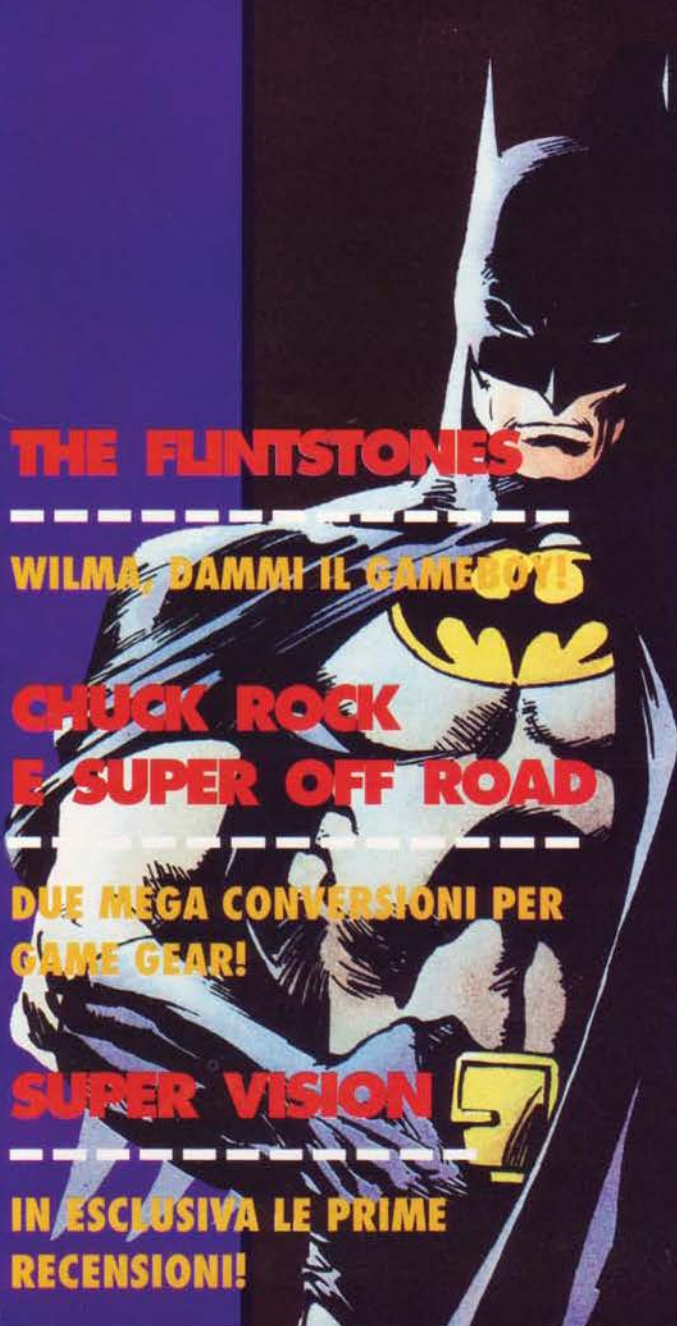
DIVERTIMENTO PORTATILE

NUMERO 004

APRILE 1993

~~L. 1.000~~

NUOVO!



THE FLINTSTONES

WILMA, DAMMI IL GAMEBOY!

**CHUCK ROCK
E SUPER OFF ROAD**

**DUE MEGA CONVERSIONI PER
GAME GEAR!**

SUPER VISION

**IN ESCLUSIVA LE PRIME
RECENSIONI!**

BATMAN RETURNS

**L'UOMO PIPISTRELLO FINALMENTE
SU GAME GEAR!**

S O M M A R I O

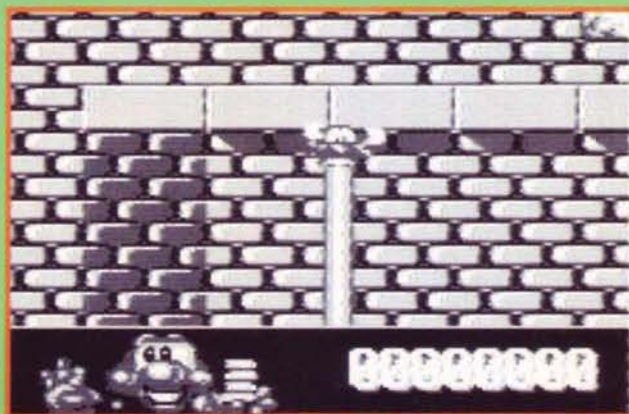
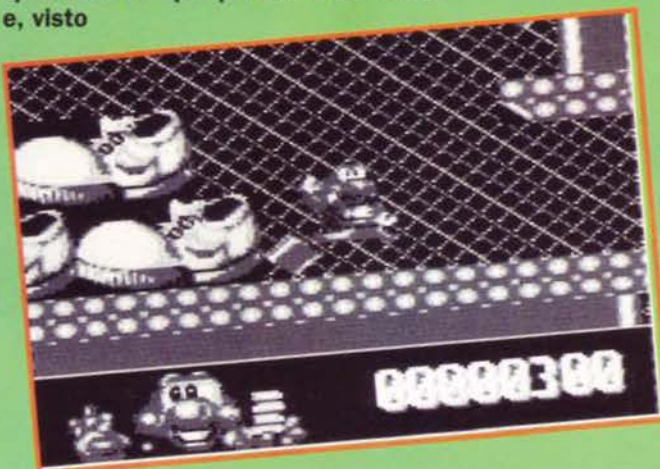
NEWS - NEWS - NEWS		68-69
BATMAN RETURNS	GAME GEAR	70
JOUST	LYNX	71
DEFENDER OF OASIS	GAME GEAR	72
INDIANA JONES	GAME GEAR	73
CHUCK ROCK	GAME GEAR	74
SUPER OFF ROAD	GAME GEAR	75
THE LEGEND OF PRINCE VALIANT	GAMEBOY	76
THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES	GAMEBOY	77
UNIVERSAL SOLDIER	GAMEBOY	78
THE FLINTSTONES	GAMEBOY	79
TIP OFF	GAMEBOY	80
LINEAR RACING	SUPER VISION	81
OLIMPIC TRIALS	SUPER VISION	81
2 IN 1	SUPER VISION	81
CARRIER	SUPER VISION	81

GAMEBOY GAMEGEAR LYNX

DIRETTIVA 5: CONVERTIRE!

Le software house europee sono sempre più attive sul fronte delle console portatili e, visto

che questo gioco era stato convertito con successo anche su Megadrive, non c'è da stupirsi nel veder arrivare sui portatili di casa Nintendo e Sega un titolo mitico come Robocod. Nei panni di James Pond, agente subacqueo, dovrete far fuori i soliti cattivoni in una plethora di situazioni umoristiche e grafica fumettosa. Anche se il gioco è nelle primissime fasi di sviluppo non abbiamo dubbi che la Ocean (responsabile della versione Gameboy) e la US Gold (versione Game Gear) possano fare un ottimo lavoro con questa conversione, quindi continuate a seguirci per avere maggiori informazioni!



L'IMPERO IMPERA!

Ve ne avevamo già parlato il mese scorso, ma questo mese vi mostriamo pure le foto... Di cosa stiamo parlando? Ma della conversione per Gameboy di The Empire Strikes Back, è ovvio! Ricordiamo che si tratta della trasposizione dell'omonimo tie-in per NES, ma con grafica migliorata e ultramassiccia. Dopo il successo di Star Wars (vedi ON! dello scorso mese) riuscirà la Ubisoft a regalarci le emozioni della seconda pellicola della serie di Guerre Stellari? Occhio che la recensione è in arrivo al più presto!

RICARICAMENTO LOGICO

Stanchi di spendere fior fior di quattrini in pile stilo solo per poter giocare con il vostro amato Game Gear? La soluzione ai vostri problemi c'è e si chiama Battery Adaptor ed è opera della Logic 3. In pratica si tratta di un paio di moduli ricaricabili che si schiaffano negli scompartimenti pile a destra e sinistra del GG e che vi permettono di giocare per un paio di ore ininterrottamente senza problemi. Una volta scarichi basta schiaffarli nella presa di corrente, aspettare un tot e ripartire di slancio! Mon male...

QUESTO E' IL GIOCO DEL QUA QUA...

Un altro eroe ultrafumettoso sta per approdare sul Gameboy: il suo nome è Darkwing Duck e, come avrete già facilmente immaginato, si tratta di un papero, anzi di un Super Papero! Il gioco è il solito platform con i soliti quintali di nemici e le solite armi sparse qua e là, ma da quello che abbiamo potuto vedere non sembra niente male. Maggiori dettagli sui prossimi numeri di ON!



MA SIAMO SCEMI O NO?

Che i giapponesi non fossero un popolo normale ormai lo sanno anche i sassi, ma questa le batte proprio tutte... Di cosa stiamo parlando? Dell'ultima assurdità videoludica che ha fatto impazzire il giappo, il Barcode Battler. Si tratta di un aggeggio che legge codici a barre (le lineette bianche e nere che si trovano sulla maggioranza dei prodotti...) e li "converte" in vite extra, power up e persino nuovi livelli per un gioco chiamato appunto Barcode Battler! P-A-Z-Z-E-S-C-O! Siete rimasti di sasso, eh? Pensate che quest'affare vende come il sushi in giapponlandia e tutti i ragazzini spendono milioni di yen al supermercato solo per avere dei nuovi codici a barre!!! Il Barcode Battler dovrebbe raggiungere l'europa quest'estate a un costo approssimativo di 90-100 carte. Siete contenti?

UNGA BUNGA!

Dopo l'uscita di Dr Franken non s'era più sentito parlare molto della Elite, vero? Beh, il motivo è abbastanza semplice: questi genialoidi stanno convertendo un altro coin-op su Gameboy! Joe e Mac, il famoso (insomma...)

coin-op della Data East sta per arrivare sul portatile di casa Nintendo e se le foto non mentono, i programmatori ci stanno per regalare un autentico capolavoro. Riusciranno a riscattare i loro colleghi che si sono occupati della mediocre conversione per Amiga? Bella domanda...

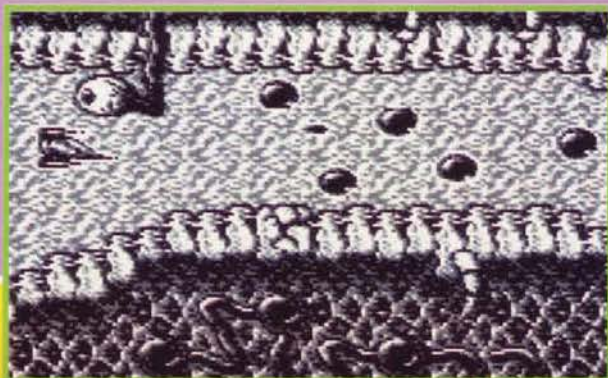
YANKEE GO HOME!

Un altro famosissimo gioco sta per approdare sul Game Gear: si tratta di Desert Strike, il tie-in non ufficiale della guerra nel Golfo uscito un bel po' di tempo fa per Megadrive. La software responsabile comunque non è più la Electronic Arts, ma...

Ehm... la Domark e, più precisamente, il team The Kremlin che è riuscito in passato a rovinare tonnellate di giochi. Riusciranno a distruggere anche questo titolo? Beh, con Super Space Invaders e Prince of Persia sul GG non avevano fatto proprio un pessimo lavoro, speriamo in bene...

ANCORA SPARATUTTO?

Ebbene sì, è in arrivo per Gameboy l'ennesimo shoot 'em up spaziale a scrolling orizzontale. A regalarcelo (si fa per dire, ovviamente) sono quei marpioni della Accolade, responsabili dello scandalo Universal Soldier. Riusciranno a riparare al plagio di Turrican perpetrato con quella cartuccia? Dalle foto sembra di sì e ci sbilanciamo nell'affermare che Starhawk



sembra un incrocio ben riuscito

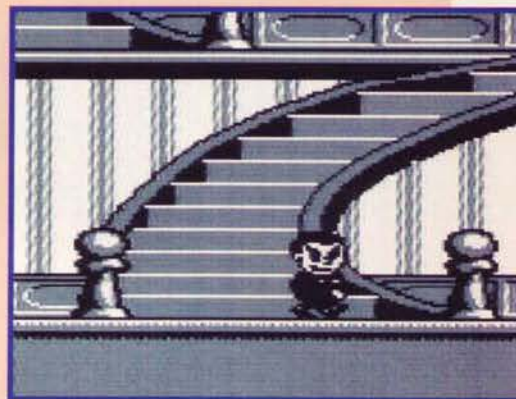


fra R-Type e Parodius. Riusciranno gli yankee a levare il primato degli sparaspara agli agguerritissimi nipponici? Lo saprete solo leggendovi la recensione nei prossimi numeri di ON!

ON! NEWS

IL RITORNO DELLA FAMIGLIA ADDAMS

Il primo gioco della Famiglia Addams sul Gameboy era una mezza porcheria, eppure la Ocean si è ritenuta soddisfatta delle vendite di questa cartuccia e ha persino



deciso di realizzare un seguito! La scena è sempre la stessa, la magione degli Addams piena zeppa di spiriti, fantasmi e amenità simili e da quello che abbiamo visto Addams Family 2 sembra fin troppo simile al suo predecessore, ma, si sa, l'apparenza talvolta inganna... Speriamo...



BATMAN RETURNS



ARMI E BA(T)GAGLI

Per uscire dalle numerose brutte situazioni in cui viene a trovarsi, Batman può servirsi degli ordigni contenuti nella sua prodigiosa cintura. A cominciare dal Bat-Gancio, da usarsi per scavalcare le profonde voragini che si incontrano di quando in quando; in mancanza di posti ove fissare il gancio, Batman può tentare un balzo prolungato aprendo la sua mantellina mediante la ripetuta pressione del pulsante di salto. Seguono tre tipi di Batarang, a lunga, media e corta gittata, ciascuno avente impatto e portata differenti; questi vanno lanciati all'indirizzo dei lestofanti che ostacolano il vostro cammino. Ma quando il gioco si fa duro duro, Batman può richiedere l'assistenza dei suoi fantastici mezzi di trasporto, la Batmobile e il Batscafo. Il primo veicolo interviene nei primi tre livelli depositando sfere esplosive (viste in azione nel primo film), mentre il secondo fa irruzione negli ultimi due livelli (le fogne di Gotham City) per seminare morte e distruzione mediante il lancio di siluri. Ma non va dimenticato che Batman, oltre a tutta questa chincaglieria, può ricorrere anche ai buoni vecchi pugni nudi; ahò, mica sono cazzotti qualsiasi!



Che Batman sia ritornato ormai devono averlo capito anche i sassi, con tutti i giochi basati sul film usciti sinora. E ve ne saranno certamente degli altri in futuro, ma questa è un'altra storia. A voi basti sapere che il Cavaliere Oscuro non se la passa bene; è stato infatti accusato di aver ucciso una nota showgirl usando il suo micidiale Batarang. Ma noi sappiamo che il vero autore di questo delitto non è Batman, bensì il ripugnante Pinguino. Poiché non esiste miglior difesa che l'attacco, a Batman, per evitare di finire dietro le sbarre, non rimane altro che equipaggiare come meglio può la sua Bat-Cintura e partire all'inseguimento del nasuto arcicattivo, inoltrandosi nel suo piattaforma territorio a scorrimento orizzontale ed eliminando, livello dopo livello (cinque in tutto) i suoi complici: la gang del Triangolo Rosso e la femme letal Catwoman. Si sa: tanto va la gatta al lardo...



Questa versione portatile di Batman Returns avvince e convince di più rispetto al suo "fratello maggiore", ossia

il gioco per Megadrive. Tanto per cominciare Batman, contrariamente a quanto faceva in quella versione, risponde perfettamente ai comandi impartiti via joypad. Inoltre, il Cavaliere Oscuro è animato egregiamente e sfoggia classe in qualunque situazione. La grafica, in generale, è ottima e certi particolari sono curati in maniera straordinaria. La presentazione è "puro Batman" e il tema musicale del film "suona" molto meglio sul Game Gear che sul Megadrive. I nemici di Batman, e i boss di fine livello in particolare, sono molto fantasiosi nei loro schemi d'attacco, e così anche Catwoman. Un altro punto a favore è la possibilità di scegliere fra due percorsi, uno considerevolmente più impegnativo dell'altro, al punto che si può parlare di due giochi in uno! L'unico difetto rilevabile nel gioco è la sua brevità: con soli cinque livelli, i giocatori più incalliti lo finiranno molto rapidamente. Che livelli, però!

FABIO D'ITALIA

GAME GEAR

88 / 94
 GIOCABILITA' / GRAFICA
 LONGEVITA' / SONORO
 72 / 85

80

GIORNALE

SEGA



JOUST

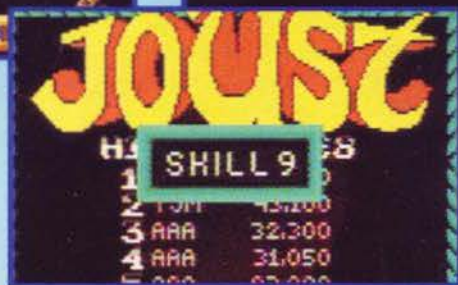


Accidenti! Ero tutto contento perché avevo finalmente la possibilità di giocare ai vecchi classici della storia del videogioco anche su Lynx e non solo su Game Gear e, soprattutto, Gameboy e cosa succede? Ecco arrivare Joust che, oltre a non essere il titolo più facilmente trasportabile su una console portatile, è stato convertito in maniera non perfetta. Gli sprite sono molto piccoli e dopo poco tempo si perde tutto il gusto e il divertimento che caratterizzavano l'originale da sala. E' lodevole l'idea della conversione, ma per quanto riguarda la realizzazione non ci siamo proprio. La linea da seguire è questa, ma ci vuole una cura maggiore... Pazienza.

SIMON CROSIGNANI

Ma voi lo sapevate che stavano convertendo Joust per Lynx? Faccio questa domanda ai lettori di CVG perché l'arrivo di questa cartuccia per il portatile di casa Atari ha lasciato spiazzati un po' tutti in redazione. Chi si sarebbe aspettato il remake di un vecchio classico della storia del videogioco, famoso ma solo fino a un certo punto, quando generalmente escono solo tie-in e conversioni da coin-op per questa macchina? Nessuno appunto e forse era meglio così, visti i risultati. Brevemente la trama: in sella a degli oggetti non

meglio identificati (c'è chi dice si tratti di dischi volanti, chi di androidi, chi più semplicemente, e questa è l'ipotesi più probabile, di struzzi) dovete svolacchiare in giro per lo schermo sfruttando le piattaforme sparse qua e là e colpendo i nemici con la lancia prima che loro facciano altrettanto. Insomma, si tratta del classico vecchio gioco che, descritto in questo modo, fa schifo, ma se provato, acchiappa alla stragrande. Almeno finché lo si gioca sul coin-op originale, perché questa conversione per Lynx è tutt'altro che soddisfacente, anzi...



GIUSSSTO!

Joust ha molti elementi che "intrippano" e ne aumentano alla stragrande la giocabilità. Tanto per cominciare ci sono l'inerzia e la forza di gravità: infatti per volare dovete pigiare freneticamente un tasto di fuoco e quando avrete raggiunto una certa velocità non potrete semplicemente girarvi per invertire direzione, ma dovrete aspettare che la velocità diminuisca. Tutto chiaro? No? Pazienza. Un altro fattore importante è la lava che si trova nella parte più bassa dello schermo: di solito è coperta da un paio di ponticelli, ma dopo poco tempo questi cadranno e dovrete prestare molta attenzione a dove vi poserete se non vorrete finire arrosto. Se poi volete recuperare un bel po' di punti cercate di recuperare al volo l'uovo che nascerà nel punto in cui ucciderete ogni nemico. Lo ripeto: descritto in questo modo, Joust sembra una beotata e non un gioco che ha fatto impazzire milioni e milioni di persone, ma se avrete la fortuna di trovare da qualche parte l'originale da sala cercate di farci una partita, ne vale veramente la pena. Chissà cosa ne pensa il buon vecchio IUR...

LYNX

64 **GIOCABILITA'** 61 **GRAFICA**

60 **LONGEVITA'** 62 **SONORO**

60

ATARI

GIORNALE



Un po' sfigatello il regno di Shanadar. Tragedie di ogni sorta vi si sono abbattute da tempi remotissimi per mano di un malvagio e avvizzito stregone di nome Amhiran. A poco servirono gli interventi dell'abile mago Jamseed e del grande guerriero Fallidoon per rovesciare questa brutta situazione, perché una volta sconfitto Amhiran, una nuova potenza - l'Impero di Eflaat - nacque dalle sue malefiche ceneri con l'intenzione di rigettare Shanadar nell'oscurità. Essendo voi il principe di questo regno, è (ingrato) compito vostro opporvi con tutti i mezzi alle forze del male affinché il paese torni a vivere momenti felici.



Avete presente la serie Final Fantasy della Nintendo? Stessa cosa. Lo stile di gioco è identico, come iden-

tica è la mistura di mostri, incantesimi e tenzoni. La grafica è alquanto semplicistica, ma il fascino di questo gioco (come di tanti altri RPG, del resto) risiede altrove: nell'efficacia con la quale la trama si snoda e nell'umorismo che trasuda dalla "sceneggiatura". La musica, poi, è di grande presa e contribuisce non poco a creare l'atmosfera. In più, il gioco è molto vasto e offre una considerevole quantità di cose da fare. L'ampia varietà di incantesimi e mostri garantisce scontri sempre avvincenti e immuni da ripetitività. Per non parlare poi dell'opzione di salvataggio fino a tre partite con aggiornamento automatico della posizione. Insomma, credo proprio che ci siano tutti gli estremi per un acquisto immediato da parte degli avventurieri che leggono CVG e che posseggono un Game Gear; ora come ora, non troveranno un RPG migliore di questo per il loro portatile.

FABIO D'ITALIA

DEFENDERS

OASIS



MAGIA GENIALE

Defenders Of Oasis è un RPG pilotato via menu, che somiglia parecchio alla serie Final Fantasy. In questa avventura non sarete soli, ma godrete dell'assistenza di tre personaggi, ciascuno dei quali ha interesse a combattere Eflaat per motivi personali. Il primo e più importante fra essi è il Genio della Lampada. La sua potente magia si dimostrerà essenziale. Il secondo alleato è Saleem, che si unisce a voi per vendicare la morte di suo padre il Capitano. Agmar, il terzo della gruppo, è un briccone che incontrate in una prigione sotterranea. Sulle doti del Genio è opportuno spendere qualche parola in più. Egli può accedere a miriadi di incantesimi, ma i suoi poteri magici sono limitati dalla quantità di punti magia. Farlo riposare dà i suoi benefici, ma dovrete cercare di migliorare i suoi poteri rivestendo la lampada di metalli preziosi e avvolgendola nella seta. Il Genio, in riconoscenza, aumenterà la vostra forza, curerà le vostre ferite e vi proteggerà dagli attacchi del nemico. Il Genio apprende nuovi incantesimi leggendo iscrizioni murali, sovente rinvenibili nelle prigioni sotterranee. Nelle celle, come anche nei negozi, è inoltre possibile trovare oggetti quali erbe curative, chiavi per porte chiuse, armi e armature; vi sono poi alcuni oggetti particolari come il Barbado, che sprigiona una musica ad effetto soporifero sui nemici.

GAME GEAR

88

66

GIOCABILITA' GRAFICA

LONGEVITA' SONORO

89

81

SEGA

92

GLORIALE

GRAZIE!
A MICROMANIA
PER LA
CARTUCCIA!

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

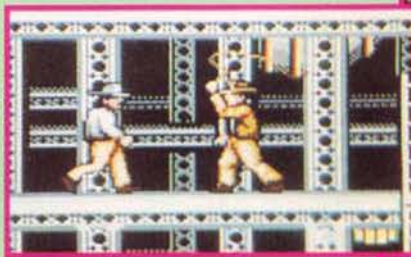
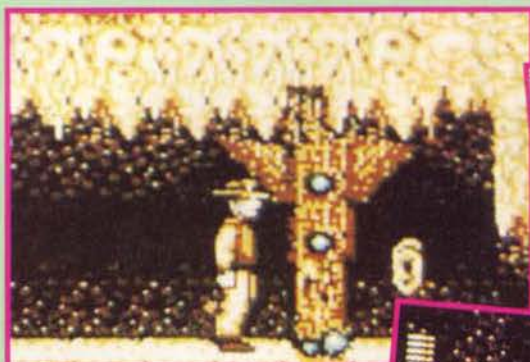


Sarà, ma questo Indiana Jones mi sembra proprio una mezza bidonata: tanto per cominciare non c'è nemmeno un briciolo di presentazione e poi il nome di Indy è stato sfruttato in maniera orrideplante, visto che l'azione è pochissimo varia e i livelli sono tutti uguali l'uno con l'altro. Se questo non bastasse, la realizzazione tecnica non è delle migliori: certo, la grafica è carina, ma il sonoro è pessimo e la programmazione non è certo migliore, visti i numerosi rallentamenti e la lentissima risposta ai comandi. Con tutti i giochi belli che sono usciti per il Game Gear in questi ultimi mesi, la US Gold ci doveva pensare due o tre volte prima di lanciare sul mercato codesta cartuccia. Non è orribile, intendiamoci, e non si merita il teschietto, ma per comprarla dovrete essere proprio dei fan sfegatati del buon vecchio Indiana.

SIMON CROSIGNANI

Mah, questa non l'ho capita: il film Indiana Jones e l'Ultima Crociata è uscito da secoli e la US Gold decide di regalarci il tie-in per Game Gear solo adesso. Ricordiamo che la pellicola cinematografica è stato convertita per svariati computer e console in due versioni: adventure (edito dalla Lucasfilm, con il solito SCUMM) e arcade. Proprio questa versione è quella che troviamo sugli schermi a colori del nostro Game Gear.

Nei panni di Indy dobbiamo impedire ai malefici nazisti di portare a termine il loro piano criminale: impossessarsi del Sacro Graal per conquistare l'immortalità. L'unico modo per bloccare 'sti disgraziati è ovviamente quello di recuperare il Graal prima di loro ed è proprio quello che dovrete fare in questo platform molto piatto nonostante la presenza del buon vecchio Indy. Eh, magari convertissero Indiana Jones and The fate of Atlantis per Game Gear...



INDY 500

Se avete visto il film da cui è tratto questo videogioco (e l'avrete fatto senz'altro anche perché, se non erro, è già stato trasmesso alla TV) riconoscerete senza dubbio nel videogioco gli scenari della Seconda Guerra Mondiale che fanno da fondale al film. Per arrivare al Graal Indy deve infatti attraversare un buon numero di locazioni, dal treno alle catacombe di Roma, dal castello dei Nazisti alla caverna dove è nascosto il mitico calice. Aiuti praticamente non ne avete e dovrete contare moltissimo sulla fida frusta, divenuta ormai insieme al cappello il simbolo di Indiana Jones. Per fortuna ci sono un discreto numero di power up che vi permettono di guadagnarne un fraccaio di punti extra: fra questi si distingue chiaramente la Croce del Colorado (vi ricordate la scena iniziale del film con Indy ragazzo che corre con in mano la Croce?). Se solo i game designer avessero seguito maggiormente la trama del film per questo Indiana Jones invece di realizzare l'ennesimo platform (chissà perché l'hanno fatto poi, visto che il Game Gear ha un sacco di giochi di piattaforme galattici) probabilmente ci saremmo trovati fra le mani un ON Hit!

GAME GEAR

54

78

GIOCABILITA' GRAFICA

LONGEVITA' SONORO

66

51

US GOLD

64
COPRILE

CHUCK ROCK



GB Kid, The Flintstones, Joe & Mac... La preistoria va un casino in questo periodo e per passare qualche ora in allegria sembra proprio non ci sia niente di meglio da fare che impersonare qualche cavernicolo assetato di sangue e vestito con una pelle di leopardo o qualcosa di simile. Chuck Rock, conversione dell'omonimo titolo uscito su Amiga, Megadrive, Master System e Super Nes (checkate la recensione in questo stesso numero di CVG), è la trasposizione giurassica del solito

plot da videogioco: c'è il solito beota che ha rapito la moglie del nostro eroe. Sta a voi andare a riprendervela affrontando mille e mille pericoli, dozzine di nemici e venti livelli divisi in tre parti. Se ci riuscirete la vostra cara mogliettina vi regalerà un pargoletto che chiamerete Chuck Jr e che un giorno potrebbe salvarvi la vita... Come lo sappiamo? E' semplice: abbiamo giocato a Chuck Rock 2 - Son of Chuck per Amiga e speriamo proprio che alla Sega convertano anche quello...



Lo sapevo che non mi avrebbe deluso: Chuck Rock è uno dei miei personaggi videogiochi preferiti e aspet-

tavo quindi con trepidazione questa versione Game Gear (i miei viaggi in treno sono aumentati, mio malgrado, da qualche mese a questa parte...). Ora posso dirvi che è stato fatto un discreto lavoro con questa conversione: non ottimo, ma sufficientemente valido. La grafica non ha perso il suo look fumettoso e l'umor che la contraddistingueva (anche se i fondali sono belli scarni), la programmazione è buona e il divertimento, almeno per le prime partite, è assicurato. I difetti sono rappresentati senza dubbio dal sonoro (la solita pecca del portatile di casa Sega) e dalla eccessiva facilità con cui arriverete alla fine del gioco. Per il resto si tratta di un ottimo platform, estremamente spiritoso e giocabile, quindi dateci un'occhiata se possibile.

SIMON CROSIGNANI

'ANVEDI CHE PANZA!

Indovinate qual è l'arma preferita di Chuck... Una lancia? Una selce? Una scure? Niente di tutto ciò: il nostro carissimo cavernicolo fa fuori i nemici... a panciate! Proprio così, a panciate e se non ci riesce in questo modo si lancia in uno spettacolare calcio volante "alla Ken Shiro" tanto goffo quanto efficace. Nel caso che queste mosse non siano sufficienti per avere la meglio sui nemici, Chuck può ricorrere all'utilizzo di flora, fauna e compagnia bella. Può così spostare rocce e macigni a proprio piacimento, utilizzandoli come piattaforme rialzate, può sfruttare alcuni uccelli come trasporti aerei, può saltare su alcune liane per evitare la lava dei vulcani... Tutto pur di arrivare dalla dolce mogliettina... Ah, quasi dimenticavamo: alla fine di ogni stage c'è un agguerritissimo nemico di fine livello che tenterà in ogni modo di farvi la pelle. Non siete preoccupati? E invece dovrete perché il vostro repertorio di arti marziali è assai limitata e la pancia serve solo fino a un certo punto, quindi... In bocca al lupo, anzi, al dinosauro!

**GRAZIE!
A MICROMANIA
PER LA
CARTUCCIA!**



GAME GEAR

90

89

GIOCABILITA' GRAFICA

LONGEVITA' SONORO

72

60

SEGA

84

GIORNALE

speciale OFF ROAD



Negli States esistono gare motoristiche di ogni tipo e fra quelle che riscuotono maggior successo bisogna senza dubbio ricordare le prove di autocross: in pratica si tratta di competizioni che si disputano in piste da motocross e in cui a gareggiare ci sono diversi jeep e fuoristrada pronti a tutto (gli incidenti e i capottamenti sono all'ordine del giorno) pur di vincere (ehi Max, finalmente ho capito perché la tua auto è sempre sporco di fango, polvere e amenità simili! - Simon) (era ora - Max). Ora, grazie alla Virgin, potrete cimentarvi in una di queste prove e il tutto senza rischiare l'osso del collo o di

sporcarvi la tuta. La formula è quella vincente di Super Sprint: su un tracciato con inquadratura a 45 gradi corrono quattro automobili di colore diverso che si scontrano, saltano, rallentano



nelle pozze d'acqua, raccolgono pezzi extra e, ovviamente, cercano di vincere. Già, perché gli ultimi arrivati non si qualificano per la gara successiva, quindi se volete continuare a correre dovete cercare di vincere. Anche perché in questo modo racimolerete un bel gruzzoletto e le ragazze cadranno letteralmente ai vostri piedi...



Galacticus! Sono sempre stato un fan di Super Sprint e mi sono sollazato con qualsiasi clone uscito in questi ultimi anni, da Badlands a Cross Challenge e Super Off Road non è certo l'eccezione che conferma la regola. Sono quindi felicissimo che la Virgin abbia fatto una conversione così perfetta dell'omonimo gioco da sala (che poi, a dirla tutta, non è nemmeno omonimo, perché si chiamava Ivan Ironman Ecc. Ecc., ma fa lo stesso): la grafica è mitica e l'idea di far scrollare lo schermo ha permesso ai grafici di lavorare su delle dimensioni accettabili e a noi di non perdere la vista nel tentativo di distinguere le automobili. Il sonoro non è male, ma quello che fa di Super Off Road un sicuro ON! Hit! è la giocabilità ultramassiccia e la longevità record. La prima è garantita dalla cosiddetta "ricetta Super Sprint" che permette di divertirsi dalla prima partita, anche in caso non si vinca. La seconda è il risultato del giusto mix fra il modo a due giocatori e otto tracciati percorribili in due direzioni, per un totale di sedici piste. Nel complesso quindi, un titolo consigliatissimo e una delle migliori conversioni mai realizzate per Game Gear.

SIMON CROSIGNANI



SEI COMPLETAMENTE FUORISTRADA...

Un elemento importantissimo di Super Off Road sono le nitro: queste cariche di turbo vi permettono di avere una megaaccelerazione per qualche secondo e di superare tutti i concorrenti sullo slancio. Attenzione però, perché in questo modo il veicolo diventa molto più incontrollabile e farete più facilmente incidenti e scontri. Le nitro possono essere guadagnate vincendo una gara, raccogliendo l'apposita icona quando appare sul tracciato o comprandone uno stock al negozio. Lo stesso discorso vale per i freni, le ruote, lo sterzo... Ma ricordate che i soldi vanno guadagnati e per farlo avete solo una scelta: vincere!

GAME GEAR

94
91
GIOCABILITA' GRAFICA
LONGEVITA' SONORO

93

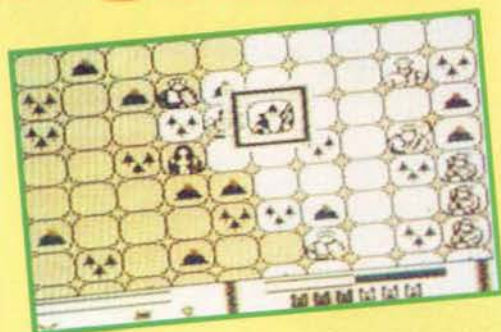
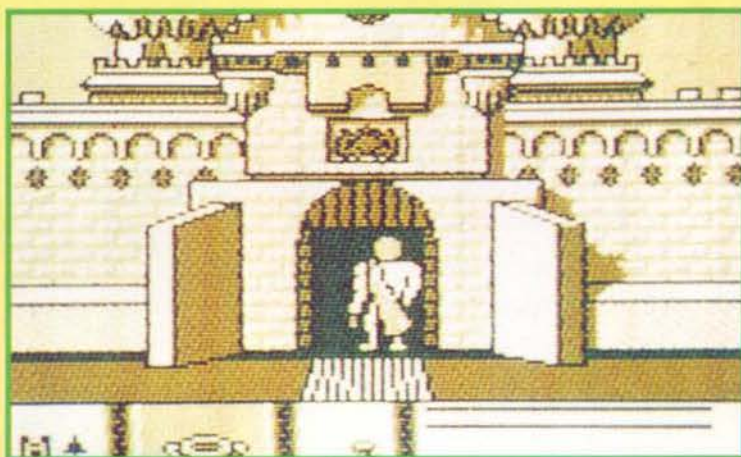
93 79

VIRGIN

GIORNALE

Ormai ne abbiamo la prova tangibile: i programmatori per Gameboy non sanno più cosa inventare. Questa volta ci troviamo di fronte a un war game, genere videoludico probabilmente sconosciuto alla stragrande maggioranza dei possessori di un Gameboy. Nei panni del principe Valiant dovrete comandare l'esercito del re Arturo e avere la meglio sul nemico che può contare anch'esso su un potente esercito. Per farlo non servono prontezza di riflessi e abilità con il joypad, ma materia grigia e una buona dose di strategia o di conoscenze tattico-militari. Troppo pesante? Beh, ragazzi in un certo senso vi dò ragione, ma la vita, si sa, non è tutta in discesa...

