

AMIGA • PC • C64 • GAME GEAR • LYNX • GAMEBOY • MEGADRIVE • NEO GEO
SUPER NES • MASTER SYSTEM • NES • PC ENGINE • RPG • COIN-OP

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

COMPUTER +

N. 23 FEBBRAIO '93 **L.5.000** (Frs.7.5)

AVG

IN REGALO
L'ADESIVO DI
AVG

GIOCHI

**STREETS
OF RAGE 2
E SUPER
SHINOBI 2**
DUE INCREDIBILI
SEGUITI SU
MEGADRIVE

R-TYPE 2
FINALMENTE SU GAMEBOY!



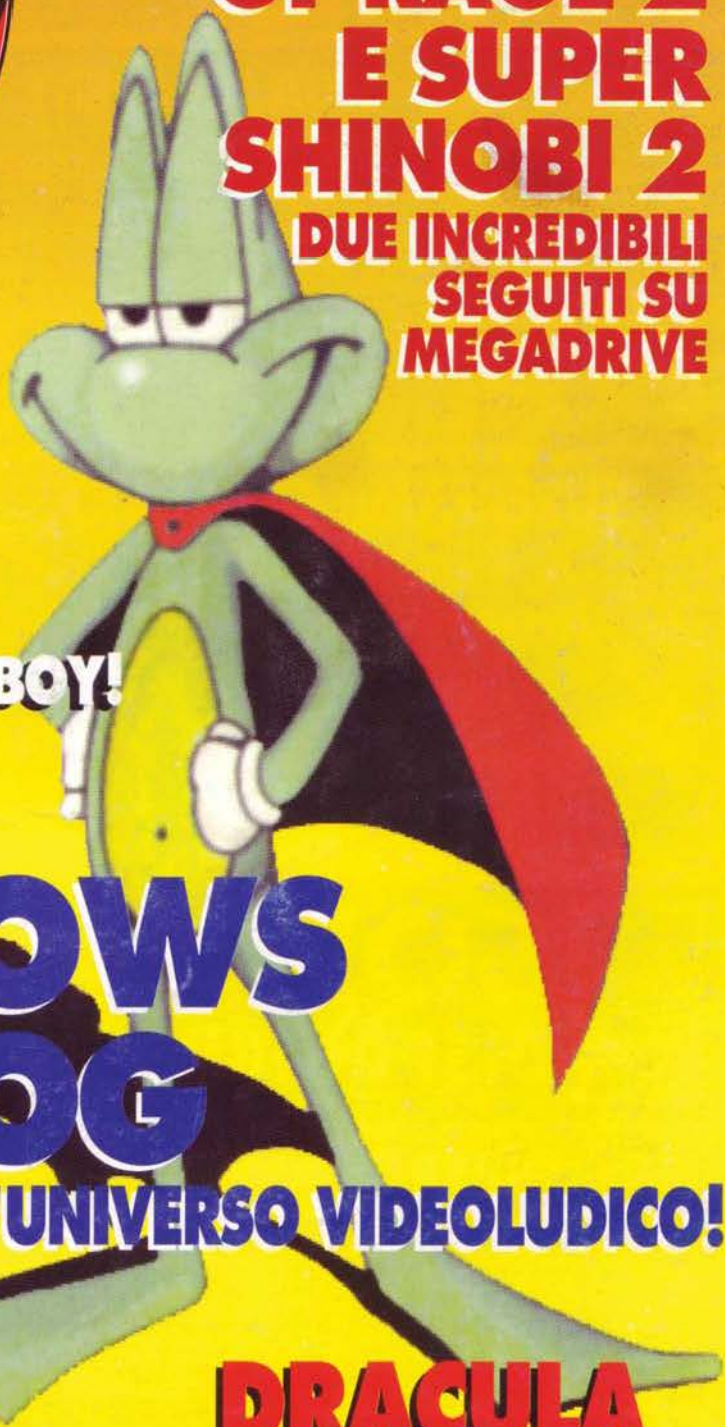
BODY BLOWS SUPERFROG

IL TEAM 17 SCONVOLGE L'UNIVERSO VIDEOLUDICO!

LEMMINGS 2
IL RITORNO
DEI RODITORI

DRACULA
L'ORRORE ARRIVA
SU LYNX!

ECCO - THE DOLPHIN
IL GIOCO DELL'ANNO?



Tutti i prodotti qui sotto elencati, sono realmente disponibili a magazzino, salvo esaurimento scorte.



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.)
UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

NUOVI PREZZI CONSOLE



SEGA MEGADRIVE
SCART (con alimentatore)
L. 248.000
OFFERTA CON GIOCO
SONIC O QUACKSHOT
L. 278.000

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA E DAL GIAPPONE

SEGA MEGA CD
+ GIOCO
L. 598.000



DISPONIBILI !!!
STREET OF RAGE
SUPERMAN
TURTLES

NEO GEO L. 588.000
COMPRESO CAVO SCART
E ALIMENTATORE

SUPERFAMICOM SCART
(con alimentatore) L. 375.000



SUPERFAMICOM
SCART +
STREETFIGHTER II
L. 498.000

GAME GEAR
L. 238.000



GAME GEAR + GIOCO
GAME GEAR + SONIC

L. 268.000
L. 288.000

GAMEBOY (con Tetris, Interfaccia, Cuffie) L. 158.000
GAMEBOY CON 2 GIOCHI L. 178.000
GAMEBOY CON 4 GIOCHI L. 228.000



SONIC
DISPONIBILE **2**

SUPERNES SCART

(con alimentatore e joypad) L. 288.000

SUPERNES SCART + STREETFIGHTER II +
ADATTATORE S-NES CONVERTER DA S-FAMICOM A S-NES
L. 438.000

NOVITA' ASSOLUTA !!!

FINO AD OGGI SCEGLIERE UN GIOCO PER IL TUO SEGA MEGADRIVE ERA COSA ASSAI DIFFICILE, PERCHÉ O CI SI BASAVA SULLA COPERTINA O SU UNA RECENSIONE DI UNA RIVISTA. MA DA OGGI LA NEWEL HA CREATO VIDEO TAPE SHOW, DI CHE SI TRATTA? ECCO PRESTO SPIEGATO, VIDEO TAPE SHOW (VIDEOCATALOGO) E UNA VIDEOCASSETTA VHS DA 3 ORE CON SU C.A. 80 GIOCHI IN AZIONE COSÌ VI SARÀ PIÙ FACILE INDIVIDUARE TITOLO E GIOCO CHE PIÙ VI PIACE. VIDEO TAPE SHOW È GIÀ DISPONIBILE IL N.1,2,3, BEN 240 GIOCHI SELEZIONATI PER SCEGLIERE IL GIOCO CHE PREFERISCI, NON PIÙ A SCATOLA CHIUSA !!
VIDEO TAPE SHOW N. 1 - 2 - 3 VIDEOCATALOGO
DISPONIBILI AL PREZZO SPECIALE DI L. 25.000 CAD.

OFFERTE GIOCHI MEGADRIVE

ALIEN STORM	L. 49.000	MRS. PACMAN	L. 39.000
ALTERED BEAST	L. 39.000	OLIMPIC GOLD	L. 59.000
ARROW FLASH	L. 39.000	OSNALAUGHT	L. 39.000
BAD O MAN	L. 39.000	PHELIOS	L. 39.000
BARE KNULE S. R.	L. 59.000	PSO-BLADE	L. 29.000
BASKETBALL	L. 49.000	QUACKSH.D. DUCK	L. 49.000
BATTLE MANIA '92	L. 39.000	RENT A HERO	L. 49.000
BEAST WARRIOR	L. 49.000	ROADBLASTER	L. 39.000
BONANZA	L. 39.000	RUNARK	L. 49.000
CALIBER 5.0	L. 49.000	SONIC	L. 49.000
CRACK DOWN	L. 29.000	SPACE BATTLE G.	L. 39.000
DANGEROUS SEED	L. 49.000	STEEL EMPIRE	L. 49.000
DARWIN 4081	L. 29.000	STORMLORD	L. 39.000
DICK TRACY	L. 49.000	S. MONACO GP	L. 49.000
EVIL GIRL	L. 29.000	SWORD OF SODAN	L. 39.000
FANTASIA W. DISNEY	L. 69.000	TASK FORCE HARR.	L. 49.000
FANTASY SOLDIER	L. 49.000	TETRIS	L. 39.000
FANTOM SOLDIER	L. 49.000	THUND. PRO-WREST	L. 49.000
FASTEST ONE FI	L. 49.000	THUNDERFOX	L. 49.000
GYNOUG	L. 39.000	TURBO OTRUN	L. 49.000
HELLFIRE	L. 39.000	UNDEDLINE	L. 49.000
JAMES POND	L. 49.000	VERYTEX	L. 39.000
JEWELMASTER	L. 39.000	WANI WANI WORLD	L. 49.000
JUNCTION 3D	L. 49.000	WARDNER	L. 39.000
KINGS	L. 49.000	WIPERUSH	L. 29.000
KLAX	L. 49.000	WONDERBOY III	L. 29.000
LEYNOS	L. 29.000	WORLD CUP SOCCER	L. 49.000
MICKY MOUSE	L. 59.000	WRESTLE WAR	L. 49.000

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.

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



Air 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 turboelica Shorts 360.

Oltre ai 350 aeroporti U.S.A. in dotazione, ATP sfrutta un'ampia libreria di scenari (Europa compresa!), 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!



CONDIZIONI PARTICOLARI PER RIVENDITORI

FLIGHT ASSIGNMENT:

ATPTM
(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



OFFERTE VALIDE FINO AL 15 MARZO 93

NOVITA' ESPLOSIVE SOFTMAIL!

PRENOTA SUBITO:
Strike Commander •
Patriot • Tornado
X-Wing per PC
7th Guest (CD ONLY)

Sono inoltre disponibili tutte le ultime novità su CD: chiedi subito il listino completo!

Falcon 3:
Official Strategy Guide
+ Op. Fighting Tigers
→ Il disco aggiuntivo contenente anche l'aggiornatore alla versione 3.01 e la guida ufficiale di 360 pagine con dischetto di utilities appositamente creato dalla Spectrum Holobyte; indispensabili ai veri piloti di F16; riproposti insieme a grande richiesta ad un PREZZO ESCLUSIVO SoftMail!

Award Winning Bundle
→ In esclusiva dagli USA una fantastica raccolta Sierra che contiene: King's Quest V, Rise of Dragon & Red Baron in edizione limitata a sole...



89.000

149.000

**MOUSE
WHEEL**

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



99.900

Megafortress megapack

PC 286, VGA 256 col. 640K
→ MegaFortress 1.1, il primo disco missioni ed il Mission Editor: un valore di oltre 200.000 Lire - fino ad esaurimento - a sole...

119.000

CATALOGO A COLORI

Può richiederlo inviandoci Lit. 2.000 in francobolli, il tuo indirizzo completo e indicando il tipo di computer che possiedi

**GRATIS CON
OGNI ORDINE!**

SoftMail ha tutto il software e gli accessori di qualità (anche di importazione diretta) a prezzi imbattibili! Invia subito il buono d'ordine o, meglio ancora, telefona al numero 031-300-174 per approfittare delle favolose offerte!

031-300-174
FAX 031-300-214

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:

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO	FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA
CVG • 15/3/93	Spese di spedizione Lit.	8.000	<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° 12610222 intestato a LAGO SNC
ORDINE MINIMO LIT. 40.000	TOTALE LIT.		Addebitate l'importo sulla mia: <input type="checkbox"/> Carta <input type="checkbox"/> VISA <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> N° della Carta di Credito: _____ Scadenza: _____

COGNOME E NOME _____ PREFISSO E N° TELEFONICO _____
INDIRIZZO E N° CIVICO _____ FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE): _____
CAP, CITTÀ E PROVINCIA _____

SOMMARIO

N.23
FEBBRAIO '93

GIOCHI RECENSITI IN QUESTO NUMERO:

AMIGA

BODY BLOWS	38-39
DRAGON'S LAIR 3	36
KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE	42
LEMMINGS 2 - THE TRIBES	30-31
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	43
SLEEPWALKER	40
SOCCER KID	26
SUPERFROG	28-29
TROLLS	27
WALKER	41

PC

CAR & DRIVER	32
F15 STRIKE EAGLE III	34
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	35
INCREDIBLE MACHINE	42
LEGACY	37

MASTER SYSTEM

MASTER OF DARKNESS	54
WONDERBOY IN MONSTERWORLD	55

NES

BART VS. THE WORLD	57
FOREMAN'S KO BOXING	57
SPIDERMAN: RETURN OF THE SINISTER SIX	57
SUPER TURRICAN	56
WWF: THE STEEL CAGE CHALLENGE	57

LYNX

DRACULA	63
DYNOLIMPICS	62
GAME GEAR	
OUT RUN EUROPA	66
SHINOBI 2	64
THE TERMINATOR	65

GAMEBOY

GB KID	71
HUNCHBACK - THE ADVENTURE	69
KIRBY'S DREAMLAND	68

LEMMINGS

R-TYPE 2	70
SPEEDBALL 2	72
SUPERMARIOLAND 2	67

MEGADRIVE

ECCO - THE DOLPHIN	84-85
EX-MUTANTS	78
MICRO MACHINES	76-77
PGA TOUR GOLF 2	75

ROLO TO THE RESCUE	82-83
ROOKIE ADVENTURE	93 88
STREETS OF RAGE 2	80-81
SUPER SHINOBI 2	86-87
TERMINATOR 2	97

SUPER NES

ARIEL - THE LITTLE MERMAID	97
BATTLE OF DESTINY	97
KIKIKATAI	90
ROAD RUNNER	96
ROOKIE'S ADVENTURE 93	88
SUPER KICK OFF	92
SUPER STAR WARS	94-95
SUPER SWIV	97
TERMINATOR 2	97
TINY TOONS ADVENTURE	91
WING COMMANDER	93

PC ENGINE

GRADIUS 2	98
PC DENJIN	99

MAILBAG

8

Dunque, le cose stanno così: voi spedite le lettere e noi, nella nostra magnanimità, le pubblichiamo. Chiaro, no?

NEWS

14

Tutte le ultime novità sull'esilarante mondo dei videogiochi.

PREVIEW**18**

Tutti i giochi che ci aspettano nei prossimi mesi e uno speciale sui titoli per Mega CD.

INTERVISTA**46**

Eric Matthews, Mey Dinc, Archer Maclean, Jon Hare, Andrew Braybrook e Martin Kenwright ovvero i sei migliori programmatori di giochi per computer del momento. Noi li abbiamo intervistati tutti ed ecco cos'è venuto fuori...

ON!**59**

Secondo numero della Rivista nella Rivista: anche questo mese tutti gli ultimi giochi per Lynx, Megadrive e Gameboy. Vai di portatile!

PLAYMASTER**101**

Addams Family, Putty, Assassin e miliardi di altri giochi risolti per voi!

FAR OUT**112**

Musica & Videogiochi: amici o nemici?

ARCADE ACTION**116**

Cambiate diecimila lire in gettoni e preparatevi a un viaggio attraverso i coin-op più caldi del momento.

BOARD GAMES**126**

L'unica ed inimitabile rubrica di giochi da tavolo (diffidate dalle imitazioni!) curata, as usual, dal mitico Massimo.

**MASSIMILIANO "MAD MAX" ANTICOLI**

Ormai contagiato dalla Draculomania seguita all'uscita del film più terrificante del decennio, il team di CVG ha scoperto di possedere paurose analogie con i mostri più famosi della storia. E per cominciare questa carrellata abbiamo scelto il mostro per eccellenza, Mad Max. Pensate che Max a Carnevale non si maschera nemmeno, eppure vince sempre il primo premio per la maschera più mostruosa....

**SIMON "FRANKENSTEIN" CROIGNANI**

Per anni ha tentato di mascherarsi, ma ora l'abbiamo scoperto: Simon non è altro che l'incarnazione di Frankenstein! L'indizio che l'ha tradito sono state le scarpe: recentemente s'è infatti presentato in redazione con un paio di scarponi con la suola alta 4 cm e, nonostasse le scuse banali (si usano così, sono più comode...), l'abbiamo fatto confessare e l'abbiamo lasciato in ginocchio sui ceci.

**PAOLO "UOMO LUPO" CARDILLO**

Ormai non abbiamo più dubbi: a giudicare dalla lunghezza dei capelli che gli nascondono ormai il 79,12% della faccia (al confronto Slash dei Guns'n'Roses sembra uno skinhead) e dagli ululati emessi quando arriva un nuovo gioco, Paolo non può essere altro che un Uomo Lupo. Lui dice di essere un Uomo Zebra, ma dopo gli ultimi risultati della Juve sta rapidamente cambiando idea...

**VINCENZO "DRACULA" RENZI**

Il nostro Vince è sicuramente un vampiro, una specie un po' strana, a dire il vero, ma è pur sempre un vampiro: come si spiegherebbe altrimenti il suo impegno nel succhiare giochi, news e previews dalle software house di mezzo mondo? Certo, i vampiri del 2000 usano fax, modem e segreterie telefoniche, ma per il resto il principio è lo stesso...

DIRETTORE RESPONSABILE

Pierantonio Palermo

IN REDAZIONE

Massimiliano Anticoli, Paolo Cardillo, Simone Croignani, Vincenzo Renzi

SEGRETERIA DI REDAZIONE E COORDINAMENTO ESTERO

Loredana Ripamonti

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA

Cristina Turra e Marika Moreschi

COPIERTINA

Silvana Corbelli

COORDINAMENTO GRAFICO

Marco Passoni

HANNO COLLABORATO

Maurizio Miccoli, Alessandro Atsi, Massimo Torriani, Julian Rignall, Paul Rand, Frank O'Connor, David Upchurch, Gary Whitta, Rik Haynes, Chris Jenkins, Tim Boone

CORRISPONDENTE U.K.

Derek Deia Fuente

CORRISPONDENTE U.S.A.

Marshall M. Rosenthal

PRESIDENTE**AMMINISTRATORE DELEGATO**

Peter P. Tordoir

GROUP PUBLISHER

Pierantonio Palermo

PUBLISHER AREA CONSUMER

Filippo Ganavese

COORDINAMENTO OPERATIVO

Antonio Parnandola

PUBBLICITÀ

Donato Mazzarelli Tel. (02)66034246

SEDE LEGALE

Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

DIREZIONE, REDAZIONEVia Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. (02) 66034295 - Fax (02) 66034238**DIREZIONE AMMINISTRATIVA**Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. (02) 66034485 - 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 della rivista L. 5.000

Arretrato L. 10.000

Abbonam. (11 num.) L. 38.500

Estero L. 77.000

Per sottoscrizione abbonamenti utilizzare

il c/c postale 18893206 intestato a

Gruppo Editoriale Jackson

casella postale 10675 - 20110 Milano.

STAMPA

Arti grafiche Motta - Arese (MI)

DISTRIBUZIONESODIP via Bettola, 18
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70**AUTORIZZAZIONE**

Aut. Trib. di Milano n. 819 del 28-12-1990

Il Gruppo Editoriale Jackson possiede

i diritti esclusivi per l'edizione italiana di

Computer & Videogames, sotto licenza

EMAP PUBLICATIONS U.K.

Il Gruppo Editoriale Jackson pubblica inoltre

anche le seguenti riviste: Amiga Magazine,

Automazione Oggi, Bit, Elettronica Oggi,

ED News, Fare Elettronica,

Informatica Oggi a Unix, Informatica Oggi

Settimanale, Lan e Telecomunicazioni,

Meccanica Oggi, Pc Floppy, Pc Magazine,

Strumenti Musicali, Watt.

**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**
DIVISIONE PERIODICI

CSST

Consorzio
Stampa
Specializzata
Tecnica

Tessuto aderente al C.S.B.T.
con ingobbio a certificazione
obbligatoria, non miscelato
trascorso 24 mesi dall'uscita
dal primo numero

SUPER NES

IMAGINEER

GRAFICA

Ha un bell'aspetto? Gli sprite sono adeguati al gioco in cui si trovano? Lo scrolling è ultrascastoso o megaffluido? 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

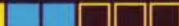
78

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 NUOVA PAGELLA

I PUNTEGGI

90+

Un C+VG

HIT! Un

classico: da

comprare

assoluta-

mente!

70-89

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

50-69

Un giochillo discreto; consigliato ai fan del genere.

40-50

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

15-39

Bleah! Regalatelo al vostro peggior nemico.

0-14

NO COMMENT!



EDITORIALE

Ok, fratelli!

Dopo i due dischetti demo per Amiga, la rivista *Sturmtruppen Magazinen* è arrivata l'ora del mega-adesivone: contenti?

Noi speriamo vivamente di sì! Appiccicatelo dove volete ma ben in vista in modo da ricordarvi, all'inizio di ogni mese, di correre in edicola ad acquistare il nuovo numero di CVG!!!

Ma le sorprese non finiscono qui, per saperne di più seguitemi e non ve ne pentirete!

P.S. Non sapete cosa significa la scritta sull'adesivone? Bene, ragazzi io devo mantenere una fama conquistata dopo anni e anni di lavoro e devo fare la parte del mega-cattivone (di che non sai l'inglese Max! - Paolo, Simon & Vincent): dunque mano al vocabolario!

Vostro, Massimiliano "Mad Max" Anticoli

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.



MAN...

Il punto di domanda indica i dubbi del recensore nei confronti del gioco: si tratta di uno di quei programmi che avrebbero potuto essere perfetti, ma mostrano

proprio qualche difetto.

Ciò non vuol dire che sia orrendo, ma andrebbe provato prima di un eventuale acquisto.



È L'ORA DELLA PUNIZIONE!

Il gioco presenta grossi difetti tecnici, di inventiva o di giocabilità, e non dovrebbe

essere preso in considerazione se non per farsi due risate.

L'EQUALIZZATORE

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

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

BILANCIAMENTO - Il livello di difficoltà del gioco. Se questo valore è elevato, avete la sicurezza che il gioco sarà impegnativo dall'inizio alla fine, senza fasi troppo semplici né impossibili da superare.

ORIGINALITA' - Un fattore fondamentale. Non vorrete mica comprare un programma quasi identico a qualcosa che avete già, vero?

MICRO GENIUS, IL COMPATIBILE.

Non c'è niente di più originale che giocare con la Console Marpes 7600 Micro Genius

COMPATIBILE NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
NINTENDO FAMILY SYSTEM



Design "Big Box"

Vincitore del Premio TWC Design 1991

- Uscita stereofonica con cuffia in dotazione
- Tasto espulsione cartuccia
- Tasto reset
- Uscite audio video per monitors
- Alimentatore, Cavo RF e Deviatore TV

Inoltre nella confezione troverete una splendida cartuccia gioco e DUE JOYSTICK TURBO per giocare subito con i vostri amici!

...e la versione ACTION KIT...



...contiene la fantastica pistola INFRARED LIGHT PHASER!

La più vasta disponibilità di giochi al mondo!



MARPES

Elettronica MARPES srl
Via Montedoro, 77
80059 Torre del Greco
Napoli

Tel. 081/8821044
Fax 081/8829113



MAILBAG

Rieccoci nuovamente qui! Sembrano passati un paio di giorni dai festeggiamenti di Capodanno e invece ecco che siamo già a febbraio, senza nemmeno rendercene conto. Febbraio è un mese duretto: a scuola mazzolano di brutto perché finisce il quadrimestre, c'è un sacco di lavoro da fare e fa un freddo che metà basta. Per fortuna potete riposarvi e riscaldarvi leggendo la vostra rivista preferita (CVG, ovviamente) e se avete qualche minuto libero perché non scrivete anche una lettera a:

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

Ah ragazzi, occhio anche alle nuove rubriche di cui troverete la spiegazione alla fine del Mailbag. Leggete, cari discepoli, leggete... e inviate!!!

perché è anche lui una S**A), oppure si vede Zenga che con la sua voce da zombie sotto shock ci propone il BELLISSIMO Sega Master System Plus. Il mondo sta subendo un'"invasione": da parte di questi terribili esempi della tecnologia moderna il mercato della videoludica è ormai colmo di queste schifezze, il cui unico scopo è quello di rimandare la mente umana con giochi sempre più belli (ma quando mai), sempre più costosi (... sempre più ca**ate). Tralasciando il Megadrive che è forse la console più ragionevole (fra

più mali si sceglie il minore) vale la pena analizzare qualche consolle più "seria" (chiamamola IRONICAMENTE così) come il Neo Geo e il Super Nes. Il Neo Geo è un'immensa macchina da gioco di eccelsa qualità che fornisce giochi estremamente validi (su questo non ci piove), ma quanto costa questa originale bellezza? Con soli sei giochi (quelli che a un giocatore incallito non dovrebbero mancare) si spende la bellezza di L.1.273.000, una fortuna con cui chi ama veramente i videogiochi termina tutti i

A MORTE LE CONSOLE!

Fantasmagorica redazione di CVG vi scrivo perché sono sull'orlo dell'esaurimento nervoso a causa dei maledetti mass media che non fanno altro che pubblicizzare e strapubblicizzare quelle dannate macchine da gioco quali le consolle (a

proposito, si scrive "console" con una "l" sola - Simon). Vedendo la TV mi capita spesso che il mio programma (magari sul punto più interessante) sia interrotto dalla pubblicità e prima ancora che ci si abitui al "brutale" cambiamento chi ti appare? Elementare, Gerry Calà che con quella faccia da ebbete (si scrive "ebete" con una "b" sola - Mad Max) ci presenta il Megadrive (lo hanno scelto



coin-op della sala giochi più vicina. Chiudendo col Neo Geo passiamo ad analizzare il Super Nes. E' senza dubbio una gran bella consolle, ma siccome anche per questa i prezzi dei giochi sono tutt'altro che modici, i possessori si danno alla pirateria.

Come? E' uscito da pochi mesi il Magicom Copier con cui è possibile trasportare i giochi da cartuccia a disco ed è una opzione molto conveniente in quanto chiunque può noleggiare un gioco per poi copiarlo segretamente e risparmiare su quel gioco il 98% circa (il costo di un dsico vergine gira intorno alle 850 lire). Sembrerebbe una cosa conveniente, ma tuttavia il prezzo del copiatore non è in genere più basso delle 700.000 lire. Così anche per questa nuova meraviglia della Nintendo occorrerebbe spendere oltre il milione e mezzo, ma non ne vale proprio la pena.

Ad ogni modo per chi ama i giochi del SNES trovo che la trovata (l'italiano, questo sconosciuto... - Petrarca) del copiatore sia un ottimo mezzo per risparmiare e gustarsi nello stesso tempo i giochi. Cordiali saluti.

D.A. (Roma)

Era da un po' di tempo che non sentivamo una fila di beotate come queste da parte di qualche lettore fuori di testa e quindi non possiamo che ringraziare il caro D.A. e la sua lettera umoristica per i pochi momenti di buonomore che ci ha regalato... Come? Era una lettera seria? Davvero? Non è possibile! Nesun lettore con un briciolo di intelligenza scriverebbe una lettera autoritaria come questa e si firmerebbe con un vigliacchissimo D.A. per restare nell'anonimato! Per quanto riguarda il Neo Geo poi... Nessuno mette in dubbio che le cartucce



della console SNK siano caro, ma nessuno vi obbliga nemmeno ad acquistarle. In fondo non scrivete delle lettere infuocate a Quattroruote o a riviste simili, perché la F-40 costa un occhio della testa: semplicemente la guardate, vi rifate gli occhi e non pensate nemmeno di acquistarla. Stesso discorso va fatto per il Neo Geo: i giochi sono incredibili, ma costano un sacco. Se potete permetterveli meglio per voi, altrimenti accontentatevi di qualche partita in sala giochi e ripiegate su qualcosa di più economico. Ragazzi, questa è la vita... E cosa dire della ciliegina finale, la buffonata sul copiatore del Super Nes? Stai due ore a menartela perché dici che i giochi del Neo geo costano tanto e poi consiglio l'acquisto di questa periferica fuorilegge: scusa, ma allora perché non inviti i lettori ad andare a rubare? Faresti prima... Inoltre, tanto perché tu (e tutti i lettori di CVG) lo sappia, la Nintendo ha trovato come evitare che le proprie cartucce vengano piratate dal Magicom. Non ci credete? E allora provate a trovare Super Mario Kart crackato... Eheheh: ride bene chi ride ultimo, ve l'avevamo detto. Aspettate che anche le altre software house seguano l'esempio della Nintendo e vi trovate

con un aggeggio che avete pagato un'occhio della testa che non serve a una bega...

ANCORA

NEO GEO

"Le confessioni di uno sfigato" ovvero "Ma è tanto figo il Neo Geo?". Mi avvicinai ai videogiochi molti anni fa, quando per Natale mi fu donato un Atari 2600. Con quale gioia giocavo al preistorico Soccer, in cui i giocatori sembravano tarantolati e avevano un gioco di gambe che avrebbe fatto inorridire Little tony. Passava il tempo e capivo che la mia console era superata, così un giorno, dopo una tragica seduta a un basketball con pixel grandi una mela, decisi di rinnovarmi e comprai un computer che, a giudicare dal prezzo apocalittico, sembrava molto buono: purtroppo era un mostruoso Olivetti Prodest PC1 con stampante che mi umiliava con i suoi 4,77 MHz e la sua penosa scheda CGA. Resistetti un paio d'anni e poi passai all'innovativo Nes, che però veniva già surclassato da altre console e computer. Decisi quindi di rimettere mano all'ormai quasi vuoto portaverdoni (i miei si erano già stufati) e mi

comprai l'Amiga. Ormai avevo raggiunto il mio Eden quando il mostro, sì lui, il PC ha estirpato dall'Amiga le avventure e tutti i giochi un filino più impegnati.

Ultimamente al grido di "E' giapponese quindi è bello" ho acquistato un Megadrive, ma i giochi acquistati Last battle e Jordan vs Bird mi sono parsi mediocri, nonché scialbi.

Mi spiego meglio: sembra proprio che il Megadrive debba cedere il passo a console più evolute come il Super Famicom o il Neo geo. Viziato? Forse. Grazie di esistere da...

Mr Fico alias rei di Nanto alias Fabrizio

PS 1) E' vero che... Sbleah (non riesco a controllare la bava) uscirà Street fighter 2 per Mega CD?

2) Mi dici qualche beat 'em up carino per MD?

3) Che roba è il Mega Backup? Si mangia?

4) Si può comprare il CD per Megadrive avendo già la console?

Caro Fabrizio, francamente non comprendiamo la tua disperazione: hai un'Amiga che è più vivo che mai, un Nes che sa regalare ancora qualche gioco carino e un Megadrive che è una delle migliori console disponibili sul mercato. Forse i due titoli da te scelti non sono il massimo della vita, anzi... Prova però a comprare Ecco, recensito



in questo numero, e vedrai la potenza del 16bit Sega. Ed ecco le risposte alle tue domande:

- 1) Street Fighter per Megadrive uscirà prossimamente su cartuccia (16 Megabit) e in seguito su CD.
- 2) Streets of Rage 2 su tutti.
- 3) E' una periferica illegale per trasferire le cartucce del Megadrive su disco. Non si mangia, ma si piglia a calci...
- 4) Certo, che domande fai?

COLLEGAMENTI ASTROSPAZIALI

Ultra mega super extra jingle gagliarda redazione di CVG
Sono un superaffezionato della vostra fantastica rivista che compro quasi regolarmente, ho 12 anni e possiedo da quasi un anno un Gameboy di cui sono soddisfatto anche se il sonoro fa schifo e lo schermo è microscopico.
Vi ho scritto per sapere se posso collegare la mia console alla TV per non liquefarmi gli occhi ad ogni partita.
Giorgio Reebok

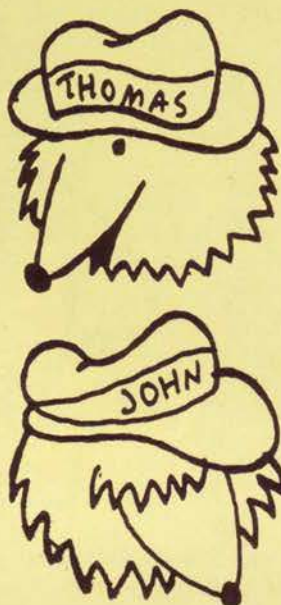
Caro Giorgio, a giudicare dal tuo cognome (o presunto tale) pensiamo sia inutile chiederti la tua marca di scarpe da

ginnastica preferita... In ogni caso sappi che è possibile attaccare il Gameboy alla TV, ma le periferiche che permettono questo collegamento costano cifre spaventose e non sono per ora reperibili da un comune utente, ma solo da sviluppatori, distributori e simili.
Chissà che prima o poi la Nintendo non decida di immettere una periferica del genere sul mercato, a un prezzo possibilmente ragionevole...

GAMATE & C.

Caro CVG sono un 15enne e possiedo un C64, un Gamegear e un Gamate. Ho diverse domande da farvi e credo che come le leggerete metterete la lettera nella pappa del cane:

- 1) Quanti bit ha il Game Gear.
- 2) In un ipotetico confronto fra GG - Gameboy - Lynx, quale sarebbe il vincitore?
- 3) Esiste un convertitore Megadrive-Game Gear?
- 4) Perché non recensite qualche gioco delle nuove console portatili Gamate e Supervision?
Io ho il Gamate con cinque giochi e devo dire che la loro grafica è cinque volte meglio di quella del Gameboy (ho confrontato Pharaon Revenge e



Supermarioland).
Un saluto alla schizzatissima redazione di CVG!

Andrea Panebianco

Nella pappa del cane? Ma stai scherzando?
L'abbiamo semplicemente butata nella spazzatura... Scherzi a parte, ecco le risposte ai tuoi quesiti:

- 1) 8. Non uno di più, non uno di meno.
- 2) BASTA! BASTA!
Non fateci più domande del tipo "E' meglio questa console o quest'altra?!"
Non ne possiamo veramente più!
Secondo voi, è meglio una Lamborghini Diablo o una Ferrari F40?
E' meglio un'opera di Picasso o una di Warhol?
E' meglio Cindy Crawford o Claudia Schiffer?
E basta...
- 3) Non ancora.
- 4) Semplicemente perché finora la diffusione di queste console è troppo limitata: se le vendite diventeranno tali da conquistarsi una discreta dose di utenti state pur sicuri che arriveranno anche le recensioni.
Comunque, noi non abbiamo notato questa differenza fra la grafica del Gamate e del Gameboy, anzi il portatile Nintendo ci

è sembrato avere addirittura la meglio.
Questione di punti di vista!

APPELLO DISPERATO

Vorrei contattare nella zona Cosenza-Renda e dintorni, possessori di Megadrive, Master System e/o Game Gear allo scopo di impostare una fanzine dedicata esclusivamente alle console Sega. Se pensate di essere in grado di scrivere recensioni, sapete l'inglese e avete una discreta esperienza come videogiocatori, spedite la recensione di un gioco che vi è (o che non vi è) particolarmente piaciuto a:

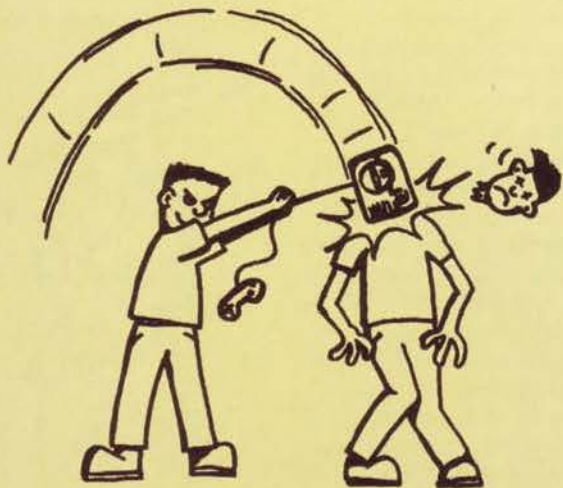
**Antonio Micciulli
Strada Statale 19 bis
Palazzo Lucchetta,
Cosenza**

allegando un vostro profilo e il vostro indirizzo (completo di numero telefonico). Non esitate potreste entrare a far parte della nostra redazione!

Beh ragazzi, cosa aspettate a scrivere ad Antonio?
Non vediamo l'ora di vedere il numero zero della vostra fanzine e ricordatevi di spedircene una copia: ne faremo una recensione accurata... Cercate almeno di non farci troppa concorrenza!

APPELLO DISPERATO 2 LA VENDETTA

A tutti i possessori di un Commodore 64 che non lo considerano inutile e antiquato e che non vogliono usarlo solo per i videogiochi ho fondato il club del C64. Per



informazioni scrivere a:
Club 64 c/o Vivo Gaetano
Via 2da traversa Cimitero
N.20 - 80049 - Somma
Vesuviana (NA)

Un appello alquanto inusuale, ma che ci fa molto piacere, non fosse altro per le giornate gioiose che abbiamo passato smanettando con l'otto bit computer.

La genete convinta che il C64 sia ancora più vivo che mai, quindi fatevi sentire e contattate Gaetano!

APPELLO DISPERATO, MA NON TANTO PARTE 3

Utenti Amiga creativi, è nato un club che distribuisce nel Pubblico Dominio le creazioni dei soci (programmi, musica, grafica, ecc...). Ogni mese il socio riceverà un diskmagazine con le opere di tutti i soci. Max serietà e no lucro. Per informazioni contattate:

Michele Berardi
Via F. Marinaccio 64
71100 Foggia

Cosa dobbiamo aggiungere? Per Michele vale la stessa richiesta fatta ad Antonio: aspettiamo le vostre opere con trepidazione. Dateci dentro!

FOLLIE EPISTOLARI

Cari redattori di CVG leggo la vostra rivista da 2 anni. Possiedo 1 Amiga 500 + espansione, 1 C64, 1 C16, 1 Sega Master System e 1 Gameboy. Vi scrivo per rimproverarvi di un paio di cosucce:

1) Non è vero che Non è la Rai e; un programma stupido e poi le ragazze sono bellissime.

2) Sono "completamente d'accordo a metà" con voi sul voto dato a Grand Prix Formula One di Geoff Crammond. Secondo me siete stati pagati per raccontare quelle stupidaggini. Le strisciate sembrano fatte da un motorino e non dalle gomme di una F1, ci sono più game che finiscono con 26 auto che quelle che finiscono con 24 (cioè la mia, più quella del tizio a cui sono andato addosso), la pioggia non è per niente realistica, non c'è la temperatura dell'asfalto, c'è un solo tipo di gomme per la qualifica allora che perfino F1 Manager per i C64 ne ha 2!

Volevo vedere quanti giri riuscivo a fare con le gomme di qualifica, ma mi sono stufato dopo averne fatti 25 e non venite a dirmi che quest'anno in F1 si utilizzano le gomme da gara perché i circuiti sono quelli dell'anno scorso. Nella gara problemi di carburante, pressione dell'olio, surriscaldamento del motore, rottura del cambio ed altri vari componenti della macchina proprio non esistono.

Poi sulle istruzioni ci sono le bandiere per imparare a conoscerle, ma non servono a niente visto che ho provato in tutti i modi a commettere infrazioni di buttare le fuori aspettando la bandiera nera, ma non è

IL RECENSORE E' UN BEOTA!

Dai prossimi numeri il Mailbag di CVG ospiterà una rubricetta mooolto particolare chiamata "Il censore 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, scriveteci immediatamente le vostre contestazioni sulla recensione di questo o quel gioco e ricordatevi di indicare che si tratta di una lettera destinata a quest'angolo. Forza ragazzi, vi stiamo aspettando! Qualcuno comunque ha deciso di anticiparci, a giudicare dalla prossima lettera...

arrivata. Poi ho provato a partire in pole position girando la macchina subito dopo la partenza ed andando a sbattere contro le altre auto e provocando l'abbandono di almeno dieci e neanche lì la bandiera rossa non si è vista.

E potrei continuare per ore e ore a trovare dei difetti in questo gioco.

Per la grafica posso dare 70%, poi 40% per la pista, e 30% per l'abitacolo. Secondo me il vostro Geoff Crammond avrebbe dovuto guardare prima il livello di opzioni (e non grafica) il sempre valido Ferrari Formula One, non dico scoppiazzandolo, ma solo prendendone spunto. Adesso voglio proprio vedere se avete coraggio di pubblicare la mia lettera con le critiche su quelli che vi pagano...

Prince Olivier



I casi sono due: sei pazzo oppure stai scherzando. In entrambi i casi, comunque, bisogna ammettere che sei alquanto originale: sei infatti la prima persona che sentiamo che ha qualcosa da ridire sul fantastico Formula One Grand Prix. Non mettiamo in dubbio che Ferrari Formula One fosse un bel gioco quand'è uscito, ma il capolavoro di Geoff Crammond gli dà la birra sotto moltissimi punti di vista e i difetti da te elencati sono solo delle pecche microscopiche a cui si può facilmente passare sopra (due gomme da qualifica?

Ma facci il piacere...). Comunque, se vi trovate d'accordo con Prince Olivier o volete contestare le sue accuse scriveteci e pubblicheremo senza dubbio la vostra lettera. Anche su Non è la Rai non ci troviamo molto d'accordo: nessuno mette in dubbio la bellezza delle ragazze, ma il livello del



E ORA DUE PAROLE DALLA REGIA

- Trucchi & soluzioni

Su C+VG 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) e scrivendo & disegnando solo in nero: potranno essere riprodotte più facilmente.

- Richieste d'aiuto

E' in funzione una "hotline" telefonica. Potete telefonare allo 02/

6948295 dalle 14 alle 17 di ogni lunedì, mercoledì e venerdì, 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", "Frittatine Senegalesi", ecc.) in una busta su cui sia indicato chiaramente "CLUB", possibilmente separata da altre eventuali lettere o comunicazioni. Non pubblicheremo numeri telefonici.

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

programma è infimo, anzi peggio..

NON M'INTENDO DEL NINTENDO

Un bel po' di lettori ci chiedono delucidazioni sul mistero delle varie versioni del 16 bit della Nintendo cioè quella famigerata macchina che a volte chiamiamo Super Famicom, a volte Super Nes, a volte Super Nintendo e sulla compatibilità tra queste. Innanzitutto sappiate che di queste console esistono tre versioni: la versione giapponese che sulla console stessa riporta la scritta "Nintendo Super Famicom" e quindi è così che va chiamata; sulla versione europea invece c'è scritto "SUPER NINTENDO" grosso come

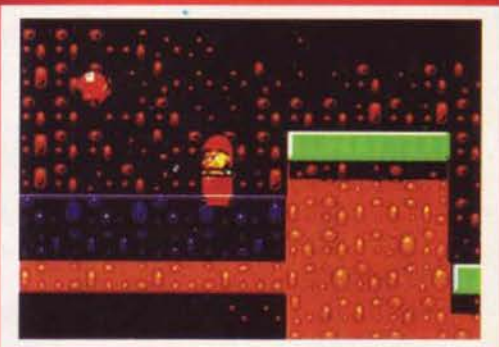
una casa e "Entertainment System" in piccolo sotto. In questo modo tutti (pubblicità compresa) la chiamano Super Nintendo per abbreviare ma è giustissimo anche chiamarla Super NES (N=Nintendo, E=Entertainment, S=System). Console europea e giapponese hanno tra l'altro la stessa forma. La console americana ha una forma completamente diversa: invece di dare sul tondo dà sul geometrico e i tasti sono azzurri invece che grigi, un vero obbrobrio. Comunque, anche in questo caso la scritta "Super Nintendo" è grande e infatti gli americani la chiamano indifferentemente Super Nintendo o Super Nes. Per quel che riguarda la compatibilità, esistono interfacce per tutti gli usi. In particolare, per la

CHI FA DA SE' FA PER TRE

Le novità di CVG comunque non sono finite! Infatti, da ora potrete contribuire maggiormente alla realizzazione di questa rivista: vi sentite in grado di scrivere una recensione di un videogioco? Sì? E allora cosa aspettate a mandarcela? Se sarà su buoni livelli la pubblicheremo, e se il contenuto sarà particolarmente esaltante potreste persino entrare a far parte della redazione di CVG! Forza boys, questa è la vostra occasione! Mandateci i vostri capolavori letterari e ricordatevi di scrivere nome, cognome e indirizzo.

ERRATA CORRIGE

Per un errore tecnico, nel numero di Gennaio sono state pubblicate nella recensione di MacDonald Land delle foto sbagliate. Ce ne scusiamo con tutti i lettori e promettiamo di venire frustati in piazza quanto prima. Perdono, perdono, perdonoooo... ehm, cough, aagh, corde vocali partite, mayday! Roger.



compatibilità tra versione europea e giapponese esiste un'interfaccia in cui bisogna infilare una cartuccia europea e una giapponese. L'interfaccia, servendosi del codice della

cartuccia europea, farà "credere" alla console di stare leggendo una cartuccia europea ma farà funzionare quella giapponese. Eh, l'ingegno umano dove può arrivare...

QUEEN

COMPUTER Software & games

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA



TITOLO	IBM	AMIGA
3D WORLD BOXING	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER	69.900	69.900
3D WORLD TENNIS	79.900	69.900
A - TRAIN	99.900	99.900
A320 AIRBUS (ITA)	99.900	99.900
ABANDONED PLACES	89.900	79.900
ACES OF THE PACIFIC	99.900	99.900
AIR COMMANDER	89.900	99.900
AIR SUPPORT	69.900	69.900
ALCATRAZ	79.900	59.900
ALIEN 3	99.900	TEL
ALONE IN THE DARK	109.900	99.900
AMAZON	119.900	99.900
AMOS 3D	79.900	69.900
AMOS COMPILER	69.900	69.900

QUEEN PREMIA I TUOI ACQUISTI! COME? CON LA QUEEN FIDELITY CARD!
OGNI L. 10.000 DI SPESA - UN BOLLINO RISPARMIO DA INCOLLARE SULLA TUA TESSERA FEDELTA'.
RISPEDISCI A QUEEN LA TESSERA COMPLETATA.
RICEVERAI UN GIOCO A TUA SCELTA IN REGALO!

IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO!



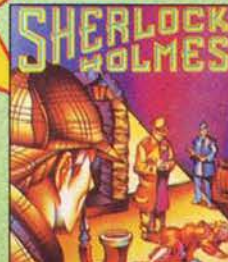
TITOLO	IBM	AMIGA
AMOS MANUALE IN ITALIANO	30.000	30.000
AMOS PROFESSIONAL	149.900	99.900
AMOS THE CREATOR V.1.3	99.000	99.000
EASY AMOS	59.900	59.900
AN AMERICAN TALE	89.900	69.900
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES	129.900	99.900
ANOTHER WORLD	79.900	69.900
ARMA LETALE	49.900	49.900
ARMOUR GEDDON	79.900	99.900
ASHES OF EMPIRE	99.900	99.900
ASSASSIN	99.900	49.900
ATAC	99.900	99.900
B. A. T. II	TEL	TEL
B17 FLYING FORTRESS	99.900	TEL
BARBARIAN III	TEL	TEL
BART VS. WORLD	TEL	TEL
BATMAN - IL RITORNO	TEL	TEL
BETTLEBOARDS	49.900	49.900
BC KID	59.900	59.900
BIL'S TOMATO GAME	59.900	59.900
BIRDS OF PREY	109.900	89.900
BUG BOMBER	49.900	49.900
BUSHBUCK	89.900	89.900
CAMPAIGN	89.900	79.900
CAPTIVE	79.900	79.900
CARRIER STRIKE	79.900	79.900
CARRIERS AT WAR	99.900	99.900
CASTLES II	89.900	99.900
CATCHEM	49.900	49.900
CATTIVIK	49.900	49.900
CHAMP MANAGER	59.900	49.900
CHAOS ENGINE	99.900	59.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
COMANCHE	TEL	TEL
COMBAT CLASSICS	89.900	79.900
CONTRAPTIONS	49.900	49.900
COOL CROC TWINS	49.900	49.900
COOL WORLD	49.900	49.900
COVER GIRL POKER	69.900	49.900
CRAZY CARS III	69.900	49.900
CREATURES	99.900	TEL
CRISIS IN THE KREMLIN	99.900	99.900

TITOLO	IBM	AMIGA
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	59.900
CURSE OF ENCHANTIA	59.900	59.900
CYBERBLAST	49.900	59.900
CYTRON	59.900	59.900
DARK QUEEN OF KRYNN	89.900	89.900
DARK SEED	89.900	89.900
DARKLANDS	129.900	99.900
DAUGHTER OF SERPENTS	69.900	69.900
DE LUXE TRIVIAL PURSUIT	79.900	79.900
DEMINIUM	109.900	99.900
DOODLE BUG	49.900	49.900
DOUBLE DRAGON III	49.900	49.900
DRAGON'S LAIR III	99.900	89.900
DREADNOUGHTS	69.900	69.900
DUNE	79.900	69.900
DUNE 2 - BATTLE OF ARRAKIS	TEL	TEL
DUNGEON MASTER	TEL	TEL
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO	69.900	69.900
ELVIRA II THE JAWS OF C	89.900	79.900
ENSEMBLE 1.2 (GEOWORKS)	189.000	189.000
EPIC	79.900	69.900
ESPAÑA: THE GAMES '92	69.900	59.900
ETERNAM	89.900	89.900
EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92	79.900	69.900
EXTASY	69.900	59.900
EYE OF THE BEHOLDER II	69.900	69.900
F 15 III	109.900	99.900
F 117A NIGHTAWK	89.900	89.900
FALCON 3.0	109.900	109.900
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	69.900
FINAL FIGHT - WWF + PIT FIGHTER	59.900	59.900
FIRE & ICE	49.900	49.900
FIRE FORCE	49.900	49.900
FREE D. C	79.900	79.900
GATEWAY	79.900	79.900
GLOBAL CONQUEST	TEL	TEL



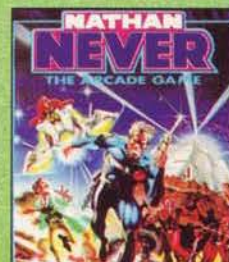
GLOBAL EFFECT	89.900	69.900
GLOBLINS II	79.900	69.900
GOODS	49.900	49.900
GRAND PRIX UNLIMITED	79.900	79.900
GRAND PRIX F1	109.900	79.900
GRANDMASTER CHESS	79.900	79.900
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	99.900
GUNSHIP 2000	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	69.900	69.900
GUY SPY	79.900	69.900
HAGAR II TERRIBLE	49.900	49.900
HARDBALL III	79.900	79.900
HARPOON 1 2 1	89.900	79.900
HEIMDALL	69.900	69.900
HOCK	69.900	59.900
INCA	109.900	109.900
INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS	109.900	109.900

TITOLO	IBM	AMIGA
INT. SPORTS CHALLENGE	69.900	59.900
ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS	59.900	49.900
JAGUAR XJ 220	99.900	49.900
JET FIGHTER II	89.900	89.900
JET FIGHTER II MISSION DISK	69.900	69.900
JOE & MAC CAVE MAN NINJA	89.900	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	99.900
LA FAMIGLIA ADDAMS	39.900	39.900
LARRY S.	89.900	89.900
LAJURA BOW II	99.900	99.900
LEANDER + ORK - AGONY	69.900	69.900
LEEDS UNITED	49.900	49.900



LEGENDS OF VALOUR	TEL	TEL
LEMMINGS - OH NO MORE LEMMINGS	79.900	89.900
LEMMINGS II	TEL	TEL
LINE IN THE SANDP	79.900	79.900
LIONHEART	TEL	TEL
LIVERPOOL	TEL	49.900
LORD OF THE RING II	99.900	99.900
LOTUS III	59.900	59.900
LURE OF THE TEMPTRESS	79.900	69.900
MAGIC BOY	TEL	TEL
MAGIC POCKETS	69.900	69.900
MAMMA HO PERSO LAERED	69.900	69.900
MANTIS	129.900	TEL
MAX OVERKILL	89.900	89.900
MC DONALD LANDS	49.900	49.900
MC KIDS	TEL	TEL
MEGATRAVELLER 2	69.900	69.900
METAMORPHOSIS	TEL	TEL
MICROPROSE GOLF	119.900	119.900
MIGHT & MAGIC IV	119.900	119.900
MILLENIUM	79.900	79.900
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MOONSTONE	69.900	69.900
MOTORHEAD	49.900	49.900
MYRA THE LEGEND	TEL	TEL
NATHAN NEVER - ARCADE GAME	59.900	59.900
NCAA BASKET	79.900	79.900
NFL	69.900	69.900
NICKY BOOM	79.900	69.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP	TEL	59.900
NIPPON SAFES INC	79.900	69.900
NO GREATER GLORY	79.900	79.900
NO SECOND PRIZE	TEL	TEL
NOVA 9	89.900	89.900
PACIFIC ISLAND II	79.900	69.900
PANDO	49.900	49.900
PIMBALL FANTASIES	49.900	49.900
POLICE QUEST III	99.900	89.900
POOL	69.900	69.900
POPOLOUS II	TEL	79.900
PREISTORIK II	TEL	TEL
PREMIERE	59.900	59.900
PROPHECY OF SHADOW	89.900	89.900
QUEST FOR GLORY 3	99.900	99.900
RAGNAROK	TEL	TEL
RAMPART	49.900	49.900
REACH FOR THE SKIES	TEL	TEL
RED BARON	99.900	89.900
RED BARON MISSION DISK	79.900	79.900
REX NEBULAR	119.900	119.900
RISKY WOODS	79.900	59.900
ROAD RUSH	59.900	59.900
ROBOCOD + ROOLAND + MEGATWINS	79.900	79.900
ROBOCOP 3	79.900	59.900
ROLLING RONNIE	39.900	39.900
ROME A. D. 92	89.900	TEL
SABRE TEAM	49.900	49.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	89.900	89.900
SFIDE INVERNALI	79.900	79.900

TITOLO	IBM	AMIGA
SHADOW OF THE BEAST III	69.900	69.900
SHADOWWORLDS	TEL	TEL
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILE	109.900	109.900
SIEGE	89.900	89.900
SILLY PUTTY	99.900	49.900
SIM EARTH	89.900	89.900
SIM FARM	TEL	TEL
SIM LIFE	99.900	99.900
SPACE QUEST IV (ITA)	99.900	99.900
SPACE SHUTTLE	99.900	99.900
SPECIAL FORCES	99.900	99.900
SPELLJAMMER	99.900	99.900
SPOILS OF WAR	69.900	69.900
SPRING BREAK 301	79.900	79.900
STAR CONTROL II	79.900	79.900
STAR LEGIONS	99.900	99.900
STARUSH	TEL	TEL
STEEL EMPIRE	79.900	69.900
STREET FIGHTER II	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER	TEL	TEL
STRIKER	59.900	59.900
STUNT ISLAND	129.900	129.900
SUMMER CHALLENGE	79.900	79.900
SUPER CAULDRON	TEL	TEL
SUPERPROG	TEL	TEL
SUPERTRITIS	89.900	79.900
SWORD OF HONOUR	49.900	49.900
TASK FORCE 1942	129.900	129.900
TEARAWAY THOMAS	49.900	49.900
TERMINATOR II	39.900	39.900
TEX + PIMBO CALDO	79.900	69.900
THE DARK HALF	89.900	89.900
THE HUMANS	59.900	59.900
THE LEGACY	139.900	139.900
THE LEGEND OF KYRANDIA	89.900	89.900
THE MANAGER	79.900	79.900
THE OFFSHAL AQUABATIC GAMES	59.900	59.900
THE SECOND SAMURAI	TEL	TEL
THE SIMPSON - WWF + TERMINATOR 2	59.900	59.900
THE SUMMONING	89.900	89.900
THE WALKER	TEL	TEL
THEATRE OF WAR	79.900	79.900
TINY SKWEEKS	59.900	49.900
TOP WRESTLING	49.900	49.900
TORNADO	TEL	TEL
TOYOTA GT4 RALLY	69.900	29.900
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER	89.900	89.900
TRODDOLERS	49.900	49.900
TROLLS	49.900	49.900
TURTLES II	49.900	49.900
TWILIGHT 2000	79.900	79.900
UGH!	59.900	49.900
ULTIMA UNDERWORLD	89.900	89.900
ULTIMA VII	89.900	89.900
ULTIMA VII - FORGE OF VIRTUE (CONT.)	49.900	49.900
ULTIMA VII - PART II	TEL	TEL
UTOPIA VICTORY	69.900	69.900
V FOR VICTORY	109.900	109.900
VIKINGS	49.900	49.900
WAXWORKS	79.900	79.900
WEEN	89.900	79.900



WHIRLWIND SNOOKER	79.900	79.900
WILLY BEAMISH	99.900	99.900
WING COMMANDER	79.900	79.900
WING COMMANDER II	79.900	79.900
WING COMMANDER II SPEC OPER DISK	49.900	49.900
WINTER SUPERSPORTS '92	49.900	49.900
WIKING	49.900	39.900
WORDTRIS	99.900	99.900
WORLD TENNIS CHAMP	79.900	79.900
WRESTLING WWF II	49.900	49.900
WROOM	49.900	49.900
X - WING	TEL	TEL
ZOO	49.900	49.900
ZYCONIX	59.900	49.900

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



TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352



FAX
011/30.81.352



POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Demargherita 4
10137 TORINO



MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

**ORDINARE
E
FACILE**

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

**INFORMAZIONI E
ORDINI 24 ORE SU 24 A
VOSTRA DISPOSIZIONE**

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO	COGNOME E NOME
INDIRIZZO E N° CIVICO			
CAP, CITTA 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"/> 3.1/2	<input type="checkbox"/> 5.1/4	TOTALE L.....	<input type="checkbox"/> ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
<input type="checkbox"/> ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESATO A: QUEEN COMPUTER			

PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

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

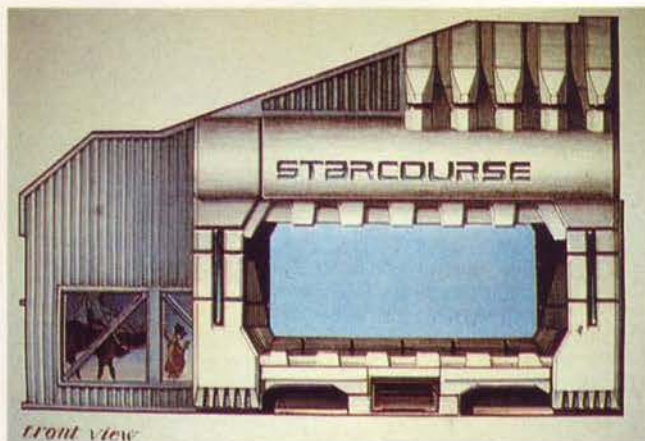
TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
EVASIONE ORDINI IN 24 ORE!