Prince *The legend of* Valiant



ER PRINCIPE DER TUFELLO

Una delle schermate più utili in *The Legend of Prince Valiant* è quella con la mappa: oltre a mostrarvi la situazione delle vostre truppe (e, mettiamolo in chiaro, non quelle del nemico, visto che non potete vedere cosa succede oltre il confine), vi informa sulle condizioni del terreno. Se il terreno è infatti più impervio, i vostri soldati si muoveranno più lentamente. La velocità non è la sola caratteristica delle vostre truppe che dovrete tenere da conto: ogni personaggio ha la propria forza di attacco e di difesa, quindi occhio anche a questo! Quando due giocatori si ritrovano vicini nella stessa zona di gioco, inizia un combattimento il cui esito, oltre a dipendere dalle variabili sopra elencate, è basato sull'utilizzo delle armi magiche che troverete sul vostro cammino. Ogni personaggio ha una propria arma e, visto che siamo in tema, vi ricordiamo che tra i personaggi disponibili ci sono il re Arturo, la regina Ginevra, il Mago Merlino, arcieri e paladini. Insomma, tutto il necessario per mettere su un circo di successo.



Hmmm... Se devo proprio dire la verità, questo gioco mi prendeva malissimo sin dal principio: ho sempre

odiato la stragrande maggioranza dei giochi con ambientazione medievale e fantasy e il fatto che *The Legend of Prince Valiant* fosse una sorta di war game non contribuiva certo a rendermelo più simpatico anzi... Eppure le prime partite non sono state male: il gioco è semplice ma avvincente e la longevità è davvero massiccia. Purtroppo la realizzazione tecnica lascia alquanto interdetti: la programmazione non è niente di speciale, la grafica è mediocre (oltre tutto sprite e fondali sembrano schiacciati e siccome non credo sia lo schermo del mio Gameboy che dà i numeri, è probabile che i grafici di *Prince Valiant* abbiano voluto dare un proprio stile al gioco e non ci siano riusciti). Considerando che è un gioco europeo qualcuno potrebbe probabilmente chiudere un occhio, ma in un periodo come questo in cui quasi tutte le software house del Vecchio Continente sfornano titoli degni di nota per il portatile di casa Nintendo, non è ammissibile che un colosso come la Ocean se ne esca con una cartuccia così povera tecnicamente. Possiamo tranquillamente affermare che TLOPV è un gioco "bello dentro": peccato, se fosse stato bello anche fuori ci saremmo trovati di fronte a un sicuro ON! Hit!

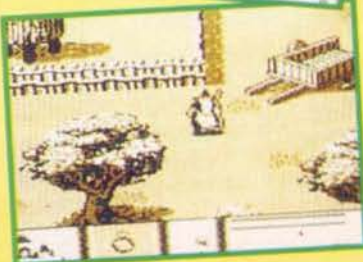
GAMEBOY

91	51
GIOCABILITA'	GRAFICA
88	70
LONGEVITA'	SONORO

79

ORIGINALE

OCEAN



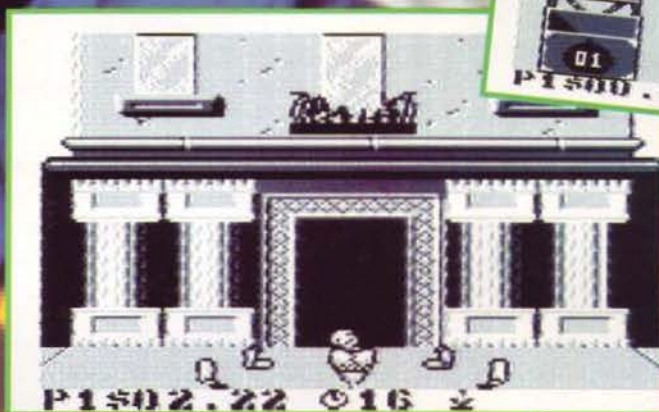
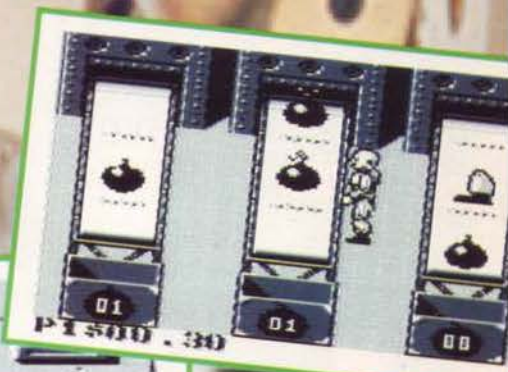
THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES

Avete presente la pubblicità della Golf che ha come protagonisti i manichini che vengono utilizzati nei test di sicurezza da tutte le case automobilistiche mondiali (quella dove ci sono i tre pupazzi tutti rotti e, mentre ne passa in perfetta salute uno che corre, si sente "Mah, è uno che lavora sulla Golf")? Beh, codesti manichini, che ci crediate o no, sono diventati estremamente popolari negli States, tanto che è stata realizzata una serie di giocattoli in puro "stile Big Jim" con 'sti tizi che, a bordo delle loro vetture, si schiantano e vanno in mille pezzi. Dal giocattolo al videogame, si sa, il passo è breve ed ecco quindi arrivare The Incredible Crash Dummies, l'ennesima

testimonianza di quanto il marketing possa contare per le software house americane.

Il gioco vede per protagonisti due di questi tizi, Spin e Slick, impegnati nel superare un certo numero di prove, al fine di guadagnare un bel po' di soldi e andare in pensione. Trama assurda? Scusate, ma cosa vi aspettavate da

un gioco basato su dei manichini?



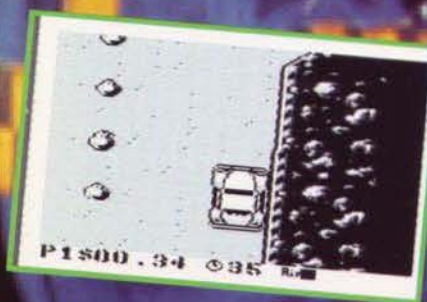
Ma che beatata è 'sto gioco? I nostri colleghi d'oltremarina erano tutti esaltati nel decrivercelo, ma

adesso che l'ho potuto vedere, e soprattutto provare, non capisco tutto questo entusiasmo: certo, la grafica è carina (sempre chi vi piacciono i Crash Dummies, io ad esempio li trovo insopportabili), il gioco è discretamente vario, ma per il resto è notte fonda. La facilità con la quale porterete a termine il tutto è esagerata e la demenza la fa talmente da padrona che diventa quasi irritante giocarci. Davvero non capisco perché le software house si debbano lanciare su queste ciocofate per vendere qualche cartuccia in più: fossi il proprietario di una catena automobilistica metterei i programmatori di questo gioco al posto dei manichini che fanno da protagonisti nel prossimo test di scontro frontale a 140 Km/h. In definitiva un gioco demente basato su un concept demente dal bilanciamento del livello di difficoltà demente e in grado di far divertire solo qualche povero di spirito. Ugh, ho detto.

SIMON CROSIGNANI

INCREDIBILMENTE STUPIDI

I livelli di The Incredible Crash Dummies non sono il massimo dell'originalità, ma sono comunque discretamente vari fra loro. Nel primo livello dovrete buttarvi dal tetto di un grattacielo in fiamme e centrare un bersaglio posto sul terreno, così da potervi fracassare tranquillamente in mille pezzi. Nel secondo dovrete raccogliere delle bombolette d'aria per testare una specie di air bag e schiantarvi contro una calamita. Successivamente dovrete lanciarsi sulle piste da sci e, ovviamente, tirar giù il maggior numero di bandierine e pupazzi di neve possibile. Nel quarto livello eccovi alle prese con alcune bombe fresche fresche di fabbrica: sta a voi spegnere quelle accese cercando almeno per una volta di non essere spazzato via. Nel quinto sarete al comando di alcuni razzi che dovrete guidare verso il bersaglio. E poi si ricomincia da capo per la gioia di grandi e piccini...



GAMEBOY

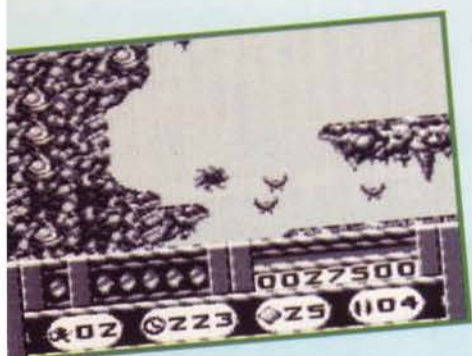
60
73
GIOCABILITA' GRAFICA
LONGEVITA' SONORO
41 69

55

GIORNALE

ACCLAIM

UNIVERSAL SOLDIER

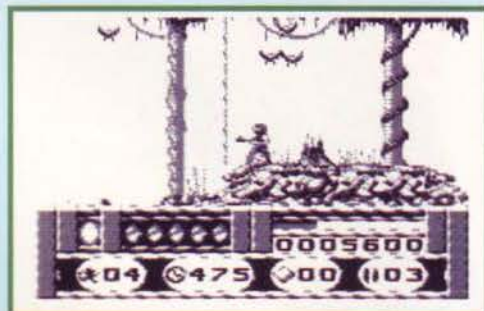


Il film dei film, un capolavoro di recitazione, un chiaro esempio di cultura applicata al campo cinematografico... Di cosa stiamo parlando? Ma de I Nuovi Eroi, il film d'azione avente come protagonisti Jean Claude Van Damme e Dolph Lundgren, due superattori dal microcervello al prezzo di uno! Evidentemente qualcuno alla Accolade ha apprezzato moltissimo la pellicola (possibile?) e ha deciso di tirarci fuori un gioco. Ma invece di realizzare una nuova cartuccia hanno pensato bene di clonare un gioco già esistente sul GB, Turrigan per la precisione! In pratica anche in questo caso si può parlare di 2 al prezzo di 1...

A questo punto non rimane molto da dire: voi impersonate Luc Devreux, un soldato riportato in vita dal governo americano per alcuni piani top secret e dovete splatterare a colpi di bazooka tutto quello che trovate sul vostro cammino. Il tutto per dieci livelli divisi in quattro mondi, livelli che, nonostante la palette monocromatica del Gheimbol, cambiano molto spesso graficamente.

All'inizio del gioco vi ritroverete in Vietnam e dovrete raggiungere quel fuori di testa del sergente Andrew Scott alla fine del livello. Seguono, nell'ordine: blastamento totale per altri due livelli, scontri con cinque

nemici di fine livello, elicotteri militari e il Command Vehicle, un mezzo ultrapotente usato dagli Universal Soldier, il Deserto con un casino di camion e, per finire, il quartier generale nemico con lo scontro termonucleare globale contro Scott nei panni dell'Universal Killing Machine. Ah, che bel gioco educativo...



Siamo nel 1993 e ancora ci sono software house che pensano di farla franca scopiando giochi a destra e manca e lanciandoli sul mercato con grafica e nomi diversi. Non bastava l'ondata di cloni di Lemmings sul computer: adesso ci si mette anche la Accolade con questa copia ultraspuccata di Turrigan. Certo, il gioco non è male, anzi... La grafica è carina, la giocabilità è massiva e il sollazzoamento multiplo, ma vacca polacca questo è Turrigan! Oltretutto il gioco non c'entra assolutamente niente con il film I Nuovi Eroi (bella la traduzione di Universal Soldier, viva i doppiatori "Itagliani"...) da cui è tratto. Non so cosa pensare... La cartuccia in sé stessa è valida, ma se avete già Turrigan statene alla larga, OK? Hai toppato Accolade, hai toppato alla stragrande stavolta...

SIMON CROSIGNANI

RAMBO 114 VS COMMANDO 82

Van Damme è discretamente armato e il suo arsenale comprende mitra, laser e bombe a mano. Per recuperare le munizioni dovete colpire dei pod sospesi nell'aere oppure scovare delle icone invisibili e dargli un capocciata. Queste ultime sono le migliori perché contengono un sacco di power up differenti e garantiscono una maggiore scelta. L'unica cosa brutta è il fatto che ogni volta che perdetevi una vita tutto l'armamento extra scompare in un colpo solo! Fortunatamente lo sparo standard non è poi tanto male e tenendo schiacciato il tasto di fuoco potete usare la frusta laser che può essere ruotata attorno al corpo di Luc a mo' di scudo. La Power Line invece distrugge tutti i nemici vicini a Luc, lasciando andare due gigaraggi laser che spazzano letteralmente lo schermo. Un altro mito giocanile è la Super Weapon che spara tutte le armi contemporaneamente, ma può essere usata solo una volta per vita. Per finire il nostro eroe può trasformarsi in uno Shuriken vivente e rotolare a destra e manca per tutto il livello!

GAMEBOY

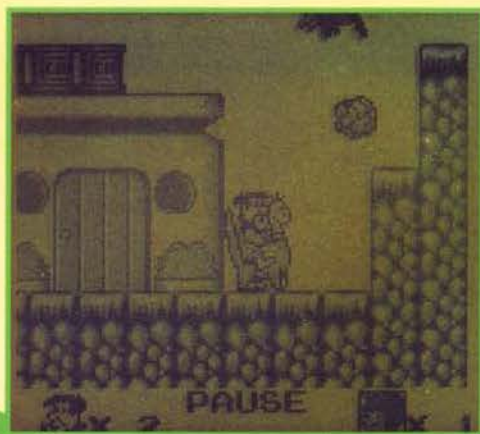
79 75
GIOCABILITA' GRAFICA
LONGEVITA' SONORO
82 83

ACCOLADE

79
GLOBALE

THE FLINTSTONES

Boia d'un mondo! Tra dolmen, menhir e fossili ecco a voi il mitico Fred Flintstone in cerca di un mitico tesoro di cui si parla in una pietra incisa, ritrovata dal cavernicolo per puro caso. Tra l'altro il venticinquesimo anniversario delle nozze con Wilma si sta avvicinando e quale miglior regalo si potrebbe fare alla propria moglie di Neanderthal se non un bel tesoro di Cro-Magnon per un felicità finale di Stonehenge? Ed ecco allora Fred iniziare la sua classica trotterellata tra le mille piattaforme petrose, sabbiose e scheletri di dinosauri in bella vista. Non c'è che dire: oggi il giurassico va proprio di moda...



GRAZIE!
AD HALIFAX
PER LA CARTUCCIA!

! Non male questo platform. In pratica ha tutti gli ingredienti che un piattaformaista desidererebbe poter vedere miscelati in un gioco del genere: oltre allo scontro con i nemici sono state distribuite tante belle piattaforme ripiene di bonus che aspettano solo che il giocatore intuisca come arrivarci. La difficoltà di gioco è progressiva e la varietà nelle trovate non manca di certo. La grafica è grossa, con lo sprite di Fred che trotterella e vari elementi cartoonistici sparsi davvero pregevoli; in più risuona sempre la mitica canzoncina della serie televisiva, ragione per cui l'atmosfera dei cartoni è stata catturata alla perfezione. Un gioco ultraconsigliato agli amanti del genere. Un'ultima cosa: sapete che è in preparazione il film dei Flintstones? E sapete chi dovrebbe interpretare Wilma? Nientemeno che Sharon Stone, yuppie yuppie ye!!!

PAOLO CARDILLO

NON FOSSILIZZIAMOCI SU QUESTE IDEE

The Flintstones è strutturato come un platform tra i più classici: oltre alle piattaforme normalmente raggiungibili con salti successivi, ci sono quelle apparentemente inaccessibili. Perché Fred riesca a raggiungerle, sarà fondamentale sfruttare la fauna locale di sauri, uccelli e affini: un primo colpo con l'ascia di pietra di Fred Flintstone tramortirà l'animale e col sauro ridotto in questo stato non sarà un problema salirci sopra e saltare così a maggiori altezze. Se riuscite a trovare però l'icona di Dino, il dinosauro domestico dei Flintstones, vi potrete avvalere delle incredibili doti di saltatore di quest'ultimo: raggiungerete tranquillamente qualsiasi quota.

GAMEBOY

90	91
GIOCABILITA'	GRAFICA
LONGEVITA'	SONORO
90	89

90

TAITO

GIORNALE



DREAM TEAM

In **Tip Off** sono inclusi sia esibizione che torneo con partite a eliminazione diretta: chi arriva in fondo diventa il Campione del Mondo. Interessanti però anche le altre opzioni: c'è una gara di tiri liberi in cui viene proposta un'animazione del cestista al tiro (lo stesso succede anche durante le partite normali), cinque livelli di abilità, il numero variabile di giocatori in campo etc. Il gioco comprende i soliti passaggi, tiri, stoppate con una certa varietà nell'effettuazione dei primi: a petto, a palombella (se c'è un avversario davanti), con rimbalzo per terra e addirittura tra le gambe se voltate le spalle a chi deve ricevere la palla. Dimenticavo: presente pure l'animazione ravvicinata di ogni schiacciata.



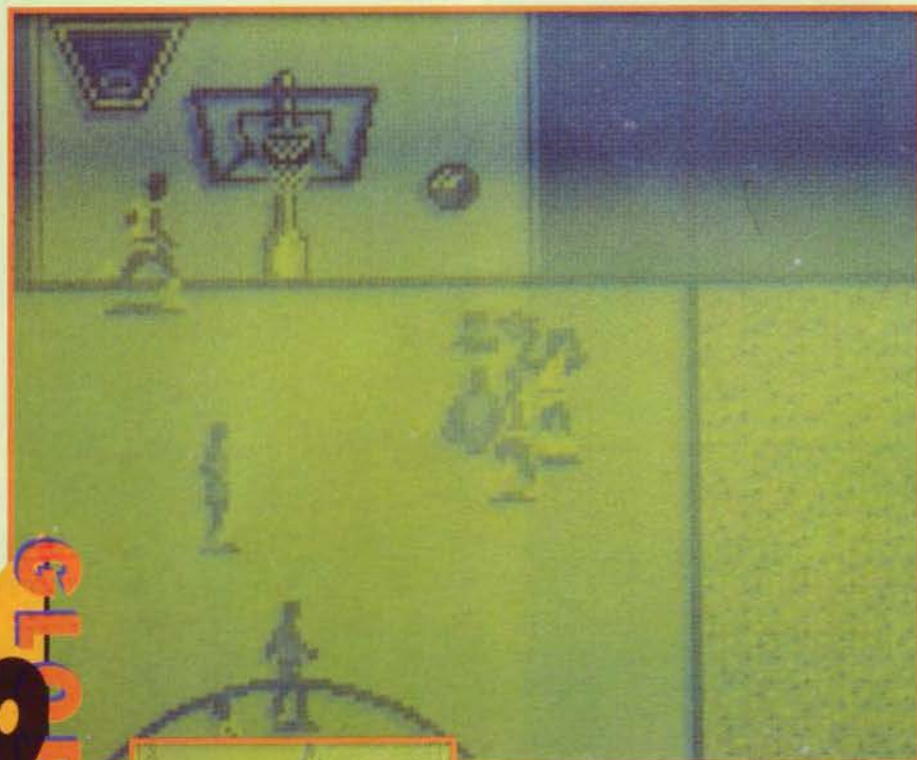
Occhei! Ecco un ottimo gioco sportivo come ne vorremmo vedere sempre sul nostro Gameboy: controllo dell'azione perfetto, una gamma di passaggi di grande varietà e anche un po' di animazioni nel mezzo. Ma guardiamo il gioco in sé: l'azione fluisce alla grande con contropiedi che vi portano avanti e indietro per il campo, con un ritmo di gioco notevole. Scordatevi **lip Off** per Amiga: qui i tiri si fanno come dio comanda e in definitiva è il miglior basket visto su Gameboy sinora. Le opzioni sono davvero complete comprendendo torneo e esibizione, tattiche, falli e pure qualche graditissimo diversivo come il torneo dei tiri liberi. Cosa state aspettando? Uno dei migliori giochi sportivi per Gameboy è qui!

l'azione perfetta, una gamma di passaggi di grande varietà e anche un po' di animazioni nel mezzo. Ma guardiamo il gioco in sé: l'azione fluisce alla grande con contropiedi che vi portano avanti e indietro per il campo, con un ritmo di gioco notevole. Scordatevi **lip Off** per Amiga: qui i tiri si fanno come dio comanda e in definitiva è il miglior basket visto su Gameboy sinora. Le opzioni sono davvero complete comprendendo torneo e esibizione, tattiche, falli e pure qualche graditissimo diversivo come il torneo dei tiri liberi. Cosa state aspettando? Uno dei migliori giochi sportivi per Gameboy è qui!

MAD MAX

Dopo aver conquistato il mondo del calcio, la Anco pensò qualche mese fa di buttarsi anche in quello del basket, ma i risultati non furono tra i migliori: giocabilità scarsa, strani metodi di controllo, insomma una vera delusione. Ora i suoi minuscoli cestisti diventano ancora più minuscoli e fanno la loro apparizione

su Gameboy con la differenza che è stato tutto migliorato: il repertorio di passaggi e tiri è ottimo, l'animazione è a buoni livelli e insomma ci troviamo probabilmente di fronte al miglior gioco di pallacanestro che sia apparso sinora sul portatile Nintendo. Provare per credere!



GAMEBOY

89

88

GIOCABILITA' GRAFICA

LONGEVITA' SONORO

88

85

IMAGINEER

89

GIORNALE

CARRIER - TRAVELMATE

Tranquilli, tranquilli: il titolo di cui vi parliamo adesso non è un simulatore di portaerei, né tantomeno un gioco manageriale in cui bisogna impersonare uno yuppie in carriera (ma esistono ancora?). Carrier è uno dei puzzle game più classici che esistano sulla faccia del pianeta: avete presente quel gioco in cui bisogna spostare dei mattoni in punti ben definiti all'interno di insidiosi labirinti? Ricorda molto Pengo, ma allo stesso tempo non c'entra niente... Vi siete ricordati? Ecco, Carrier è identico: cinque livelli composti ognuno da dieci stage pieni zeppi di enigmi spappolacervello che vi condurranno senza dubbio all'emicrania o alla follia Super Visionica (in altre parole vi metterete a saltare sulla vostra console cercando di superare i



livelli in quel modo). La grafica è essenziale, il sonoro (orientaleggiante) non è niente male e giocabilità e longevità ci sono. In definitiva un buon gioco consigliato a tutti coloro che non sopportano sparatutto e platform.

SUPER VISION

GRAFICA	79
SONORO	89
GIOCABILITA'	90
LONGEVITA'	86
GLOBALE	85

LINEAR RACING - TRAVELMATE

Devo ammetterlo: la prima volta che ho visto questo gioco ho pensato "Che casino!". Adesso, dopo averci fatto un bel po' di partite, penso "Che casino! Però almeno è divertente"... Scherzi a parte, Linear Racing (che dal nome potrebbe far pensare a un clone di Tron) è una specie di "gioco del 15" con un bel po' di varianti: tanto per cominciare ci sono sei puzzle da ricomporre e il bello è che sono pure animati (tanto per complicare un po' la vita), inoltre i pezzi non devono essere semplicemente spostati ma anche ribaltati sui due assi. Vi sembra facile? Beh, state pur tranquilli che con il primo puzzle nel modo più semplice (ci sono tre modi di gioco con difficoltà crescente) potreste anche riuscire nel vostro intento abbastanza velocemente,

ma più avanti saranno davvero cavoli amari... Un titolo più che discreto dalla grafica buona con tre colonne sonore sulla media e una giocabilità forse limitata dalla eccessiva difficoltà. Consigliato a tutti coloro che vantano un QI superiore alla media (quindi M a d Max è escluso -Simon).



SUPER VISION

GRAFICA	80
SONORO	86
GIOCABILITA'	88
LONGEVITA'	77
GLOBALE	81

2 IN 1 - SUPER VISION

Signora, scambierebbe la sua cartuccia con un'altra con due giochi in uno? Sì? E allora ecco a lei 2 in 1, un megacartuccione con Block Buster e Cross High, due titoli assolutamente non originali, ma

sione). Cross High è invece il clone di Motocross Maniac, una specie di arcade motociclistico con salti, giri della morte, ostacoli... Sulle prime è davvero divertente, ma è innegabile che alla lunga può stancare. In ogni caso, grazie soprattutto all'apporto di Block Buster, questa cartuccia è consigliatissima, quindi acchiappatevela e avrete pure uno sconto del 50%!



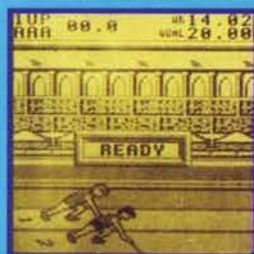
indubbiamente giocabili. Il primo è un clone di Tetris e se l'avete visto sul Gameboy potrete facilmente immaginare la versione Super Vision: cambia leggermente la grafica e il numero dei livelli (maggiore in questa ver-

SUPER VISION

GRAFICA	72
SONORO	71
GIOCABILITA'	92
LONGEVITA'	93
GLOBALE	89

OLIMPIC TRIALS - SUPER VISION

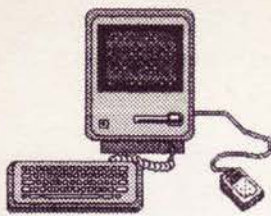
Nel 2000 faranno le Olimpiadi a Milano? Opteranno forse per Berlino? E che dire dell'Australia? Ma soprattutto, chisseneffrega? D'ora in poi potete vivere le emozioni di questa manifestazione comodamente seduti nella vostra casupola: Olympic Trials non vi offre semplicemente 100 metri, 200 metri e gare simili. Con questa cartuccia potrete cimentarvi nei 110 ostacoli (visuale laterale e smantamento continuo), nel salto in lungo (idem), nel tiro con l'arco (gara di precisione), nel lancio del peso, nella canoa (inquadratura dall'alto e smantamento) e nel ciclismo (con visuale laterale). Nel complesso quindi avete un bel po' di prove tutte



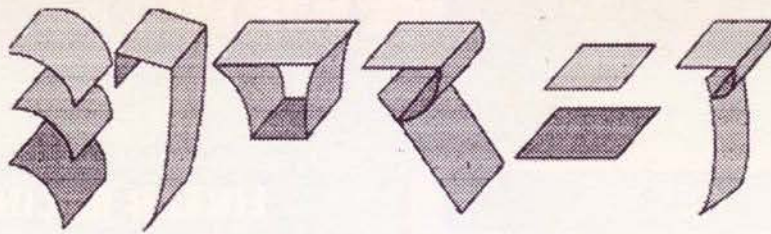
diverse che, grazie soprattutto all'ottima grafica, vi terranno incollati al monitor per un bel po' di tempo. Niente male, davvero niente male...

SUPER VISION

GRAFICA	91
SONORO	80
GIOCABILITA'	82
LONGEVITA'	85
GLOBALE	84



**APPLE
PERSONAL POINT**



Micromania

Via XXV Aprile, 80 - Besozzo - 21023 - Varese



**Tel: 0332-970189
Fax: 0332-970462**

Novità Super Famicom
Mese di Marzo 1993

Gege no Kitano	UK	Pro-Football 93	SPT
Knight of Iron	RPG	Jyantoushi Doraoh	TBG
Doraemon	ACT	StarFox	SHT
Oda Obunaga	RPG	Cosmo Gang the Puz	TBG
NBA Pro-Basketball	SPT	Tenbu Spirit	SIM
Batman Returns	ACT	Battle Tech	ACT
Leading Company	SIM	Look for Worry	ADV
F1 Grand Prix II	RAC	Super Mahjong	TBG
Decision of Admiral	SIM	Xak	RPG
Sim Ant	SIM	Monopoly	TBG
Albert Odyssey	UK	Super Kick Boxing	SPT
F1 Exhaust Heat II	RAC	Adventure of Jojo	ACT
Devil Course	SPT	Super Family Stadi II	SPT
2020 Super Baseball	SPT	Ogre Battle	RPG
Super Slap Shot	UK	Jungle Wars 2	RPG
Super Dunk Star	SPT	Dora Botchan	RPG
Nigel Mansell F1	RAC	Noyger	UK
Biometal	SHT	Dragonball Z 2	RPG
Super Wagayland II	ACT	Blue Wolf & White De	RPG
International Tennis	SPT	The Mental Game	UK
Desert Strike (Jap)	SHT	Dead Dance	ACT
Tsuppari OSumo	SPT	Power Monger	TBG
Blues Brothers (Jap)	ACT	Popun TwinBee	SHT
Metal Max II	RPG	Ikari Warrior	ACT
USA Ice Hockey	SPT		

Novità Megadrive
Mese di Marzo 1993

J League Champion Soccer	SPT
F-22 Inter Sputter	SIM
Dracusoss	ACT
Batman Returns	MCD ACT
Final Fight	MCD ACT
G-Loc	SHT
Majin Saga	ACT
Desert Strike (Jap)	SIM
Sim Earth	MCD SIM
The Ninja Warriors	MCD ACT
Splatter House III	ACT
Elephant Rescue	ACT
Warau Salesman	MCD UK
Golden Axe III	ACT
Blue Wolf & White Deer	SIM
Doraemon	ACT
Gods (Jap)	ACT
Super Shinobi II	ACT
Out Run 2019	RAC

Novità PC-Engine NEC
Mese di Marzo 1993

Battle Lode Runner	ACT
Cotton	SCD SHT
Crest of Wolf	SCD ACT
Police Connection	SCD TBG
Jantei Story III	SCD TBG
Zero 4 Champ II	SCD RAC
Double Dragon II	SCD ACT
Jim Power	SCD ACT
Battle	SCD UK
Dungeon Explorer II	SCD ACT
Gun Buster vol.2	SCD NOV
Tenshi no Uta II	SCD RPG
Fausset d'amour	SCD ADV
Moon Light Lady	SCD ACT
Rainbow Island	CD ACT

Megadrive

Mega CD

Game Gear

GameBoy

Super Famicom

Super NES

PC Engine

PC Engine DUO

Super CD Rom II

PC Engine GT

PC Engine LT

Neo Geo

NEC 32 Bit (Maggio)

Matsushita 32 Bit (Maggio)

MICROMANIA SOFTWARE

MICROMANIA

Richiedete al vostro rivenditore di fiducia

Kwanzah Amiga Version

(TGM / Dicembre-Marzo)

Copiare è un Reato punibile dalla Legge !!

E visto che dal 1 Gennaio 1993, anche in Italia questa legge c'è, aiutateci ad eliminare questa piaga denunciando chi copia alle autorità competenti (Software House, Finanza, ecc.....)

Micromania Software s.n.c

Solo titoli originali da **JAPAN & USA**

Titoli a Lire:69.000 * PC-Engine

Camera Boy
Power Sports
Raiden CD
Travel EPL SCD
God Panic SCD
Cho Aniki SCD
Tecmo World Cup 92 SCD
Super Power League SCD
Baby Joe SCD
Motor Roder MC SCD, ecc.....
(fino ad esaurimento)

Si accettano pagamenti con Carte di Credito anche per corrispondenza

Titoli a Lire:69.000 * Super Famicom

Dirty Challenger (Wrestling)
Xardion
Dragon Eyes Shangai III
Family Stadium
Axelay
Actlazer + Manuale Italiano
Boxing World Champion
Cosmo Gang the Video
S.T.G
Adam's Family
Monkey Gyro , ed altri ancora!
(fino ad esaurimento)



Carta Si
Master Card
Euro Card
Visa
BancoMat
Carta Moneta

Sono Disponibili i nuovi
Apple Performer
200 - 400 - 600

Assistenza Tecnica
Modifiche Console
In standard R.G.B

Modifica Multi Standard per caricare tutti i Giochi
Euro Japan Usa sul tuo Megadrive

La Micromania Software s.n.c ricerca nuovi collaboratori in grado di sviluppare giochi su PC - APPLE - AMIGA

Telefonare al numero : 0332-970462

Novità Neo - Geo
Mese di Marzo 1993

View Point (74 Mb)
Art of Fighting (102 Mb)
Fatal Fury II (102 Mb)

Tutte le nostre Console sono già predisposte per essere usate con attacco Standard SCART RGB. Al momento dell'acquisto è possibile richiedere altri cavi per altri monitor RGB che non usano il sistema SCART, ma altri connettori.

Japanese & American Import

Visto l'andamento del Mercato Valutare non si può fissare il prezzo dei Giochi

Vendita per corrispondenza su Rete Nazionali ed Estera - Assistenza Tecnica Presso la nostra Sede si possono provare i Giochi prima dell'acquisto

Importazione Modellini Dei vostri Eroi Giapponesi

(Gundam , ecc)

Visto l'andamento del Mercato Valutare non si può fissare il prezzo dei Giochi

SUPER NES KANEKO

GRAFICA

▲ Finché il gioco rimane in pausa, è bello a vedersi...

▼ ...ma quando la si toglie,

bleah!

70

SONORO

▼ Volete sentire un bel ruggito? Andate allo zoo!

50

GIOCABILITA'

▼ Giocare con il proprio gatto dà più soddisfazione.

60

LONGEVITA'

▼ Parlando di animali, anche un moscerino è più longevo di questo gioco.

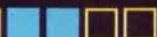
50

GLOBALE

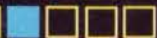
61

Se ne sconsiglia la visione ai maggiori di anni 3.

AZIONE



STRATEGIA



ORIGINALITA'



BILANCIAMENTO



Chester Cheetah fa del suo meglio per indurvi a pensare che sia un formidabile platform.

Gli sprite, grossi e vivacemente colorati, fanno un figurone in fotografia, ma il loro vero pedigree viene alla luce non appena si muovono: sono mal disegnati e schifosamente animati. Molti livelli sono talmente semplici che occorrono pochi minuti per completarli, e per la maggior parte del tempo ci si riduce a saltare sopra oggetti e raccogliere qualche bonus. Solo dei bambini di tre anni potrebbero trarne del divertimento; i più maturi, invece, dovrebbero stare alla larga da questo gioco.

FABIO D'ITALIA

CHESTER CHEETAH

BONUS QUESTO SERPENTE!

Trovare i pezzi che vi servono per ricostruire il motorino non è il solo problema che avete! Ciascun livello è ambientato in una sezione dello zoo ed è costellato del genere di insidie da farvi rizzare i capelli. Nel primo livello, Chester procede attraverso il parco e il sottosuolo usando le fogne, per poi proseguire attraverso le tane delle scimmie, delle caverne sotterranee e una palude infestata da alligatori. Serpenti enormi e balzellanti si metteranno ai vostri piedi, ma non per farvi la riverenza, questo è certo! Comunque basta saltargli in testa e si verrà catapultati verso bonus nascosti. Oltre a questi vermicciattoli dovrete vedervela con ponti collassanti, tronchi elusivi, liane dondolanti, famelici cocodrilli, canguri con l'hobby della boxe, pipistrelli succhiasangue ed enormi ordigni manovrati dal vostro carceriere. Povero micione!

Chester è un ghepardo che non farebbe del male neppure a una mosca, ma la città in cui il gattone è approdato è di vedute tutt'altro che ampie. Così, anziché sistemarlo in una cesta monolocale, il povero felino è stato rinchiuso in una gabbia nello zoo comunale. E come se ciò non bastasse, il perfido guardiano dello zoo, Eugene, ha levato a Chester le sue "due ruote", smembrato il suo motorino e nascosto i pezzi nei paraggi. E questi ultimi quel cattivone di Eugene li ha nascosti pure bene, quindi occorre cercarli in lungo e in largo per ricostruire lo scooter e darsi alla fuga. Chester è un tosto ma il guardiano è dannatamente malefico, perciò gli occorrerà un po' d'aiuto da parte dei suoi amici animali per poter prendere il largo!

ANella sua prima escursione cinematografica l'Uomo Pipistrello aveva un solo grande nemico: il Joker. Nella seconda puntata il regista Tim Burton ha pensato bene di metterci dentro il contrasto uomo-donna con Catwoman, la tragicoide figura del Pinguino e un usuale cattivo corrotto, Max Shrecks. Escludendo quest'ultimo per manifesta mancanza di connotati "superumani", in questa nuova puntata sono ben due le figure con cui avrete di che menar le mani per salvare come al solito la sempre più tetra Gotham City. Prima naturalmente di poter dare qualche "carezza" ai due arcinemici ci sarà da far piazza pulita per le strade della città: gli accoliti dell'orrendo Pinguino si divertono a far rientrare di corsa nelle case i passanti e sarà il caso di dargli una regolata. E' tempo che il Pipistrello torni a volare! (bella eh? - Paolo).



BATMAN RI



Fratelli videoludici, l'ho sempre detto: Konami vuol dire fiducia. Trovatemi voi un gioco ispirato a film, cartoni animati o altro in cui la Konami non abbia saputo sfornare uno scenario perfetto. L'ultima prova l'abbiamo avuta con Tiny Toons e ora con Batman Returns un'ulteriore conferma: questo titolo riesce a incarnare tutta la cattiveria dell'ultimo Batman, con lo stupendo sprittone che sbataccia senza parvenze di misericordia umana (cavolo ho scritto? - Paolo) i suoi nemici. Lo scenario è splendido, con alcuni effetti da sottolineare come il marciapiede in prospettiva (alla Street Fighter 2) o la città innevata con i poster del Pinguino e la gente innocente che fugge via. E le musiche? Perfette riproduzione degli splendidi temi del film, dal tragico (il tema del Pinguino) al roboante al...miagolante. Scenario a parte, c'è da dire che il gioco è un filino monotono, con un numero di nemici un po' basso; per altro lo scontro con Catwoman è molto impegnativo e si vede che il personaggio è dotato di una buona intelligenza artificiale. In definitiva è un picchiaduro che vi fa venire una voglia tremenda di mettere le mani addosso alla malavita di Gotham grazie alla magica atmosfera e nel complesso un ottimo esempio del genere: compratelo e non ve ne pentirete.

PAOLO CARDILLO



CHE BAT-OSTA!

In questa versione per Super Nes Batman è cattivo come non mai. Oltre alla serie di colpi normali che comprendono pugni e calci volanti o meno, il Cavaliere Oscuro scatena il suo rancore di orfano prendendo i nemici per il bavero e sbatacciandoli a terra senza pietà (basta avvicinarsi senza farsi beccare) oppure scaravantendoli contro vetrine, pali e panchine e lasciando il segno: le vetrine si frantumano in mille pezzi, i pali fanno un bel "clang" e le panchine rimangono mezze squarciate. E non è finita: con una giravolta su se stesso può dare una bella mantellata a chi gli si fa sotto (la mossa è speciale e sottrae energia) oppure atterrare sul bersaglio dopo un volo d'angelo tipo wrestling. Questo sì che è il nuovo Batman!

PINGUINI & FELINI SPA

La Batmobile non poteva mancare: nel quinto livello scorrezzerete in soggettiva sparacchiando ai nemici motorizzati sia su due che su quattroruote. La corsa è un bel po' frenetica anche se alla fine è abbastanza facile da finire. Ma ancora più duri e frenetici sono i faccia a faccia con i due nemici supremi del gioco: Catwoman ha un sacco di risorse, tra le quali degli scatti felini (appunto) che eludono ogni intervento di Batman o addirittura si trasformano in micidiali attacchi; in più ha la sua frusta con cui non mancherà di scudisciare il povero pipistrello. Il Pinguino si serve degli immancabili ombrelli che vi tirerà dall'alto o vi recapiterà con traiettorie orizzontali; nel frattempo lui se ne svola, non disdegnando un letale contatto fisico con Batman.

GRAZIE!
A Console
Generation
per la cartuccia!



RETURNS



ALLACCIATE LE BAT-CINTURE!

E dove sono finiti tutti i marchingegni del cinturone di Batman? Calma, calma ci sono anche quelli, anche se in numero ridotto rispetto alla versione per Megadrive. Qui abbiamo il gancio per arrampicarsi e il batarang. Il primo serve soprattutto per raggiungere piattaforme non collegate: è spesso utile agganciare e sganciare a ripetizione per attraversare tutto un "soffitto" e atterrare poi su una piattaforma. Il secondo sostituisce in alcuni schermi i pugni ed è ovviamente utile per colpire i nemici a distanza.



Ehi! Questo è il Batman che voglio sempre vedere nei videogiochi! Cattivo, impietoso, mi facevo quasi paura mentre lo giocavo! Ciance a parte, la Konami ha di nuovo sparato uno di quegli scenari che non si dimenticano facilmente: l'atmosfera è superba, e con le musiche stupende tratte dal film sembra di stare davvero al cinema, solo che Batman stavolta siete voi! Sono comunque d'accordo con Paolo: va bene che c'hanno messo la corsa in macchina e gli scontri con il Pinguino e Catwoman (mitico quest'ultimo!) ma il resto è un po' monocorde, si vede che ci sono sempre le stesse facce e le stesse tattiche in gioco. Nel complesso ritengo che con un'atmosfera così sia però difficile rimanere insensibili al richiamo del Cavaliere Oscuro e non vi staccherete dal joypad finché la marmaglia che scorrazza per Gotham City non sarà debellata. Comprare!

SIMON CROSIGNANI

SUPER NES KONAMI

GRAFICA

Una perfetta riproduzione di vicoli e di interni della città

90

SONORO

Perfette versioni delle musiche del film più ottimi brani ispirati

92

GIOCABILITA'

Chi sei? Sono Batman!

90

LONGEVITA'

Difficoltà medio-alta: con tre crediti arrivare alla fine non sarà un giochetto

90

GLOBALE

90

Uno dei migliori giochi sul Cavaliere Oscuro

AZIONE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
STRATEGIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ORIGINALITA'	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BILANCIAMENTO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

SUPER NES
ELECTRONIC
ARTS

GRAFICA

▲ Ci sono 16 squadre della NBA con tutti i giocatori e un bel po' di animazioni carine

88

SONORO

▲ Musica iniziale del mitico Hubbard ed effetti sonori discreti

80

GIOCABILITA'

▲ La discreta varietà di mosse è alquanto accattivante...
▼ ...ma alla lunga ripetitive.

82

LONGEVITA'

▲ Apprezzato il modo a due giocatori e l'opzione videoregistratore

74

Globale

79

Una simulazione discreta che, con una migliore programmazione, avrebbe potuto entrare nell'Olimpo dei CVG Hit!

BULLS VS BLAZERS AND THE NBA PLAYOFFS



1992, gara 6 del playoff NBA fra i Chicago Bulls e i Portland Trail Blazers. I giornali e le TV di tutto il mondo l'hanno dipinta come la sfida fra due dei migliori giocatori di tutto il mondo, Michael "Air" Jordan e Clyde "The Glide" Drexler, ma la verità è un'altra: Portland può contare su grandi giocatori come Drexler, Jerome Kersey e Terry Porter, ma il quintetto di Chuck Daly (anche se Scottie Pippen ha fatto pietà) è troppo forte e la differenza fra le due panchine è abissale (basti ricordare la prova di B.J. Armstrong). Ora, grazie alla Electronic Arts potete rivivere non solo quei momenti, ma tutti i playoff del 1992 e impersonare i vostri giocatori preferiti (beh, Djordjevic, Kukoc e Volkov non ci sono...) riprodotti alla perfezione in questa simulazione.

Bulls VS Blazers è il seguito di Lakers VS Bulls e Lakers VS Celtics, usciti sempre per opera della EA sul Megadrive e si propone come una dei migliori giochi di basket disponibili su console. A questo punto non ci resta che aspettare Bulls VS Suns l'anno prossimo (se azzecco la previsione sono un mito, altro che pendolino di Mosca... - Simon)...



GRAZIE A Videoland per questa cartuccia!

I LOVE THIS GAME!

Tutti i giocatori di Bulls VS Blazers hanno delle mosse in comune (tiro in sospensione, schiacciata a due mani, terzo tempo...), ma per ogni squadra c'è un giocatore che può compiere un tiro speciale particolarmente spettacolare: così David Robinson eseguirà una schiacciata a mulino a vento (resa peraltro famosa da Dominique Wilkins), Tim Hardaway un incredibile sottomano, Brad Daugherty, Charles Barkley e Shawn Kemp un terribile schiacciata, Glenn Rice un 360... Tutti questi tiri possono essere realizzati solo se i giocatori hanno sufficiente spazio a disposizione, ma se ci riuscirete state pur certi che l'esaltazione raggiungerà livelli mitici. Oltretutto potrete vederle e rivederle, magari rallentate, grazie all'opzione videoregistratore ormai presente in tutti i giochi della EASN. Hmmm... Fenomenale!

? Bah... Innanzitutto chiariamo un punto: Bulls VS Blazers non sfrutta nemmeno minimamente le potenzialità del Super Nes. Dopo questa precisazione possiamo tranquillamente affermare che l'ennesima simulazione cestistica della EA è carina e niente più. Certo, ci sono un bel po' di animazioni carine e di giocatori NBA con tanto di statistiche, percentuali & C. ma per il resto... Lo schermo è troppo spesso incasinato e segnare su contropiede o con un'azione veloce (cosa che accade spessissimo negli States) è davvero un'impresa. I fan del basket potrebbero anche divertirsi, ma se il tutto avesse fruito di una programmazione migliore siamo certi che Bulls VS Blazers avrebbe potuto vendere milioni di copie. Un'ultima annotazione: i giocatori, come avrete facilmente capito dal titolo, sono quelli dell'anno scorso. Il risultato? I Blazers sono la seconda squadra più forte della NBA (mentre quest'anno non vanno troppo bene), c'è ancora Larry Bird, Barkley figura solo nella formazione degli All Stars dell'Est e quindi non nei playoff (Philadelphia non s'era qualificata lo scorso anno) e, cosa più grave, non c'è lui, il mito dei miti... Shaquille O'Neal! Peccato...

SIMON "EWING" CROSIGNANI

AZIONE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
STRATEGIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ORIGINALITA'	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BILANCIAMENTO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PLAY GAME SHOP

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

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

Giochi per
AMIGA - MS DOS - CDTV - CBM 64

LYNX

CASINO	ROBOZONE	LEMMINGS
RAMPART	HOCKEY	MALIBU' BIKINI VOLLEY
KLAX	ASTEROIDS	RAIDEN
BASKET	BAD BOYS	ROAD RIOT 4WD
BATMAN	CABAL	SPACE WARS
HYDRA	DEAMON GAME	STRIDER II
PIT FIGHTER	DINOLYMPICS	TOADS ADVENTURE
BLUE LIGHTN ING.	GORDO	VIKING CHALLENGE
CRYSTAL NINE	HEAVY WEIGHT CONT.	VINDICATOR

MEGA DRIVE

Amazing Tennis	Battle Toads	Captain America
F15 Strike Eagle	Flinstone	Hit the ice
Humans	Keeper of Games	Lighting Force
NBA all star chall.	Strider II	Super Volleyball
Superman	Talespin	Tiny Toon
X Men	Aquatic Game	World Trophy Soccer
Micro Machines	Bare Knuckle 2	Side Pocket
Amazing Tennis	Biliardo	Metal Fangs
Smash TV	Steel Talons	Alien 3
Home Halone	Predator 2	Sonic 2 (niv.)
Nhl Hockey	USA Basketball	Indiana Jones
Crying	Thunder Storm CD	Road Rush 2
Black Hole CD	Capitan America	Wrestling 2
Gods	Love Mickey Mouse	(nov.)
Bare Knucle II	Rolo Rescue	Power Monger
Road Rush II	Ninja Gaiden	Batman
Sirenetta	Kick Boxing	World Illusion
Soni 2	Biliardo	Global Gladiator
Metal Fang	League Soccer	Anette Again CD
Dark Wizard CD	After Burner III Cd	4 in 1 Cd
Power Athlette		

GAME GEAR

Batman Return	Super Monaco GP II	Vampire
Sonic	Chuck Rock	Donald Duck
Winbledon	Poplis	Kick Off
Outrun Europa	Shinobi 2	Sonic 3
Alien 3	Ariel Little Mermaid	Home Halone
D. Robinson supr. court		

SUPER FAMICOM-S NES

Parodius	Rushing Beat	Bowling
Prince Of Persia	Kenshiro 5	Ninja Turtles 4
Battle Tank	Race Driving	Super Mario Kart
Super F1 Circus	Street Fighter II	Robocop 3
Foreman Box	Dragon Lair	Mickey Mouse
Wing 2	Amazing Tennis	Terminator 2
Super Battle UP	Desert Strike	Bull Lakers
James Bond Jr	NBA Basket	Home Alone 2
Axelay	After Burner	Batman Return
Mario Paint	Capcom Joystick con mouse	

A partire da lire 90.000

OFFERTA	BAZOOKA PER S NES	LT. 129.000
OFFERTA	KENSHIRO 5	LT. 89.000
OFFERTA	BATTLE TANK	LT. 99.000
OFFERTA	ADATTATORE	LT. 39.000

S. NINTENDO

Dragons Lair	American Gladiator	Batman Return
Braines	Caesar Palace	Dungeon Master
Family Dog	Harley Humongous Adv.	Hit the Ice
Humans	Hun Red October	Utopia
Vikinks	Kamasaki Carib	King Arthur World
Railroad Tycoon	Shangai II	Slam Dunk
Speel Craft of Valor	Strike Eagle	Superman
Terminator	T2 Judgement	T2 Arcade
Tom & Jerry	Trool Load	

NEO GEO

Mahjong Fever	Alpha Mission 2	Ragui
Nam 1975	Blues Journey	Ninja Master
Ninja Combat	Burning Force	Fatal Fury
Football Frenzy	Trash Rally	Soccer Brawl
Robo Army	Eight Men	Mutation Nation
Last Resort	King Monster 2	Androdunos

A partire da lire 98.000

OFFERTA	CYBERLIP	LT. 98.000
OFFERTA	NAM 75	LT. 98.000

GAME BOY

Alien III	Blues Brothers	Dick Tracy
Empire Strike Back	F15 Strike Eagle	Flinstone
Home Alone II	Humans	Hunt Red October
Jeston	Littlr Mermaid	Lethal Weapon
Roger Rabbit	Side Poket	Stars Wars
Super Marioland 2	Talespin	

MS-DOS

A. Train	Quest Of Glory III	Legend Kyrandia
Atac	Falcon 3 Mission Disk	Indiana Jones (ita.)
Lure Of Tempress	Ultima Underworld	Epic
A 320	Carrier At War	Wing Commader CD
Monkey Island CD	Siege	Rex Nebula
Mantis	B17 Fortress	Dark Land

Telefonare per i giochi Super Novità

ATTENZIONE A TUTTI COLORO CHE ACQUISTERANNO ALMENO 2 GIOCHI NEL NOSTRO NEGOZIO MODIFICA MEGA DRIVE TUTTO SCHERMO GRATIS

MODIFICA MEGA CD GIAPPONESE PER LEGGERE MEGA CD AMERICANI L. 180.000

SUPER NES MINDSCAPE

GRAFICA

▲ Il tipico design dei Bitmap Brothers in tutta la sua maestosità

89

SONORO

▲ Effetti sonori metallici estremamente accattivanti

80

GIOCABILITA'

▼ Scarsa originalità e schema di gioco visto e stravisto

78

LONGEVITA'

▲ 4 livelli divisi in 3 mondi ciascuno garantiscono una buona sfida

81

GLOBALE

85

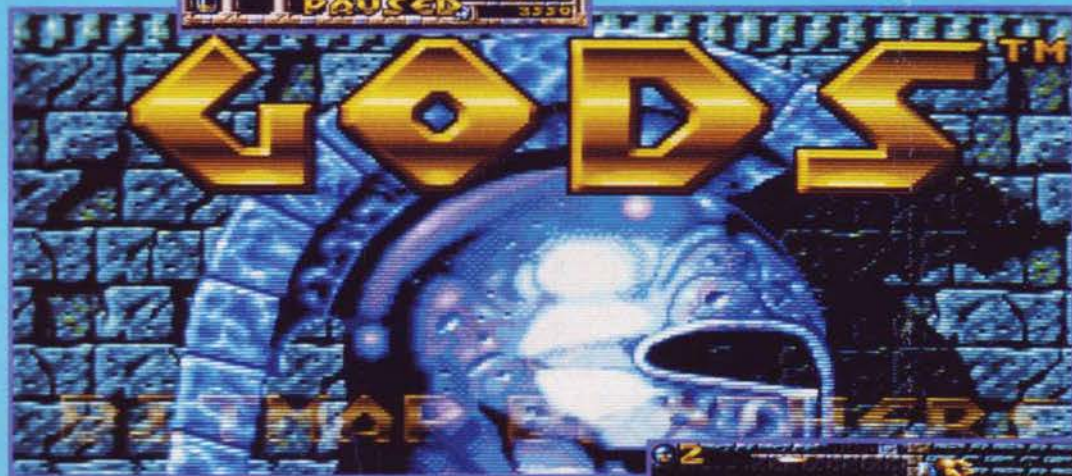
Un buon arcade adventure e una delle migliori conversioni da Amiga per il Super Nes.

AZIONE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
STRATEGIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ORIGINALITA'	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BILANCIAMENTO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

In questi ultimi mesi le conversioni da computer a console sono aumentate spaventosamente e se questo può essere pienamente comprensibile per titoli come Populous, Powermonger o Lemmings, è invece assai difficile capire cosa abbia spinto la Mindscape a programmare la versione Super Nes di Gods, un platform/arcade adventure, genere in cui i nipponici sono ferratissimi.

La storia vede il solito eroe senza macchia e senza paura destreggiarsi all'interno di quattro mondi divisi in tre livelli pieni zeppi di nemici, armi, pozioni e amenità di ogni tipo. Solo arrivando alla fine, dopo aver sconfitto ben quattro mostri di fine livello, potrà raggiungere gli Dei, che gli hanno proposto questa sfida apparentemente impossibile, e diventare immortale. Un'ultima cosa: il gioco originale era opera dei Bitmap Bros. che sono degli autentici maestri in questo campo, quindi se siete degli amanti del genere invertite pure i vostri risparmi senza timore.

GRAZIE A Videoland per questa cartuccia!



Ehi, niente male! Anche se non sono un fanatico di questo genere di giochi (secondo me hanno fatto la loro epoca, la gente s'è rotta le p... di andare in giro a cercare oggetti e chiavi per aprire dozzine di porte) devo ammettere che Gods è realizzato davvero bene. La realizzazione tecnica è notevole e se si esclude il sonoro, comunque discreto, Gods sul Super Nes è persino meglio della sua controparte per Amiga, soprattutto per quanto riguarda la programmazione. Lo ripeto: non tutti possono andare pazzi per questi giochi, ma se vi piace perdervi fra piattaforme, pozioni, stanze segrete e robe simili, Gods fa per voi. Se tutti i giochi per Super Nes programmati dagli statunitensi fossero così non ci staccheremmo più dal monitor...

SIMON CROSIGNANI

POTERE ALLA POZIONE

Come in ogni platform/adventure che si rispetti, anche in Gods ci sono armi, pozioni e amenità varie schiaffate dai programmatori per aiutare i poveri giocatori ad arrivare alla fine. Eccovi i principali:

PUGNALI - L'arma più banale, dalla potenza assai limitata

SHURIKEN - Attraversano i nemici e causano un discreto danno

PALLE DI FUOCO - Può essere utilizzata insieme ai pugnali e agli shuriken

LANCE - Come gli shuriken, ma assai più potenti: attraversano anche le piattaforme

ELICHE - Distruzione massima multidirezionale per il sollazzo di grandi e piccoli

POZIONE "ATTRACT" - Tutti i nemici vi attacheranno all'istante

POZIONE "FREEZE" - Blocca tutti i nemici per qualche secondo

POZIONE "JUMP" - Vi permette di spiccare dei megasalti

SCUDO GRANDE - Dura per tutto il mondo in cui vi trovate e riduce i vostri danni della metà. Può essere raccolta o comprata

SCUDO PICCOLO - Dura 15 secondi e vi rende invulnerabili. Può essere raccolta o comprata

CIBO - Si trova in varie forme e vi restituisce parte dell'energia perduta.

NEGOZIO - Indovinate un po'...



Nintendo®

GAME BOY

TAITO™



Un tuffo nel
PASSATO

o un lancio nel
FUTURO

ti permetteranno

ADESSO!

di partecipare alle spettacolari peripezie con i
personaggi mitici di Hanna e Barbera,
i Flintstones (Gli Antenati) e
i Jetsons (I Pronipoti)
Cartucce originali Nintendo con
istruzioni in italiano



è un'esclusiva: HALIFAX s.r.l. Milano - tel.: (02) 4815866 fax (02) 4814202 - CYNCO è un marchio HALIFAX

Marco Barzaghi



**TUTTE LE STRADE
 PORTANO A VENOM**

Raggiungere Venom non è facile come spargere fertilizzante da un aeroplano (come vi direbbe Han Solo). Il giocatore può scegliere fra tre percorsi differenti, uno più insidioso dell'altro. Dovrete blazarvi la strada attraversando paesaggi metropolitani, tempeste meteoritiche, le viscere di immense astronavi e addirittura la superficie di un enorme asteroide, e nel frattempo dovrete pure prendervi cura dell'indicibile quantità di navi nemiche che non desisteranno finché non avrete completato la vostra missione!

STAR WING

Dannato Impero di Venom! L'intera galassia sa che possiede la flotta di incrociatori spaziali più distruttiva nel cosmo, e nessuno sarà così pazzo da combatterla. Ma Venom decide di procedere verso l'umile piccolo pianeta di Corneria per metterlo a ferro e a fuoco. Tuttavia, Corneria ha una sua forma di difesa: l'Arwing, la più incredibile astronave mai

costruita, della quale esistono solo quattro esemplari pilotati dai quattro cosmonauti più abili di Corneria. Capitanato da Fox McCloud, il quartetto non ha tempo da perdere; devono andare là fuori e provocare più danni che possono alla flotta di Venom, prima che costei faccia altrettanto.

SOLO PER I TUOI OCCHI

Come cavolo fa il Super NES a creare un universo tridimensionale così sbalorditivo quando è ampiamente risaputo che questa macchina non è assolutamente in grado di gestire poligoni veloci? E' tutto merito del tanto leggendario e decantato SFX Chip! Creato dallo specialista in 3-D Jez San, proprietario di quella Argonaut Software che produsse gli innovativi sparattutto a poligoni Starglider I e II e la non eccessivamente buona simulazione di volo Birds Of Prey, questo chip consente la manipolazione ultra-rapida di quelle forme che conosciamo e amiamo. Come potete immaginare, né il signor San né la Nintendo sono disposti a rivelare come funziona il chip, o quando la prossima cartuccia utilizzante l'SFX verrà distribuita. Ma non appena lo sapremo, lo saprete anche voi!

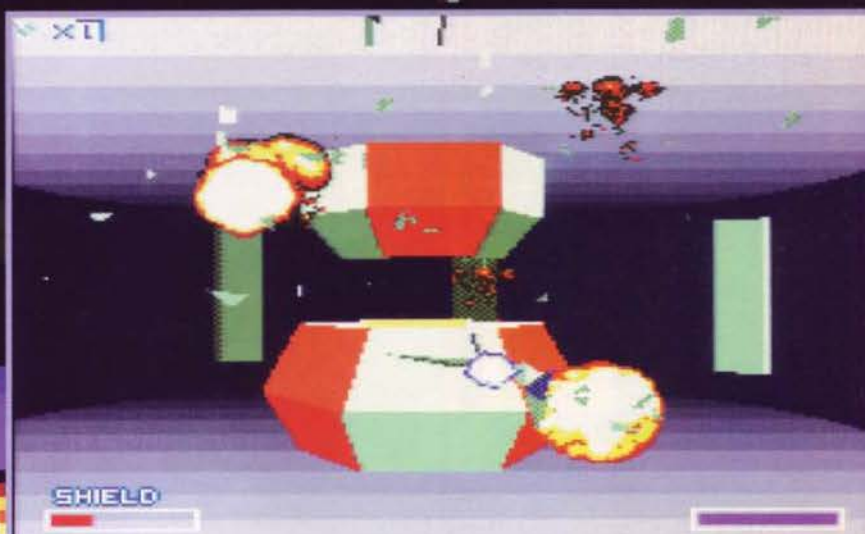


Star Wing è una figata spaziale, con una grafica così straordinariamente curata che non sfigurerebbe in una sala giochi. Avete mai visto Star Blade, l'incredibile coin-op della Namco? Star Wing è quasi la stessa cosa, ve l'assicuro. La cartuccia offre agli appassionati di spara e fuggi tutto ciò che desiderano e anche di più, al punto che potrei definire Star Wing il miglior arcade disponibile per il Super NES, se non il miglior gioco in senso assoluto. E ce ne vorrà per batterlo! Non mi esalto in questa maniera tanto spesso per un gioco, ma Star Wing se lo merita veramente. Ho menzionato l'incredibile atmosfera generata dall'imponente commento musicale e dagli impressionanti effetti sonori? No? Oh, allora avrei dovuto farlo. Che altro posso dire? Stupendo, stupendo, stupendo infinite volte. Se non dovrete acquistare dei pantaloni nuovi dopo aver giocato a Star Wing, mi mangerò i miei.

GARTH SUMPTER

CORPI CELESTI

I corpi armati di Venom sono tanti e assortiti, e sono dislocati a terra, nei cieli e, naturalmente, nello spazio. Da velivoli simili a elicotteri e avveniristici carriarmati a monolitiche costruzioni tipo i Camminatori di Guerre Stellari a caccia spaziali estremamente agili e satelliti militari pesantemente armati. Molti di questi nemici possono essere ridotti ad atomi con un colpo ben piazzato, ma sparano come forsennati in continuazione, perciò non scordate di tenere un occhio vigile sullo schermo per le raffiche in arrivo.

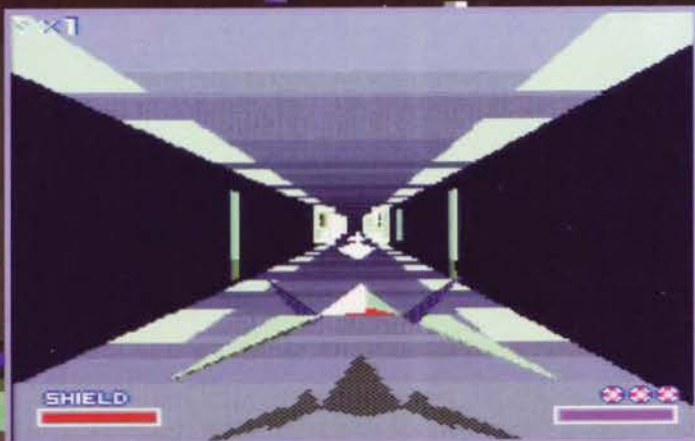
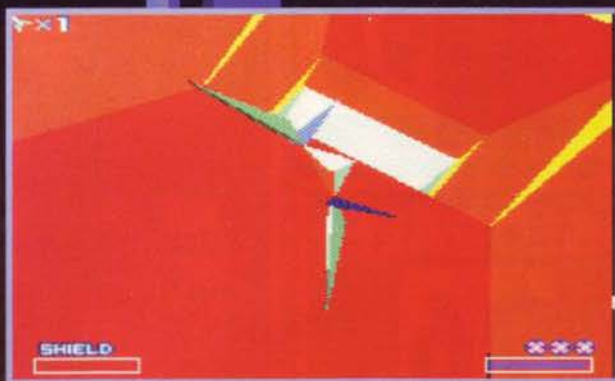


LA GUERRA LAMPO DI FOX MCCLLOUD

Oltre al cannone laser (che può essere potenziato il doppio della sua capacità normale), il vostro caccia è munito di micidiali Bombe Lampeggianti, le quali non solo lampeggiano (sebbene lo facciano molto bene), ma distruggono tutti i nemici che si trovano entro il suo raggio d'azione. Non c'è tuttavia una scorta illimitata di queste bombe; iniziate il gioco avendone tre e, se siete fortunati, riuscirete a mettere le vostre mani su una o al massimo due di questi ordigni durante i vostri viaggi.

DISTRUZIONE EDIFICANTE

Ovviamente, la tattica migliore da adottare per sopravvivere in Star Wing è uccidere loro prima che loro uccidano te. Oppure no? Non quando dovete liberarvi la strada dalle molte strutture a labirinto poste fra voi e la vittoria! Oltre agli enormi edifici costruiti con l'intenzione di non farci passare neanche uno spillo, vi sono anche sciami di detriti spaziali con i quali bisogna fare i conti nonché, sui percorsi più difficoltosi, gigantesche eppur inidentificabili costruzioni che vagano nell'immensità della galassia. E non scordiamoci quelle fastidiose astronavi nemiche, che fortunatamente però si possono eliminare con un singolo colpo di cannone fotonico.



CONVERTITI O SONO CAVOLI AMARI!

Dal momento che la cartuccia di Star Wing è costruita in maniera diversa dai soliti giochi per Super NES (per via del nuovo chip SFX), il convertitore che già avete non la accetterà. Dovrete perciò recarvi dal vostro negozio di fiducia e richiedere un convertitore adatto. E se il tipo non sa dirvi se i convertitori che possiede siano quelli giusti oppure no, o rimane lì come un beota non sapendo cosa dire e magari cerchi di rifilarvi un convertitore a caso, uscite senza indugio dal negozio e cercate altrove.

SNES
NINTENDO

GRAFICA

Eccellente gestione dei poligoni: una goduria per gli occhi!

96

SONORO

Avvincente commento musicale e favolosi effetti sonori

95

GIOCABILITA'

Galattica!

97

LONGEVITA'

Anni luce di divertimento!

95

Globale

96

Costa tanto ma entusiasma un sacco più di tanto!

AZIONE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
STRATEGIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ORIGINALITA'	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BILANCIAMENTO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

GLI INFALLIBILI TRE

Fox McCloud non è il solo pilota là fuori a combattere per la verità, la giustizia e il modo di vivere interplanetario! Il nostro eroe si è trascinato dietro un trio di "top gun" dello spazio, ciascuno dei quali ha le sue caratteristiche. Potete scommettere che se ve la vedrete brutta, questi ragazzi ce la metteranno tutta per salvarvi la vita, ma si aspetteranno una simile assistenza anche da voi! I piloti sono:



SLIPPY. Non solo detesta quegli esseri dalla bocca larga e la faccia da rospo (per ovvie ragioni), ma fra i tre è quello che tende a cercare più rogne. Tenete a mente, però, che Slippy è anche quello che vi dà l'aiuto maggiore.



PEPPY. Vecchio e saggio veterano del gruppo, Peppy è il meno ardimentoso fra i tre piloti. Si terrà lontano dall'azione più spesso che può, il che spiega come mai sia in circolazione da così tanto tempo.



FALCO. Quando si tratta di combattere, solo McCloud può competere in abilità con Falco, attualmente considerato il miglior pilota della galassia.



Tutto ciò che potreste aver sentito dire di questo gioco è vero: Star

Fox è il più incredibile esemplare di software che abbiate mai visto sul Super Wing! Addirittura migliore di Streetfighter III! Il chip SFX dà allo SNES il potere di offrire un'epopea poligonale con la quale un coin-op troverebbe difficile competere. Il gioco in sé è esplosivo, pieno di tutte quelle caratteristiche che la gente ha sognato per anni di avere in un gioco del genere, come interazione con gli altri personaggi, battaglie spaziali nello stile di Guerre Stellari e altre simili delizie! La colonna sonora di Star Wing calza come un guanto al gioco: lenta e atmosferica quando si è all'inizio di un livello, dinamica e coinvolgente quando se ne raggiunge l'apice. Costerà un bordello di soldi, ma ne vale la pena; non potreste desiderare di più da un gioco come questo.

PAUL RAND

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

TAITO



Vuoi vivere
l'emozione
di una
partita di calcio ad altissimi
livelli senza esclusione di colpi?

Marco Barzagli

EURO FOOTBALL CHAMP

Duri contrasti, rovesciate, colpi di testa, palleggi e tocchi d'alta classe, degni di un vero campione, faranno di te un professionista del Football. Ma potresti giocare anche in modo scorretto, commettendo falli, dare pugni, stratonare o caricare pur di conquistare il pallone sempre che l'arbitro non s'avveda del tuo gioco poco pulito e ti ammonisca. Le molteplici soluzioni di gioco ti permetteranno anche di effettuare una doppia sfida contro il computer dove tu e il tuo compagno di gioco misurerete le vostre migliori attitudini nel settore d'attacco, di difesa e del centro campo.

Cassette originali Nintendo con istruzioni in italiano



è un'esclusiva: **HALIFAX** s.r.l. Milano - tel.: (02) 4815866 fax (02) 4814202 - **CYNCO** è un marchio **HALIFAX**

SUPER NES OCEAN

GRAFICA

Sprite indecenti e fondali privi di interesse

56

SONORO

Musica ed effetti di routine

74

GIOCABILITA'

Alcune parti del gioco sono stimolanti...

...ma nel complesso regna la noia

73

LONGEVITA'

In questo gioco Riggs e Murtaugh hanno le ore contate

60

GLOBALE

64

Ancora una volta la Ocean ha tenuto fede alla sua fama di sciupa-licenze.

DUE SUPER PIEDI QUASI PIATTI

Il gioco inizia alla stazione di polizia, dove si può scegliere la missione da compiere e chi impersonare fra Riggs e Murtaugh; alle missioni si accede entrando nelle porte del commissariato, mentre la scelta del personaggio da controllare viene compiuta negli spogliatoi. Ambedue i poliziotti hanno in dotazione un revolver capace di spazzar via fino a tre lestofanti per colpo. Il guaio è che queste pistole tendono a scaricarsi nei momenti meno opportuni, ma a risolvere questo problema ci pensano gli stessi criminali i quali, una volta stesi, vi lasciano in eredità munizioni di calibro uguale a quello della vostra arma. Oltre ad avere la pistola, sia Riggs che Murtaugh indossano sotto la giacca un giubbotto anti-proiettile che viene danneggiato ad ogni colpo ricevuto; una volta perso, essi saranno vulnerabili e perderanno una vita al primo colpo. Altri giubbotti, tuttavia, sono reperibili in tutti i livelli.

LETHAL WEAPON



? *Dai alla Ocean un'ottima licenza come Arma Letale e quella che ne fa? La trasforma nell'ennesimo platform! E neppure buono. Graficamente, il gioco è uno scherzo di pessimo gusto, con sprite ridicoli (dovesse Mel Gibson vedere cosa ha fatto di lui la Ocean sul Super NES, probabilmente farebbe irruzione nei suoi uffici con una 44 Magnum!) e fondali piatti e per nulla ispiranti. Non c'è assolutamente nulla di nuovo, qui: il solito andar per piattaforme, anche se non privo di stimoli, ad essere sinceri. Apparterrò a una minoranza, ma se le compagnie insistono a sfornare una quantità infinita di platform, io vorrei almeno una bella grafica e qualcosa forse un po' fuori dell'ordinario (che so, una sezione a scorrimento verticale: QUALCOSA!). Ciò che non mi aspetto è un gioco per Super NES che sembra sia stato programmato nel 1987 e abbia un grosso nome appiccicatoci sopra tanto per fare soldi senza alcuno sforzo.*



Riggs e Murtaugh sono tornati e hanno scelto il Super NES quale teatro della loro prima avventura da console. Sin da quando Mel Gibson e Danny Glover fecero coppia nel primo film di Arma Letale, i videogiocatori di tutto il globo avevano implorato una versione su cartuccia della pellicola per le loro macchine, e adesso l'hanno ottenuta! In realtà, Lethal Weapon - The Game non è una conversione di un qualunque episodio della serie, ma una avventura originale basata sulla filosofia di tutti e tre i film. La strana coppia di sbirri deve risolvere una serie di casi per vincere il gioco: un compito difficile visto che ad ostacolarli sembra esserci una quantità di feccia tale da riempire una città!