NEWS

IBM-DISNEY: SCENARI FUTURIBILI

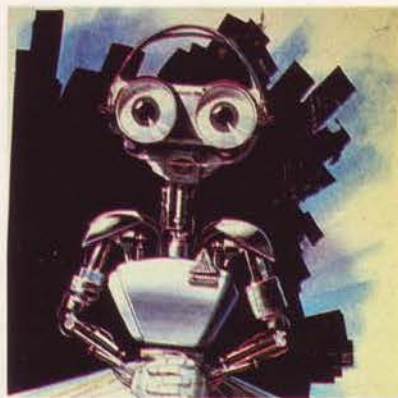
Come non rimanere colpiti da un binomio simile? La nuova partnership tra i due colossi si è già concretizzata con il lancio del PS/1 IBM corredo di

morphing, una serie di robot sofisticati e, cosa che ci interessa di più, un grosso schermo con un videogioco a cui potranno partecipare una dozzina di



titoli della Disney Software; nella confezione del computer sono inclusi il *Disney Animation Studio*, *Roger Rabbit*, *Rocketeer* e *Dick Tracy*. Dell'accordo beneficerà sicuramente Eurodisney: la IBM si occuperà infatti della creazione di un padiglione che ha come soggetto l'hi-tech del prossimo futuro. Ci sarà una sorta di specchio che trasformerà il vostro volto con tecniche di

persone contemporaneamente. Il gioco ha un concetto abbastanza semplice: un tutti-contro-tutti spaziale a colpi di laserate. Il tutto però si presenta in maniera altamente sofisticata: dietro allo schermo si scorderanno delle incredibili raffigurazioni di pianeti, talmente vere da farvi credere di essere in orbita. Un altro particolare è che ogni giocatore dovrà guidare la sua astronave sopra a una postazione mobile che si sposterà seguendo il movimento dettato dal giocatore alla sua navicella. La cosa è un po' strana visto che non si tratta di un gioco in soggettiva, ma l'impatto del gioco sarà altissimo.



STREETFIGHTER 21

In questi mesi ci sono arrivate tonnellate di lettere e telefonate che ci chiedevano se sarebbe mai arrivato in futuro *Street Fighter 3*. Beh, tenetevi forte: esiste già! Non solo, ma ce ne sono ben SETTE versioni! La maggior parte di questi coin-op si trova a Honk Kong, ma i primi esemplari stanno arrivando in Europa e non dovremmo tardare a trovarli nella sala giochi sotto casa. *Streetfighter: Champion of Champions Edition* (questo il nome del gioco) ha un sacco di optional che manderanno in visibilio i lottatori più esperti: tanto per cominciare, è un sacco più veloce della versione normale, Ryu e Ken possono lanciare palle di fuoco a mezz'aria e farle girare per tutto lo schermo, il Pugno di Drago è stato potenziato ed è ora possibile fare un Pugno di Drago alla fine di un Pugno di Drago quando il personaggio sta volando per colpire i tizi che saltano altissimo come Vega (questa mossa è la più letale del gioco). Ma le novità non sono finite: oltre a questi coin-op, ci sono TREDICI (sì, avete letto bene) nuove versioni del gioco disponibili per Super Famicom!!! Qui trovate di tutto: da una mossa che fa diventare invisibile Blanka a calci volanti ultrapotenziati. In ogni caso, scordatevi perché si tratta di versioni piratate ed elaborate dell'originale e appena la Nintendo ne verrà a conoscenza, state pure tranquilli che partiranno certe mazzate al cui confronto persino il Pugno di Drago sembrerà una carezza!



LUCASARTS SEMPRE PIU' IN FORZA

Beh, non ci lamentiamo: chiunque avesse disponibile un soggetto come quello di *Guerre Stellari* lo "spremerebbe" sino in fondo. La Lucasarts, dopo aver proposto parecchi titoli ispirati alla saga (ultimo dei quali *Super Star Wars* sul super Nes, recensito in questo numero), torna alla carica con *Super Empire Strikes Back* e *Star Wars 3D* (titolo provvisorio)! Nel primo caso, vi troverete nuovamente dei panni di Luke Skywalker in un gioco di azione ad alta concentrazione di raggi laser per il Super Nes. Ci auguriamo che alla Lucas riescano a dare un pizzico di originalità alla struttura

di gioco. *Star Wars 3D* sarà nuovamente una sorta di simulatore (dopo *X-Wing*) con scenari non solo di spazio profondo: riprendendo alcuni episodi della saga, ci saranno battaglie contro i camminatori su Hoth, il pianeta dei ghiacci, e scorribande nelle foreste di Endor, il pianeta degli insopportabili ewoks. Per finire, la Lucasarts ha anche annunciato la prossima uscita di una versione su CD per PC e Mega CD di *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, con voci (non quella originale di Harrison Ford però) e nuovi intensi primi piani su personaggi e oggetti.

NEWS

KICK OFF SUL MEGADRIVE

Dopo mesi e mesi di attesa, ecco finalmente arrivare su Megadrive un gioco che tutti aspettavano con impazienza: il capolavoro di Dini Dini sta infatti per fare la propria comparsa sul 16bit Sega dopo essere stato

convertito per una tonnellata di sistemi, dal Gameboy al Super Nes. I programmatori sono i medesimi della versione Master System che, qualche mese or sono, avevano fatto davvero



un ottimo lavoro, quindi le garanzie per un possibile classico ci sono tutte. Resta da vedere se riusciranno a rendere *Super Kick Off* abbastanza giocabile e solo il tempo potrà dircelo...



MICRONEWS

- Corrono voci sulla prossima realizzazione di un *International Karate 2*. Sembra che Archer Mac Lean non sarà affatto coinvolto nel progetto: l'interessato ha detto di non saperne nulla.

- Di prossima uscita un gioco dedicato a Frankenstein: si chiamerà...ehm, *Frankensteine* verrà realizzato dalla Zeppelin. Lo stile sarà piattaforma e sarà ovviamente pieno di orrori, a fare coppia con *Universal Monsters*.

- Prime notizie su *Sensible Soccer 2*: sono già in corso i primi lavori

da parte dei Sensible; il gioco non uscirà che verso la fine dell'anno; sarà inclusa una parte manageriale;

non si chiamerà *Sensible Soccer 2* ma avrà un nome tutto suo. Roger.

- Uscirà nel periodo estivo *Alien Breed 2* (c'entra niente con la Special edition) con nuovi alieni, nuove armi e una profondità di gioco superiore. Includerà missioni di salvataggio di ostaggi. Possibile una versione speciale per A1200.



C'E' UN ALIENO NEL MIO CD!

Sembra che i giochi dedicati agli spin-off, cioè le serie ispirate a un soggetto ma con una trama indipendente, inizino a proliferare: dopo *Terminator 2029*, è la volta di un gioco dedicato alla serie di fumetti di Aliens. Il supporto utilizzato sarà il dischetto d'argento per il PC: grazie a questo il gioco dovrebbe avere una serie di finali diversificati e varie sottotrame si dovrebbero intrecciare in tonnellate di maniere diverse. Il gioco sarà un mix tra avventura grafica e gioco d'azione: uno dei primi puzzle del

gioco è scoprire l'origine di un segnale di pericolo proveniente da un punto di un pianeta su cui vi ha spedito la famigerata Compagnia... Per lo meno, sarete a capo di una squadra di ben attrezzati marines dello spazio e dovrete curare le vicende del Lt. Brad Wilson (capo dello squadrone in avanscoperta) e del Lt. Nancy Rider (che si occuperà della manutenzione della Sheridan, la vostra nave da trasporto truppe). La Dark Vision assicura la piena spettacolarità del prodotto: speriamo bene.



ELETTRONICA DI BELLOMO

VIA SCALISE, 5 - 31100 VERCELLI
(prima a destra di c. PRESTINARI)

Telefono (0161) 54793

 **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

NEWS

E BUIO SIA!

Gli scenari orrifici sembrano essere ormai tra i preferiti dei programmatori di

sembra parecchio d'atmosfera: ricca di particolari e decisamente ben



avventure: anche in *Veil of Darkness* vi avventurerete nelle angoscianti stanze di una dimora maledetta, su cui grava la presenza di un terribile demone. Il

disegnata. Non mancherà una bella interfaccia con cui interagire con l'ambiente circostante e parecchie raffigurazioni che aggiungeranno ancora



gioco è isometrico e, udite udite, verrà realizzato dalla SSI, che comincia a esplorare finalmente nuove frontiere dell'universo videoludico. La grafica

più atmosfera al tutto. Se siete sopravvissuti agli orrori di *Derceto* direi che potreste fare un pensierino sulla tenebrosa dimora di *Veil of Darkness*...

IL SEGUITO DI STREETFIGHTER 2!!!

Fantastico! Sensazionale! Incredibile! Gira una voce, sempre più insistente, che stia per uscire UNA NUOVA VERSIONE DI STREET FIGHTER! Questo gioco per il Super Nintendo non è un remake pirata (vedi news *Streetfighter 21*), ma è prodotto proprio dalla Capcom ed è chiamato

Streetfighter Turbo. Ma quali sono le differenze dal suo predecessore? Da quello che sappiamo, non solo la grafica è migliorata (e già basterebbe) ma tutti i personaggi hanno mosse nuove e, soprattutto, ARMI!!! Volete saperne di più? E allora non perdetevi i prossimi numeri di CVG!

LA VIOLENZA SONO IO

Creato dallo stesso autore di *Judge Dredd*, Lobo è un alieno un filino irrequieto: la sua peggiore idiosincrasia riguarda il bene, la fratellanza e il convivere pacifico; infatti non può fare a meno di prendere a randellate

chiunque incontri, frantumare qualsiasi cosa abbia davanti e insomma



distuggere!!! Alla Ocean assicurano che nel loro tie-in il personaggio avrà esattamente le stesse attitudini che ha nel fumetto: la violenza insomma sarà totalmente insensata! Per tranquillizzare le mamme, alla Ocean garantiscono comunque che la rappresentazione della violenza avverrà in termini molto spiritosi, per quanto sia in dosi massicce. "Non puntiamo al realismo" sostiene Gary Bracey dalla nota software house "ma al divertimento". Care mamme, zitte: avete il coraggio di vedere le trasmissioni con Alberto Castagna...

NEWS

COMPILATION SU CD

Mentre stiamo ancora aspettando un titolo che "faccia la differenza" su Mega CD, apprendiamo la notizia che in Giappone la Sega ha lanciato la prima compilation di titoli su CD. Su un solo disco trovate *Golden Axe* (bello, anche se un po' vecchiotto), *Streets of Rage* (sempre



validissimo), *Revenge of Shinobi* (mitico) e *Columns* (sempre valido). Se volete risparmiare qualche lira cercate il CD, chiamato *Classic Arcade Collection*, dal vostro importatore parallelo di fiducia e... Buona partita!

FOLLIE ANIMALI

Sembra proprio che ci sia una strana tendenza nel mondo dei videogiochi: i protagonisti sono quasi sempre animali e si passa con assoluta scioltezza dai cani ai porcospini, dalle tartarughe alle rane. Seguendo questa bizzarra moda, anche la Ballistic ha deciso di utilizzare un gatto come eroe del suo prossimo gioco per Megadrive, chiamato (tutto d'un fiato): Bussy the



Bobcat in Claws Encounters of the Furred Kind. In pratica si tratta del solito platform con bonus e nemici vari, ma la qualità della grafica ci ha

indotti a tenerlo in considerazione quindi cercate di non perderne la recensione nei prossimi numeri di CVG!



STRIDER STRIKES BACK

Uno dei giochi che ha contribuito enormemente alle vendite del Megadrive è stato senza dubbio *Strider*: la conversione dal

16bit della Sega: il background è sempre lo stesso, ma a giudicare da quello che abbiamo visto la grafica è stata



coin-op era perfetta e annientava letteralmente la versione Amiga, che era qualcosa di orridepilante. E' quindi con immenso piacere che apprendiamo la notizia dell'imminente arrivo di *Shinobi 2* per il

ulteriormente migliorata e la giocabilità, cosa più importante, è rimasta immutata. A questo punto non ci resta che aspettare la versione finita e incrociare le dita (che fa pure rima).



GVG **PREVIEW**

MICROCOSM PSYGNOSIS

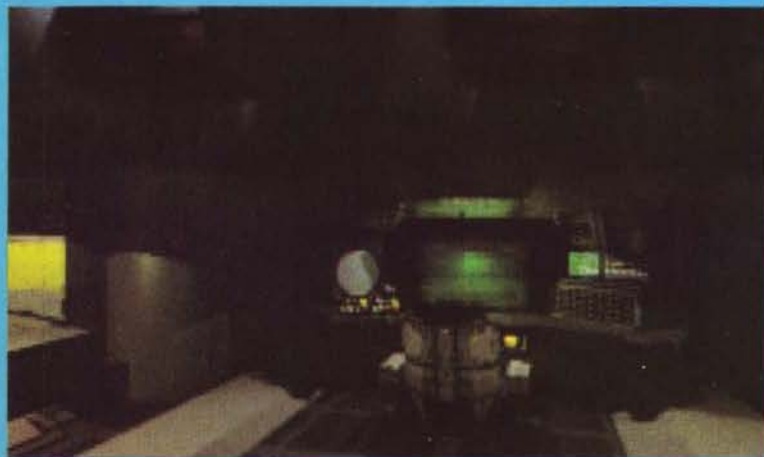
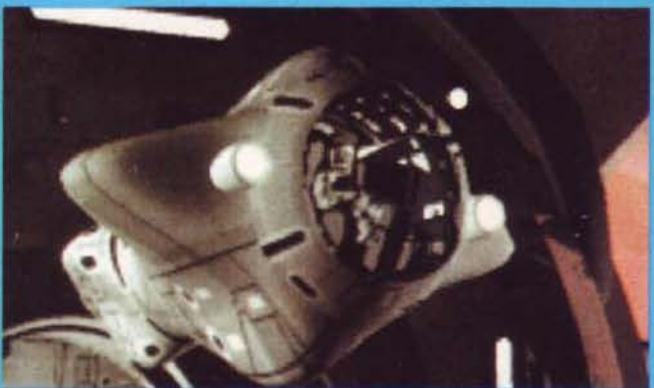
Negli ultimi due anni e mezzo la Psygnosis si è arrabattata attorno a quello che dovrebbe diventare il supporto del futuro per i videogiochi. Di cosa stiamo parlando? Ma del CD, ovviamente. I suoi problemi sono noti: lentezza nell'accedere alle informazioni su disco e conseguenti complicazioni nel fare il cosiddetto "full motion video", cioè sequenze cinematografiche a tutto schermo. Dopo aver perfezionato svariate tecniche di compressione dei dati, la Psygnosis è forse arrivata a qualcosa di soddisfacente: Microcosm è il primo prodotto che propone incredibili spezzoni da grande schermo senza assillare il giocatore con i caricamenti. La storia somiglia moltissimo a quella del noto "Viaggio Allucinante": all'interno del corpo di un boss di una potente corporazione dovrete guidare vari mezzi, specialistici per ogni parte del corpo, e distruggere gli "intrusi", anch'essi a bordo di veicoli miniaturizzati, che cercano di terminare il megaboss. Il gioco è una sorta di sparatutto hi-tech con le succitate sequenze

VERSIONE

CDTV
CD ROM AMIGA

USCITA

META' 93
META' 93



CVG

PREVIEW



DRACULA PSYGNOSIS

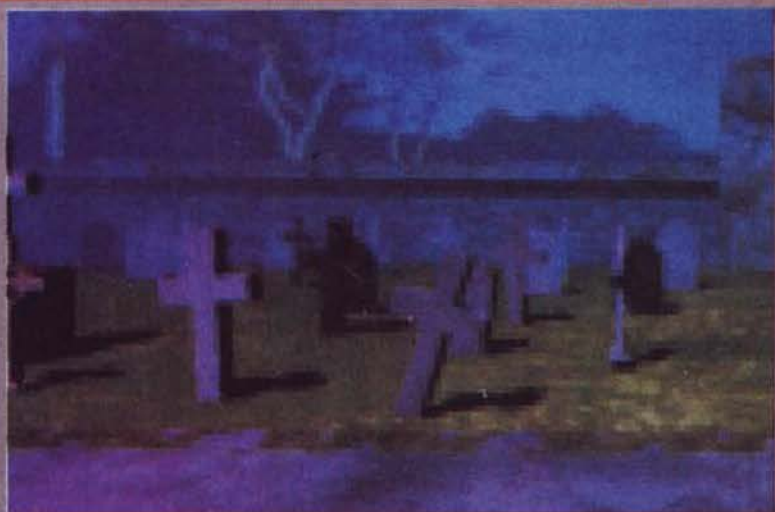
Era inevitabile: i, il film più reclamizzato dell'anno, arriva su computer! Ma la vera notizia è che la Psygnosis, dopo essersene accaparrata i diritti, lo sbatterà sulla superficie argentea di un Compact Disc! Grazie a questo, il gioco riproporrà molte delle ambientazioni presenti nel film e se provate a visionare un pochino le foto qui intorno potrete capire quale effetto scenografico potrà avere sul giocatore questo tie-in! Nel gioco, così come nel film, il protagonista (in questo caso voi) deve impedire che Dracula porti a compimento i suoi malefici piani. Come al solito, ci sono stati problemi nell'utilizzo delle immagini degli attori: il solo Gary Oldman ha accettato di farsi riprodurre, il resto l'ha dovuto fare la Psygnosis facendo recitare degli attori di teatro! Le sequenze sono state poi digitalizzate e infilate in questa incredibile produzione. "Il film non è indirizzato ai bambini" sostiene Gary Oldman, portavoce Psygnosis, "Ma nel nostro gioco porremo l'accento più sull'aspetto fantasy del film in modo da non terrorizzare troppo gli utenti." A presto con la recensione completa di CVG!

VERSIONE

CDTV
AMIGA CD ROM

USCITA

META' 93
META' 93



EVG PREVIEW

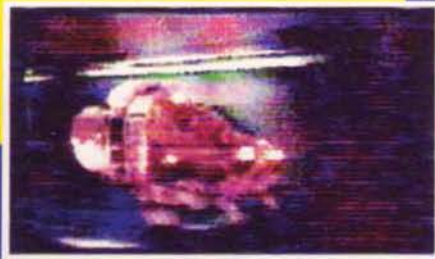
SPECIALE MEGA CD

Lo so che in molti vi state chiedendo che fine abbia fatto il software per Mega CD, il fatto è che quando esce un nuovo supporto, a volte ci vuole tempo prima che ingrani. Ebbene, sembra finalmente giunto il momento di "ingranare" anche per il mangiaCD della Sega: nei prossimi mesi, questo baluardo della nuova tecnologia elettronica potrebbe essere inondato di titoli eclatanti da parte delle più famose software house del pianeta. Provate a dare un'occhiata qui sotto...

SEWER SHARK

SONY

Il gioco più filmico tra quelli fin qui descritti: le sequenze in cui attraverserete un labirinto di tunnel sotterranei sono tutti digitalizzati e viaggiano a una velocità pazzesca. Il gioco in effetti metterà a dura prova i vostri riflessi e in più sarà stracolmo di effetti sonori e sequenze digitalizzate. Quello che abbiamo visto ci ha fatto davvero impressione!



TERMINATOR 2 - THE ARCADE GAME

FLYING EDGE

Lo recensiamo in versione cartuccia in questo stesso numero, ma grazie alle caratteristiche del Mega CD sarà qualcosa di potentissimo. La grafica dovrebbe ricalcare alla grande quella del coin-op e la musica, quasi superfluo dirsi, sarà identica a quella del film. Il gioco è un classico tiro al bersaglio con terminator e altre odiate macchine da riempire di piombo. Se avete anche un Menacer, il fucile a infrarossi per MD, vi sembrerà di essere in sala giochi.

STAR WARS 3D

LUCASARTS

Il titolo è solo provvisorio ma basta l'accenno alla mitica saga per far già sbavare. Certo, forse qualcuno si sarà già un po' rotto di tutti 'sti giochi di Guerre Stellari (io no! - Paolo) ma volete mettere una bella escursione in 3D nelle foreste di Endor, tra i ghiaccioli di Hoth e nei canali della Morte Nera? Praticamente avrete tutte le sequenze migliori dei tre film in un gioco solo!



BATMAN RETURNS

SEGA

Grande spettacolo anche per il ritorno di Batman: la sequenza in cui si va in batmobile è straordinaria, con una fluidità della grafica laterale davvero grandiosa e con una ricchezza di particolari da far spavento. In qualche modo ricorda la versione Amiga del primo Batman, ma in veste ultrapotenziata. Il resto è grafica digitalizzata, rotazioni degli sprite e insomma promette davvero bene.



WWF MEGA WRESTLEMANIA

FLYING EDGE

Ma ci pensate? Hulk Hogan, Ultimate Warrior e Randy Savage digitalizzati che si pigliano a mazzuolate mentre la folla urla con la qualità sonora di un CD! E gli effetti-Bud Spencer e i latrati di dolore uguali a quelli reali! Per quel che riguarda gli aspetti giocosi, possiamo solo dirvi che ci saranno parecchie mosse (beh, meno male!): uno spettacolo da non perdere.

NIGHT HUNTER

E' una specie di incrocio tra Nightmare e Cluedo: i protagonisti sono un gruppo di collegiali intrappolate in una casa infestata dai vampiri. Ogni stanza contiene delle telecamere nascoste che consentono di spiare le tipe - slurp!



CVG PREVIEW



**VERSIONE
AMIGA**

**USCITA
IMMINENTE**

SUPERHERO PSYGNOSIS

Diciamoci la verità: il difetto di tutti i protagonisti dei videogiochi è di avere un aspetto piuttosto fragile; si beccano un pugno e perdono energia, si beccano un calcio e stramazzano al suolo, si beccano una laserata e sono fritti insomma ci vuole qualcosa di più eroico, di più epico: ci vuole un supereroe. Con la *Psygnosis* tutto ciò è possibile: all'inizio di *Superhero*, il suo nuovo titolo, potete addirittura costruirvi il vostro uomo d'acciaio personalizzato! Potete scegliere tra vari poteri e vari costumi: invisibilità, capacità di volare, laserate dagli occhi e molto altro. Il tutto costituirà una formula genetica finale che identificherà il vostro supereroe. Il gioco in se è un misto tra platform e picchiaduro con vari episodi tipici dei fumetti: gente che vola per aria dopo un megapugno, che si spezza in due dopo un calcio concentrato, che viene addirittura decapitata! "Abbiamo cercato di ispirarci ai fumetti di Dave Gibbons e Katsuhiro Otomo e in particolare a cose come *Watchmen* e *V for Vendetta*" sostiene David Bland, co-creatore di *Superhero*. Qui in redazione il gioco non ha fatto una grande impressione ma la sua atmosfera fumettistica rimane un grande punto di forza: a risentirci sui prossimi numeri di CVG per la completa la recensione



Score Lives Time Scene P
12100 432 1



EVG PREVIEW

EYE OF THE BEHOLDER III

US GOLD

Finalmente un gioco "normale"! Non che ci dispiaccia vedere tanti begli effetti speciali su un 486 ma certe volte si ha come l'impressione che stiano tutti un po' esagerando, considerando anche che non tutti posseggono macchine con simili prestazioni. Con *Eye of the Beholder III* la US Gold si mantiene sul classico puntando sulla giocabilità del titolo: in *Beholder III* (il sottotitolo non è stato ancora reso noto) vi ritroverete nuovamente immersi nella boscaglia e nelle segrete tipiche del genere con un sistema di gioco che si è mantenuto inalterato rispetto alle versioni precedenti; niente texture-mapping o ray-tracing, solo tanti nuovi mostri da combattere, tante belle raffigurazioni (comprese alcune che non si limitano alla finestra di visualizzazione ma coprono l'intero schermo), un po' di interazione (con dialoghi) in più con i personaggi e insomma un gioco che si potrà convertire su Amiga senza fare i salti mortali e senza dover occupare dozzine di dischetti. Come dite? Non siamo per il progresso? Sì che lo siamo, a patto che chi produce si ricordi di chi utilizza!

VERSIONE

PC
AMIGA

DATA

APRILE
APRILE



YOUR PARTY STARTLES A BEAUTIFUL ELVEN MAGE MEMORIZING HER SPELLS.

INQUIRE

ATTACK

LEAVE



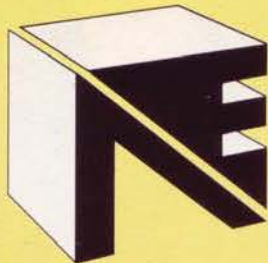
THE SPIRIT OF A FALLEN JARRICK MISPLACEDLY
SPECIAL AGU AND BOOKS WHO DARES TO DISTURB
THE SLEEP OF THOSE THAT PROTECT WITH
MURDER!

INQUIRE

ATTACK

LEAVE

I prodotti elencati
sono realmente
disponibili salvo
esaurimento
scorte.



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.)
UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

GIOCHI SUPERFAMICOM

3DGolf Simulation	L. 98.000
Acrobatic Mission	L. 128.000
Adv. Of Rocky Joe (Ranmaz2)	L. 158.000
Adventure Island	L. 118.000
Amazing Tennis	L. 148.000
Arcataiser	L. 78.000
Big Run	L. 88.000
CacomaKnight	L. 138.000
Combat Ribes	L. 158.000
Cosmo Game	L. 148.000
Darius III	L. 98.000
Darius Twin	L. 98.000
Dimension Force	L. 98.000
F- Zero	L. 128.000
F1 Super Circus Limited	L. 138.000
Fatal Fury	L. 178.000
Final Fight	L. 138.000
First North Star Ken 6	L. 178.000
Flying Hero	L. 168.000
Goemon	L. 138.000
Golden Fighter Coin- Up	L. 178.000
Gradius 3	L. 108.000
Gun Force	L. 148.000
Gundam 91	L. 98.000
Hole In One	L. 98.000
Humana Grand Prix	L. 179.000
Hyper Zone	L. 128.000
Jerry Boy	L. 118.000
Joe & Mac 2	L. 148.000
Joe & Mac Adventure	L. 148.000
Joe Boxing	L. 148.000
Lemmings	L. 89.000
Metal Jack	L. 138.000
Mickey Magic Adventure	L. 158.000
Myxery	L. 168.000

Othello World	L. 108.000
Pebble Deach Golf	L. 138.000
Power Athlete	L. 179.000
Prince of Percia	L. 128.000
Pro Football	L. 118.000
Pro-Soccer	L. 98.000
Professional Baseball	L. 118.000
Psyco Dream	L. 148.000
R-Type	L. 79.000
Ranma 1/2	L. 148.000
Rocketeer	L. 68.000
Rocky Joe Box	L. 158.000
RPM Rancing	L. 98.000
Serpaint Trio	L. 148.000
Sim Earth	L. 88.000
Song Master	L. 148.000
Soul Blazer	L. 98.000
Star Wars	L. 158.000
Street Fighter II	L. 188.000
Strikegunner	L. 98.000
Super Birdie Rush	L. 98.000
Super Bowling	L. 118.000
Super Chinese World	L. 98.000
Super Dimension Force	L. 88.000
Supa F1 Circus	L. 138.000
Super F1 Hero	L. 158.000
Super Fire Pro Wrestling	L. 98.000
Super Ghouls & Ghost	L. 118.000
Super Kick Off	L. 168.000
Super Mario Kart	L. 148.000
Super Pang	L. 128.000
Super S. W. I. V.	L. 169.000
Super Smash TV	L. 128.000
Super Stadium	L. 89.000
Super Valis	L. 118.000
Super Volley II	L. 168.000
The King Rally 93	L. 158.000
Thunderspirit	L. 98.000
Tiny Toons (Catoon)	L. 158.000
Top Racer II	L. 168.000
Turtles Ninja Tmnt4	L. 138.000
Wonder Boy Magic Adv.	L. 128.000
WWF Wrestling Mania	L. 128.000

Rampart	L. 148.000
Road Riot	L. 148.000
Robocop 3	L. 158.000
Rocketeer	L. 128.000
Romance 3 Kingdom 2	L. 169.000
RPM Racing	L. 118.000
Smartball	L. 138.000
Soul Blazer	L. 148.000
Super Battle Tank	L. 148.000
Super Bowling	L. 138.000
Super Double Dragon	L. 158.000
Super Mario Kart	L. 138.000
Super Mario World	L. 118.000
Super Play Off Football	L. 148.000
Super Scope Bazooka	L. 169.000
Super Soccer	L. 138.000
Super Tennis	L. 128.000
Thunderspirits	L. 138.000
Tko Boxing	L. 158.000
Tmnt4 Turtles	L. 138.000
Top Gear	L. 138.000
Ultraman	L. 148.000
Un Squadron	L. 148.000
Wheel of Fortune	L. 158.000
Word League Soccer	L. 138.000
WWF Wrestlingmania	L. 148.000
X-Man Spiderman	L. 158.000
Xardion	L. 158.000
Xmen & Spiderman	L. 148.000
Y's 3	L. 158.000
Zelda 3	L. 128.000

Chessmaster	L. 68.000
Clutch Hitter	L. 48.000
Cristal Warriors	L. 68.000
Colums	L. 48.000
Devilish	L. 58.000
Donald Duck	L. 58.000
Dragon Crystal	L. 58.000
Eternal Legend	L. 68.000
Fantasy Zone	L. 58.000
G. Forman Boxing	L. 68.000
G-Lock	L. 58.000
Galaga 91	L. 58.000
Gear Stadium	L. 48.000
Hally Wars	L. 58.000
Joe Montana Football	L. 68.000
Kinetic Connection	L. 38.000
Mappy Land	L. 48.000
Marble Madness	L. 68.000
Mickey Mouse	L. 58.000
Ninja Gaiden	L. 48.000
Out Run	L. 48.000
Pac Man	L. 58.000
Paperboy	L. 68.000
Pengo	L. 48.000

ACCESSORI GAME BOY

Porta - Game Boy	L. 18.000
Action Replay (vite infinite ecc.)	L. 88.000
Alimentatore Adattatore 220 Volt	L. 18.000
Game Partner (Amplificatore + caricabatt.)	L. 69.000
Gameboy Action Pack Batteria infinita	L. 65.000
Gameboy Bag (borsa)	L. 15.000
Handy Boy (Amplific. stereo + lente + luce + joystick)	L. 99.000
Interfaccia per 4 gameboy	L. 28.000
Lente	L. 18.000
Luce	L. 25.000
Lent + Luce	L. 38.000
Sound Booster Amplificat. Sonoro	L. 25.000
Valigetta porta GB	L. 28.000

GIOCHI SUPERNES

Amazing Tennis	L. 138.000
Bart's Nightmare	L. 148.000
Blazeon	L. 148.000
Chessmaster	L. 148.000
Desert Strike	L. 138.000
Drakken	L. 138.000
F-Zero	L. 128.000
Home Alone 2	L. 128.000
Hook	L. 129.000
Legend of Mistical Ninja	L. 158.000
Madden Football '93	L. 138.000
Mickey's Mag. Quest	L. 178.000
NCAA Basketball	L. 118.000
NHL Hockey '93	L. 138.000
ParperPoy 2	L. 138.000
Pilot Wings	L. 138.000
Push Over	L. 138.000
Q* Bert	L. 128.000

GIOCHI GAME GEAR

Ax Battler	L. 58.000
Baseball '92	L. 58.000
Buster Ball	L. 58.000
Chase Hq (auto)	L. 68.000

ACCESSORI GAME GEAR

GP Battery Pack	L. 78.000
Wide Master (Lente)	L. 28.000
Big Window (Super Lente)	L. 48.000

GAME GEAR TUNER TV L. 198.000



**MASTER GEAR CONVERTER
L. 48.000**
Permette di utilizzare tutti
i giochi del
**SEGA MASTER SYSTEM
sul GAME GEAR**

NOVITA' GAMEGEAR

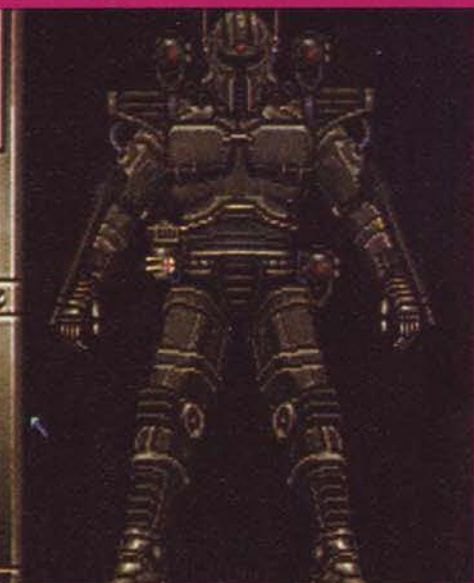
ALIENS 3	L. 79.000
BATMAN RETURNS	L. 69.000
ROLANS CURSE II	L. 59.000
SPEEDBALL II	L. 59.000
GRAND PRIX RACE	L. 79.000
INDIANA JONES L. CRUSADE	L. 79.000
KLAX	L. 69.000
OUT RUN EUROPA	L. 68.000
PREDATOR 2	L. 79.000
PRINCE OF PERSIA	L. 79.000
ROBIN HOOD	L. 78.000
SONIC 2	L. 79.000
SUPER MONACO GP 2	L. 68.000
THE SIMPSON	L. 79.000
WIMLEDON TENNIS	L. 79.000

OFFERTE del Mese

AERIAL ASSAULT	L. 39.000
HEAD BUSTER	L. 29.000
HOUSE OF TAROT	L. 29.000
RYUK '92	L. 29.000
OLYMPIC GOLD	L. 49.000

Psyco World	L. 58.000
Put & Putter (Golf)	L. 48.000
Shangay II	L. 68.000
Shinobi	L. 58.000
Sonic	L. 58.000
Space Harrier	L. 48.000
Super Kick Off	L. 78.000
Super Monaco GP	L. 48.000
Spiderman	L. 68.000
Wall of Berlin	L. 48.000
Woddy Pop	L. 48.000
Wonderboy	L. 68.000

GVG PREVIEW



WE NEED TO ESTABLISH A NEW MOBILE COMMAND HQ IN EPSILON SECTOR TO COORDINATE ATTACKS IN THE FIELD AGAINST SKYNET. FOR THIS REASON WE ARE IGNORING ANY OTHER MAJOR OFFENSIVES.



TERMINATOR 2029

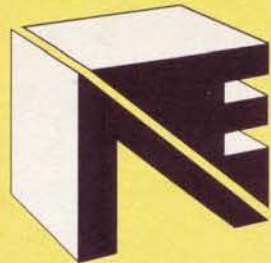
BETHESDA SOFTWARE

"Sarah Connor?". Torna sui nostri schermi la magica atmosfera di uno dei film più idolatrati degli ultimi tempi, stavolta attraverso una rielaborazione fumettistica della Dark Horse. Nei fumetti di Terminator 2029 si narra della guerra nel futuro tra gli umani e le macchine, quel futuro da cui appunto veniva il guerriero Kyle Reese; sfruttando questo scenario, la Bethesda ha pensato di fare qualcosa a metà tra uno sparattuto in soggettiva alla *Operation Wolf* e un gioco di esplorazione: nei panni di un guerriero della ribellione dovrete vagare tra i rottami delle città e sparare a tutto ciò che fa strani rumori metallici, i Terminator (o il loro scheletro) per primi. Il tutto grazie alla speciale tuta corazzata che indossate: la A.C.E., cioè Advanced Cybernetic Exoskeleton, cioè Esoscheletro Cibernetico Avanzato. La grafica è in bitmap con zoomate dei vari nemici e raffigurazioni di varie locazioni che incontrerete: queste ultime riguardano l'aspetto esplorativo del gioco, grazie al quale potrete rifornirvi di armi, munizioni ed energia, tutti sprecati durante i terribili scontri a fuoco con le macchine. Il gioco dimostra di avere una grandiosa atmosfera, una ottima grafica e tanto metallo da frantumare in piccoli pezzi; ma ricordate: nessuno torna indietro!

VERSIONE
PC

DATA
IMMINENTE

Tutti i prodotti
qui sotto elencati,
sono realmente
disponibili a
magazzino, salvo
esaurimento scorte.



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.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

OFFERTA GIOCHI NOVITÀ

AFTERBURNER III	L. 129.000
AMERICAN GADIATORS	L. 119.000
ANDREA AGASSI TENNIS '93	L. 119.000
AQUATIC GAMES	L. 99.000
ARCUS ODYSSEY	L. 129.000
BATMAN REVENGE JOCKER	L. 99.000
BATTLE TANK	L. 99.000
BIO - HAZARD BATTLE	L. 99.000
BLACK CRIPTE	L. 99.000
BLUE BALL	L. 89.000
BULLS LAKER "BASKET"	L. 119.000
CAPITAN AMERICA	L. 99.000
CHAMP BOWLING	L. 99.000
CHASE HQ - AUTO-	L. 99.000
CHELNOV-ATOMIC RUNNER	L. 99.000
CHESS MASTER - SCACCHI	L. 99.000
CHESTER CHEETAH	L. 119.000
CRUE BALL	L. 89.000
CYBERCOP-CORPORATION	L. 119.000
DEADLY MOVES	L. 129.000
DEATH DUEL	L. 119.000
DOGBALL SOCCER CUP	L. 99.000
ELETRIC NINJA ALESTE	L. 119.000
F-15 STRIKE EAGLE	L. 129.000
GADGET TWINS	L. 139.000
GALLAHAD	L. 99.000
GODS	L. 99.000
GREAT WALDO SEARCH	L. 119.000
GREEN DOG	L. 89.000
GREY LANCER	L. 89.000
HIGHT IMPACT A. FOOTBALL	L. 99.000
HOME ALONE	L. 89.000
INDIANA JONES L. CRUSADE	L. 119.000
INTERNATIONAL HOCKEY '93	L. 119.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	L. 99.000
JEOPARDY	L. 119.000
JOHN MADDEN '93	L. 119.000
JUNKER' S HIGH	L. 129.000
KING SALOMON	L. 99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L. 99.000
LIGHTENING FORCE	L. 99.000
M.L.I BOXING	L. 99.000
MICRO MACHINE	L. 89.000
NEW ZELAND STORY	L. 99.000
NINJA GAIDEN	L. 119.000
OUT LANDER	L. 99.000
POVER ATHLETE	L. 129.000
RAMPART	L. 99.000
RBI - 4 BASEBALL	L. 99.000
SHADOW OF THE BEAST II	L. 119.000
SIDE POKET - BIGLIARDO	L. 99.000
SLAUGHTER SPORT	L. 119.000
SONIC THE HEGHEJHOG 2	L. 99.000
STAR ODYSSEY	L. 139.000
STEEL TALONS	L. 99.000
STRIDER II	L. 99.000
SUPERMAN	L. 99.000
T-2 ARCADE GAME	L. 99.000
TALESPIN	L. 99.000
TEAM USA BASKET	L. 99.000
THUNDER FORCE IV	L. 119.000
TIME GAL	L. 129.000
TOXIE CRUSADE	L. 89.000
WORLD CLASS GOLF '93	L. 99.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 99.000
WWF WRESTLINGMANIA	L. 99.000
X-MAN	L. 99.000

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

2 CRUDE DUDE	L. 99.000
688 ATTACK SUB	L. 119.000
A. PALMER T. GOLF	L. 99.000
ABITATION OF CESAR 2	L. 59.000
ABRAMS B. TANK	L. 109.000
AERO BLASTER	L. 89.000
AFTER BUNNER	L. 99.000
ALEX KIDD: E. CASSTE	L. 69.000
ALIENS 3	L. 99.000
ALISIA DRAGON	L. 79.000
ARCH. RIVALS BASKETBALL	L. 99.000
AYRTON SENNA'S	L. 99.000
SUPER MONACO GP II	L. 99.000
BACK TO THE FUTURE III	L. 89.000
BARCELONA GOLD 1992	L. 69.000
BATMAN	L. 59.000
BEAST WRESTLER	L. 79.000
BIMINI RUN	L. 79.000
BUK RODGER'S	L. 89.000
BUSTER DOUGLAS BOXING	L. 79.000
CADASH PLUS	L. 89.000
CALIFORNIA GAMES	L. 89.000
CARMEN SAN DIEGO	L. 119.000
CATCH 92	L. 79.000
CENTURION	L. 89.000
CHUCK ROCK	L. 119.000
COLUMNS	L. 69.000
COMMANDO II	L. 59.000
CROSSFIRE	L. 58.000
CYBER BALL	L. 79.000
DAHNA	L. 99.000
DARK CASTLE	L. 79.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	L. 99.000
DECAPATTACK	L. 79.000
DESERT STRIKE	L. 89.000
DETONATOR ORANGE	L. 99.000
DEVIL CRASH (FLIPPER)	L. 79.000
DINOLAND FLIPPER	L. 59.000
DOUBLE DRAGON II	L. 89.000
DYNAMITE DUKE	L. 79.000
E. SWAT	L. 79.000
E.A. HOCKEY	L. 99.000
EL VIENTO	L. 89.000
ELEMENTAL MASTER	L. 69.000
ERNEST EVENS	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
FANTASTIC NAVIGATION '92	L. 59.000
F-22 INTERCEPTOR	L. 79.000
FAERY TALE	L. 79.000
FANTASIA WALT DISNEY	L. 69.000
FATAL LABYRINTH	L. 89.000
FATAL REWIND	L. 69.000
FERRARI GP RACING '92	L. 99.000
FIGHTING MASTER	L. 89.000
FINAL BLOW	L. 89.000
FIRE SHARK	L. 69.000
FLICKY	L. 89.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 69.000
GALAXI FORCE II	L. 69.000
GATE OF SURA	L. 99.000
GHOSTBUSTERS	L. 69.000
GHOULS AND GHOST	L. 69.000
GOLDEN AXE II	L. 69.000
GRAND SLAM "TENNIS '92"	L. 89.000
HARD DRIVIN	L. 89.000
HEAVY NOVA	L. 79.000
HI-SCHOOL SOCCER	L. 99.000
HOLYFIELD BOXING	L. 99.000
HUNTER YOKO	L. 59.000
ICE HOCKEY	L. 99.000
INTERCEPTOR '92	L. 99.000
J. MONTANA FOOTBALL II	L. 89.000
JAMES POND II	L. 99.000
JOE MONTANA	L. 69.000
JOHN MADDEN II	L. 99.000
JOHN MADDEN	L. 89.000
JORDAN VS BRID	L. 89.000
K.O. BOX	L. 59.000
KID CHAMELON	L. 89.000
KRUSTY FUN HOUSE SIMPSON	L. 79.000
LAKERS VS CELTIC	L. 89.000
LAST BATTLE	L. 69.000
LEGEND OF RAIDEN	L. 79.000
LEGEND OF A FANTASM SOLDIER	L. 99.000

LEMMINGS	L. 99.000
LEYNOS	L. 29.000
M.L. HOCKEY	L. 89.000
MAHJONG LADY	L. 79.000
MARBLE MADNESS	L. 99.000
MARVEL LAND	L. 79.000
MASTER OF MONSTERS	L. 59.000
MASTER OF WEAPON	L. 59.000
MEGATRAX	L. 59.000
MERCS II	L. 69.000
MICKEY MOUSE	L. 59.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L. 79.000
MIGHT & MAGIC	L. 69.000
MIKE DICTA FOOTBALL	L. 69.000
MOONWALKER	L. 89.000
MYSTIC DEFENDER	L. 89.000
PACMANIA	L. 89.000
PAPER BOY	L. 79.000
PAT RILEY BASKETBALL	L. 99.000
PGA GOLF	L. 99.000
PHANTASY STAR II	L. 99.000
PHANTASY STAR III	L. 139.000
PITFIGHTER	L. 79.000
POPULOUS	L. 79.000
POWER BALL	L. 99.000
PREDATOR 2	L. 99.000
QUAD CHALLENGE	L. 99.000
RAIDEN TRAD (8 MB)	L. 59.000
RAIMBOW ISLAND	L. 79.000
RAMBO	L. 69.000
RASTAN SAGA 2	L. 59.000
REVENGE OF SHINOBI	L. 79.000
RINGS OF POWER	L. 99.000
ROAD RASH	L. 89.000
ROLLING THUN 2	L. 99.000
S. VOLLEYBALL	L. 69.000
S. SHINOBI	L. 79.000
SATURN NAKAJIMA'S F1 HERO	L. 79.000
SD VARIS	L. 89.000
SHADOW DANCER	L. 79.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 99.000
SHANGAI III	L. 79.000
SHINING IN THE DARKNESS	L. 99.000
SLIM WORLD	L. 99.000
SMASH TV	L. 89.000
SOLDEACE	L. 119.000
SPACE HARRIER II	L. 59.000
SPACE GOMOLA	L. 89.000
SPACE INVADERS	L. 79.000
SPEEDBALL 2	L. 89.000
SPIDERMAN	L. 49.000
SPLATTER HOUSE 2	L. 99.000
SPORTS TALK BASEBALL	L. 119.000
STAR CONTROL	L. 99.000
STARFIGHT	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
SUPER LEAGUE	L. 59.000
SUPER MASTER GOLF	L. 89.000
SUPER OFF ROAD	L. 89.000
SUPER T. BLADE	L. 69.000
SWORD OF VERMILLION	L. 89.000
SYD OF VALIS	L. 99.000
TARGHAN	L. 69.000
TASK FORCE MARRIER II	L. 89.000
TAZMANIA	L. 89.000
TECHNO COP	L. 89.000
TECMO WORLD CUP '92	L. 89.000
TERMINATOR II	L. 99.000
TEST DRIVE II	L. 99.000
THE AGE OF NAVIGATION	L. 99.000
THE IMMORTAL	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
TOE JAM & ERALD	L. 79.000
TOP PRO GOLF	L. 99.000
TRASIA	L. 119.000
TROUBLE SHOOTER PLUS	L. 69.000
TRUXTON	L. 69.000
TURRICAN	L. 69.000
TWIN HAWKS	L. 99.000
TWIN TALE	L. 89.000
ULTIMATE QIX	L. 89.000
VALIS	L. 89.000

WANDER DOG	L. 99.000
WANI WANT WORLD	L. 49.000
WAR SONG	L. 119.000
WARRIOR OF ROME	L. 119.000
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L. 99.000
WINTER CHALLENGE	L. 99.000
WOLF IN BATTLE FIELD II	L. 89.000
WONDER BOY 5	L. 119.000
WORLD CUP '92	L. 89.000
WRESTLER WRESTLER '92	L. 69.000
Y'S III	L. 89.000

OFFERTA DEL MESE

BLOCK OUT	L. 29.000
J. MADDEN FOOTBALL	L. 49.000
TOKI	L. 49.000

ALLA NEWEL
I MIGLIORI PREZZI !!!

ADATTATORE EURO JAPAN

PERMETTE DI USARE TUTTE LE CARTEGGE GIAPPONESE
SULLA VERSIONE EUROPEA
L. 25.000

ACTION REPLAY

PROFESSIONAL
CARTEGGE MULTIFUNZIONE PER VIDEOTELE INVENTE
CON MOLTI GIOCHI INTERESSANTI!!!
L. 98.000

GIOCHI MEGA CD

FUNKY HORROR BAND	L. 59.000
DENOTAR ORANGE	L. 79.000
EARNEST EVAN	L. 79.000
HEAVY NOVA	L. 79.000
SOL FACE	L. 79.000
AFTERBURNER III	L. 119.000
BATMAN RETURNS	L. 119.000
BLACK HOLE	L. 119.000
DENIN ALESTE	L. 119.000
FINAL FIGHT	L. 119.000
PRINCE OF PERSIA	L. 119.000
THUNDER FORCE PLUS	L. 119.000
WONDER DOG	L. 119.000

SUPER JOYSTICK

joystick tipo cloche per giochi arcade
L. 49.000

CORDLESS PAD - PRO
il miglior pad senza filo
L. 99.000

**PROFESSIONAL - PAD
+ JOYSTICK**
Pad professionale + joystick tutto in uno;
novità indispensabile !!!
L. 39.000

PERMUTIAMO LE TUE
CARTEGGE USATE...
PASSA IN NEGOZIO!

AMIGA

KRISALIS

GRAFICA

▲ Grafica fumettosa ed estremamente accattivante

84

SONORO

▲ Carino e niente più

81

GIOCABILITA'

▲ Buona varietà di mosse

83

LONGEVITA'

▲ Buon bilanciamento del livello di difficoltà

80

GLOBALE

81

Un discreto platform con alcuni tocchi innovativi

AZIONE



STRATEGIA



ORIGINALITA'



BILANCIAMENTO



PASSA LA PALLA, VENEZIANO!

SoccerKid è un grandissimo "veneziano" (non so come si dica a Venezia quando uno non passa mai la palla e fa tutto da solo, a Milano si dice proprio veneziano...) e non molla mai il suo pallone per nessunissima ragione. Proprio per questo è abilissimo nei palleggi e può compiere alcune mosse acrobatiche degne di Van Basten e soci. Con diverse combinazioni del joystick potrete infatti palleggiare di testa, passare indietro, tirare una cannella... Ma la mossa più spettacolare (e anche quella più difficile da imbroggiare come tempismo) è senza dubbio la rovesciata volante (tipo quella di Pelè in Fuga per la vittoria). Manca solo il colpo di mano che ha reso celebre Maradona in tutto il pianeta, ma per il resto il repertorio calcistico mondiale c'è tutto...



SOCCER KID

Oh no, un altro gioco di calcio! Basta, non se ne può più! Sembra che tutte le software house del mondo si siano messe in testa di uscire con simulazioni calc... Come? Soccer Kid non è un gioco di calcio? Scusa, mi dispiace contraddirti, ma qui si vede benissimo un ragazzino che palleggia, quindi il ragazzino deve essere il



protagonista (il KID del titolo), manca solo il soccer che, fino a prova contraria, è il calcio. Ah, sarebbe un platform? Adesso lo ho sentite proprie tutte! Come cavolo fai a fare un gioco di calcio a piattaforme? Sei sicuro di non avere fumato qualcosa di pesante stamattina? Passi una



Appena ho visto Soccer Kid, ho pensato "Vabbè, è la solita buffonata: il tipico platform come ne abbiamo visti a centinaia!". Invece,

dopo un bel po' di partite mi sono dovuto ricredere. Alla Krisalis sono riusciti a inserire un elemento che garantisce una notevole innovazione rispetto alla concorrenza: il pallone. Già, quello sprite largo un paio di centimetri e alto altrettanto è il vero protagonista del gioco ed è un vero spasso rincorrerlo, colpirlo di testa, fare le rovesciate volanti, tanto che molto spesso si perde di vista il vero scopo del gioco e ci si mette a palleggiare furiosamente. Per il resto si tratta di un gioco carino: scrolling fluido, grafica fumettosa, sonoro accattivante... Concludendo, un gioco carino e superiore alle aspettative, ma di sicuro non degno di essere etichettato come un classico.

SIMON CROSIGNANI



l'album? Ma mi stai prendendo in giro o cosa? Ah, sei serio? Beh, ragazzi, cosa vi devo dire: questo è Soccer Kid, il primo... Ehm... Simulatore calcistico platform. Quando faranno un gioco di calcio sparattutto molto probabilmente troncherò la carriera di recensore di videogiochi...

simulazione calcistica RPG (come nel caso del tie-in di Holly & Benji), ma platform... Fammi capire: tu comandi questo bambinetto e con il pallone devi colpire tutti i nemici, compresi quelli di fine livello, e recuperare bonus, salire su ascensori e piattaforme semoventi... Non ci posso credere! Ah, non è finita? Devi anche raccogliere undici figurine di altrettanti giocatori per completare la raccolta



Non c'è gnomo senza fiaba, non c'è fiaba senza bambini, non ci sono bambini senza giocattoli etc. etc. Insomma, credo di avervi fatto capire il soggetto di questo *Trolls*, no? E' il genere che le mamme propinano ai bambini dopo che questi hanno visto scorrere sangue e violenza in tv e hanno menato le mani in *Street Fighter 2*: "Mamma, in che mondo vivi?" recitano in coro. Ma occupiamoci del caso specifico: nei panni di un orpilante elfo in jeans e maglietta e con una chioma che è messa su col cemento armato, dovrete avventurarvi in otto mondi (divisi in quattro

livelli) ricolmi di oggetti amati da ogni uomo al di sotto dei "dici" (undici, dodici, tredici etc. anni). Stop parlando di giocattoli, pacchi-regalo, orsacchiottie... neanche un videogioco?!? Ma cosa mi combinate? Vi occupate di videogiochi e neanche li sponsorizzate? Meno male che il prodotto è ottimo altrimenti vi beccavate una ramanzina...



TROLLS



Ehi, ma alla Flair sono impazziti?

Ci sfornano un platform così mitico senza nes-

sun preavviso? Quatti quatti, hanno fatto un gioco dalla realizzazione tecnica ineccepibile, con uno scenario festosissimo e una giocabilità eccelsa! La prima cosa che colpisce è naturalmente il look: lo scrolling è fluidissimo, l'utilizzo dei colori è una vera festa, l'animazione del folletto è stupenda (precisiamo: mi sta parecchio sui maroni ma è uno spettacolo vederlo correre agitando le manine e con la chioma che svolazza) e certi scenari sono da infarto. Beccatevi l'effetto ondulatorio nello schermo Soda Pop! E il gioco? Beh, l'omino ha il suo bel moderno controllo inerziale alla Mario, il gioco è pieno di bonus e gadget da utilizzare, le stanze segrete vi aspettano nel caso vi steste annoiando a sbaragliare i nemici e insomma, *Trolls* si piazza honoris causa ai primi posti dei migliori platform per Amiga. Ultraconsigliatissimo.

PAOLO CARDILLO

ALTO LIVELLO

Trolls è diviso in niente popo dido podomanidimeno che (ehm, mi sono partite le sillabe - Paolo) in otto mondi divisi a loro volta in quattro livelli. Il bello è che all'inizio del gioco si può decidere da quale mondo iniziare, cosa che ho particolarmente apprezzato. Le ambientazioni di *Trolls* sono quasi tutte festose e con colori sgargianti e ce ne sono alcune che vanno sicuramente segnalate: il mondo dei mezzi di comunicazione è particolarmente acciappante, in esso infatti vi avventurerete tra musicassette, videocassette, stereo e così via. Vi ricorda un poco Zoo? Beh, sappiate che qui il tutto è ritratto molto meglio, con dei dettagli molto più simpatici. Non mancano inoltre degli schermi bonus, delle stanze segrete, e una quantità di oggetti da raccogliere che donano al Troll invulnerabilità, velocità, armi (come un distruttivo yo-yo) e altro ancora. Una vera favola!

AMIGA

FLAIR
SOFTWARE

GRAFICA

▲ Grande! Lo scorrimento è vellutato, l'uso dei colori splendido, l'animazione dell'omino ottima.

92

SONORO

▲ Begli effetti e molti "pezzi" in perfetta sintonia col tema

85

GIOCABILITA'

▲ Ottimo il metodo di controllo dell'omino e il gioco è un pienone di oggetti e stanze segrete

90

LONGEVITA'

▲ 32 livelli pieni di scenari diversissimi e ricolmi di cose occultate. Ci ritornerete spesso.

90

GLOBALE

90

Uno splendido platform che centra il bersaglio su vari fronti: realizzazione tecnica e giocabilità sono i suoi fiori all'occhiello.

AZIONE



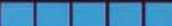
STRATEGIA



ORIGINALITA'



BILANCIAMENTO



SUPERFROG

In attesa che le Battletoads arrivino finalmente su Amiga, un'altra rana fa la propria comparsa sul 16bit Commodore, anche se questa volta (a differenza di Rash, Zitz e Pimple) si tratta di un animaletto simpatico, dal look estremamente accattivante e fumettoso. Se proprio vogliamo essere precisi, non si tratta proprio di una rana: infatti il protagonista di *Superfrog* è un principe azzurro trasformato dalla solita stregaccia

che, tanto per cambiare, ha rapito anche la sua fidanzata. Solo dopo aver bevuto una bottiglia di Newcastle Brown Ale, una birra molto cara ai membri del Team 17, si è avuto il passaggio da rana a... Super Rana! La trama, come potrete facilmente capire, è stata partorita da Martyn Brown, direttore del progetto e accanito bevitore, dopo una sbornia: non c'è bisogno di ulteriori commenti (vai Martyn, che sei tutti noi! - Simon)... Il

tutto in quello che sarebbe il più tipico dei platform su qualsiasi console, solo che questa volta la macchina in questione è l'Amiga. Per il resto ci sono tutti gli elementi che hanno fatto la fortuna di questo genere e un sacco di cose in più, come la mitica introduzione disegnata dall'ancor più mitico Eric Schwartz, conosciuto probabilmente da tutti gli utenti Amiga per le sue mega-animazioni. In poche parole, un capolavoro sotto tutti i punti di vista.



Vabbè, cosa volete che vi dica? Cercherò di essere originale: dunque, vediamo un po'...

L'introduzione è orribile, disegnata malissima e non fa per niente ridere, la grafica del gioco è disgustosa e assolutamente non fumettosa, il sonoro è da Spectrum, lo scrolling è lento e scattoso... Ragazzi non pigliamoci in giro: questo non è semplicemente un gioco, è un SUPERGIOCO! Certo, non è una sorpresa: lo stavamo aspettando da mesi e sapevamo già sarebbe stato un classico, ma non pensavamo proprio che il Team 17 riuscisse ad arrivare a questi livelli. *Superfrog* spazza via qualsiasi platform per computer e console, sia come giocabilità, sia come realizzazione tecnica (chi l'avrebbe mai detto?). Questo ovviamente ci fa immensamente piacere (siamo stati fra i primi a segnalare il Team 17 in tempi non sospetti, con l'uscita di *Full Contact* e *Miami Chase*) e a proposito date un'occhiata a *Body Blows* su questo stesso numero. *Superfrog*: un gioco, una garanzia. Compratelo!

SIMON CROSIGNANI

SPUNTONI, PUNTERUOLI E MEZZEPUNTE

Com'è ovvio, oltre ai soliti nemici (dall'aspetto estremamente amichevole, ma alquanto letali), in *Superfrog* dovete affrontare una serie di ostacoli naturali davvero chilometrica. Si va dalle canoniche punte affilate, ai precipizi, dai nastri trasportatori agli sbarramenti d'acqua... Il bello è che, nonostante la somiglianza con il quadruplicato Clark Kent, la nostra rana non può volare, ma solo spiccare gigabalzi, e molto spesso dovete calcolare le vostre mosse al millimetro se non volete fare una brutta fine. Fortunatamente per aiutare il ranocchietto più simpatico che abbiamo visto (e pensare che in alcuni ristoranti te li servono fritti... Bleargh!) ci sono delle specie di teletrasportatori e dei trampolini che vi permetteranno di saltare una montagna di pixel se utilizzati. Il tutto, non l'abbiamo ancora detto, vi servirà per recuperare le monete sparse per il livello: infatti, solo dopo avere recuperato una certa somma di denaro potrete saltare allo stage successivo. Dura la vita di una rana, eh?

PARENTAL ADVISORY - EXPLICIT GAME

Il team di *Superfrog* è lo stesso che ci ha regalato i fantastici *Alien Breed: Project X*. Andreas Tadic s'è occupato della programmazione, Rico Holmes della grafica (l'introduzione del gioco è stata realizzata dal superbo Eric Schwarz) e il sonoro da Allister Brimble. Per quanto riguarda quest'ultima parte, bisogna segnalare un aneddoto: il Team 17 era quasi riuscito a reclutare una star della televisione britannica per dare la voce a Superfrog (un po' come succedeva con Paolo Villaggio in *Senti chi parla*), ma alla fine non se n'è fatto niente e l'idea è stata accantonata. Stesso discorso va fatto per un'animazione del protagonista: il nostro eroe doveva, nel progetto iniziale, accendersi una sigaretta e tirare qualche boccata quando rimaneva fermo per troppo tempo (cosa che peraltro accadeva già in *PP Hammer*), ma poi al Team 17 hanno preferito lasciar perdere per timore di incorrere nelle ire dei genitori dei giocatori più giovani, sicuramente contrari a un eroe che fumi. Eehh, questi matusa...



AMIGA

TEAM 17

GRAFICA

▲ *Sprite fumettosi, introduzione fantasmagorica, fondali esilaranti...*

97

SONORO

▲ *Attaccate lo stereo all'Amiga e sparate il volume a 10: non ve ne pentirete (anche se verranno giù i vetri)*

93

GIOCABILITA'

▲ *Difficilmente riuscite a staccarvi dal joystick*

96

LONGEVITA'

▲ *Prima di finirlo ne passerà di tempo!*

94

GLOBALE

95

Il tipico gioco "da Team 17".



E chi l'avrebbe mai detto? Questi tre ragazzetti che finora hanno fatto solo giochi bruttissimi, adesso se

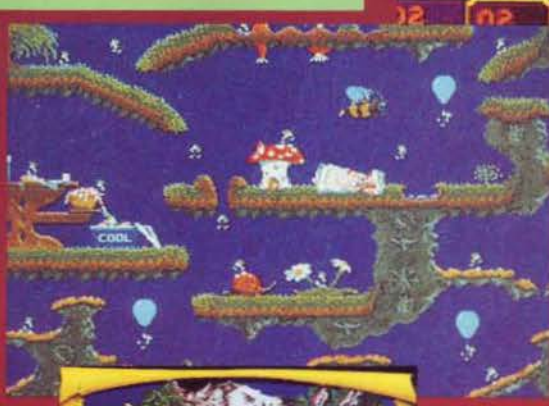
ne escono con un platform fantascientifico... Scherzi a parte, questa è la cronaca di un successo annunciato. Ormai non ci sono più aggettivi per descrivere le produzioni del Team 17 e, sebbene non fossi rimasto soddisfatto al 100% di *Assassin* (quest'uomo è un pazzo-Simon), devo ammettere che si sono ripresi alla stragrande con *Superfrog*. Qui c'è tutto quello che serve a un platform per diventare il potenziale acquisto di tutti i videogiocatori del mondo: grafica accattivante, sonoro mitico, scrolling fluido, grande velocità, poca confusione, giocabilità a mille e longevità ottimale (come tutti i giochi del Team 17, anche *Superfrog* non è propriamente facile, anzi...). Non so se sia meglio di titoli come *Sonic* o *Mario 4*, ma senza dubbio è sugli stessi livelli, quindi se avete un Amiga e non sapete che gioco comprare questo mese... Beh, ce l'avete proprio sotto gli occhi!

PAOLO CARDILLO

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"/>

CLICCATO!

Una delle nuove caratteristiche di *Lemmings 2* rispetto al predecessore è la possibilità di cliccare anche su alcuni elementi dello scenario attivando particolari meccanismi. C'è per esempio uno schermo con un cannone scorrevole che può essere spostato cliccando su due frecce presenti alle estremità della catena che lo trasporta. In questo modo i lemmings che entreranno nel cannone potranno essere lanciati più in avanti senza cadere in pozzi senza fondo e finire miseramente. L'utilizzo di alcune specializzazioni implica anche l'uso di un'icona predisposta: per esempio, per dare una direzione ai topini appesi ai palloncini bisogna cliccare sull'icona col ventilatore alla base dello schermo a destra, poi portare il cursore vicino al lemming fluttuante e tenere premuto: lo vedrete svolazzare verso la direzione desiderata.



Pazzesco, incredibile, fantastico: non chiamate i vostri amici per fargli vedere Lemmings 2 perché potreste provocare delle crisi di delirium ridens.

Se nel primo Lemmings ci si piegava in due per gli incredibili scenari che si profilavano, adesso ci si potrebbe capottare e rotolare via dal balcone di casa senza accorgersene, proprio come un beotissimo topino da laboratorio: vedere i topastri affannarsi nelle nuove attività è veramente uno spettacolo pericoloso per l'incolumità umana! Il gioco ha conservato tutto il suo fascino e la nuova struttura, che lascia ancora più spazio alla cliccata selvaggia in giro per lo schermo, rende il gioco ancora più movimentato del predecessore. Tra esserini vaganti e meccanismi che si attivano è un vero putiferio di divertimento, una roba mai avvertita in giochi precedenti. Lo spazio per la strategia c'è ancora, e questo miscuglio che le alchimie della DMA sono riuscite a generare è semplicemente qualcosa di esplosivo. La grafica, migliorata da prima, può sembrare ancora un po' rozza ma mal come in questo caso è roba secondaria. Il messaggio è: comprate Lemmings 2 ora o è la fine...

PAOLO CARDILLO



LEMMINGS 2 THE TRIBES

Oh no! Sono tornati! E sono ancora più suicidi di prima! A chi mi riferisco? Ma ovviamente a quei topolini di laboratorio che hanno fatto ormai storia nell'universo videoludico: i lemmings. Stavolta si sono ancora più sbizzarriti nell'inventarsi delle proprie specializzazioni e, fieri di queste mansioni, si sono addirittura divisi in dodici tribù differenziabili sia per il paesaggio in cui vivono, sia appunto

per le diverse capacità che hanno sviluppato. Dopo quella suicida, sono stati letteralmente travolti da follia creativa: c'è chi suona un flauto per attirare gli altri, chi lancia frecce conficcandole una nell'altra per creare dei passaggi, chi salta con l'asta, chi va in windsurf... Tutto con uno scopo: raggiungere la salvezza nonostante il suicidio non dispiaccia poi neanche tanto...

MOTORLEMMING VS AUTOTOPO

Le specializzazioni dei lemmings in questa seconda puntata della serie sono veramente infinite e ognuna delle dodici tribù ha le sue. Tra queste ci sono quelle che vedono i lemmings servirsi di un mezzo più o meno ortodosso di trasporto: canoa, tappeto volante, ombrellino alla Mary Poppins, sci, razzi, ali (!), parapendii, surf, windsurf, deltaplani. Vi lasciamo solo immaginare l'incredibile scenario che si realizza quando parecchi di questi partono contemporaneamente: qualcosa di veramente mitico!

AMIGA

PSYGNOSIS

GRAFICA

▲ Gli scenari possono sembrare un po' rozzi ma le animazioni dei topini sono semplicemente magnetiche

88

SONORO

▲ Vario e perfettamente adatto allo spirito rinco-festoso del gioco

88

GIOCABILITA'

▲ Da infarto: tra l'attrazione dei topini, il divertimento e la strategia c'è da urlare al miracolo

96

LONGEVITA'

▲ Mollare li i topini? Ma nenache per sogno...

95

GLOBALE

96

Uno dei più amati giochi degli ultimi tempi ha una marcia in più: comprare a occhi chiusi.

AZIONE

■■■■■

STRATEGIA

■■■■■

ORIGINALITA'

■■■■■

BILANCIAMENTO

■■■■■



Non ho parole. Lemmings 2 è semplicemente il mito dei miti dell'ultima generazione di videogiochi, l'apice di tutto il progetto di villaggio videoludico, l'apoteosi della speranza di un'umanità interfacciata al computer...ehm, insomma non riesco più a riprendermi! Lemmings 2 è trooopo bello: provate a vedere cosa combinano quegli esserini su schermo e non potrete non diventare tutt'uno con la sedia e con il joystick; questo è il gioco che attirerà triloni di ragazze davanti agli schermi! Ma sarà veramente un passo avanti rispetto al primo? Mi chiedo ignaro. Ebbene, con le nuove possibilità di cui gode il vostro cursore il gioco si è trasformato in un vero festival di spassosissimi incasinamenti senza che l'aspetto strategico/enigmistico ne sia stato pregiudicato. La grafica ha acquisito qualche miglloria qua e là mentre il sonoro è rimasto invariato, cioè multiforme e festoso. Ma questi sono gli ultimi aspetti di cui ci si cura giocando a Lemmings 2: è l'incredibile mescolanza tra giocabilità, follia, simpatia che ne fa un prodotto appetibile dalle masse più disparate di videogiocatori. Perdetelo a vostro rischio e pericolo...

SIMON CROSIGNANI

TOPOSPORT

Che dire poi delle attività sportive esercitate? Vedrete lemmings scattare, saltare con parabole inimmaginabili, pattinare, nuotare, lanciare frecce e lance, arrampicarsi e chi più ne più ne metta! Ai topini non è mancata anche una bella dose di addestramento militare: tra le loro specialità rientrano anche i bombardamenti con mortaio, le bazookate, l'uso di lanciafiamme e, più nobilmente, qualche stoccata di fioretto. Se questo non bastasse a migliorare le possibilità di difesa dei topini, c'è anche il superlemming con tanto di stampata sulla tuta blu!



PC

MICROPROSE

GRAFICA

▲ Ottimo uso del texture mapping e di altre tecniche grafiche

93

SONORO

▲ Su discreti valori per essere un PC...

80

GIOCABILITA'

▲ Buon bilanciamento della difficoltà

▼ Sistema di controllo molto scomodo

▼ Lentezza esasperante sul PC normal

81

LONGEVITA'

▲ Grande varietà di automobili e scenari a disposizione

92

GLOBALE

90

Un'ottima simulazione che richiede per un PC potente per essere sfruttata al cento per cento.

AZIONE



STRATEGIA



ORIGINALITA'



BILANCIAMENTO



IL MENU' DEL GIORNO

Ci saremmo francamente stupiti se in *Car and Driver* non ci fosse stata la possibilità di selezionare il proprio veicolo, ma l'abbondanza di mezzi a nostra disposizione ci lascia veramente di sasso, soprattutto tenuto conto del fatto che ogni macchina si comporta in maniera diversa a seconda del circuito prescelto. Si va da veicoli mitici come la Ferrari F40, la Porsche 959 (entrambi presenti in *Test Drive 2*), la Corvette ZR1 (il sogno di 250 milioni di americani), la Lamborghini Countach a mezzi semplicemente assurdi come la Mercedes C11 IMSA, un prototipo alquanto esagerato, la Ferrari 250 Testarossa del '57 e la Toyota MR2 Turbo, l'ennesima auto giapponese ultrapompata e ultracarissima. Il bello è che è anche possibile selezionare il tipo di gara da affrontare: potrete così sollazzarvi sull'ovale di Indianapolis (sai che divertimento percorrere un circuito ovale per 200 volte), su una pista di dragster per una prova di accelerazione, sulle strade di New York in mezzo a orde di veicoli... Manca solo la Tangenziale Est di Milano, quella che dobbiamo percorrere quotidianamente per venire al lavoro e vi assicuriamo che non esiste strada più insidiosa, specie alle 9 del mattino...

CAR AND DRIVER



Da che mondo e mondo i simulatori automobilistici sono uno dei generi preferiti dai videogiocatori di mezzo mondo: si tratta infatti di una di quelle categorie di giochi che può essere apprezzata da un novizio, così come da un espertissimo. La Electronic Arts, casa leader nell'ambito delle simulazioni, è evidentemente consapevole di questo successo e, in collaborazione con la celeberrima rivista statunitense *Car and Driver*, ha deciso di realizzare un gioco simile per molti versi al controverso *Test Drive 3* della Accolade. Al comando di un'auto scelta fra una vasta gamma potrete selezionare il percorso su cui cimentarvi e lanciarsi in gare spericolate contro il computer o altri avversari umani (via cavo) oppure andare semplicemente in giro per lo scenario, gustandovi l'incredibile cura prestata dai grafici della Electronic Arts per gli anche minimi particolari. *Car and Driver* vanta infatti un immenso studio artistico e texture mapping e ombreggiature sono all'ordine del giorno. Il tutto per l'ennesimo gioco che spezza le mascelle e rende di stucco anche i più accaniti consolemaniaci (sempre che gli mostriate *Car and Driver* su un 486DX, altrimenti sai che risate...).



Sul fatto che la Electronic Arts fosse in grado di realizzare un simulatore di automobili di questi livelli

non avevamo alcun dubbio: la software house a stelle strisce è senza dubbio la numero nel campo delle simulazioni e dubitare di un suo prodotto sarebbe stato quantomeno azzardato. *Car and Driver* è tutto quello che potete volere da un gioco di guida e anche di più: la grafica è ottima, il sonoro è quello che è e la giocabilità (nonostante il sistema di controllo che non è proprio il massimo della vita) è ultramassiccia, grazie soprattutto all'incredibilità di automobili e ambientazioni a propria disposizione. Resta il fatto che su un PC normale (perché non sappiamo come definire altrimenti un 386) la velocità del gioco è mediocre e diminuisce di parecchio la longevità, mentre su un 486 ci troviamo di fronte a un semi-classico. Insomma, tanto per capirci, il gioco è galattico e non può che lasciare soddisfatti, ma francamente iniziano a stufarci di giochi che funzionano decentemente solo sui PC ultrapompanti. A questo punto tanto vale comprarsi tutti del Silicon Graphics e iniziare a sviluppare giochi per queste workstation...

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!
Servizio "NOVITA' SETTIMANALI" Console e Videogames.
**Tutti gli accessori esistenti
per Personal Computer e Console.**

FlashFire

GAME GEAR

SEGA MEGADRIVE

SUPER FAMICOM

Nintendo

GAMEBOY

CORE GRAFX

IBM PC

PHILIPS

SINCLAIR

GAMATE

ATARI

CITIZEN

Console Mega Drive

Console Mega Drive

Console Sega Game Gear

Console Nintendo Nes

Console GameBoy

Alisia Dragon	69.000	Shining Darkness	69.000	Berlin Wall	59.000	Kickle Cubicle	59.000	Roger Rabbit	59.000
Art Alive	49.000	Taitei - Ki	69.000	Buster Ball	59.000	Dottor Mario	59.000	Super Stars	59.000
Bad o Men	79.000	Two Crude Duo	69.000	Donald Duck	69.000	Total Recall	59.000	Shanghai	59.000
Bahama Senky	79.000	Varis	69.000	Eternal Legend	59.000	Big Foot	59.000	Fist of the North Star	59.000
Bare Kunkle	49.000	Mega Panel	49.000	Gear Stadium	59.000	North & South	59.000	Battle Toads	59.000
Block Out	59.000	Ishido	49.000	Gear	49.000	Low - G - Man	59.000	Tennis	59.000
Crack Down	29.000	Granada + 1	69.000	Golby	49.000	Sky or Die	59.000	World Cup	59.000
Dahna	59.000	Insector	59.000	Kinnectic Connection	39.000	Mission Impossible	59.000	Solar Striker	59.000
Darwin 4081.1	29.000	Darius II	59.000	Kunichan	59.000	Solomon's Key	59.000	Motocross Maniacs	59.000
Dick Tracy	49.000	Elemental Master	59.000	Monster World II	59.000	Road Fighter	59.000	Golf	59.000
Donald Duck	49.000	Jor Montana Footb.	69.000	Outrun	69.000	Adventure of Lolo 2	59.000	Robocop	59.000
F22 Interceptor	79.000	Junction	49.000	Pengo	59.000	Top Gun "The second M."	59.000	Wizards & Warriors X	59.000
Fantasia	59.000	Zoom	59.000	Putt & Putter	59.000	Solstice	59.000	Solomon's Club	59.000
Fatal Rewing	69.000	Cyberball	59.000	Shanghai II	49.000	Megaman 2	59.000	Power Racer	59.000
Fire Mustang	59.000	Final Blow	69.000	Sonic The Hedgehog	59.000	World Cup Arch. Rivals	59.000	Gargoyle's Quest	59.000
Gain Ground	59.000	The Faery Tale	79.000	Hyper Pro Baseball	59.000	Pin Bot	59.000	Spiderman	59.000
Heavy Nova	69.000	Curse	59.000	Ariel	49.000	The Guardian Legend	59.000	The Hunt for Red October	59.000
Hell Fire	59.000	Saint Sword	59.000	Sonic	59.000	Alpha Mission	59.000	Dottor Mario	59.000
Hunter Yoko	59.000	Assault Suit L.	69.000	G-LOC Air Battle	59.000	Solar Jetman	59.000	Revenge of the Gator	59.000
I love Mickey Mouse	49.000	Dinoland	59.000	Super Monaco GP	69.000	The Hunt for Red Oct.	59.000	Robocop 2	69.000
Jewel Master	69.000	Zerowing	69.000	Wonder Boy	59.000	Xevious	59.000	Terminator 2	69.000
Joe Montana II	89.000	Vermilion	79.000	Magical Adventure	59.000	Stealt	59.000	Boulderdash	59.000
Ju Ju Legend	59.000	Midnight Resisten.	79.000	Batman Return	59.000	Star Wars	59.000	Soccer	59.000
Kageky	59.000	Road Rash	79.000	Chase HQ	59.000			Formula 1	59.000
Kid Chameleon	69.000	Batman	79.000	Mickey Mouse II	69.000	Console Super Famicom		Snoopy	59.000
Kunga Vapor Trail	59.000	Super Thunder B.	69.000	Shinobi	79.000	Street Fighter II	169.000	Super Mario Land	59.000
Leynos	29.000	Heavy Unit	69.000	Super Monaco G.P. II	79.000			Mickey Mouse	59.000
Merc II	79.000	F1 Circus	69.000	Sonic II	79.000			Duck Tales	59.000
Magical hat	49.000	Whip rush	69.000					Tasmania Story	59.000
Master of Monster	49.000	Aero Blaster	69.000					Paperboy	59.000
Ninja Burai	69.000	Golden Axe II	69.000					Addams Family	59.000
Phelios	39.000	Verytex	69.000					Barbie	69.000
Runark	59.000	E-Swat	79.000					Ghost Busters II	69.000
Sangokushi	69.000	Spiderman	79.000					Lupin III	69.000
Sd Varis	89.000							Ninja Turtles II	69.000
								Popeje II	69.000

FINO AL 28-2-93
riceverete in **REGALO** 1 orologio a cristalli
liquidi per l'acquisto di ogni cartuccia

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

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

PC

MICROPROSE

GRAFICA

▲ Notevole dettaglio, stupendo effetto del cielo
▼ A bassa quota è anarchia di pixel!

90

SONORO

▲ Ben curato

80

GIOCABILITA'

▲ Una grande realizzazione che come poche riesce a farvi sentire "a bordo"

90

LONGEVITA'

▲ Un bel numero di missioni e dei comandi realistici opzionali tutti da sperimentare

90

GLOBALE

90

Anche la Microprose entra nella "nuova era" con questo splendido simulatore. Però non stiamo già andando un po' troppo verso il 586?

AZIONE



STRATEGIA



ORIGINALITA'



BILANCIAMENTO



F-15
III



Dopo aver deliziato platee intere di ottobittisti ai tempi d'oro con il primo F-15 e aver esaltato i PCisti nell'epoca del grande ritorno videoludico degli IBM-compatibili con il secondo episodio, la Microprose ritorna a far sfrecciare la sua mitica aquila d'attacco forte ormai di nuove tecniche di raffigurazione tridimensionale e della (sin troppo?) imperante tecnologia dei 486. Con una grafica molto più dettagliata e di straordinario effetto vi ritroverete ai bordi di un F-15 molto più attento ai dettami della fisica: più pesante quando è carico di armi, con una velocità che progredisce più dolcemente e con il paesaggio che gli sta attorno che sembra "rispettare le distanze" ma nel senso letterale della parola. Nell'ambito delle nuove tecnologie, la presenza della Microprose prima o poi doveva farsi sentire: F-15 III è la risposta che molti avioappassionati attendevano.



E anche la Microprose fa il suo ingresso nell'ambito della nuova tecnologia tutta ispirata a tre numerini (o a cinque se vogliamo essere pignoli): 4-8-6. Sto naturalmente parlando in ambito avionico: F-15 III rappresenta un passo avanti soprattutto dal punto di vista grafico, con uno straordinario livello di dettaglio che non può lasciare indifferenti. In particolare, è da apprezzare la realizzazione di cieli e nuvole che forse sono la cosa più attraente dell'intero gioco. Ma non doveva essere il paesaggio a terra? Chiederà qualcuno. Beh, sotto questo punto di vista bisogna nuovamente lodare in blocco il team Microprose per quanto fatto ma non si può far a meno di notare che spesso il paesaggio "di sotto" è poco convincente: la "turbolenza" di pixel che a volte si forma è proprio strana. Per il resto, niente da dire: è un gran bel simulatore. Solo un'ultima cosa: fa parte di quella schiera di titoli che testimoniano la fame di tecnologia delle case di software (cosa positiva), ma anche di una certa insensibilità nei confronti delle esigenze degli utenti (cosa negativa). Vogliamo trovare finalmente un compromesso?

PAOLO CARDILLO

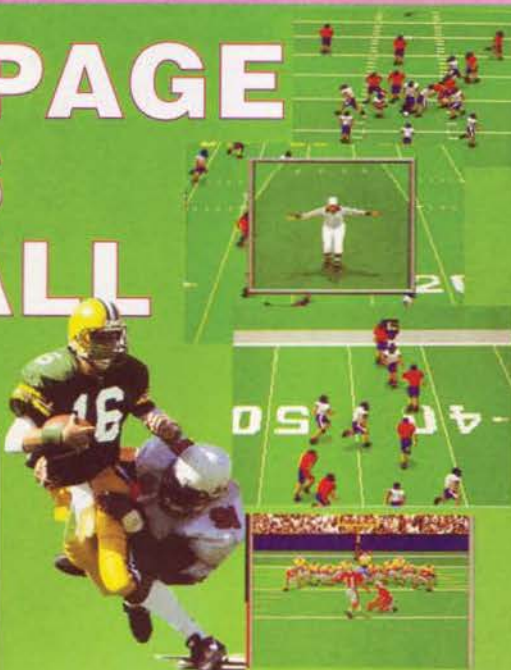
IL CIELO SOPRA BAGDAD

Le missioni di F-15 III si dividono in tre parti, ognuna con una propria ambientazione: abbiamo la guerra vera del Golfo Persico (la campagna "Desert Storm") e quelle fittizie in Corea e America Centrale. Di qualsiasi paesaggio si tratti, è comunque importante sottolineare la nuova dimensione assunta dal paesaggio: il cielo è straordinariamente realistico, con nuvole costituite di poligoni con colorazione variabile; l'effetto è bellissimo e passarci in mezzo dà un grosso impatto. Decisamente più dettagliato di precedenti titoli è il terreno, che per l'occasione è stato riempito di mosaici interi di poligoni che formano campi e città. Per quanto tutto abbia un aspetto decisamente più "maturo" rispetto al passato, c'è da dire che stando a bassa quota si crea una strana confusione di poligoni e pixel che non è proprio piacevole.

24, 36, 24, 36... HUT, HUT, HUT... HIKE!

Come accennato nella recensione, *Front Page Sports Football* ha una serie di opzioni e contropzioni davvero interessanti: tanto per fare un esempio, avete diversi modi per scegliere i fattori climatici. Potete scegliere semplicemente il mese in cui giocare e lasciare che il computer scelga i valori adeguati, potete andare a caso, oppure potete regolare la temperatura, la velocità del vento, la percentuale di umidità e le condizioni (cielo limpido, nuvoloso, pioggia, neve...). Pensate che la stessa cura è stata messa in tutti gli altri fattori della simulazione: i giocatori infatti hanno caratteristiche come velocità, accelerazione, agilità, forza, mani, resistenza, intelligenza e disciplina, oltre ad altre come il numero di maglia, lo stato degli infortuni, gli anni di militanza nella NFL... Ma di chi è 'sto gioco, della Certosin Software?

FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL



Che dire? I fan sfegatati degli sport USA, come il sottoscritto, hanno finalmente trovato pane per i loro denti, tanto che non

vediamo l'ora di provare i prossimi giochi della serie *Front Page Sports*: speriamo in una simulazione di basket o di hockey... FPSF infatti è un programma vincente sotto molti punti di vista: tanto per cominciare la realizzazione tecnica è spaventosa. La grafica è incredibile (in special modo le animazioni) e opzioni come la possibilità di inquadrare il campo da diverse inquadrature e di fare il replay sono davvero il massimo della vita. Come se questo non bastasse, *Front Page Football* è estremamente giocabile e ha un fattore realismo del 200% con le caratteristiche di miliardi di giocatori, la possibilità di disegnarsi i propri schemi, di crearsi una lega... "Ma allora è un gioco da 100%" direte voi. Beh, precisiamo che FPSF ha due difetti, uno piccolo e l'altro gigantesco. Il primo è il solito di tutti i giochi per PC: dovete infatti avere un 386SX con VGA per poterlo almeno vedere e un 486 per poterlo giocare. Il secondo è dato dai tremendi tempi d'attesa che il computer utilizza per calcolare automaticamente i risultati di una partita: il programma infatti tiene conto delle caratteristiche di tutti i giocatori ed elabora, elabora, elabora... Se fate un campionato, passerete così delle ore ad aspettare i risultati delle altre partite: se trovate il modo di passare il tempo in queste pause e avete un PC veloce, FPSF è un gioco da 96-97%.

SIMON CROSIGNANI

Il football americano, per molte persone lo sport per eccellenza: nessun'altra disciplina unisce, infatti, in un modo così perfetto strategia, velocità, prestanza fisica e spettacolo (a parte forse, il basket e l'hockey, gli altri due sport targati USA, unitamente al baseball). Quanti di voi hanno fatto l'abbonamento a Tele +2 e sono rimasti alzati tutta la notte il 31 Gennaio, anche se il giorno dopo dovevano tornare a scuola o al lavoro, per assistere all'ultima edizione del Superbowl, la finalissima fra le due squadre più forti (almeno in teoria, visto il divario tecnico che sussiste fra le due conference) della National Football League? Beh, la Dynamix ha pensato proprio a voi che vivete con la palla ovale sotto il cuscino (che scomodo!) e vivreste di football: per il primo capitolo della (si spera) lunga saga dei *Front Page Sports* ha infatti optato per questo spettacolare sport e il risultato, bisogna ammetterlo, è ottimo. FPSF ha tutto quello che si può desiderare da una simulazione del genere: è esteticamente perfetto, ha tonnellate di statistiche e caratteristiche dei giocatori, nove inquadrature, il replay, i fattori climatici che influiscono sul gioco, la possibilità di crearsi gli schemi... Cosa volete di più? Flavio Tranquillo che venga a casa vostra a farvi la telecronaca della partita?

PC

DYNAMIX

GRAFICA

▲ Animazioni dei personaggi curatissime

94

SONORO

▲ Effetti sonori discreti

81

GIOCABILITA'

▲ Tonnellate di opzioni e numero di fattori variabili altissimo

▼ Lunghissimi tempi di calcolo.

75

LONGEVITA'

▲ Se sapete come ingannare il tempo durante la pausa, ci giocherete per anni

90

GLOBALE

88

Un bellissimo simulatore di football con un grandissimo difetto. Peccato.

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

**AMIGA
PC**

READYSOFT

GRAFICA

▲ Sempre un po' pixellosa e a soli sedici colori: ma sempre ad alto impatto cartoonistico

88

SONORO

▲ Effetti campionati molto belli

89

GIOCABILITA'

▼ La solita rigidissima struttura di gioco

67

LONGEVITA'

▼ Tutto è terribilmente ripetitivo

65

GLOBALE

65

Destinato agli affezionatissimi di Dirk: lo è ancora di più se si pensa che esistono cose superiori come *Another World* e *Alone in the Dark*

AZIONE



STRATEGIA



ORIGINALITA'



BILANCIAMENTO



DRAGON'S LAIR III



Laser e cavalieri del medioevo: cos'è, William Gibson ha fatto uscire il suo nuovo romanzo? Ma no, questo improbabile connubio fu alla base di un grande successo da sala giochi poi



trasformatosi in successo da casa: *Dragon's Lair*. Come molti sapranno, 'sto coin op grazie alla tecnologia del laser disc proponeva su video, con definizione e colori identici a quelle di un televisore, le avventure a cartoni animati di Dirk the Daring, che combatteva contro terribili entità per salvare la bella Daphne. Gli ingredienti erano: incredibile grafica e limitatissima interazione. Ora che siamo arrivati alla terza (in realtà quarta) puntata su computer... non è cambiato niente: la bionda è stata di nuovo rapita (da una fattucchiera, cioè quella che fa le fettucce) e il gioco ha sempre lo stesso meccanismo: spingere la levetta o premere il pulsante nel momento giusto e l'avventura continuerà. Se vi può bastare...

IL CAVALIERE PALLIDO

Spiegazione per chi non conoscesse i laser-game: i giochi di *Dragon's Lair* (escludendo quelli di azione, ovviamente) sono praticamente dei film a cartoni animati in cui il giocatore dovrebbe intuire la mossa giusta per passare al prossimo spezzone. Questa può essere dettata dalla levetta del joystick (e allora Dirk si sposterà o salterà nella data direzione) oppure dalla pressione del pulsante (e allora Dirk userà la spada per infilzare qualche nemico). La cosa vi sembra un po' semplicistica? Beh, avete propria ragione...



?

C'è poco da dire: è il solito lasergiooco. La struttura è rimasta invariata in tutti questi anni e penso proprio

che potrebbe comprare un gioco simile solo chi ama i cartoni animati alla follia, ma proprio ALLA FOLLIA perché bisogna versare la non indifferente cifra di 100 carte per il PC e di 90 per l'Amiga! Senza contare che di titoli "cinematografici" con una struttura di gioco superiore già ne esistono: sto parlando ovviamente di *Another World* e *Alone in the Dark*, e tra poco uscirà pure *Flashback*. Comunque, se proprio le vicende di Dirk vi sono rimaste nel cuore, sappiate che andate incontro a una trama che non si è molto rinnovata anche se è innegabile qualche miglioramento estetico, soprattutto sul fronte sonoro. Se però non vuole perdersi anche i suoi irriducibili aficionados, la Readysoft farebbe almeno bene a metterci un po' di inventiva nella trama: che ne so, con Dirk che acquista nuove potenzialità, nuove armi e roba del genere. Così potrebbe mantenere vivo l'interesse che alberga nel cuore degli appassionati: gli altri continuino pure a scorrazzare a Derceto.

PAOLO CARDILLO



UN ORRORE DI GIOCO

L'interfaccia di *Legacy* è strettamente imparentata con quella di capostipiti dell'esplorazione in soggettiva come *Dungeon Master*: a destra si trova la finestra di visualizzazione del paesaggio, in basso a destra le classiche frecce per il movimento e a sinistra il riquadro dell'inventario del protagonista. Tutto è però "draggabile", si può cioè spostare a piacimento sullo schermo. Sono presenti anche una finestra con la mappa che si autoaggiorna e un'altra che descrive l'azione di gioco come in una avventura testuale. La grafica ha un particolare impatto: alcune raffigurazioni sono visualizzate con tecniche di ray-tracing, e i mostri animati con tecniche tipo *Ultima Underworld*.

THE LEGACY

Capitano tutte a voi: stavolta vi è piombato addosso un anatema da chissà quale dimensione spazio-temporale, che potrebbe richiamare un demone talmente incavolato con voi da infestarvi persino la casa di fantasmi. Beh, bisogna dire che come aspetto la vostra magione non prometteva nulla di buono: è una copia



spudorata di quella degli Addams! Un pochino ve la siete meritata: adesso dovrete vagare in stanze piene di scheletri, zombi, entità che nulla hanno a che fare con questo mondo, tutte spedite tramite posta interdimensionale dal demonazzo di cui sopra. Come reagire a tutto questo? Con qualche bella centra sul grugno dei fetentoni dell'aldilà e magari anche qualche sciabolata o colpo d'arma da fuoco. Orribile!



Gli orrori continuano: dopo Alone in the Dark ecco un'altra orrenda dimora da "disinfestare". Il bersaglio dell'atmosfera è stato centrato ancora una volta: d'altronde è di Microprose che si parla e non potevano mancare delle bellissime ed efficacissime rappresentazioni d'interni. L'effetto dei vari mostri è realizzato benissimo e vederseli venire incontro con tanto di arma contundente in mano fa davvero effetto. La cosa che più mi ha affascinato del gioco sono però gli effetti psichedelici da altra dimensione che fanno da sfondo a certi terribili combattimenti con le entità "estranee". Devo dire che dopo qualcosa di innovativo come Alone in the Dark mi aspettavo dalla Microprose un prodotto che "tenesse il passo" e invece l'interfaccia e la struttura di gioco sono ancora quelle di Dungeon Master; a parte questo però, l'atmosfera del gioco e l'alta qualità delle rappresentazioni grafiche vi faranno venire la tremarella, che in un gioco di questo genere è proprio quello che si voleva.

PAOLO CARDILLO

PC

MICROPROSE

GRAFICA

▲ Grandi le rappresentazioni, ottimi gli effetti animati delle "entità"

90

SONORO

▲ Urla che ti passa!

85

GIOCABILITA'

▲ Un'orrorifica esperienza avvolgente

89

LONGEVITA'

▲ Il gioco è di notevole ampiezza

90

GLOBALE

90

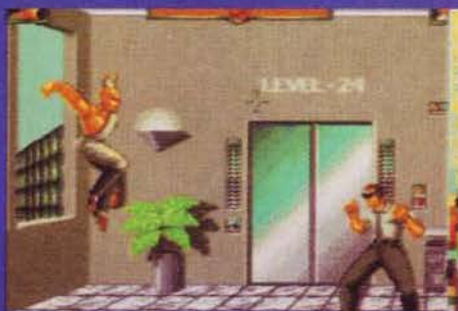
Un gioco che vi accalappa con la sua atmosfera e con la sua ampiezza: è tutto da esplorare con la tremarella alle ginocchia!

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

BODY BLOWS

Fin dall'inizio del genere umano la gente si è presa ogni tanto a sberle: tra fratelli da piccoli volano schiaffi, le ragazze sono solite lasciare solchi di cinque dita quando si allungano le mani, la violenza è addirittura diventata uno o più sport (boxe, football americano, wrestling), insomma una cosa è sicura: in tutti noi c'è una naturale irruenza che non ci spinge solo a tirar fuori pensieri profondi dal cervello ma anche a "manifestarci" con l'uso degli arti di cui mamma natura ci ha dotato. Sai che palle se fosse solo il pensiero a dominare?

Forti di questi stupendi concetti or ora elencati, il Team 17 ha tirato fuori dal cilindro un gioco del genere più idolatrato degli ultimi anni, quello di *Street Fighter II* e soci: il picchiaduro!!! In *Body Blows* rappresentanti di vari paesi (UK, Cina, USA, Russia, Spagna etc.) si affrontano a suon di pestoni e colpi magici consapevoli che alla fine ne rimarrà solo uno e intanto si godono tutta una serie di paesaggi caratteristici delle loro nazionalità. Ma vogliamo mettere?



Questa è la prova definitiva: non solo questi miti di sviluppatori hanno un'esperienza superiore per quel che riguarda la programmazione ma sanno anche concepire quegli scenari, quei personaggi che fanno impazzire le masse di videogiochatori, metterci quel qualcosa che farà attaccare la gente al video, insomma sono ufficialmente i migliori programmatori dell'Amiga!!! La grafica di *Body Blows* è ultramassiccia, il sonoro fantasticamente pieno di urla campionate per ogni personaggio, l'animazione megalitica, e con un solo pulsante sono riusciti a realizzare delle mosse fantastiche, facilmente eseguibili come mai si era visto in nessun altro picchiaduro!!! Sono dei geni, sono dei miti, comprate immediatamente *Body Blows*!!! Non so cosa altro dirvi! E' fantastico!!!

SIMONE CROSIGNANI

PICCHIAMOCI COSI', SENZA RANCORE

Vi chiederete come si possa avere una tale varietà di mosse con solo un pulsante di fuoco (*Street Fighter 2* in versione arcade utilizza ben 6 pulsanti di fuoco più il joystick!), ebbene, non ci crederete finché non ci giocherete, è stato così anche per me: i Team 17 sono riusciti a rendere possibile quello che sembrava irrealizzabile; è incredibile la semplicità con cui si riesce ad avere un totale controllo sulle mosse del vostro personaggio, ma facciamo un esempio con DAN ed alcune delle sue mosse speciali: per lanciare una sfera di energia basterà tenere premuto il pulsante di fuoco e poi rilasciarlo, per un super calcio rotante basta premere il pulsante di fuoco con il joystick in posizione diagonale alto: sinistra (chiaramente se siete rivolti a destra, il contrario se guardate a sinistra), per lanciare una sfera di energia mentre siete in volo, saltate (joystick in su) e mentre siete in aria premete fuoco e diagonale basso sinistra (sempre se siete rivolti verso destra)... facile no?

PORGI L'ALTRA COSTOLA

Inizia il massacro! Beh, non mettiamola sul tragico, in fondo è solo di mazzate simulate che si tratta! In *Body Blows* esistono due modi di gioco: uno classico in cui un giocatore affronta una serie di concorrenti uno dietro l'altro dopo averne scelto uno tra quattro e un torneo, a cui possono partecipare sino a otto giocatori umani, in cui ognuno sceglie un proprio combattente tra dieci e si va a eliminazione diretta. Nel primo caso potrete scegliere tra quattro concorrenti e affrontare i rimanenti, nel secondo ognuno sceglie tra i dieci contendenti e si disputano i vari turni di gioco. Naturalmente inclusa la possibilità di giocare uno contro l'altro.



AMIGA

TEAM 17

GRAFICA

▲ Sprite grossi, ultraanimati, paesaggi fantastici

95

SONORO

▲ Meraviglie campionate per ogni personaggio

95

GIOCABILITA'

▲ E' meraviglioso: non ci si può staccare se non a martellate

97

LONGEVITA'

▲ Non potrete non provare tutte le mosse con tutti i personaggi possibili

95

GLOBALE

96

Semplicemente il picchiaduro più fantastico mai apparso sull'Amiga e probabilmente il videogioco dell'anno

AZIONE



STRATEGIA



ORIGINALITA'



BILANCIAMENTO



Vi siete divertiti con Street Fighter 2 sul vostro Amiga? Bene, ora mettete un po' di legna nel caminetto,

oppure preparate il WC o se no spalancate la finestra: e adesso BUTTATELO senza pietà! Fratelli, dopo aver provato Body Blows nessun altro picchiaduro avrà più senso per voi: i Team 17 hanno fatto qualcosa che aspettavamo da decenni (o meglio dai tempi dell'International Karate+ di Archer MacLean), vale a dire un picchiaduro con giocabilità, grafica, tecnica, sonoro che vi faranno scordare la sala giochi. Giuro: non solo Body Blows ha tutto questo, ma anche quel "quid" che ve lo farà rigiocare più e più volte, quella sensazione che solo Street Fighter 2 finora era riuscito a infondere. Che cosa sarà? Il fatto della rivalità tra le varie nazionalità dei personaggi? Boh, fatto sta che in giochi come Art of Fighting c'era parecchio spettacolo ma qui c'è quel qualcosa che vi ci farà ritornare sopra per mesi e mesi. Body Blows è il capolavoro dell'anno!

PAOLO CARDILLO

CHE C'HAI L'INTER-RAIL?

Come in ogni picchiaduro che si rispetti, anche in Body Blows esiste una certa varietà di scenari che rispecchiano le nazionalità dei concorrenti. In Body Blows troverete, tra le altre, queste ambientazioni: una ridente spiaggia spagnola, un villaggio cinese, dei "lavori in corso" con impalcature, un tempio, un ring da gare di wrestling, l'antro del ninja e una laboratorio russo.

CARTONI ANIMATI

Eccoli! Qui di seguito ecco tutta la feccia multinazionale che si picchierà a sangue nel picchiaduro più atteso della storia (dopo Street Fighter II):

DAN - Fratello di Nik. Effettua un megacalcione in rotazione che stordisce qualsiasi nemico. Lancia globi di energia concentrata.

NIK - Fratello di Dan. Come tecnica, è praticamente identico al fratello.

JUNIOR - Esperto di boxe thailandese. Ha un pugno talmente veloce che vi ritroverete per aria ancora prima che il colpo sia partito.

COSSACK - Un russo massiccio che trivella il terreno alla Superman per riapparire altrove. Calcioni devastanti.

LO-RAY - Monaco buddista che ha millenni di tradizione bellica alle spalle. La sua agilità gli consente movimenti impossibili a chiunque. Nel frattempo, sarete volati per aria.

MARIA - Unica donna del gruppo. Capace di trasformarsi in un vortice devastante e sparare boomerang letali ai suoi avversari. Velocissima.

DUG - Data la mole, è meglio non finirci sotto. E' capace di provocare scosse telluriche che scuotono l'intero schermo!

MICK - E' un uomo d'affari col pallino delle arti marziali. Non stategli troppo lontano, perché di solito inizia a roteare per tutto lo schermo causandovi lividi non indifferenti.

MAX - Capo di una banda che combatte la Mafia. Un buon combattente medio.

NINJA - Temibilissimo. Ogni tanto tira fuori la sua bella spadona da samurai e sono dolori!

YIT-U - Fa salti inverosimili ed è capace di confondersi con l'ambiente circostante con un effetto tipo Predator.

Attenzione: all'interno del gioco potrete trovare una sorpresissima riguardante i concorrenti, ma non vi vogliamo anticipare nulla per non rovinarvi il gusto di scoprirlo da soli. Buona sorpresa.

AMIGA

OCEAN

GRAFICA

▲ Come in un cartone animato

86

SONORO

▲ Beota e affannoso come il lavoro del cane

85

GIOCABILITA'

▲ Uno spassoso e disperato avanti-indietro che diverte parecchio

85

LONGEVITA'

▲ Non è difficile, ma intrippa

82

GLOBALE

84

▲ Tra simpatia ed enigmi c'è da divertirsi

AZIONE



STRATEGIA



ORIGINALITA'



BILANCIAMENTO



SLEEPWALKER

Lo dicono tutti: il cane è il migliore amico dell'uomo. Anche nei casi peggiori: nel nostro, il povero quadrupede ha a che fare con un padrone sonnambulo di quelli che di notte ti camminano improvvisamente sul cornicione del tredicesimo piano o sulle impalcature del grattacielo in costruzione vicino casa. E tutte le notti se ne deve occupare, come se degli stati di trance non si occupasse

già abbastanza Giucas Casella. Bando alle ciance: per evitargli una morte poco raccomandabile il povero canide deve spingerlo in varie direzioni, fermarlo e dargli un opportuno calcio nel retrobottega quando si trova di fronte a un baratro, accorrere ad attivare qualche meccanismo per spianargli la strada e fare insomma quella che si dice... una vita da cani.



All'inizio del gioco mi sono detto: che roba sarebbe? Praticamente un Lemmings con un solo lemming! La

Ocean ha toppato anche stavolta! Poi però ho iniziato ad accorgermi della grande cura che la software house ha riposto nei particolari: il gioco è pieno di tranelli, di situazioni assurde e ha pure un personaggio simpaticissimo. E' spassosissimo vedere il cane affannarsi a rincorrere il padrone, e tutta la grafica in generale ha un bello stile da cartone animato: tanto più che lo scorrimento è pure ottimo e ci hanno aggiunto un graditissimo livello di parallasse. Con la varietà e la beozia delle situazioni che si verificano il gioco alla fine diventa divertentissimo: la Ocean è riuscita ad acchiappare quel quid cartonesco e a tramutarlo in un gioco. Il risultato finale è un platform/rompicapo non miracoloso, ma per il tempo che ci giocherete riuscirete soltanto a divertirvi.

PAOLO CARDILLO

QUELLA NOTTATA DI UN GIORNO DA CANI

Quante cose deve fare un cane per salvare un padrone in trance! Tanto per cominciare deve pensare sia alla propria incolumità che a quella del tizio. Infatti, i nemici che si incontrano risultano spesso letali non solo per la pellaccia del padrone ma anche per quella del quadrupede. E questo significa già due preoccupazioni. Ma occupiamoci di quella principale: per dirottare il padrone, bisogna far toccare il padrone al cane e premere fuoco. Se si ripete l'operazione una seconda volta l'animale sferrerà un calcio al sonnambulo e questi partirà per aria: fondamentale per superare i "baratri". Per non perdere di vista il tizio, il cane ha varie velocità di corsa e può effettuare alcune azioni premendo il fuoco (per esempio, chiudere uno "sfogo" delle fogne, letale per il sonnambulo). Inoltre, saltando, può sferrare un attacco a qualche presenza ostile con un manganello.

WALKER

Catastrofe, morte, distruzione e in mezzo ancora guerra: questo lo scenario dipinto dalla Psygnosis per *Walker*, gioco che vi vede prima nei panni di un bipede meccanico da battaglia e poi in quelli del pilota dello stesso. Guidando il robottone, verrete circondati da minuscoli mezzi da guerra e da ancor più minuscoli soldati che vi indirizzeranno contro tutto il loro arsenale. Lo scenario ricorda un po'

quello di King Kong o quella dei megamostri giapponesi contro l'aviazione e l'esercito coi loro aerei e carri armati, con la differenza che voi ora siete "dall'altra parte". Superate queste ondate di nanetti, sarà la volta di penetrare nelle strutture nemiche colme di contromisure e qui stavolta voi sarete "a misura d'uomo" quindi più vulnerabili. Buona distruzione globale a tutti.

DISTRUZIONE DA PASSEGGIO

Una delle principali caratteristiche di *Walker* è il "doppio" controllo da effettuare sul camminatore meccanico: in poche parole, il bipede deve essere guidato sia col mouse che con joystick o tastiera (preferibile a mio avviso la seconda). Col mouse potrete spostare il mirino e sparare in un numero incredibile di direzioni mentre col joystick/tastiera potrete muovervi avanti/indietro. Puntando però il mirino su un nemico e tenendo premuto il pulsante destro del mouse potrete "agganciare il bersaglio": in questo modo il vostro fuoco andrà direttamente a bersaglio senza che voi lo dobbiate guidare.