FABIO D'ITALIA

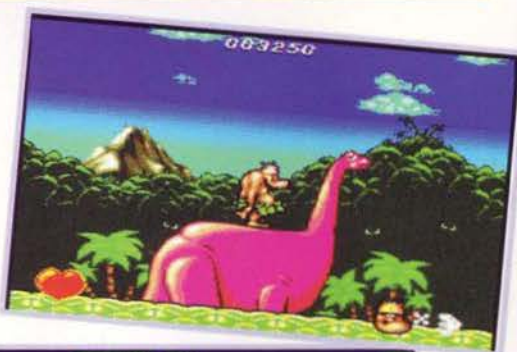
AZIONE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
STRATEGIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ORIGINALITA'	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BILANCIAMENTO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CHUCK ROCK

La vita, all'inizio del tempo, non era certo semplice; provate a chiederlo al povero vecchio Chuck Rock. Generoso all'eccesso, marito affettuoso e brava persona nel complesso, il trogloditico eroe del nuovo platform della Sony si è visto rapire la moglie Ofelia dal cattivo di turno, Gary Gritter. Il nostro Chuck, che non è un fesso, si è rimpinzato di merendine a base di dinosauro per ottenere il massimo gonfiore di stomaco (a cosa servirà lo saprete entro un minuto di lettura) e iniziare la ricerca della propria consorte attraverso cinque livelli ripieni di follia preistorica. Chuck sarà anche un panzuto cavernicolo con ascelle di un fetore tale da stenderti a cinquanta metri di distanza, ma sa quel che deve fare.

MI SPANCIO DALLE RISATE!

Non avendo né clava né lancia, Chuck ricorre al proprio voluminoso addome per respingere gli assalti dei nemici. Il Panzone è inoltre in grado di scagliare rocce all'indirizzo dei suddetti, e in queste terre antidiluviane le rocce non mancano. Gli stessi macigni si rivelano ottimi anche per raggiungere le altezze che occorrono per compiere certi salti. Ciascuno dei cinque livelli del gioco è suddiviso in numerosi sottolivelli che vanno completati a loro volta. Cominciando dalla Giungla, Chuck prosegue la sua lotta lungo i bordi di un vulcano in eruzione, una palude primordiale, una terra in piena era glaciale e infine un cimitero di dinosauri. Questi ultimi costituiscono la principale minaccia alla sopravvivenza di Chuck; ve ne sono di tutte le specie e le dimensioni e alcuni possono essere d'aiuto a Chuck, come il brontosauero a bordo del quale il cavernicolo può attraversare i fiumi. Altri animali che interferiscono nella missione di Chuck sono i pesci e gli uccelli, questi ultimi particolarmente fastidiosi, con i loro attacchi aerei; un calcio volante servirà a rispedire i volatili nei cieli, tiè!



? Essendo stato convertito da un gioco per Amiga che ormai comincia a dare segni d'invecchiamento, Chuck Rock non può che sembrare un po' datato se messo a paragone con titoli simili. Non che sia mal disegnato; è nello svolgimento del programma che sta il problema. Il gioco è troppo lento perché ne scaturisca del vero divertimento e poiché gli sprite sono grossi e ingombranti, non c'è molto spazio per muoversi e ciò diventa rapidamente frustrante. Chuck Rock è lungi dall'essere uno dei peggiori platform per il Super NES, ma non aggiunge nulla di nuovo al suo genere, perciò a meno che non siate dei piattaformaisti incalliti, non riesco a immaginare che il gioco, per la somma elevata che viene a costare, possa divertirvi.

FABIO D'ITALIA

SUPER NES

SONY
IMAGESOFT

GRAFICA

Sprite troppo grossi e invadenti

76

SONORO

Veramente primordiale

60

GIOCABILITA'

Livelli troppo simili gli uni agli altri, e l'azione si fa presto ripetitiva

72

LONGEVITA'

Essendo il gioco troppo lento, manca l'incentivo a continuare.

66

GLOBALE

68

Un platform che ormai appartiene alla preistoria dei videogiochi

AZIONE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
STRATEGIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ORIGINALITA'	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BILANCIAMENTO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

MEGA CD SEGA

GRAFICA

Belle sequenze dal vivo

95

SONORO

Avvincente parlato

94

GIOCABILITA'

Con tutta la "visualità" che ci hanno infilato, da giocare c'è rimasto ben poco

48

LONGEVITA'

Non si fa altro che zigzagare col cursore e stupirsi di avere attori che recitano su di un supporto inconsueto

32

GLOBALE

46

Un buon film per la TV ma un pessimo gioco.

AZIONE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
STRATEGIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ORIGINALITA'	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BILANCIAMENTO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Il commissario Stenchler, seduto in panchine nel suo ufficio a Solar City, vi ha destinato a compiti di pulizia delle fogne e vi ha appaiato al co-pilota più odioso che esista: Ghost! Tutti i piloti che hanno avuto costui al loro fianco si sono ben presto ritirati dall'occupazione. Ora è il vostro turno. Le fogne si vanno facendo sempre più trascurate ogni minuto che passa, e la popolazione di Solar City comincia a preoccuparsi. Strane cose pare siano accadute nelle cloache ultimamente. Falco, l'amico di Ghost (l'unico che abbia), è scomparso mentre perlustrava il famigerato settore 19. Fortunatamente, il vostro Sewer Shark non è una macchina qualunque, essendo stata modificata appositamente da quel maniaco di Ghost per l'imminente missione. E' tempo di andare là sotto, ragazzi: c'è del lavoro da fare!

Sewer Shark



SENTO PUZZA DI GUAI!

Uno dei maggiori punti d'interesse nel gioco è l'inclusione di parecchie sequenze filmate che appaiono di frequente per raccontare la trama e mettere al corrente il giocatore dei progressi compiuti. In questi spezzoni si farà la conoscenza di diversi personaggi e il giocatore dovrà capire di chi può fidarsi e di chi invece non può. A quest'ultima categoria appartiene, colpo di scena, nientemeno che il vostro stesso superiore, il commissario Stenchler; ma che cosa egli stia tramando, dovrete scoprirlo da soli. Diciamo comunque che a lui si deve l'ampio assortimento di mutazioni animali che infesta le fogne e ostacola il compimento delle vostre funzioni: pipistrelli, rattigatori (una mutazione incrociata fra un ratto e un alligatore), scorpioni, talpe robottizzate e infine gli Zerk, esseri che si cibano di idrogeno ed energia e il cui contatto si risolve in una bella lobotomia cerebrale!



La Sega ha messo così tanto impegno affinché le sequenze filmate di Sewer Shark sembrassero una gallata, che non c'è rimasto spazio per nient'altro. Sewer Shark somiglia a un altro mediocre lavoro della Sega per il Mega CD, vale a dire Thunderstorm FX. Non si fa altro che muovere il cursore a destra e a sinistra per sparare ai rattigatori che somigliano più a dei blob marroni. E un'altra cosa: la grafica dovrebbe presumibilmente essere incredibile, ma è così ingannevole e frammentata da risultare spesso irritante. Le scene con attori in carne e ossa, per quanto ottime siano, non fanno nulla per salvare un gioco che è già sulla soglia del dimenticatoio. Tutto considerato, Sewer Shark non è il miracolo che speravamo. In realtà, non è neppure quel passabile gioco per Mega CD che speravamo. Finché i programmatori non capiranno di cosa è veramente capace questa macchina, meglio lasciare questo gioco nelle fogne.

NEW

MARPES®

PRESENTA

MARgame®



- (1) USA 4 BATTERIE 1,5 VOLT
- (2) FUNZIONA SU QUALSIASI TV COLOR
- (3) TRASMETTE NEL RAGGIO DI 4 METRI
- (4) BASSO CONSUMO DELLE BATTERIE
- (5) SUPER LEGGERA PESA SOLO 300 GRAMMI
- (6) COMPATIBILE ANCHE CON I GIOCHI NINTENDO
- (7) IDEALE IN QUALSIASI SITUAZIONE
- (8) FACILMENTE TRASPORTABILE
- (9) INCORPORA UN SUPER JOYSTICK
- (10) PREDISPOSTA PER L'USO CON MONITOR
- (11) PRESE ESTERNE PER ALIMENTAZIONE ELETTRICA
SECONDJOYSTICK E PISTOLA

**La piú piccola e leggera console videogiochi a colori del mondo
che funziona anche senza nessun filo di collegamento.**

MARPES®

Europe spa Distribuzione Esclusiva - Via Montedoro 77 - 80059 Torre del Greco (Na) - Tel. 081 - 88 21 044 pbx - Fax 081 - 8829 113 G4

MEGADRIVE
SUNSOFT

GRAFICA

Ottime le animazioni
Scenari un po' rudimentali

84

SONORO

Bizzarra e coinvolgente

88

GIOCABILITA'

Notevole concentrazione di cose da fare

88

LONGEVITA'

Continue infiniti ma gioco di una certa lunghezza

88

GLOBALE

88

Un ottimo platform con un ottimo ritmo: il vecchio Batman è ancora in forma!

AZIONE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
STRATEGIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ORIGINALITA'	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BILANCIAMENTO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

BATMAN REVENGE OF THE JOKER

L'ombra dell'Uomo Pipistrello incombe ormai minacciosa sul mondo dei videogiochi: negli ultimi mesi ce lo siamo trovati un po' in tutte le salse su console e computer con alterni risultati. Stavolta qualcosa di diverso però c'è: il gioco che ha prodotto la Sunsoft non si rifà al secondo film ma più propriamente ai fumetti che vedevano Batman eternamente in lotta col Joker. Costui naturalmente ha infestato Gotham di vari cattivoni (delle specie di Rambo, dei robot e compagnia bella) contro i quali il Mitico potrà sfogare il proprio repertorio bellico: a parte calci e scivolate, Batman può servirsi dei consueti batarang, di una balestra e di altri marchingegni, la cui efficacia potrà essere aumentata tenendo premuto il tasto A. Insomma ha tutto il potenziale per combinare dei veri casini, che è quello che tutti ci aspettiamo dal Pipistrello, vecchio o nuovo che sia!

GRAZIE!
A Videoland
per la cartuccia!



Mica male questo Batman! Per cominciare, riproduce come si deve l'atmosfera del fumetto, ed è già un buon inizio. Lo sprite del Cavaliere Oscuro fa un'ottima figura, muovendosi con scioltezza ed eleganza. Altrettanto fluido è lo scrolling. La parte sonora è ricca di effetti bizzarroidi (come la scampanata che si ode attivando il "ventaglio di fuoco") e musiche belle dinamiche. Il gioco in sé è un calderone ribollente di sorprese, soprattutto dal punto di vista bellico. All'inizio non si sospetta che la bat-cintura contenga tutto questo arsenale, e uno degli aspetti più belli del gioco è proprio quello di sperimentare i "meravigliosi giocattoli" del Pipistrello.

FABIO D'ITALIA



PALLIDO PLENILUNIO

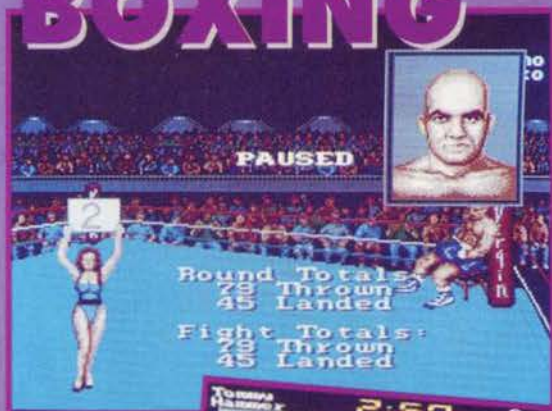
L'attacco-base di Batman è a base di calci (volanti e non) con il tasto C o di scivolate (Giù+C) ma è con il tasto A che il mitico può fare le cose più strabilianti: dopo aver raccolto batarang, balestra, neutralizzatore sonico e stella a tre direzioni potrete premere rapidamente per lanciare gli ordigni ma tenendo premuto l'effetto sarà ancora più dirompente. Importantissime anche le capsule di energia: ogni otto capsule potrete dotare Batman di invulnerabilità momentanea premendo contemporaneamente i tasti A, B e C. Il tutto dà al gioco un notevole tocco di varietà e invoglia un casino a fare esperimenti con le varie potenzialità acquisite: ma vai di bat-arsenale!

Chi non conosce il nome di Muhammad (o Mohammed) Ali/Cassius Clay nel mondo pugilistico e sportivo in generale? Il suo nome è diventato un mito sia per le vittorie conseguite nella categoria dei Pesi Massimi e sia perché finalmente lo sport aveva un personaggio capace di accalappiare su di sé l'attenzione per le sue trovate extrasportive, insomma aveva finalmente un vero personaggio di cui occuparsi. Se fossi Gianni Minà potrei parlarvene per qualche mese ma CVG non si può limitare alla cronaca, vi vuole fare entrare nell'evento sportivo mettendovi nei panni del Più Forte per conquistare il titolo dei Massimi. Beh, più che CVG veramente è la Virgin: nel suo gioco saranno in bella vista due pugili con il ring poligonale che gli ruota tutt'attorno e poco altro c'è da dire visto che i colpi in canna c'è li avrete tutti: fuori i secondi!

NON FA MALE! NON FA MALE!

Muhammad Ali comprende due stili di gioco che sono da selezionare all'inizio: il modo Arcade e il modo Simulation. Nel primo caso vi dovrete limitare a premere i pulsanti A, B e C e il computer sceglierà per voi rispettivamente se tirare un destro o un sinistro, come difendervi e quali colpi speciali mollare. L'unica cosa che vi rimane da decidere è quella di spostarvi per il ring: il tutto è abbastanza ridicolo visto che alla fine ci si riduce a pigiare insensatamente sui tasti. Molto meglio il modo Simulation che, tramite combinazione di direzioni e tasti consente di scegliere colpi a varie altezze, diverse difese e tutto il repertorio classico. Una menzione speciale per la presentazione del gioco: il volto di Ali cattivo e digitalizzato che urla "Chi è il campione dei pesi massimi?", e la folla: "Aiiii!". Mitologico!

MUHAMMAD ALI' HEAVYWEIGHT BOXING



**GRAZIE!
A VIDEOLAND
PER LA
CARTUCCIA!**



Boh! Alla Virgin si erano esaltati tanto per l'effetto di rotazione che avrebbe dovuto avere il ring che sem-

brava avessero inventato un nuovo modo di simulare la boxe. In verità il ring poligonale è scattoso e il gioco in sé è piuttosto convenzionale, senza contare che l'effetto del ring è puramente coreografico: i pugili praticamente sono sempre visti lateralmente. E dire che come inizio c'era parecchio da esaltarsi: la presentazione "carica" in modo impressionante con il mitico volto di Ali che si esalta, e per il resto tra musiche, effetti e parlato c'erano veramente ottime premesse. Alla fine tutto però risulta mediocre e anche arrivare a battere gli sfidanti nella corsa al titolo non è cosa difficile (a proposito: il modo Arcade è meglio evitarlo direttamente). Nemmeno l'ombra poi di un minimo di componente manageriale che avrebbe dato al gioco più profondità e non gli avrebbe lasciato quell'aspetto di gioco medio che ha. Un "nome" sprecauto.

PAOLO CARDILLO

MEGADRIVE

VIRGIN

GRAFICA

▲ Buone le animazioni
▼ Brutto l'effetto di rotazione del ring

78

SONORO

▲ Tra presentazione, arbitro e musiche è tutto ok

85

GIOCABILITA'

▼ Un banale gioco di boxe

62

LONGEVITA'

▼ Facile, con le password e senza managerialità

59

GLOBALE

60

Un titolo che attrae finché non si inizia il match vero e proprio...

AZIONE	■	■	■	■	■
STRATEGIA	■	■	■	■	■
ORIGINALITA'	■	■	■	■	■
BILANCIAMENTO	■	■	■	■	■

MEGADRIVE
SEGA

GRAFICA

Cupo e bizzaro
come si con-
viene al soggetto

85

SONORO

...vedi grafica!

84

GIOCABILITA'

Ha tutti gli ele-
menti che pre-
tenderebbe un plat-
taformista

84

LONGEVITA'

Neanche tanto
facile

86

GLOBALE

85

Un gioco "posseduto" che s'im-
possesserà di voi (bella cavola-
ta, eh?)

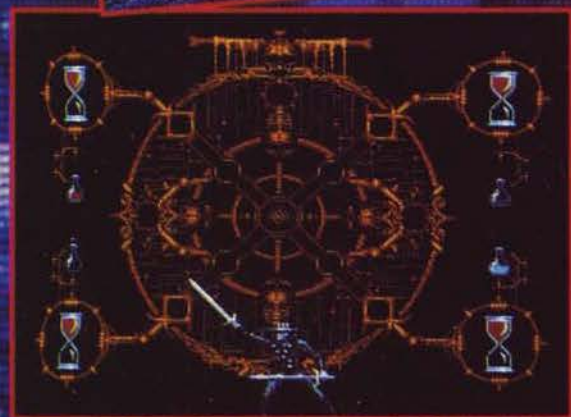
AZIONE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
STRATEGIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ORIGINALITA'	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BILANCIAMENTO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CHAKAN



Dopo anni di piattaforme ripiene di tenerezza, di personaggi paffuti, di musicchette stile Cristina D'Avena è venuto il momento della vendetta: tanta innocenza va punita con visioni da incubo, scenari cupi e soprattutto un personaggio che ha molto da spartire con uno scheletro, il demoniaco Chakan. Costui ha osato sfidare la morte ed è destinato a vagare nei quattro piani dell'esistenza umana (Terra, Acqua, Fuoco e Aria) eliminando con le sue due spade tutte le mostruose abiezioni che circolano sulle piattaforme: se vi riuscirà, potrà riconquistare una sua dimensione esistenziale, altrimenti continuerà a vagare infelice tra un piano esistenziale e l'altro. Povero zombi, fa così tenerezza...

**GRAZIE!
A VIDEO LAND
PER LA
CARTUCCIA!**



E anche il macabro atterrava nel mondo dei platform: Chakan è in tutto e per tutto uno scheletro vivente, l'emaciato rappresentante di quanto c'è di più funereo, la sintesi della disgrazia umana e tra l'altro è pure un bel gioco. All'inizio sembra un po' pallosetto ma andando avanti si dimostra un platform coi fiocchi: armi svariate, locazioni da scoprire e un po' di sana distruzione nel mezzo. La grafica va dall'agghiacciante al grottesco e si dimostra comunque ben confezionata (parallasse e fondali ok) così come la musica bizzarroide da altra dimensione che si adatta perfettamente. C'è solo il doppio salto che mi lascia qualche dubbio: non potevano renderlo un po' più facile? Così com'è vi fa spesso precipitare in baratri senza fondo creando un po' di frustrazione. Vab bè, mettetevi sotto e scoprirete di avere davanti un platform con tutto quanto a posto, che vi terrà incollati al video e magari vi farà venire anche qualche idea di suicidio, ma non preoccupatevi: fa parte del gioco... Ah, ah, ah (risata funerea con eco).

PAOLO CARDILLO

**VIDEOGAME
CON IL MORTO**

Quel mortorio di Chakan inizia il gioco con le sue spade gemelle ma lungo il percorso può reperire un martello con cui distruggere ostacoli e muri, una falce con cui sventrare i nemici e farsi largo tra certe ragnatele, un'ascia per uccidere e sfondare le porte e pure un gancio per arrampicarsi alla Batman. Ancora più importanti sono però le magie che può scatenare: combinando varie pozioni sparse lungo il percorso può ottenere l'invulnerabilità, il rallentamento dei nemici, alcune nuove, potenti spade e altro ancora. Le magie disponibili sono elencate in un'apposita schermata richiamabile tramite il pulsante Start.



Commodore
NOVITA'

B.C.S.

TEL.(02) 8464960
FAX.(02)89502102

ORARIO
NEGOZIO
9.30 - 12.30
15.30 - 19.00
LUNEDI'
CHIUSO



VIA MONTEGANI, 11 A MILANO
VENDITA ANCHE PER
CORRISPONDENZA

KICKSTART 2.0

RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA' PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE S/O 2.0 ED IL S/O1.3. NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE MANUALE IN ITALIANO.

€. 69.000



KICKSTART 1.3

RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA' PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE S/O 2.0 ED IL S/O1.3. NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE MANUALE IN ITALIANO.

€. 69.000

KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600

RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA' PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE S/O 2.0 ED IL S/O1.3. NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE MANUALE IN ITALIANO.

€. 65.000

ESPANSIONE PER AMIGA 600 PORTA LA MEMORIA A 2MB

€. 120.000



ESPANSIONE INTERNA 512KB. L.60.000
ESPANSIONE INTERNA 1.5MB L.180.000
ESPANSIONE INTERNA 2MB.....L.250.000
ESPANSIONE 2/8MB A2000....L.280.000
ESPANSIONE EST.A500 2MB.. L.340.000



AMIGA 1200 A PREZZO FAVOLOSO
SOFTWARE AMIGA DOS 3.0 IN ITALIANO
1MEGA ROM, 2B RAM ESP.A 10MB
RISOLUZIONE 1280X512 A 256 COLORI
€.790.000



AMIGA 600 1 MEGA RAM
GARANZIA COMMODORE
ORIGINALE
€.489.000



MAX MUM IBM L. TEL.

DRIBBLING L.49.900

CAESAR L. TEL.



F15-III PER PC L.109.900



L.349.000
HD40MEGABYTE PER AMIGA 1200
AMIGA 600 FACILE DA INSTALLARE



L.69.000
SCHEDA AUDIO PER PC COMPATIBILE
ADLIB E SOUND BLASTER



L.79.000
DIGITALIZZATORE AUDIO
PER AMIGA STEREO COMPLETO
DI PROGRAMMA DIMOSTRATIVO
IN ITALIANO.



SOFTWARE DIDATTICO PER AMIGA
PC IBM E COMPATIBILE.
ITALIANO MATEMATICA, INGLESE
PER LA 5 ELEMENTARE E
LE 3 MEDIE.



MODEM 2400 ESTERNO
V21-22-23-22BIS-MN5
9600 FAX-VIDEOTELE
ECCEZIONALE PER AMIGA
CON SOFTWARE PER PC E
WINDOWS 31

€. 350.000

PC 80386SX-25
CABINET DESK
LED VELOCITA'
CHIAVE
ACCESSO
2 MEGA RAM
HD40
MEGABYTE
DRIVE 1.4MBYTE
VGA COLORE
TASTIERA 102



COMPRESO DELL' IVA
AL 19% €.990.000



A4000
AMIGA 4000 CON HD130MB
GARANZIA ORIGINALE
COMMODORE
€.3.850.000

NOME COGNOME: JACK

INDIRIZZO E N.CIVICO

CAP.CITTA' E PROVINCIA

PREFISSO E N.TELEFONICO

FIRMA SE MINORENNE UN GENITORE

DESCRIZIONE	COMP.	PREZZO

ORDINA DIRETTAMENTE TELEFONANDO AL (02)8464960 FAX(02)89502102
O SPEDISCI IL TAGLIANDO IN B.C.S. --- CONSEGNE ENTRO LE 24 ORE !!

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
LABORATORIO TECNICO RIPARAZIONI PER COMMODORE PC E FAX
PAGAMENTI ANCHE A RATE
POSS E CARTE DI CREDITO IN NEGOZIO



TUTTI I NOMI SOPRA CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI. I PREZZI SONO COMPRESIVI DELL'IVA.



MAZIN SAGA

MEGADRIVE
SEGA

GRAFICA

Mostrì favolosi, scenari post-atomici e animazioni impeccabili.

95

SONORO

Musiche poderose e buoni effetti fra cui le risate spettrali e i grugni dei mostri.

89

GIOCABILITA'

Buona progressione del livello di difficoltà. Alla lunga, tutto risulta un po' ripetitivo.

90

LONGEVITA'

Se amate il personaggio, continuerete a giocare anche parecchio tempo dopo averlo completato.

91

GLOBALE

90

Mettersi nei panni di un mito come Mazingher ha il suo ottimo perché.

AZIONE	■	■	■	■	■	■	■
STRATEGIA	■	■	■	■	■	■	■
ORIGINALITA'	■	■	■	■	■	■	■
BILANCIAMENTO	■	■	■	■	■	■	■



Vi siete goduti in televisione la replica dell'intera serie de Il Grande Mazinga? E adesso beccatevi questa trasposizione videoludica di tutta



la grande saga robotica (comprendente, per chi non lo sapesse, Mazingher Z e Atlas Ufo Robot, ossia Goldrake) creata nel 1972 dal nipponico Go Nagai, autore anche di altri celebri personaggi come Devilman e Jeeg Il Robot d'Acciaio. Tante sarebbero le cose da dire su questi Miti della TV, ma questa è CVG, non Mangazine, quindi concentriamoci sull'opera alla quale il gioco è intitolato. In realtà, dire che la cartuccia si basi sulle serie che conosciamo è inesatto; la vera fonte ispiratrice, infatti, è una rivisitazione a fumetti dell'epopea mazinghesca (con uguali personaggi e situazioni, ma stile grafico più adulto e violento rispetto al manga originale), firmata dallo stesso Nagai e di imminente pubblicazione in Giappone, per la quale il videogame dovrebbe costituire un veicolo promozionale. E che veicolo!



DOMO ARIGATO! A CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA.



SPADA DIABOLICA!

Essendo gli apocalittici scontri fra Mazinga e i mostri meccanici il pezzo forte di tutti gli episodi, sia del fumetto che della serie animata, la Sega ha pensato bene di adottare per il gioco la formula del picchiaduro "alla Ultraman," vale a dire una serie di corpo a corpo con enormi creature uscite dal peggiore degli incubi nipponici. Ciascun round è preceduto da una sezione a scorrimento orizzontale più convenzionale nella quale un minuscolo Mazingher Z deve liberarsi la strada, a colpi di spada o calcio volante, da un assortimento di nemici (di eguali dimensioni) raccogliendo nel frattempo metalli preziosi, diamanti, power-up e altri oggetti di matrice piattaformica. I round successivi comprendono un livello "alla Tiny Toons" nel quale Mazingher deve correre come un forsennato tra precipizi vari usando come ponte l'enorme braccio del mostro meccanico contro il quale combatterà a fine livello. Le risorse belliche di Mazingher, in questo gioco, saranno limitate (niente raggi gamma, fulmine del cielo, missile laser e così via, ma "solo" una grande abilità nell'uso del suo spadone), ma anche senza il classico arsenale, Mazingher offre spettacolo a tonnellate. Garantito.

! Era molto tempo che sia io che Paolo (mazingofilli di lunga data) sognavamo un videogioco avente l'eroe della nostra adolescenza come protagonista, e con Mazin Saga tale desiderio è arrivato vicinissimo all'essere esaudito. Non sarà il Mazinga che abbiamo conosciuto (questo è, a tutti gli effetti, un samurai d'acciaio, anziché il robot pilotato da Tetsuya Tsurugi), ma è ugualmente degno della nostra ammirazione. Graficamente, Mazin Saga è un qualcosa che va visto per essere creduto. Sia Mazingher che i suoi nemici (tanti e ben assortiti) sono animati con una fluidità eccezionale, e fra questi ultimi vi sono delle vecchie conoscenze come Garada K7, il mostro tutto ossa e teschi, che ebbe l'onore di essere il primo a sfidare Mazinga Z nell'episodio inaugurale della serie animata. La giocabilità, tanto per usare un termine adeguato alla circostanza, è fotonica. Il clou del gioco è, ovviamente, lo scontro finale con il mostro meccanico di fine livello, disputato in scenari in puro stile Go Nagai. Questa parte, da sola, è un motivo sufficiente per correre a comprare il gioco. E ora tutti insieme: vola, si tuffa dalle stelle giù in picchiata...
Fabio D'Italia

MAKE MY VIDEO

Dopo aver raggiunto la cima delle classifiche musicali sia al di là che al di qua dell'Atlantico e dato del filo da torcere persino a Michael Jackson, il duo pop preadolescenziale composto da Mac Daddy e Daddy Mac (meglio noti come Kriss Kross) ha ora come obiettivo la conquista del mondo dei videogiochi. I due imberbi... possiamo dire musicisti?... si sono fatti digitalizzare ed ora li potete vedere come protagonisti in uno dei primi titoli usciti per il favoloso Mega CD della Sega! In questo gioco vestirete i panni del curatore di Make My Video, l'unico programma di video a richiesta in diretta che esista in America. Lavorando alla moviola, dovrete creare dei video capaci di tener dedito l'interesse degli spettatori. Fin qui ci siete? Bene, allora val con la sigla!

MEGA CD

**SONY
IMAGESOFT**

GRAFICA

▲ Spettacolari
effetti speciali **88**

SONORO

▲ Come avere
una discoteca
a casa **94**

GIOCABILITA'

▼ Al giocatore è
richiesto di
stare a guardare e
ascoltare, più che di
giocare **38**

LONGEVITA'

▼ Non ci vuole
molto prima
che le canzoni dei
Kriss Kross diventi-
no insopportabili **20**

GLOBALE

52

Tutto sommato, è più divertente guardare MTV

AZIONE	■	■	■	■	■
STRATEGIA	■	■	■	■	■
ORIGINALITA'	■	■	■	■	■
BILANCIAMENTO	■	■	■	■	■



Make My Video fa un ottimo uso della tecnologia del CD, con vagonate di divertenti immagini dal vivo, alcune delle quali sono di grande intrattenimento. Purtroppo, la fase di montaggio dei videoclip è semplicemente troppo restrittiva e semplicistica perché l'interesse nel gioco possa durare a lungo. Inoltre è difficile creare qualcosa di veramente unico o differente poiché il controllo sul processo di montaggio è alquanto esiguo; la sfida principale consiste nel creare qualcosa che sia di gradimento al conduttore del programma, e ciò non è tanto difficile. Il divertimento dura per circa un giorno, dopodiché la freschezza del gioco comincia a scemare e così l'incentivo a giocarci ancora. Per non parlare dell'irritazione che provoca il ripetuto ascolto dei brani eseguiti dai Kriss Kross: un autentico flagello per le orecchie! Make My Video è certamente un'ottima dimostrazione delle capacità del Mega CD, ma non è molto divertente: provaci ancora, Sony!

FABIO D'ITALIA

QUESTO SI' CHE E' UN VIDEO-GIOCO!

Come si fa a realizzare un video? Fortunatamente, non è tanto difficile quanto imparare la vera arte del montaggio cinematografico. Qui, nel vostro ultratecnologico studio di missaggio, sedete davanti a tre monitor televisivi che mostrano spezzoni di videoclip dei Kriss Kross (mescolati insieme a una quantità di immagini toste prese altrove), e costruite il video definitivo saltando da un monitor all'altro con i tasti A, B e C; le immagini scelte saranno convogliate sul monitor principale. E' necessario tuttavia lavorare con rapidità, poiché le immagini si montano in diretta mentre il disco viene suonato. I brani possono durare dai tre ai quattro minuti, quindi occorre escogitare idee sempre nuove, se si vuole che i video rimangano originali e interessanti. Agli spezzoni che incollate, poi, è possibile aggiungere degli effetti speciali; essi vanno uniti alle immagini sempre mentre il disco sta suonando. Una volta completata l'opera, il conduttore del programma la giudicherà, e se non gli piacerà vi toccherà ricominciare tutto daccapo.

MASTER SYSTEM
VIRGIN

GRAFICA

Più che decen-
te

86

SONORO

Un po' scarso

79

GIOCABILITA'

Si mena che è
un piacere

91

LONGEVITA'

Sapete come
si dice: si sa
quando si inizia ma
non si sa...

92

GLOBALE

92

La fine del Master System è ancora lontana con un gioco come questo.

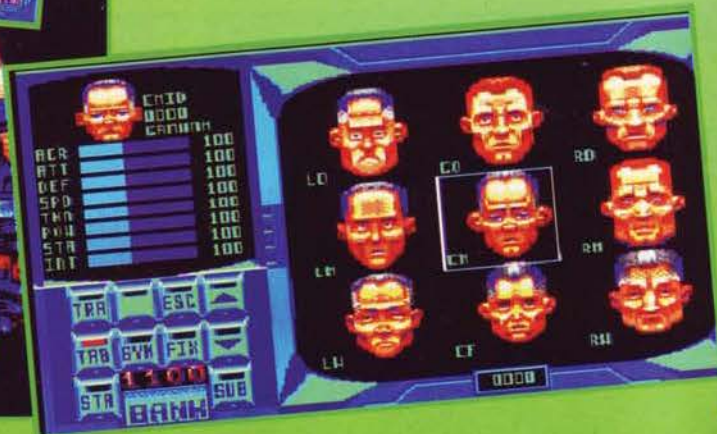
SPEEDBALL II

Nel ventunesimo secolo, lo sport-spettacolo più popolare è lo Speedball, un avveniristico incrocio fra il football americano e il nostro amato calcio. Le regole sono semplici: due squadre composte da nove giocatori per ciascuna se la vedono in un enorme stadio. Lanciate la palla attraverso il campo cercando di infilarla nella rete dell'avversario e contemporaneamente prendete a mazzate quanti più avversari potete. Se non riuscite a impadronirvi della palla, non preoccupatevi; spezzate le gambe a chi ce l'ha e portategliela via! Non è altro che violenza allo stato puro, ma è anche uno spasso!



Speedball II è una delle simulazioni sportive più classiche di tutti i tempi: e dire che non ci avevo mai giocato fino ad ora! Speedball II è apparso proprio quando il software per il Master System cominciava a mostrare segni di stanchezza, ma questo trionfo dovrebbe convincere i systemisti di tutto il mondo a recuperare dal solaio la loro console. Graficamente, Speedball II non è nulla di stupefacente; solo sprite grossi e ben ritagliati che corrono agilmente attraverso lo schermo. Anche il sonoro non è niente di speciale, però (un grosso però) il gameplay è ottimo. Cominciare a giocare è assai più facile che smettere; è troppo acciappante! Trascorrete eoni cercando di arrivare in cima alla classifica, e una volta raggiuntala, c'è tanto divertimento in serbo nel modo a due giocatori da tenervi occupati per altrettanto tempo. E' la migliore simulazione sportiva per il Master System. Decisamente.

PAUL ANGLIN



'MAZZA CHE CORAZZA

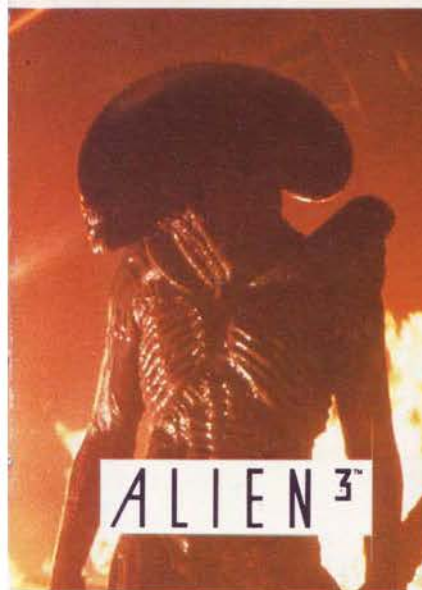
Oltre a controllare gli stili di gioco della squadra, potete governare i vostri ragazzi come un Trap dell'era moderna. Sullo schermo manageriale avete il compito di preparare i giovanotti per il loro prossimo incontro. Per mettere su una buona squadra dovete acquistare e vendere giocatori, oltre che allenare il vostro attuale mucchio di disgraziati. Una volta pronti a scendere in campo, potete scegliere fra tre diversi stili di gioco: Knockout, League o Cup. In Knockout disputate una serie di partite di esibizione contro squadre sempre più dure, fino a quando non perdete. La Cup è una competizione a eliminazione alla quale partecipano tutte e sedici le squadre della WSL. Selezionando League, invece, disputate un vero e proprio campionato con classifica finale. In ogni caso, i ceffoni non mancano.

AZIONE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
STRATEGIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ORIGINALITA'	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BILANCIAMENTO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

All specifications subject to change without notice.