Beh, quando l'ho visto la prima volta all'ECTS, non ho potuto fare a meno di entusiasmarmi: l'ambientazione

apocalittica, con strutture fatiscenti e grigiore diffuso era stupenda e l'animazione del camminatore era ancora più bella. Le contorsioni della "torretta" e l'incedere del bipede sono un mito; gli attacchi dei minuscoli soldati e dei vari mezzi aerei e terrestri disegnano poi un irresistibile scenario alla King Kong mentre il "Walker" ricorda da vicino quelli di Guerre Stellari. Anche la parte platform in cui si guida il pilota ha un'ambientazione ispirata, e insomma sotto il punto di vista grafico non c'è di che lamentarsi. Certo la struttura di gioco, guidando il Walker, può sembrare un po' limitata: in fondo si tratta solo di andare avanti e indietro e sparacchiare ma con uno scenario così intripante ci si passa sopra. Guidando il pilota invece si partecipa a una divertente seduta di sparatorie concentrate che tengono abbastanza impegnati. Nel complesso comunque trovo Walker un prodotto altamente consigliabile: ammalia parecchio con il suo scenario e diverte nel suo aspetto distruttivo.

PAOLO CARDILLO



AMIGA

PSYGNOSIS

GRAFICA

▲ Postatomico lo scenario, grandi le animazioni

90

SONORO

▲ Tra il roboante e il tragico

84

GIOCABILITA'

▲ Guidare il walker è una bella esperienza

▼ Ci si sente un po' "costretti"

87

LONGEVITA'

▼ Forse un po' ripetitivo

84

GLOBALE

85

Grandiosamente ispirato alla fantascienza cinematografica e divertente da giocare

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

ACCLAIM

GRAFICA

▲ In perfetto stile platform

84

SONORO

▲ Poco da dire: simpatico

75

GIOCABILITA'

▲ Cervello da spremere e azione divertente

80

LONGEVITA'

▲ Un sacco di livelli da disinfestare

85

GLOBALE

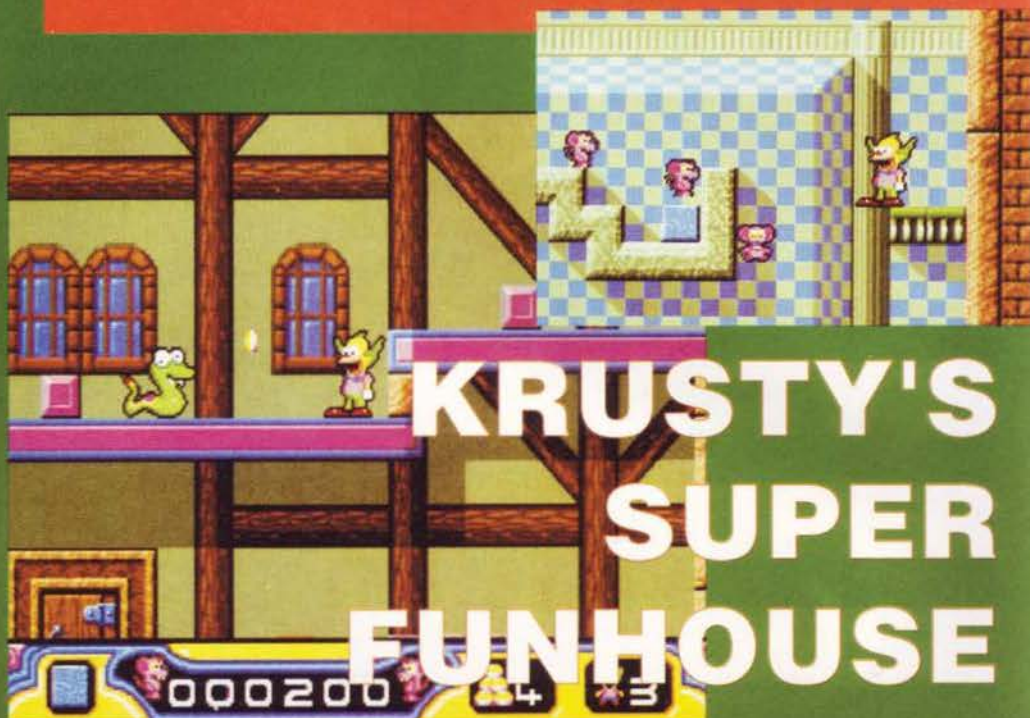
85

Un raro esempio di connubio riuscito tra rompicapo e platform: SKF ha divertimento da vendere

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"/>

AAAGGGGGH! TOPIIII!

Per far arrivare i topastri alla macchina sterminatrice, Krusty deve ovviamente "convogliarli" verso la medesima. Per questo dovrà utilizzare tutta una serie di oggetti atti allo scopo, che però possono essere portati da Krusty solo uno per volta. L'elemento basilare è il blocco, che Krusty può piazzare per farlo utilizzare ai topastri come gradino per raggiungere altezze altrimenti inaccessibili. Fondamentali anche i pezzi di tubature: i ratti infatti si vanno a spesso a infilare in tubi interrotti dai quali fuoriescono senza così procedere verso la macchina; fondamentale quindi "riparare" il tutto con i tratti di tubo disponibili.



KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE



Yeah! A mio avviso la Acclaim non poteva scegliere gioco migliore di Super Funhouse per allettare le serate degli amighisti. KSF è infatti un gioco parecchio divertente, che riesce a sfatare la legge secondo la quale gli ibridi di due stili di gioco sono inevitabilmente da buttare. Nella sua parte "cervellotica" non raggiunge certo la complessità di un Lemmings ma quel che fa è sufficiente a tenervi impegnati, mentre nella sua componente piattaforma ha il suo minimo di stanze segrete, scontri con i nemici e insomma una classica azione da platform. La grafica poi è proprio... da platform: colorata, con i suoi bei blocchettoni e in qualche modo simile a quella dei giochi di Mario. Forse l'unico difetto è imputabile al dover spesso ripetere tutto da capo se non fate quella particolare cosa in quel dato momento, ma in fondo era così anche per Lemmings, e pure è diventato il mito che tutti sappiamo.

PAOLO CARDILLO

Ancora topi? Dico, ma non si sono stancati di far scorrizzare sempre loro quando si tratta di fare un rompicapo? Occhio però: Krusty's Super Funhouse sarà pure una nuova diaspora di sorcetti in fermento, ma le altre sue caratteristiche sono tipiche da platform: c'è un pazzo clown da guidare (il Krusty del titolo) che viene direttamente dall'universo dei Simpsons e tanti ripiani pieni di nemici da blastare via. Come si conciliano i due aspetti? Beh, usando vari elementi come blocchi, molle, tubature e congegni vari il pagliaccio deve far arrivare i ratti a una macchina sterminatopi e nel frattempo salvarsi la pellaccia dagli attacchi di antipatiche entità. Semplice no?



AMIGA

GRANDSLAM

GRAFICA

▲ Una meraviglia: il paesaggio è pieno di dettagli mai visti in nessun altro gioco di golf

92

SONORO

▲ Perfetto per questo tipo di gioco

90

GIOCABILITA'

▲ Uno stupendo scenario vi terrà incollati allo schermo...

▼ ...nonostante un metodo di controllo non proprio tra i più azzeccati

84

LONGEVITA'

▲ Quando il golf ti prende dura, dura, dura...

85

GLOBALE

86

Un paesaggio golfistico come poche volte si era visto: vi acchiapperà parecchio ma ci sarà da fare i conti con il sistema di controllo...

AZIONE

STRATEGIA

ORIGINALITA'

BILANCIAMENTO

NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF

SONO MAZZATE!

Come in ogni buon gioco di golf, anche in *Nick Faldo Championship Golf* bisogna effettuare una selezione tra la gamma di mazze (di legno e di ferro) disponibili. Accanto a ognuna di queste si trova una barra che ne indica la difficoltà d'uso: più questa è corta, e più i colpi saranno difficili da "gestire". Infatti, quando in partita si tratterà di colpire la pallina, il margine consentito nel classico "lanciometro" per il doppio click che "lancia" la pallina sarà più ristretto con le mazze più "difficili". La cosa strana di *NFCG* è però la mancanza completa di un'indicazione della posizione della bandierina e della distanza dalla stessa: va bene il realismo, ma qui si esagera!



La prima impressione che si ricava da *NFCG* è estremamente positiva tanto che sembra subito destinato a superare cose come *PGA Golf* o *Microprose Golf*. Peccato che abbia due clamorose "toppate" che lo pongono tragicamente al di sotto dei due colossi succitati. Per prima cosa, il sistema di controllo: l'area del doppio cliccaggio è a volte veramente troppo piccola e diventa frustrante vedere la pallina andarsene spessissimo dove non voleva.

Se si gioca regolarmente, questa si ingrandisce: ma non era meglio che si rimpicciolisse in modo da offrire una sfida in più ogni volta? Tra l'altro ci avrebbero potuto mettere la distanza dalla buca da qualche parte: d'accordo che i giocatori di golf non hanno nessuna indicazione, ma un po' di occhio anche alla giocabilità, per favore! In ogni altro aspetto, il gioco però è grande: la grafica è stupenda ed il sonoro è molto pulito. Sentirsi immersi in *NFCG* è davvero bellissimo: se non avesse avuto i difettucci elencati, sarebbe stato probabilmente il numero uno.

PAOLO CARDILLO

Dico, ma avete idea di quanto costi giocare a golf? Per comprarvi l'indispensabile numero minimo di mazze dovrete sborsare cifre che si aggirano attorno ai due milioni! Va là che ci sono i videogiochi a farvi provare le stesse emozioni (beh, quasi) di un colpo da 400 yard con buca in uno. Stavolta è il turno della *Grandslam*: forte di un testimonial famoso come Nick Faldo, ha prodotto un simulatore golfistico con una notevole attenzione al paesaggio, con un bel po' di bitmap a ritrarre non solo vegetazione e cunette, ma casupole varie circostanti il percorso. La cosa dà decisamente un tocco in più al tutto anche se il metodo di controllo è un poco ostico: beh, al limite potrete sempre dire che non ci avete capito una mazza!!! Ah, ah, ah...



JUNIOR SISTEMA

È in edicola
il programma
più potente
e facile
per vincere!

JUNIOR
il programma
per lo sviluppo
di sistemi dedicati
ai pronostici
a concorso

**POTENTE
E FACILE
DA USARE**

LIRE
13.800

**TOTO CALCIO
ENALOTTO
TOTIP**

Con disk 3" 1/2
PC MS-DOS
compatibili

• 5 tipi di condizionamento • Riduzioni • Spoglio
• Statistica sul pronostico • 128 colonne sviluppate

JUNIOR
IL PROGRAMMA
PER LO SVILUPPO
DI SISTEMI
**TOTO CALCIO
ENALOTTO
TOTIP**

LIRE
13.800

**POTENTE
E FACILE
DA USARE**

- 5 tipi di condizionamento
- Riduzioni
- Spoglio automatico
dei punteggi
- Statistica sul pronostico
- 128 colonne sviluppate
- Stampa su carta

Con disk 3" 1/2
PER AMIGA

Con disk 3" 1/2
AMIGA 500
500 PLUS - 600
1000 - 2000 - 3000

12

SISTEMA JUNIOR
È UNA PUBBLICAZIONE DEL



GRUPPO EDITORIALE
JACKSON

SIMLIFE - MAXIS

La vita: questo mistero che ancora angustia gli studiosi di genetica di ogni continente è finalmente disponibile su computer! Cos'è, una specie di corso accelerato di antropologia intensiva? No, come sostiene la stessa Maxis, autrice di questo programma, è un "giocattolo", qualcosa cioè che dovete divertirvi a manipolare a vostro piacimento per ottenerne svariate soddisfazioni ludiche. In *Sim Life* dovete scegliere una o più razze animali o vegetali da una serie disponibile e ficcarle in un paesaggio con varie caratteristiche. A questo punto parte il divertimento: modificando le condizioni genetiche (tasso di natalità, resistenza alla temperatura, peso e un sacco di altre caratteristiche) inizierete a notare delle reazioni nella razza e soprattutto delle mutazioni che la faranno evolvere. Anche i parametri del paesaggio (clima, temperatura, orografia etc.) sono modificabili, cosicché alla fine vi

ritroverete con un intreccio di situazioni antropologiche tutte da seguire: razze di predatori che hanno assunto un dominio incontrastato, razze nemiche che però sopportano il dominio perché resistono meglio alla temperatura e tanto altro tutto da sperimentare! Complessissimo e divertentissimo: meglio di così!



PC	
GRAFICA	83
SONORO	75
GIOCABILITA'	93
LONGEVITA'	93
GLOBALE	93

CONTRAPTIONS - MINDSCAPE



Lavorare come tecnico delle riparazioni non deve essere certo la cosa più facile di questo mondo, soprattutto se si ha a che fare con la Gadgetco.

All'interno di questa azienda si annidano terribili meccanismi che devono essere attivati nella sequenza giusta per sperare di uscirne vivi: pedane che aprono porte, che fanno abbassare terribili spuntoni, che vi scaraventano da una parte all'altra e molte cose ancora.

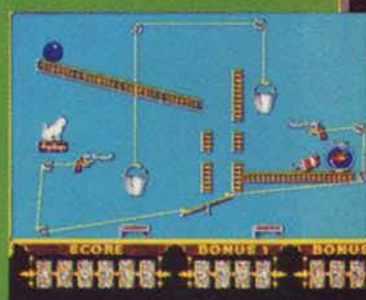
Nella sua categoria, bisogna dire che *Contraptions* è tra i meglio presentati: il libretto delle istruzioni è praticamente una lettera d'assunzione e la grafica isometrica è molto simpatica, così come il protagonista. La

pecca del programma è la struttura un po' antiquata: ogni enigma dovete risolverlo nel modo giusto o ci sarà da ricominciare dall'inizio, cosa che lascia sconcertati. Sicuramente gli appassionati rimarranno intrappolati ma il resto della ciurma farebbe bene a ripiegare su *Lemmings 2*.

PC	
GRAFICA	83
SONORO	76
GIOCABILITA'	72
LONGEVITA'	75
GLOBALE	74

THE INCREDIBLE MACHINE - SIERRA

Il genere rompicapo è ormai imperante nel mondo videoludico, e la Sierra ha pensato bene di spingersi oltre i limiti dell'immaginario degli spaccacervello: la sua *Macchina Incredibile* è un vero vulcano di articoli da assemblare per generare un pazzesco meccanismo finale che dovrebbe portarvi alla soluzione del "puzzle" proposto. Esempio di gioco: vi si chiede di far precipitare tre secchi d'acqua di cui due collegati da un filo, avendo a disposizione due palline, un tappetino e due paia di forbici; quello che dovete fare è: far cadere la pallina sul tappetino, facendola così rimbalzare andando a toccare il primo paio di forbici che, azionate, taglieranno il filo dei due secchi collegati che cadranno. Per l'altro, piazzerete la seconda pallina sopra l'altro paio di forbici: la prima cadrà sul secondo per forza di gravità azionandolo e facendogli tagliare il filo a cui il secchio era appeso. Altri rompicapo includono nastri trasportatori, palle da basket, ventilatori, interruttori, gruppi motori, pistole e tanto



altro. Può sembrare complicato, ma in realtà basta prenderci la mano. Il divertimento che se ne trae è quello tipico da pausa-ufficio: notevole la simpatia del programma (ottime le musiche), non eccessivamente stanchi i neuroni.

PC	
GRAFICA	82
SONORO	88
GIOCABILITA'	80
LONGEVITA'	85
GLOBALE	82

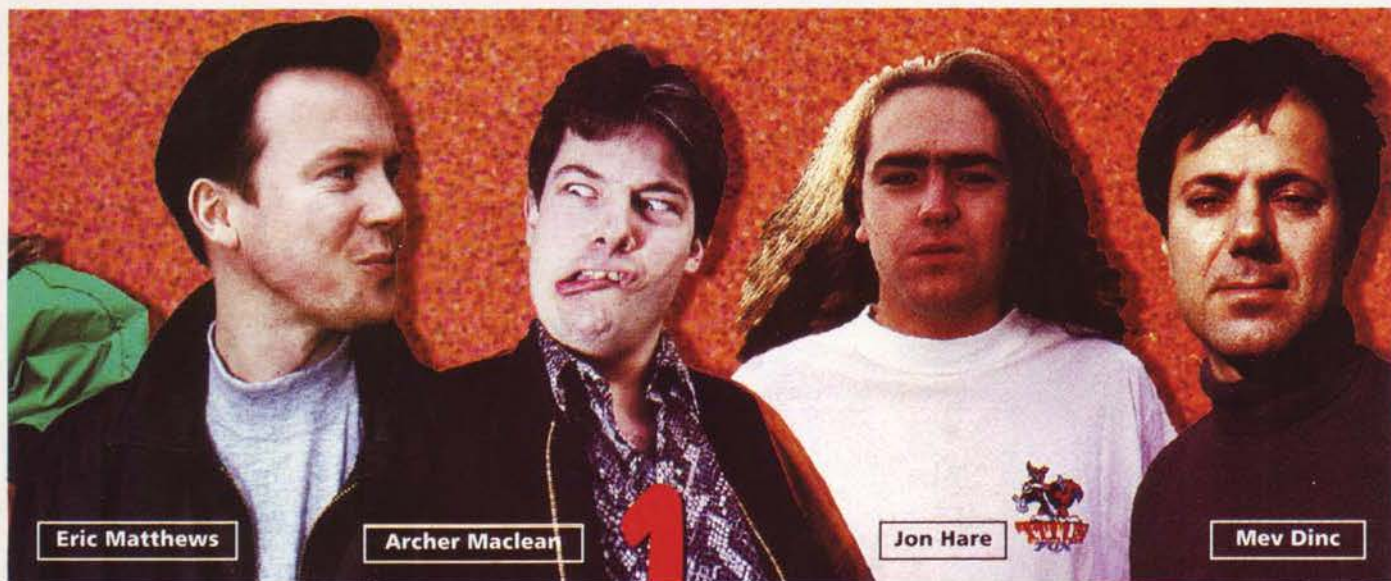
TEARAWAY THOMAS - GLOBAL SOFTWARE

Beh, somiglia a *Sonic*. Putiferio, squilli di trombe, la Terra si frantuma, file di gente davanti ai negozi! Ehi, calma, calma, in fondo ve l'eravate già slurpato il demo di CVG no? L'avete visto: lo scorrimento è veloce e fluido, nuova testimonianza che i tedeschi, anche nelle case minori, a livello tecnico non temono confronti. Il gioco in se non è nulla di trascendentale: trattasi di raccogliere quantità infinite di diamanti da una piattaforma all'altra, con

tanto di bonus e stanze segrete di contorno. La grafica è simpatica: senza essere troppo popolata di dettagli, riesce a rendersi attraente, a parte il fatto che con uno scorrimento così riesce comunque gradita. Cinquanta livelli dovrebbero poi bastare a chiunque voglia cimentarsi in un apprezzabile esempio di platform: consigliato.



AMIGA	
GRAFICA	76
SONORO	65
GIOCABILITA'	78
LONGEVITA'	80
GLOBALE	80



QUELLA SPORCA (MEZZA) DOZZINA

Nove mesi fa vi avevamo proposto un'intervista con i sette migliori programmatori del mondo: da quel giorno ci sono arrivate talmente tante lettere di consensi entusiastici che ci chiedevano un bis, che ci siamo detti "Perché no?". Innanzitutto perché è un casino far coincidere i giorni liberi di questi genialoidi e in secondo luogo perché il conto della birra bevuta in questi meeting è a carico nostro (se CVG sarà mai costretta a ridurre a 16 il numero di pagine, ora sapete il perché). Ciò nonostante, per far contenti i nostri lettori, abbiamo inscenato una nuova riunione di famiglia con I Magnifici Sette, solo che questa volta... Ehm... sono in sei...

Lo sappiamo, lo sappiamo: vi state lamentando perché questa volta invece di un'intervista con sette fra i migliori programmatori del mondo (come quella apparsa su CVG di qualche mese fa), dovete accontentarvi di una chiaccherata con "solo" sei genialoidi del coding. La colpa però non è nostra: quel malefico di Peter Molyneux della Bullfrog ha disdetto l'appuntamento all'ultimo minuto con una scusa banale, così siamo rimasti in sei. Ma bando alle ciance e passiamo a presentare i protagonisti di quest'intervista, comprese le tre "new entry" del mese: ci lasciano infatti (momentaneamente) Jez San, Michael Powell e David Braben (impegnatissimo a finire *Elite 2*), oltre al già citato Peter Molyneux. Diamo

quindi un caldo benvenuto a Mev Dinc della Vivid Image (il team responsabile di *Hammerfist*, *Time Machine* e del magnifico *The First Samurai*), a Martin Kenwright della Digital Image Design (quelli di *F-29 Retaliator*, *Robocop 3* ed *Epic*, tanto per intenderci) e ad Andrew Braybrook (*Paradroid*, *Rainbow Island*, *Fire & Ice*, prossimamente *Uridium 2*, solo per citarne alcuni). Dello squadrone fanno anche parte Eric Matthews dei Bitmap Brothers, Jon Hare della Sensible Software e l'inossidabile Archer MacLean. Preparatevi quindi per l'intervista più esclusiva degli ultimi anni e tenete presente che alcune parti sono state inevitabilmente censurate perché troppo... Ehm... vivaci (l'alcool fa brutti scherzi se trangugiato in grandi quantità...).

ARCHER: Stavo pensando, venendo qui, che nell'anno

appena trascorso ho terminato sette progetti.
ANDREW: Sette?
JON: Sette?
ANDREW: E' esattamente il doppio di quanto avevi fatto negli ultimi dieci anni! (Risate)
ARCHER: Beh, allora ve li elencherò: le nuove versioni Amiga e ST di *Snooker*, perché dovevamo migliorarlo leggermente...

"I ragazzini vanno pazzi per il Super Nintendo, perché è una console molto... di moda."
JON HARE

ERIC: Le update non contano, Archer.
ARCHER: ...la versione PC a 256 colori di *Snooker*, *Pool* su Amiga e ST, *Pool* sul PC a 256 colori e *Dropzone* sul Gameboy e sul NES, senza contare che abbiamo appena

iniziato altre conversioni per console di *Dropzone*.
JON: I ragazzini vanno pazzi per il Super Nintendo, perché è una console molto... di moda.
CVG: Il Megadrive non è maggiormente di moda?
ERIC: Non credo proprio, il SNES è più affermato in questo senso. E' un po' quello che è successo qualche tempo fa fra Amiga e ST: l'Amiga era più caro e aveva meno giochi, ma alla lunga ha avuto la meglio perché era una macchina superiore, MARTIN: Inoltre c'è *Mario* sul Super Nes.
ARCHER: Secondo me la Commodore doveva togliere la tastiera e il drive dal 1200 e venderlo come console.
JON: Perché è una macchina superiore?
ARCHER: Penso di sì. Può dare la birra a tutta la concorrenza e, teoricamente, potrebbe

spazzare via qualsiasi console dalla faccia del pianeta.

JON: A dire il vero, è un gran casino scrivere un gioco prima su Amiga, perché è la versione che vende più facilmente, e convertirlo poi sul Super Nes, sapendo che il tutto dovrà essere assolutamente modificato.

ARCHER: Sono d'accordo con te al cento per cento.

CVG: Avete dovuto "limitare" qualche vostro gioco per Amiga a causa delle conversioni su console?

ERIC: No, è solo che ci vuole molto più tempo. Se scrivi un gioco che usa l'Amiga al massimo delle sue potenzialità, dopo è dannatamente difficile trasportarlo sul Super Nes.

ARCHER: Ma ti poni delle limitazioni a causa delle restrizioni di Megadrive e Super Nes e poi lo migliori solo su Amiga?

JON: Beh, è quello che dovresti fare, in teoria.

ARCHER: No, io voglio sfruttare al massimo le immense potenzialità dell'Amiga e non limitarmi per colpa delle console. **MARTIN:** Non capisco perché vi lamentate tanto nel fare giochi con sprite sulle console: dovrete provare a programmare giochi in 3D prima di parlare! Se pensavate di avere problemi con gli sprite...

ARCHER: Beh, quello sarà il mio prossimo problema con *Snookere Pool*.

ANDREW: Ma qualcuno è in grado di dirmi le capacità in termini di sprite del 1200?

ARCHER: Non ne hai bisogno! Tutto è velocissimo! (A questo punto la conversazione viene interrotta dall'arrivo del cibo e il caos prende il possesso della tavolata. Scene strazianti, come Andrew che si lamenta perché non è stato servito per primo, sono all'ordine del giorno...)

ARCHER: Ok, posso slacciare il bottone dei pantaloni adesso. **CVG:** Raccontaci il tuo aneddoto, Archer.

ARCHER: Ah, quella storia... Beh, quando ho davanti una cena pazzesca come questa in genere slaccio il bottone dei pantaloni per non morire soffocato. Una volta ero in un ristorante quando al cameriere è scivolata la bottiglia e ha versato tutto il vino rosso sui miei pantaloni. Così sono balzato in piedi all'istante per urlare "Guarda cos'hai fatto!" e... i pantaloni sono scivolati fin sotto le mie ginocchia! (Risate)

ERIC: No! **ARCHER:** Per fortuna la bestia era addormentata, e chi ha orecchie per intendere... **MARTIN:** Avevi su i boxer con i cuoricini? **ARCHER:** No, quelli di Tom e Jerry.

ANDREW: E di *Dropzone* su Amiga cosa ne

penseresti, Archer?

ARCHER: Beh, potrei fare il solito seguito che abbia a che fare con il primo

Dropzone oppure un gioco totalmente diverso con lo stesso paesaggio lunare.

JON: Hmmm... Mi sembra una scusa un po' banale.

CVG: Che ne dite di mangiare un po' di tacchino, eh?

ARCHER: Ehi, Eric ne ha preso più di me!

CVG: Eric, dai ad Archer un po' del tuo tacchino!

(Ad un tratto, durante un passaggio di portate da un piatto all'altro, salta fuori il nome di Robert Maxwell, che di sicuro non è l'idolo di Eric, Andrew, Mev e John)

MARTIN: Siete rimasti davvero inc****i quando la Mirrorsoft è fallita?

JON: Certo! E lo stesso vale per Mev e Eric!

MARTIN: Ho sentito dire che un po' di gente se n'è uscita tutta contenta solo perché sono stati pagati il doppio.

ERIC: Ad esempio chi?

MARTIN: Beh...

MEV: Forse è meglio se spegniamo il registratore...

(Il nastro viene così fermato per qualche istante. La censura è inesorabile...)

MEV: Allora, quale sarà la prossima compagnia a fallire dopo la Activision e la Mirrorsoft?

ANDREW: Sembra sempre che siano le software house per cui abbiamo lavorato noi...

CVG: La Renegade!

ERIC: Ebbene sì, saremo i prossimi. In realtà siamo già falliti la scorsa settimana, ma non l'abbiamo ancora detto a nessuno.

CVG: E con il nastro che andava! Chescoop!

(Risate e commenti censurati)

CVG: Avete già venduto *The Second Samuraia* qualcuno?

MEV: Sì, ma non alla Virgin. Alla Psygnosis.

CVG: La Virgin ha recuperato un sacco di giochi dopo il fallimento della Psygnosis, vero?

JON: Sì, la Virgin si è ingrandita sempre più. Il problema è che adesso sono così grandi e hanno così tanti giochi che viene



Eric Matthew e Mev Dinc discutono animatamente, mentre sullo sfondo Gary paga il conto della cena - che mazzata!

Il meeting in pieno svolgimento - il posto vuoto in basso destra era quello, riservato a Peter Molyneux, che non è potuto venire. Non importa, c'era più roba da mangiare per gli altri...

da damonadersi quanti verranno effettivamente supportati.

ARCHER: Già, anch'io me lo chiedo.

JON: Non lo dico solo perché Eric è a questo tavolo, ma mentre lavoravamo con la Renegade per *Sensisoccer* parlavamo un sacco fra noi e sapevamo

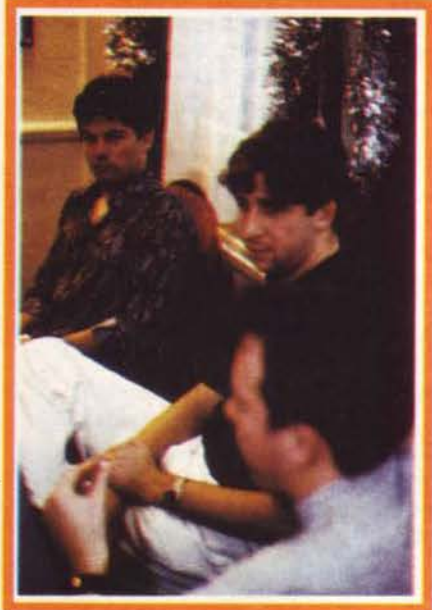




Cosa c'è da ridere? Qualsiasi cosa sia non interessa a Gary, ancora terrorizzato per il conto che ha dovuto pagare al termine della serata. Notate l'ammasso di bottiglie di vino, bicchieri e anfore in primo piano.

Eric fa conoscere il suo punto di vista, mentre Archer e Martin iniziano a dare i numeri: sono pazzi questi programmatori!

Andrew Braybrook e Jon Hare, creatori di due dei più fantastici giochi del 1992, fanno i disinvolti dopo aver trangugiato un tacchino di 57 chili e svariati ettolitri di birra. Questi sono uomini veri!



sempre cosa stava succedendo. Invece programmando *Wizkid* per la Ocean non sapevamo nemmeno la data d'uscita del gioco, tant'è vero che l'abbiamo finito a Maggio ed è uscito a Ottobre.

CVG: Come mai l'hanno tenuto fermo?

JON: Penso che fosse per la versione PC.

ERIC: Anche se lo stavano pubblicizzando già da Aprile.

CVG: Questo avrà intaccato le vendite del gioco.

JON: L'ha distrutto letteralmente!

ARCHER: Ma quest'estate sono usciti pochissimi giochi decenti.

JON: *Sensisoccer* è stato in testa alle classifiche per quattordici settimane.

(A questo punto la discussione viene incentrata sulle classifiche, quando, senza alcuna apparente ragione, viene tirato in ballo l'Atari ST).

CVG: Voi avete fatto *The Chaos Engine* su ST, ma ne valeva la pena?

ERIC: Sì, l'abbiamo fatto su Amiga e ST

contemporaneamente perché moltissimi dei nostri editor di giochi funzionano alla perfezione sul 16 bit Atari. In fondo il rapporto di vendite è solo di 5 a 1 fra Amiga e ST...

ARCHER: Hmm... Non sono d'accordo.

ERIC: Beh, dipende. *Gods e Speedball 2* hanno venduto con un rapporto di 2 a 1, ma adesso, dopo circa un anno, si è passati al 5 a 1.

JON: E' un cambio incredibile, vero?

ARCHER: Quando ho programmato *Snooker* ho scritto prima la versione ST, ma adesso con *Pool* ho realizzato prima la versione Amiga e l'ho poi convertita su ST in due

settimane, che non è niente male. Se risuciamo a vendere 10-20.000 copie saremo più che soddisfatti.

CVG: Come sarà *The Chaos Engine* sul PC?

ERIC: Farà schifo! No, scherzo, sarà molto bello. Non ci sono motivi per non

"Penso che gli sviluppatori di CD Amiga dovrebbero concentrare le proprie forze nel convertire gli immensi giochi per PC."
ERIC MATTHEWS

fare un buon arcade sul PC.

MEV: *The First Samurai* è molto bello sul PC.

JON: Già, chissà chi l'ha programmato! (Risate)

CVG: Allora quando uscirà

Chaos sul PC?

ERIC: A Gennaio.

MEV: Sei sicuro?

ERIC: Sicuro come tu sei sicuro di quando uscirà *The Second Samurai*? (Risate) (A questo punto il dibattito passa, come al solito, sui soldi)

MEV: Ormai le royalties non mi interessano più di tanto. Chi se ne frega se qualcuno ha deciso di guadagnarci sopra?

JON: E' tutta questione di soldi in questi giorni, nessuno parla più dei giochi.

ARCHER: Beh, noi siamo un'industria molto piccola. Le stesse persone tendono a vagare da una compagnia all'altra e non arrivano assolutamente programmatori nuovi.

CVG: Ora è più difficile per un nuovo programmatore entrare "nel giro" con un gioco?

ERIC: Sì, se sei da solo o fai parte di un team sconosciuto è molto difficile.

JON: Era molto più facile quando abbiamo iniziato noi sullo Spectrum.

ERIC: La prima cosa che il direttore di una grossa software house ti chiede adesso è: "Qual è il tuo curriculum? Cosa hai fatto nel passato? Dov'è il resto del tuo team?"

JON: Adesso ci sono quasi solo licenze e grandi software house.

MARTIN: Di sicuro è finita l'era del "Io sono il programmatore e questo è il mio grafico".

ARCHER: Le compagnie stanno diventando sempre più grandi ed è finita l'era del pionierismo: ora hanno dei budget spaventosi. Il problema è che sono così grosse che sono più preoccupate di aumentare il bilancio alla fine dell'anno di quell'1% che non si preoccupano di quanto sono validi i giochi.

MARTIN: Se qualcuno sta per entrare in questo settore in questo momento, segua il mio

consiglio: si procuri una laurea in Legge prima di cominciare!

JON: Adesso però le cose stanno girando a nostro favore.

MARTIN: Solo ultimamente. Qualcuno ha finalmente deciso di dedicare agli sviluppatori lo stesso rispetto che meriterebbero, ad esempio, nell'industria cinematografica. La gente va a vedere un film perché è diretto da James Cameron e allo stesso modo compra un gioco perché è dei Bitmap o della Sensible.

CVG: Quanto è stato difficile per voi iniziare quando eravate sconosciuti?

ERIC: per noi è stato abbastanza difficile.

CVG: *Xenon* è stato

rifiutato da diverse compagnie prima di essere acquistato dalla Virgin, vero?

ERIC: Sì.

MARTIN: Davvero?

ERIC: Sì.

Individualmente avevamo un buon curriculum sugli 8 bit, ma nessuno ci conosceva come Bitmap Brothers. Anche dopo *Xenon*, *Speedball* è stato rifiutato dalla Virgin: è stato davvero difficile riuscire a pubblicare quel gioco. Stavamo quasi per finire a fare un gioco di Squash al suo posto!

JON: Anche *Mega-lo-mania* è stato rifiutato dalla Virgin.

(Il vino e la birra a questo punto finiscono e tutti si rifiutano di parlare prima che arrivino nuovi



Martin Kenwright della Digital Image Design in una posa tipica: sorriso da ebete e una pinta di birra gratis in mano.

Che i programmatori fossero dei tipi strani non c'era alcun dubbio, ma Archer Maclean con le sue imitazioni li batte davvero tutti!



L'ARCOBALENO

NOVITA' SETTIMANALI dal Giappone e dall'America	Game Boy Italiano con Tetris 159.000	Game Gear con Sonic 299.000	VENDITA per corrispondenza SPEDIZIONI in tutta ITALIA
	NEO GEO ufficiale con un joystick 599.000	Nintendo Italiano con 2 pad 99.000	

Compravendita giochi usati

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

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

rifornimenti. Abicchieri pieni la discussione riprende...)

JON: Ad essere sincero, credo che la cosa peggiore su cui abbiamo mai lavorato sia la nuova versione di *Sensible Soccer*. Avevamo un gioco estremamente di successo, ma che doveva essere ulteriormente migliorato.

ARCHER: Perché non l'avete chiamato *Even More Sensible Soccer Really Clever Soccer*?

MARTIN: Credo che ne faremo uno chiamato *Silly Soccer*, giusto per contrastarlo.

ARCHER: E' come per *Pool*. Secondo me, *Pool* è un sacco meglio di

Snooker, perché c'è molta roba in più'. Ma a prima vista sembra quasi uguale e così un sacco di gente lo guarda e dice: "Oh, ma è identico a *Snooker*".

MEV: Ma Archer, questa è la verità, no? (Risate)

CVG: Qualcuno ha fatto mai pressioni su di voi per realizzare il seguito di un gioco di successo?

MARTIN: Sì, ma fa parte delle leggi di mercato o no?

ANDREW: Yummy!

CVG: Ehi, ma ti sei mangiato tutta la torta di cioccolato?

ANDREW: Ehm... Sì.

ERIC: Maledetto bas****o!

ARCHER: Cambiando completamente argomento,

chi di voi crede che nei prossimi due o tre anni le console spariranno? Alzate le mani così il nastro non può vedere (La maggioranza delle mani vengono alzate).

JON: Le console sono solo una moda.

MARTIN: Nei prossimi anni ci sarà l'avvento dei CD.

CVG: Perché i CD e non qualcos'altro?

MEV: Perché li puoi collegare a qualsiasi cosa: un PC, un hi-fi... Credo che faremo dei mini-film nei prossimi anni.

ERIC: No, non sono d'accordo.

CVG: Cosa vuoi dire con mini-film?

MEV: Beh, i giochi diventeranno così

complessi nel futuro che ci dovrà essere un regista...

CVG: Chi di voi farà giochi per il 1200 in futuro?

ARCHER: A me piacerebbe, sempre che vendano abbastanza, perché è una macchina fantastica.

MARTIN: Noi stiamo lavorando a due nuovi prodotti per il 1200 convertiti dal PC, ma nel futuro programmeremo giochi direttamente sul 1200.

CVG: Uno di questi è *Epic 2*?

MARTIN: In realtà si chiama *Odyssey*.

ERIC: Noi dobbiamo ancora studiare bene il 1200. Mike ne ha uno sulla scrivania e non lo lascia toccare a nessuno. Comunque, la Commodore ha fatto una gran bella cosa perché ora sarà possibile convertire con estrema facilità un gioco PC a 256 colori.

ARCHER: A me piacerebbe fare una versione a 256 colori sul 1200 di *Pool*, più' veloce e con le palle numerate che schizzano via sul panno verde.

MARTIN: Non sappiamo ancora se continueremo a supportare il 500 e il 600 nel futuro: stanno diventando troppo obsoleti. I giochi verranno sviluppati direttamente sul 1200, non c'è dubbio.

JON: Quando uscirà il vostro primo gioco per il 1200?

MARTIN: Fra quattro o cinque mesi circa.

MEV: Credo che la Commodore abbia ancora molto lavoro da fare questa volta. Sono stati fortunati con l'Amiga 500: non mi interessa quello che può pensare la gente, secondo me sono stati fortunatissimi.

MARTIN: Il 1993 sarà un anno decisivo per la Commodore.

MEV: Devono avere un ruolo più' attivo nello sviluppo di software per il 1200. Non possono

Pensate che Jon Hare s'è presentato all'appuntamento indossando, apposta, la maglietta di una rivista concorrente, così gliene abbiamo dovuta regalare una per coprirsi! 'Sto disgraziato! Ma non avrà così tanto da ridere quando dovremo giudicare il suo prossimo gioco...

Quando la conversazione stagnava potevamo sempre contare su Archer e la sua imitazione di una scimmia. Ma cosa stavi facendo con quella banana, Archer?

ATTENZIONE!
ATTENZIONE! Non invitate questi due individui a una festa o a una riunione a casa vostra o il vostro carrello delle bevande alcoliche subirà delle defezioni impressionanti!



continuare a dire "Ah, la Ocean sta sviluppando questo progetto per il nostro computer".

CVG: Vedremo scomparire i giochi per il 500 e il 600, dopo il decollo del 1200?

ERIC: No, questo non accadrà, ne hanno venduti troppi esemplari.

MARTIN: La Commodore avrà ancora tre anni di vendita del 600. Il 1995 segnerà probabilmente la fine.

CVG: Ti piacerebbe fare *Uridium 2* sul 1200?

ANDREW: Certo!

CVG: Qualcuno di voi pensa che siano stati raggiunti i limiti della tecnologia del 500 e del 600?

ARCHER: Io no di sicuro.

JON: In realtà non ci sono limiti. Anche dopo che noi abbiamo smesso di sviluppare giochi per il C64, la macchina è stata largamente supportata. Alcuni degli ultimi giochi erano semplicemente stupefacenti!

MARTIN: Alcune persone sono ossessionate dallo spremere sempre più una macchina, tecnicamente parlando.

ERIC: E' vero, ma io penso che alla fine sia alquanto noioso.

ARCHER: Tutti noi guarderemo sempre quello che hanno fatto gli altri e cercheremo di migliorarlo almeno un pochettino. Tecnicamente penso che l'Amiga non sia stato ancora portato ai suoi limiti.

MEV: Penso che quello che ci separa dagli Americani e dai Giapponesi sia il fatto che per noi scrivere giochi è ancora un hobby.

CVG: Ma siete ancora così entusiasti dei giochi come lo eravate quattro o cinque anni fa?

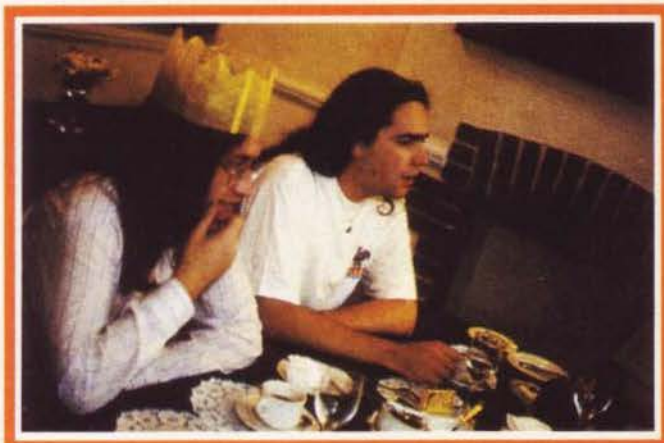
ARCHER: Credo proprio di no.

JON: Probabilmente no, ma sappiamo ancora riconoscere un buon gioco quando ne vediamo uno.

ANDREW: A quei tempi

non c'era così tanta competizione. Quando ho cominciato sul C64 era terribilmente semplice vedere come si potessero costantemente migliorare le cose, ma adesso abbiamo dei team molto più grossi, soprattutto all'estero, che lottano contro di noi e tutti stiamo cercando di migliorarci in direzioni differenti (grafica, giocabilità...). E' molto più difficile stare davanti ora.

MARTIN: In questa nazione non ci sono nemmeno



Andrew Braybrook indossa, con un pizzico di nostalgia, un cappello natalizio. Che uomo!



Mev mostra cosa vorrebbe fare a Robert Maxwell se fosse ancora vivo. Eric, Jon e Andrew, manco a dirlo, sono concordi al cento per cento.

grossi investimenti. Se vai all'estero, i budget per lo sviluppo di giochi sono cospicui come quelli di un film di Hollywood. Sono anche della convinzione che se tu dicessi "Ecco quattro milioni di dollari: va e sviluppa un gioco", ci sarebbe qualcuno in Inghilterra che farebbe un lavoro migliore di qualsiasi altra persona sul pianeta.

CVG: Che giochi vi hanno impressionato nell'anno appena trascorso?

ARCHER: *Monkey Island 2*.

CVG: Su Amiga?

ARCHER: Sì.

MARTIN: Mi è piaciuto

"La Commodore avrà ancora tre anni di vendita del 600. Il 1995 segnerà probabilmente la fine."

MARTIN
KENWRIGHT

Pinball Dreams.

CVG: A tutti è piaciuto

Pinball Dreams!

ANDREW: Silenzio!

Silenzio!

CVG: Che problemi hai con *Pinball Dreams*?

ANDREW: E' LUI

(riferendosi a un boss della Hewson che rimarrà, ovviamente, senza nome...).

MARTIN: A me è piaciuto *Snooker*.

ARCHER: Gioca a *Pool*, è più bello.

ANDREW: Deve sempre fare pubblicità ai suoi giochi, vero?

CVG: E tu Mev?

MEV: Oh... Uhm... *Contra 3*?

Non saprei, non gioco molto. *Monkey Island 2*.

ERIC: Anch'io direi *Monkey Island 2*, ma sull'Amiga fa ca***e. Sul PC è fantastico.

MEV: A proposito, una cosa che tutti dovremmo migliorare nei nostri giochi è l'accesso al disco.

ARCHER: Nei miei giochi

non esiste.

MARTIN: Noi diciamo semplicemente alla Ocean quanti dischi ci servono per un gioco e li otteniamo.

ERIC: So che è un gioco di Jon, ma devo ammettere che *Sensible Soccer* è il mio gioco preferito del 1992. E' fantastico e ci gioco ancora adesso.

MARTIN: E tu Jon?

JON: Non mi ricordo di aver giocato a niente, se non di aver provato *Sensisoccer* fino alla morte. Hoi è carino.

ANDREW: A me è piaciuto quel gioco... Si chiama *Fire & qualcosa...*

ARCHER: Già, chissà chi l'ha programmato? (Risate)

MARTIN: E il vostro gioco preferito?

CVG: Mah... Probabilmente *Wizkid*.

MARTIN: Mi sono divertito molto, ma ci ho capito a malapena la metà. Non avevo idea di cosa stessi combinando.

CVG: Allora quando uscirà



The Second Samurai?

ERIC: Dopo *The Chaos Engine* (Risate).

CVG: Cosa devono fare ora i possessori di Amiga?

Comprarsi un hard disk?

ARCHER: Non penso.

ERIC: No.

ARCHER: Se dovessi spendere tutti quei soldi non mi prenderei un Amiga con Hard Disk, ma un PC.

MARTIN: Già, ora si possono trovare dei 486 a dei prezzi ridicoli.

Quest'uomo si taglierà mai i capelli? Probabilmente no, ma almeno non deve lavarsi il coppino tutti i santi giorni...

Sembra che alla fine della giornata anche il fotografo, Mike, inizi a dare segni di cedimento. L'avevamo avvisato dell'effetto devastante del bere troppe Guinness alla mattina presto...



avere lo stesso spazio a disposizione su CD.
ANDREW: Comunque il CD è molto lento. Quasi come i floppy disk, a volte.
ERIC: Sì, è lento e ha bisogno di un sacco di RAM.
JON: Ci vorrebbero due CD che viaggiano a velocità supersonica.
CVG: Per finire, Martin, cosa ci puoi dire di *Epic*? Ha avuto giudizi estremamente controversi....
MARTIN: Abbiamo vinto il premio di Gioco dell'Anno scelto dai lettori in Francia e questo ci solleva molto il morale.

"Se guardate i CD, vedrete il futuro"
JON HARE

CVG: Ma voi siete stati contenti del gioco?
MARTIN: E' stato una vittima del suo stesso successo... A me comunque è piaciuto.
VG: Hai visto però che fra le persone che hanno comprato *Epic* sono più quelle a cui è piaciuto che le altre?
ARTIN: Sì, è vero! Alla fine abbiamo ricevuto tonnellate di lettere di gente che si congratulava. A questo punto i Magnifici Sei si proiettano fuori dal misterioso ristorante londinese dove si sono riuniti per una visitina al pub più vicino. E mentre i nostri eroi si allontanano al tramonto, pronti per regalarci altri formidabili capolavori con cui sollazzarci per tutto il 1993, noi possiamo dormire sonni tranquilli nei nostri lettini, sicuri del fatto che in qualche parte del pianeta un programmatore sta gozzovigliando in un negozio di kebab prima di ideare un altro formidabile videogioco. Buonanotte a tutti! Ci vediamo alla fine del '93 per vedere cosa sarà successo quest'anno!



CVG: Ma il 1200 è predisposto per incorporare un hard disk IDE, che è molto economico. Il fatto è che i CD non cambieranno molto per quanto riguarda i giochi arcade...

ERIC: Già, è vero.

MEV: Ma non è questione di cambiare o meno che fa la differenza. Qui bisogna convincere la gente ad accettare un nuovo medium.

ARCHER: Se guardate qualcosa come *Seventh Guest* sul PC, vedrete che dietro non c'è molto gioco,

secondo me, ma c'è l'equivalente di qualcosa come 3.000 dischetti di grafica su un CD.

MEV: Ed ecco perché il CD non sta avendo successo: gli sviluppatori lo stanno utilizzando in maniera errata.

JON: Se guardate i CD, vedrete il futuro. Se guardate le console, vedrete il presente. Noi siamo sempre rimasti nell'ombra e abbiamo aspettato per vedere cosa avesse successo, perché siamo una compagnia

piccola.
ANDREW: Siete una compagnia molto... Sensibile!
CVG: Allora cosa ci vuole per far decollare il CD per Amiga? Il CDTV non ha avuto molto successo e quindi anche il drive per CD è senza speranza.
ERIC: Penso che gli sviluppatori dovrebbero concentrare le proprie forze nel convertire gli immensi giochi per PC. Con i 256 colori del 1200 e il fatto che molti giochi per PC sono realizzati per hard disk, si potrebbe

"Sensible Soccer è il mio gioco preferito del 1992. E' fantastico e ci gioco ancora adesso."
ERIC MATTHEWS

facilmente convertire il tutto su un CD, con una cura davvero eccezionale.
ANDREW: Adesso però stai parlando del 1200.
ERIC: Ok, ma anche senza i 256 colori puoi sempre

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 LT. 169.000

CASINO	LT. 69.000	PIT FIGHTER	LT. 79.000
RAMPART	LT. 69.000	BLUE LIGHTN ING.	LT. 59.000
KLAX	LT. 59.000	CRYSTAL NINE	LT. 69.000
BASKET	LT. 79.000	ROBOZONE	LT. 59.000
BATMAN	LT. 69.000	HOCKEY	LT. 79.000
HYDRA	LT. 69.000		

MEGA DRIVE Lit. 265.000

Tazmania Story	Monaco GP II	Cadash
Splatter House II	Greylander	Simpson
Thunder Force 4	Chelnov	Fantastic Navigation
Wonder dog CD	Rampart	Ninja Gaiden
Prince Persia CD	Tale Spin	Power Athete
Green Dog	Batman Return	G Loc
Tazmania	Lhx Attack Chopper	Golden Axe 2
Aquatic Game	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		

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

SUPER FAMICOM-S NES Lit. 289.000

Final Fantasy II	Soul Blader	Super Offroad
Lagoon	Adventure Island	Chess Master
John Madden	Home Alone	Capitan America
Rocketeer	Wrestlemania	Addams Family
Super Contra	Birdie Rush	GPX Cyber Formula
Xardion	Super Valis	F1 Granprix
Hook	Boxing World Champion	
Strike Gunner	Final Fight Guy	
Hat Trick Hero	Top Racer	
Golden Fighter	Bulls vs Lakers	
Pit Fighter	Zelda III europ. vers.	
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	

S. NINTENDO

Fatal Fury
Topolino
Looney Toones
Alien's Predator
Combatrubes
Kenshiro 6
Fatal Fury
Golden Fighter
Metal Jack
King Rally
Road Runner
Steel Talons

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

NEO GEO £ 499.000

Baseball Star	Riding Hero	Ghost Pilot
Bowling League	Joy Joy Kid	King Of The Monster
Ciberlip	Super Spy	Sengoku
Magician Lord	Top Player Golf	Legend Of Tom Joe
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

OFFERTE

CDTV COMPACT DISK AMIGA SOLO	LT. 599.000
SI ACQUISTANO CASSETTE USATE PER NINTENDO - SUPER NES - SEGA MEGA DRIVE - MASTER SYSTEM	
SEGA MEGA DRIVE CON 5 GIOCHI	LT. 450.000
SUPER NINTENDO CON 4 GIOCHI	LT. 550.000
3 IN 1 JOYSTICK DA SALA BAR PER MEGA DRIVE - SUPER NINTENDO - NEO GEO	LT. 199.000
ADATTATORE PER SUPER NINTENDO CON 1 GIOCO ITALIANO O AMERICANO	LT. 159.000

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



MASTER SYSTEM

CAPCOM

GRAFICA

▲ *Perfetto uso dei colori, alto livello di dettaglio in sprite e fondali, idem con patate l'animazione.*

92

SONORO

▲ *Da oscar le musiche superatmosferiche ed effetti notevoli.*

90

GIOCABILITA'

▲ *Senza soste, istintiva, e insomma: è divertente!*
▼ *Lo schema di gioco ricorda un triliardo di cose...*

92

LONGEVITA'

▲ *La difficoltà è graduata perfettamente*
▼ *Ma perché non la finiscono con questi continue infiniti?*

92

GLOBALE

93

Praticamente il miglior titolo di piattaforma/azione che si sia visto negli ultimi tempi (e non parlo solo del Master System).

AZIONE



STRATEGIA



ORIGINALITA'



BILANCIAMENTO



MASTER OF DARKNESS

Tempi duri, ragazzi. Potremmo anche dire tempo da lupi, visto che ci troviamo nella rigida Inghilterra dell'800 ma di lupo non se n'è visto neanche uno: in compenso quando la luna brilla si vede (o meglio: non lo vede nessuno) scintillare il coltello di Jack lo Squartatore, i canini di Dracula e la lucida mascherà del Fantasma dell'Opera. Ma che cosa sta succedendo? Sta forse per arrivare la Fine di tutto? Beh, sembra proprio di sì, a meno che voi, Ferdinand



Social, rinomato psichiatra, riusciate a scovare e eliminare questi agenti del Male che ormai bagnano di sangue ogni notte londinese. Come fare? Vagare in una città infestata di fantasmi, anime che ancora rifiutano il sonno eterno e più semplicemente mostri spaventevoli, e amarsi di tutti gli ordigni possibili per porre fine a un terribile fenomeno che porterebbe il pianeta intero sull'orlo dell'abisso. Vade Retro, Satana!



Grande! Cari sistemisti, se cominciate a sentirvi un po' "circondati" dalle imperanti pubblicità di Megadrive e Super Nes,

questo è ciò che vi farà sentire assolutamente invulnerabili: per presentazione, giocabilità, atmosfera e tutto, Master of Darkness è uno dei migliori giochi di piattaforma/azione che io abbia giocato negli ultimi tempi. Inizio subito col dire che il gioco somiglia parecchio a Castlevania, ma a parte questo Master of Darkness è semplicemente mitico. L'atmosfera che si respira è stupenda, scandita da numerosi siparietti interlivello, da una grafica piena di tocchi notevoli (come i manifesti strappati che se ne svolazzano trasportati dalla brezza); gli sprite sono dettagliati e ben animati e l'uso dei colori è semplicemente splendido. Il gioco è pieno di azione distruttiva e quando non c'è questa ci pensa la ricerca delle numerose stanze segrete a tenervi impegnati e a mantenere quindi sempre alta la tensione del gioco. C'è poco da dire: Master of Darkness è un pezzo da collezione che non deve mancare nella soffeca di nessun sistemista; roba da far invidia ai platform Nintendo!

PAOLO CARDILLO

IO SONO L'ULTIMO

Nella sua infinita e generosa Dannazione, il Signore delle Tenebre ha lasciato sparsi per l'ambiente di gioco una quantità disordinata di bonus, rappresentati dal famoso facciale del Fantasma dell'Opera (bruttino il film con Robert Englund, eh? - Paolo). Dietro le maschere si possono celare power-up per armi e munizioni, punti bonus, energia e vite extra che alzeranno la vostra percentuale di possibilità di eliminare il Supremo. Oltre a questo, ci sono tutta una serie di armi sia da lancio che da impugnare; all'inizio Ferdinand maneggia un misero coltellino, che potrà poi essere sostituito da un martello (l'arma migliore per gli scontri ravvicinati), una spada (lunga gittata), un'ascia (bella potente), delle bombe (calcolare traiettoria, please!), dei boomerang (bel volume di fuoco) e una pistola (pochi danni, ma quale volume di fuoco!). Tutto ciò è veramente terribile!