CHEETAH

JoySticks from
the CharacteriStick range



ALIEN 3™

ALIEN 3 TM & © Twentieth Century Fox Film Corporation



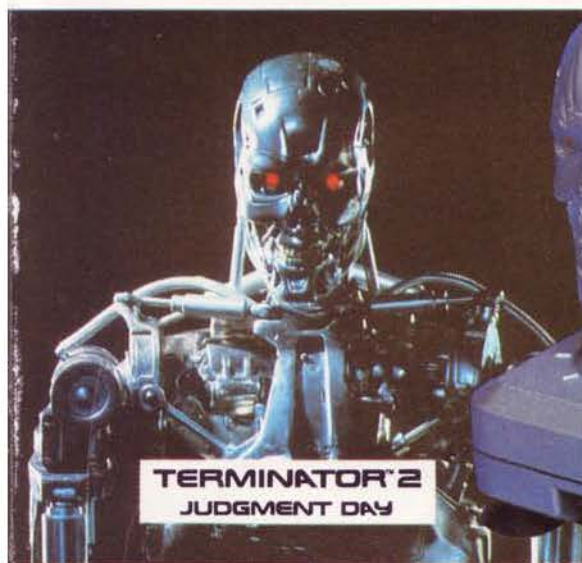
BART SIMPSON™



CHECK
IT OUT,
MAN!

Ham Sings...

THE SIMPSONS TM & © 1992 20TH C. FOX F.C.
All Rights Reserved.

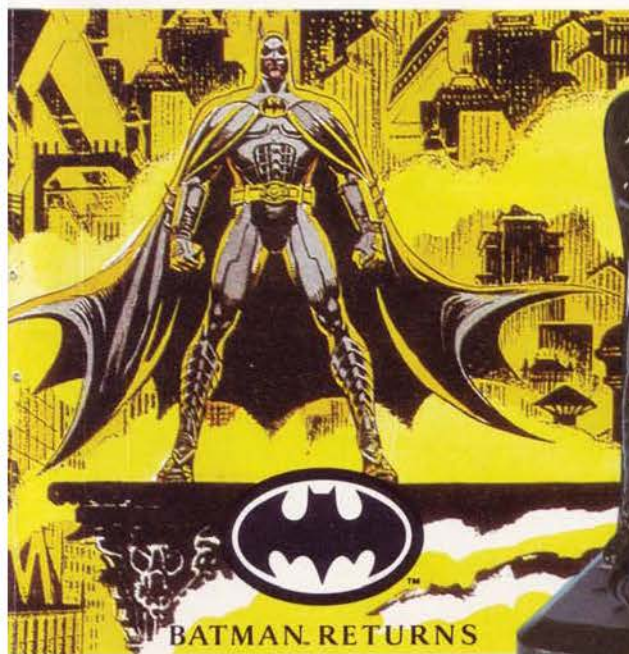


TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY

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

**PC ENGINE
CD ROM**

HUDSON SOFT

GRAFICA

▲ Un pienone di
sprite beoti

81

SONORO

▲ Un simpatico
accompagnamento

80

GIOCABILITA'

▲ Una discreta
dose di divertimento

82

LONGEVITA'

▲ Discretamente
difficile

83

Globale

82

Uno scenario originale per uno sparatutto e una buona quantità di divertimento

AZIONE	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
STRATEGIA	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
ORIGINALITA'	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
BILANCIAMENTO	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

COTTON - FANTASTIC NIGHT DREAMS



Ritorna alla grande la demenza cartoonistica giapponese: in questo nuovo titolo su CD della Hudson (un nome una garanzia) a farsi portavoce della beozia del sol levante è una tipetta che di norma se ne svola su una scopa e manco a dirlo bersaglia con i suoi colpi magici tutto ciò che di cattivo c'è nel mondo. A farne le spese sono tutto un repertorio di esseri nippoidi che vanno da zombi, ad alberi giganteschi a idoli volanti: il tutto intervallato da una serie di intermezzi in cui non si capisce niente (sono commentati in giapponese) ma in cui alcune vignettone sprizzano ancora una volta beozia da tutti i pori. Per chi non l'avesse capito, trattasi naturalmente di sparatutto con pulsante di fuoco premuto a più non posso e scenario del tutto fuori di melone: potrà bastare? Al commento l'ardua sentenza...



Suvvia, un po' di demenza giapponese ogni tanto non fa male e Cotton ne ha proprio da vendere. Nel gioco

è concentrato tutto ciò che riguarda miti e leggende interpretate alla maniera giapponese, con alberi fluttuanti, idoli svolazzanti, nuvoloni teneroidi, cadaveri ambulanti e un personaggio beota come la stregghetta. Insomma, l'atmosfera non manca e gli intermezzi parlati sono abbastanza idioti da strappare qualche compiaciuta risata. Come sparatutto Cotton non manca di elementi sufficienti a strappare il consenso degli appassionati: tra pod, armi e bombe siamo a buoni livelli. Forse l'unica pecca del gioco è che a volte sullo schermo sorge un'estrema confusione e diventa difficile distinguere quel che sta succedendo. Nel complesso comunque Cotton è uno shoot'em up con un'ambientazione originale e una giocabilità soddisfacente: non deluderà gli sparatuttisti incalliti.

PAOLO CARDILLO

ZOMBI, SCHELETRI E MANICI DI SCOPA

La stregghetta di Cotton (o Cotton è il suo nome? Boh!) ha ben presente tutto ciò di cui ha bisogno un vero protagonista di sparatutto: dalla sua scopa emana i classici colpi a ripetizione ma non disdegna di farsi accompagnare da uno o più pod o di scaraventare bombe al suolo. Raccogliendo vari oggettini rilasciati da nemici blastati, in ogni stage può però diventare tanto potente da scatenare delle armi del Giudizio sui suoi bizzarroidi nemici: un drago di fuoco (!), un tuono spaziale, una barriera impenetrabile e via dicendo. Ha veramente distruzione da vendere la stre-



**GRAZIE!
A CONSOLE
GENERATION
PER LA
CARTUCCIA!**

SUPER SIDEKICKS

Mettiamola così: il Neo Geo ha delle capacità pazzesche ma i giapponesi non saranno mai capaci di fare giochi di calcio della stessa qualità di un Sensible Soccer. Che cosa è mai venuto fuori dunque con questo Super Sidekicks? Beh, diciamo che il gioco è nuovamente molto arcade, ha la stessa visuale laterale rialzata di mille giochi di calcio da bar e varie schermatucce di esultanza davvero simpatiche. Molto spazio ha la spettacolarità, con rovesciate, gente che rotola per terra, che sbraccia dopo aver perso l'equilibrio e così via, il resto è sano calcio da sala giochi. Ci si aspettava di più? Beh, forse sì...



Ma che cavolo combinano alla SNK? Hanno a disposizione la loro megaconsole e mi tirano fuori un gioco che è poco più di un usuale gioco di calcio da sala? L'aspettativa per questo gioco era grandissima in redazione e, pur consapevoli che sarebbe stato qualcosa "da bar", ci aspettavamo un passo avanti rispetto al solito. Il gioco incorpora quel tot di animazioni che lo rendono parecchio appetibile e fanno divertire anche chi di calcio non è appassionato, ma agli occhi di un esperto appare abbastanza chiaro quanta sia la somiglianza con un qualsiasi predecessore. Tutto da buttare dunque? Per niente, con le varie animazioni lo spettacolo è assicurato e si rimane intrappati finché però non si scopre che sotto la superficie smagliante si nasconde in fondo un classico gioco del genere.

PAOLO CARDILLO

QUANTI PALLEGGI FAI?

Nonostante abbia quattro bei pulsantoni da sfruttare, Super Sidekicks si limita a utilizzarne due per le solite funzioni di passaggio e tiro nel caso si sia in possesso di palla, o di spallata e scivolata per entrare sull'avversario col pallone. La cosa in effetti è abbastanza deludente, visto che fa somigliare il gioco a tanti altri coin-op visti sinora in sala giochi. Dico ve lo immaginate se la Sensible potesse avere a disposizione due pulsanti? Il secondo potrebbe servire per lo scatto del giocatore con la palla, o per "chiamare" allo scatto un compagno lontano da lanciare e insomma ci farebbero qualcosa mentre 'sti beoti di giapponesi non sanno inventare niente! Roba da picchiarli sul menisco!



NEO GEO

SNK

GRAFICA

Troppo belle certe animazioni

84

SONORO

Musichetta coinvolgente e qualche effetto di contorno

82

GIOCABILITA'

Classica azione da classico gioco di calcio

81

LONGEVITA'

Un duro torneo per veri calciofili

80

GLOBALE

80

Indubbiamente divertente, ma dal Neo Geo ci si aspettava molto di più

AZIONE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
STRATEGIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ORIGINALITA'	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BILANCIAMENTO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



VIEWPOINT

Finalmente! Dopo una valanga e mezzo di picchiaduro, era ora che il Neo Geo cambiasse genere! In verità per cambiare, la SNK...ha fatto un piccolo viaggio nel passato, riportando sui nostri schermi quella particolare visuale isometrica che aveva contraddistinto uno dei miti degli sparatutto: *Zaxxon*. Vi ricordate l'incredibile sensazione "prospettica" che provammo per la prima volta dopo aver giocato per secoli solo a shoot'em up a scorrimento verticale/orizzontale? Eh, bei tempi, rinverditi oggi da questo incredibile *Viewpoint*, un gioco che deve essere davvero provato per poterci credere.



DIMENSIONI RIDIMENSIONATE

Come avrete notato dalle foto, la grafica di *Viewpoint* è poco meno che fantastica. Tutte quelle paroline come vettori e isometria vi potranno balenare nel cervello mentre guardate le foto ma il termine esatto per tutto questo è Sprite Poligonizzati. Suona tecnico? Certo, ma si può spiegare con semplicità: praticamente la grafica è stata disegnata in modo molto intelligente, in modo che dia l'impressione di una prospettiva e senza essere blocchettosa. Cavolo che robe che fanno oggi giorno!



Viewpoint è il gioco per Neo Geo più impressionante che io abbia mai visto. La nuova inquadratura del

gioco è solo il principio di quel concetto ormai dimenticato nei videogiochi: l'originalità! La sola cosa di questo gioco un po' consueta sono i cattivi di fine livello. La grafica è assolutamente fantastica, con alcuni dei più magnifici nemici mai visti in un videogiochi, o anche in un film di fantascienza! La musica deve essere ascoltata: il Neo Geo non ha imitato dei pezzi di hard rock, questi SONO pezzi di hard rock, robe che potreste sentire tranquillamente col vostro Walkman. Molti giochi per il Neo Geo inoltre soffrivano di eccesso di facilità ma stavolta è diverso: il gioco è tosto ma mai frustrante. Cercate di giocarci a qualsiasi costo!

PAUL ANGLIN



NEO GEO

SNK

GRAFICA

▲ Semplicemente la migliore vista su Neo geo sino ad ora

97

SONORO

▲ Incredibile!

97

GIOCABILITA'

▲ Una fantastica battaglia spaziale.

93

LONGEVITA'

▲ Gioco duro al punto giusto, difficile staccarsi

93

GLOBALE

95

Finalmente qualcosa di nuovo nel monotono universo degli sparatutto: ed è una novità con look e giocabilità stratosferici.

AZIONE



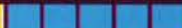
STRATEGIA



ORIGINALITA'



BILANCIAMENTO



ALIENI? NO, GRAZIE

Le armi extra di *Viewpoint* sono semplicemente due pod che si affiancano all'astronave e sparano colpi extra. Non ci sono altri super armamenti; solo il vostro "fuoco" iniziale. Comunque, i pod forniscono protezione ai lati della navicella fungendo praticamente da scudi. Sono disponibili anche dei campi di forza che vi renderanno invulnerabili a tre colpi nemici, rendendo le cose un po' più facili.

BOMBA O NON BOMBA...

Gli ordigni a vostra disposizione con cui potete fare più danno sono le vostre bombe. Ne esistono tre tipi differenti e sono i seguenti:

MURO DI FUOCO: come suggerisce il nome, questa bomba spedisce una barriera di fiamme distruggendo tutto quello che c'è su schermo.

ONDATA DI FUOCO: grosso turbine di fuoco che frigge tutto quello che trova sul suo cammino.

MISSILI A RICERCA: pletora di missili che puntano su tutto ciò che trovano su schermo e lo distruggono. Attenzione: nel gioco iniziate con tre bombe e lungo il percorso ce ne sono varie sparse qui e là, però se ne possono portare solo tre alla volta.



G-LOC - SEGA

Lo sforzo richiesto era enorme: far ruotare continuamente la sedia del giocatore di 360... ehm, volevo dire riproporre sul Megadrive lo stesso spettacolo avionico visto in sala giochi. I programmatori della Sega ce l'hanno messa tutta: hanno fatto dei paesaggi "di sotto" che hanno una certa fluidità (senza però essere tridimensionali), gli sprite degli aerei sono grossi e c'è anche la sequenza con la zoomata dall'esterno fino all'interno dell'abitacolo. Il problema è che così com'è G-Loc è poco più di un giochillo: la varietà è a livelli sotterranei, la limitatezza invece tocca i suoi vertici più alti. Praticamente si tratta di uno sparattutto avionico incredibilmente monotono; in più i programmatori



della Sega ci avevano aggiunto la possibilità di acquistare (il punteggio sono i crediti del giocatore) missili aria-aria e aria-terra alla fine di ogni stage. Tentativo lodevole ma vano: G-Loc rimane un gioco mediocre...

MEGADRIVE

GRAFICA	79
SONORO	67
GIOCABILITA'	55
LONGEVITA'	50
Globale	53

THE BLUES BROTHERS - TITUS

Vi ricordate di 'sto platform per Amiga? Fu uno dei pochi titoli della Titus a meritarsi gli elogi della critica paneuropea e ora la Titus stessa ci riprova con l'8-bit Nintendo. Beh, l'idea non dispiaceva affatto e come gioco poteva essere tranquillamente adatto per una console come il NES e infatti Blues Brothers si è rivelato un buon platform: la grafica è una buona riproduzione di quella vista su Amiga e la giocabilità si è mantenuta su ottimi livelli. L'animazione è forse la parte migliore del gioco e per quel che riguarda le musiche è

difficile non rimanere ammaliati dalle mitiche musiche tratti dal film.



NES

GRAFICA	80
SONORO	81
GIOCABILITA'	75
LONGEVITA'	67
Globale	79

ELETTRONICA DI BELLOMO

VIA SCALISE, 5 - 31100 VERCELLI
(prima a destra di c. PRESTINARI)
Telefono (0161) 54793

POINT **Commodore**

PRODOTTI COMMODORE ITALIA

PC - MS-DOS - VIDEO GIOCHI

SOFT CENTER - LEADER - CTO

SOFTTEL - NOVITA' SETTIMANALI

SOFTWARE PER PC AMIGA - CBM 64

FLOPPY DISK - PERIFERICHE

ACCESSORI

ROCKY JOE BOXE - KAC

Ro-ro-ro Rocky, Rocky, Rocky Joe... Vi ricordate questo cartone animato? Massi, dai, Rocky Joe, il tipico ragazzo sfigato giapponese che parte dal nulla e diventa campione interstellare di pugilato. Il cartone animato e il fumetto hanno riscosso un notevole successo nel Sol Levante così, dopo esserci sollazzati con il coin-op che lo vedeva protagonista (chiamato, credo, The Legend of Success Joe), possiamo impersonarlo, grazie alla KAC, sul Super Nintendo. L'idea, ad essere sinceri, ci solluccherava abbastanza, ma dopo aver visto il gioco ci siamo dovuti ricredere... Tanto per cominciare la giocabilità è limitatissima: ci sono ben pochi colpi (dei sei tasti di fuoco del Joypad ne usate due a malapena) e solo i nemici hanno una mossa speciale "alla Street Fighter 2" che li caratterizza, ma si tratta di ben poca cosa. Le

partite si riducono così a una velocissima pressione "modello Decathlon d'altri tempi" del tasto A



mentre vedete l'energia dell'avversario scendere. Inoltre, non ci sono scenette d'intermezzo fra un combattimento dell'altra e le uniche schermate degne di nota sono quelle dell'introduzione. L'ennesima licenza sprecata...

SUPER NES

GRAFICA	82
SONORO	78
GIOCABILITA'	69
LONGEVITA'	58
Globale	64

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI



Grazie, grazie, per le migliaia di lettere contenenti trucchi! Un grazie di cuore da parte mia e da parte di tutta la redazione: ma mi raccomando, continuate con questo ritmo incessante!!!

Bene, bene, una delle domande che è stata posta in redazione riguardava l'abbonamento omaggio al miglior trucco: miglior trucco? Beh, è una parola scegliere il migliore! Dunque a mio giudizio insindacabile, ho deciso di togliere questo "barbaro rituale" e di istituire il box dei ringraziamenti, ovvero tutti i lettori che vedranno pubblicato il proprio trucco vedranno pubblicato il proprio nome su CVG! Questa è democrazia! (se lo dici tu Max ci crediamo - The Rest of Team). L'indirizzo è il solito:

CVG - Playmaster
Gruppo Editoriale Jackson
Via M. Gorki, 69
20092 Cinisello Balsamo (MI)

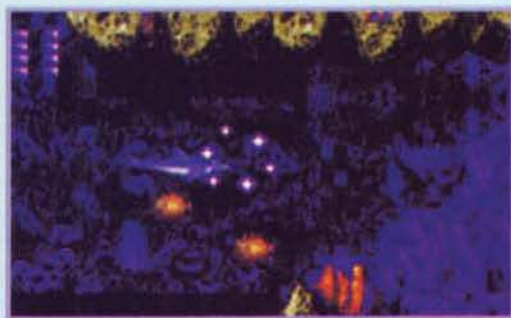
A CURA DI MAD MAX

MEGADRIVE

ECCO THE DOLPHIN

Ecco le password di Ecco le password di Ecco le password di Ecco...

Undercaves: MZJXKFBH
The Vents: FMCBLFBL
The Lagoon: JTWELFBT
Island Zone: EEJZUREF
Ridgewater: ATWDVREI
Open Ocean: VJCPREL
Ice Zone: WTFEYRER
Hard Water: CONAYREW
Cold Water: HRUWXREG
Deep Water: JNYGVREQ
The Marble Sea:
AEXIXRED
The Library: MJROXRES
Deep City: UMGHXREL
City Of Forever:
JGMSXREL



Tura Scis Beach: HLKSAPEN
Pterandon Pond: HUDWAPET
Origin Beach: ODXZAPEG
Trilobite Circle: LRRDBPEQ
Dark Water: VBKIBPEI

MEGADRIVE

SONIC 2

Per scegliere da quale livello partire, andate allo schermo delle opzioni e mettetevi ad ascoltare i seguenti sound test: 19 - 65 - 09 - 17. Vanno suonati in quest'ordine perché il cheat mode funzioni. Finito l'ascolto di tutti e quattro i sound test, tornate allo schermo del titolo, tenete schiacciato A e premete Start.



MICKEY AND DONALD

Con le seguenti password, ora avete tutte le... carte in regola per completare questo impagabile platform.

DONALD

Livello 2: Re di Picche, Re di Quadri, Re di Fiori, Regina di Picche.

Livello 3: Re di Fiori, Re di Cuori, Regina di Cuori, Re di Picche.

Livello 4: Regina di Cuori, Re di Quadri, Re di Cuori, Re di Picche.

Livello 5: Re di Picche, Re di Cuori, Re di Fiori, Re di Quadri.



"If you say the magic word, 'ALAKAZAM', and then press any of the buttons, a flying carpet

MICKEY

Livello 2: Re di Fiori, Regina di Cuori, Re di Cuori, Re di Cuori, Re di Cuori, Re di Cuori.

Livello 3: Re di Cuori, Re di Picche, Re di Quadri, Regina di Picche.

Livello 4: Regina di Cuori, Re di Quadri, Re di Picche, Re di Fiori.

Livello 5: Re di Quadri, Re di Fiori, Re di Cuori, Re di Picche.



MICKEY E DONALD

Livello 2: Re di Picche, Regina di Cuori, Re di Cuori, Re di Quadri.

Livello 3: Re di Cuori, Re di Picche, Re di Quadri, Regina di Picche.

Livello 4: Regina di Cuori, Re di Quadri, Re di Picche, Re di Fiori.

Livello 5: Re di Quadri, Re di Fiori, Re di Cuori, Re di Picche.

MARBLE MADNESS

Livelli di partenza a vostra scelta, grazie a questo cheat mode. Nella schermata delle opzioni fissate: TEST FX 2

TEST MUSIC 5

Ora potrete spostare il cursore su SELECT LEVEL e cominciare dal livello che vi pare.

TERMINATOR

Nella schermata del titolo, tenete schiacciato il tasto 2 e premete il pulsante 1: lo schermo si annerirà per alcuni secondi. Mentre lo schermo rimane buio, prendete il joystick e premete sui seguenti punti: SINISTRA, SINISTRA, ALTO, ALTO, DESTRA, DESTRA, BASSO, BASSO. Due "0" dovrebbero apparire sullo schermo, e a questo punto potrete scegliere da quale livello iniziare premendo SINISTRA e DESTRA sul joystick.

ATTENZIONE: IL CHEAT E' VALIDO ANCHE PER GAME GEAR!

THE ADDAMS FAMILY

All'inizio dello schermo, cliccate su PASSWORD e inserite:

&1Y9C

Partirete con tre cuori anziché due e non dovrete affrontare il mostro-uccello che si trova sopra l'albero.

THE MANAGER

Per ottenere denaro a volontà, dirigersi alla finestra delle preferenze (quella con il disegno delle leve, nella quale si attivano e disattivano le varie opzioni)

e, posizionata la punta del puntatore del mouse all'interno della freccia dell'icona di uscita, premere il tasto G. A questo punto lo schermo dovrebbe lampeggiare e, ad ogni pressione di G il vostro denaro aumenterà di 100.000. Operando nello stesso ma premendo A al posto di G otterrete subito 50.000.000 e tutti i vostri giocatori avranno il valore massimo (99) in tutti i parametri (condizione, forza, tecnica).

STREET FIGHTER 2

Due cheat, oltre i favolosi consigli fra qualche pagina, per questo mega picchiaduro per il nostro Amy.

1) Sullo schermo dei titoli scrivete STREET CHEAT; a partita iniziata premete il tasto Help e salterete il match.



2) Mettete in pausa il gioco e digitate: 7KIDS (senza spazi). In questo modo potrete affrontarvi ad armi pari. Ken Vs Ken, Honda Vs Honda ecc.

EPIC

Codici epici per un gioco epico:

- 1 - AURIGA
- 2 - CEPHEUS
- 3 - MUSCA
- 4 - PUXIS
- 5 - CETUS
- 6 - FORMAX
- 7 - CAELUM
- 8 - CORVUS



PRINCE OF PERSIA

Anche su Gameboy la lunga mano di CVG colpisce: beccatevi 'sti codici!

LIVELLO 2: 06769075

LIVELLO 3: 24613065

LIVELLO 4: 99116015

LIVELLO 5: 50005005

LIVELLO 6: 47309135

LIVELLO 7: non c'è codice perché è collegato al livello 6

LIVELLO 8: 68900195

LIVELLO 9: 13807185

LIVELLO 10: 27438654

LIVELLO 11: 95732644

LIVELLO 12-A: 59620674

LIVELLO 12-B: 43126664

LIVELLO 12-C: 70027614

PRINCE OF PERSIA

Dopo essere entrati nella directory "PRINCE" scrivete RUNPOP dopodiché il computer vi chiederà da quale livello partire.

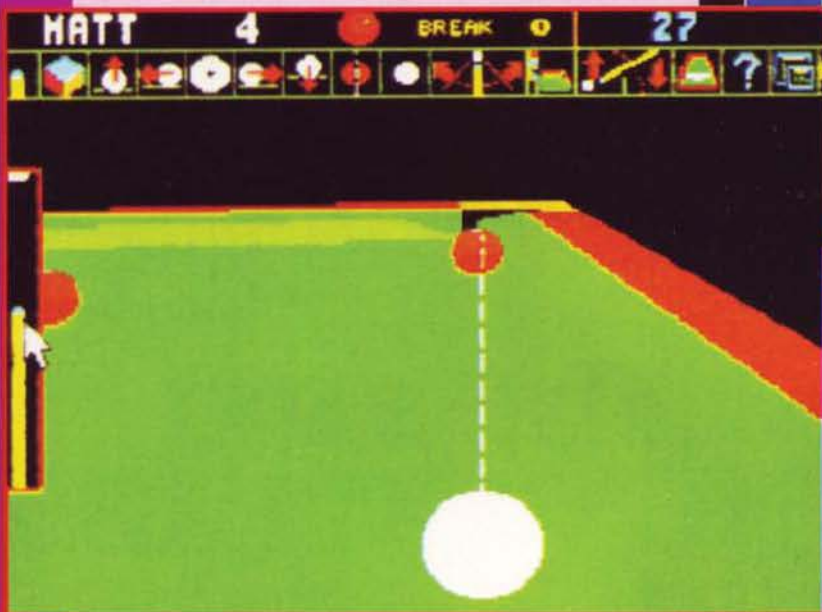
Attenzione: si inizia sempre dalla prima schermata si andrà al livello descritto.

PC

Scegliete lo schema 14: avrete da superare un paio di grate a sinistra dello schermo e sarà fatta!!!

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

Curiosi di sapere come fare 147 punti in un sol colpo di stecca? Sentite qua: recatevi al modo Trick-Shot ed entrate nell'editor dei tiri. Premete F7, F4 e quindi F1. A questo punto dovrete udire il rumore delle biglie che vengono raccolte nel triangolo. Andate al modo demo e cliccate sull'opzione per un colpo da 147 punti, dopodiché state a guardare che succede...

**SNES**

SUPER MARIO KART

Per accedere facilmente alla Special Cup selezionate Time Trial o Match Race. Poi spostate il cursore a freccia su Mushroom Cup e premete i pulsanti L e R in quest'ordine: L, R, L, R, L, L, R, R. E vai di spinterogeno!

**SNES**

SUPER STAR WARS

Volete isolare lo splendido commento musicale di John Williams dal resto del gioco? Allora munitevi di un SN Pro Pad e fate quanto segue. Spegnete tutti gli interruttori. Mettete il gioco in pausa, attivate il gioco in rallenty e spostate tutti gli interruttori su "auto". Ora reinserite il gioco normale e rispegnete tutti gli interruttori: e che il soundtrack sia con voi! Se invece desiderate qualcosa di più pratico e vantaggioso, eccovi un trucco del valore di 99 vite extra. Andate a combattere nella Terra dei Sabbipodi. Quando giungete alla seconda parte delle pietre da saltare, poco prima di prendere contatto con Ben Kenobi, andate sul lato sinistro del precipizio e premete L sul joypad - dovrete finire in una speciale stanza segreta. Saltate sopra la piattaforma che si trova al centro della stanza per fermare la caduta delle rocce e blastatele via per



scovare le vite extra. Ne troverete sette alla volta, perciò dovrete fare avanti e indietro di continuo per averle tutte e 99.

GRAZIE, DEI TRUCCHI GRAZIE, DEI TRUCCHI GRAZIE...

Questo mese la redazione vuole ringraziare per i loro interventi: Fabio "Guybrush" Coppotelli, Bellan Flavio, Stefano Pettini, Enrico Barco, Cesare Lazzini, Alessandro Fiaschi, Carlo Alberto Vezzelli e tutti coloro che ci hanno scritto inviando un trucco e non lo hanno visto pubblicato!

ZOO

GUIDA COMPLETA

CONSIGLI GENERALI

*Tanto per cominciare, vi ricordiamo quanto segue: nella schermata del titolo scrivete **GOLDFISH** per attivare il cheat mode. Durante la presentazione, premete a scelta da F1 a F6 per scegliere da quale mondo cominciare. A partita iniziata, premete il tasto 1 per avere uno scudo, il 2 per saltare al livello successivo, il 3 per saltare al mondo successivo e il 4 per autoterminarvi; a che pro, non si sa.*

SWEET WORLD (MONDO DEI DOLCIUMI)

LIVELLO 1

I colpi di spada menati da Zool possono distruggere dei lecca-lecca prodighi di bonus extra. La prima parete alla destra del secondo checkpoint può essere sfondata con un pugno per ottenere un super bonus. Giusto sopra il secondo checkpoint vi è inoltre una piattaforma a scorrimento verticale: saltateci sopra e avrete accesso a una vita extra.

LIVELLO 2

Cercate di completare questo livello nel modo più sbrigativo possibile; se raccogliete uno scudo, dirigetevi in fretta verso l'uscita. Occhio alle grosse buche: hanno fondi coperti di spuntoni!

LIVELLO 3

Qui incontrerete una serie di scatole con la parola HIT (colpisci) scritta sopra; prendete la prima e la terza scatola alla lettera e avrete dei bonus in omaggio.

Esistono due modi per vincere questo livello:

- 1) Sconfiggere il Boss di fine livello. Per riuscire a tanto, la cosa migliore da fare è rimanere alla sinistra dello schermo, saltando per evitare le sue bombe e, nel contempo, sparandogli addosso con la massima rapidità.
- 2) Lasciare che il timer scenda sino alle 50 unità; a questo punto, la prima parete sulla destra a inizio livello potrà essere sfondata, dandovi accesso ad una stanza segreta contenente vari bonus, tempo extra, 2 vite extra e un'uscita per lasciarvi questo mondo alle spalle.

MUSIC WORLD (MONDO DELLA MUSICA)



LIVELLO 1

Attenzione ai piccoli telecomandi, sono i checkpoint di questo melodico mondo. Prendete a sciabolate le casse amplificatrici e otterrete bonus extra. Saltate dentro la campana e potrete usarla come scudo per oltrepassare un mucchio di cattivi; per uscirne fuori, basterà premere il tasto di fuoco.

SOTTOLIVELLO NO.1:

Direttamente sopra il primo checkpoint (più o meno uno schermo sopra) si trova una entrata invisibile per il primo livello di sparatutto con bonus in palio.

SOTTOLIVELLO NO.2: Il primo pianoforte che incontrerete sembra non fare assolutamente nulla, ma suonando il tema del film **INCONTRI RAVVICINATI DEL TERZO TIPO** potrete accedere al secondo livello di sparatutto con bonus in palio. (Per coloro fra di voi che ignorano quale sia il motivo in questione, usate le note GRIGIO, BIANCO, NERO, ROSSO e VERDE in questo stesso ordine.)

LIVELLO 2

In questo livello è molto importante saper usare i pianoforti, quindi trascorrete un po' di tempo allenandovi a colpire le note giuste. Se fate un errore saltate giù dal piano e allontanatevi un

poco, poi ricominciate daccapo. Sul primo pianoforte in cui vi imbattete, usate le note MARRONE, GIALLO, ROSSO, ARANCIO, VERDE e sopra lo strumento si manifesterà una grossa nota; saltateci sopra ed entrerete in una stanza nascosta contenente dei bonus e una nuova serie di note: MARRONE, ARANCIO, VERDE e BLU SCURO. Suonate queste note sul medesimo pianoforte e guadagnerete una vita extra. Quando raggiungete il pianoforte successivo (situato alla fine del livello) suonate le note ROSSO, GIALLO, BLU CHIARO e BLU SCURO: apparirà un'altra grossa nota. Saltatele sopra e verrete trasportati all'uscita.

LIVELLO 3

In questo livello il tempo a vostra disposizione non sarà molto, quindi cercate di muovervi il più rapidamente possibile. Sui percorsi lunghi, usate l'attacco a scivolata di Zool per uccidere i cattivi. Per distruggere il mostro di fine livello dovete colpire la chitarra mentre il suo occhio è aperto. Nel frattempo, dovete restare vicino al margine sinistro dello schermo schivando i fulmini e distruggendo la frutta che viene sparata al vostro indirizzo.

FRUIT WORLD (MONDO DELLA FRUTTA)



LIVELLO 1

Occhio alle banane che fungono da checkpoint. Potete guadagnare bonus extra accovacciandovi ed estraendo i ravanelli dal terreno, ma anche tagliando la cima di alcune carote. Restate fermi a distruggere l'uva cadente per rifornirvi di energia. Cercate di farvi strada sino ai vertici del livello perché da quelle parti c'è una vita extra che vi aspetta. Se trovate l'uscita ma non avete tutti i bonus che vi occorrono per completare il livello, fate marcia indietro e seguite una strada leggermente diversa.

LIVELLO 2

Aperte una breccia nella prima parete a destra e guadagnerete un sacco di punti bonus. Ricordatevi di rimbalzare sui coperchi dei barattoli, se volete ottenere dei bonus e una vita in più. Vi imatterete poi in una buca ripiena di bonus a forma di V: approfittatene, dopodiché sfondate la parete di sinistra per ottenere altri bonus.

LIVELLO 3

Sfondate la prima parete in basso a destra per accedere a vari bonus. Alla parete successiva, situata alla sinistra di un albero, altro sfondamento e altri bonus in omaggio. Procedete oltre finché non trovate una serie di barattoli di frutta; rimbalzate sul coperchio e sarete proiettati alla conquista di una vita extra, letteralmente. Per uccidere il Boss di fine livello, sparate innanzitutto alla sveglia (che è indistruttibile) per destare la banana. Quando costei vi attacca cercate di rimanere alla sinistra dello schermo sparandole addosso contemporaneamente. Se morite durante la battaglia con la banana (è facile che accada) potete arrivarvi alle spalle dall'ultimo checkpoint correndo a destra e sparando con la

massima rapidità; questo dovrebbe eliminare tutti i nemici sul percorso pur mantenendo in vita Zool. Ricordatevi che anche a banana distrutta, la sveglia rimarrà dov'è, quindi non fatevi cogliere alla sprovvista.

TOOL WORLD (MONDO DEGLI ATTREZZI)

LIVELLO 1

In questo mondo, i checkpoint sono i ceppi di legno chiodati. Le sfumature più scure sul legno conducono invariabilmente a vagonate di punti bonus. SOTTOLIVELLO NO.3: Un altro tirassegno con bonus in palio. Per arrivarci, andate a destra dall'inizio del livello finché non giungete alla prima piattaforma in legno, portate Zool sulla cima e saltate a sinistra dal margine sinistro della piattaforma e... voilà, ci siete.

LIVELLO 2

Può essere molto duro guadagnare i bonus necessari in questo livello, quindi cercate di non perderne uno, tantomeno quando sono riuniti in gruppi.

LIVELLO 3

E' certamente uno dei livelli più duri del gioco. La cosa migliore da fare è sondare la parte iniziale del livello per raccogliere tutti i bonus che riuscite a trovare, poiché si fanno sempre meno numerosi man mano che progredite. Quando arrivate allo scontro col mostro di fine livello, sparategli immediatamente agli occhi. Qui la velocità è importantissima perché la trivella porta via a Zool il terreno da sotto i piedi; se avete energia a sufficienza, vale la pena serbarle un paio di colpi.

TOY WORLD (MONDO DEI GIOCATTOLE)

LIVELLO 1

I checkpoint, in questo mondo, sono cartelloni recanti la scritta HIT. Occhio alle nuvole che volano rapidamente a bassa quota e ai carriarmati che vi sparano addosso. Ricordatevi inoltre che potete sostare soltanto sui blocchi rossi e verdi, non su quelli blu o arancioni. SOTTOLIVELLO NO.4: Recatevi a destra dall'inizio del livello finché non giungete davanti al gigantesco Panda dei bonus. Saltate sulla colonna blu a sinistra, effettuate un altro balzo a sinistra e dovrete aver colpito l'ingresso nascosto per il quarto e ultimo livello di sparatutto con bonus in palio.

LIVELLO 2

Molto simile al livello 1. In sostanza, basterà essere cauti e ricordare di usare i checkpoint e dovrete trovare questo livello per nulla difficile.

LIVELLO 3

Fate bene attenzione a non cadere in nessuna buca, poiché in fondo ad alcune di esse potreste trovare i già citati spuntoni. A un certo punto vi troverete in una zona contenente buche molto simili fra loro nell'aspetto; gettatevi dentro la sesta buca per proseguire. Per uccidere il mostruoso robottone di fine livello sparategli alla testa ma occhio a quando l'automa aprirà il suo torace, perché sarà allora che passerà al contrattacco.



FAIR WORLD (MONDO DEI DIVERTIMENTI)

LIVELLO 1

I checkpoint sono di nuovo ben contrassegnati e hanno sembianze simili a quelli di Sweet World. Provate a lasciare che i mostri-martello colpiscano la base della macchina di tiro alla campanella e, se avete piazzato Zool nel posto giusto, egli verrà trasportato rapidamente verso l'alto.

LIVELLO 2

Se in questo livello giungete in un punto senza via d'uscita, gironzolate da quelle parti per un po' e di lì a poco vedrete scendere un palloncino che vi porterà più avanti. Inoltre, se non riuscite a vedere in che punto saltare giù, effettuate il balzo più ampio che riuscite a ottenere e con molta probabilità troverete una piattaforma a ricevervi.

LIVELLO 3

Se vedete dei bonus che non potete raggiungere, guardate se da quelle parti c'è un palloncino che può tirarvi su. Per completare l'arcade machine di Zool: attivate la macchina e mettetevi a saltare ripetutamente sul pulsante rosso; quando appare un ostacolo passate al pulsante bianco e saltateci sopra, poi rimettetevi a saltare sul pulsante rosso e così via. Quando avete completato la macchina avrete in premio ben tre vite. Per distruggere il Boss

Finale, ossia il perfido Clown, rimanete sulla prima piattaforma, abbassatevi e sparategli nel suo grosso occhio centrale.

GUIDA COMPLETA

Playmaster vi insegna come picchiare i picchiatori di Street Fighter 2, il gioco tanto violento e popolare da essersi meritato un'apparizione nel famigerato programma televisivo Pegaso. A quando un sequel di questo picchiaduro in cui si possa pestare a sangue una versione digitalizzata di Giovanni Minoli?



RYU/KEN

MOSSE SPECIALI

Questi due fustaccioni si somigliano praticamente in tutto, salvo per il colore delle vestaglie che indossano. Hanno tre mosse speciali cui ricorrere: la Fireball, l'Hurricane Spinning Kick ed il terribile Dragon Punch.

CONTRO CHUN-LI

Facile. Colpitela da lontano con il globo di fuoco, oppure lavorate di pugno e calcio con la massima velocità. Se la tipa prova ad effettuare il suo caratteristico calcio rotante (Spinning Bird Kick) accovacciatevi aspettando il momento giusto per mandarla rotoloni con un bel gancio.

CONTRO DHALSIM

Parate le sue Fireball con le vostre e andategli vicino per negargli il vantaggio della lunga distanza.

CONTRO GUILLE

Parate i suoi Sonic Boom con le Fireball e riducete la sua energia con rapidi calci rasoterra.

STREET FIGHTER 2

CONTRO HONDA

Honda cercherà di farvi inginocchiare con i suoi colpi d'avambraccio a lunga gittata e vi si avvicinerà per darvi un abbraccio mortale, quindi mantenete la distanza e usate i globi di fuoco assieme ai calci bassi.

CONTRO BLANKA

Se quest'orrendo capellone tenta di fulminarvi usate una Fireball o due per levargli la corrente. Altrimenti rimanete bassi ed effettuate rapidi colpi di piede per toglierlo di mezzo.

CONTRO ZANGIEF

Zangief è tanto grosso quanto lento, ma se viene a contatto con voi è letale. Vedete di stare alla larga dal grizzly e usate le Fireball e i calci bassi per metterlo fuori uso.

CHUN-LI

MOSSE SPECIALI

Chun-Li ha due mosse speciali: lo Spinning Bird Kick e l'Hundred Foot Kick. Il Bird Kick, quando va a segno, è devastante ma ci si può difendere facilmente, perciò è meglio usarlo solamente come attacco di sorpresa da vicino o quando l'avversario è stordito e non può difendersi. Lo Spinning Bird Kick può privare rapidamente persino Zangief di tutta la sua energia ma dal momento che Chun-Li non può muoversi mentre lo effettua, esso la rende vulnerabile agli attacchi a



proiettile, quindi è meglio usarlo quando l'avversario viene costretto all'angolo.

CONTRO RYU/KEN

Ambedue possono deflettere un attacco a base di Spinning Bird Kick tirando pugni o accovacciandosi, perciò agite con cautela.

CONTRO DHALSIM

E' fiacco nei corpo a corpo, quindi andategli vicino, colpite rapido e non fermatevi! Occhio al suo Yoga Nuki (cozzata di testa) ma non lasciatelo allontanare troppo da voi.

CONTRO GUILLE

Il Sonic Boom di Guile può fare molto male perciò state calmi e siate pronti a tirarvi fuori dai guai con un balzo.

CONTRO E.HONDA

Lento com'è, Honda può facilmente essere centrato da Chun-Li attaccando dall'alto con i calci, perciò prendete il volo e attaccate non appena toccate terra, ripetendo immediatamente l'azione per evitare noie. Fate comunque attenzione ai ceffoni a lunga gittata di Honda.

CONTRO BLANKA

Rapido e pericoloso, Blanka si avvale della lunga portata delle sue braccia nonché di un campo di forza elettrico che può attivare prima che un attacco aereo vada a segno. State bassi e colpite duro. Il doppio calcio tirato dal basso è la mossa che funziona meglio.

CONTRO ZANGIEF

Questo bisonte può fare polpette di una ragazza come Chun-Li, perciò state bassi per evitare i suoi pugni rotanti.

DHALSIM

MOSSE SPECIALI

Ne ha due: la Yoga Fireball e la Yoga Flame. La prima è



utile per colpire l'avversario da lontano, mentre la seconda è ottima negli incontri ravvicinati.

CONTRO RYU/KEN

Parate le loro Fireball con le vostre e usate il pugno a lunga gittata per tenerli a bada.

CONTRO CHUN-LI

Un avversario non facile da battere! Chun-Li ha la spiacevole abitudine di schivare le Fireball con un salto, perciò provate con un doppio calcio in scivolata seguito da una capocciata frontale; quest'ultima dovrebbe metterla fuori combattimento.

CONTRO GUILLE

Fate molta opposizione, poiché Guile ha la tendenza a usare molto il Sonic Boom. Usate il pugno basso a lunga gittata più spesso che potete e fate attenzione ai suoi calci fulminei.

CONTRO E.HONDA

Usate le Fireball per tenerlo a distanza, poi costringetelo all'angolo con il doppio calcio in scivolata e finitelo con la Yoga Flame.

CONTRO BLANKA

Stategli alla larga e lanciate una Fireball ogniqualvolta attiva il suo campo elettrico. Se comincia a ruotare, bloccatelo con un calcio rotante dato al momento opportuno. Nel caso non abbiate il tempo di farlo, limitatevi a parare i colpi.

CONTRO ZANGIEF

Se Zangief prova a tirare un pugno rotante, paratelo con un doppio calcio in scivolata. Se ricorre ad un calcio volante, bloccatelo con un calcio a rotazione oppure saltando e tirando un calcio allungato.

GUILE

MOSSE SPECIALI

Guile ha due mosse speciali: il Sonic Boom ed il Back-Kick Flip. Il Boom si effettua con facilità e rapidità ma può essere prevedibile e pertanto facilmente evitato dall'avversario. In azione Guile è molto simile a Ryu e Ken, quindi seguite i consigli dati nella sezione che li riguarda.

HONDA



MOSSE SPECIALI

Honda ha due mosse speciali: la Flying Head-Butt e lo Hundred-Hand Slap. In azione somigliano parecchio, rispettivamente, allo Spinning Bird Kick e all'Hundred Foot Kick di Chun-Li, quindi i consigli dati per le sue mosse sono ugualmente applicabili a quelle di Honda.

CONTRO RYU/KEN

Siate pazienti. Bloccate i loro attacchi finché non scorrete un'apertura dopodiché colpite duro e rapido. Quando sono storditi caricate per acchiapparli e sbatterli a terra. Se sono costretti negli angoli, usate la Hundred Hand Slap undred per finirli.

CONTRO CHUN-LI

Evitate di essere presi alla sprovvista sul terreno, se tenta un attacco aereo incontratela a mezza strada. Chun-Li è una ragazza fragilina, due colpi di taglio e sarà pronta per il vostro abbraccio mortale.

CONTRO DHALSIM

Evitate i suoi colpi di braccio a lunga gittata e sfiancatelo lentamente finché non potrete andargli vicino quanto basta per cingerlo fino alla morte.

CONTRO GUILE

Andategli vicino e seguite gli stessi consigli dati in merito a come affrontare Ryu e Ken.

CONTRO BLANKA

Sebbene Blanka abbia una lunga portata di braccia, quella di Honda è ancora più lunga, perciò usate tale vantaggio per rimanere fuori dai guai.

CONTRO ZANGIEF

Essendo grosso, cattivo e molto forte, il modo migliore di affrontare questo energumeno è di stare bassi e cercare di gettarlo a terra con gli sgambetti.

BLANKA

MOSSE SPECIALI

Blanka ha due mosse speciali: il suo campo di



forza elettrico e il Thunder Roll, ossia una mossa a rotazione. Il campo elettrico è particolarmente efficace se innescato in volo, non appena Blanka tocca terra, si accende istantaneamente. Il Thunder Roll ha gli stessi pro e contro dello Spinning Bird Kick di Chun-Li e del Flying Head-Butt di Honda.

CONTRO RYU/KEN

Usate l'enorme stazza e potenza di Blanka a vostro vantaggio. Cercate di intrappolarli all'angolo per fulminarli a morte.

CONTRO CHUN-LI

Aspettate che prenda il volo, poi lanciatevi in un attacco aereo, attivando il campo elettrico in modo che quando atterrate potrete finirli immediatamente.

CONTRO DHALSIM

Usate il Thunder Roll per accorciare le distanze ma fate attenzione ai pugni che il bonzo tira con misurata tempestività. Cercate di intrappolarlo e di friggerlo, se possibile.

CONTRO GUILE

Rimanete sulla difensiva e parate gli attacchi di Guile con le sbracciate a lunga gittata di Blanka. Se Guile usa il suo Sonic Boom, bloccatelo e riducete la distanza fra i due finché non arriva a portata di attacco.

CONTRO E.HONDA

Tenetevi bassi e mettete fuori uso il grassone con una combinazione di tutte le mosse effettuabili con i piedi.

CONTRO ZANGIEF

Seguite le stesse regole date per Honda, state bassi e colpite duro.

ZANGIEF

MOSSE SPECIALI

Il mastodontico russo ha, indovinate un po', due

mosse speciali: il pugno rotante e la sventola rotante. Il pugno è tanto facile da effettuare quanto da evitare ma provoca seri danni quando va a segno. La sventola è più difficile da allestire ma quasi impossibile da evitare ed è devastante quando prende contatto.

CONTRO RYU/KEN

Ambedue sono assai più veloci di Zangief e usano spesso la Fireball per tenervi a distanza. Usate il calcio volante per mantenerli sulla difensiva.

CONTRO CHUN-LI

A causa della sua velocità e rapidità, è una signorina molto pericolosa. Usate la vostra forza per stordirla, poi finitela con il pugno rotante.

CONTRO DHALSIM

Questo maestro dello Yoga userà la lunga gittata dei suoi arti superiori per tenervi a bada e quindi sputarvi fuoco addosso, perciò siate cauti.

CONTRO GUILE

Seguite gli stessi consigli dati in merito a Ryu e Ken, ma tenete presente che il Sonic Boom di Zangief è molto più rapido delle Fireball sprigionate dai due ragazzi in pigiama.

CONTRO HONDA

Non lasciate che vi si avvicini quanto basta perché possa usare i suoi schiaffi multipli su di voi, e attenzione alle sue capocciate.

CONTRO BLANKA

Idem come per Honda, ma occhio al suo campo elettrico, nel caso tentiate un attacco a base di salti.



COMPUTER +

AVG

VIDEOGIOCHI

HOTLINE

**tutti i mercoledì
dalle 15.00 alle 17.00
tel. 02/66034295**

STREET FIGHTER II

SECONDA PARTE



STREET FIGHTER II

Eccolo! E' lui, Guile, il prototipo del combattente perfetto! Calma, calma, sarà mica il solo a menare sodo nel picchiaduro più famoso della storia, c'è pure spazio per l'obesissimo Honda, il bestialissimo Blanka e quell'altro armadio di Zangief. A detta di tutti però l'ex berretto verde (la storia narra che ne abbia viste di tutti i colori in Vietnam: prigionia e torture comprese. Poi è diventato pilota di caccia e la deformazione professionale gli consente ora di controllare ondate di suoni nelle sue mosse speciali) è decisamente il combattente più completo del gruppo. Se naturalmente a voi pare il contrario non avete che da scriverci ed esprimere le vostre opinioni sul più grande gioco che vi sia mai capitato in casa!



MOSSE SPECIALI HUNDRED HAND SLAP, HUMAN TORPEDO



TATTICHE VINCENTI

CONTRO ZANGIEF:

In due riempiono tutto lo schermo! Zangief è molto lento ma ha una "gittata" molto lunga e vi becca spesso senza preavviso. Comunque è prevedibile come Chun Li e incorrerà spesso nella Hundred Hand. Rifilategli un po' di centre poi andate di calcio volante e lancio successivo.



CONTRO DHALSIM:

Uno dei pochi concorrenti a cui Dhalsim può dare fastidio è Edward Honda. Il ciccone è infatti lento quanto l'indiano in aria, per cui la migliore tattica è stare al proprio posto,



lasciarlo avvicinare, saltare e colpirlo, e poi abbassarsi colpendolo con calci agli stinchi. Statevene in difesa quando Dhalsim tenta di gommizzarvi con i suoi colpi.

CONTRO KEN/RYU:

Una bella combinazione di pugni e la Hundred Hand dovrebbero mettere fuori uso i due tizi. Al livello 7 i due sono incredibilmente tosti da abbattere, quindi non pensate di farcela come descritto. Piuttosto lanciateli per terra con il pulsante blu a getto continuo.

GUILE:

Una volta che avete iniziato ad attaccare, non date a Guile la possibilità di usare i suoi Sonic Boom. Honda ha una gittata



sorprendentemente lunga con i suoi calci ma Guile ama abbassarsi; ma una veloce combinazione di attacchi alti e bassi insieme con qualche lancio lo spedisce al tappeto. Stavolta è meglio evitare la Hundred Hand perché ci mette troppo a caricarsi. "Sorvolate" i Sonic Boom e attaccate con il pulsante blu.



CONTRO CHUN LI:

Prevedibile come l'arrivo del Natale. La tipa vi attacca con sorprendente regolarità saltando e tentando di mollarvi calci. Aspettate semplicemente che lo faccia e saltando da fermo con calcio susseguente gli procurerete un bell'80% di danni ancor prima che si renda conto di quel che succede.

CONTRO BLANKA:

I due sono molto simili nel loro metodo di attaccare. Blanka teme molto la Hundred Hand, non può avvicinarsi troppo, e non può usare la sua elettricità o la Spinning Ball perché dovrebbe rimanere fermo. La sola cosa che può fare è saltare e rifilarvi un calcio. La cosa può essere evitata se saltate prima che ciò avvenga e gli tirate un pugno o un calcio a scelta.





MOSSE SPECIALI ROLLING ATTACK, ELECTRIC SHOCK



TATTICHE VINCENTI

CONTRO ZANGIEF:

Facile da elettrizzare. Lavoratelo alla testa con calci e pugni volanti poi atterrate e andate di scivolata. Aspettate che si avvicini e poi attaccate, o usate l'elettricità.



CONTRO DHALSIM:

Non può competere se viene scavalcato e attaccato da dietro. Con la scivolata da dietro non dovete nemmeno girarvi. Fategli sentire il sapore dell'elettricità facendolo "atterrare" su di voi.

CONTRO KEN/RYU:

Non saltate verso di loro, mai! Usate una doppia testata e avvicinatevi. Calci piccoli e medi sono utili ma scegliete bene il momento in cui saltare per

capire in che punto colpirete e andate di testata una volta atterrati.

CONTRO GUILF:

Riparatevi l'elettricità che tanto il tipo va troppo veloce. Mantenete le distanze e colpite con attacchi sporadici e ritiratevi. Non combattete a distanza ravvicinata, cercate di fiaccare lentamente la resistenza. Sorvolate i suoi Sonic Boom e poi rifilategli un bel calcione.

CONTRO CHUN LI:

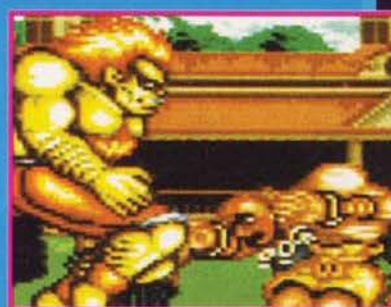
Lasciate che vi finisca vicino e mollategli una



bella scarica di energia. Proseguite con un calcio all'indietro. Usate i pugni per colpirla in volo.

CONTRO HONDA:

Honda è fatto per essere attaccato con la Rolling Ball. E' così tozzo e grasso



che l'estensibile Blanka può saltare in aria e scacciare via tutto il suo adipe.

ZANGIEF



MOSSE SPECIALI SPINNING CLOTHESLINE E SPINNING PILE- DRIVER



TATTICHE VINCENTI



CONTRO DHALSIM:

Usate la Spinning Clothesline per invincibilità temporanea da tutti gli attacchi di Dhalsim. Più vicino si fa il gommoide è più facilmente lo potrete abbrancare per lanciarlo. Una abile alternanza tra lanci e calci volanti manderà nel mondo dei sogni il guru indiano.

CONTRO GUILLE:

Ecco uno dei peggiori di tutti. Gulle, da molti considerato come il più pericoloso e versatile dei combattenti, contro Zangief, il bestione lentissimo. Per Zangief l'impresa è al limite delle sue possibilità: quello che potrete fare è tirare qualche buon colpo ogni tanto e di tenerlo a bada finché il tempo non finisce. In ogni caso, l'impresa è davvero disperata!

CONTRO KEN/RYU:

Una buona combinazione per i due karate kid è un pugno seguito da un calcio basso e dal calcio a forbice. Ryu viene sorpreso

abituamente dalle scivolate di piede e si lascia lanciare facilmente. Ken è un po' più duro da prendere alle spalle ma ha un grosso punto debole: se



sbaglia un Dragon Punch diventa incredibilmente vulnerabile. Dateci sotto!

CONTRO BLANKA:

Probabilmente l'avversario più duro per Zangief. Per aria e per terra sono praticamente equivalenti, ma Blanka ha il vantaggio di essere incredibilmente veloce e di avere una gran varietà di attacchi e difese. L'unico modo per farcela è cercare di abbrancarlo. Contro Blanka, Zangief in aria è molto vulnerabile per cui non potete neanche saltargli addosso. Bloccate bloccate e bloccate di nuovo. Non

avrete molte possibilità al settimo livello, dovrete tenere duro!

CONTRO HONDA:

Che ci crediate o no, il lottatore di sumo è facilissimo da lanciare. All'inizio lanciatelo e poi effettuate un calcio in sforbiciata o un calcio basso, poi ritiratevi rapidamente e aspettate che venga verso di voi. Ora lanciatelo di nuovo! Risaltate indietro velocemente e se salta verso di voi bloccate e aspettate il momento giusto per lanciare. Non saltate verso di lui a meno che Honda non sembri aspettare altro!

CONTRO CHUN LI:

Il solo modo per battere la tipa è starne alla larga! Nelle situazioni di pericolo è abituata a saltare: quando lo fa muovetevi rapidamente a lato del punto di atterraggio e mollate un cartone. Otto volte su dieci la batterete senza che vi abbia fatto nemmeno un graffio.





MOSSE SPECIALI SONIC BOOM, AERIAL GRAB, SONIC KICK



TATTICHE VINCENTI

CONTRO ZANGIEF:

Zangief si dimostra ancora una volta un incapace: gli potrete fare un po' di tutto. Iniziate a martellarlo sulla faccia con un bel po' di pugni, poi saltate e scalciate finendolo con il tipico lancio spezzaschiava di Guile. Roba facile, ma probabilmente ve ne eravate già accorti.



CONTRO DHALSIM:

Saltate verso il gommoide e sparate un po' di calci, cercate poi di atterrarlo ripetutamente dietro la schiena per un po' di lanci. Battere l'indiano è una cavolata una volta che avete stabilito uno schema giusto di attacco.



CONTRO HONDA:

Facile come battere un ciccone nudo vestito di soli mutandoni. Se salta verso di voi rifilatelo un gancio, usate una combinazione di Sonic Boom veloci e lenti e poi lanciate quanto più potete. Honda si lascia battere da una serie di jab e da un po' di manrovesci in faccia quindi cercate di non avere pietà.



CONTRO RYU/KEN:

Ancora una volta i pregi di Ken sono anche i suoi difetti. Ci proverà con i soliti salti e Hurricane Kicks che si possono facilmente annullare con ganci mollati al momento giusto, con i soliti Dragon



Punch che si possono schivare, e con le Fireball che potete sorvolare. Ryu è ancora più facile!

CONTRO BLANKA:

Saltategli addosso e andate con una serie di calci volanti alla testa. Tenetevi vicini per i lanci. Quando sta a terra usate un po' di cartoni e ganci mentre siete accosciati e intanto caricate il Sonic Kick e scatenateglielo contro. La bestia rimarrà inerme lasciandovi tutto il tempo di rifilargli una veloce serie di cartoni e anche qualche Sonic!

CONTRO CHUN LI:

Semplice. Variate le velocità dei Sonic Boom da lontano e andate di gancio quando la tipa si avvicina. Potete anche lancia-la ma state attenti. Quando Chun Li è a mezz'aria potete rifilargli un Sonic Kick: è davvero spettacolare!

FAR OUT

MODE APOCALITTICHE

PRESA A PINZA



TORNA A CASA LASSIE

Anche Vince ha provato l'ebbrezza di lanciare il boomerang, infatti è rimasto talmente sconvolto che dopo averlo preso in mezzo alla capoccia ha esclamato: vi spiego io l'ABC del boomerang!

DI VINCENZO RENZI

Una storia sicuramente fuori dal normale è quella del boomerang, dal momento che non è del tutto normale che un corpo solido lanciato da un ipotetico punto A verso un punto B, una volta raggiunto quest'ultimo, senza che nulla di particolare accada, automaticamente ritorni verso il punto di origine del proprio movimento. E insomma, mettiamoci poi nei panni dei nostri antenati che erano abituati ad usare armi che non prevedevano alcuna azione di

ritorno. Anche per loro deve essere stata una bella sorpresa vedere che qualcosa era così speciale da infrangere tutte le leggi fisiche conosciute ai tempi (se io ti lancio un sasso e ti becco, ti faccio male e il sasso non torna indietro: filosofia preistorica ma molto efficace). Ma che cosa è successo allora? Si suppone che l'uomo abbia dapprima capito che scagliando un sasso poteva raggiungere obiettivi lontani e, quando assistito dalla fortuna e dalla mira, abbattere qualche

animale e procurarsi una ghiotta cena. A questo punto il nostro omino preistorico si sarà fatto un'esperienza più approfondita imparando che i sassi piatti erano più veloci di quelli tondi. Ma questo non era abbastanza: il fatto che siamo arrivati alla bomba atomica dimostra che quello della corsa agli armamenti è stato da sempre uno dei suoi chiodi fissi.

Il nostro Mr.Preistoricus cominciò allora a lanciare di tutto e si accorse che i bastoni erano veramente OK, andavano lontani, si lanciavano bene e potevano anche essere lavorati molto più facilmente che i sassi. Si accorse anche che se un bastone era curvo la gittata riusciva ad aumentare ulteriormente. A questo punto il nostro omino senza troppi sforzi arrivò al famoso: "1+1=2" e in effetti non ci volle davvero molto.

Se i sassi piatti andavano molto più lontani di quelli tondi e i legni ricurvi superavano quelli retti perché non fare un legno curvo piatto. Questo era il risultato di una tecnologia preistorica basata su tecniche matematiche. Il problema venne al momento della prova quando Mr.Preistoricus scoperse che $1+1=0$ poiché il magico bastone, una volta lanciato, gli tornò indietro. Forse è per questo motivo che la matematica tardò tanto a imporsi sulla faccia della terra; per quanto riguarda l'arma invece, sappiate che sono stati ritrovati esemplari in tutto il mondo, in Europa, Africa, America e Arizona, il più antico in Polonia (23000 anni circa).

Ma allora come mai si dice che il boomerang viene dall'Australia? Come al solito è colpa dell'omino e della sua passione per le armi. Presto infatti inventò archi, fionde, balestre e tante altre diavolerie che gli fecero dimenticare il boomerang. Fu il capitano Cook che, nel 1770 sbarcando in Australia, scoprì

PRESA A PUGNO CHIUSO



quest'arma utilizzata dagli aborigeni, "bu-ma-rang" nella loro lingua significa, guarda caso, bastone che torna.

Adesso il boomerang non è né un'arma di difesa né uno strumento per cacciare, è diventato uno sport praticato in tutto il mondo. Le regole per gareggiare sono state stabilite nel giugno 1985 dall'International Board con un regolamento che prevede tracciato giudici e dettagli delle singole prove da disputare. Ricordiamo che il boomerang oltre alla sua componente sportiva può comunque essere praticato come gioco e divertire appassionati di ogni età.

Le gare sono molto spettacolari e prevedono diverse prove: Velocità, Resistenza, Campionato Generale, Precisione, Massimo Tempo di Volo, Distanza e Prese Consecutive. In quest'ultima prova, per esempio, i recuperi dell'attrezzo vengono

eseguiti in diverse maniere: con due mani e con una sola, dietro la schiena, con i piedi, ecc. Particolarmente interessante è la prova di distanza dove vince colui che riesce a lanciare il proprio attrezzo più lontano (e a recuperarlo), in alcune competizioni si sono visti lanciatori che

superavano i 100 metri. Altre gare sono quelle di MTA (massimo tempo di volo) in cui il boomerang deve rimanere in aria il più a lungo possibile, quella di precisione caratterizzata dall'accuratezza del ritorno e quelle di velocità in cui non raramente si possono vedere attrezzi viaggiare a velocità superiori ai 120 Km/h. Ma c'è di più, in Italia c'è una associazione per tutti gli appassionati di questo sport: si chiama Federazione Italiana Boomerang. E' un'organizzazione attiva che opera ormai dal 1989 organizzando molteplici attività. Dalla partecipazione alle competizioni internazionali all'istituzione di tornei, ma soprattutto, e attenti cari lettori che questo potrebbe interessare anche voi, l'organizzazione di corsi di lancio. La Federazione Italiana Boomerang infatti crede in questo sport ecologico e nella sua pratica e diffusione, e dopotutto ci crediamo anche noi di CVG.

Non dimentichiamoci che il boomerang è uno sport che non richiede grossi investimenti e per praticarlo è necessaria soprattutto buona volontà. Un esempio: gli attrezzi raffigurati nella fotografia hanno prezzi compresi tra le 5000 e le 35000 Lire. Per quanto riguarda i materiali vi diciamo che i boomerang normalmente sono

Angolo d'inclinazione allontanato dalla verticale. Il boomerang può essere inclinato di pochi gradi rispetto al disegno



Importante

Lanciare a circa 45° contro vento

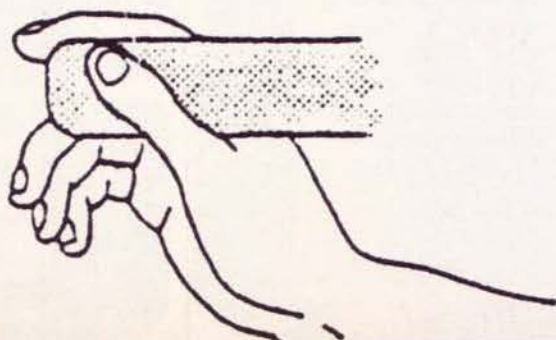


Recupero tradizionale

Il modo migliore per afferrarlo è con una mano sotto e l'altra sopra, si deve fermarlo al centro del disco di rotazione dove il movimento è più lento.



PRESA A "STYLO"



costruiti in legno di betulla o in PVC e la forma ne determina il tipo di impiego preferenziale.

Per chiunque fosse interessato contattare:
Federazione Italiana Boomerang
C.P. 86 - 37100 Verona
Tel. 045/8009080

ARCADE

A C T I O N

VIRTUA RACING

(SEGA 1992)

"EUREKA!" Con questa esclamazione di archimedeiana memoria il nostro IUR, al secolo Maurizio Miccoli, si è catapultato in redazione annunciandoci che finalmente Virtua Racing era arrivato anche a Milano. Inevitabile quindi una mega-recensione!



COME VI AVEVO DETTO...

Nel numero di dicembre di CVG vi avevo consigliato scherzosamente di non provare VR perché vi avrebbe fatto perdere la testa, facendovi dilapidare tutti i vostri risparmi... io sono già arrivato a fare debiti per i prossimi tre stipendi: qui con un "deca" si inizia solo a "rodare il motore" e se poi ci si ferma rimane una voglia matta di giocare! Pensate che quasi non mi rimane più tempo per giocare a Don't Pull, perché ormai lì le partite durano troppo! Ora vi posso confermare che l'impressione ricevuta provando Virtua Racing in anteprima all'Enada di Roma è stata confermata, anzi potrei azzardare un "ampliata a dismisura"... prima era Winning Run il mio preferito, ma VR... non posso neanche dire che è meglio: semplicemente è un'altra cosa. VR ha una giocabilità diversa, una velocità e una fluidità fantastica che ti coinvolgono immediatamente in maniera talmente semplice che alla fine ti stupisci che solo ora sia arrivato un videogioco così.

HO LE VISIONI, MA NON E' L' LSD!

A prima vista Virtua Racing sembra un coin-op progettato per un polipo: volante, cambio a farfalla (che quindi deve essere usato da entrambi i lati, per cui non potete certo utilizzare la guida alle quattro meno dieci che vi insegnano all'autoscuola!), un acceleratore, un freno (indispensabile con il cambio automatico!) e quattro ulteriori tasti per... cambiare visione!

Quest'ultima è



la novità più eclatante di VR: in qualsiasi momento del gioco con la semplice pressione di un tasto possiamo praticamente cambiare gioco! I quattro tasti infatti permettono di vedere la gara in soggettiva, cioè dall'interno dell'abitacolo, con le

nostre braccia poligonali, oppure da dietro la macchina, o leggermente dall'alto o infine dall'elicottero, visuale quest'ultima che ci dà più tempo per ragionare vedendo da lontano come si sviluppa la pista.



MODELLI, MODELLINI E MODELLACCI

Virtua Racing offre una vasta gamma di modelli: dal megagalattico "De Luxe", con seggiolino "pirotecnico", che rende le variazioni della



forza di gravità nelle curve, accelerando e frenando, e monitor panoramico 16/9, al tradizionale mobile in piedi. Ma il modello più spettacolare è il blocco di quattro

VR con seggiolino fisso, che offre un modulo di controllo che segue l'evoluzione della gara per mezzo dello scatenato telecronista Virt Mc Polygon, che ci illustra le varie fasi della corsa da un monitor posto sopra al tutto.

PISTE PER TUTTI

GUSTI

VR offre tre tipi di piste, tutte piuttosto movimentate, ma con difficoltà differenti. Inutile descrivervele: posso solo avvertirvi che in alcuni punti non è possibile utilizzare tutte le vedute, per cui bisogna stare pronti a cambiarle al momento opportuno. Probabilmente la più ostica è la seconda pista perché è molto frenetica, essendo un susseguirsi di chicane improvvise, curve secche e saliscendi strettissimi, in cui è difficile operare i sorpassi.

CURVE E TRAIETTORIE

Chiunque abbia un certo "background culturale" in fatto di simulazioni di guida sa che per affrontare le curve più impegnative si deve "srotolare" di brutto il volante per ottenere delle sbandate più o meno controllate, infilandosi spesso tra un nugolo di macchine avversarie messe lì a bella posta dal computer. In Virtua Racing è possibile guidare anche in questa maniera "classica", ma posso aggiungere che tutto è possibile! Si possono tagliare le curve sbandando in maniera differente, con opportuni colpetti di freno o scalate di marce, oppure si può cercare di effettuare una guida pulita come nelle gare di Formula 1, seguendo le traiettorie reali, cioè quelle che nella realtà permettono la velocità più elevata. Per far ciò vi consiglio quindi di iniziare a giocare con la visione dall'elicottero, in maniera da poter studiare meglio le traiettorie.



Davvero non avete ancora capito cosa penso di Virtua Racing? Penso siano sufficienti due sole parole: VIRTUA RACING! Potrei decantarvelo ancora per ore ed ore, ma sarebbe solo tempo perso: DOVETE GIOCARLO! Punto e Basta!

MAURIZIO "IUR" MICCOLI



FINAL LAP 4?!

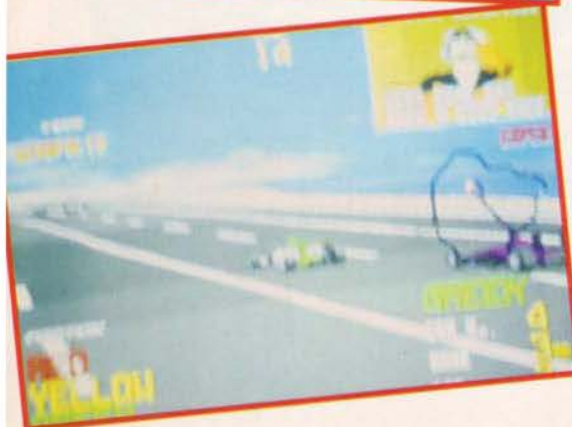
Proprio quando ormai ci stiamo gustando appieno la multiformità di Virtua Racing sorge spontaneo un piccolo dubbio: come mai nel giro precedente avevo quasi mezzo giro di vantaggio su Luca, ho tirato quasi alla perfezione questo giro, eppure ora mi è già alle costole, dopo aver realizzato un clamoroso 34" 70? Il fatto è che il tempo normale sul giro (nella pista "beginner") si aggira sui 40 secondi, ma se ci troviamo in ritardo il gioco ci permette di recuperare addirittura più in fretta di Final Lap, anche se bara clamorosamente segnalandoci sempre una velocità massima intorno ai 335 Km/h invece di quella reale che sicuramente sorpassa i 400!

DIFETTI?

SI', NO, FORSE...

A voler essere pignoli già il fatto della velocità "mascherata" quando si sta recuperando potrebbe venire considerato un difetto, ma sicuramente ciò che più salta agli occhi a livello di simulazione è la mancanza degli specchietti retrovisori. Capita spesso infatti che ci ritroviamo in testacoda proprio quando stiamo veleggiando tronfi verso una clamorosa vittoria a suon di record, e il tutto senza nem-

meno capire il perché, visto che non abbiamo una visuale diretta di ciò che accade alle nostre spalle. Ma a questo difetto si può ovviare in due maniere: facendo uso della nostra visione periferica focalizzandola sul radar posto nella zona destra dello schermo, dove vengono visualizzate tutte le macchine in gara, e di conseguenza utilizzando la visuale più opportuna secondo le varie situazioni di gara. All'inizio ci si impappina un po' sia con gli occhi che con le mani, ma dopo breve tempo si riesce a tenere tutto sotto controllo.



LA CLASSE NON E' ACQUA!

Provate a mettervi ad osservare per un'oretta i giocatori assatanati (e indebitati!) che si alternano alla guida di un blocco a quattro posti. Osserverete una miriade di stili di guida, alcuni prediligono una veduta, altri continueranno a cambiarle, ma praticamente TUTTI sceglieranno il cambio automatico! Devo riconoscere che molti non capiscono nemmeno che esiste l'opportunità di scegliere il cambio manuale a sette marce (anche se tutto sommato dovrebbero chiedersi a cosa serve il comando a farfalla dietro il volante!), perché l'operazione che si deve compiere per ottenerlo non è molto immediata (bisogna tenere schiacciato il pulsante posto sopra la plancia e POI schiacciare il pedale dell'acceleratore).

Probabilmente molti non si pongono nemmeno il problema perché ritengono che sia più redditizio guidare con il cambio automatico. SBAGLIATO! Dopo aver preso confidenza con il tracciato, non ci si impiega molto a capire quali marce utilizzare nei vari tratti del percorso, il che è sicuramente più aderente a una guida reale, e soprattutto si ha una maggior possibilità di controllo della macchina in situazioni di emergenza, come quando ci si deve scostare dalla traiettoria ottimale per evitare un incidente con una o più macchine avversarie (specie quelle del computer, che sono messe lì apposta!).

JUNIOR SISTEMA

È in edicola
il programma
più potente
e facile
per vincere!