WONDERBOY IN MONSTER WORLD

Rieccolo qui! Uno dei numerosi personaggi di punta della Sega (insieme ad Alex Kidd e Sonic) fa il suo ritorno sull'otto bit che l'ha reso celebre. Il gioco, a grandi linee, è uguale a *Wonderboy III*: in pratica bisogna guidare Shion the Wonderboy attraverso svariati mondi infestati dai soliti cattivoni rompiballe, facendoli fuori tutti grazie alla fedele spada Gradius. Il tutto in un platform coloratissimo con qualche

enigma da risolvere e tonnellate di avversari da splatterare. Per portare a termine i puzzle dovrete ovviamente parlare con tutti i personaggi che incontrerete: questi vi dispenseranno i loro consigli e voi potrete vivere felici e contenti. Male che vada avrete sempre la possibilità di ricorrere alle magie oppure precipitarvi nei negozi che si trovano in ogni città del gioco e acquistare altre armi o corazze. Niente male, davvero niente male...



! Il tizio di *Wonderboy* non mi è stato mai troppo simpatico ma, devo ammetterlo, i giochi che l'hanno visto protagonista si sono sempre rivelati dei piccoli capolavori e questo *Wonderboy in Monster World* (il titolo, comunque, fa schifo) non è certo l'eccezione che conferma la regola. La grafica è carina (anche se gli sprite avrebbero potuto essere maggiormente curati), la programmazione è buona e la giocabilità, come nel 99% dei platform di origine nipponica, è occhei. Certo, qualche piccola pecca c'è: tanto per cominciare, il sonoro è orridepilante e fa diventare ipocondriaci, e poi, se proprio vogliamo dirla tutta, mancano un po' di profondità e varietà. Tutto quello che bisogna fare è squartare mostri, risolvere dei semplicissimi enigmi e passare al nemico successivo. Insomma, tanto per chiarirci, *Wonderboy in Monsterworld* è; un buon gioco che vi garantirà svariate ore di divertimento, ma *Wonderboy III* rimane un gradino sopra. Quindi se avete già *WB III* fate un pensiero su *Monsterland*, altrimenti compratevi il suo predecessore.

MA WONDER BOY E' IL FIGLIO DI WONDER WOMAN?

Come avrete letto nella recensione, Shion ha a disposizione sei magie dagli effetti molteplici. Con il firestorm, ad esempio, potrete cuocere letteralmente tutti coloro che oseranno pararsi davanti, lo Shield vi garantirà una protezione per un certo lasso di tempo, il Thunder scatenerà un tuono su quei disgraziati dei nemici, il return vi consentirà di scappare, in pochi millisecondi, da situazioni particolarmente delicate... Se non vi interessano le magie, potete sfruttare i negozi e le locande che si trovano in ogni città del gioco: nei primi Shion può acquistare armi e corazze (sempre che abbia abbastanza soldi per farlo), mentre nelle locande il nostro eroe può acquistare o perdere energia e salvare la propria posizione. In ogni caso, armi, magie, corazze e tutto ciò che serve a Shion per portare a termine la propria avventura è facilmente accessibile grazie allo schermo dell'inventario, richiamabile in ogni momento. Più di così cosa volete? Qualcuno che finisca il gioco al posto vostro? Beh, se farete i barvi potremo anche pubblicare la mappa di *Wonderboy in Monsterworld* in uno dei prossimi Playmaster. Staremo a vedere...

MASTER SYSTEM

SEGA

GRAFICA

▲ Fondali variopinti e discretamente colorati
▼ Sprite minuscoli

71

SONORO

▼ Musiche semplicemente oscure

38

GIOCABILITA'

▲ Il tipico platform di provenienza nipponica

90

LONGEVITA'

▲ Ce ne vorrà di tempo prima di finirlo

90

GLOBALE

87

Un buon gioco nel complesso, ma pur sempre inferiore a *Wonderboy III*.

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

NES

IMAGINEER

GRAFICA

▲ I fondali sono ben sfumati
▼ Sprite confusi

74

SONORO

▲ Un motivetto simpatico ma niente più

78

GIOCABILITA'

▲ Un arsenale umano da scatenare alla grande
▼ La grafica però non "prende"

88

LONGEVITA'

▲ Livelli parecchio vasti

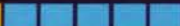
85

GLOBALE

81

Un gran bel gioco di devastazione totale, che manca però dell'atmosfera necessaria per essere un "grande"

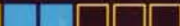
AZIONE



STRATEGIA



ORIGINALITA'



BILANCIAMENTO



Uno dei miti dell'Amiga arriva sul NES! Gioia, tripudio, gente per le strade! Il mitico Turricon altro non è che un guerriero con l'hobby del pret-a-porter cyberpunk: un bel cascone che gli copre il 90% della faccia, una tutta metallica di qualche tonnellata piena di strane geometrie e un sacco di armi che gli fuoriescono da tutte le parti a seconda della necessità. I suoi nemici sono ovviamente tutte le peggiori feticchie che l'alienologia ufficiale abbia mai catalogato, e meritano soltanto una cosa: ritornare nel brodo primordiale da cui sono fuoriuscite. Niente paura: come disinfestatore Turricon ha tutte le carte in regola!



Cari Nessisti, non c'è dubbio che Super Turricon abbia mantenuto le peculiarità della versione per Amiga:

le mappe del gioco sono parecchio vaste, la quantità di armi utilizzabili è qualcosa che poche volte si è visto sull'8-bit Nintendo e insomma decisamente Super Turry è qualcosa di nuovo e mitico per questa console. Purtroppo però la grafica lascia interdetti: lo sprite di Turricon è uno sgorbio a due colori che sfida chiunque a distinguere per un omino cibernetico in corsa. I fondali sono sfumati ma i nemici sembrano disegnati un po' rozzamente e insomma come look Super Turricon non sortisce l'effetto sperato. In definitiva è un gran bel gioco, ma dovevano fargli un make-up più accettabile e appetibile per essere un capolavoro.

PAOLO CARDILLO

CHI VUOL ESSER ALIENO SIA

Il mitico Turricon ha una specialità: essere un vero arsenale biomeccanico vivente. Eccovi di seguito tutti gli ordigni (oltre al laser normale) che può scatenare contro la marmaglia nemica:

GIROSCOPIO: E' una delle trasformazioni di Turricon. E' velocissimo e può rilasciare mine o lanciare bombe.

SPARO A RAGGIERA: Rilascia otto colpi devastanti

RAGGIO CONCENTRATO: Tenendo premuto il fuoco Turricon emana un raggio distruttivo direzionabile

SUPERARMA: L'arma definitiva di Turry. Spacca tutto quello che c'è sullo schermo.



FOREMAN'S KO BOXING - ACCLAIM



E' grasso, è cattivo, ha 45 anni suonati ed è ancora nel circuito dei pesi massimi a grandi livelli. Chi è? Quel vecchio di George Foreman, che nonostante le evidenti magagne dell'età riesce ancora a far paura nel mondo del pugilato. Consapevoli di questa potenza carismatica, la Acclaim ha trasferito tutti i tessuti adiposi del mitico sul Nes. I risultati in realtà non sono dei più confortanti: il gioco ha uno schema parecchio semplicistico e non ha un minimo di parte manageriale. Nel gioco vedete Foreman di spalle dalla cintola in su con il suo avversario davanti. I colpi sono i soliti: incrociato e jab destri e sinistri, uno solo di difesa e megapugno col select. Per

ottenere quest'ultimo bisogna infilare una serie di "centri" consecutivi. Il gioco ha carenze evidenti: non ci si muove per il ring, non c'è l'allenamento e insomma tutto sembra molto antiquato. Di sicuro la Acclaim non ha compiuto grossi sforzi per realizzarlo e si vede.



NES

GRAFICA	75
SONORO	60
GIOCABILITA'	55
LONGEVITA'	48
GLOBALE	52

BART VS. THE WORLD - ACCLAIM

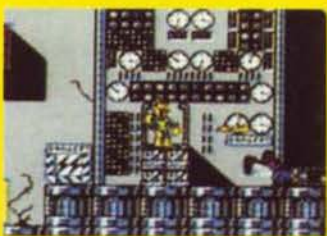
Bart Simpson è sempre più nei guai: non solo ha a che fare con un vita che è il massimo della sfiga, ma adesso gli si è rivoltato contro proprio tutto. E quando dico tutto, intendo dire l'uomo in qualsiasi sua manifestazione e nazionalità: in questo gioco infatti il povero Bart dovrà vedersela con un sacco di amenità di tutti i continenti. In Cina correrà sul suo skate sulla muraglia e gli si opporranno contadini, guerriere draghi, al Polo gli cadranno sulla capoccia stalattiti e dovrà vedersela con l'uomo delle nevi in persona, in Egitto contro entità... egizie etc. etc. Il gioco fa della varietà la sua forza: ci sono molti oggetti da raccogliere, e tra un livello e l'altro potrete partecipare a tutta una serie di sottogiochi che vi daranno oggetti-bonus per vite extra. I paesaggi sono tutti molto ben fatti e simpatici e le mitiche musiche della serie TV risuonano sempre. In definitiva, un gioco molto divertente che cattura alla grande l'atmosfera dei cartoni animati.



NES

GRAFICA	85
SONORO	84
GIOCABILITA'	84
LONGEVITA'	84
GLOBALE	84

SPIDERMAN: RETURN OF THE SINISTER SIX - UN



con capriola, scalata delle pareti, fuoco e, immancabile, la ragnatela a cui appendersi con relativo dondolio da "direzionare" a destra e a sinistra. Il gioco propone molta esplorazione piattaforma con tecniche da inventarsi per saltare in punti apparentemente inaccessibili. Un po' sottotono lo scontro con i nemici (tra l'altro il supereroe risponde in ritardo alle sollecitazioni del joypad), ma nel complesso l'animazione è buona e i livelli vari e abbastanza ampi da tenervi impegnati per un po'.

NES

GRAFICA	84
SONORO	84
GIOCABILITA'	84
LONGEVITA'	85
GLOBALE	84

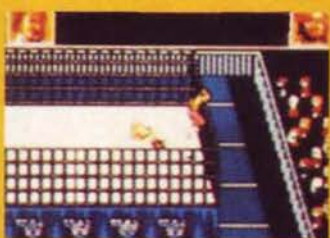
Basato su una storia effettivamente pubblicata, questo gioco vede l'Uomo Ragno impegnato contro una coalizione di sei supereroi "negativi".

La cosa che si nota subito del gioco è il metodo di controllo dell'Uomo Ragno che consente una serie di svariate performance: pugno, calcio volante, salto, salto

WWF: STEEL CAGE CHALLENGE - UN

Eccoli! Quelle masse di muscoli che rispondono ai nomi di Hulk Hogan, Sid Justice, Million Dollar Man, The Undertaker e altri ancora sono pronti a massacrarsi sul ring per il titolo di Campione della Galassia. In questo gioco sono comprese tutte le specialità di questa disciplina: l'uno-contro-uno, il tag team (uno contro uno con compagno con cui alternarsi a bordo ring) e la mitica sfida con il gabbione che ciruisce il ring: per vincere si può classicamente "schienare" l'avversario oppure scalare le parti della gabbia e uscirne. Il gioco ha un buon repertorio di mosse,

per quanto gli omini siano un po' piccoli, le animazioni sono ben fatte. Il tutto significa un gran bel pestaduro con tutta l'atmosfera dei grandi incontri di wrestling. Da comprare.



NES

GRAFICA	84
SONORO	75
GIOCABILITA'	85
LONGEVITA'	84
GLOBALE	85

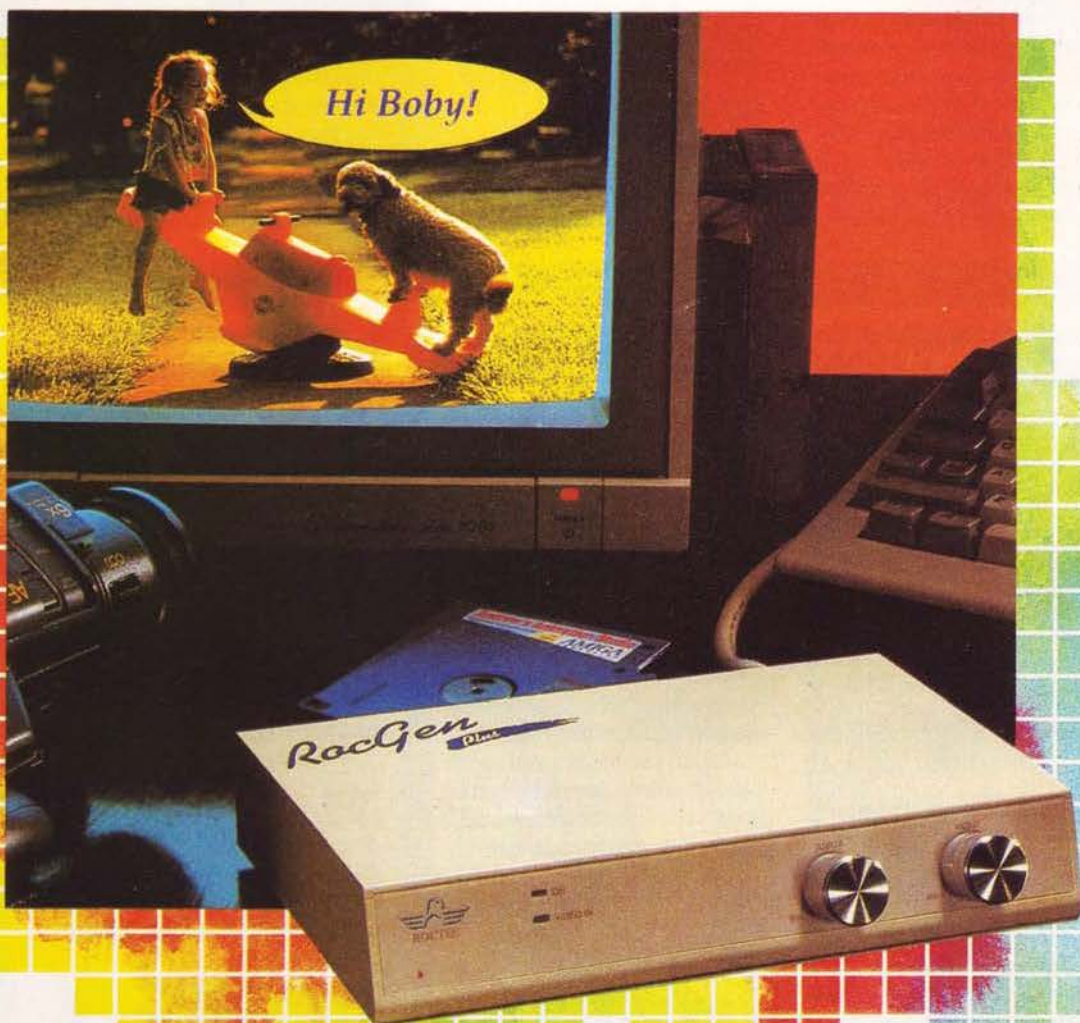


RocGen Plus



ELETTRONICA SCIENTIFICA
ITALIANA

Roctec Electronics presents the **RocGen Plus** for your personal production of various video presentations. Create your own text and titles with spectacular Amiga graphics and, using the **RocGen Plus**, combine your favourite video with the studio enhancements of overlay, dissolve and invert (keyhole) effects.



Genlock PLUS con visualizzazione su 3 monitor in contemporanea, video ed RGB passante, doppia dissolvenza, inversione, porta esterna Key



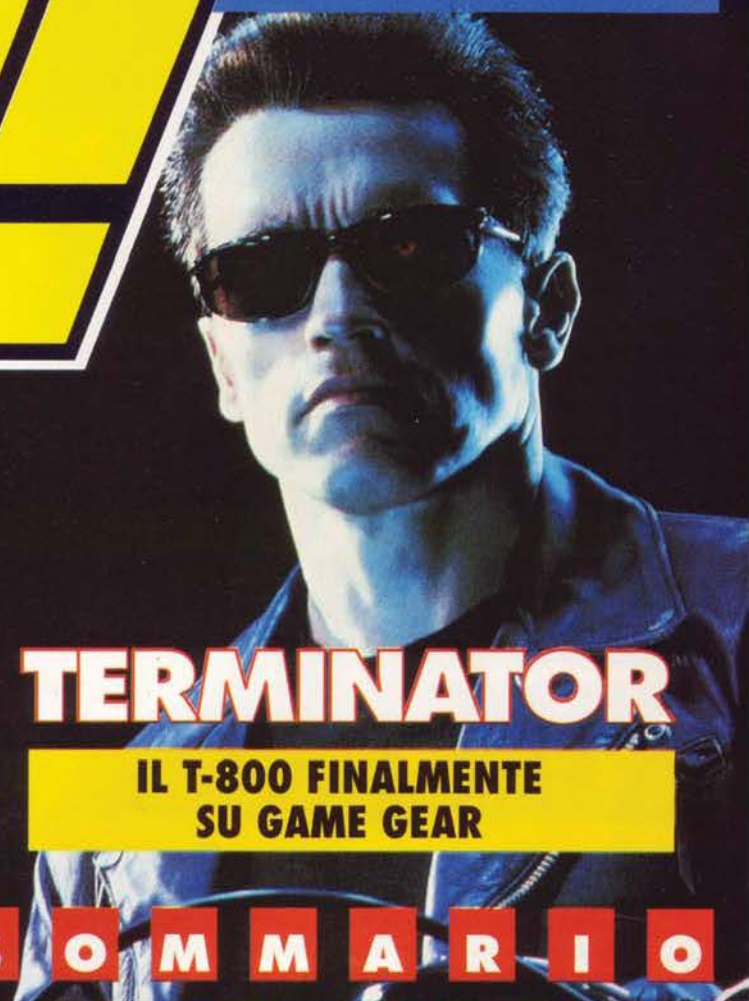
DIVERTIMENTO PORTATILE

NUMERO 002
FEBBRAIO 1993

~~L. 4.000~~

NUOVO!

DM!



DRACULA

VAMPIRI A GO-GO
SUL LYNX

SHINOBI 2

DIRETTAMENTE DAL MEGADRIVE
IL NINJA PIU' FAMOSO
DELL'INTERO PIANETA!

R-TYPE 2

IL RIVALE DI PARODIUS
E' ARRIVATO
SUL GAMEBOY!

SUPER MARIO LAND 2

L'IDRAULICO COLPISCE ANCORA!

TERMINATOR

IL T-800 FINALMENTE
SU GAME GEAR

S O M M A R I O

NEWS • NEWS • NEWS • NEWS 50-61

DINOLYMPICS LYNX 62

DRACULA LYNX 63

SHINOBI 2 GAME GEAR 64

TERMINATOR GAME GEAR 65

OUT RUN EUROPA GAME GEAR 66

SUPER MARIO LAND 2 GAMEBOY 67

KIRBY'S DREAMLAND GAMEBOY 68

HUNCHBACK GAMEBOY 69

R-TYPE 2 GAMEBOY 70

GB KID GAMEBOY 71

SPEEDBALL 2 GAMEBOY 72

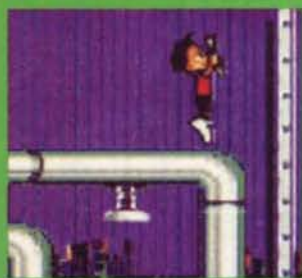
LEMMINGS GAMEBOY 73

GAME BOY GAME GEAR LYNX

ON! NEWS

MC DONALD COLPISCE ANCORA

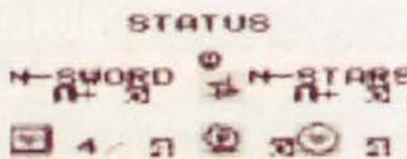
Avete visto la Preview di Mick and Mack - Globiual Gladiators per Megadrive sullo scorso numero di CVG? Non sembrava niente male, vero? Beh, ora la Virgin ha deciso che il gioco è talmente bello che sarebbe davvero un peccato offrire la possibilità di provarlo solo ai posses-



sori di 16 bit e così lo stanno convertendo per Game Gear. La trama è la stessa del fratellone Megagliaiv: il mondo è pieno di spazzatura e i nostri eroi devono ripulirlo da cima a fondo. Dalla beta version che abbiamo potuto vedere (si trattava comunque di una versione mooolto incompleta) sembra proprio che ora Virgin stia facendo un ottimo lavoro, convertendo alla perfezione il gioco dal Megadrive. Aspettate la recensione su uno dei prossimi numeri di ON!

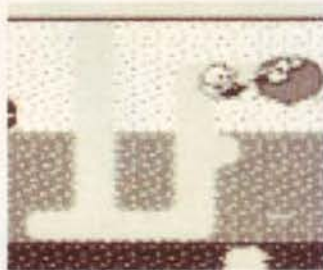
RPG SU GAMEBOY?

Il Giappone antico invade il Gameboy e vi permette di liberare il paese uua volta pacifico da un'orda di malefici Signori della Guerra. Ninja Taro vi dà infatti l'opportunità di impersonare, in questo RPG della Sammy, uno dei misteriosi uomini in nero (no, Martin Mystere non c'entra niente...) che avete potuto in centinaia di film di serie C. Usando i vostri incredibili poteri ninja, l'intelligenza e una spada incredibilmente affilata, dovrete risolvere diversi enigmi ed affettare una serie di nemici che va dai soliti guerrieri samuraia spiriti e fantasmi che popolano impunemente il vostro paese. Si possono raccogliere informazioni parlando, ed eventualmente combattendo, con altri personaggi, esplorando labirinti e lasciando offerete ai piedie delle statue. Come il resto dei RPG su gameboy, anche in Ninja Taro c'è la possibilità di salvare la situazione grazie a una batteria nella cartuccia anche perché, da quello che abbiamo potuto vedere, questo gioco è incredibilmente vasto e massiccio. Ci sono un sacco di giochi di ruolo validi sul Gameboy: Ninja Taro può essere tranquillamente aggiunto alla lista o no? Lo saprete solo leggendo la recensione sui prossimi numeri di ON!



MEGLIO TARDI CHE MAI...

Sono passati diecie anni da quando Dig Dug è apparso in sal giochi e ora sta finalmente per uscire la versione Gameboy! Lo scopo del gioco è semplice: scavate dei tunnel sottoterra e fate fuori le creature che infestano il vostro giardino. Il gioco è molto simile a Boulderdash, ma qui il nostro eroe è armato con una pompetta che usa per gonfiare i nemici fino a farli esplodere. Oltre al classico Dig Dug c'è anche New Dig Dug, un remake del gioco roginale. Fra le novità segnaliamo 41 livelli, più mostri, creature di fino livello, palle da bowling, chiavi che permettono di uscire direttamente dal quadro e zone in cui non è possibile scavare. Nonostante la mancanza di colore, Dig Dug è praticamente identico al coin-op omonimo. Aspettatevi la recensione nei prossimi numeri di ON!



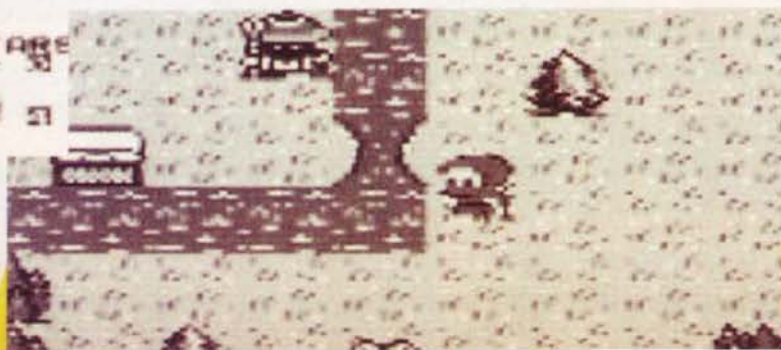
SONO TORNATE LE SPIE!



Il mondo dello spionaggio industriale è incredibilmente pericoloso, specie se vi trovate contro un agente speciale in gamba come voi. Se siete alle prime armi con i videogiochi o non leggete mai la rivista americana MAD (famosa in tutto il mondo da un sacco di tempo), sappiate che i protagonisti sono due spie che passano la maggior parte del loro tempo a farsi dispetti e scherzi invece che portare a termine le proprie missioni.

Entrambe le spie sono state mandate in missione per recuperare dei documenti top-secret in una serie di posti sparsi per tutto il glo-

bo terrestre e la prima che riuscirà a portare a termine questa missione conserverà il proprio posto. Per arrivare alla vittoria i due dovranno evitare un sacco di trappole letali come, ace, esplosivi e la solita noce di cocco, immancabile in ogni fumetto comico che si rispetti. Se Spy VS Spy sul gameboy sarà della stessa qualità dei giochi omonimi usciti su C64 e Spectrum qualche anetto or sono, state pur certi che avrete trovato un giococo da comprare al volo per la vostra console. Se volete saperne di più non perdetevi la recensione su ON!

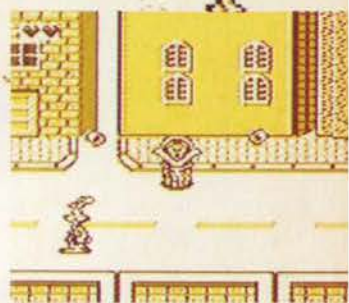
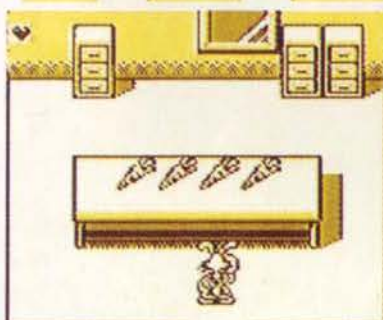
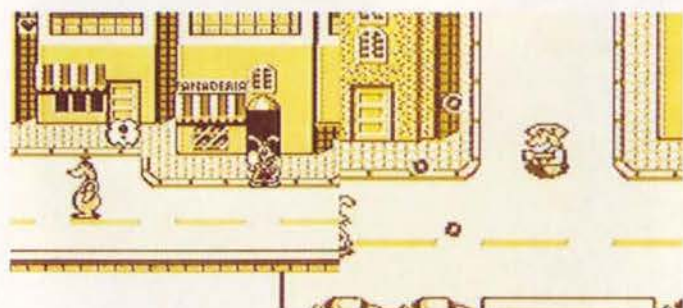


ON! NEWS

IL RITORNO DEL CONIGLIO

L'hanno incastrato di nuovo. E stavolta nell'angusto video a cristalli liquidi del Gameboy. Ebbenesì: Roger Rabbit ricompare in un videogioco e ripropone le vicende della sua prima avventura (quella cinematografica, per intenderci). Il gioco sarà un mix tra avventura grafica e gioco d'azione: ci saranno

dei personaggi con cui dialogare, oggetti da utilizzare in date locazioni e un bel po' di nemici da far fuori nelle strade cartoonistiche del gioco. Una buona grafica e un alto tasso di esplorazione dei vasti livelli del gioco dovrebbe fare di questa cartuccia un gran successo.



GENESI DI UNA NEMESIS

Grande notizia per tutti gli sparatuttisti portatili: grazie alla Konami sta per fare la sua comparsa su Gameboy una rielaborazione di *Nemesis*, che molto originalmente si chiamerà *Nemesis 2*. Nel gioco saranno presenti astronavi grosse come una casa, un sacco di power-up e di armi completamente a vostra disposizione per una sana distruzione familiare a trazione anteriore. Cosa vuol dire? Che sarà una figata!

Tintori



SOFTWARE HOUSE

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

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SOFT
CONCEPT

ATARI

IBM

SEGA

NEO-GEO®

MEGA DRIVE

GAMEBOY

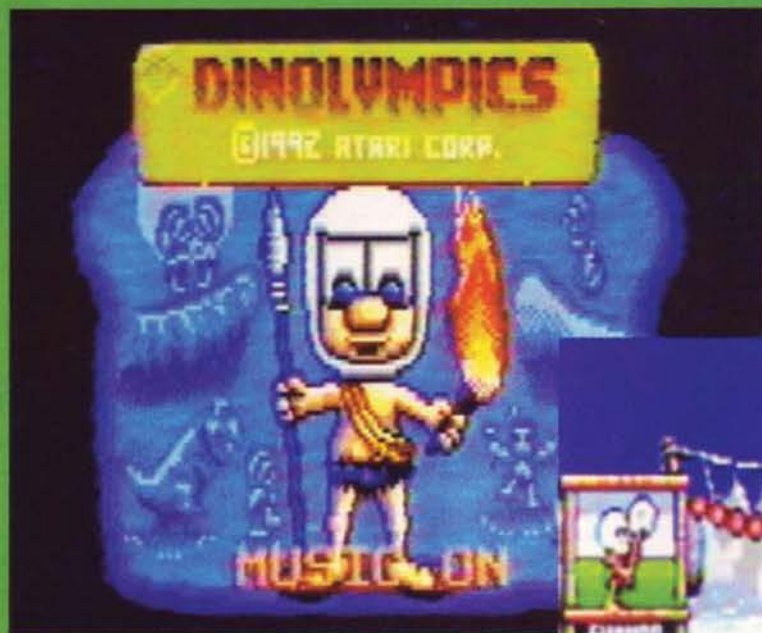
LYNX

GAME GEAR

AMIGA

Commodore

VENDITA PER CORRISPONDENZA



L'evoluzione, secondo questo gioco, è stata tutt'altro che una passeggiata per gli uomini della preistoria. Oltre ad essere irrimediabilmente stupidi, essi dovevano anche fare i conti con gli ultimi dinosauri, i quali avevano

sviluppato una predilezione per la carne di questi cavernicoli discesi dalle scimmie. Grazie alla Atari potete dar loro una mano attraverso questa traumatica era e garantire la sopravvivenza dei vostri antenati. La

software house Mirage ha già prodotto questo gioco per l'Amiga - per la macchina Commodore a 16 bit si chiamava Humans e non era niente male. Vediamo se l'Atari può fare lo stesso lavoro sul Lynx!



Non penso che Humans sull'Amiga fosse così male, benché fosse talvolta un po' lento. E questa versione per il Lynx è più o meno lo stesso gioco - buona grafica, seppure un po' abbozzata e sbrigativa, ed un giulivo schema di gioco che non vi farà saltare sulla sedia. Merita comunque un'occhiata fino a quando Lemmings non si deciderà finalmente ad apparire sullo schermo del Lynx.

PAUL RAND



L'ALBA DELL'UOMO

Non essendo molto di più che un branco di stupidi scimpanzé, i vostri umani sono incredibilmente beoti. Sono bravi soltanto a salire l'uno sulle spalle dell'altro ed a raccogliere oggetti. Fortunatamente, in questo aureo periodo di scoperta, cose come lance, funi ed il fuoco giacciono un po' ovunque nell'attesa di essere scoperti dall'intraprendente homo-erectus. Una volta raccolto, un oggetto può essere adoperato in diversi modi; una lancia, per esempio, può essere scagliata contro i dinosauri od altri membri della tribù, brandita come arma o addirittura usata per scavalcare le voragini. Altrimenti può ricorrere a espedienti paraumani: utilizzando il genere di magia che farebbe invidia a Tony Binarelli, lo sciamano della tribù può creare dal nulla oggetti come corde e lance. Costui, però, non dà niente per niente; in cambio di una sua prestazione esige la vita di uno dei vostri uomini! Quando non viene usato per creare oggetti, lo sciamano può essere impiegato proprio come un umano normale, benché non sia in grado di raccogliere un solo oggetto. Un po' disgraziato, eh?

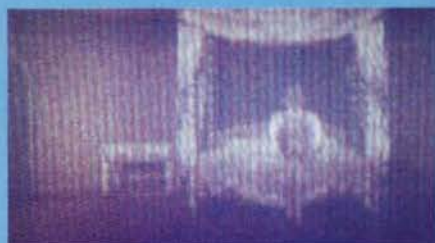
LYNX

ATARI

GRAFICA	79
SONORO	78
GIOCABILITA'	70
LONGEVITA'	81
 Globale	77

DRACULA-THE UNDEAD

Avrete probabilmente visto in televisione il trailer del nuovo film di Dracula con la regia di Francis Ford Coppola: beh, non poteva esserci momento più appropriato per mettere in circolazione una versione portatile della leggenda di questo vampiro. *Dracula-The Undead* è una sorta di primizia per il Lynx, in quanto si tratta di una avventura grafica che rientra nel filone della saga di *Monkey Island*. Nel gioco assumete la parte dell'eroe dell'opera, John Harker, che si trova ospite del conte succhiasangue nella sua residenza: il Castello di Dracula, per l'appunto. Dovrete sbarazzarvi di lui prima che lui giunga a voi, o soffrirete ben altro che di un semplice torcicollo.



IL SUCCO DEL DISCORSO

Molte delle informazioni che vi occorrono si ottengono parlando ai vari personaggi che incontrerete. Quando entrate in conversazione vi viene fornita una lista di argomenti nella parte bassa dello schermo. Per l'interazione generale con il paesaggio, c'è l'apposita interfaccia, divisa in due sezioni: quella a sinistra contiene una lista di verbi come open (aprire), get (prendere) e climb (scalare), mentre l'altra elenca gli oggetti che state portando nonché qualsiasi articolo si trovi vicino ad Harker. Cliccando sull'apposito comando potete far sì che Harker esamini oggetti, si arrampichi o usi oggetti l'uno con l'altro, allo scopo di risolvere la serie di problemi in cui si imbatte.



Dracula poteva essere uno dei giochi migliori per il Lynx - è prego di atmosfera e la grafica in bianco e nero funziona, restituendo tutto il divertimento di un B-movie della Hammer! E' molto vasto, però, e l'assenza di una opzione di salvataggio via password significa che impiegherete un'infinità di tempo per completarlo. Vale comunque la pena di giocarci.

STEVE KEEN



LYNX ATARI

GRAFICA	85
SONORO	82
GIOCABILITA'	93
LONGEVITA'	90
GLOBALE	82

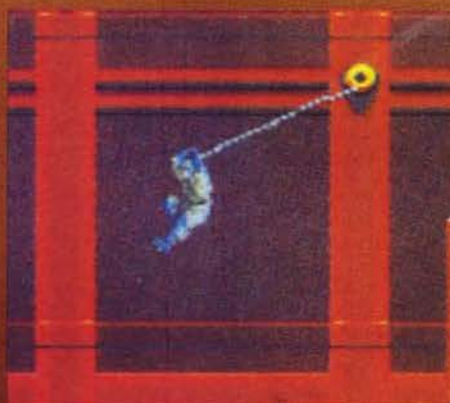
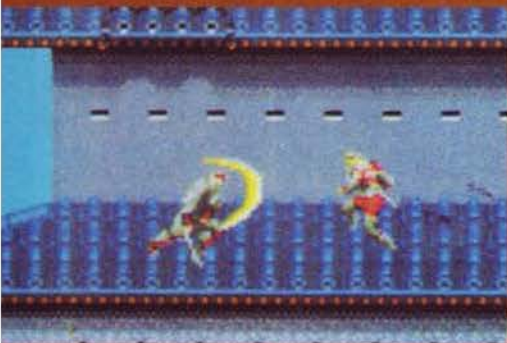
SHINOBI 2



Siete pronti per vivere l'avventura più emozionante della vostra vita? E allora pigliate una spada affilata come la lama di un rasoio, infilatevi in un pigiamone bianco taglia XXXL, schiaffatevi in testa il passamontagna regalatovi dalla nonna che odiate con tutto il cuore (il passamontagna, non la nonna) e preparatevi a sollazzarvi con *Shinobi 2!* Già, i malvagi Ninja sono tornati sul sentiero di guerra con più magie, più poteri e un numero di mosse talmente incredibile da lasciare di stucco il primo *Shinobi*. Vi aspettano cinque livelli in altrettante ambientazioni piene zeppi di nemici assatanati e cinque pietre colorate che dovrete recuperare per completare il gioco. Queste pietre, che permettono al nostro eroe di scoprire nuove tecniche di

NO ALPITOUR? AHIAHIAHI...

IL bello di *Shinobi 2* è che ogni livello ha uno scenario totalmente diverso dal precedente e questo garantisce una discreta varietà di gioco: all'inizio, infatti, potrete scegliere di partire da quattro livelli differenti, ma solo dopo aver passato questi quattro stage potrete affrontare l'ultimo quadro. Lungo il vostro cammino dovrete passare per un Castello, dove dovrete dare prova della vostra tecnica Ninja affrontando trabocchetti nascosti, assassini armati di spade, statue sputafuoco e nemici simili. Gli altri livelli comprendono un Canyon, un Grattacielo in costruzione e una fabbrica. Ovviamente i nemici cambiano a seconda della locazione e vi troverete spesso davanti a tizi chiaramente dalla mente malata di un game designer, come un guerriero mistico che s'è impossessato del potere dell'elettricità e vi aggredisce con scariche da milioni di volts oppure davanti ai soliti scheletri, presenti ormai nel 99% dei videogiochi di questo genere.



GRAZIE

A Console Generation per questa cartuccia!

GAME GEAR SEGA

GRAFICA	81
SONORO	80
GIOCABILITA'	79
LONGEVITA'	74
GLOBALE	80

combattimento, sono però gelosamente custodite e, prima di recuperarle, dovrete vedervela con cinque guardiani di fine livello, probabilmente i migliori mai visti su una console portatile. Questi tizi, infatti, appaiono sullo schermo, usano una magia e si trasformano in bestiacce letali e gigantesche. Uno, ad esempio, diventa un ragno che sputa una gelatina verdastria e inizia a tirare bombe infuocate; un altro si trasforma in un enorme ammasso dalle spine avvelenate pronto a sbranarvi non appena gli capiterete a tiro. Insomma, lo scenario è decisamente terrificante, ma ricordatevi che un vero ninja non si fa talqual nulla durante



Questo gioco, secondo il mio modestissimo parere, ha un solo problema: si chiama Shinobi 2. Si fosse

chiamato Super Zupplillo nessuno si sarebbe aspettato niente di speciale e di fronte a questa realizzazione tecnica, davvero eccellente, sarebbe fioccato un bel ON Hit! Invece, visto che Shinobi è stato uno di quei titoli entrati nella leggenda dei possessori di una console Sega, era lecito aspettarsi qualcosina di più. Certo, la realizzazione, come ho già detto, è strepitosa: la grafica, innanzitutto, è mostruosa (mitici gli zombi nel livello del Canyon e il teletrasporto del nostro eroe), il sonoro è buono, lo scrolling è ok e la giocabilità non ha grossi problemi. Ma il tutto purtroppo sa abbondantemente di premasticato, di già visto e francamente la Sega ci ha abituato a ben altre cose. Insomma, per farla breve: se amate questo genere (quanto odio questa frase) e impazzite per ninja & picchiaduro, fatevi sotto, questo è il gioco che fa per voi. Altrimenti fatelo comprare al vostro migliore amico e fatevi prestare la cartuccia...

MAD MAX

THE TERMINATOR

Ancora una volta ci troviamo a recensire il tie-in di un film avente come protagonista il buon vecchio Arnold Schwarzenegger e che film! Si tratta infatti della pellicola cinematografica che ha reso celebre quel mingherlino di Arnie in tutto il mondo, Terminator. E' inutile che vi raccontiamo il film, perché certamente lo conoscerete tutti a memoria, quindi vi basti sapere che in questo gioco dovrete impersonare Kyle Reese (il biondino eroe della resistenza), penetrare nella base dei nemici (che, alquanto eccezionalmente, è piena di nemici), disinnescare l'unità per il trasporto temporale e, un attimo prima che questa esploda, utilizzarla per acchiappare il Terminator e salvare così la vita, fra battiti di mani fragorosi e urla di triudio, di Sarah Connor. Il compito, apparentemente improbo, è reso più agevole dalla presenza di armi extra e power up sparsi un po' ovunque per il gioco, armi che vi serveranno anche per superare passaggi invalicabili, come porte bloccate e amenità simili. Oltre a tutto questo, dovrete riuscire a non perdervi per i meandri del quartier generale, pieni zeppi di venotlie, cunicoli e altri elementi tipici dei film fanatscientifici tetri (alla *Alien 3*, tanto per intenderci). Vai Kyle, che sei tutti noi!



I VESTITI, DATEMELI SUBITO!

Come in ogni sparatutto violentissimo che si rispetti, in *The Terminator* ci sono un bel po' di armi extra che garantiscono una buona dose di varietà a un gioco altrimenti piatto. All'inizio di ogni partita avete a disposizione solamente delle granate che, oltre ad essere poco maneggiabili, sono alquanto inadeguate nei combattimenti ravvicinati. Combattimenti che possono essere facilmente vinti se recupererete delle mitragliatrici Uzi, le armi più diffuse nei ghetti di Los Angeles (e tuttora le mitragliette a disposizione dell'esercito statunitense). Ci sono poi le bombe a orologeria che si rivelano utilissime per abbattere le porte chiuse e per spazzare via tutti i nemici che osano pararsi davanti a noi. Mancano solo la fionda e la cerbottana...

**GRAZIE
A CONSOLE GENERATION
PER QUESTA
CARTUCCIA.**



Bello. The Terminator sul Game Gear è l'ennesima dimostrazione che la console portatile della Sega non è altro che un Master System con il monitor incorporato. The Terminator è infatti praticamente identico all'omonimo gioco uscito sull'otto bit nipponico qualche mese o sono, nel complesso si tratta quindi di un ottimo titolo. La grafica è massiccia, il sonoro non è male (se tenete conto che si tratta di un Game Gear...) e la giocabilità è validissima, tanto che difficilmente riuscirete a staccarvi dal joypad. Resta qualche dubbio di fondo sulla longevità (il gioco è fin troppo difficile in alcuni punti, tanto da diventare persino frustrante) e sull'originalità: di giochi di questo genere infatti ne abbiamo visti a centinaia e, se dobbiamo essere proprio sinceri, iniziamo a non poterne più (è un parere personale, intenziamoci). Se fate comunque parte dei fanatici di sparatutto e degli arcade più in generale, non fatevi sfuggire questo gioco, perché commettereste un errore imperdonabile.

SIMON CROSIGNANI

GAME GEAR

VIRGIN

GRAFICA	91
SONORO	80
GIOCABILITA'	90
LONGEVITA'	90
GLOBALE	89

OUT RUN EUROPA

Era una notte buia e silenziosa... Anzi no, era una mattina fredda e nebbiosa e il povero Mad Max non aveva assolutamente voglia di andare a lavorare. "Perché chiudersi in un ufficio di due metri per due per nove lunghissime ore, quando là fuori c'è un intero mondo che ci aspetta? Le frontiere sono cadute e l'Europa è ormai scarrozzabile in lungo e in largo, senza limitazioni di sorta (beh, non esageriamo...)" pensava il nostro eroe. E così, messa in moto (non senza fatica) il Pandino dal colore non meglio definito (c'è chi dice che la colorazione marrone sia dato dallo sporco e dalla polvere dei secoli, chi dalla ruggine, chi invece da un elefante che ha deciso di fare i bisognini proprio sull'auto del povero Max, ma quest'ultima ipotesi è decisamente inattendibile), il caro Mad Max (il cui nome già un programma quando si parla di viaggi in auto e chi

ha visto il film omonimo capirà a cosa mi sto riferendo) parti e andò, andò, andò... Purtroppo per lui in ufficio, non vedendolo arrivare, venne subito messo in allarme il Reparto Recupero Dipendenti con Poca Voglia di lavorare, che conosceva Max ormai a menadito. Localizzatolo grazie al microsensore piazzato nel suo cranio (inserirgli al momento dell'assunzione), il povero Max venne affiancato da altre auto, moto, elicotteri che volevano riportarlo in ufficio a tutti i costi. A questo punto il nostro eroe aveva due scelte: arrendersi e tornare al solito tran tram quotidiano o armarsi di bazzoka e cannoni e vendere cara la pelle lungo le strade d'Europa. Secondo voi qual è stata la sua scelta? La prima, ovviamente... A proposito, Max, mi dai un passaggio quando torni a casa e vedi ti togliere quel lanciarazzi da lì davanti che ci guardano tutti male al semaforo...



VAI A TAVOLETTA!

Out Run Europa ha moltissime peculiarità, anzi ne ha un po', anzi qualcuna... A dire il vero, *Out Run Europa* ha un'unica caratteristica che lo differenzia dal resto degli arcade automobilistici di combattimento: la varietà di mezzi a propria disposizione. Nel primo livello di *ORE* dovete infatti mettervi al comando di una motocicletta potentissima, nel secondo (ambientato sul mare) sarete in possesso di una moto d'acqua, nel terzo di una Porsche vecchio modello (non ho la più pallida didea di quale sia la sigla, abbiate pietà...), nel quarto di un motoscafo e nel quinto di una buon vecchia Ferrari F40. Il tutto, sempre evitando i proiettili dei nemici e i loro mezzi. Ma con il nuvo codice della Strada non sono vietati i bazooka con una potenza esplosiva di più di 2.000 megatoni?



Sul fatto che gli europei non fossero capaci di programmare giochi per console come i giapponesi, ormai non avevamo più dubbi da tempo e *Out Run Europa* ne è la conferma definitiva. Questo gioco infatti è... è... come dire... piatto, ecco come. A partire dalla realizzazione tecnica (lo scrolling è mediocre e non sprechiamo parole per grafica e sonoro, perché partirebbero solo parolacce dirette ai responsabili di questo gioco) fino ad arrivare al gioco vero e proprio, si incontrano ben pochi pregi, mentre l'elenco dei difetti è lungo come i capelli del nostro Paolo. E poi, diciamoci la verità: questo gioco era già una discreta porcheria quando era uscito sul computer, perché convertirlo e soprattutto perché farlo così male? Mah, sembra proprio che i giochi di guida su Game Gear siano un genere alquanto scarno di capolavori: speriamo in bene per il futuro...

SIMON CROSIGNANI



GAME GEAR

US GOLD

GRAFICA	60
SONORO	59
GIOCABILITA'	50
LONGEVITA'	49
GLOBALE	54

SUPER MARIOLAND 2

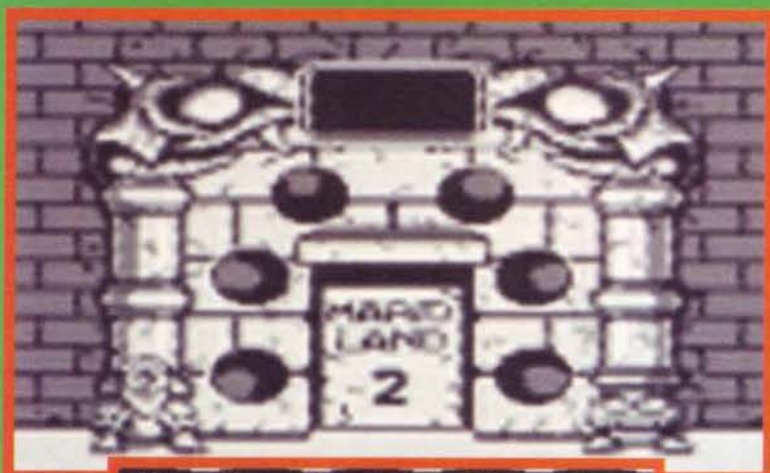
Mario torna al Game Boy! Il baffuto idraulico è apparso in ogni sorta di gioco, dalla serie di cui era protagonista (Super Mario Bros) a ruoli cameo in cartucce come Yoshi. Ora è tornato ad essere nuovamente la star! Ancora una volta il malvagio Bowser ha preso la principessa Daisy in ostaggio e in questa occasione è deciso a

impedire a Mario di salvarla. Al portale del suo castello ha fatto mettere una serratura che può essere aperta soltanto da sei speciali monete, date in affidamento ad altrettanti mostruosi guardiani. Potete aiutare Mario a sconfiggere Bowser una volta per tutte - o almeno fino a Mario Land 3?



Secondo me questo è uno dei migliori giochi per Gameboy in assoluto, e nello stesso tempo è una piccola delusione. La grafica è fantastica ed il sonoro lo è altrettanto, mentre la spaventosa vastità e varietà del gioco lo rendono più simile al Mario World del Super NES che ad una cartuccia per il Gameboy. Ciò che danneggia tutto il buon lavoro dei programmatori è la semplicità del gioco, coadiuvata com'è dall'opzione salva-partita. Tuttavia, che ne approfittiate oppure no, non ha molta importanza: Super Marioland 2 è una grande cartuccia che dovrete avere nella vostra collezione!

PAUL ANGLIN



CHI PIU' SPENDE...PIU' GUADAGNA!

A differenza di tutti gli altri giochi di Mario nei quali si ottiene una vita extra raccogliendo 100 monete, in *Super Marioland 2* esse vengono risparmiate per essere spese nella Mario-matic bonus machine. Vi sono fessure per 30, 50, 200 e 999 monete, e più ne mettete maggiori sono le probabilità di vincere oggetti bonus e vite extra. I bonus variano da semplici power-up a forma di fungo ad una icona che vale la bellezza di 20 vite - utile, no? Oltre a questa schermata, ogni livello ha due campane. Facendo suonare la prima Mario, una volta morto, riparte dal medesimo punto, mentre agitare la seconda dà accesso ad una schermata-bonus. Questa può essere di due tipi differenti. La prima presenta una di quelle infernali macchinette da luna-park in cui bisogna manovrare una gru per raccogliere animali di peluche ed altri giocattoli a buon mercato, l'altra invece mostra una sorta di circuito elettrico nel quale vanno praticate due interruzioni per ottenere la corrente che raggiungerà il bonus desiderato.

GAMEBOY NINTENDO

GRAFICA	95
SONORO	90
GIOCABILITA'	82
LONGEVITA'	80
Globale	85

STRAZIAMI, MA DI BONUS SAZIAMI

CARAMELLA: raccogliete questo lecca-lecca e diverrete invincibili abbattendo i nemici senza rimanere feriti.

BOMBA: inglobate questi ordigni e sputateli ai cattivoni. Poi però allontanatevi perché l'esplosione può ritorcersi su di voi affumicandovi.

MICROFONO: questo piacerà agli appassionati di karaoke. Gli accoliti del re Dedede non ce la fanno a sentire Kirby cantare e quando mollerete il microfono su di loro, esploderanno dallo strazio.

CIBO SPEZIATO: divorate questo piatto rovente e sputerete palle di fuoco. Tenetevi lontano dall'acqua però, altrimenti estinguerete le fiamme.

FOGLIA DI MENTA: masticando questo balsamico bocconcino, produrrete una corrente d'aria fresca talmente forte che vi sbarazzerete di molti nemici in una volta sola.

SACCHETTO DI CIBO MAGICO: è piuttosto raro, ma vale la pena di correrci dietro. Gli effetti possono variare, ma il meno che si può ottenere è la restituzione di tutta l'energia.

INFUSO ENERGETICO: questa fiala vale due barre di energia.

1-UP: raccogliete e riceverete vita extra. Stop.

STELLA DEL TELETRASPORTO: da usare per saltare direttamente al livello successivo. Saltateci sopra e il gioco è fatto.

STELLE SFAVILLANTI: queste sono le più preziose e vengono lasciate dietro dai guardiani di fine livello. Raccoglietele e restituitele alla gente di Dream Land.



KIRBY'S DREAMLAND

Oh no! Kirby e i suoi compagni di Dream Land sono stati privati di tutta la loro scorta di stelle celesti! Questi piccoli, adorabili blob sgobbano fra le nuvole, mantenendo puliti i cieli e usando le magiche Stelle Sfavillanti per spargere felicità ed armonia su tutta Dream Land. Tuttavia, una fetente banda di ladri proveniente dal

vicino Monte Dedede (I don't want you, you don't want me... - Paolo&Fabio) è piombata giù e ha rubato tutto quanto. Disperati e affamati, gli abitanti di Dream Land hanno bisogno di un eroe che recuperi le stelle e salvi la situazione - e l'eroe che cercano è Kirby!



Ma che idea originale: un blob che se ne va in giro a spazzare lo schermo! In più, Kirby è il personaggio più

patetico dai tempi di Tiki il kiwi in *New Zealand Story*: che gioco però! La grafica è al top, con sprite belli grossi che fanno vedere per bene quel che succede sullo schermo, anche se risente dello sfarfallio già visto altre volte. La giocabilità è sbalorditiva, ma alla fine il gioco è incredibilmente facile: con soli cinque livelli l'ho finito alla prima partita disponendo di due continue. Detto questo, si possono rimettere a posto le cose regolando il tempo del gioco. Un acquisto consigliato, che, finché dura, vi regala tonnellate di divertimento.

PAOLO CARDILLO

GAMEBOY

ELECTRONIC ARTS

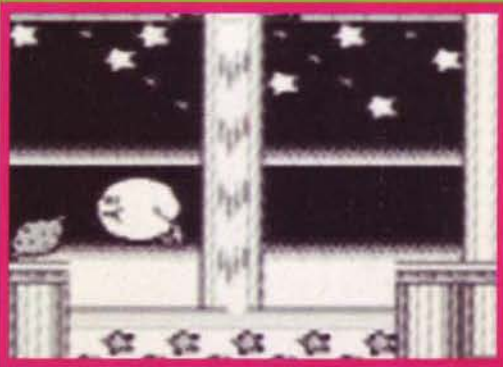
GRAFICA 85

SONORO 78

GIOCABILITA' 92

LONGEVITA' 82

GLOBALE 86



HUNCHBACK ADVENTURE

La bella Esmeralda viene tenuta prigioniera in un castello ed il giovane Quasimodo (meglio noto come il Gobbo di Notre Dame) si lancia al suo soccorso. Il guaio è che l'Agognata è più inespugnabile di Fort Knox, con tutti i tipacci che le girano intorno. Siete pronti a menar le mani? Come no, vi sembra di sentirvi dire.



Hunchback Adventure ha ancora il sapore di quel vecchio gioco a gettone nonché del gioco per il C64 e, sebbene la grafica sia parecchio migliorata, purtroppo lo schema di gioco non è progredito di un decimo da quei giorni. Certo, la grafica è decisamente migliorata rispetto ai blocchettoni dell'epoca ma andare per piattaforme diventa rapidamente noioso, ragione per cui il gioco non vale proprio la vostra attenzione.

PAUL ANGLIN

SUONAN LE CAMPANE

Come avrete immaginato, le campane giocano un ruolo ragionevolmente fondamentale nel gioco. Per completare uno schermo dovrete farvi strada fino alla campana finale e poi suonarla. Ma le campane appaiono anche come icone che, raccolte, vi regalano punti sonanti. Ci sono però altri e numerosi oggetti da raccogliere nel corso di Hunchback Adventure. Essi variano da pochi punti a vite extra e bonus temporali. Molti possono essere raggiunti con un piccolo salto ma altri sono sistemati più in alto, fuori dal campo visivo, quindi dovrete guardarvi in giro con cura.