JUNIOR
SISTEMA
il programma **POTENTE E FACILE DA USARE**
per lo sviluppo
di sistemi dedicati
ai pronostici
a concorso

LIRE 13.800

Con disk 3" 1/2
PC MS-DOS
compatibili

**TOTOCALCIO
ENALOTTO
TOTIP**

- 5 tipi di condizionamento
- Riduzioni
- Spoglio automatico dei punteggi
- Statistica sul pronostico
- 128 colonne sviluppate
- Stampa su carta

Con disk 3" 1/2
AMIGA 500
500 PLUS - 600
1000 - 2000 - 3000

JUNIOR
SISTEMA
IL PROGRAMMA **POTENTE E FACILE DA USARE**
PER LO SVILUPPO
DI SISTEMI
**TOTOCALCIO
ENALOTTO
TOTIP**

LIRE 13.800

Con disk 3" 1/2
PER AMIGA

Con disk 3" 1/2
PC MS-DOS
compatibili

**SISTEMA JUNIOR
È UNA PUBBLICAZIONE DEL
GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**

K I L L E D G A M E S



OGNI PROMESSA E' DEBITO

Vi avevo accennato il mese scorso che era stato lanciato il primo Campionato nazionale di

Italia per sviluppare e propagandare un'immagine quanto più valida sul piano sociale della pratica del videogioco e delle macchine automatico da divertimento."

Il Campionato si articolerà



Pentagames, ripromettendomi di riparlarne quando ne avrei saputo di più. Ora mi è arrivato il regolamento completo del campionato: un fascicolo di ben 15 pagine che cercherò di sintetizzare il più possibile. Lo scopo del Campionato è "quello di mettere in competizione i circoli aderenti alla Federgames (fondata dal Sindaut CISL il 18 luglio 1992) di tutta

in diverse fasi: preliminare (facoltativa) all'interno di ciascun circolo, Provinciale e Regionale, da cui scaturiranno le squadre ammesse alla Finale Nazionale, da svolgersi in data e luogo da destinarsi. L'organizzazione è ancora alla fase embrionale ed è in costante evoluzione, ma devo ammettere che il regolamento è piuttosto massiccio, per non dire quasi "troppo

serio".

Ogni gara del Campionato si articolerà su cinque differenti prove, ognuna delle quali vedrà i concorrenti di ciascuna squadra impegnati in cinque prove:

- 1) Gara di abilità ai videogiocchi;
- 2) Gara al flipper;
- 3) Gara di calciobalilla 4 stecche a coppie;
- 4) Gara di carambola 8 pool;
- 5) Gara di Air Hockey.

Non sto a descrivervi i particolari di assegnazione dei punteggi e altri dettagli tecnici: preferisco spiegarvi come si articoleranno le prime due gare, che sono quelle che ci interessano più direttamente.

La gara di abilità ai videogiocchi si svolgerà su cinque diverse specialità (ogni circolo deve sceglierne almeno tre obbligatoriamente): abilità, fantasia, avventura, sport e simulazione di guida.

Per ogni specialità è già stato stabilito un elenco inderogabile di coin-op, valido per le fasi Provinciale e Regionale:

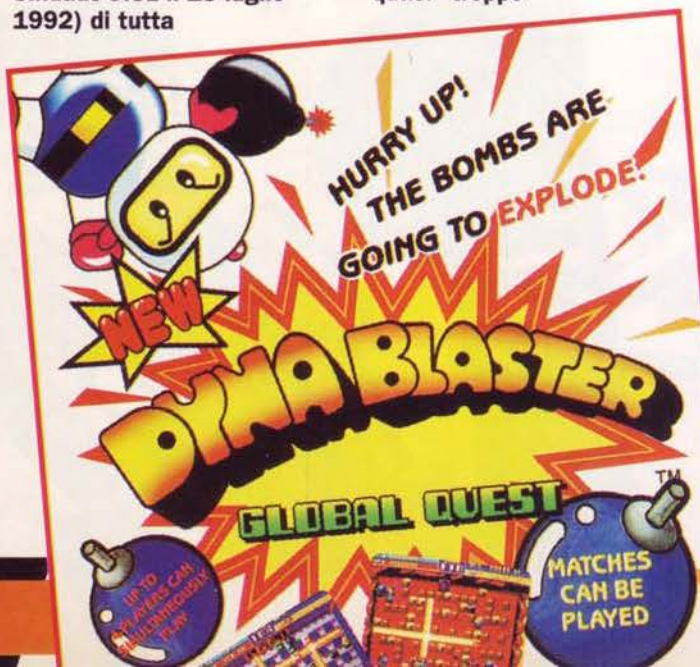
- 1) Videogiocchi di abilità: Tetris, Arkanoid, Gal's Panic, Block Out, Shanghai/Puzznic;
- 2) Videogiocchi di Fantasia: Snow Bros, Super Bubble Bobble, Dynablast (Bomberman), Tumble Pop, Pang/Super Pang;
- 3) Videogiocchi di Avventura: Carrier Airwing, Cadash, King of Dragons, Caveman Ninja, Sunset Riders;
- 4) Videogiocchi di Sport: Football Champ/World Cup 90/Olimpic Soccer, Final Round/Final Blow, Hyper Olympic/Hyper Sport, Passing Shot, Super Volleyball Power Spike;

5) Videogiocchi di Simulazione di guida: Continental Circus/SCI, Super Hang-On/WGP, Sprint 2/ Super Sprint 3, Out Run, Super Monaco GP.

Avete notato che non è prevista la categoria dei picchiaduro? Anche per quanto riguarda la gara di flipper dispone di una lista tassativa, organizzata per marche:
- Bally: Addams Family, Black Rose, Gilligan Island, Harley Davidson, Party Zone;
- Data East: Back to the Future, Batman, Lethal Weapon 3, Ninja Turtles, Star Trek;
- Gottlieb: Class of 1812, Operation Thunder, Super Mario Bros, Surf 'n' Safari, Title Fight;
Williams: Fish Tales, Fun House, Getaway,



Terminator II Judgement Day, The Machine. Bene, ora sapete su quali videogiocchi e flipper dovete allenarvi, anche se è probabile che la finale poi si svolgerà sulle ultime novità: fiondatevi subito nella vostra sala giochi preferita e chiedete lumi al gestore, per sapere se si è iscritto alla gara oppure no (l'iscrizione costa 200.000 lire). Per ulteriori informazioni potete rivolgervi direttamente alla Federgames, che ha sede a Rieti, in Via delle Acque 1, e che dispone del seguente



numero telefonico/fax:
0746/485733.

Mi sembra di avervi detto tutto l'indispensabile e nel contempo di essere stato sufficientemente succinto; posso solo aggiungere che mi sembra un progetto molto ambizioso a cui non si può non augurare un buon successo!

FACCIAMO I CONTI IN TASCA A...

In questo periodo di crisi mondiale in tutti i campi pare che i produttori di apparecchi da divertimento, almeno quelli più potenti, appartengano invece ad un'isola felice. La rivista giapponese Game Machine ha pubblicato infatti i dati del mercato azionario del semestre terminato nel mese di settembre 1992, che ha registrato una perdita del 28,9% rispetto allo stesso periodo dell'anno precedente, mentre invece...

La Nintendo di Kioto ha chiuso i conti con un fatturato di ben 277.405 milioni di yen (+13,2%) e un profitto netto di ben 41.568 milioni di yen (+10,4%)!

Viene poi la Sega di Tokyo, con "solo" 167.337 milioni (+91,3%) e 13.272 milioni (+72%) rispettivamente. Ben lontano viaggiano tutti gli altri: la Capcom di Osaka vanta entrate per 39.370 milioni di yen (+149,7%) con un utile netto di 4.357 milioni di yen (+253%), grazie alle buone vendite di Street Fighters II Champion Edition.

Segue la Namco di Tokyo, con 31.804 milioni (+32,4%) di incassi e 1.135 milioni (+43,7%) di profitti.

Pecora nera del settore è invece la Konami di Kobe, che ha dichiarato un fatturato di 18.750 milioni di yen (-24%) e un profitto

di 474 milioni di yen (-77%).

Infine la Jaleco di Tokyo vanta entrate per 6.861 milioni (+23,3%) e profitti per 270 milioni (+18,3%), con il particolare di avere un mercato quasi esclusivamente interno (88%), il che spiega come mai non si vedono più in circolazione loro prodotti in Italia.

VAI DI CLASSIFICA!

Ehm, sinceramente non so più cosa dirvi ragazzi: a guardare le classifiche di Euroslot di febbraio sembra che ci sia stato un clamoroso ritorno a trono di Street Fighters II Champion Edition tra le schede logiche in Giappone, Regno Unito, USA e Australia, mentre secondo la giapponese Game Machine il primo posto è nelle mani di Fatal Fury 2, mentre negli States RePlay indica SF2 addirittura al quarto posto, dietro World Heroes, Art of Fighting e Bucky O'Hare.

Misteri dei metodi di statistica! In attesa di sapere cosa sia Chatanyarakusyanku della Mitchell, al nono posto in Giappone, vi ricordo solo che tra i video "dedicati" sembra ormai che Virtua Racing stia avendo la meglio su Mortal Kombat (anche perché adesso viene offerto anche come scheda semplice) e sulla corsa sponsorizzata dalla Coca Cola, Suzuka 8 Hours.

SPECIALE DON'T PULL

Con la carenza attuale di idee e di software in generale, in quest'ultimo periodo abbiamo assistito alla riscoperta di alcuni giochi un po' trascurati alla loro uscita: è il caso della scheda multigioco della Capcom, che offre nello stesso mobile un

fantastico gioco alla Wonder Boy (Midnight Wanderers), un impegnativo shoot 'em up (Chariot) e un intricato puzzle game (Don't Pull). Questa volta voglio quindi darvi una mano per capire come affrontare quest'ultimo genere di videogiochi, anche perché devo ammettere che le prime impressioni sono quelle, errate, che anch'io vi avevo dato al tempo della recensione del gioco. Allora vi avevo detto che "per fortuna non bisogna utilizzare la medesima

Pengo si poteva aspettare di comporre il tris di diamanti quando c'era solo l'ultimo avversario, continuando ad addormentarlo lungo una parete (mi ricordo di quadri in cui impiegavo 4-5 minuti per operare il "miracolo", spostando una miriade di blocchi di ghiaccio), in DTP è indispensabile unire i tre cuoricini prima possibile, cercando di non ammazzare nessuno!

Questo perché se il tris viene completato verticalmente e senza toccare i bordi dell'isola su cui



strategia (di Pengo) per ottenere i migliori risultati". In un certo senso questa affermazione è corretta perché la strategia di base è la stessa, ma deve essere molto più esasperata: infatti se in

troviamo causa la "danza" degli avversari per qualche secondo, e poi li trasforma TUTTI (compresi quelli che ancora non sono usciti dai tombini!) in ortaggi, dolciumi e frutti mooolto fruttiferi!

KILLED GAMES



Tutto ciò causa due enormi vantaggi: raccogliendo le varie leccornie prima che si ritrasformino in nemici si incrementa paurosamente il punteggio (si va infatti dai 500 punti delle ciliegie ai 100.000 della fetta di torta!) e inoltre si ottengono altri omni extra azzerando il contatore apposito (che richiede in progressione 10 leccornie, 20, 30, 40, e così via). Personalmente sono arrivato ad attivare il contatore da 70, il che vuol



dire che ho giocato con tre omni di base più sei extra! Se invece si completa il tris orizzontalmente si trasformeranno solo gli avversari usciti dai tombini, mentre se si tocca un bordo non se ne trasformerà nemmeno uno. Il fatto è che questo gioco offre problemi di strategia a più livelli: innanzitutto bisogna valutare in che posizione sia più opportuno fare il tris, il che significa

memorizzarsi lo schema di base (e ce ne sono circa una sessantina!) e poi elaborare un pattern di base, che però può non essere sempre valido perché i nemici iniziali (per fortuna non escono tutti subito, il che sarebbe veramente drammatico, visto che nel 16° Round ce ne sono ben 26!) non escono sempre dagli stessi tombini. Quindi non intestarditevi a non ammazzare a tutti i

costi i nemici: a volte è inevitabile eliminarli, anche se ciò significa fare meno punti al momento. Ma è meglio un omni vivo con meno punti che un omni morto con nessun punto!

Ricordatevi anche che di solito è meglio prendere un cuore come punto di riferimento e allineare gli altri due, ma a volte basta spostarli di una posizione per posizionarli in un corridoio libero, evitando così di



extra!) che compare quasi sempre nel posto sbagliato e nel momento sbagliato. Infine può capitare che, nonostante il nostro impegno nel posizionare i massi, le leccornie siano troppo sparpagliate o addirittura al di fuori dell'isola, alla mercè delle fiamme assassine: in questo caso bisogna conoscere a memoria i valori dei vari simboli, in maniera da scegliere il lato più "remunerativo". Per concludere ribadisco di non rischiare più di tanto per fare il tris: conviene andare avanti nei quadri anche perché dopo il sedicesimo round si riceve un megabonus di un milione di punti, più centomila per ogni omni rimasto! A quel punto entrerete nella "Professional Course", dove i nemici e i round sono più impegnativi, ma almeno sono fissi, mentre nei primi sedici non si sa mai che quadri dovremo

spaccare troppi massi, il che darebbe troppo spazio agli avversari (che, al contrario di quanto accadeva in Pengo, non possono spaccare i massi, ma solo scavalcarli). Una volta completato il tris si presentano altri problemi: bisogna innanzitutto verificare la disposizione dei nemici e dei tombini, spostando in maniera opportuna i massi (perché per fortuna le leccornie possono venire raccolte anche tirando loro i massi) e nel contempo bisogna valutare se conviene raccogliere il megafetto (ha un punteggio fisso, ma vale quattro frutti per le vite

fare perché hanno una successione casuale. Il gioco purtroppo finisce (differenza negativa rispetto a Pengo!) dopo il 32° Round, che - DELUSIONE! - ci riserva



solo un bonus identico a quello del sedicesimo. Ora armatevi di fogli quadrettati, penna, matita e... buono studio!

MAURIZIO "IUR" MICCOLI



presenta



**Conquista
la Corona**
Il gioco di carte
fantasy

propone

**QUARTO!
E' nuovo.**

E' facile come il tria.
E' affascinante
come gli scacchi



4x4 scelgo per te vinco!

CONQUISTA LA CORONA E QUARTO! SONO IN VENDITA NEI NEGOZI PERGIOCO
a MILANO, in via San Prospero 1, MM1 Cordusio, via Dante
a ROMA, in via Degli Scipioni 109-111, Metro Ottaviano
VENDITA TELEFONICA PER TUTTA ITALIA: TEL. 02 / 874580 - 874593

UNICOPLI S.p.A. Via Rosalba Carriera 11 . 20146 MILANO . TEL. 02 / 475888 - 48951770

K I L L E D G A M E S



LUCA DOSSENA DA MILANO, 30 ANNI

Ebbene, sì: ce l'abbiamo fatta! In occasione del suo trentesimo compleanno siamo riusciti a convincere uno dei più grandi campioni di tutti i tempi, uno dei "grandi vecchi", co-fondatore dello IASP, strappandogli le confidenze più scandalose...

Come abbiamo fatto? Provate a dare ad un astemio un po' di Glen Grant spacciandolo per un cocktail a base di limone...

I più affezionati lettori delle riviste di videogiochi della Jackson ricorderanno sicuramente che già ai tempi di VideoGiochi (la prima rivista italiana di settore, nata nel 1983!) compariva più volte nella classifica dei record italiani il nome di Luca Dossena, in arte DOX: tanto per farvi un esempio, sull'ultimo numero dell'edizione in

formato "standard" (il 37 del settembre 1986) Luca vantava ben 15 record e aveva formato con Luca Santorsola (19 record) e il

sottoscritto (19 record) un gruppo di "lavoro" che totalizzava ben 54 record nel tabellone dell'AIVA (Associazione Italiana VideoAtleti), grazie anche ad un altro punteggio realizzato in cooperativa su Stompin', l'unico videogioco che si giocava con i piedi, tramite un'apposita pedana dotata di nove sensori! Successivamente Luca ha avuto la possibilità di scrivere saltuariamente di coin-op su VideoGiochi News (perché io avevo "abdicato", facendo il caporedattore), fino ad occuparsi stabilmente dell'analoga rubrica su Guida VideoGiochi. Come perdere quindi l'occasione di coinvolgere nel nostro dibattito, giunto alla settima puntata, con i campioni più forti del Bel Paese una simile fonte di "sapere coinoppista", approfittando del suo compleanno (4 marzo) e di qualche bicchierino di troppo?

Allora Luca vogliamo fare una bella intervista per CVG, di quelle pesanti e polemiche? (e rincarando vigliaccamente la dose...) Vediamo di riaccendere un po' questo ambiente che sta diventando così sciatto...

Luca (mi guarda con occhi stranamente lucidi, cerca di darsi un contegno, sedendosi in qualche modo meglio, e sbotta deciso): Sì, certo, perché no? Vediamo... contro chi

potremmo iniziare una polemica?

Contro tutto, contro tutti e contro tutte...

Luca: D'accordo, spara pure...

Cominciamo proprio da questa rubrica: qualcuno ha detto che non serve molto, che ai lettori non interessa molto sapere cosa fanno i campioni...

Luca: Non mi sembra giusta questa affermazione: una delle cose belle del frequentare le sale giochi è proprio quella di conoscere gente nuova, con cui scambiare notizie sui videogiochi e poi magari instaurare un'amicizia anche al di fuori. E questa rubrica sui "games killer" ha il merito di far conoscere gente di tutta Italia... è chiaro che in due-tre pagine non si può dire più di tanto, per cui se qualcuno volesse saperne di più dovrebbe conoscerli direttamente.

E come si fa a conoscerli?

Luca: Bisogna "lanciarsi" un po'... ad esempio posso raccontarti come ho conosciuto Maurizio Miccoli. E' avvenuto tutto per una serie di circostanze casuali: durante la nevicata apocalittica del 1985 ero all'Astragames (la più grossa sala giochi di Milano) e stavo giocando a Pac Land, uno dei videogiochi più belli e difficili di tutti i tempi. A fianco si trovava Gaplus, dove



stava

giocando Alessio Buono: ad un certo punto attaccammo discorso perché era già un po' che ci incontravamo e di lì a poco cominciammo ad approfondire l'amicizia perché trovammo un gioco che piaceva ad entrambi, Ring Fighter. Poi un giorno CCV (sigla di Alessio) mi chiese se volevo conoscerti.

Mi pare che fossi leggermente incavolato con me per il mio presunto record a Pac Land, che avevo messo in classifica apposta dopo aver fatto solo quattro o cinque partite su una scheda prototipo, proprio per provocare una reazione...

Luca: Sì, mi sembrava troppo una burla, ma sinceramente prevaleva la curiosità di conoscerti, eri "quello che scrive su VideoGiochi", che allora era come la Bibbia per i



1943		
ミッドウェイ海戦		
RANKING BEST 5		
1ST	1804460	DOX
2ND	838840	
3RD	232000	
4TH	200000	TAE
5TH	189000	
© 1987 CAPCOM		

KILLED GAMES



videogiocatori.

Anch'io ero curioso di sapere se eri quel giocatore che avevo intravisto fare più di trecentomila punti a Tutankham alla New York Game (altra sala di Milano). Quando era uscito quel gioco avevo sudato per arrivare ai centomila punti, e non avevo visto nessuno fare altrettanto, per cui l'avevo abbandonato perché lo ritenevo troppo "difficile",

per non usare un termine più volgare...

Luca: Ed infatti quando Alessio ci presentò nella saletta di piazza Santo Stefano mi chiedesti di fare una partita proprio a Tutankham. Mi ricordo che non andò troppo bene perché il gioco aveva dei comandi diversi da quelli che utilizzavo io... allora Alessio ti chiese cosa ne pensavi e tu facesti un'espressione del tipo "è uno dei tanti raccontafrottole". A quel punto mi imbestialii e piantai lì una partita da mezzo milione di punti!

Già, mi dovetti ricredere subito e cominciai a pensare che fosse plausibile il record che mi avevi detto di aver fatto: 650.000 punti!

Luca: L'inizio non sembrava dei più promettenti, eppure la nostra amicizia va avanti da allora tra alti e bassi.

Purtroppo un basso piuttosto prolungato c'è stato nel periodo in cui sei stato insieme a Barbara

Piras, perché non c'era una grande simpatia tra lei e me...

Luca: Sì, quella storia ha avuto lati positivi e lati negativi, come tutti i rapporti umani; l'unica cosa che non mi va però è che non ho ancora capito il motivo per cui è finita!

Però ti ha invogliato a rimetterti a giocare "seriamente" con i videogiochi.

Luca: Sì, all'epoca avevo quasi smesso di giocare perché avevo iniziato ad avere un lavoro fisso e non mi rimaneva molto tempo libero. Barbara mi incitò a ricominciare, perché lei praticamente provava qualsiasi gioco nuovo, e a impegnarmi nei giochi che mi piacevano, come Chariot. Ma mi coinvolse anche nella "guerra" tra i vari campioni...

Oh, finalmente! Facciamola



questa polemica!

Luca: Vorrei solo dire che non sono d'accordo con Daniele (Cavazza - vedi CVG 22) sui motivi per cui è finito lo IASP (Associazione dei migliori videogiocatori italiani). Secondo me il motivo principale è stata proprio la vera e propria guerra che si è scatenata per gelosia e inimicizia. Invece lo scopo principale, quello per cui tu l'avevi ideato e per cui l'avevamo fondato insieme era aiutarci e migliorarsi a vicenda. Anche quando c'era la compagnia con Santorsola e altri alla New York Games si giocava per divertirsi e c'era un sano spirito di

DaS Production
Produttori del Gioco di
Ruolo di Dylan Dog e del
Mondo di Martin Mystère
Avventure e supplementi

per Dylan Dog:

Alta società, Schermo
dell'Arbitro, Richiamo
dall'Inferno, Attraverso le
linee, Labirinti di paura

In preparazione per

Dylan Dog:

"Mia è la vendetta"

In preparazione per

GURPS:

GURPS Magic

Nuovi giochi:

VAMPIRI

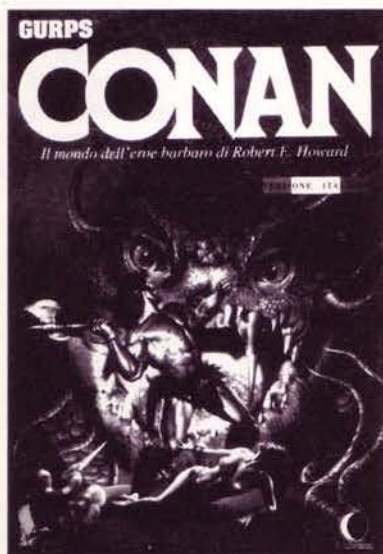
DaS Production Via della

Colonna 27

50121 Firenze

DAS
Production

GURPS Conan



L'unico supplemento per un
gioco di ruolo che permette di
ambientare una campagna nel
mondo dell'eroe di Howard

Ancora disponibile: GURPS Set
base, GURPS Fantasy

I Giochi dei Grandi

Importazione,
distribuzione e vendita per
corrispondenza di
Roleplaying, Boardgame,
Miniature, Accessori,
Dadi e Riviste
Richiedete il gigantesco
catalogo 91/92
N.B. non vendiamo giochi
per computer!

I Giochi dei Grandi

Via A. Cantore 15/b

37121 Verona

Tel. 045/8000319

Fax. 045/8011659

I Giochi dei Grandi

KILLED GAMES

competizione ed emulazione. Ci si ammirava, non ci si odiava. Se io battevo il record a un mio amico o viceversa era solo perché mi piaceva quel gioco e volevo migliorare il più possibile. Invece nello IASP eravamo arrivati ad un punto in cui si prendeva la lista dei record e se c'era qualcuno che ci stava antipatico cercavamo di battere i suoi record anche in giochi di cui non ci fregava proprio niente!

Hai ragione: quando capitano queste situazioni poi si viene coinvolti e non si capisce più chi ha cominciato e chi ha più o meno torti. Allora adesso hai perso il gusto di giocare?

Luca: No, ora mi diverto ancora proprio perché ho capito quello che ti ho appena detto e quindi non ho più lo stress di battere ad ogni costo il record di un gioco.

Ma ti diverti di più a giocare senza impegno, in compagnia, come con Virtua Racing, oppure con giochi in cui hai ottenuto record, come Chariot? Ti diverti lo stesso anche se ti rendi conto che non riesci a fare certe cose per mancanza di allenamento?

Luca: Con Chariot gioco

quello che è.

Quali sono i videogiochi con cui ti sei divertito di più?

Luca: In generale le simulazioni sportive, tranne quelle del calcio, che sono troppo schematiche: in particolare le "olimpiadi" e i giochi di tennis. Non riesco molto nei giochi a schemi, anche se alcuni mi piacciono, come Don't Pull: l'unica eccezione forse è proprio Tutankham. Al contrario sono piuttosto portato per gli shoot 'em up, sia a scorrimento verticale che orizzontale perché sono piuttosto veloce a sparare e sono una persona molto istintiva e reattiva.

Del resto anche nelle olimpiadi sei bravo nei modelli con i tasti, ma non certo in quelli con il joystick...

Luca: Solo perché non mi sono mai impegnati seriamente, perché a Track & Field sul Commodore 64 riuscivo anche a batterti.

Non eri tu che mi battevi, ogni tanto: era il joystick che era talmente buono che correva da solo.

Comunque se insisti vado a cercare una scheda di Vulgus, me la porto a casa e ti batto il record.

Luca: E io ti batto il record di Scion!

(questo è un tipico esempio di sfottimento tra di noi: Vulgus e Scion sono due vecchi giochi in cui avevamo scoperto due trucchi per ottenere punteggi molto più alti del

normale. Ma pur conoscendoli perfettamente entrambi io non ero mai riuscito a sfruttare il trucco di Luca a Vulgus per battere il suo record, così come lui,

che però riuscì a battere il record "normale" di Roberto Picelli).

Ma anche nella "vita civile" ti piace molto lo sport?

Luca: Sì, mi piacciono un po' tutti gli sport e in particolare lo sci, sia da fondo che da discesa, e

negli anni '70 ci rendiamo conto che ben pochi avrebbero previsto che oggetti come il videoregistratore o il computer sarebbero diventati prodotti comuni presenti in ogni casa, ragioni per cui potrebbe



il tennistavolo, in cui tu purtroppo hai una fortuna sfacciata, per cui è difficile batterti.

Be' direi che le tue sconfitte a ping-pong sono la giusta punizione per il tuo più grande difetto: essere un tifoso milanista!

Luca: Non rispondo solo perché ho pietà...

Certo che la domenica è proprio divertente tra di noi: io sono interista con simpatie toriniste, tu sei milanista e Gabrio (Secco) è juventino! E' un continuo prendersi in giro in allegria! Ma tornando allo sci: preferisci la montagna al mare?

Luca: Mi piacciono entrambi, ma se ho bisogno di rilassarmi preferisco la montagna. Il mare è più adatto al divertimento, anche perché è sinonimo di Rimini, sale giochi, discoteche e così via.

Per finire, cosa pensi del futuro dei videogiochi e delle sale giochi? Non hai paura della realtà virtuale?

Luca: E' un po' difficile prevedere cosa accadrà nel futuro: se torniamo indietro

accadere di tutto. Per quanto riguarda la realtà virtuale non è certo negativa in se stessa: dipenderà dalle applicazioni che verranno fatte, come qualsiasi altra cosa.

Speriamo solo di non ridurci a degli esseri invertebrati collegati ad una macchina attraverso cui viviamo una pseudo-vita! Se non dovessimo mangiare, né dormire, né lavorare magari vivremmo anche 500 o 600 anni, ma che genere di vita sarebbe? Vegetale, forse.

Luca: Dipenderà come sempre dall'uomo.

Forse sarà vero il detto "in vino veritas", ma tutto sommato non mi sembra che Luca sia molto ubriaco: dai discorsi che ha fatto mi sembra anzi che stia diventando un "vecchietto" saggio! Chissà, magari un giorno ci metteremo a tavolino insieme e scriveremo una "Storia dei Videogiochi", con aneddoti, curiosità e pettegolezzi che non si possono scrivere su una rivista mensile...

di Maurizio Miccoli



perché mi piace come videogiochi: è naturale che mi arrabbi quando non riesco più a fare certe cose, ma è solo questione di un momento, perché so che purtroppo il tempo libero è

ENADA PRIMAVERA 1993

DI MAURIZIO MICCOLI

Si è svolta a Rimini, dall'11 al 14 marzo 1993, la 5ª edizione dell'edizione primaverile dell'ENADA (Esposizione nazionale degli apparecchi da divertimento automatici), che ha raccolto ben 150 espositori in due enormi padiglioni per complessivi 15.000 metri quadrati.

ENADA
primavera

Sì, l'ammetto: il rischio di predicare bene e razzolare male esiste! Quando si instaura qualche discussione sul modo di considerare i videogiochi spesso affermo che non ci si diverte più come una volta perché non ci si accontenta più di niente, mentre una volta bastava un po' di fantasia, anche se grafica e sonoro erano scadenti. Al giorno d'oggi i giovani sono come i pistoleri del Far West, sono semplicemente dei "consumatori" che vogliono solo finire il gioco per aggiungere una "tacca" sul loro joystick, senza divertirsi a scoprire tutti i più piccoli particolari del gioco, che non dura più di una settimana nelle loro mani... E a volte anch'io mi faccio coinvolgere da questa frenesia, e più vedo giochi nuovi più divento incontentabile e voglio vederne più nuovi ancora. Ragion per cui dopo aver visto poco più di un mese fa l'IMA di Francoforte pretendeva di venire all'Enada e trovare chissà quali meraviglie! Invece logicamente le novità erano ben poche e addirittura non c'erano alcuni giochi visti all'IMA, come Street Fighter II Hyper Fighting.

SEMPRE PIU' BELLI, SEMPRE PIU' NUMEROSI...

... e sempre più costosi! Stiamo parlando dei megacabinati delle simulazioni di guida, che stanno diventando sempre più coinvolgenti e vengono offerti con la possibilità di collegarli tra di loro

per effettuare avvincenti gare con più giocatori, sino ad un numero massimo di otto. Ma questo vuol dire accentuare sempre più l'eliminazione dei piccoli bar, perché solo le sale giochi più grosse possono sostenere certi costi esagerati.

Il problema è che con la svalutazione galoppante di dollaro e yen i coin-op stanno raggiungendo prezzi astronomici: basti pensare



che il modulo a due giocatori di Virtua Racing costa più di 30 milioni. Il che vuol dire che per offrire il blocco a quattro giocatori più il monitor di controllo superiore (opzionale) si passano abbondantemente i 60 milioni! Nonostante ciò proprio VR era la "regina della festa", essendo proposto in molti stand, nei vari modelli disponibili. Oltre a Suzuka 8

Hours e Final Lap 3 i gestori di sale giochi ora hanno a disposizione un altro gioco "linkabile a 8", F1 Grand Prix Star II della Jaleco, che offre quattro nuove piste. Ultima citazione per Super Chase Criminal Termination: cinque Round di battaglia a suon di "turbo", dalla costa orientale fino a quella occidentale degli Stati Uniti.





SIAMO TUTTI SPORTIVI!

Forse il filone più rappresentato, e rappresentato con giochi validi, era quello sportivo. Il primo coin-op che ho provato è stato proprio una simulazione della boxe alla Punch-Out: Title Fight della Sega, dotato di due curiosi joystick con impugnatura simile a quella della sciabola. Si può giocare contro il computer o contro un umano, che può inserirsi anche a gioco iniziato, per



salvarci da una situazione delicata. Grafica dettagliata, velocità, varietà di colpi rendono piuttosto appetibile questa boxe; simpatico l'effetto "distorsione" quando veniamo messi al tappeto e vediamo l'arbitro che ci sta contando tutto confuso. Altro gioco che ho avuto modo di giocare in maniera più approfondita era Premier Soccer della Konami, che oltre ad offrire la possibilità di giocare con le squadre di tutto il mondo, suddiviso a blocchi (Europa A, Europa B, Africa, ecc.) ha l'interessantissima opportunità di scegliere le dimensioni dei giocatori, e di tutto il resto in proporzione. In pratica è il Virtua Racing del calcio! Scherzi a parte, posso assicurarvi che la giocabilità è sicuramente diversa secondo la visuale

scelta e che la velocità è un'ottima dote di questo calcio. Un'ulteriore prospettiva, più schiacciata, viene offerta da Taito Cup Finals della Taito, chiamato anche Hat Trick Hero '93, di cui era appena giunto un prototipo



dalla casa madre, inserito in un mobile "Sediconi" della RiminiGames, senza nemmeno essere stato collegato ai comandi. Per concludere, dopo averlo provato per un'oretta (e aver perso 49-51 all'ultimo secondo l'ultima partita in quattro!), posso confermare che NBA JAM della Midway è veramente stupendo, grazie al suo rivoluzionario sistema grafico "Scanorama", che dimensiona i giocatori secondo la zona del campo, più o meno profonda, in cui si trovano e ad una giocabilità molto coinvolgente, specie in compagnia. Anche se si possono utilizzare ben 54 stelle del basket professionistico americano il gioco non è molto ortodosso, anzi: praticamente



bisogna imparare prima come si fanno i falli per rubare la palla, e solo in un secondo tempo si apprende il metodo per fare schiacciate e "numeri" vari sotto canestro (che si possono comunque stoppare!).

MISCELLANEA

Dopo le tartarughe mutanti, ecco le vacche spartane: Wild West Cow-boys of Moo Mesa è l'ultimo coin-op "multi-giocatori" della Konami, in cui quattro indomiti bovini emulano le gesta degli eroi di Sunset Riders. Non chiedetemi di classificarlo come shoot 'em up: è semplicemente un gioco da compagnia, divertente da giocare in compagnia. L'ultimo prodotto della Konami era invece Gaiapolis, di cui ho potuto vedere un prototipo: si tratta di "un'avventura alla Capcom", con tre personaggi pseudo-mitologici (il Principe Gerard, la Fata Elaine Shee e il dragone umano



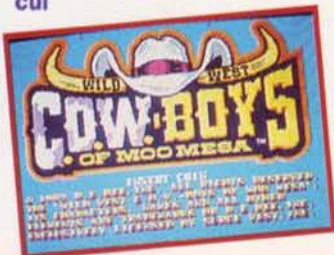
vi ho già parlato diffusamente il mese scorso: è veramente notevole e se non lo vedrete in circolazione molto presto è solo perché anche il prezzo è notevole! Circa due milioni e mezzo solo per la scheda! Altro bel picchiaduro è l'ultimo nato in casa Neo



Duca Garahad), che devono affrontare un'infinità di fantasiosi nemici, ognuno dotato di una determinata vitalità. La particolarità di questo gioco è che si può continuare in qualsiasi momento, semplicemente inserendo l'opportuna password che ci viene indicata al "game over". Inevitabile infine la citazione per Cadillacs and Dinosaurs della Capcom, di cui



Geo: 3Count Bout della SNK, in cui dobbiamo destreggiarsi con i più agguerriti Wrestler del mondo.



SPACE INVADERS E' MORTO...

Lo so che non siete nostalgici come me, ma mi piange il cuore verificare sempre più che il filone una volta portante dei videogiochi, quello degli shoot 'em up, si sta estinguendo in maniera inesorabile. Dobbiamo quindi ripiegare sui "tiri al bersaglio": Wild Pilot della Jaleco (che sembra voler smentire quanto ho scritto in "Killed Games" di questo numero), doppia mitraglietta con doppio sedile semovente, per una drastica cura delle vostre cellule adipose, vi permetterà di emulare le gesta del celebre Barone Rosso. Ben due erano i giochi al laser: oltre al già visto Mad Dog II, la Laser Magic Games presentava Los Justicieros - Zorton Brothers, ambientato naturalmente nel selvaggio Far West. Vero e proprio tiro era Super Marksman della Stella International, dotato di carabina e monitor, con i tipici centrini da Luna Park, da porre a circa quattro metri di distanza.

CURIOSITA' VARIE...