GAME BOY

OCEAN

GRAFICA	72
SONORO	71
GIOCABILITA'	60
LONGEVITA'	59
GLOBALE	55

R-TYPE 2

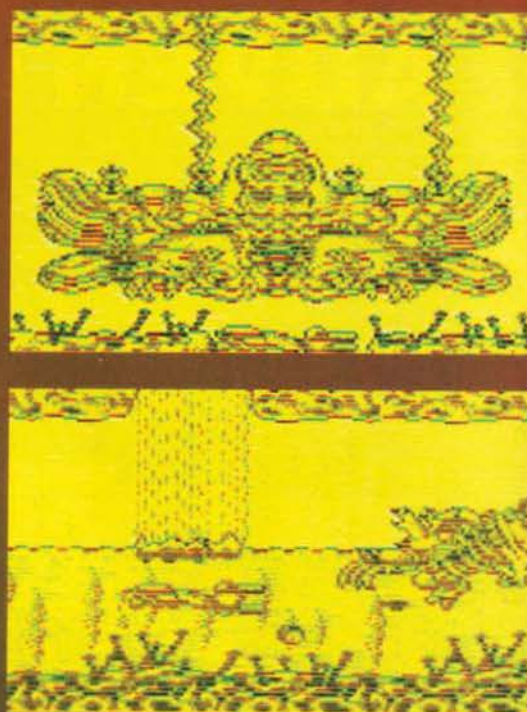
**GRAZIE
A MICROMANIA
PER QUESTA
CARTUCCIA!**

Di solito il genere degli sparatutto è uno dei più sfruttati dalle software house di mezzo mondo, ma quando si dà un'occhiata alla scarsità di shoot 'em up disponibili per il Gameboy, sembra proprio di aver trovato l'eccezione che conferma la regola. R-Type è un classico della storia dei videogiochi, tant'è vero che molti lo ritengono ancora oggi LO sparatutto per eccellenza, e dal giorno della sua uscita in sala giochi abbiamo potuto sollazzarci con centinaia di cloni e imitazioni, che non garantivano però quel divertimento e quella longevità a cui eravamo abituati. Per questo motivo non ci eravamo sorpresi assolutamente quando abbiamo visto uscire il seguito di questo mito dei videogiochi, e ora che il tutto è stato

convertito per Gameboy non possiamo trattenere la nostra approvazione e la nostra gioia. Certo, certo, lo sappiamo: il portatile della Nintendo aveva già ospitato le conversioni di qualche celebre coin-op (Nemesis, Parodius, Robocop, Gradius, Missile Command...), ma R-Type è sempre R-Type: inoltre, a differenza dei titoli sopracitati, in questo gioco la grafica è chiarissima, anche quando lo schermo è pieno zeppo di astronavi, bonus e amenità simili, e rende pienamente giustizia all'originale da sala. Rende talmente giustizia che si rivela anche essere troppo identico al suo predecessore, con la sola differenza di avere alieni diversi e qualche ritocco grafico. Per il resto niente di nuovo all'orizzonte...

ARMI, MARMÌ E MARMITTE

Una delle caratteristiche peculiari di R-Type è senza dubbio quella che permette di caricare diverse armi semplicemente tenendo premuto un tasto di fuoco. Andate su metà carica e avrete un'incredibile varietà di laser differenti, caricatele totalmente e i cannoni spariranno delle bombe che flagelleranno letteralmente tutto ciò che troveranno sul proprio cammino. Inoltre, come certamente sapranno anche i sassi, l'astronave di R-Type può collegare alla propria prua o a poppa una specie di pod per difendersi dagli attacchi nemici. Questo aggeggio può anche essere sparato avanti e indietro e richiamato in un secondo tempo semplicemente premendo il tasto A. Il bello è che questo pod ha delle armi extra proprie che possono essere "acquistate" semplicemente raccogliendo i bonus sparsi qua e là per il cammino. Le armi extra sono utilissime, soprattutto quando dovrete attraversare dei cunicoli claustrofobici pieni di nemici pronti a farvi la pelle alla minima distrazione. In bocca al lupo, ragazzi!

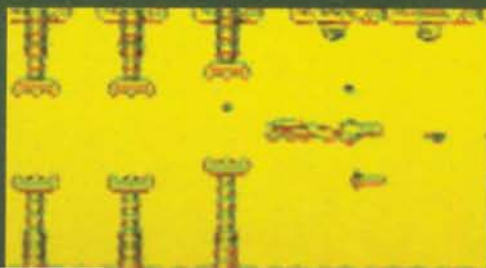
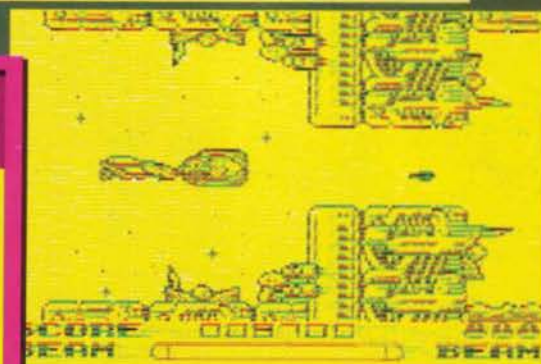


Occhio ragazzi, non fatevi ingannare dalle foto: la realizzazione tecnica di R-Type 2 è mostruosa, ma ricordatevi che i fattori più importanti in uno sparatutto di questo genere sono giocabilità, longevità e varietà. Per quanto riguarda i primi due, onestamente non ho nulla da ridire: l'azione è frenetica, e sebbene ci siano spesso dei momenti di panico totale (soprattutto quando perdetevi tutte le armi nei livelli più avanzati e vi ritrovate con un minimo sparetto a dover fronteggiare orde di alieni assatanati), lo scrolling è fluidissimo e permette di avere una visuale assai chiara dell'area di gioco, ma per quanto riguarda la varietà... Le innovazioni sono davvero poche rispetto al suo predecessore e si ha spesso quella sensazione assai spiacevole di déjà vu, che tutti odiamo. Insomma, tanto per capirci, R-Type 2 è un bello shoot 'em up, ma Parodius (il top della categoria su Gameboy) è un'altra cosa. Detto questo, pensateci su e fate la vostra scelta.

SIMON CROSIGNANI

GAMEBOY IREM

GRAFICA	81
SONORO	79
GIOCABILITA'	79
LONGEVITA'	81
GLOBALE	81



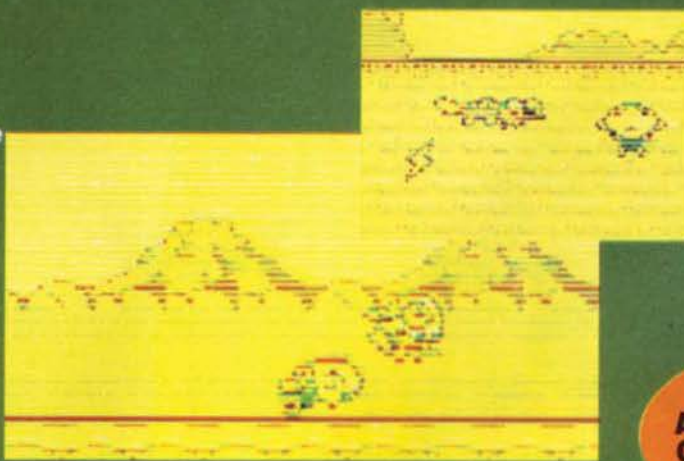
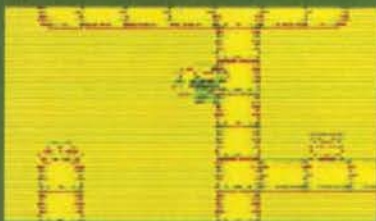
GB KID

GB Kid è un tizio davvero sfortunato: non solo si ritrova a dover vivere nell'era più scomoda di tutto il Creato, la Preistoria, con tonnellate e tonnellate di tirannosauri e stegosauri sempre pronti per papparti in un sol boccone, non solo si ritrova senza nemmeno un capello con il sole che picchia impietosamente sulla sua povera capoccia, ma adesso deve pure assistere al rapimento della propria ragazza da parte di uno di questi animaloni grandi e grossi, in cerca di qualcosa con cui farcire il proprio sandwich. E di armi a disposizione il nostro eroe ne ha davvero poche, così non gli resta altro da fare che... usare la testa. Già, GB Kid è in grado di tirare delle poderose testate a destra e manca, così potenti da stendere tutti i nemici che gli capitano a tiro. E di nemici in questo platform tipicamente nipponico ce ne sono a centinaia, tutti dall'aspetto assolutamente ridicolo, ma alquanto letali al minimo contatto, soprattutto se si tratta di nemici di fine livello. Ovviamente non mancano bonus (sotto forma di kebab, cibo preferito da GB Kid), stanze segrete (veri e propri sottogiochi in cui accumulare diverse camionate di punti) e una dose di umorismo talmente grande da fare invidia a Mel Brooks. Sono pazzi questi cavernicoli!



PC, BC O GB?

Tranquilli, non stiamo dando i numeri (o le lettere): stavamo solo ricordando le precedenti apparizioni di GB Kid sul PC Engine (dove si chiamava *PC Kid* e dove è uscito anche il seguito, molto originalmente battezzato *PC Kid 2*) e su Amiga (il nome esatto era *BC Kid*). Pur cambiando nome, il nostro eroe ha mantenuto intatte le proprie caratteristiche: ha sempre un crapone con cui tirate craniate qua e là, può aggrapparsi e scalare con i denti le pareti più ripide (l'animazione in questo caso è esilarantissima), può saltare sui fiori e raggiungere altezze davvero notevoli e, infine, può cibarsi del suo cibo preferito, il kebab. Se avete girato un po' le metropoli europee e vi siete avventurati nei quartieri arabi avrete sicuramente visto tonnellate di ristoranti e tavole calde che dispensano il famoso Doner Kebab: in pratica si tratta di carne, servita con verdura e altre amenità, davvero squisita. Beh, GB Kid ne è un fanatico e ogni volta che ne mangia un pezzo aumenta la propria velocità e la potenza delle proprie testate, mentre quando si ritrova con una porzione extra diventa anche invulnerabile! La fantasia malata dei game designer del Sol Levante non conosce limiti...



**GRAZIE
A MICROMANIA PER
QUESTA CARTUCCIA!**



Aaaaaargh! Rabbia, disperazione, frustrazione! Non è poossillibilillile! Avevano fatto tutto così bene: lo scrolling era fluido, la grafica era incredibile e rispecchiava alla perfezione la sua controparte per PC Engine, il sonoro era OK, la giocabilità era discreta e tutto filava liscio come l'olio, quando... Si sono dimenticati della longevità! GB Kid infatti non è facile: è ultrameastroipersemplicementefacile! Se avessero prestato maggiore attenzione a questo fattore ci saremmo trovati fra le mani, senza alcun dubbio, un classico per Gameboy, così come PC Kid lo è stato per il PC Engine. E invece tutto quello che abbiamo è una cartuccia divertente all'inizio, ma che finirete dopo meno di due ore di gioco, lasciandovi un gran amaro in bocca e un bel buco nel portafoglio. E' un vero peccato: una delle licenze più attese dell'intero anno sprecata malamente. Se volete un buon platform cercate di resistere alle foto tentatrici di questa pagina e rifugiatevi, manco a dirlo, su Super Mario Land 2: di sicuro non lo finirete alla seconda partita...

SIMON CROSIGNANI

**HUDSON SOFT
GAMEBOY**

GRAFICA	89
SONORO	83
GIOCABILITA'	71
LONGEVITA'	29
GLOBALE	56

SPEEDBALL 2

Siamo nell'anno 2010 e la gente dopo anni e anni di dibattiti, Processi, Appelli e menate varie s'è stufata di sentir parlare del problema della violenza negli stadi, tant'è vero che lo sport più in voga del momento è lo Speedball, un cruento incrocio fra il Football Americano, l'Hockey, il Rugby e il Rollerball. In teoria è molto simile al vecchio calcio, che si giocava nel ventesimo secolo: ci sono due porte, una palla e due squadre che tentano di segnare buttando la palla nella rete avversaria, eludendo l'intervento del portiere. In pratica però è parecchio diverso: non ci sono falli e tutto è permesso, la palla è metallica e può essere portata in mano (Maradona lo faceva già prima...) e ci sono un sacco di bonus, punti extra e intermezzi sui generis per tenere viva l'attenzione del pubblico. Il vostro scopo in questo gioco è

VIIIIUUULENZAAAA!

Come accennato nella recensione, il sistema di punteggio in Speedball 2 è leggermente diverso da quello del calcio o di altri sport "normali". I gol valgono infatti 10 punti, ma ci sono un sacco di modi per incrementare il proprio totale. Ci sono due Globi Rimbalzanti sul campo, ad esempio, che regalano due punticini ogni volta che vengono colpiti con la palla: stesso discorso vale per le Stelle, che si trovano però a bordo campo. Ci sono anche due rampe che, se imboccate con la palla, permettono di aumentare il valore di ogni punteggio, arrivando persino a raddoppiarlo: occhio però, perché se vengono utilizzate nel verso sbagliato possono anche ridurre i punteggi! Oltre a questi piacevoli aggeggilli segnaliamo i teletrasportatori, che spostano la palla da una parte all'altra del campo e gli Elettrificatori che elettrizzano la palla, stendendo all'istante tutti i giocatori avversari che la toccano. Per finire, ricordiamo che si possono guadagnare 10 punti anche stendendo un giocatore avversario, anche se per farlo dovrete colpirlo duramente un bel po' di volte nel corso della partita. Ma questo non è un problema per dei picchiatori come voi, vero?

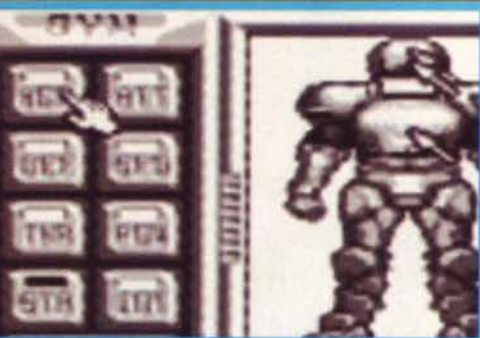
ovviamente quello di comandare una squadra di disgraziati pronti a tutto pur di vincere il campionato di Speedball, spaccando più mascelle possibile e segnando valangate di gol, facendo allenare i propri giocatori in palestra per migliorare le proprie caratteristiche e infine comprando e vendendo atleti così da rinforzare la rosa di atleti a disposizione. Siete pronti per il gioco più sanguinolento dell'ultimo secolo? E poi dicono che i videogiochi fanno male...



Va bene va bene, lo ammetto, all'inizio avevo qualche dubbio. Voglio dire, abbiamo visto davvero tutto a

questo mondo, ma Speedball 2 sul Gameboy mi sembrava davvero un tantinello esagerato. Invece mi sono dovuto ricredere: questa è una delle migliori conversioni per il portatile Nintendo che abbia mai provato nella mia lunga vita. La grafica è ultramassiccia e impermeabile e gli sprite viaggiano a velocità supersonica per lo schermo, lasciando ai poveri videogiocatori ben pochi momenti in cui tirare il fiato per cercare di capire cosa succede. Il sonoro è discreto (peccato non ci sia il grido "Ice Cream! Ice Cream!" campionato, diventato celeberrimo sulla versione Amiga), ma quello che più conta la giocabilità è la longevità sono ultrafantascientifiche. Certo, ogni tanto la vista si impasta per il gran movimento che c'è sullo schermo monocromatico del Gameboy, ma su questo si può benissimo passar sopra. Insomma, se ancora non lo avete capito, Speedball 2 è una cartuccia caldamente consigliata, soprattutto se amate i giochi violenti e metallici, che hanno fatto la fortuna dei Bitmap Brothers. A quando The Chaos Engine sul Gameboy?

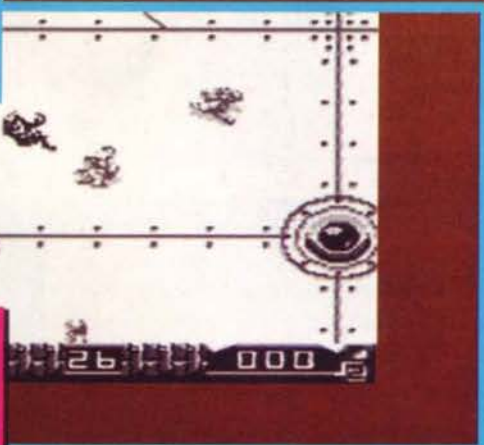
ALEX ASSI



GRAZIE A MICROMANIA PER QUESTA CARTUCCIA!

GAMEBOY MINDSCAPE

GRAFICA	85
SONORO	79
GIOCABILITA'	85
LONGEVITA'	83
GLOBALE	86



LEMMINGS

Basta! Ci siamo rotti le scatole! D'accordo, d'accordo: sarà un fantastico puzzle game, sarà il gioco più innovativo degli ultimi anni, sarà un'idea estremamente originale, sarà giocabile al mille per mille, sarà... Ma non ne possiamo veramente più! Questa è la 114esima recensione per *Lemmings* che ci tocca pubblicare e c'è solo da sperare che la versione per Lynx (l'unica che manca finora all'appello) arrivi al più presto, così ci saremo levati di torno questo gioco

ultrainflazionato (almeno fino a quando non inizieranno a convertire *Oh No! More Lemmings*).

La descrizione di *Lemmings* è quantomai breve e sintetica (in fondo lo conoscerete tutti benissimo e se non avete ancora avuto occasione di provarlo, probabilmente non ci giocherete mai): in questo cavolo di gioco (scusate il linguaggio ma, come avrete probabilmente già capito, non ne possiamo più) bisogna guidare dei branchi di roditori, particolarmente

dementi, attraverso una lunga serie di livelli, costellati in ogni dove di ostacoli cruenti e amenità del genere. Per farlo dovete evitare ai sopracitati roditori alcuni compiti come quello di scalare pareti, di costruire ponti, di scavare delle gallerie... Nei primi livelli capirete immediatamente come cavarvela, ma state pur certi che proseguendo nel corso del gioco avrete di che pensare. Come sarebbe a dire "Queste robe le sapevo già"? E allora cos'avete letto a fare questa recensione?

A RIPETIZIONE DI LEMMINGS

Per i pochissimi che non lo sapessero, in *Lemmings* ci sono tonnellate di livelli divisi in quattro gradi di difficoltà, che possono essere selezionati all'inizio di ogni partita: si va dal Fun (ideale per i principianti) attraverso il Mayhem e il Taxing, fino ad arrivare al Crazy (in cui vi si spapperà senza dubbio il cervello e in cui ridurrete a zero la vostra vita sociale). In ogni caso, non preoccupatevi: non correte il rischio di impazzire e di andarvene in giro con un'ascia cercando di fare la pelle a chiunque vi ricordi un roditore. Infatti, grazie all'icona Armageddon (che rappresenta un fungo atomico) potrete dar sfogo ai vostri istinti omicidi e far fuori tutti i lemmings con un'esplosione tanto comica quanto tragica. Se anche questo metodo non funziona potete sempre scaraventare il Gameboy dalla finestra e se neanche in questo modo vi sentirete liberi e la follia si sarà completamente impadronita di voi, presentatevi alla redazione di CVG: siete pronti per essere assunti (ma saremo scemi a scrivere simili demenzialità nella recensione di un videogioco? - Simon).



Accidenti! Dei complimenti grossi così ai programmatori di questa ennesima versione di Lemmings:

il Game Boy esplose letteralmente di roba in movimento e non solo, tutto quello che è concentrato sullo schermo è assolutamente distinguibile e ben animato. Il metodo di controllo è stato reso assolutamente "amichevole" e questo non può che portarmi a dire una sola cosa: compratelo! Avrete così uno dei migliori e più originali giochi visti sul vostro Gameboy!

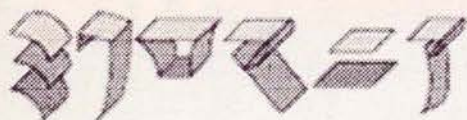
PAOLO CARDILLO

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

OCEAN GAMEBOY

GRAFICA	88
SONORO	77
GIOCABILITA'	90
LONGEVITA'	90
GLOBALE	90

"Prima gli unici Ora i Primi in assoluto per quanto riguarda le novità !



Micromania

Via XXV Aprile, 80 - Besozzo - 21023 - Varese
Tel: 0332 - 970189 Fax: 0332 - 970462



Computer Land

Via Trieste, 6 - Cassano Magnago - 21012 - Varese
Tel / Fax: 0331 - 204074 Tel: 0331 - 281343

Novità Super Famicom

Mese di Dicembre 1992

Valken	ACT	Lire: 149.000
Super Black Bass	SIM	Lire: 160.000
Birdy Try	SPT	Lire: 159.000
Mystery Circle	PUZ	Lire: 139.000
Major Title	SPT	Lire: 145.000
Final Fantasy V	RPG	Lire: 160.000
Osumo Spirit	SPT	Lire: 149.000
The King of Rally	RAC	Lire: 139.000
Psycho Dream	ACT	Lire: 149.000
Stels	SIM	Lire: 159.000
Gamba League 3	SPT	Lire: 159.000
Hiryu no Ken's Power	Up	Lire: 159.000
Amazing Tennis	SPT	Lire: 145.000
Daion	SHT	Lire: 140.000
Super Osumo	SPT	Lire: 145.000
Super F1 Hero	RAC	Lire: 149.000
Super Star Wars	ACT	Lire: 145.000
Super Tetris 2	PUZ	Lire: 140.000
Tiny Toon	ACT	Lire: 130.000
Flying Hero	SHT	Lire: 145.000
Story of 48 Billion	ACT	Lire: 159.000
KiKi Kaikai	ACT	Lire: 140.000
Boy Acibe	ACT	Lire: 129.000
Rushing Beat Ran	ACT	Lire: 159.000
Road Runner vs C.	ACT	Lire: 140.000
The Combatribes	ACT	Lire: 155.000
Super Kick Off	SPT	Lire: 129.000
Super NBA Basket	SPT	Lire: 149.000
Super Pinball Jaky C.	TBG	Lire: 140.000
Super Volley 2	SPT	Lire: 149.000
Ran ma 1/2 II	ACT	Lire: 159.000
Human Grand Prix	RAC	Lire: 160.000
Joe & Mac 2	ACT	Lire: 130.000

Novità Megadrive

Mese di Dicembre 1992

Lampert		Lire: 105.000
F1 Super License	RAC	Lire: 139.000
Side Pocket.	SPT	Lire: 120.000
Xenon 2	SHT	Lire: 130.000
Dark Wizard MCD	RPG	Lire: 105.000
Road Blaster FX MCD	RAC	Lire: 120.000
R.B.1.4 Baseball	SPT	Lire: 120.000
Puyo Puyo	ACT	Lire: 79.000
Mickey & Donald	ACT	Lire: 105.000
Dream Team USA	SPT	Lire: 120.000
Pinball	TBG	Lire: 105.000
T.N.M.T return of S.	ACT	Lire: 105.000
Junker's High	RAC	Lire: 139.000
Gods	ACT	Lire: 139.000

Karaoke * Mega-CD

Novità GameBoy

Doraemon 2	ACT	Lire: 60.000
R-Type 2	SHT	Lire: 59.000
Esperx		Lire: 59.000
Nuu Boo		Lire: 59.000
Rockman World 3	ACT	Lire: 57.000
Dungeon Land		Lire: 73.000
The Earth		Lire: 57.000
Sailor Moon		Lire: 57.000
Tokon Three Chivalrus		Lire: 59.000
Doctor Franken	ACT	Lire: 62.000
Barbie	ACT	Lire: 69.000
Hitoride Dekirumon		Lire: 60.000
Mickey's Chase		Lire: 60.000
4 in 1 Fun Pak		Lire: 59.000
Roney Toon		Lire: 56.000
J-League Fighting Soccer		Lire: 74.000

IL PC ENGINE CON I SUOI 256 COLORI SU SCHERMO

SOLO TITOLI ORIGINALI DA GIAPPONE & AMERICA

Assistenza
Tecnica
Modifiche
Console
in standard
R.G.B

Megadrive

PC-Engine

Neo - Geo

Game Gear

Game Boy

PC-Engine

DUO

Super

CD-Rom II

PC-Engine

LT

Mega CD

Black Rage

Novità PC-Engine NEC

Mese di Dicembre 1992

Super Schwarzschild 2	SCD	SIM	Lire: 127.000
Tecmo World Cup 92	SCD	SPT	Lire: 127.000
Momotaro Desentsu Gaiden		RPG	Lire: 105.000
Nekketsu Undokai	SCD	SPT	Lire: 119.000
Bomber Man 93		ACT	Lire: 105.000
Nexzr	SCD	SHT	Lire: 119.000
Gradius II	SCD	SHT	Lire: 127.000
Xak 1.2	SCD	RPG	Lire: 127.000
Burai II	SCD	RPG	Lire: 127.000
Dragon Eyes Shanghai 3	SCD	TBG	Lire: 120.000
F1 Circus 92		RAC	Lire: 119.000
Super Darius II	SCD	SHT	Lire: 119.000
The Legend of Hero 2	SCD	RPG	Lire: 119.000
Inoue Mami	SCD	NOV	Lire: 99.000
Gain Ground SX	SCD	ACT	Lire: 117.000
Jim Power	SCD	ACT	Lire: 110.000
Pastel Lime	SCD	ADV	Lire: 117.000

Finalmente il sogno si avvera !!!

Con la nuovissima Console della Computer Land anche Tu avrai la possibilità di giocare con i videogames più affascinanti della Sala Giochi direttamente a Casa Tua !!!!

Molti l'hanno copiata, altrettanti ci proveranno.....
..... Ma la nostra configurazione è imbattibile !:

© Computer Land HI TECH GAMES CONSOLE

BLACK RAGE

Dimensioni cm. 30 X 25 X 6
Fusibile Facilmente estraibile senza aprire la console.
Joystick a sei pulsanti. Dimensioni cm. 25 X 20 X 6
Cavo Connessione Schede m. 1,30
Compatibilità con tutte le schede da Sala Giochi.
Console e schede a prezzi incredibili !!!!

Prodotto da Computer Land

Via Trieste, 6 - Cassano Magnago - Varese

Novità Neo - Geo

Mese di Dicembre 1992

View Point		Lire: 399.000
Sengoku Densho II		Telefonare
World Hero	(82 Mb)	Lire: 359.000
Art of Fighting	(102 Mb)	Lire: 449.000

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.

Novità per Amiga -MS Dos C-64

Telefonare al n. 0331-204074

Novità Game Gear

Mese di Dicembre 1992

Bare Knude	ACT	Lire: 60.000
Sonic the Hedgehog 2	ACT	Lire: 60.000
Smash TV	ACT	Telefonare

Novità

Magic Converter: Super Famicom / S.Nes / SuperNintendo	Lire: 59.000
Joystick Apollo	Lire: 140.000
CPS Fighter (Capcom)	Lire: 160.000
Solar Boy * GameBoy	Lire: 79.000
Battery Pack * Game Gear	Lire: 80.000
ASCI Stick Super 5 * SFC	Lire: 53.000
Adattatore 4 Joypad * SFC	Lire: 53.000

Si accettano pagamenti anche con Carte da Credito



Carta Si
Master Card
Euro Card
Visa



La più vasta scelta di Giochi per il PC - Engine Nec

Japanese & American Import

Visto l'andamento del Mercato Valutare i nostri prezzi possono variare

Vendita per corrispondenza su Rete Nazionali ed Estera - Assistenza Tecnica Presso le nostre Sedi si possono provare i Giochi prima dell'acquisto

Black Rage !!!

Visto l'andamento del Mercato Valutare i nostri prezzi possono variare

PGA TOUR GOLF 2

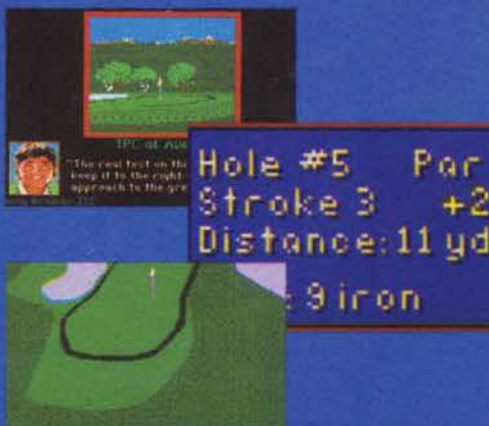


La vita del videogiocatore è una figata: quando meno te l'aspetti e vivi nella più totale apatia, ti piomba fra capo e collo un gioco troppobbbello che ti permette di passare divertendoti tonnellate di pomeriggi insieme ai tuoi amici.

PGA Tour Golf 2 è uno di questi giochi. Contrariamente alle ultime pseudo-update della Electronic Arts (John Madden 93 era un po' esagerato, Team USA Basketball era semplicemente un furto e si salvava il solo NHLPA Hockey 93) PGA 2 mostra cosa si può fare prendendo un vecchio gioco, migliorandolo, ampliandolo e rendendolo ancora più giocabile. Grafica, sonoro, programmazione... Tutto ha subito una rinfrescata e già questo sarebbe un valido motivo per acquistare la cartuccia, am le nuove opzioni, i tre percorsi in più e la possibilità di vedere il percorso con la telecamera prima di giocarci trasformano PGA 2 in un classico delle simulazioni. D'accordo, d'accordo: forse il golf potrà non essere il più divertente degli sport, ma provate a farci una partita e vedrete. Se vi annoiate potete sempre sperimentare l'opzione Skins game che vi permette di vincere dei soldi scommettendo e giocando di buca in buca. Più di così...

SIMON CROSIGNANI

Senz'altro tutti conoscerete il golf, quello sport da ricconi in cui bisogna pascolare su 18 campi erbosi cercando, mentre si prende il sole, di mandare con una mazza una pallina in buca con il minor numero di colpi possibile. Il tutto è ovviamente più facile a dirsi che a farsi, così la Electronic Arts ha creato qualche mese or sono, PGA Tour Golf, una simulazione che permette di nascondere le proprie figuracce golfistiche fra le mura di casa propria. Il gioco è ovviamente ispirato al famosissimo torneo americano che vede partecipare ogni anno le più famose stelle del canottagg... Ehm... del golf internazionale. Ora la EA, casa sempre pronta a ripulire i portafogli dei propri utenti, ha deciso di realizzare un update del sopracitato gioco e di chiamarlo, molto originalmente, PGA 2. I presupposti per un gran gioco ci sono tutti: tre percorsi in più, nuove opzioni, la telecamera... Ma il resto sarà all'altezza del proprio predecessore? Chi leggerà il commento lo saprà!



MEGADRIVE
ELECTRONIC
ARTS

GRAFICA

▲ Percorsi disegnati ottimamente e discreta velocità di gioco.

91

SONORO

▲ Ottimi effetti e buone musiche.

90

GIOCABILITA'

▲ Un gioco semplicemente fantastico.

95

LONGEVITA'

▲ Sette percorsi bastano e avanzano.

93

GLOBALE

93

Dovreste essere pazzi per perdervelo!

AZIONE



STRATEGIA



ORIGINALITA'



BILANCIAMENTO



DAMMI LA DUE, LA TRE, LA DICOTTO!

La caratteristica che eleva PGA Tour Golf 2 nell'Olimpo dei videogiochi è probabilmente l'Hole Browser. Quest'opzione dal nome tanto astruso permette di controllare una telecamera sopraelevata libera di spostarsi su tutto il terreno di gioco e di esaminare così ogni buca per scoprire eventuali ostacoli e tranelli prima di iniziare a tirare. Le visuali sono molteplici e la possibilità di zoomare consente di avere un'idea ancora più precisa di cosa ci aspetta dietro l'angoio. Un'altra piacevole innovazione, rispetto al primo PGA, è costituita dalla presenza del Draw e del Fadometer. Questi due indicatori permettono di regolare l'intensità dell'effetto o del gancio di tiri particolarmente complessi e in presenza di ostacoli particolarmente ravvicinati. I più potranno pensare a un inutile orpello, ma se avete giocato a PGA Tour Golf conoscerete senz'altro l'utilità di quest'opzione. E visto che parliamo di novità non possiamo dimenticare lo Skins Game: quest'opzione non permette, come potreste erroneamente credere, di pigliare a mazzate in testa un branco di skinhead, ma di guadagnare in poco tempo un sacco di soldi. Da due a quattro giocatori si devono infatti cimentare in un percorso a 18 buche, cercando di fare buca in un numero di colpi minore di quello degli avversari: ogni buca si assegna un tot di denaro che aumenta nel corso della partita e se due giocatori pareggiano il montepremi viene aggiunto a quello della buca successiva. Chi l'avrebbe mai detto che il nobile golf fosse un bieco gioco d'azzardo?

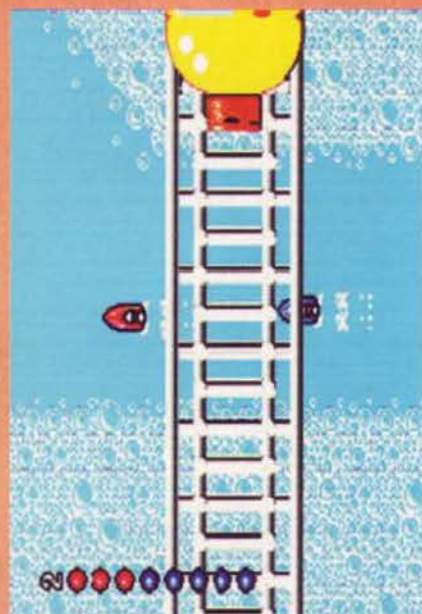
MICRO MACHINES

E' stupefacente ciò che i ragazzini tengono nelle loro tasche oggi. Ai miei tempi sareste stati fortunati se aveste trovato 100 lire, una nocciolina ed un chewing-gum impolverato! Ma adesso potreste benissimo trovarci mezza dozzina di giochi elettronici, la carta di credito dei genitori e più automobili di quante Elton John ne tiene nel suo garage! Le Micro Machines videro per la prima volta la luce del giorno in

forma di macchinine minuscole ma ben dettagliate, che i più piccini collezionavano e facevano sfrecciare nel cortile sotto casa. Quelli della Codemasters videro il loro vero potenziale e misero questi microscopici giocattoli in un gioco di corsa sul NES di grande successo e la bella notizia è che ora gli è stato dato il trattamento a 16 bit piombando sul Megadrive. Ai nastri di partenza!

IN DUE E' PIU' DIVERTENTE

Nessun gioco di corse sarebbe completo senza lo spasso derivato dal giocare contro un amico. E voi potete scorrazzare per le piste ingolfate di ostacoli in un "singolo", scegliendo fino a quattro avversari da una banca di concorrenti computerizzati, oppure fare un "doppio" contro un vostro amico. Potete persino scegliere le piste e le auto con cui gareggiare. Il Computer tiene in memoria un'infinità di contendenti di varia abilità, da Asso del Volante a Max Anticoli e nessuno è COSI' schiappa!



Micro Machines era già divertentissimo sul NES e ora, sul Megadrive, lo è ancora di più. Le macchine

sono incredibilmente veloci e sono brillantemente animate con fantastici effetti sonori come il rombo dei motori mentre le auto passano intorno agli ostacoli. Hanno persino le ombre ogni volta che decollano dal tavolo e volano da un trampolino. Alcuni degli altri concorrenti sono un pochino troppo facili da battere e lo schermo poteva essere fatto meglio mostrando più pista, ma il risultato finale è grande. Il gioco è molto semplice, ma diverte un mondo. Vi sono 27 piste differenti ed almeno sei minuscoli mezzi da padroneggiare, e non desidererete altro per molto tempo. Ciascun veicolo si manovra in maniera realistica, benché alcuni siano più delicati al tocco rispetto agli altri. Questo gioco è altamente raccomandato ed è uno dei migliori nel suo genere sul Megadrive.

STEVE KEEN

TESORO, MI SI E' RISTRETTA LA FERRARI!

Le Micro Machines sono gli unici oggetti miniaturizzati nel gioco, tutto il resto è in grandezza naturale. Le corse si svolgono nel nostro mondo su enormi tavoli da colazione, pavimenti, credenze e addirittura nella vasca da bagno! Queste auto saranno piccole, ma corrono che è un piacere. Comunque non si tratta solamente di essere il più veloce a far sventolare la bandierina a scacchi. Il vincitore dovrà pilotare il suo veicolo fra oggetti di uso comune che sembrano stati abbandonati da una comparsa del telefilm La Terra dei Giganti! Vi sono pozzanghere di miele appiccicoso sparse lungo la pista, colla, penne e matite, gomme per cancellare, viti, bulloni, e un sacco di altri giganteschi ostacoli, sparpagliati lungo oltre 27 nodosi percorsi in altrettanti luoghi.

SVOLTA ALLA PRIMA SCATOLA DI CORN FLAKES!

Battere la concorrenza esige l'uso astuto e tattico della spintonata. Schiaffate fuori strada le auto avversarie se prendono troppo spazio e sfruttate gli enormi spicchi di mandarino spingendo subdolamente gli altri contro di essi! Ci sono fiumi, trampolini e persino scatole di cereali che potete usare per diventare l'indiscusso campione!



MEGADRIVE

CODEMASTERS

GRAFICA

▲ Sprite piccoli ma ben formati ed una serie di piste favolose: una festa per gli occhi!

79

SONORO

▲ Il rombo dei micro-motori è certamente più piacevole del rumore prodotto da quelli della vita reale.

80

GIOCABILITA'

▲ Il gioco è impagabile quando si fa il "doppio".
▼ Un pochino meno eccitante è il "singolo".

89

LONGEVITA'

▲ Prima che il divertimento scemi, hai voglia...

87

GLOBALE

87

Un delizioso gioco di guida pieno fino all'orlo di sensazione di sfida. In due poi è micidiale.

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



Considerando che sono famosi per la pallosissima serie di Dizzy, tempo fa sono rimasto sorpreso di vedere che se ne sono usciti con una figata come Micro Machines sul NES. L'aspetto non era il massimo ma si giocava alla grande. Ora ecco che arriva sul Megadrive e la qualità è pari a quella dell'8-bit Nintendo, cioè davvero ottima. Graficamente doveva essere superiore e infatti lo è: gli sprite sono piccoli ma ben disegnati e ci sono un casino di bellissimi percorsi. Alcuni degli avversari in verità sono piuttosto scarsi ma in generale il senso di sfida prevale; inutile dire che il gioco dà il meglio di se se lo provate con un amico. In definitiva, uno dei migliori giochi di corsa per il Megadrive: un grosso successo per una casa come la Codemasters!

PAUL RAND

VEICOLI PER TUTTE LE OCCASIONI

Proprio come se steste collezionando le automobili vere, Micro Machines vi mostra l'intera serie di modelli, e li potete pilotare tutti: bolide sportivi, motoscafi (occhio al buco di scarico!), cingolati, fuoristrada e mini-elicotteri che volazzano sopra giardini e getti d'acqua provenienti dai buchi di una canna. Quando correte nel modo sfida (challenge mode) vi viene data una simpatica custodia in legno che serve per ospitare tutte le vostre auto quando avete completato con esse una gara, prima di passare a quella successiva. Avete però soltanto tre crediti, e se non terminate nelle prime due posizioni perderete la vostra intera collezione e dovrete ricominciare daccapo.

VIRUS KILLER PROFESSIONAL

versione AMIGA

- Compatibile 2.0, OFS e FFS;
- Manuale in Italiano con informazioni dettagliate sui maggiori Virus;
- VKP riconosce ogni tipologia di Virus: Boot-Block Viruses, File Viruses e Link Viruses;
- Riconosce immediatamente più di 160 virus;
- Analisi intelligente del codice di Boot-Block al fine di riconoscere se si tratta effettivamente di un Virus o altro tipo di codice;
- Archiviazione dei Boot-Block non standard (utility, caricatori veloci o altri) al fine di riprestinarli se danneggiati o modificati da Virus;
- Opzione per l'installazione di varie utilities di PD.



I Computer Virus sono una triste realtà del mondo informatico. Dai primi innocui virus, piccoli programmi che avevano lo scopo di stupire gli utenti con improvvisi effetti goliardici sullo schermo, si è rapidamente passati ai più pericolosi virus "moderni". Anche se in molti paesi creare ed immettere virus nel network dell'utenza costituisce reato penale, il numero di questi deleteri e "invisibili" programmi aumenta considerevolmente ogni anno. Gli effetti derivanti dalla presenza di un virus sui propri floppy/hard-disk variano da virus a virus. Alcuni si limitano a bloccare il computer, altri si placano soltanto dopo aver formattato il floppy/harddisk mentre altri ancora provocano saltuari malfunzionamenti del computer o dei programmi. In ogni caso i virus causano pesanti danni agli utenti che si vedono distruggere il proprio investimento in software o, peggio, mesi e mesi di assiduo lavoro.

**I VIRUS:
SE LI CONOSCI ... LI EVITI
SE NON LI CONOSCI ... TI FREGANO**

GENIAS

Pro-Line

Attenzione: Solo la confezione originale sigillata vi garantisce l'assoluta sicurezza e funzionalità del Virus Killer Professional.
Non fidatevi delle eventuali copie pirata che potrebbero offrirvi offerte dato che esse rappresentano il maggior veicolo di diffusione del Virus.

EX-MUTANTS



Dopo la Bomba nulla potrà essere come prima: tutto sarà mutato, e sottolineo MUTATO. Questa era la grande preoccupazione del Professor Kildare (questo devo averlo già sentito... - Paolo) nelle rosse notti insonni post-ecatombe, finché l'esperimento di riportare alla normalità sei mutanti non riuscì. Ora però è capitato il fattaccio: quattro di essi sono stati rapiti dal malvagio Sluggo, del partito dei mutantisti, che si è fatto un esercito di aborti umani e vuole mantenere tutto la popolazione terrestre nella sua anomala condizione genetica. Ackroyd e Shannon, i due ex-mutanti ritornati alla normalità grazie al prof, dovranno ora liberare i loro amici affrontando le abiezioni organiche che gli si presenteranno davanti e possibilmente riducendole in tanti piccoli DNA. Beh, si sa: mutare è un po' morire...



A prima vista, Ex-Mutants non desta grande impressione: gli sprite del gioco sono infatti piuttosto

bruttini e piccoli, proprio come un esperimento genetico malriuscito. Scherzi a parte, si rimane un pochino sconcertati di fronte alla scarsa qualità di scenari e personaggi, finché però non entra in gioco l'azione vera e propria di Ex-Mutants, e allora cambia tutto: 'sto beat'em up piattaforma si rivela un alto concentrato di distruzione di massa con ben poche soste da concedere al giocatore. Sullo schermo c'è sempre movimento e come se questo non bastasse, c'è anche parecchia esplorazione da portare avanti. Inoltre, il gioco non è per niente facile e pur disponendo di numerosi continue non sarà facile "mettere la parola fine" alle vicende del gioco. Tutto sommato questo è positivo: è l'attesa risposta della Sega alle critiche sulla facilità di molti recenti titoli per Megadrive.

PAOLO CARDILLO



ADENINA, CITOSINA, CITROSODINA E SACCARINA!

Per sbaragliare quegli ammassi di cellule impazzite che si ritroveranno davanti, Ackroyd e Shannon (uno dei due da scegliere all'inizio del gioco) dispongono inizialmente di un'ascia il primo e di un nunchaku la seconda, ma nel corso del gioco potranno rifornirsi di un'ascia da lancio (potente ma con una traiettoria arcuata) e di pugnali (meno potenti ma con traiettoria dritta) Ackroyd, mentre Shannon potrà produrre emanazioni letali dal suo nunchaku (un po' imprevedibili ma abbastanza potenti) e delle famigerate shuriken. Entrambi hanno a disposizione un'arma secondaria alla volta; nella lista sono compresi granate, bombe rimbalzanti, mine, cariche esplosive e delle specie di globuli auto-cercanti.

MEGADRIVE

SEGA

GRAFICA

▲ I fondali danno un tocco di atmosfera
▼ Gli sprite sono minuscoli e mal disegnati

83

SONORO

▲ Molti effetti campionati
▼ Musica soffusa e ripetitiva: non azzeccata

76

GIOCABILITA'

▲ Mai un minuto di sosta: l'azione è davvero furiosa

85

LONGEVITA'

▲ Nove lunghi livelli e un tasso di difficoltà piuttosto alto

85

GLOBALE

85

Un gioco intenso, con un livello di difficoltà finalmente aumentato. Da comprare

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

STREETS OF RAGE 2

Ci risiamo: pensavamo di aver spazzato via il crimine dal pianeta dopo aver fatto fuori il temibile Mr Big nel primo Streets of rage, quando ecco che uno dei suoi ex-scagnozzi si monta la testa e decide di instaurare un clima di errore nella città, un tempo alquanto pacifica. Per portare a termine il suo piano criminale, questo malefico decide anche di rapire Adam (uno dei protagonisti del primo SOR) e quindi a Blaze, Skate (il fratello di

Adam), Max e Axel non resta altro da fare che partire alla ricerca del rapito, facendo fuori lungo il tragitto il maggior numero di avversari possibile. Il tutto attraverso otto stage con altrettanti nemici di fine livello cattivi come mai prima d'ora (pazzesca Electra, una donna che agita a destra e manca la propria frusta elettrificata). Siete pronti per un altro viaggio nel regno del terrore?



Galattico! Ragazzi, questo gioco è qualcosa di spaventosamente troppobbbello! Mai avrei pensato di vede-

re un altro picchiaduro di questo livello della Sega e invece non c'è dubbio che in questo mese di seguiti (Super Shinobi 2, Sppedball 2, R-Type 2, Supermarioland 2, Lemmings 2, F-15 III, Dragon's Lair 3, PGA Tour Golf 2, Joe & Mac 2...), Streets of Rage 2 vince la palma di Miglior Numero 2 di Febbraio. La giocabilità è rimasta immutata, ma tecnicamente i programmatori della Sega hanno fatto un lavoro eccelso: la grafica è fantastica (i fondali sono forse i migliori e più vari che abbia mai visto su qualsiasi console), le animazioni dei personaggi sono terrificanti, il sonoro è bellissimo e ultrapompato (vale il discorso fatto per i fondali) e il tutto è estremamente vario. L'unica piccolissima pecca è data dalla forse eccessiva facilità, ma questo difettuccio è controbilanciato assai efficacemente dalla possibilità di giocare, oltre che con il solito picchiaduro a scrolling orizzontale e verticale che tutti conosciamo, con un beat 'em up uno-contro-uno alla Street Fighter 2 e con la possibilità di sfidarsi in due contemporaneamente con lo stesso personaggio! Insomma, se ancora non l'avete capito, Streets of Rage 2 è il migliore picchiaduro della storia su console e dovrete proprio odiare questo genere per lasciarvelo scappare!

SIMON CROSIGNANI

I QUATTRO DEL PICCHIADURO SELVAGGIO

Tanto per aggiungere un po' di varietà al gioco, i programmatori del gioco hanno pensato bene di inserire quattro personaggi fra cui scegliere il proprio eroe. Ognuno di quattro ha diversi valori per quanto riguarda Potenza, Tecnica, Velocità, Salto ed Energia, quindi sta a voi selezionare il vostro preferito. Ma ecco i quattro più nel dettaglio:

AXEL - Uno dei protagonisti del primo Streets of Rage. Ha una Tecnica elevatissima e conosce alla perfezione diverse arti marziali. Fra le sue mosse preferite ci sono i pugni e le testate, ma la migliore è senza dubbio quella speciale, molto simile al Pugno di Drago di Ryu in Street Fighter 2. Ve lo ricordate? Kaboom!

SKATE - Skate è il fratello di Adam, uno degli eroi di Streets of Rage 1. Come si può facilmente capire dal suo nome, ha dei valori elevatissimi in Velocità e Salto e queste caratteristiche sono evidenziate dalle sue mosse speciali, molto simili a quelle di Dhalsim, tanto per intenderci. Mitica quella in cui sulle spalle del nemico e gli colpisce con violenza inaudita la testa!

MAX - E' l'altra new entry di SOR2. Lento come un singulibini con le pile scariche, Max non è secondo a nessuno in quanto a potenza e quando carica i nemici con tutta l'energia che ha in corpo non c'è n'è più per nessuno! Consigliato se volete infliggere del danno fisico.

BLAZE - Già presente nel primo Streets of Rage, Blaze è la più equilibrata dei quattro e proprio per questo è consigliata se volete finire il gioco. Fra le sue mosse speciali ricordiamo una palla di fuoco (a corto raggio, ma alquanto potente) e un salto piroettato, molto simile a quello di Guile in SF2.



IN DUE SI MENA MEGLIO

Una delle cose più massicce di Street Fighter 2 è senza dubbio la possibilità di giocare in due contemporaneamente, ma se scegliete quest'attenzione prestate molta attenzione, perché colpendo il vostro avversario, proprio come accadeva in Double Dragon, gli leverete un bel po' d'energia. Se poi volete cambiare un po' potete provare il modo Duel che non è altro se non un picchiaduro uno-contro-uno "alla Street Fighter 2" con qualche piccola innovazione: infatti, oltre alla possibilità di scegliere lo stesso personaggio per entrambi i giocatori, potrete usare tutte le armi sparse per l'area di gioco per mazzolare il vostro avversario e questo, ve lo possiamo assicurare, garantisce un bel po' di divertimento in più.

VIOLENZA DIGITALE

Fra le peculiarità di *Streets of Rage 2* va sicuramente annoverata l'immensa varietà che i programmatori hanno saputo regalarci. Questa caratteristica è evidente anche nei diversi generi di scrolling: infatti, oltre al solito scrolling orizzontale, classico di tutti i picchiaduro del genere, SOR vanta in alcuni schermi uno scrolling verticale che ricorda molto quello del coin-op delle Teenage Mutant Ninja Turtles. La stessa varietà purtroppo non è presente nelle armi a disposizione lungo il cammino: in genere si tratta infatti di arnesi già presenti nel primo *Streets of Rage*, come tubi, coltelli e spade, arnesi che vi saranno comunque utilissimi per farvi largo in mezzo ai nemici asstanati.

GRAZIE
A CONSOLE
GENERATION PER QUESTA
CARTUCCIA!

MEGADRIVE

SEGA

GRAFICA

▲ Fondali superbi ed estremamente vari
Sprite animati eccezionalmente

95

SONORO

▲ Semplicemente il migliore mai sentito sul Megadrive.

95

GIOCABILITA'

▲ Eccezionale sotto tutti i punti di vista

97

LONGEVITA'

▲ Otto livelli e numerosi sottolivelli garantiscono un'ottima longevità

91

GLOBALE

94

Insieme a *Street Fighter 2* il migliore picchiaduro mai visto su qualsiasi console

AZIONE



STRATEGIA



ORIGINALITA'



BILANCIAMENTO



Mamma mia, che gioco! Mai visto niente di simile in vita mia! Prima di accendere il Megadrive ero molto

scettico e, dopo la brutta esperienza di *Sonic 2*, pensavo di ritrovarmi di fronte a un gioco particolarmente identico al suo predecessore, con qualche piccolo cambiamento qua e là, e invece... Gli otto livelli, con i loro sottolivelli, vantano una grafica, un sonoro e una giocabilità che hanno praticamente dello stupefacente. Le animazioni dei personaggi sono eccellenti ed estremamente varie e se riuscite ad avere un secondo libero dai nemici non potete non gustarvi i fondali. Il sonoro, come già detto, è eccezionale ed è sicuro il migliore mai visto, anzi sentito, su una console. La programmazione non è di meno e lo schermo scrolla in alto, in basso, a destra e sinistra con una fluidità impressionante e non c'è il minimo rallentamento nemmeno quando lo schermo è pieno zeppo di nemici. Mitico è anche il modo uno-contro-uno che permette di avere un minimo di cambiamento quando vi stupirete del gioco normale (possibile?). Insomma, per farla breve, non vedo nemmeno un motivo perché non dobbiate comprare *Streets of Rage 2*, quindi uscite e accaparratevelo subito!

PAOLO CARDILLO





ROLO TO THE RESCUE



Non è difficile capire che Rolo To The Rescue è stato programmato dai creatori della serie di James

Pond. E' difficile, invece, pensare ad un gioco migliore di questo! Rolo è ottimo da cima a fondo e sotto qualsiasi aspetto. La grafica è un mito, ed i personaggi sono curati nei dettagli che più non si poteva; voglio dire, non potrà mai esistere in un videogioco un personaggio tanto adorabile quanto il Castoro! Ma i meriti di Rolo non sono solamente estetici. La giocabilità, intensa e coinvolgente, si impadronisce di voi nel momento in cui inserite la cartuccia. I primi livelli vi mettono a vostro agio nel gioco, dopodiché venite gettati in quelli più enigmatici. Alcuni dei livelli vi terranno incollati alla sedia per ore ed ore, e la spaventosa amp i una varietà straordinaria e di dimensioni veramente immense. Il miglior platform del momento per il vostro Megadrive: perdetelo a vostro rischio e pericolo.

SIMONE CROSIGNANI

Sì, è così: Rolo ha perso le staffe. Ne ha avuto abbastanza di essere chiamato "orecchione" e "nasone" e non può tollerare che la sua cara mamma sia stata fatta prigioniera. I perfidi gemelli McSmiley la pagheranno cara per questo. Ma Rolo non potrà riuscire in questa impresa

tutto da solo; dovrà fare appello ai suoi amici della foresta affinché lo aiutino lungo la strada. C'è solo un piccolo inconveniente: sono stati sequestrati anche loro! Ma se riuscirà a liberarli, essi gli saranno eternamente grati e potranno alla fine vivere tutti felici e contenti. Urrà!

A CHE SERVONO GLI AMICI?

Gli amici di Rolo sono molti e diversificati ed il tizio avrà bisogno di tutti loro se vorrà recuperare la madre. Ciascuno di essi può aiutare Rolo svolgendo un compito differente - eccovi un rapido resoconto:

SCOIATTOLO: questa pelosa bestiolina può arrampicarsi su qualsiasi parete o albero consentendovi di ottenere i molti bonus nascosti.

CASTORO: grazie al suo salvagente a pois il castoro può percorrere a nuoto le acque con facilità e portarsi dietro delle piattaforme che gli altri possono usare come zattere.

CONIGLIO: oltre ad essere immensamente simpatico, questo orecchieto personaggio è in grado di saltare come nessun altro, riuscendo così a raggiungere le parti più alte dei livelli.

TALPA: benché non veda due metri davanti a sé, è impagabile per scavare fino a certe piattaforme che Rolo, altrimenti, non potrebbe raggiungere.

SPUTA E ASPIRA

Le armi speciali che Rolo può raccogliere sono tutte non-violente e strappano più di una risata. La prima fra queste è l'aspirapolvere: se ne raccogliete due, la proboscide di Rolo si trasforma in un aspiratore, permettendogli di risucchiare i cattivi per poi risputarli fuori. Un'altra bella cosa è la limonata reperibile nel livello del deserto. Bevetela e potrete sputarla ai nemici per ucciderli. Vedete? Tutte armi non-violente, seppure un pochino anti-igieniche.



Grande Rolo! Ao, mica per niente l'hanno programmato gli stessi tizi dei giochi di James Pond; sicuramente di questa mitica saga è stata ripresa la simpatia, con tutta una serie di personaggi accattivanti e animati in modo splendido. Non so se è già stato detto, ma quel castoro è semplicemente uno dei personaggi più magnetici di tutta la storia dei videogiochi! Pienamente d'accordo con il collega Simon per quel che riguarda la giocabilità: Rolo to the Rescue è ultraimmediato, di una varietà straordinaria e di dimensioni veramente immense. Il miglior platform del momento per il vostro Megadrive: perdetelo a vostro rischio e pericolo.

PAOLO CARDILLO

SORVOLIAMO LA ZONA!

Rolo deve esplorare un'area immensa, quindi è bene che abbia una mappa a portata di mano. Quella che possiede, però, mostra soltanto i posti in cui Rolo è già stato, ma se riuscite a impadronirvi di quei frammenti di mappa che giacciono dalle vostre parti, potrete avere una visione più ampia dei dintorni e prendere una scorciatoia. E se non vi piace andare a piedi, potrete sorvolare la mappa usando il corvo. Non esiste una rotta stabilita per ogni livello - si tratta solamente di arrivare alla fine del gioco più facilmente che potete.

MEGADRIVE CODEMASTERS

GRAFICA

▲ Personaggi disegnati ed animati con la massima cura, e il castoro è un mito

93

SONORO

▲ Musiche ed effetti sonori da leccarsi le orecchie.

92

GIOCABILITA'

▲ Azione e divertimento in dosi industriali!

94

LONGEVITA'

▲ Vi verranno le ragnatele sulle palpebre prima di completarlo.

95

GLOBALE

95

Che altro dire? Mano al portafoglio!

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

ECCO IL SONAR

Una delle "armi" a disposizione del nostro eroe è il sonar. Usando il tasto A, infatti ecco può lanciare delle onde sonore e localizzare dei delfini da liberare, dei nemici e delle sacche d'aria. Queste ultime sono particolarmente utili perché bisogna sempre tenere sotto controllo la riserva d'ossigeno e, a meno che non siate nei primi livelli dove vi troverete a viaggiare a pelo d'acqua, molto spesso sarete costretti ad addentrarvi in grotte, cunicoli e compagnia bella, affidandovi alle sopraccitate sacche d'aria per non morire. Quindi, occhio ragazzi, ma soprattutto... orecchio!

ECCO
THE DOLPHIN

Laggiù, dove il mare è più scuro e dove pochi esseri umani osano avvicinarsi, vivono creature terribili e dall'aspetto orrido, ma basta risalire di poche centinaia di metri ed ecco degli animali intelligentissimi, bellissimi, simpaticissimi e, soprattutto, innocui: i delfini. Già, per la prima volta nella storia (almeno per quanto ci possiamo ricordare) un videogioco ha come protagonista un delfino chiamato, molto originalmente (su questo non c'è dubbio) Ecco. Ecco è il pesce più tranquillo che possa esistere, ma lo aspetta un compito davvero terribile: infatti, mentre il nostro eroe si stava godendo la bella vita cullato dalle onde mattutine, una tempesta improvvisa ha portato via la famiglia lasciandolo solo e disperato (e senza nessuno che gli prepari da mangiare e gli lavi i calzini). Ora deve ritrovarli, ma non sarà facile, anche perché ci sono ben 27 livelli da affrontare, uno più difficile dell'altro...



Ecco: fantastico, eccezionale, incredibile, superlativo, favoloso, chimerico, irrealista, straordinario, meraviglioso, ammirevole, inaudito, incantevole, indescrivibile, ineffabile, mirabile, mirabolante, mostruoso, portentoso, prodigioso, sbalorditivo, sorprendente, spettacoloso, stupefacente, stupendo, sublime e soprattutto ORIGINALE! Ragazzi, per farla breve, questo gioco è una figata mai vista e non ho nessun problema nell'affermare che si tratta del miglior gioco finora uscito per Megadrive: i programmatori hanno curato ogni minimo aspetto del gioco e si vede, sin dalla prima partita. Qui ci troviamo di fronte al non plus ultra della grafica, al massimo dei massimi del sonoro, allo stato dell'arte della giocabilità, al settimo cielo dell'originalità... Giochi come questi capitano molto raramente: non fatevelo scappare per niente al mondo! Ipotecate il motorino, lavorate di notte, andate a lavare i vetri ai semafori, ma COMPRATE ECCO! Sareste folli a non farlo...

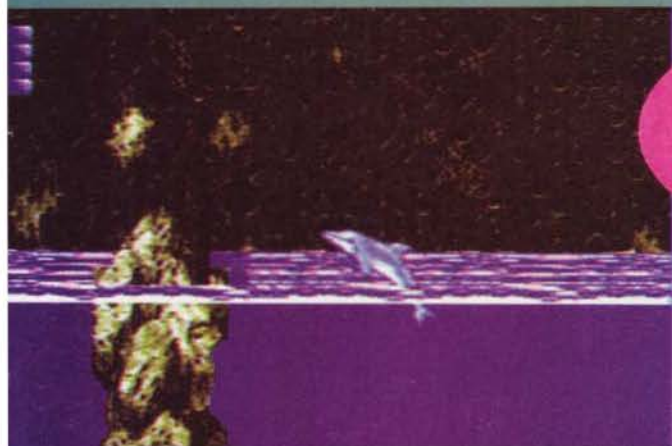
SIMON CROSIGNANI



ECCO I NEMICI

Oltre ai classici nemici di fine livello (particolarmente esilarante e pericoloso il polipone tenacolare) ci sono molte creature desiderose di farci la pelle in ecco. Prestate quindi molta attenzione alle meduse, belle quanto letali, ai pesci palla (disegnati divinamente) che vivono nelle profondità degli oceani e alle stelle di mare (che però qualche volta possono tornare utili). Non tutti gli abitanti del mare sono però letali: ci sono le conchiglie che vi permettono di abbattere degli sbarramenti rocciosi e dei misteriosi cristalli che vi danno consigli e aiuti per portare a termine il gioco e, dateci retta, di aiuti ne avrete bisogno davvero molti se volete finire Ecco...

GRAZIE! A
CONSOLE GENERATION
PER
QUESTA MEGA
CARTUCCIA!



ECCO GLI OSTACOLI

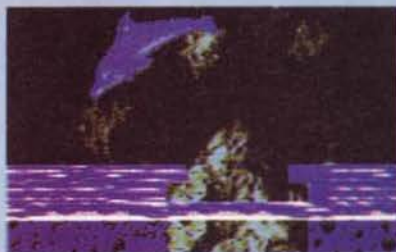
Nei 27 livelli dovete vedervela, oltre che con i soliti nemici, con degli ostacoli naturali alquanto difficili da superare. Ci sono infatti i coralli che, pur avendo un aspetto alquanto grazioso, si rivelano una trappola mortale, le correnti che permettono di nuotare più velocemente in alcuni punti, ma ostacolano il passaggio in diversi cunicoli, ci sono le rocce e le isole che vanno saltate e superate con la grazia di... ehm... Un delfino, ci sono le caverne buie dove spesso troverete un delfino sella vostra famiglia... Il tutto disegnato con una cura pazzesca, tanto che molto spesso ci si distrae a guardare la grafica e si perde una vita!



E' proprio vero: I giochi più belli sono quelli che non ti aspetti e che ti capitano fra capo e collo. Quando è arrivata in redazione, la cartuccia di Ecco è stata prontamente accantonata e provata, per caso, durante cinque minuti di pausa, giusto per distrarsi un po': dopo le consuete battute (Ecco Ecco, Ecco-lo qua, E io non ti faccio giocare Ecco!...), abbiamo acceso il Megadrive e... SDENG! Le mascelle sono cascate all'istante sfondando tre piani di uffici che si trovano sotto la nostra redazione: mai visto un gioco del genere! Tutto è perfetto: la grafica è spaventosa, il sonoro è fantastico, è giocabile, ha una longevità ottima, è originale, è divertente, è istruttivo, ha una bella introduzione... Se non l'avessi visto con i miei occhi e qualcuno mi descrivesse un gioco con questi termini probabilmente penserei a un Pesce d'Aprile anticipato, e invece... Ragazzi, non vorrei sembrare esagerato, ma qui ci troviamo di fronte al miglior gioco per Megadrive finora uscito, a un titolo che dà la birra a Sonic, ai giochi della Electronic Arts, a Streets of Rage 1 e 2... Personalmente lo considero un migliore acquisto persino di Street Fighter 2 sul Super Nes: certo, sono due generi diversi, ma Ecco è senza dubbio un gradino sopra. COMPRATELO IMMEDIATAMENTE!

E' proprio vero: I giochi più belli sono quelli che non ti aspetti e che ti capitano fra capo e collo. Quando è arrivata in redazione, la cartuccia di Ecco è stata prontamente accantonata e provata, per caso, durante cinque minuti di pausa, giusto per distrarsi un po': dopo le consuete battute (Ecco Ecco, Ecco-lo qua, E io non ti faccio giocare Ecco!...), abbiamo acceso il Megadrive e... SDENG! Le mascelle sono cascate all'istante sfondando tre piani di uffici che si trovano sotto la nostra redazione: mai visto un gioco del genere! Tutto è perfetto: la grafica è spaventosa, il sonoro è fantastico, è giocabile, ha una longevità ottima, è originale, è divertente, è istruttivo, ha una bella introduzione... Se non l'avessi visto con i miei occhi e qualcuno mi descrivesse un gioco con questi termini probabilmente penserei a un Pesce d'Aprile anticipato, e invece... Ragazzi, non vorrei sembrare esagerato, ma qui ci troviamo di fronte al miglior gioco per Megadrive finora uscito, a un titolo che dà la birra a Sonic, ai giochi della Electronic Arts, a Streets of Rage 1 e 2... Personalmente lo considero un migliore acquisto persino di Street Fighter 2 sul Super Nes: certo, sono due generi diversi, ma Ecco è senza dubbio un gradino sopra. COMPRATELO IMMEDIATAMENTE!

PAOLO CARDILLO



MEGADRIVE

SEGA

GRAFICA

▲ Animazioni galattiche, fondali dettagliatissimi, parallasse ovunque... Cosa si può volere di più?

98

SONORO

▲ Musiche altamente atmosferiche

93

GIOCABILITA'

▲ Finalmente un concept nuovo e divertente

97

LONGEVITA'

▲ Ventisette livelli massicci e bilanciati alla perfezione garantiscono una sfida epica

95

GLOBALE

95

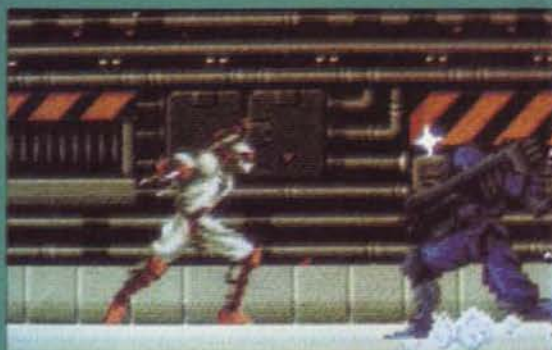
Probabilmente il migliore gioco per Megadrive di tutti i tempi.

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

SUPER SHINOBI 2

Joe Mushashi non è esattamente il tipo con cui si avrebbe il piacere di incrociare la spada: è infatti conosciuto per la sua predisposizione a fare a fettine tutto quello che gli si para davanti (inclusa qualche bistecca) e non disdegna mai di procurare dolore fisico con un po' di magia Ninja. Considerato tutto questo, è alquanto strano che Neo Zeed e la sua combriccola gli si siano piazzati

nuovamente tra i piedi invadendo nel frattempo il mondo. Beh, c'è gente strana al mondo: i tizi hanno sottomesso otto zone del globo, le hanno divise in sottozone e hanno piazzato alla fine di ognuna un megaguardiano. E non potevano fare Mushashi più felice: sciabola in mano e stivaletti ai piedi, è tempo che il nostro eroe faccia giustizia. Go Ninja Go Ninja Go...yeah, yeah...ehm...



DATTI UNA MOSSA

Il giovane Mushashi ha imparato molto dalla sua ultima avventura, accumulando una serie di tecniche che gli permettono mosse che lo aiuteranno notevolmente nella sua impresa distruttiva. Shinobi può ora effettuare un doppio salto (un po' come quello di *Super Ghouls'n'Ghosts*), aggrapparsi alle pareti per scalarle e appendersi ai soffitti e penzolare in atteggiamenti tarzaneschi. Tutte queste mosse sono facilmente effettuabili e sono solo una questione di rapidi movimenti col joypad. Del precedente *Shinobi* è rimasta comunque identica la capriola.



Questo era sicuramente uno dei seguiti più attesi degli ultimi tempi e se fosse riuscito solo a sfiorare la

grandezza del suo predecessore sarebbe stato un evento da ricordare. La domanda è: ce l'ha fatta? Beh, non proprio. Per quanto buono, *Shinobi 2* non ha quel meraviglioso mix di azione e bellezza grafica che il primo sfoggiava. La grafica appare leggermente migliore e certi fondali sono notevoli; Joe stesso si è rifatto un po' il look e ora somiglia più a *Ultimate Warrior*. Ancora una volta la musica è superba con dei mitici pezzi di rock duro e alcuni brillantissimi effetti. Lo schema di gioco è più coinvolgente grazie alle nuove mosse ma c'è comunque quel qualcosa che manca per farne un grande classico. Così com'è *Super Shinobi 2* rimane un ottimo gioco che val la pena acquistare, ma non vi aspettate di ritrovarvi con l'originale battuto.

PAOLO CARDILLO

MA SEI UN MAGO!

Come nelle sue precedenti avventure, il buon Mushashi ha la sua bella dose di magia da propinare; stavolta sono cinque i modi in cui il ninja potrà richiamare oscure forze della natura: eccoveli qui di seguito:

MIJIN: Con questa Shinobi pianta la sua spada nel suolo e fa Harakiri! Anche se ciò vi porta via una vita, causa grande danno anche a tutto ciò che si trova su schermo.

FUSHIN: Shinobi disperde il suo peso, riuscendo così a saltare più in alto e più velocemente.

IKAZUCHI: Quando viene richiamata, la magia dell'Ikazuchi crea una barriera di tuoni e fulmini attorno a Shinobi, che verrà protetto da ben quattro attacchi nemici.

KARIU: utile per ridurre l'infiammazione delle gengive...ah, ah. Cavolate a parte, con questa Shinobi richiama il magma dal centro della terra e crea paurosi muri di fuoco.

HAKURIU: Il potere del drago bianco riduce drasticamente la temperatura facendo ghiaccioli dei nemici di Joe. Purtroppo non dura molto.

1993: MORTE DALLE STELLE

La principale arma di Joe Mushashi sono, come era prevedibile, le taglientissime shuriken. Le stellette possono essere lanciate liberamente per tutto lo schermo e se si effettua una capriola mentre si lancia, si sparano bordate di otto shuriken in un colpo solo. Il giocatore inizia con una disponibilità di novanta stellette, ma bisognerà andare cauti con il loro utilizzo e soprattutto raccogliere quelle sparse lungo il percorso; ancora meglio, se vi ricordate il cheat mode del gioco originale ne potrete avere una quantità infinita. Bello, eh?



Il nostro ninja preferito è tornato! Super Shinobi 2 ha subito un bel trattamento con nuove mosse, incluso

l'arrampicarsi su muri e soffitti: il Nostro si è insomma trasformato in una specie di Superman! Tutto quello che c'era nell'originale è tornato e non c'è quindi motivo perché non si possa ritenere anche questo un bel classico! Beh, non vorrei esagerare. Le animazioni e il sonoro sono grandi ma la giocabilità non ha qualcosa di molto differente dall'originale. Non che la cosa dispiaccia, ma nel gioco proverete la spiacevole sensazione di aver già visto tutto una volta. Se non avete mai messo le mani su un titolo della saga, Super Shinobi 2 è ciò che fa per voi: è un gran bel gioco. Ma se vi aspettate qualcosa di sconvolgente, totalmente differente dal primo, potrete rimanere un filino delusi.

MAD MAX

MEGADRIVE

SEGA

GRAFICA

▲ Look e animazioni ad alti livelli, di dimensioni enormi certi boss di fine livello

89

SONORO

▲ Trascinante e incessante la colonna sonora, ottimi gli effetti

89

GIOCABILITA'

▲ Ha conservato lo stesso schema di gioco del precedente titolo, cioè un'azione altamente intrippante.

85

LONGEVITA'

▲ Otto livelli debordanti di azione: non si può chiedere molto di più.

85

GLOBALE

84

Un gran bel gioco d'azione, consigliabile però a chi non ha mai giocato uno dei precedenti capitoli. Super Shinobi 2 non è infatti molto diverso dal suo predecessore.

AZIONE



STRATEGIA



ORIGINALITA'



BILANCIAMENTO



SUPER NES

DATA EAST

GRAFICA

▲ Personaggio molto simpatico
▼ Pochi dettagli e scarso uso dei colori

83

SONORO

▲ Una grande realizzazione che rende ancora più appetibile il gioco

88

GIOCABILITA'

▲ Quante cose si possono fare con un pugno di nemici tramortiti!

86

LONGEVITA'

▲ Il gioco è abbastanza lungo e dispone di un gradito sistema di password

84

GLOBALE

86

Un bellissimo platform con un'originale propensione allo "sfruttamento" dei nemici. Ultraconsigliato

AZIONE

STRATEGIA

ORIGINALITA'

BILANCIAMENTO

THE ADVENTURE OF ROOKIE 93



Beh, non tutti i monoliti funzionano! Nella terra di Rookie sono nati esemplari di homo sapiens, di scimmia ma anche strani incroci tra primati e umani; Rookie ne è appunto un esempio: è a tutti gli effetti un troglodita della nostra razza ma se qualcuno gli fa solo un graffio si trasforma in scimmia. E la volete sapere la cosa peggiore? Anche la sua ragazza è una donna-scimmia: fratello Rookie, hai tutta la mia comprensione. E comunque non è finita: una specie di demone venuto da chissà quale dimensione l'ha pure rapita e ora Rookie deve cercare di salvarla sfuggendo a dinosauri, pterodattili, e altri primitivi con la clava come status-symbol. Beh, vista la strana natura della ragazza fossi in Rookie ci penserei un po' su...



A prima vista, Adventure of Rookie 93 sembra uno dei tanti platform destinati a perdersi nella massa:

non ha una grafica particolarmente attraente, anzi il look è piuttosto spoglio e l'uso dei colori non è a livelli chissacosa. Ma iniziate a far trotterellare l'omino e scoprirete un gran bel gioco: Innanzitutto Rookie stesso ha una camminata simpaticissima, ma è il modo in cui il piccolo troglodita può disporre dei suoi nemici che colpisce favorevolmente. Poter prendere i cattivi, spostarli e usarli per saltare, distruggere e cercare dà al gioco una sua personalità che lo distingue da parecchi altri titoli del suo genere. La musica è uno degli aspetti migliori di Rookie: realizzata benissimo e perfettamente in tono con il soggetto. Inoltre, il gioco in generale è abbastanza vario: i livelli sono ben diversificati e alcuni elementi del paesaggio sono davvero esilaranti come le macchine di pietra in stile Antenati. Nel complesso, non posso che consigliarlo caldamente a ogni appassionato piattaforma: nel suo genere, è uno dei migliori degli ultimi tempi.

PAOLO CARDILLO

GUARDATI DALLA BESTIA UOMO!

Una delle cose che colpisce particolarmente di *Adventure of Rookie* è l'"utilizzo" che il piccolo troglodita può fare dei suoi nemici. Dopo averli colpiti infatti questi rimangono tramortiti, e a questo punto il moccioso di neanderthal può a) dargli il colpo di grazia, trasformandoli in ordigni utili per far fuori altri nemici o aprirgli varchi verso stanze segrete, b) salirci sopra e saltare verso locazioni altrimenti irraggiungibili, c) spingerli per piazzarli in posizioni più comode per effettuare le precedenti azioni. Mica male, eh? Nemici a parte, Rookie può anche trasformarsi in "Super-Rookie" raccogliendo tre globi rossi e diventando così invulnerabile.



SUPER NES + MARIO 4 2 JOYPAD

L.399.000 IVATO



L.119.000



L.119.000



L.119.000



L.119.000



L.109.000



L.119.000



L.119.000



L.119.000



L.109.000



L.119.000



L.119.000



L.119.000



L.119.000



L.129.000



L.119.000

- SMART BALL.....119000
- SMASH TV.....109000
- SPANKY'S QUEST.....119000
- STREET FIGHTER II.....159000
- SUPER ADV. ISLAND.....119000
- SUPER CASTLEV. 4.....119000
- SUPER OFF ROAD.....119000
- TOP GEAR.....109000
- TURTLES 4.....119000
- ULTRAMAN.....110000
- WWF WRESTLING.....119000
- XARDION.....129000
- ZELDA III.....109000

- ADDAMS FAMILY.....119000
- AMAZING TENNIS.....119000
- CONTRA III.....119000
- JIMMY CONNERS T.....109000
- JOE & MAC.....119000
- HOOK.....119000
- MARIO PAINT.....119000
- MAGICAL QUEST.....129000
- PAPERBOY II.....119000
- PIT FIGHTER.....109000
- R.P.M. RACING.....119000

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



L.119.000



L.119.000



L.109.000



L.119.000



L.179.000



L.119.000



L.119.000



Mario 4 + Joypad L.355.000 IVATO

NOVITA' SUPER FAMICOM

- DION.....L.149000
- FATAL FURY.....L.169000
- FIST OF NORTH STAR 6.....L.159000
- FLING HERO.....L.149000
- JOE & MAC II.....L.149000
- POWER ATHLETE.....L.149000
- RAMNA 1/2 II.....L.189000
- STAR WARS.....L.169000
- TINY TOONS.....L.149000
- VALKEN.....L.149000
- BATTLETECH.....L.179000
- ALIEN VS PREDATOR.....L.169000

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

SUPER FAMICOM CONSOLE + GIOCO OFFERTA L.449.000

MEGADRIVE JAPAN
Sonic, joypad,



L.245.000 ivato



L.99.000



L.99.000



L.99.000



L.99.000



L.119.000



L.99.000



L.99.000



L.99.000



L.99.000



L.89.000



L.99.000



L.99.000

MEGADRIVE

- ALIEN 3.....99000
- ALIEN STORM.....59000
- ALISA DRAGON.....99000
- BARTS VS MUTANT A.....99000
- CADASH.....89000
- DAY SENRYAKU.....49000
- DAVID ROBINSON.....69000
- DINOLAND.....99000
- DONALD DUCK.....99000
- EUROPEAN C. SOCCER.....99000
- FANTASIA.....99000
- FIGHTING MASTER.....109000
- FINAL BLOW.....89000
- GHOULS AND GHOST.....69000
- GOLDEN AXE 2.....69000
- KICK BOXING.....99000
- ICE HOCKEY.....79000
- JOE MONTANA.....89000
- JOE MONTANA II.....99000
- JOHN MADDEN.....89000
- JOHN MADDEN II.....99000
- LEAGUE SOCCER.....99000
- LOTUS TURBO.....99000
- MICKEY MOUSE 2.....59000
- OLIMPIC GOLD.....109000
- PHANTASY STAR III.....139000
- POPLOUS.....99000
- PREDATOR 2.....89000
- RAMPART.....89000
- RASTAN SAGA II.....89000
- RUNARK.....99000
- SANGOSUHI.....49000
- S. IN THE DARKNESS.....129000
- SONIC.....89000
- SONIC II.....99000
- SPIDERMAN.....99000
- STORMLORD.....105000
- STREET OF RAGE II.....99000
- SUPER MONACO GP II.....99000
- SUPERMAN.....99000
- TAIHEIKI.....119000
- TAZMANIA STORY.....99000
- TECMO WORLD CUP.....89000
- TERMINATOR.....99000
- TERMINATOR II.....99000
- TEST DRIVE II.....99000
- THUNDER FORCE 4.....119000
- TOEJAM & EARL.....99000
- TOKI.....89000
- TWIN COBRA.....79000
- WORLD OF ILLUSION.....99000
- WORLD CUP SOCCER.....99000

MEGA-CD ROM

- AFTER BURNER 3.....129000
- BLACK HOLE ASS.....99000
- DENIN ALESTA.....99000
- GRAMBLER 2.....109000
- PRINCE OF PERSIA.....109000
- ROAD BLASTER FX.....119000
- SOL FEACE.....79000
- THUNDER FOX FX.....109000
- TIME GAL.....119000

ADATTATORE ITA/JAPAN L.39.000

ALEX
Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:



011/4031114

SUPER NES

KATSUME

GRAFICA

▲ Sprite e fondali tipicamente giapponesi

90

SONORO

▼ Monotono e alla lunga irritante!

70

GIOCABILITA'

▲ Grande divertimento, soprattutto nel modo a due giocatori.

91

LONGEVITA'

▲ Buono il bilanciamento del livello di difficoltà, anche se i rallentamenti sono alquanto irritanti

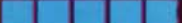
82

GLOBALE

89

Un buon gioco consigliatissimo ai fan del genere

AZIONE



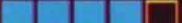
STRATEGIA



ORIGINALITA'



BILANCIAMENTO

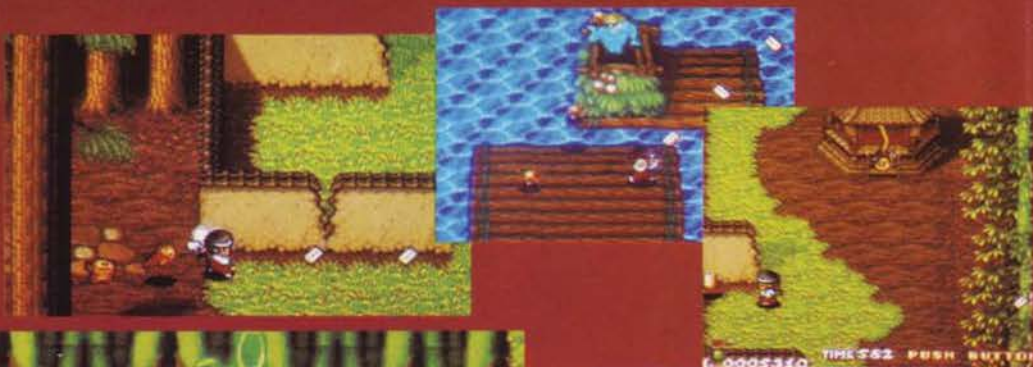


GRAZIE
A CONSOLE
GENERATION PER LA
CARTUCCIA

KIKIKATAI

I giapponesi sono pazzi, hanno pochissima fantasia e quei pochi sprazzi di genio artistico che hanno sono spesso frutto di una mente malata. Tanto per cominciare, nel resto del mondo a chi diavolo verrebbe in mente di chiamare un gioco *Kikikatai*? Qualsiasi cosa voglia dire, è un nome demente e ancora più dementi sono i protagonisti del gioco: un ragazzino con il kimono ultrasproporzionato, come è d'uopo nel design del Sol Levante, e con due occhi talmente giganteschi che dovrebbe vedere meglio dell'Uomo da 6 milioni di dollari. Questo tizio è affiancato da un non meglio identificato

animale e fin lì non ci sarebbe niente di strano (se non per il fatto che cammina su due zampe e spara a destra e manca come un forsennato), solo che non si riesce a capire se sia un panda, un orso, un singulibini o cos'altro. Comunque sia, questi due individui devono salvare il mondo che è stato trascinato in un salto spazio-temporale dalle forze del male, desiderose di conquistare l'intero pianeta. Il tutto in uno sparattutto con le solite cose: nemici di fine livello, bonus, livelli segreti... Ma prima o poi faranno qualcosa di originale 'sti giapponesi!



TI CHE TE 'TACH I TACH...

In *Kikikatai* ci sono un sacco di elementi che tengono viva l'attenzione del giocatore in qualsiasi momento. Molto spesso, ad esempio, potete richiamare l'aiuto di alcune divinità che vi regaleranno punti, armi e altre amenità, semplicemente sparando ad alcuni oggetti apparentemente inutili. Stesso discorso va fatto per i nemici di fine livello, dall'aspetto assolutamente ridicolo, ma alquanto letali: nel corso della vostra avventura dovrete fronteggiare un ciclope, un uomo pianeta e altri tizi davvero dementi. Soprattutto in questi casi, è consigliatissimo giocare in due contemporaneamente per avere molte più possibilità di proseguire nel corso del gioco.



Ho sempre odiato questo genere di shoot 'em up dal look assolutamente demenziale, ma devo ammettere che nella maggior parte dei casi si trattava di titoli comunque poco giocabili e troppo incentrati sulla demenzialità. *Kikikatai* invece è pur sempre un gioco demente, ma si fa apprezzare proprio per la grande dose di divertimento in esso celata, soprattutto nel modo a due giocatori. La grafica è ottima (specie se andate pazzi per manga e simili) e molte volte è proprio questo l'elemento che spinge ad andare avanti nel gioco, la difficoltà e bilanciata ottimamente e le sorprese sono dietro ogni angolo. Purtroppo, anche se siamo nel 1993 inoltrato, *Kikikatai* soffre della medesima malattia che affligge inspiegabilmente un sacco di giochi per Super Nes: i rallentamenti. Non c'è niente di più irritante, mentre si è nel mezzo di una sparatoria furiosa, di vedere rallentare l'azione perché ci sono troppi nemici sullo schermo! Se riuscite a passare sopra a questo difetto, *Kikikatai* è consigliatissimo, specie in questo periodo in cui i giochi belli per il Super Nes escono con il contagocce.

SIMON CROSIGNANI

**GRAZIE A
CONSOLE
GENERATION
PER LA CARTUCCIA**

TINY TOON ADVENTURES

Prendete tutti i personaggi più famosi dei cartoons della Warner Bros, tutto il loro repertorio di avventure, agitate tutto e sottoponetelo a un processo di rimpicciolimento: che cosa ottenete? Viaggio Allucinante a cartoni animati? Una pellicola da visionare con un telescopio per poterci capire qualcosa? No, ottenete i Tiny Toons (letteralmente: cartoni animati piccoli). Approdati da qualche tempo anche sui nostri teleschermi, propongono le avventure dei "figli" di personaggi

come Bugs Bunny e Duffy Duck. In questo gioco della Konami dovreste proprio guidare il figlio d'arte Buster Bunny attraverso mille peripezie piattaforma, partendo dalla gigantesca università, finendo nel far west e poi anche in una parodia delle migliori produzioni fantascientifiche. Vostra arma suprema una micidiale rincorsa con conseguente salto letale per eliminare le fetenzie animate presenti su schermo. Papapapapapa-papapapapapa...

NOI SIAMO PICCOLI...

Come anticipato, il mitico Buster Bunny dispone di una turborincorsa, attivabile tramite i tasti L o R, che non solo gli fa acquistare una velocità notevole ma gli consente di scalare persino le pareti. Tutto questo però ha un prezzo e cioè il progressivo calo del "rincorsometro" in alto a sinistra: il tutto è comunque recuperabile tramite le carote sparse lungo il percorso del gioco. Se riuscite a raccogliergle mentre siete già in corsa potrete andare a velocità folle per un bel po' provocando casini inenarrabili sullo schermo! Senza contare che questa tecnica vi sarà indispensabile in certi schermi che se ne scendono tranquilli verso il basso e rischiano di "inghiottirvi" nella parte bassa dello schermo.



Questo mese, fratelli lettori, vi presentiamo due casi analoghi in cui le case di software si sono lasciate "prendere la mano". Il primo è Road Runner e lo trovate a pag 112, il secondo è questo Tiny Toon: in entrambi i casi i programmatori hanno sfornato degli scenari semplicemente mitici ma si sono scordati un pochino del resto. Tiny Toon ha dei personaggi con animazioni e spunti esilaranti (provate un po' a far appoggiare Buster Bunny a un muro...): la turborincorsa è un'idea che strappa più di una risata, gli scenari sono stati concepiti in maniera stupenda, le musiche sono splendide e l'atmosfera del cartone è stata catturata in maniera perfetta. Il problema è che il gioco lo finite in una giornata di partite belle impegnate: il sistema di password vi dà più di un aiuto in questo e un quarto livello praticamente inesistente (una partita di football "laterale" che finisce in meno di un minuto) rincarà la dose. Comunque il gioco non soffre certo dei problemi di giocabilità di Road Runner e con l'atmosfera (e i simpatici giochi-bonus) che ha ci ritornerete anche dopo averlo finito. Scusate la solita frase, ma è un'altra licenza che poteva dare frutti migliori...

PAOLO CARDILLO



SUPER NES

KONAMI

GRAFICA

▲ Da oscar l'ideazione degli scenari che riescono a catturare alla grande lo spirito dei cartoni animati

91

SONORO

▲ Mitici motivi che si diversificano per ogni scenario, parodiando alla grande varie colonne sonore

90

GIOCABILITA'

▲ Un bel platform con una festosa atmosfera da cartoon

88

LONGEVITA'

▲ Un gioco corto, con un sistema di password che lo accorciano ancora di più

74

GLOBALE

79

Un platform con uno splendido scenario cartoonistico, che però si finisce molto presto. Finché lo giocherete sarà comunque uno spasso.

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

SUPER NES

MINDSCAPE

GRAFICA

▲ Non è la perfezione, ma delle battaglie spaziali profondo così finora sul Super Nes non si erano ancora viste

88

SONORO

▲ Bello. Più teso se siete nel bel mezzo di un duello e sottolinea sempre un "centro" durante una battaglia

90

GIOCABILITA'

▲ Guerra nello spazio profondo! Con tattiche, musiche e scenari acciappanti

85

LONGEVITA'

▲ Non è difficile, ma è troppo affascinante per non rigiocarci anche dopo averlo finito

88

GLOBALE

85

Un gioco di grande impatto che porta una ventata di novità "cinematografica" (insieme con Another World) sul Super Nes.

AZIONE



STRATEGIA



ORIGINALITA'



BILANCIAMENTO



WING COMMANDER

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

Far rivivere un film. E' il sogno di parecchi programmatori e la speranza di tutti i videogiocatori. Certo la cosa non è facile: ricreare atmosfere, scenari, personaggi paragonabili a quelli su celluloide richiede un minimo di tecnologia. Qualche anno fa alla Origin si sono armati di santa pazienza e forti di conoscenze tecniche notevoli hanno fatto su PC qualcosa di incredibile: un simulatore di guerre spaziali con una grafica che sfruttava una tecnica simile al ray-tracing per ritrarre in una maniera super realistica le astronavi del gioco. In più hanno inserito una serie di atmosferosissime sequenze animate tra una battaglia e l'altra: alla fine tra le zoomate delle astronavi, le musiche e la componente arcade del gioco ne è venuto fuori un successone. Un momento, ma cosa sento? Zoomate, musiche, arcade? Ma è perfetto per il Super Nes!



Come giudicare Wing Commander sul Super Nes? Semplicemente paragonandolo con le precedenti versioni?

Beh, su questo fronte la versione per il 16-bit Nintendo viene staccata di parecchie lunghezze da quella PC ed è un filino inferiore a quella Amiga: il movimento delle astronavi è infatti alquanto scattoso, con un numero di frame inferiore alle altre versioni. Le sequenze di intermezzo, se confrontate con le altre, perdono nettamente: il numero di colori utilizzato è inferiore e si vede. Fatte queste considerazioni, vale comunque la pena provare l'esperienza di Wing Commander: il gioco ha infatti conservato il suo fascino e per tutti gli SNessisti sarà qualcosa di nuovo e particolare. L'atmosfera che si respira è sempre quella dei grandi film sf come, manco a dirlo, Guerre Stellari: il gioco riesce a farvi affezionare ai personaggi del gioco come a quelli di una produzione cinematografica! Ogni combattimento, tra comunicazioni, tattiche da usare, esplosioni spettacolari è qualcosa di terribilmente attraente. Il gioco non è difficile, ma riesce a farvi tornare sopra anche dopo averlo finito per il suo incredibile magnetismo. Se ci fosse stata una migliore fluidità nella grafica sarebbe stato un capolavoro: confidiamo ovviamente in un eventuale seguito. Roger.

PAOLO CARDILLO



NON PASSA L'ALIENO

Wing Commander è a tutti gli effetti un simulatore, anche se il suo ritmo può essere considerato tipicamente arcade. Il metodo di controllo è classicamente aeronautico: spingendo il pad in su si va in picchiata, in giù si sale. Realisticamente, usando il cannone a particelle bisogna evitare un surriscaldamento eccessivo segnalato da una barra crescente. Altro aspetto preminente è quello tattico: nelle vostre missioni non sarete soli, ma verrete scortati da dei compagni a cui potrete inviare degli ordini (Select+X e X per la scelta). Per esempio potrete comandare a un vostro compagno di attaccare una nave nemica mentre voi vi occupate di un'altra o anche insultare via radio un nemico per distogliere la sua attenzione da un bersaglio che il fetentone ha preso di mira e che voi dovete invece proteggere!

SUPER KICK OFF

Avete presente il calcio? Avete presente *Kick Off*? Se avete risposto no ad entrambe le domande siete appena sbarcati sulla Terra: benvenuti! Se avete risposto no solo alla prima vi si è guastato il televisore o non aprite mai il giornale, se avete risposto no alla seconda non leggete mai le riviste di videogiochi e vi state chiedendo cos'è sta roba che sto fameticando. Se avete risposto sì ad entrambe, inizio la recensione: finalmente arriva su SNES in una veste decente il mito dei giochi calcistici! Dopo la penosa prova di *Pro Soccer*, finalmente il campo di gioco ha acquistato una fluidità decente e i giocatori sono animati bene e sono ritratti in maniera accettabile. Questa versione incorpora le migliori caratteristiche della saga pedatoria: tiro a effetto, formazioni modificabili, controllo di palla, passaggio e tiro, barriere e tutto il resto. Beh, c'è poco altro da raccomandare: palla al centro e pedalare!



NAME	POS	NO	NK	4-3-3	4-2-4	5-3-2
D. ASCHKE	GKP	1				
H. BUTHKE	DEF	2				
J. BARRAGE	DEF	3				
B. BENTONNI	MID	4				
B. BURMEER	DEF	5				
B. BOMMO	DEF	6				
F. BEVELLES	MID	7				
L. BESTRAND	MID	8				
J. FERRARI	FWD	9				
L. FERRATOC	FWD	10				
D. CLAYELLOUX	MID	11				
E. BASCHKE	DEF	12				
J. DANIELLOU	MID	14				
D. GUILLOT	FWD					
C. PEREZ	FWD					
P. TIBCV	FWD					



SUPER NES

IMAGINEER

GRAFICA

▲ Finalmente fluido lo scorrimento del campo
▼ Non è mai stato il pezzo forte dei giochi di Kick Off

70

SONORO

▼ Solo il fischio dell'arbitro e qualche applauso: non si sono sprecati

50

GIOCABILITA'

▼ Molto difficile governare Kick Off con un joystick

74

LONGEVITA'

▲ Tante opzioni presenti...
▼ ...ma la bassa giocabilità inciderà non poco

78

GLOBALE

78

Finalmente Kick Off in una versione accettabile per il Super Nes; se solo il controllo fosse più facile sarebbe da considerarsi un capolavoro anche per il 16-bit Nintendo

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



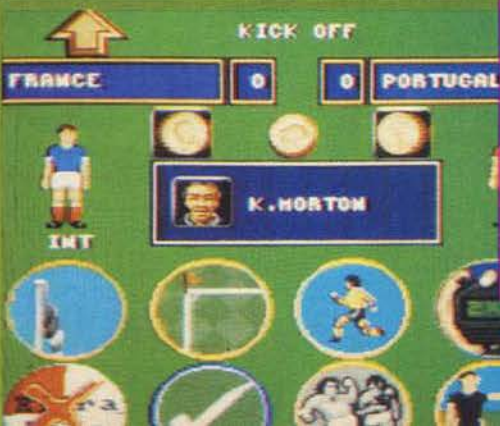
Beh, così va un po' meglio. Dopo aver visto *Pro Soccer* si poteva essere colti da crisi di rigetto e devo dire che qui siamo

su livelli nettamente migliori: la fluidità dello scorrimento è ottima e i calciatori non sembrano essere usciti da un *Vic 20*. Tutte le caratteristiche più importanti della serie che tanto successo ha riscosso sono state incluse e avere a portata di polpastrello quattro tipi di azione immediatamente selezionabili aggiunge anche qualcosa in più alla giocabilità di *Super Kick Off*. La vera sciagura si chiama però controllo di palla; come molti sapranno, il controllo di palla in *Kick Off* è già di per sé incasinato e con un joystick raggiunge livelli di difficoltà notevoli. Alla fine ne viene fuori un gioco che è immediato in generale ma che è troppo...simulativo nel governo della boccia, cosa che potrebbe scoraggiare più di un appassionato del genere. Però non è che esistano molti giochi di calcio per il Super Nes e *Super Kick Off* si piazza comunque dietro a *Super Formation Soccer* (il migliore) meritandosi nel complesso un buon voto: se avete a disposizione anche un joystick con levetta, aggiungete dieci punti.

PAOLO CARDILLO

CHI NON SALTA...

Super Kick Off ovviamente trae vantaggio dal numero di pulsanti del Super Nes (ci mancherebbe) e infatti a ognuno dei quattro tasti utilizzati (i "soliti" A, B, X e Y) sono state assegnate le seguenti funzioni: tiro corto, tiro lungo, passaggio e tackle. E' di nuovo però il computer a occuparsi del portiere durante le azioni "normali"; sarà invece il vostro joystick a governarlo in caso di calci di rigore contro la vostra squadra o nell'effettuazione di un rinvio. Anche in questa versione è presente l'adorato effetto che naturalmente viene dettato immediatamente dopo il tiro. Presenta all'appello anche la barriera durante le punizioni: non è mai servita a molto, però fa scena.



UN TREMITO NELLA FORZA!

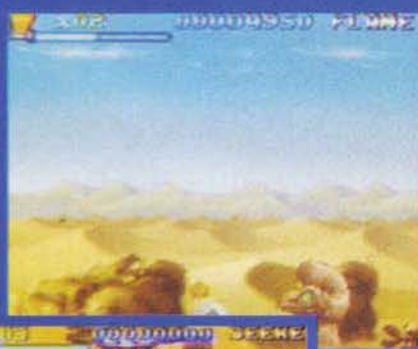
Luke (e in seguito i suoi compagno Han e Chewbacca) inizia il gioco con un misero laser ma le vie della Forza lo conducono ben presto al reperimento di nuovi ordigni da utilizzare contro i nemici. Dopo il laser c'è una pistola a fuoco concentrato, una con proiettili a ricerca, una con potentissimi globi ionici fino ad arrivare a quella che scarica micidiali ondate di plasma. Non di sole armi vive però un Jedi: durante il gioco sono infatti anche reperibili dei cuoricini che appaiono subito dopo aver ucciso i nemici (ma non potevano trovare qualcosa di meno beota dei cuoricini in un gioco di fantascienza dedicato a Guerre Stellari? Ma io li uccido! - Paolo), uno scudo per invulnerabilità momentanea, un detonatore termico (che va usato subito) che provoca un'esplosione devastante, un megacuore per l'energia, un pod per il tempo, un moltiplicatore di punti, una spada laser per allungare la "capienza" energetica e le vite extra.



SUPER

STAR

WARS



Aaaaggggh! Ma voglio farmi prendere un colpo? Dico, due giochi su Guerre Stellari in due mesi! Non avevo fatto a tempo a staccarmi da X-Wing che è capitato in redazione Super Star Wars! Ed è diventata ormai una droga! Ehm, sto cominciando a entrare nella fase "e a noi?" quindi forse è meglio che vada col commento: bene, Super Star Wars mette in luce ancora una volta ciò che la Lucasarts desidera sempre mettere in luce: le atmosfere, i personaggi, le musiche e insomma tutto ciò che deriva dalla sua matrice cinematografica (mica per niente si è messa a fare avventure grafiche, no?). Le rappresentazioni dei personaggi, degli ambienti, le mitiche musiche di John Williams, l'introduzione uguale a quella del film con tanto di introduzione scorrevole prospettica, sono riprodotti (o reinventati) a regola d'arte. Giocare a Super Star Wars significa davvero rivivere la magica atmosfera del film. Poi c'è l'aspetto propriamente giocoso: se vogliamo, Super Star Wars è un tantinello monotono, con delle situazioni di gioco che vengono via via replicate assumendo semplicemente dei connotati grafici diversi. Il gioco ha una profondità minima, è totalmente concentrato sull'azione e sul veder schizzare laser da tutte le parti, proprio come sarebbe in una battaglia spaziale al cinema. Il goal è che con la "classe" cinematografica che la Lucasarts si ritrova la cosa è riuscita alla perfezione, e non si può fare a meno di rimanere attratti dalla magica atmosfera di questo titolo: nulla di originale, ma sentirete scorrere la Forza!

PAOLO CARDILLO

SEGUI IL TUO ISTINTO!

Super Star Wars segue passo passo (un po' come faceva la sua controparte su NES) le vicende del film, dandovi l'occasione, a partire dall'ottavo livello, di scegliere tra tre grandi protagonisti del mito cinematografico: Luke Skywalker, Han Solo e il wookiee Chewbacca. Per buona parte del gioco il genere seguito è quello piattafornico d'azione (10 livelli) con spettacolari escursioni però nel famoso Modo 7. Ecco di seguito le descrizioni dei 14 livelli di **Super Star Wars**:

DESERTO DITATOOINE: Luke contro scorpioni giganti, topi volanti e altre amenità desertiche prima dello scontro finale con il Sarlac, vermone del deserto (mi ricorda qualcosa...)

A BORDO DEL LANDSPEEDER: primo spettacolare utilizzo del Modo 7 per ritrarre il terreno desertico. Luke e C-3PO (D3-BO) combattono contro i minuscoli jawa per l'occasione motorizzati.

ALL'ESTERNO DEL CARRO DEI JAWAS: Luke deve saltare tra piattaforme mobili e non per raggiungere l'entrata. I suoi nemici sono ovviamente i jawa, delle sonde fluttuanti, cannoni, sbuffi di scarico e altro ancora.

ALL'INTERNO DEL CARRO: l'interno è munito di varie contromisure; ci sono il laser, le barriere invalicabili, varicannoni, robot, e naturalmente ancora i jawa. Per la prima volta esplorerete il "rimbalzo" del vostro raggio laser.

TERRA DEI SABBIPODI: stavolta Luke userà la spada laser contro i saltellanti Sabbipodi, i Banta (delle specie di marmuti) e gli onnipresenti jawa.

DESERTO DITATOOINE 2: praticamente una replica della prima escursione. La destinazione stavolta è Mos Eisley.

MOSEISLEY: prima di raggiungere il bar per reclutare Han Solo, Luke deve vedersela con i soldati imperiali appostati fuori con tanto di artiglieria.

DENTRO IL BAR: da questo livello potete scegliere tra Luke, Han e Chewbacca. Vi darà addosso tutta la feccia aliena della "cantina".

FUGA DA MOSEISLEY: il problema ora è raggiungere il Millennium Falcon. Sarà possibile soltanto attraversando una struttura piena di mine, soldati imperiali, robot, tenaglie e ingranaggi vari.

HANGAR DELLA MORTE NERA: il Millennium Falcon viene catturato dal raggio trattore della Morte Nera. A questo punto la battaglia si svolge nell'hangar tra soldati, robot per finire con un duello con uno spaventoso megarobot.

VERSOLA STANZA DELLA PRINCIPESSA: in angusti corridoi dovrete farvi spazio tra robot e soldati imperiali.

IL RAGGIO TRATTORE: dovrete cercare di disattivare il meccanismo del raggio trattore mentre gli imperiali vi sparano addosso.

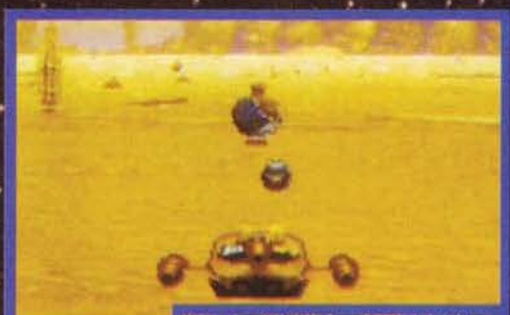
ATTACCO ALLA MORTE NERA: il ritorno del Modo 7. A bordo di un Caccia Ala-X (visto da dietro) sorvolerete la superficie del terribile satellite imperiale tra raffiche di laser che cercheranno di sfondarvi la fusoliera.

NEL CANYON DELLA MORTE NERA: la battaglia più spettacolare di tutti i tempi! Stavolta è in soggettiva (si vede il cruscotto dell'Ala-X) e di fronte a voi ci sono un sacco di caccia TIE! Fuooooo!!!!

STAR WARS



La Forza: fluido che alberga nelle anime dei grandi cavalieri Jedi, conosce due manifestazioni, la peggiore delle quali è il Lato Oscuro. E voi da che parte potevate stare se non da quella dei Jedi, che ne sono i "portatori sani", in aperto conflitto con i degenerati, i convertiti al lato Oscuro come Darth Vader (o Fener)? Ecco perché in questo gioco che segna l'esordio della Lucasarts tra i chip dedicati del Super Nes vi ritrovate nei panni di grandi rappresentanti della Forza: il primo di tutti è Luke Skywalker, ex-agricoltore che scopre di essere un grande guerriero dopo l'incontro con il maestro Obi-Wan Kenobi. Proprio come nel film, costui parte dal suo pianeta di origine (Tatooine), incontra la coppia mercenaria Han Solo-Chewbacca, raggiunge la Morte Nera (il pianeta artificiale, arma suprema del malvagio Impero) e la distrugge in una battaglia finale epica. E tutto in due ore di film e sul Super Nes in ben 14 livelli di azione concentrata! Wow!



Ma perché mi fanno 'ste cose? E adesso Paolo chi lo recupera più? Vabbè, cavolate redazionali a parte

devo ammettere di essermi fatto un po' contagiare anch'io dalla magnetica atmosfera di questo titolo: tra musiche, effetti sonori, personaggi, ambientazioni si rimane subito affascinati da ciò che di fatto è entrato nella storia della fantascienza. Certo il gioco non è tra i più originali degli ultimi tempi: in dieci livelli su quattordici si fa praticamente la stessa cosa, cioè ci si esercita a scaricare laserate da tutte le parti in una maniera spesso un po' insensata. I guardiani di fine livello poi sono tra i meno originali visti negli ultimi tempi. Alla fine però prevalgono le stesse sensazioni: quelle di ritrovarsi immersi nel magico mondo creato da George Lucas, e questo basta a tenervi incollati alla sedia. Adesso scusatemi: devo andare a cambiare la flebo a Paolo...

SIMON CROSIGNANI

SUPER NES

LUCASARTS

GRAFICA

▲ Tutta la marmaglia di Guerre Stellari in una cartuccia sola. E tutto è animato e ritratto alla grande.

93

SONORO

▲ La megagalattica musica di John Williams, i mitici effetti dei laser e i versacci riprodotti alla perfezione!

93

GIOCABILITA'

▲ Furiosa come in una battaglia spaziale...
▼ ...ma con varie punte di monotonia

85

LONGEVITA'

▲ Tanti livelli diversi...
▼ ...che però si somigliano un po' tutti

83

GLOBALE

85

Un gioco dallo scenario e dall'atmosfera stupendi, che vi farà rivivere molte delle emozioni provate al cinema.

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

ARIEL, THE LITTLE MERMAID - BLUE SKY

La Sega sta cercando di attirare anche le ragazze nel mondo semi-maschilista dei videogiochi? Beh, con titoli come *La Sirenetta* sembrerebbe proprio di sì. Nel gioco dovete guidare la donna-pesce (o suo padre Tritone) attraverso quattro livelli pieni di ossigeno e idrogeno (bella metafora, eh?). Lo scopo è liberare dei poveri consimili (maschi) della piccola Ariel da un terribile incantesimo lanciato dalla malvagia Ursula, Strega del Mare, che li ha trasformati in strani esseri ittici. La viscosa (ma è un complimento) Ariel dovrà sguazzare per un idilliaco paesaggio sottomarino e qua e là richiamare qualche amico per spostare blocchi che ostruiscono dei passaggi, per scavare e trovare tesori nascosti o per cacciare i nemici che la circondano.

Little Mermaid ha una grafica tutto sommato accettabile, senza avere sprite poi tanto definiti o animazioni bellissime. Il sonoro delude notevolmente soprattutto se si pensa che nel film era uno dei pezzi forti, ma



quello che delude più di tutti è il livello di difficoltà: se non riuscite a finire *Little Mermaid* in un'oretta non siete più degni di tenere in mano un joystick. Questo titolo è troppo facile, tanto che sembra quasi indirizzato a un pubblico molto giovane (piuttosto che "anche" alle ragazze). Decisamente un fallimento.

MEGADRIVE

GRAFICA	70
SONORO	62
GIOCABILITA'	45
LONGEVITA'	40
GLOBALE	44

SUPER SWIV - STORM

Vi ricordate di quanto era bello su C64 e Amiga? Sul Super Nes diciamo che non fa subito una grandissima impressione: la grafica non fa gridare al miracolo anche se non si può negare che abbia il suo stile; nulla di paragonabile quindi a grandi attrattive come *Axelay* o *Super Aleste*, però *Super Swiv* ha qualcosa che spesso altri titoli ultrapompanti di grafica non hanno: una grande giocabilità! Da giocarsi in uno o due, alla guida di una jeep o un elicottero, questo sparatutto verticale è quasi accademico nella sua giocabilità: senza sbavature, coinvolgente, proprio quello che ogni sparatuttista si aspetterebbe. D'altronde, anche la scuola europea ogni tanto può dire la sua

nell'affollato universo della distruzione globale targato Japan e *Super Swiv* ne è la dimostrazione. Il sonoro è molto metallico e si adatta bene all'azione di gioco, il sistema di ami è ad alto tasso di deflagrazione e insomma il gioco è un piacere da provare.

Caldamente consigliato.