Oltre a Monkey Mole Panic della Taito, trasposizione su video del gioco da Luna Park in cui si davano martellate vere e talpe o granchietti che sbucavano a caso da nove buchi, c'erano altri due giochetti divertenti. In Troll della Exidy disponiamo di un mitra spara-palline, con cui dobbiamo colpire un gruppo di

pupazzetti, che rappresentano per l'appunto dei Troll, entro un determinato tempo. Hot Shot Basketball della Williams è la variante in miniatura del tiro a canestro: con un pulsante dobbiamo posizionare un mini-pallone e con un altro dobbiamo tirare ad un mini-canestro semovente.



MINI PINBALL WIZARD

I flipper in esposizione erano veramente tanti e comprendevano anche tre novità assolute, che non c'erano a Francoforte. Erano talmente nuovi che non erano nemmeno disponibili i depliant illustrativi, per cui non basta certo qualche partita per descriverli. Ve li citerò soltanto, rimandandovi ad un prossimo numero di CVG per una recensione più completa: Rocky and Bullwinkle and Friends della Data East, Street Fighter II della Gottlieb e Dracula della Williams.

ARCADE

H I G H S C O R E S

TROVATO IL RE DEI FIGHTERS?!

Ohlohloh! Che dolori! Sento ancora i lamenti dei campioni fiorentini e bolognesi, che sono andati a fare una passeggiata dalle parti di Ancona per trovare Danilo Posanzini. Tutti pensavano che fosse un bluff e che gli avrebbero rifilato una sonora lezione: invece Sergio Tellini mi ha riferito che è stata una vera e propria Waterloo. Pare che Danilo sia un vero mostro di bravura, sia come tecnica che come tattica, che padroneggi alla perfezione tutti i personaggi, ed in particolare Dhalsim, e che utilizzi solo le mosse più difficili, permettendo all'avversario di recuperare in determinate situazioni di difficoltà (tipo le cosiddette "stelline").

Intanto non smettono di arrivare punteggi fantomatici, senza alcuna spiegazione aggiunta nelle note: questa volta è il turno di Andrea Vanzin da Treviso, con un bel 2.475.000 a SF2 con Chun LI.

Pensate di essere più bravi di tutti quelli che ci hanno inviato punteggi finora? Allora potete cogliere l'occasione di dimostrarlo al torneo organizzato al "Bar dello Studente" di Firenze verso metà aprile.

Da questo mese pubblicheremo solo saltuariamente la classifica del "vecchio" Street Fighters II, visto che ormai sono più i record della "Champion Edition" e ne è arrivato uno, un po' strano a dire il vero del modello "Turbo".

Ricordatevi di fare le fotocopie della scheda e di mandarcele con i vostri record a:

ARCADE HIGHSCORES

CVG - Gruppo Edit. JACKSON

Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

DON'T PULL

8.028.170 Maurizio Miccoli (IUR), Milano

HARD DRIVIN'

3.019.170 Michele Fin (BIT), Vicenza

KAZAN

3.555.800 Daniele Cavazza (RAX),

Bologna

MIDNIGHT WANDERERS

1.213.200 Federico Floresta (KEN),

Adrano (CT);

Flipper BLACK ROSE

230.635.810 Michele Fin (BIT), Vicenza

Flipper LETHAL WEAPON 3

443.298.510 Roberto Picelli (IAN),

Vicenza

SF2CE

(BALROG)

905.100 Leandro Domenicale (LEO),

Villafranca Padovana (PD);

896.500 Federico Floresta (KEN), Adrano

(CT)

(BISON)

1.413.700 Giovanni De Francesco (JOE),

Firenze;

1.410.900 (ALL PERFECT) Danilo

Posanzini (), Ancona;

1.299.300 Leandro Domenicale (LEO),

Villafranca Padovana (PD);

935.400 Marco Peschiera (MAC),

Casalmaggiore (CR)

(BLANKA)

1.572.300 (ALL PERFECT) Danilo

Posanzini (), Ancona;

1.199.800 Federico Floresta (KEN),

Adrano (CT);

1.192.300 Leandro Domenicale (LEO),

Villafranca Padovana (PD)

(CHUN LI)

1.344.600 Leandro Domenicale (LEO),



Villafranca Padovana (PD)

(DHALSIM)

1.412.800 (ALL PERFECT) Danilo

Posanzini (), Ancona;

1.183.400 Leandro Domenicale (LEO),

Villafranca Padovana (PD)

(GUILLE)

1.251.700 Leandro Domenicale (LEO),

Villafranca Padovana (PD);

1.058.100 Federico Floresta (KEN),

Adrano (CT)

(HONDA)

1.378.800 Leandro Domenicale (LEO),

Villafranca Padovana (PD);

1.229.300 Federico Floresta (KEN),

Adrano (CT)

(KEN)

1.567.700 (ALL PERFECT) Danilo

Posanzini (), Ancona;

1.317.600 Federico Floresta (KEN),

Adrano (CT);

1.295.400 Fabrizio Bini (FAB), Roma;

1.279.300 Giovanni De Francesco (JOE),

Firenze;

1.259.400 Leandro Domenicale (LEO),

Villafranca Padovana (PD);

1.030.000 Massimiliano Cavaliere (DUX),

Treviso

990.400 Igor Sciolla (MNW), San Benigno

(TO)

(RYU)

1.569.200 (ALL PERFECT) Danilo

HO REALIZZATO UN RECORD SUL GIOCO:

MARCA.....ANNO.....

PUNTEGGIO

NOTE

I MIEI DATI PERSONALI SONO:

COGNOME

NOME

SIGLA (TRE LETTERE).....ETA'

INDIRIZZO

CITTA'PROV.....

CAPTEL...../.....

NOTE

Posanzini (), Ancona;

1.301.200 Federico Floresta (KEN),

Adrano (CT);

1.297.000 Michele Montanari (MIC),

Guastalla (RE);

1.293.500 Leandro Domenicale (LEO),

Villafranca Padovana (PD);

1.231.800 Giovanni De Francesco (JOE),

Firenze;

1.110.800 Paolo Giorgi (POL), Pavia

(SAGAT)

1.603.200 (ALL PERFECT) Danilo

Posanzini (), Ancona;

1.264.400 Federico Floresta (KEN),

Adrano (CT);

1.207.300 Leandro Domenicale (LEO),

Villafranca Padovana (PD)

(VEGA)

1.361.200 Sergio Tellini (ASW), Firenze;

1.195.400 Andrea Giampieri (ZAK), Sirolo

(AN);

1.170.200 Sabrina Tavazza (SAB), Pavia;

1.150.000 Marco Peschiera (MAC),

Casalmaggiore (CR);

1.094.700 Gianluca Panuccio (RKG),

Reggio Calabria;

1.070.000 Fabrizio Filippi (), Ostia Lido

(RM)

1.012.600 Leandro Domenicale (LEO),

Villafranca Padovana (PD);

963.400 Giuseppe Conti (GGG), Livorno;

920.900 Nicola Cursio (DRU), Vasto (CH);

912.800 Simone Valerio (NSP), Riva

presso Chieri (TO)

(ZANGIEF)

1.583.400 (ALL PERFECT) Danilo

Posanzini (), Ancona;

1.416.800 Antonio Landa (RIP), Udine;

1.096.500 Federico Floresta (KEN),

Adrano (CT);

1.003.800 Leandro Domenicale (LEO),

Villafranca Padovana (PD)

(INDEFINITO)

1.241.700 Davide Piombo (DPS), Adria

(RO)

SF2CETurbo

(VEGA)

1.679.600 Moreno Casalegno (MOR),

Torino



catalogo
videogames
completo
gratuito
12 pagine

MILANO Vendita telefonica, consegne in tutta Italia tel.02 /874580-874593.

MILANO negozio via San Prospero 1, MM1 Cordusio.

ROMA negozio via Degli Scipioni 109-111, Metro Ottaviano.



da sempre
solo
gli originali

tutti i videogames Amiga PC nella cabina di pilotaggio

AMI=AMIGA PC: *5 1/4 \$=3 1/2 +=5&3 prezzi in migliaia di lire

titolo	tra	ami	pc	disk	scheda
A.G.E.	SI	59,9	59,90	*\$	V
A320 AIRBUS	SI	99,9	99,90	\$	V
ACES OF THE PACIFIC			99,90	\$	V
AIR COMBAT Chuck Yeager's	SI		79,90	\$	CEV
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES			129,90	\$	V
ARMOUR GEDDON			79,90	\$	EV
B17 FLYING FORTRESS			99,90	\$	V
BATTLE OF BRITAIN		69,9			
CAR AND DRIVER	SI		89,90	\$	V
EPIC	SI	69,9	79,90	\$	V
F-117A STEALTH FIGHTER 2.0			89,90	\$	V
FALCON 3.0			109,90	\$	V
FALCON 3.0 FIGHTING TIGER			69,90	\$	V
FORMULA 1 3D	ITA	49,9			
GRAND PRIX		79,9	109,90	\$	V
GUNSHIP 2000	SI		89,90	\$	V
GUNSHIP 2000 SCENARIO			69,90	\$	V
HARRIER JUMP JET			109,90	\$	V
JET + JAPAN Scenary Disk			20	*	HCE
JETFIGHTER II MISSION DISK			69,90	+	CEV
MANTIS XF5700 Experim. Fighter			129,90	\$	V
NOVA 9		89,9			
RED BARON			99,90	\$	V
RED BARON MISSION BUILDER			79,90	\$	V
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	ITA		99,90	+	EV
SHUTTLE		99,9	99,90	\$	CEV
STUNT ISLAND			129,90	\$	V
TRACON II		69,9			
compilation					
AIR COMMANDER (6 giochi)	SI		89,90	\$	

tutti i videogames Amiga PC Strategici

AMI=AMIGA PC: *5 1/4 \$=3 1/2 +=5&3 prezzi in migliaia di lire

titolo	tra	ami	pc	disk	scheda
di guerra					
A LINE IN THE SAND			99,90	\$	EV
ATAC Secret War Against Drugs			99,90	\$	V
BATTLESCAPES (compilation)	SI		49,90	+	
BIRDS OF PREY	SI	69,9	109,90	\$	CEV
CAMPAIGN	ITA	79,9	89,90	\$	EV
CARRIER COMMAND			24,90	\$	
CARRIER STRIKE			79,90	\$	EV
CARRIERS AT WAR			99,90	\$	EV
CONFLICT: KOREA		79,9			
CONFLICT: MIDDLE EAST		42,9			
FIGHTER COMMAND			59,90	\$	EV
GETTYSBURG	SI		49,90	+	
GREAT NAPOLEONIC BATTLES	ITA	49,9	59,90	\$	EV
GREAT NAVAL BATTLES			99,90	\$	V
GREAT NAVAL BATTLES SUPERSHIPS			59,90	\$	V
HARPOON Nuova Edizione	SI	79,9	89,90	\$	CE
HARPOON Designers' Series			69,90	\$	EV
HARPOON Persian Gulf BS4	SI	49,9	49,90*	+	CEV
HARPOON Scenario Editor	SI	49,9	49,90	\$	CE
HARPOON The MED Conflict BS3	SI	49,9	49,90	+	CE
L'EMPEREUR NAPOLEON 1			79,90	+	CE
NO GREATER GLORY		79,9			
PANZER BATTLES		79,9	79,90	*	HCEV
RAMPART	SI	49,9	69,90	\$	EV
SAMURAI The Way of the Warrior	SI		59,90	\$	EV
STEEL EMPIRE	ITA	69,9	89,90	\$	V
STRIKE FLEET	SI	59,9			
THE FINAL CONFLICT	SI		49,90	\$	CEV
THE SPOILS OF WAR			69,90	\$	EV
V FOR VICTORY			109,90	\$	VS
V FOR VICTORY II			109,90	\$	V
VIKINGS Fields of Conquest	SI	49,9			
WHITE DEATH			59,90	+	
ecologia					
SIM LIFE			99,90	\$	V
economia					
A-TRAIN	SI		99,90	\$	HEV
AIR BUCKS	SI		69,90	\$	EV
MERCHANT COLONY	SI		59,90	\$	CEV
entomologia					
SIM ANT	ITA	89,9	89,90	+	EV
fantascienza					
AIR SUPPORT	SI	69,9			
BATTLE ISLE	SI		79,90	\$	EV
DOMINIUM	SI	99,9	109,90	\$	V
HARD NOVA	SI	49,9			
MILLENNIUM Return to Earth			79,90	\$	EV
WING COMM.II Spec.Operations 1			49,90	\$	EV
WING COMM.II Spec.Operations 2			49,90	\$	EV
WING COMM.II Speech Acces.Pack			49,90	\$	EV
WING COMMANDER		79,9			
WING COMMANDER II			89,90	\$	EV
fantasy					
SIEGE			89,90	\$	V
WARRIORS OF RELEYNE	SI	49,9			
globalità					
BUSHBUCK	ITA		89,90	\$	HCEV
GLOBAL EFFECT	SI	69,9	89,90	\$	V
MEGA LO MANIA		69,9			
SIM CITY/POPULOUS (compilation)		69,9	89,90	\$	
POPULOUS 2	ITA	79,9	99,90	\$	V
POPULOUS 2 CHALLENGE	SI	45			
POPULOUS WORLD EDITOR	SI	49,9			
POWERMONGER	SI		89,90	\$	EV
SIM CITY FUTURE CITIES		33			
SIM EARTH	SI	89,9	89,90	\$	HEV
THE PROMISED LANDS esp.POPULOUS		21			
UTOPIA Creation of a Nation	SI		69,90	\$	EV
politica					
CRISIS IN THE KREMLIN			99,90	\$	EV
storici					
CASTLES	SI	69,9	69,90	\$	CEV
CASTLES DATA DISK	SI		49,90	\$	CEV
CASTLES II			89,90	\$	CEV
CENTURION DEFENDER OF ROME	SI	59,9			
CIVILIZATION	SI	89,9	99,90	\$	EV



D&D
2nd ed.
33900

giochi di ruolo
catalogo
completo gratuito
8 pagine



giochi da
tavolo
con miniature
catalogo
completo
gratuito
8 pagine

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÀ

DI MASSIMO TORRIANI

STORMBRINGER

CREATURE E PERSONAGGI

Gioco di ruolo fantasy in
ITALIANO/ESPANSIONE

Edito da Stratelibri

Come annunciato nel numero di Dicembre la STRATELIBRI mantiene il suo impegno nel completare il volume di REGOLE con il BESTIARIO. Accessorio indispensabile per i possessori di STORMBRINGER, il volume contiene tutte le statistiche delle creature normalmente presenti nelle saghe di Elric. Vengono quindi descritti animali comuni e razze fantastiche con brevi cenni sull'habitat e sul modo di combattere per meglio interpretare gli incontri che caratterizzeranno le vostre

Stormbringer

Il Gioco di Ruolo
Fantasy
nel Mondo di Elric

STRADELIBRI

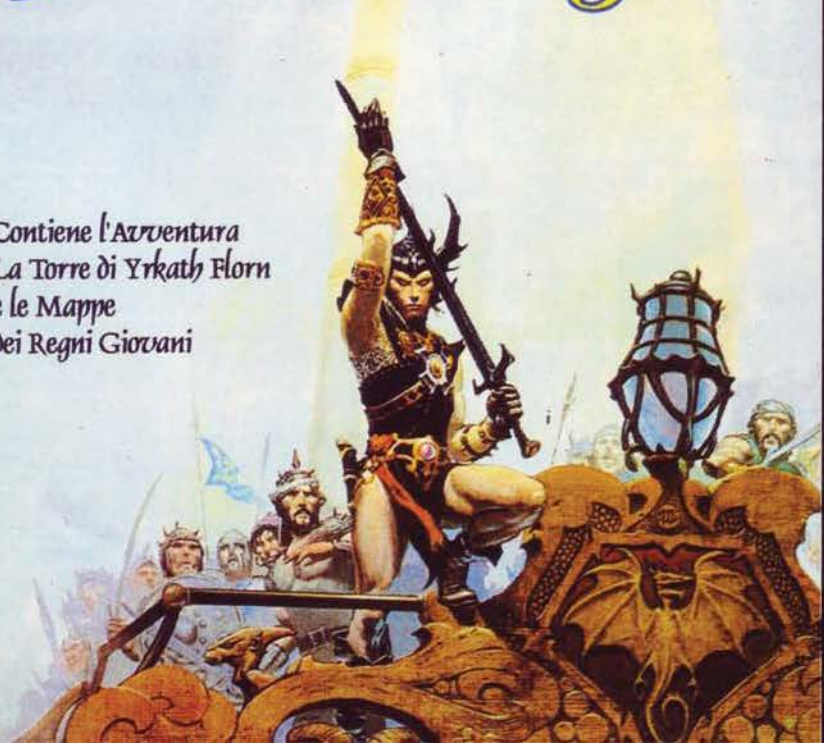
Regolamento

avventure. Una lista di tesori magici, descritti con perizia tecnica e, dulcis in fundo, le caratteristiche di tutti i personaggi legati ad Elric, completano il volume. Chi potrà resistere infatti alla tentazione di inserire il principe albino nelle proprie storie? Le eco delle sue gesta nelle Terre Giovani accompagneranno infatti i personaggi durante il loro peregrinare e sarà inevitabile che, prima o poi, vi sia richiesto di incontrarlo. Eh, eh, eh quale nefasto incontro! Provate a leggere infatti le statistiche di Stormbringer e capirete !!!

Dalla Grande Saga di
MICHAEL MOORCOCK

Stormbringer

Contiene l'Avventura
La Torre di Yrkath Florn
e le Mappe
dei Regni Giovani



IL SIGNORE DEGLI ANELLI

BREA I TUMULILANDE

Gioco di ruolo fantasy in
ITALIANO/ESPANSIONE

Edito da Stratelibri

Dopo l'esauriente riepilogo del numero scorso la Stratelibri ha deciso di integrare le espansioni di GIRSA (adesso è tutto chiaro vero?!!) con questo modulo geografico.



Espressamente studiato per essere utilizzato come fonte di informazione su di una zona specifica, Brea rappresenta nel suo piccolo la manifestazione più chiara del pensiero Tolkieniano. Là dove la pace e la serenità sembrano più radicati, in realtà si celano i più oscuri misteri. La scelta di un Hobbit, come eroe delle due saghe, non può che essere letta in questa chiave. Il potere delle tenebre tenta le menti più semplici e ingenue con false promesse costringendo i personaggi a combattere principalmente con loro stessi per la propria salvezza. Tumuliade rappresenta la tentazione perenne di ricchezza e potere, un miraggio a portata di mano che aspetta solo qualcuno abbastanza coraggioso per carpirlo. Non bastano la felicità di ogni giorno racchiusa nelle piccole cose e la certezza di un domani sempre sereno. L'avventura e il rischio sono il sale della vita. E se per appagare la propria

sete di potere si mette a repentaglio la propria esistenza, beh è un rischio che vale la pena correre.

IL RICHIAMO DI CHTULHU

CINQUE MINUTI A MEZZANOTTE

Gioco di ruolo in
ITALIANO/ESPANSIONE

Edito da Stratelibri

Continua senza sosta la pubblicazione di questi moduli insoliti dedicati ad avventure ispirate a temi fantastici classici non propriamente legati alla cultura lovecraftiana. Dopo il modulo "Sei minuti a mezzanotte" che aveva trattato temi come il fantasma dell'opera, case stregate, dinosauri in terre dimenticate e vampiri gangster, si riparte alla grande con questo nuovo prodotto. La mummia, le bambole assassine, i gremlins e infine lo scienziato pazzo sono i nuovi temi trattati. Come per il



film a cui ispirarsi per creare le ambientazioni e al tempo stesso offrono interessanti spunti alla conoscenza delle tematiche base dell'horror. Dato per scontato che il taglio di queste avventure è molto cinematografico e difficilmente adattabile ad espansioni future, suggeriamo l'intera serie come un ottimo prodotto per incontri di una serata. Un prodotto di classe divertente e veloce, che potrete utilizzare in ogni occasione soprattutto per iniziare nuovi amici ai giochi di ruolo.

GURPS

SISTEMA GENERIC
UNIVERSALE PER I GIOCHI DI
RUOLO

Gioco di ruolo in
ITALIANO/REGOLAMENTO BASE

Edito da "I giochi dei grandi" e
"Das production"

GURPS

Sistema Generico Universale per i Giochi di Ruolo



"AL PRINCIPIO ERA UN SOGNO,
UN DESIDERIO RECONDITO,
UNA FANTASIA POI LA FORZA
DI VOLONTA' PLASMO' LA
CELLULA E, SEPPURE
L'ESSENZA DI BASE FOSSE
SEMPRE LA STESSA, LE FORME
CHE NE SCATURIRONO FURONO
MOLTEPLICI. LENTAMENTE
L'INVOLUCRO ABBOZZO' UNA
FORMA DEFINITIVA, UN CORPO
DOTATO DI OGNI

ARTICOLAZIONE IN CUI SOLO I LINEAMENTI VENIVANO LASCIATI IN SOSPESO. DIMENSIONE, PESO, CORPORATURA ERANO ORAMAI DEFINITI, QUANDO CON UN ULTERIORE SFORZO L'ESSERE PRIMITIVO RUPPE LA PLACEBA CHE LO CONTENEVA. ORA ERA PRONTO... SI ERSE NELLA SUA MAESTOSA POTENZA E AMMIRO' COMPIACIUTO LA PROPRIA OPERA. POI, PASSO' LA PROPRIA MANO SUL CORPO ELIMINANDO LE IMPERFEZIONI E DELINEANDO CON MAGGIORE CHIAREZZA OGNI DETTAGLIO. AMMIRO' QUINDI L'UNIVERSO INFINITO CHE LO CIRCONDAVA. SCRUTANDO NEL BUIO PIU' PROFONDO E GRAZIE AL POTERE DELLA PROPIA MENTE CREO' PIANETI, STELLE, SOLI E POPOLO' IL PROPRIO MONDO CON CREATURE DIVERSE, MIRABILI E TERRIBILI, E QUANDO TUTTO FU PRONTO, TRASFERI' UN SUO CLONE IN OGNI LANDA AL FINE DI POTER GODERE APPIENO OGNI SFACCETTATURA DEL PROPIO CREATO. NON ERA DIO. ERA UN UOMO DOTATO DI FANTASIA."

Come definire GURPS?
L'università della fantasia?!!

GURPS, ovvero, come comprare un solo gioco di ruolo e poter ambientare le avventure in ogni periodo storico o fantastico. GURPS, infatti, è il primo sistema di gioco universale che vi permette di utilizzare le stesse meccaniche, ed eventualmente il medesimo personaggio in diverse ambientazioni. Appreso infatti il concetto di base, i singoli moduli hanno il solo scopo di approfondire le tematiche specifiche illustrando dettagliatamente gli aspetti salienti di quel periodo. Armi, armature, magie, accessori tecnologici vengono comunque trattati in maniera generale sul set base, permettendovi fin d'ora di sperimentare le varie possibilità anche se il numero di informazioni presenti sui vari supplementi risulterà indispensabile ai master

esigenti.

In linea di principio, questo è il prodotto più ambizioso mai pubblicato e i suoi cinque anni di gestazione sono ben giustificati dal risultato finale.

Personalmente avrei preferito una versione italiana un po' più ricca di illustrazioni, ma in ogni caso è encomiabile lo sforzo fatto per tradurre un simile tomo. Per quanto riguarda le espansioni future, è stata garantita l'uscita del modulo dedicato ai mondi fantasy al quale, col tempo, verranno affiancati i prodotti più gettonati dal questionario allegato al set base.

Attendiamo fiduciosi.

America, la stampa di questo splendido roleplaying aveva subito un ritardo sulla data annunciata. E' quindi naturale che dopo la trepidante attesa siamo impazienti di visionare il prodotto.

Finalmente l'ora è giunta.

UNO SGUARDO NEL BUIO

La prima impressione è sicuramente favorevole grazie alla splendida qualità grafica che oramai la Stratelibri ha adottato come standard. Contrariamente alle altre pubblicazioni, comunque la versione italiana è identica a quella americana e francese. Peccato! Ci mancheranno i disegni di Paolo Parente. Se vi è capitata in mano la rivista KAOS dedicata alla fantascienza vi sarà chiaro il perché !!!

AL MICROSCOPIO

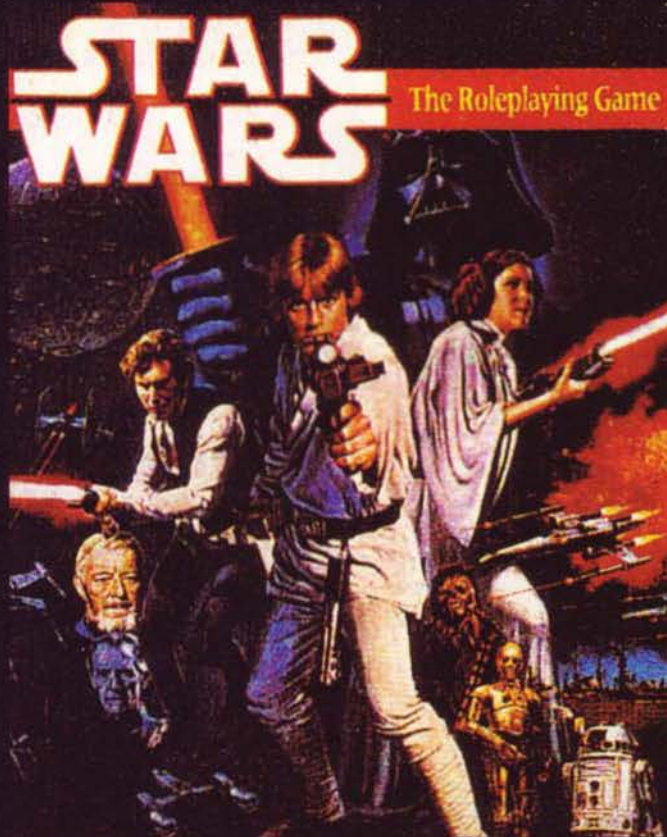
Analizzando da vicino la struttura scopriamo che il regolamento è stato suddiviso in tre sezioni principali, dedicate ai personaggi e la loro generazione; al game master; alla creazione

STAR WARS

Gioco di ruolo in ITALIANO/REGOLAMENTO BASE

Edito da Stratelibri

A causa della pubblicazione della seconda edizione di Star Wars in



delle avventure. Ogni singola sezione viene poi suddivisa in paragrafi per una più facile consultazione, favorendo l'apprendimento graduale da parte dei giocatori che, contrariamente alle ambientazioni horror e fantasy, devono farcire le proprie conoscenze di dettagli tecnici indispensabili alla scelta della giusta arma o manovra spaziale. Questo ulteriore lavoro risulta comunque piacevole, sia per la stesura dei testi, estremamente scorrevoli, che per la incredibile semplicità di utilizzo in termini di gioco.

Tanto per citare alcuni semplici espedienti ricordiamo che in questo sistema sono stati aboliti i dadi particolari per un utilizzo più sistematico dei classici dadi a sei facce.

CONCLUDENDO

Questo gioco di ruolo è un **MUST** per gli appassionati della fantascienza soprattutto ora che sta per essere pubblicato in italiano il primo dei tre nuovi volumi dedicati alla saga: "L'erede dell'impero".

Per questioni pubblicitarie, infatti, contemporaneamente all'uscita del regolamento è stata prevista l'uscita del supplemento dedicato a questo nuovo capitolo delle vicissitudini di **LUKE SKYWALKER**. Fonti autorevoli ci hanno garantito che il modulo è stato realizzato con la collaborazione di chi ha curato la traduzione del testo garantendo una perfetta compatibilità di termini. **NON MALE!**

INDISCREZIONE

E' STATA CONFERMATA LA PRESENZA DI TIMOTHY ZAHN PRESSO SAN MARINO IN OCCASIONE DELLA MANIFESTAZIONE FANTASTICA '93, DOVE PRESENTERA' LA VERSIONE ITALIANA DEL SUO ROMANZO "L'EREDE DELL'IMPERO". ACCORRETE NUMEROSI... E' UN'OCCASIONE UNICA.

DRUID

PREVIEW

Gioco di ruolo in ITALIANO/REGOLAMENTO BASE

Edito da Editrice Giochi

Oibò! Anche la Editrice Giochi si è buttata sui roleplaying! Certo, direte voi, è la distributrice ufficiale di **DUNGEONS AND DRAGONS**; ma c'è una bella differenza nel tradurre un manuale e creare un nuovo mondo !!! Forse dopo tanti anni passati a seguire prodotti altrui ha sentito la necessità di sfruttare i talenti italiani, o forse era stanca di sentirsi accusare di non essere puntuale con la pubblicazione dei moduli. Comunque sia, complimenti !!! Sarà con estremo piacere che pubblicheremo la recensione di questo gioco; nel frattempo gustatevi la copertina di... **TADA, TADA.. TADA.. PAOLO PARENTE**, oramai soprannominato **PREZZEMOLO KID**.

RINGRAZIAMO VIVAMENTE PERGIOCO E STRATELIBRI PER AVERCI MESSO A DISPOSIZIONE IL MATERIALE RECENSITO.



CONQUISTA LA CORONA

GIOCO DI CARTE PER QUATTRO GIOCATORI

PRODOTTO DALLA LINDASOFT/DISTRIBUITO DA UNICOPLI

"Il vento sferzava i volti delle truppe schierate in buon ordine sul crinale del colle. Per tutta la notte, attorno ai fuochi i due eserciti avevano inneggiato al proprio Re, auspicando la vittoria per la propria fazione. Ora, all'alba, i dubbi sarebbero stati sedati e, tingendo il mattino con il rosso dei morti e dei feriti, un altro passo nella conquista della Corona sarebbe stato fatto. Cannoni, arcieri, eroi e il Re in persona attendevano nervosamente che il sole torreggiasse alto nel cielo; quello sarebbe stato il segnale. I cavalli, nervosamente, battevano il terreno con gli zoccoli assorbendo la tensione generale che cresceva di attimo in attimo... Poi, senza un preavviso, come un fulmine a ciel sereno, i due eserciti all'unisono si precipitarono nella piana...

I cannoni, con furiose esplosioni, dissodavano la terra mietendo rossi frutti di sangue, mentre gli arcieri oscuravano il cielo con scrosci improvvisi infrangevano l'onda umana come gli scogli in mare... In un istante, con il fragore del tuono, i due eserciti vennero a contatto. Sangue e acciaio si mescolarono con un turbinare sfavillante che accecava i muti spettatori, emissari di regni confinanti che avevano il compito di valutare la forza dei due Re antagonisti. L'odore di polvere da sparo e di sangue permeava l'aria accompagnata dalla triste nenia dei feriti che miseramente, abbandonata ogni dignità, mendicavano mercé.... I primi cani, eccitati dall'odore di sudore e di sangue,



SIGILLO mediante una serie di scontri con le fazioni avverse. Peste, alleanze, rifornimenti, magia, tasse ecc. vengono tenute in debito conto, in un continuo susseguirsi di colpi di scena che stravolgono situazioni ritenute oramai consolidate. Insomma, compratelo!! Adatto ad ogni età, facile da spiegare e giocare è il giusto gioco da fare con gli amici in ogni occasione. **GARANTITO!!**

elegante confezione che racchiude piano di gioco e una serie di pezzi, differentermente sagomati, tutto completamente in legno.

Scopo del gioco è allineare quattro pezzi che abbiano un carattere in comune, dove con carattere si intende: forma, colore, dimensione o foratura. Il sistema anche se, apparentemente può sembrare banale, arricchisce la difficoltà del già citato FORZA QUATTRO grazie alla tridimensionalità che impone una scelta ancora più oculata delle mosse da eseguire.

Ottima variante per chi abitualmente gioca ad OTELLO non deve mancare sugli scaffali degli appassionati di questo genere.

QUARTO ! e **CONQUISTA LA CORONA** sono distribuiti da UNICOPLI S.p.A. Milano e il materiale è stato gentilmente fornito da PERGIOCO e UNICOPLI

cominciavano a sopraggiungere pregustando lauti pasti disturbati solo occasionalmente dalle lance dei soldati.

Poi tutto fu silenzio e il RE ROSSO, accompagnato dalla sua fedele scorta attraversò il campo di battaglia per ricevere dalle mani del RE VERDE la giusta ricompensa. La CHIAVE ROSSA simbolo del proprio lignaggio gli fu consegnata dalle mani tremanti del messo nemico, mentre in buon ordine il Re sconfitto faceva ritorno ai propri possedimenti. Un altro giorno era passato, un giorno di battaglia che i giullari avrebbero ricordato nel tempo con canti e musiche che solo in parte avrebbero potuto ricreare i tragici momenti della sconfitta, il furore dello scontro il gaudio e il tripudio della vittoria..."

TRATTO DA "LE MIE MEMORIE di MASSIMO 4° di MILANO"

Ebbene si! Adesso potrete ricreare una vera e propria campagna con un semplice gioco di carte!!!

Con un sistema di gioco rapido e avvincente è infatti possibile sviluppare l'epopea di un RE, nel disperato tentativo di recuperare CHIAVE, CASTELLO, CORONA e

QUARTO

GIOCO DA TAVOLO PER DUE PERSONE

PRODOTTO DA GIGAMIC/DISTRIBUITO DA UNICOPLI

Dopo il successo di TETRIS, sul computer, era naturale che si dovesse assistere, anche per i giochi da tavolo ad un revival di prodotti semplici e logici, come il vecchio MASTER MIND o il mitico FORZA QUATTRO, che volenti o nolenti, almeno una volta nella vita, ci hanno visti inchiodati ad un tavolo nel disperato tentativo di dimostrare la nostra superiorità mentale. Adesso è la volta di QUARTO. Dedicato ad un pubblico raffinato, si presenta in una





PERGIOCO



MILANO Vendita telefonica, consegne in tutta Italia tel.02 /874580-874593.

MILANO negozio via San Prospero 1, MM1 Cordusio.

ROMA negozio via Degli Scipioni 109-111, Metro Ottaviano.

SETTORE CONSOLE

NINTENDO
GAME BOY
SUPER NINTENDO
SEGA MEGA DRIVE
GAME GEAR
ATARI LYNX
NEO GEO
bollettini di listino
sempre aggiornati

D&D 2nd ed. 33900

settore
giochi
di ruolo



catalogo
completo
gratuito 8 pagine

CYBERPUNK

FORBIDDEN LORE 33500

FROM THE ASHES 33500

MENZOBERRANZAN 51900

**PLAYER'S HANDBOOK
31900**

**DUNGEON MASTER GUIDE
29900**

WARHAMMER 79900 BATTLE MAGIC 54900

boardgames

catalogo completo gratuito
8 pagine



Anna Spitha

I MAGNIFICI MARPES

IO
TU
GLI

JOY
STICK
PAD

<p>STD PLUS VG 123</p> 	<p>STANDARD VG 119</p> 	<p>SUPER SHOT 2 COLOR VG 150 C</p> 
<p>SUPREME COLOR VG 201 C</p>  <p>per Atari, Commodore, Sega MS</p>	<p>JUNIOR SWT VG 160</p>  <p>Microswitch</p>	<p>GENIUS JOYPAD JK 7610 per Microgenius 7600</p> 
<p>SUPER CONTROLLER JK 2610</p> 	<p>SUPER SHOT 2 VG 150</p> 	<p>ZINGER COLOR per Nintendo VG 170 N</p> 

...noi giochiamo, voi giocherete... essi guarderanno.

Eh sì, è da tempo che i campioni del US Team usano i nostri joystick

e se anche voi li userete, ai vostri amici non resterà che guardare le vostre evoluzioni ottenute grazie a "I MAGNIFICI MARPES".

... a proposito, BUON DIVERTIMENTO!

MARPES
FORNITORE UFFICIALE DEI
RIVENDITORI DI SUCCESSO

Distribuzione Esclusiva:

MARPES Europe spa

Via Montedoro 77 - 80059 Torre del Greco (Na)
Tel. 081 - 88 21 044 pbx - Fax 081 - 8829 113 G4 - International Phone +39 8188 21 679

MARPES, NINTENDO, SEGA, ATARI
e tutti gli altri marchi citati sono marchi
registrati di proprietà degli aventi diritto.