SUPER NES

GRAFICA	84
SONORO	84
GIOCABILITA'	85
LONGEVITA'	83
GLOBALE	85



BATTLE OF DESTINY - TAKARA

Probabilmente avrete letto da qualche parte dell'uscita di una versione di *Fatal Fury* per il Super Nes: bene, la notizia è che il titolo che vedete qui sopra è l'effettivo nome di questa conversione e non *Fatal Fury*. A parte questo, anche sul Super Nes il gioco si dimostra avvincente quanto sul Neo Geo, pagando comunque il solito scotto dei colori che passando dalla console SNK a quella Nintendo diventano improvvisamente più smorti. Nel gioco dovete scegliere tra tre contendenti (solo?) e combattere in varie ambientazioni contro energu men dalle mosse più folli. Oltre a quelle normali, ci sono anche quelle speciali che però col joystick dello SNe sono come al solito problematiche: decisamente consigliato un joystick con levetta. Il repertorio di mosse non ha nulla da invidiare a *Street Fighter II*, gli avversari sono un bel numero, e i fondali hanno le loro belle animazioni. Ma la giocabilità? Beh, essendo un clone più



o meno spudorato di *SFI*, ha conservato il ritmo spezzaossa del grande capolavoro della Capcom e ha sufficienti elementi per gasare qualsiasi picchiadurista. Un ottimo acquisto per tutti gli snessisti.

SUPER NES

GRAFICA	90
SONORO	89
GIOCABILITA'	91
LONGEVITA'	89
GLOBALE	90

TERMINATOR 2 - ACCLAIM

Il Giorno del Giudizio è arrivato anche per il Megadrive, e non mi riferisco alla micidiale contesa con il Super Nes, ma al film più costoso della storia: *Terminator 2*. Quello che arriva sul Megadrive è la conversione del bellissimo coin-op con tanto di mitragliatrice ispirato al film: se qualcuno ricorda gli splendidi sprite del gioco da bar...beh, se li scordi; in effetti sul Megadrive non si poteva fare molto meglio di quanto la Acclaim è riuscita a fare: la grafica, con le tante animazioni, riesce ancora a catturare l'atmosfera del film. Il gioco è un frenetico tiro a segno con mirino sullo schermo, che forse è il vero difetto di questo titolo: giocando con il mirino diventa tutto troppo facile, mentre un gioco così sembra fatto apposta per essere usato con il Menacer; con il puntamento a infrarossi tutto diventa molto più simile a una sfida videoludica men-

tre prima e roba da luna park. C'è da dire che, in qualsiasi modo lo giochiate, è il primo gioco del suo genere che può veramente dire la sua in mezzo alla marea di titoli per MD. Pieno di power up e bonus da sfruttare, con diversi scopi nei vari livelli (distruzione ma anche difesa di soggetti come Sarah Connor che scappa dalla clinica o John che, nel futuro, si avvia con la macchina verso il QG dello SkyNet) è sicuramente il migliore nel suo genere. Se avete il Menacer aggiungete pure una decina di punti al globale.

MEGADRIVE

GRAFICA	90
SONORO	82
GIOCABILITA'	84
LONGEVITA'	70
GLOBALE	80

ROAD RUNNER'S

Death Valley Rally

Tutti i personaggi appartenenti alla famiglia dei Looney Tunes, i celebri cartoons prodotti dalla Warner Bros, hanno qualche rotella fuori posto. Ma il più folle fra di essi è probabilmente l'infaticabile Wile E. Coyote! Per anni il carnivoro imbecille ha inseguito il pennuto Road Runner (Beep!Beep!) attraverso aridi deserti senza ottenere neanche una piuma da mordicchiare per tutti i suoi sforzi. Le trappole ed i congegni subsonici che egli acquista dalla ditta ACME per eguagliare l'incredibile velocità del volatile si fanno sempre più ridicoli - dovrebbe avere il buon senso di investire la sua rendita in un frigorifero e due dozzine di polli surgelati! Ma ormai è diventata una questione personale - e solo voi potete mantenere in vita il pennuto!



IL KIT DEL PERFETTO PREDATORE

Lo scopo di Road Runner è quello di raccogliere una serie di bandierine di colori e punti differenti; ma quale gioco potrebbe dirsi completo senza un bel po' di oggettistica da utilizzare? Road Runner non fa eccezione, diamo allora un'occhiata alla mercanzia in offerta: **MANGIME**: beccate (in tutti i sensi) il mucchiello e otterrete velocità extra. **1-UP**: per ottenere una vita extra. **500**: indovinate di quanti punti aumenta il vostro punteggio? **OROLOGIO**: passateci sopra per congelare tutti i vostri nemici e il tempo. **CUORE**: riempie il salutometro di Road Runner e lo rende come nuovo. **SCUDO**: dona l'invincibilità, ma per brevissimi periodi di tempo. **PARACADUTE**: sono molto rari. Scendono dall'alto e possono contenere uno qualsiasi degli oggetti elencati sopra. Prendeteli e saprete cosa nascondono.

SUPER NES

SUNSOFT

GRAFICA

▲ Tale e quale il cartone animato

96

SONORO

▲ I mitici motivetti della Warner!

80

GIOCABILITA'

▲ Vi sembrerà di essere nel cartone animato

▼ Il sistema di controllo è terribilmente

70

LONGEVITA'

▲ La simpatia dei personaggi vi invoglierà a giocare di nuovo...

▼ ... ma la scarsa

75

GLOBALE

74

Se siete dei fan del cartone animato chiuderete un occhio sulla giocabilità, ma se non lo siete noterete il grave difetto di cui risente il gioco

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



Porc... In questo gioco ci sono venti livelli di fantasmagorie pennute da farvi precipitare gli occhi dalle orbite, e la grafica si migliora di livello in livello!

Ero troppo ansioso di vedere questo gioco e sono andato in coma quando la sigla d'apertura della Warner Bros è esplosa sullo schermo. Anche il sonoro dell'intro è una vera figata, col motivo delle Merrie Melodies che si scatena dagli altoparlanti. Giuro: è difficile distinguere il gioco dal cartone animato specialmente quando il coyote e Road Runner ingaggiano battaglia e il pennuto saltella per poi partire a razzo eludendo ogni tentativo di cattura di Wile - e il coyote si gira pure verso di voi con il classico sguardo da beota quando sta per precipitare in un burrone! Però di difetti la giocabilità ne ha a valanghe: Road Runner ha parecchie difficoltà a saltare da una piattaforma all'altra e bisogna fare i conti con l'inerzia - la cosa non è certo semplice quando certe rocce non raggiungono il centimetro di larghezza e lo struzzo ha bisogno almeno del doppio per frenare! Inoltre non ci sono rettilinei in cui scatenare la propria velocità e dopo tutto questo è ciò tutti avrebbero desiderato in questo gioco. Se però state sempre a correre vi perdetevi tutto quello che c'è su schermo in un batter d'occhio, oppure precipitate facilmente dal ciglio di un burrone, o ancora vi fermate ma grazie a un affilatissimo ostacolo. Attenzione però: sarà pure una tortura da giocare però è un vero spasso.

PAOLO CARDILLO

PC ENGINE/
CD ROM

KONAMI

GRAFICA

▼ Si alternano
buone cose a cose
un po' scialbe

84

SONORO

▲ Delle realizzazioni
stupende: da sentire
anche senza giocare

93

GIOCABILITA'

▲ Le caratteristiche
di Gradius sono
ancora intatte

92

LONGEVITA'

▲ Il gioco è troppo
acchiappante per
non ritornarci

89

GLOBALE

90

Uno grande esempio di azione,
strategia e distruzione amalga-
mati alla grande. Lunga vita a
Gradius!

AZIONE



STRATEGIA



ORIGINALITA'



BILANCIAMENTO



REVIEW



GRADIUS 2

Yeah! Si ritorna a bordo del Vic Viper! Come sarebbe a dire "cos'è"? Lo spiegherò per i più piccini: il Vic Viper non è nient'altro che il caccia con cui si combatteva in *Gradius*, uno dei più mitici sparattutto apparsi in sala giochi e successivamente sul PC Engine. Ora, la Konami ha pensato bene di rispolverare la storica navicella e farla combattere in nove livelli nuovi di zecca sbattuti tutti quanti su dischetto d'argento! E questo significherà anche ascoltare le stupende musiche di

Gradius con una qualità sonora mai ascoltata prima! Ariyeah!

**GRAZIE
A CONSOLE
GENERATION
PER IL CD**



Ragazzi, come si dice: la classe non è acqua, e *Gradius 2* tradisce palesemente la sua "nobile" origine. Anche

in questa versione con nuovi livelli (c'è persino quello di Alien!) si è mantenuto quella stupenda miscela di azione, strategia e tecnica che contraddistingueva il predecessore: giocarci è veramente una favola. Le nuove ambientazioni non sono però particolarmente sconvolgenti, a partire dalla succitata ambientazione di Alien (con gli strizzafaccia e le uova), che più che tetra sembra un po' smorta. Tutto è comunque a livelli accettabili. La musica è ancora un mito insuperabile: trascinante, festosa, intensa e con la qualità del CD è ancora più avvolgente: me la risento spesso sul lettore di CD senza caricare il gioco. Nel complesso il gioco è ancora straordinario, anche se rimane un po' di delusione per i nuovi livelli, che non costituiscono poi chissà che novità. Da comprare honoris causa.

PAOLO CARDILLO

DE-DE-DESTRUCTION!!!

Di Vic Viper se ne possono scegliere all'inizio tra cinque modelli, ognuno dei quali potrà acquisire durante il gioco diversi tipi di armi. C'è quello che sarà dotato di missili piuttosto che di bombe o di doppio fuoco, di fuoco di coda piuttosto che di fuoco supplementare e così via. Il giocatore potrà scegliere all'inizio la sua configurazione preferita. L'acquisizione delle armi funziona così: alcune formazioni di navicelle nemiche o singole navicelle rilasciano dei pod. Alla base dello schermo c'è una fila di caselle delle armi disponibili. Più pod si prendono e più l'"evidenziazione" di una casella avanza verso destra. Tutto ciò comporta delle scelte a livello strategico: meglio attivare l'arma evidenziata adesso o aspettare il prossimo pod? Ed è proprio questo mix tra azione e strategia che ha fatto di *Gradius* un capolavoro assoluto.

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

PC DENJIN

PC Kid, il piccolo cavernicolo, ha un fratello! E la cosa incredibile è che i due avranno una differenza di età di qualche milione di anni! Premesso che chiunque avrebbe almeno qualche milione di anni di differenza con PC Kid, c'è da dire che tra i due c'è comunque un'incredibile escursione tecnologica: se il primo è un troglodita,

il secondo è un essere robotizzato dalla testa ai piedi e non tira testate ma laserate. In più vola e si trasforma in macchine da guerra lanciamissili, in un razzo, in una trivella e si fa spesso accompagnare da mucche volanti, mummie cibernetiche, carrarmati ultrabilindati, tutti con una particolarità: gli occhiali da sole!

DURO E' IL FUTURO

Per chi non l'avesse capito, *PC Denjin* è uno sparatutto, con la caratteristiche di esser fumettoso e completamente fuori di capoccia (capoccia che PC ha ereditato dal fratello di cro-magnon). All'inizio il cybermoccioso spara i soliti colpi "normali" (ma ha anche un "reattore" che fa molto male a tutto ciò che gli si piazza dietro le spalle) ma raccogliendo i soliti pod può giovare di una katiuscia totale, sparare un megapugno perforante, tirare fuori dalla bocca delle megazanne meccaniche, diventare più piccolo, sparare letali carte da gioco, tirare megacalci, lanciare occhiali da sole e seghe circolari. Le sue trasformazioni vanno da un razzo (sempre con la sua faccia) a un supergiocatore di baseball, da una trivella a un cane dai guaiti letali!!! E come "battistrada" una mucca flutuante, un gigarobot, un robogatto e varie altre assurdità: uno spettacolo da non perdere!



Sono veramente indeciso: dovrei ammettere che PC Denjin ha dei difetti a livello di giocabilità ma la grafica mi ha fatto talmente impazzire che gli darei lo stesso un megavoto galattico.

In PC Denjin sono sempre presenti cinque o sei livelli di parallasse e l'uso dei colori è veramente stupendo: tutto è sgargiante, vivace, rutilante! Ma alla Hudson non si sono fermati qui: ogni scenario è un vero capolavoro di fantasia cartoonesca, con dei personaggi tutti stupendamente caratterizzati e troppo cyberbeoti. Delle ultime cose viste su card per il PC Engine questa ha la grafica più mitica di tutti, parola di recensore! E arriviamo alla giocabilità: purtroppo come struttura di gioco PC Denjin non lascia molto spazio all'utilizzo di tecniche, è il classico "spara-a-tutto-quello-che-vedi", e in più non è neanche difficile; contando poi che ha anche i continue infiniti, non ci resterete sopra molto a lungo. Con la grafica che ha è eccezionalmente appetibile, da infarto a prima vista, ma migliaia di sparatuttisti proveranno la sensazione di povertà della struttura di gioco.

PAOLO CARDILLO

PC ENGINE

HUDSON

GRAFICA

▲ Un capolavoro: tra colori, simpatia e parallasse c'è di che svenire

94

SONORO

▲ Un musica adeguatamente beota che si adatta perfettamente allo stile del personaggio

88

GIOCABILITA'

▲ Lo scenario è troppo intripante...
▼...ma lo schema di gioco è un po' insulso

84

LONGEVITA'

▼ Gioco facile e continue infiniti: la seconda grave pecca del gioco

79

GLOBALE

83

Un gioco con uno scenario beota da impazzire, ma carente nella struttura di gioco e nella difficoltà

AZIONE



STRATEGIA



ORIGINALITA'



BILANCIAMENTO



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" VGA dp 0.29mm

Processore	Clock - Mhz	Cache (Kb)	RAM (Mb)	Max RAM	Hard Disk	Scheda VGA	Monitor	Prezzo
386SX	33	-	2	16	42Mb	256Kb	640x480	L. 1.490.000
386DX	40	64	4	32	42Mb	256Kb	640x480	L. 1.765.000
486SX	25	opzionale	4	32	42Mb	256Kb	640x480	tel
486DX	33	64	4	32	42Mb	256Kb	640x480	L. 2.345.000
486DX	33	256	4	32	42Mb	256Kb	640x480	L. 2.390.000
486DX	50	256	4	32	42Mb	256Kb	640x480	L. 2.840.000

su tutte le configurazioni in omaggio scheda audio 11 voci FM compatibile ADLib

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 ET4000	+120000
SK VGA ET4000-HI 65535colori	+155000
Drive 5.25"	+100000
Hard Disk 85Mb Western Digital	+125000
Hard Disk 130Mb Maxtor/Conner	+225000
Hard Disk 170Mb Western Digital	+325000
Hard Disk 210Mb Western Digital	+500000
Hard Disk 340Mb Western Digital	+915000
Mnt 14" Philips Brilliance S-VGA	+75000
Mnt 15" 1280x1024 dp 0.26mm	+300000
Mnt 17" Philips Brilliance	+1570000
Case Minitor	+20000
Case Tower	+70000

Modem Discovery

Modem esterno per Amiga, Atari, PC; standard V.21.22.23 (gestisce Videotel)

L. 150.000

GVP A3001 RAM

scheda d'espansione da 4Mb (esp a 8Mb) a 32bit per schede acceleratrici GVP A3001 per A2000

L. 650.000

Notebook S20

386SX/20Mhz/0 wait state; peso 2.9Kg; RAM 2Mb esp a 6Mb; drive 1.44Mb; HD 60Mb; Display LCD retroilluminato 640x480x32grigi; mouse integrato a tavoletta sensibile; CPU dedicata a controllo carica con display di stato

L. 2.190.000

spese postali:
fino a Kg3 L.9000
fino a Kg5 L.11000
fino a Kg10 L.14000
fino a Kg15 L.15000
fino a Kg20 L.17000

Mix Computer
Via A. Moro 2
25020 Flero BS
tel/fax
030 2681454

Lunedì 15:30 - 19:30	Orario 09:30 ↔ 19:30	Sabato 09:30 - 12:30
-------------------------	-------------------------	-------------------------

vendita solo per corrispondenza, prezzi iva compresa; consegna immediata per materiale in magazzino, 10 gg lavorativi per PC assemblati, chiedere comunque conferma telefonica; 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 (corriere espresso per materiale ingombrante)

Software Originale per Computer Amiga in offerta fino ad esaurimento

Audiomaster III (musicale)	70.000	Dino Wars MAN ITA arcade logico didattico	35.000	Mean Streets MAN ITA auto poliziesco	21.000	Super Cars II MAN ITA	35.000
Can Do PAL (presentazioni, multimedia)	147.000	Dragon Breed MAN ITA drago e guerriero	21.000	Miami Vice auto Ferrari	14.000	Super Grid Runner arcade spaziale	14.000
Dr. F's MIDI Recording Studio (musicale)	89.000	Dr. Fruit arcade platform	8.000	Mig 29 Fulcrum MAN ITA simulazione aerei	42.000	Super Off Road MAN ITA antine su pista	21.000
MageLAN 1.1 (intelligenza artificiale)	100.000	Falcon F16	42.000	Mouse Trap arcade platform 2	8.000	Switchblade II MAN ITA guerrieri giapponesi	35.000
Paperino Impara l'Alfabeto ITA (didattico)	34.000	Fighter Bomber Advanced Mission Disk	21.000	M.U.D.S. MAN ITA gare combattimento	35.000	Sword & Galleons ITA sola del pirata	35.000
Pixel 3D (converte immagini EGA/EGA/EGA)	88.000	Final Whistle ITA Kick Off 2	21.000	Narc arcade combattimento	21.000	Teant Yanks ITA carriarmati guerra	35.000
Professional Page L3 ITA (FTP)	331.000	Football Manager World Cup Edition ITA	9.000	Narco Police MAN ITA auto combattimento	21.000	Tenevna Mutant Hero Tartaruga ninja	21.000
X-AD Prof PAL (CAD bidimensionale profess)	482.000	Frostbyte arcade	8.000	Nebulus 2 MAN ITA arcade platform	21.000	The Bard's Tale III MAN ITA avventura fatata	46.000
		Fusion arcade spaziale	9.000	Night Breed arcade horror	21.000	The Curse of Ra MAN ITA gioco logico	21.000
		Galadregans Domain MAN ITA guerrieri	14.000	Ohitus + T-Shirt MAN ITA arcade adventure	49.000	The Hunt for Red October arcade/sottomarini	35.000
		Heart Ball II simulazione baseball	9.000	Operation Harrier MAN ITA combattimenti aerei	21.000	The Spy Who Loved Me MAN ITA arcade/spie	21.000
		Hot Drivin' II MAN ITA auto 3D	21.000	PG & Tour Golf MAN ITA mondiale golf	39.500	The Toyotas MAN ITA arcade platform	9.000
		Hot Shot MAN ITA abbatti muro	8.000	Phalanx arcade spaziale	8.000	Thunder Blade MAN ITA elicotteri	14.000
		Hypnotic Land ITA arcade platform	21.000	Pro Sports Challenge (omni motoscafi golf)	39.500	Tie Break tennis	21.000
		Idol MAN ITA arcade spaziale	35.000	Protector arcade spaziale	8.000	Ton & The Ghost fantascienza	35.000
		Inspector Hecti in the Inter Change MAN ITA	21.000	Puffy's Saga arcade platform	21.000	Total Recall arcade combattimento	21.000
		Insects in Space MAN ITA arcade spaziale	21.000	Puzznic gioco logico	21.000	Turrican arcade combattimento	21.000
		James Pond MAN ITA arcade platform	21.000	Seconds Out pugilato	9.000	Turrican 2 MAN ITA arcade combattimento	21.000
		Judge Dredd arcade combattimento	21.000	Skiddo MAN ITA gare con motoslitte	9.000	Typhoon of Steel strategia militare	49.000
		Jupiter's Master Drive MAN ITA auto su Giove	35.000	Ski or Die MAN ITA sport invernali	33.000	U.N. Squadron MAN ITA arcade aerei	21.000
		Keef the Thief avventura	9.000	Skrulll MAN ITA guerriero combattimento	9.000	Via indisciplinabile VM14	21.000
		Krypton Egg MAN ITA abbatti muro	9.000	Sly Spy Secret Agent arcade spie	21.000	Warlock the Avenger MAN ITA arcade magico	21.000
		Last Ninja 2 combattimento ninja	14.000	Snoopy	9.000	Yogi Bear in the Green Monster MAN ITA	21.000
		Limex & Kill MAN ITA combattimento spie	14.000	Space Battle arcade spaziale	9.000	Zarathustra MAN ITA arcade spaziale	21.000
		Licence & Napoleon arcade logico	9.000	Starflight MAN ITA strategia spaziale	9.000	Z-Out MAN ITA arcade spaziale	21.000
		Lost Patrol arcade strategia	35.000	Starflight 2 MAN ITA strategia spaziale	41.000		

Computer e Accessori Amiga, Componentistica PC

Computer Amiga	SK VGA 1Mb Tseng - ET4000-HI 1024x768 65535colori	210.000	Syquest removibile 44Mb ext SCSI	tel	GVP SK RAM 4/8Mb A2000	500.000
Amiga 600 + 2 joy	499.000	Accessori Audio PC	Syquest removibile 44Mb ext SCSI + controller SCSI Adaptec	tel	GVP SK RAM 6/8Mb A2000	640.000
Amiga 600HD 40Mb + 2 joy	825.000	Sound Galaxy EX con altoparlanti 11 voci FM; amplificatore 4 Watt; porta Joy; controllo vol. HW-SW compatibile ADLib; SW: Utilities, Monologue, Band-in-a-Box	Syquest Cartridge 44Mb	tel	GVP SK RAM 8/8Mb A2000	780.000
Amiga 1200 + 2 joy	740.000	Sound Galaxy NX Pro Card con altoparlanti e SW; Sintetizzatore 20 voci FM; porta joy; amplificatore interno 4 Watt stereo; interfaccia MIDI full duplex; filtro dinamico compatibile ADLib, Disney	Box ext per Hard Disk SCSI	tel	SIMM 1Mb 70ns	75.000
Amiga 2000 WB 2.04	990.000	Sound Galaxy 2.0 Pro, Covox; mixer incorporato fra le varie sorgenti sonore; interfaccia CD-ROM SCSI opz.; controllo automatico di guadagno su IN del microfono; controllo volume, bilanciamento, basi, acuti SW e volume HW; registrazione audio digitale (ADC); playback audio digitale (DAC); compatibile con std Microsoft Multimedia Lvl 1	Cabinet PC	tel	SIMM GVP 4Mb 32bit 60ns	530.000
Amiga 3000 25/50	2.640.000	Sound Galaxy Microfono	Case desktop con display	125.000	SIMM GVP 1Mb 32bit 40ns	435.000
Amiga 3000T 25/100	3.640.000	CD-ROM int Sony + contr. + SW	Case minitor con display	145.000	Schede Video Amiga	
Amiga 4000 25/40	tel	Hard Disk - Drive	Case tower con display	195.000	A2320 CBM antiflicker	390.000
Monitor		42Mb AT Conner		Accessori e RAM PC	GVP Impact Vision 24 A3000	tel
CBM 1084-S	415.000	85Mb AT Western Digital	Controller 2HDD-2FDD AT Bus + 2 seriali + 1 parallela + 1 game	tel	GVP IV24 adattatore A2000	118.000
CBM 1960	710.000	130Mb AT Maxtor/Conner	Controller SCSI Adaptec	tel	GVP EGS 110/24	tel
14" colori multisync	499.000	170Mb AT Western Digital	Controller 2HDD-2FDD AT-Bus con cache 4Mb (esp a 16)	tel	PPS Rembrandt	tel
1024x768 int. dp 0.28mm	---	210Mb AT Western Digital	0.3ms; transfer rate 5Mb/sec	tel	DCTV PAL man ITA	890.000
15" colori multisync	800.000	340Mb AT Western Digital	Controller MiniSCSI	tel	DCTV PAL-RGB converter	tel
1280x1024 NI dp 0.28mm	---	E.L.S 43Mb AT/SCSI Quantum	ext. si collega a porta parallela	tel	Opal Vision	1.950.000
Philips VGA Monocromatico	240.000	E.L.S 85Mb AT/SCSI Quantum	Tastiera 102 tasti ITA soft-click	tel	Audio/Video Amiga	
Philips Brilliance 14"	460.000	E.L.S 127Mb AT/SCSI Quantum	Mouse 3 tasti + adattatore 9/25 pin	tel	ECR MK2 genlock ext	399.000
VGA 640x480 dp 0.29mm	---	E.L.S 170Mb AT/SCSI Quantum	Pta Disk 100posti 5.25"	tel	RocGen genlock ext	399.000
Philips Brilliance 14"	560.000	L.P.S 240Mb AT/SCSI Quantum	Pta Disk 50posti 5.25"	tel	RocGen Plus genlock ext	569.000
S-VGA 1024x768 dp 0.28mm	---	L.P.S 425Mb AT/SCSI Quantum	Pta Disk Posso 70posti 5.25"	tel	Mirogen genlock ext	369.000
Philips Brilliance 15" NI	1.060.000	drive int. 3.5" x 1.2Mb Mitsumi	Pta Disk Space 40posti 5.25"	tel	Maxigen genlock ext	1.199.000
bassa emissione	---	frame int. 3.5" x 1.44Mb Mitsumi	RAM SIMM 1Mb 70ns	tel	Flash 24 framegrabber	739.000
Philips Brilliance 17" NI	2.110.000	frame 5.25" per drive da 3.5"	RAM SIMM 4Mb 70ns	tel	Video 4 digitalizzatore ext	379.000
bassa emissione	---	omega Bernoulli 3.5" interno	RAM SIMM 4Mb 70ns	tel	Syntetic Sound digitalizz. audio	179.000
1280x1024 non int. dp 0.26mm	---	tape streamer 250Mb	Controller HD Amiga	tel	GVP Digitalizzatore audio	147.000
fr.or.30-66KHz	---	---	CBM A2091 SCSI 0/2Mb x A2000	tel	Emulatori per Amiga	
fr.vert.50-100Hz	---	---	Nexus SCSI ext x A500	tel	AT Once (286/8MHz)	390.000
Input 5 BNC + 15pin VGA	---	---	Nexus SCSI ext x A2000	tel	AT Once Plus (286/16MHz)	530.000
controllo digitale	---	---	RocHard AT ext 0/8Mb x A500	tel	Golden Gate 386SX (int x Amiga)	990.000
e display informazioni	---	---	Opzione SCSI per RocHard	tel	Golden Gate 486SLC (int x Amiga)	tel
Philips Brilliance 20" NI	2.550.000	---	RocHard AT 42Mb	tel	Monitor Master x Golden Gate	tel
bassa emissione	---	---	RocHard AT 85Mb	tel	Janus XT (A2000/3000/4000)	300.000
1280x1024 non int. dp 0.31mm	---	---	RocHard AT 130Mb	tel	Janus AT (A2000/3000/4000)	465.000
fr.or.30-64KHz	---	---	RocHard AT 170Mb	tel	A2386 CBM (386SX)	tel
fr.vert.50-120Hz	---	---	Drive Amiga	tel	A-Max II Plus (A2000/3000/4000)	650.000
Input 5 BNC	---	---	Superdrive ext 880Kb/1.76Mb	tel	Accessori Amiga	
Schede Madri PC		---	Drive ext Roteec	tel	GVP Phone Pack	tel
386SX/33MHz	245.000	---	Drive ext + valigetta pta disk	tel	Kit Puzlicia drive 3.5"	4.000
386DX/40MHz/cache 64Kb	415.000	---	Drive int A500	tel	Mousedick Gravis Atari/Amiga	95.000
486SX/25MHz	tel	---	Drive int A600	tel	Mouse senza fili	92.000
486DX/33MHz/cache 64Kb	990.000	---	Drive int A2000	tel	Mouse Ottico	59.000
486DX/33MHz/cache 256Kb	1.050.000	---	Espansioni RAM Amiga	tel	Mouse Optomeccanico blister	26.000
486DX/50MHz/cache 256Kb	1.490.000	---	A601 CBM 1Mb A600	tel	Mouse Optomeccanico deluxe	34.000
Schede Video PC		---	Esp 1/2Mb A500	tel	Mouse Optomeccanico economico	22.000
SK VGA 256Kb 800x600 16colori	55.000	---	GVP SK RAM 0/8Mb A2000	tel	Scheda antirive	5.000
SK VGA 1Mb - chip OAK 077	125.000	---	GVP SK RAM 2/8Mb A2000	tel	Kickswitch 1.2 x A500/2000	50.000
1024x768 16colori	---	---	Modem Discovery	tel	Kickmouse 2.04 x A500/A2000	87.000
SK VGA 1Mb Tseng - chip ET4000	175.000	---	Modem Discovery	tel	Kickmouse 1.3 x A500plus/A2000	69.000
1024x768 256colori	---	---	Modem Discovery	tel	Kickswitch 1.3 x A600	87.000

PLAYMASTER

Pl-pl-playmaster! 1... 2... 3... 4... Kick It! Check dis out! Here the drummer and get wicked! Benvenuti a Playmaster, l'unica rubrica al mondo che vi regala al suo interno dei campionamenti freschi freschi di giornata per comporre la vostra canzone techno preferita (ormai le compilation di techno escono al ritmo di 114 al giorno, quindi vi basta affittare uno spazio pubblicitario alla radio o su CVG per essere sicuri di vendere miliardi). Questo mese trovate il solito erzillone di trucchi vari, più la seconda parte della soluzione di Putty e Addams Family e tutto il necessario per finire Assassin. Pensate di poter fare meglio? E allora cosa aspettate a scriverci? L'indirizzo è sempre quello:

CVG PLAYMASTER
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
VIA GORKY 69
20092 - CINISELLO BALSAMO (MI)

E ora, vai di cheat mode!!!

TRUCCHI E SEGRETI

MEGADRIVE

SHADOW DANCER

Il gioco non è proprio nuovissimo, ma rimane pur sempre uno dei migliori per il 16 bit della Sega, quindi scioppatevi questo cheat mode: premete contemporaneamente i tasti A, B e C nella schermata dei titoli e, come per miracolo, potrete selezionare lo schermo di partenza.

TOE JAM AND EARL

Un trucco intelligente per un gioco demente (in senso buono, obviously): appena avete recuperato le ali di lcaro e l'anello di gomma, lasciatevi cadere dal bordo dell'isola e tornate al livello uno. Adesso spostatevi nell'angolo in basso a sinistra dell'isola attraverso l'acqua e dovrete incontrare un'isola dalla forma bizzarra con una specie di buco-warp nel mezzo. Andateci dentro e dovrete arrivare al livello zero, che è stracolmo di bonus e ha una Jacuzzi (ma siamo scemi o no?). Raccattate tutti i bonus, entrate nella vasca e tornerete nel punto più alto che avevate raggiunto prima.

PREDATOR 2

Questa cartuccia è uscita da pochissimo, ma ha già conquistato così tanti videogiocatori che ci sembrava almeno doveroso pubblicare i codici di tutti i livelli (il quinto, soprattutto, è particolarmente tosto):

Livello 2: KILLERS
Livello 3: CAMOUFLAGE
Livello 4: SUBTERROR
Livello 5: LOS ANGELES
Livello 6: TOTAL BODY



WONDERDOG

E per la prima volta nella storia... Papparparapà! Delle password per un gioco su CD! Anche questa volta CVG batte la concorrenza, quindi schiaffate nel vostro Mega CD il gioco in questione e inserite i seguenti codici:

Livello 2: MYSTIC
Livello 3: ANKEL
Livello 4: LEDZEP
Livello 5: REEVES
Livello 6: PIXIE
Livello 7: WOOPIE



ROAD RASH

E dopo un cheat mode per un gioco vecchio, un trucco per un titolo nuovo, delle password per una cartuccia nuova di pacca e dei codici per un CD, cosa manca? Avete azzeccato: mancano proprio i codici per una cartuccia! Quindi, se possedete un Game Genie (che si sta diffondendo a una velocità semplicemente impressionante) e questa mitica cartuccia della Electronic Arts, inserite:

VAPA-BGGL Il giocatore A comincia con 50.000 dollari
VAPT-BGHG Il giocatore B comincia con 50.000 dollari
A6PA-AAGW Il giocatore A comincia con una Diablo 1000
A6PT-AAHR Il giocatore B comincia con una Diablo 1000 (la moto per il giocatore che non deve chiedere mai...)

DESERT STRIKE

Sono appena uscite le versioni Super Nese e Amiga di questo gioco, ma (probabilmente per l'ultima volta) ci occupiamo ancora della versione Megadrive: se avete una cartuccia Game Genie e volete avere un bel po' di aiuti inserite questi codici:

D3ZA-AA7E Vite Infinite
 VBST-XGEN La capacità della mitragliatrice è di 5.000 colpi
 BVST-WAER La mitragliatrice infligge un danno di 12 punti
 FVST-WCFL La capacità dell'Hydra è di 300 razzi
 GKST-WAFNL Hydra infligge un danno di 50 punti
 NPST-WAGJ La capacità dell'Hellfire è di 99 missili
 3BST-WAGJL Hellfire infligge un danno di 200 punti
 AMLT-AA44 Capacità infinita con tutte le armi
 8VET-ACAC Per avere 500 unità di carburante
 2VET-AWGTP Per avere una protezione massima della corazza di 2500

SIM CITY

Allora, la nonna vi ha regalato questa cartuccia a Natale e non sapete assolutamente come cavarvela? Spendete tutti i vostri soldi in un anno. Quando appare lo schermo delle tasse alla fine dell'anno, tenete premuto il tasto L e uscite dallo schermo. Mentre tenete premuto il tasto L, tornate allo schermo delle tasse e aumentatele al 100%. Uscite e lasciate andare il tasto L. Quando la gente inizierà a tirare fuori i soldi i vostri fondi aumenteranno fino a 999.999 dollari!

PUSHOVER

Un altro puzzle game che ha fatto impazzire milioni di videogiocatori prontamente risolto per voi, grazie a questa sfilza di codici:

01536
 01024
 03072
 02560
 02048
 06144
 06656
 07680
 07168
 05122
 05634
 04610
 04098
 12290
 13826
 13314
 15362
 15878
 14854
 14342
 10246
 10758
 11782
 11270
 09222
 06734
 08718
 08206
 24590
 25102
 26126
 25614
 27662
 28174
 27150
 26638
 30734
 31246
 32270



31758
 29726
 30238
 29214
 28702
 20510
 21022
 22046
 21534
 23582
 24094
 23070
 22558
 18494
 19006
 20030
 19518
 17470
 17982
 16958
 16510
 16511
 17023
 18647
 17535
 19583
 20095
 19071
 18559
 22655
 24149
 23679
 21631
 22143
 21247
 20735
 28927
 29439
 30463
 29957
 31999
 25599
 25087
 08073
 09275
 10239
 09727

**ZOO**

Il platform più controverso dell'anno (secondo noi è una mezza porcheria) può essere finalmente completato grazie a questo trucco. Nella schermata dei titoli scrivete GOLDFISH e lo schermo lampeggerà. Una volta cominciata la partita, premete il tasto 1 per avere uno scudo, il 2 per saltare di livello e il 3 per saltare un mondo. Se invece volete un consiglio un po' più sgarzolino, una volta arrivati alla piattaforma con un power up Z sopra, saltate sulla seconda piattaforma sotto e troverete un'angolo. Saltateci sopra e passerete a un livello segreto!

JAGUAR XJ 220

Noi continuiamo a preferire Lotus (il 2, perché il 3 non è questo granché), ma un sacco di gente non la pensa come noi. Per i fanatici della simulazione della Core, ecco questo cheat mode: appena lo starter dice GO! Premete il tasto P per mettere in pausa il gioco e premete ancora P per levarla. Dovreste così vincere la gara senza alcuna fatica!

TRODDLERS

Aaaargh! Altri codici! Questa volta per il puzzle game "lemmingoso" della Storm: questo significa altre 2 ore e mezza di battitura per il povero recensore schiavizzato...

- 1) BUILDIT
- 2) NOSWEAT
- 3) PYRAMID
- 4) CLEAROUT
- 5) SPHINX
- 6) QUARTET
- 7) CENTERIN
- 8) REDGEMS
- 9) CROSSED
- 10) SKIPAROUND
- 11) PACKEDUP
- 12) PILLARS
- 13) BZZZZZ
- 14) FIVEROWS
- 15) TIGHTIME
- 16) EASYTONE
- 17) TWOTRIBES
- 18) DONTMIX
- 19) HELPMEOU
- 20) MEANONES
- 21) NOPROBLEMS
- 22) TREASURES
- 23) STOREROOM
- 24) UPANDDOWN
- 25) TECHNO
- 26) ONEONEONE
- 27) SIXROOMS
- 28) THETOWER
- 29) GOFORHEART
- 30) NEWTHING

FINAL FIGHT

Il gioco è vecchiotto, ma un trucchetto ci sta proprio bene. Per finire il gioco tutto quello che dovete fare è... Premere il tasto 0 sul tastierino numerico in qualsiasi momento vogliate. Tutto qua.

RISKY WOODS

Avete problemi con questo fantastico affettatutto? In effetti, il bilanciamento del livello della difficoltà non è proprio perfetto e se volete arrivare alla fine non vi resta che premere i seguenti tasti:
 F1 Per aumentare l'Energia
 F2 Per aumentare i soldi
 F3 Per passare al livello successivo

XENON 2

Finalmente avete l'occasione di finire uno dei migliori sparatutto disponibili per questo computer. Quando appare la schermata che vi permette di scegliere la scheda grafica premete il tasto F7: dovrete così avere la possibilità, durante la partita, di attivare o disattivare l'invincibilità semplicemente premendo il tasto I.

BATTLETOADS

Meglio delle Turtles? Peggio delle Turtles? Comunque sia, se volete portare i rospi alla vittoria tenete schiacciati i tasti A e B e premete Giù e Start. Avrete così vite infinite.

BATMAN

"Accidempoli Robin, ma questo è un trucco per il nostro gioco! - Gosh Batman, si tratta proprio di codici per il Game Genie Nintendo! Sarà senz'altro opera del Pinguino!". Sock! Bam! Stud! Ehm... Scusate, ci siamo fatti prendere un po' la mano, ma rimediamo subito con i codici sopracitati:
 EXGOTO I nemici che corrono si bloccano una volta colpiti
 PPPPPP Le macchine si muovono più lentamente
 SOPEZA Un colpo solo con Dirk

SUPER ADVENTURE ISLAND II

Il gioco non è il massimo dell'originalità, ma è alquanto divertente, quindi cosa c'è di meglio di un po' di codici per il Game Genie per incominciare la giornata (o finire, a seconda di quando state leggendo queste righe)?

- PEXVAALE Per avere 10 vite
- SXNLOKVKV Vite infinite
- SZUJGEVK Energia infinita
- GEXULGPA Salti più alti

THE KICK BOXING

Ma come? L'abbiamo recensito lo scorso mese e abbiamo già una password da mettere in Playmaster? Incredibile: se volete avere 99% in tutte le caratteristiche e 900.000 dollari scrivete:
 DGDGDGKF



TURRICAN

Uno dei migliori giochi tuttora disponibili per la console portatile della Nintendo. Se volete avere energia infinita, nella schermata delle opzioni premete i tasti A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A e scegliete l'opzione Cheat. Quando verrete colpiti la barra dell'energia scenderà, ma voi non morirete.

PRINCE OF PERSIA

Potevano mancare i codici per questo incredibile gioco? Certo che no, quindi in attesa del seguito, provate le seguenti password:

- 2) GKMIFZ
 - 3) GJJIEU
 - 4) FHEGCI
 - 5) HHMIDV
 - 6) LJPLGK
 - 7) IFJHCP
 - 8) OKJMHK
 - 9) OKQNV
 - 10) OHLKFF
 - 11) QJLGI
 - 12) TKIOIR
- Combattimento) ODFICQ
 Principessa) PDCICO

TECHNOFEAR

LIVELLO 1



LIVELLO 2



LIVELLO 3



1) MAIALIDELLO SPAZIO

Con un veloce cazzotto dovreste riuscire a liberarvi di questi rompiscatole ma, se siete bravi, potete provare a spingerli sulla piattaforma elettrificata per arrostarli una volta per tutte.

2) PISTOLE SPAZIALI

Moooolto dannose, usate il potere "gonfia ed esplodi" di Putty per liberarvene.

3) MRMAGIC

Evitate i suoi incantesimi, che trasformano i vostri robot in candidi coniglietti bianchi, e intanto cercate di schiacciarlo o prendetelo a pugni.

4) ANATRA IN SCATOLA

L'anatra Atom guida un pericoloso schiaccia Putty e riuscirete a liberarvene solo con un cazzotto ben assestato.

5) I SECCHI ROSSI ASSORBENTI

Questi maledetti assorbono i poveri ed indifesi conigli bianchi. Per eliminarli assorbite a vostra volta un povero ed indifeso coniglio bianco, e dopo aver assunto la forma di coniglio, fatevi assorbire dal secchio; automaticamente Putty si gonfierà all'interno del secchio sino ad esplodere.

6) SHOCKAPILLARS

Queste bestioline gialle vagano per i

supporti delle piattaforme lanciando scosse elettriche da qualche migliaio di volt lungo i corridoi metallici. Assorbite uno e trasformatevi per eliminare le Lampadine pazze.

7) CONIGLI BIANCHI

Indifesi ed assorbibili. Come già detto dovreste assorbitarne uno per eliminare i secchi rossi.

8) LAMPADINE PAZZE

Pericolosi e mortali per il nostro Putty, possono essere distrutti solo trasformandovi in uno Shockapillars (assorbitelo) per fulminarle.

9) SPACE INVADERS

Assolutamente inoffensivi... almeno fino a quando voi non toccate uno dei mini-joystick sparsi per lo schermo... ed è meglio non toccarli perché gli Space Invaders possono essere moooolto distruttivi.

10) DISCHI VOLANTI CON LE SCARPE

Si suppone che questi improbabili esseri tentino di aiutarvi, distruggendosi sulla vostra testa oppure slittando lungo le piattaforme distruggendo tutto ciò che incontrano.

11) FANTASMI

Ooooh, i fantasmaaasmiih. Questi spiriti pazerelli tentano di possedere i Robots per farli impazzire, facendoli esplodere a meno che riusciate ad assorbitarli in meno di un minuto. Si eliminano solamente toccandoli con Putty.

LIVELLO 4





TECNOBIT

HARDWARE & SOFTWARE

VIA PLATEJA 68/D - 74100 TARANTO - TEL/FAX 099.314214

ARRIVI SETTIMANALI A PREZZI SBALORDITIVI - VENDITA PER CORRISPONDENZA

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO (2 JOYPAD, MARIO WORLD, SCART)	378.000
SUPER FAMICOM (2 JOYPAD, CAVO SCART, 1 GIOCO)	399.000

NOVITA' GAMES

AMAZING TENNIS 118.000	HOKUTO NO KEN VI 155.000	SOUL BLAZER 118.000
DEATH VALLEY RALLY 149.000	KING OF RALLY 159.000	SUPER BUSTER BROS 118.000
FATAL FURY 169.000	MICKEY MOUSE 155.000	VALKEN 159.000

SEGA MEGA DRIVE

SEGA MEGA DRIVE (1 JOYPAD, SONIC, CAVO SCART)	278.000
MEGA CD x MEGADRIVE	498.000

NOVITA' GAMES

BATMAN RETURNS 98.000	STREETS OF RAGE II TEL.
INDIANA JONES 108.000	TALESPIN 98.000
POWER ATHLETE TEL.	WORD OF ILLUSION 98.000
SONIC 2 98.000		

CD GAMES

FINAL FIGHT TEL.
SONIC 2 TEL.
SUPER ALESTE 115.000
TIMEGAL 120.000
WONDERDOG 115.000

GAME GEAR

SEGA GAME GEAR + SONIC	288.000
------------------------	-------	---------

NOVITA' GAMES

BATMAN RETURNS 68.000
CHUCK ROCK 68.000
SONIC 2 68.000

ACCESSORI

G.G.MAGNIFIER 49.000
TV TUNER 198.000
CAR ADAPTER 39.000
A/V CABLE 19.000

GAMEBOY

NINTENDO GAMEBOY + TETRIS	149.000
---------------------------	-------	---------

NOVITA' GAMES

BATMAN RETURNS 59.000	DOUBLE DRAGON II 59.000	MEGAMAN II 59.000
BOMB JACK 59.000	GB KID 59.000	SUPER MARIO LAND II 75.000

SNK NEO-GEO

NEO GEO CONSOLE + 1 JOYSTICK + CAVO SCART	595.000
---	-------	---------

NOVITA' GAMES

ART OF FIGHTING TEL.	SENGOKU II TEL.
BATTLE OF DESTINY II TEL.	WORLD HEROES TEL.

ATTENZIONE:

PER MOTIVI DI SPAZIO NON E' POSSIBILE ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DISPONIBILI NEI NOSTRI MAGAZZINI

TUTTI I PREZZI ELENCATI SONO IVA COMPRESA E POSSONO ESSERE SOGGETTI A VARIAZIONI DOVUTE AI CAMBI MONETARI.
SPEDIZIONI EFFETTUATE TRAMITE SPEED POST O CORRIERE ESPRESSO TNT-TRACO IN 24 ORE.
RICHIEDETE IL CATALOGO ILLUSTRATO DELLE NOVITA'

CHIAMA SUBITO! 099.314214

ASSASSIN



Se avete bisogno di energia scalate il secondo albero a partire dalla fine fino in cima e saltate per ottenere un Energy ed un Boomerang bonus. Dopo aver corso lungo la caverna vedrete che c'è un'uscita che porta di nuovo in superficie. Andate a sinistra da questo punto e collezionate tutte le stelle ed i bonus, ora andate verso il lato destro dello schermo e scalate l'albero fino ad arrivare al ramo più alto dove con una rincorsa salterete nel vuoto alla vostra destra (una volta giunti alla fine del ramo), continuate a tenere il joystick verso destra in questo modo guadagnerete due vite extra, anche se ne perderete una per la caduta. Correte a destra verso il baratro, uccidete il guardiano col cane e prendete l'energy bonus. Saltate dall'orlo del baratro e correte verso destra, in questo modo eviterete la strada minata. C'è un boomerang bonus da raccogliere giusto prima di raggiungere il guardiano di fine livello, raccoglietelo e scalate l'albero per un'altro bonus.

IN GENERALE

- Scegliete sempre il modo Power Up manuale per i boomerang. Per avere i migliori risultati utilizzate i Power Up per aumentare la lunghezza di lancio del boomerang, prendetene almeno tre, poi un po' di rafforzanti, un po' di Wides, per aumentare il raggio di azione del boomerang, un Extra ed infine uno Speed per la velocità di lancio. E' importante colpire i nemici prima che si possano avvicinare troppo.

- Se già sapete dove si trova la fine di un livello, girate comunque un po' prima di affrontare il guardiano di fine livello e cercate cos'altro si nasconde in giro. E' importante saper riconoscere i Bonus.

- Quando Sparate, basta tenere sempre premuto il pulsante di fuoco, è inutile continuare a battere sul pulsante, non vi fa sparare più veloce, vi stanca

soltanto.

- Quando lanciate un boomerang non prendetelo al primo ritorno, ma saltatelo. Se si colpiscono dei nemici con il ritorno del boomerang il punteggio viene raddoppiato.

- MAI saltare nei buchi se non sapete che cosa vi attende. Se non siete sicuri tirate verso il basso il joystick per vedere cosa vi aspetta. Potete sempre sparare, anche mentre guardate in giro.

PRIMO LIVELLO

Dopo aver saltato il primo burrone, correte in cima alla collinetta e fermatevi, apparirà un Time bonus. Dopo aver ucciso il cecchino sul primo albero, scalatelo per ottenere un Extra Energy. Scalate anche il secondo albero fino in cima per ottenere uno Speech Aid Bonus, quindi lasciatevi cadere sul ramo di sotto e saltate per prendere le cinque stelle.

GUIDA COMPLETA

Ci sono due cose che dovete sapere a proposito di questo gioco: (1) Sta vendendo tantissimo e (2) è dannatamente difficile! Quindi appelliamoci ai creatori di questo gioco, gli Psonic Systems, per alcuni indispensabili trucchi...





decente, in quel caso dovreste eliminarli facilmente. Cercate di uccidere il guardiano del cane prima possibile.

- Muovetevi sempre quando siete vicini a delle mine per non venire blastati.
- Non sprecate tempo ad uccidere i pipistrelli dato che rinascono continuamente.
- Per eliminare gli addetti ai mortai corretegli incontro,

in questo modo sarete troppo vicini per essere colpiti e potrete ucciderli facilmente per guadagnare un bonus.

- Cercate di ignorare i cechini, uccideteli solo se intralciano la vostra strada, e soprattutto non andategli sotto per ucciderli, dato che in questo modo guadagnerete una bella pallottola in testa.

SECONDO LIVELLO

Dopo essere scesi lungo il pozzo ed aver affrontato la sezione diagonale, arriverete ad un filo a cui dovreste appendervi. Saltate sull'altra sponda e dopo aver ucciso il walker raccogliete il bonus e prendete l'arma spara mine. Quando raggiungerete la cima della prima gru recatevi verso l'angolo basso a destra dello schermo, buttatevi a destra e continuate a correre a destra e raggiungerete i pesi di equilibrio della gru. Distruggete il laser disgonale e saltate a destra appendendovi al gancio. prendete tutti i time bonus e continuate a saltare di ascensore in ascensore. Troverete una vita extra, dei bonus di energia e delle stelle bonus. Sparate a tutte le

gru che trovate perché molte nascondono bonus. raggiungete la base delle gru e andate a sinistra quando sarete sul pavimento della fabbrica. all'estrema sinistra troverete una grande quantità di gru, eliminate il cannone, saltate sulla prima gru e continuate a sparare. Subito prima di saltare sul secondo gruppo di fili elettrici sparate alla gru in cima e otterrete un Time Bonus. Il proseguimento del livello è un po' labirintico quindi seguite queste indicazioni: Lasciatevi cadere giù e andate a sinistra, poi giù, proseguite in diagonale verso destra. Lasciatevi cadere dall'orlo della gru più in basso e procedete a destra. lasciatevi cadere ancora e andate a sinistra, quindi tenete sempre la direzione diagonale finché non cadete, quindi andate ancora a sinistra. Qui viene il difficile, se state



tel. **0332.767270**

Nuovi orari: Lunedì-Venerdì 9.30-21.00
Sabato: 9.30-19.30 Domenica: 14.30-19.30

CONSOLES

CD MEGADRIVE SCART/PAL
SUPER FAMICOM
SUPER NES USA
MEGADRIVE GIAPP. SCART
MD GENESIS + SONIC
GAME BOY SYSTEM
SEGA GAME GEAR
NEO GEO HOME VERSION

ACCESSORI

-BAZOOKA + 6 GIOCHI PER SNES E S. FAMICOM: 150.000
- SUPER MAGICOM
- ADATTATORE PER SNES EUROPEO
GG-MASTER GEAR CONVERT.
GG-ALIMENTATORE 220
GG-ALIMENTATORE AUTO
MD ARCADE POWER STICK
MD MEGA JOYSTICK
MD JOYPAD (5 MODELLI)
SF-JBKING-SF-ASCII PAD
NUOVI ACCESSORI PER GB
NUOVI ACCESSORI PER GG
TELEFONATECIII!

SUPER FAMICOM

MULTIGAMES 3:1 (Street Fighter...)
STREET FIGHTER II
HOKUTO NO KEN 6
SUPER STAR WARS
ASSAULT SUITS VALKEN
SUPER DUNK SHOT
VS BRASS NUMBERS
SUPER MARIO KART
FATAL FURY - GUN FORCE
KING OF THE MONSTER
MICKY'S MAGICAL ADVENTURE
AXERAY - BATTLE BLASE
SONIC BLASTMAN - HOOK
PRINCE OF PERSIA - RAMNA 1/2
DODGE DANPEI - DYNA WARS

NEO GEO

WORLD HEROS
KING OF THE MONSTER II
MUTATION NATION
ALPHA MISSION II
BASEBALL STAR PRO II
CROSSEDE SWORD
FATAL FURY LAST RESORCE
MAGICAN LORD - NAM 1975
RASH RALLY - SUPER SPY
ANDRO DUNOS - ROBO ARMY

SUPER NES USA

STREET FIGHTER II
JOHN MADDEN 93
PLAY ACTION FOOTBALL
PUSHOVER ROBOPOL III
SPACE FOOTBALL TOM&JERRY
RADIO FLYER TURTLES IV
TEST DRIVE - SMASH TV
AMERICAN GLADIATOR
WHEEL OF FORTUNE
BULL VS. LAKERS - XARDION
SIMPSONS II - CONTRA III
CARMEN S. DIEGO
CLEMENS BASEBALL E.D.F.
MAGIC SWORD - TOP GEAR
BASEBALL SIMULATOR 1000
CASTELVANIA 4 - JOE & MAC

GAME GEAR

SONIC II - GG SHINOBI II
BARE KNUCKLE - CHUCK ROCK
WINBLEDON TENNIS-SONIC II
SIMPSONS - PRINCE OF PERSIA
SUPER MONACO GP II
PROFESSIONAL BASEBALL
BADMAN RETURNS - SONIC
INDIANA JONES - MULTIGAMES
IN THE WAKE OF VAMPIRE
OLIMPIC GOLD-DONALD DUCK

MEGA DRIVE

SONIC II - BARE KNUCKLE II
T.M.N.T. TURTLES (8Mb)
I LOVE MICKEY & DONALD
JUNKERS HIGH-MAGICAL GUY
LHX ATTACK BATTLE-GODS
SPLATTER HOUSE II
JENNIFER CAPRIATTI TENNIS
METAL FANG-NINJA GAIDEN
SUPER MONACO GP II
THUNDER FORCE IV
POWER STREET/ATHLETE
TERMINATOR - ALIEN III
PREDATOR II - TAZMANIA
ACQUABATIC GAME
CHUCK ROCK-E. CUP SOCCER
USA TEAM BASKETBALL
TWINFUL TALE. SD VALIS
DAVID ROBINSON BASKETBALL
ARCH RIVALS - BADOMEN
DRAGON - SIDE POCKET
COLUMNS - DESERT STRIKE
BLAY LANCER - CHERROU
GRANDSLAM TENNIS TOUR 92
ALISIA DRAGON - T.OUT RUN
MASTER GOLF - GAIARES
LAKERS VS CELTICS
MICKEY MOUSE - COBRA
DONALD DUCK - FI CIRCUS
FI GRAND PRIX ZOMBIE HIGH

Db-Line srl

V.le Rimembranze 26/C - 21024
BIANDRONNO (VA) - Fax 0332.767244
per ordini via modem
Db-Line BBS: 0332.767277-706469

Db-VOX:
0332/767303

DIVENTA UN CLIENTE DB-PRIVILEGED

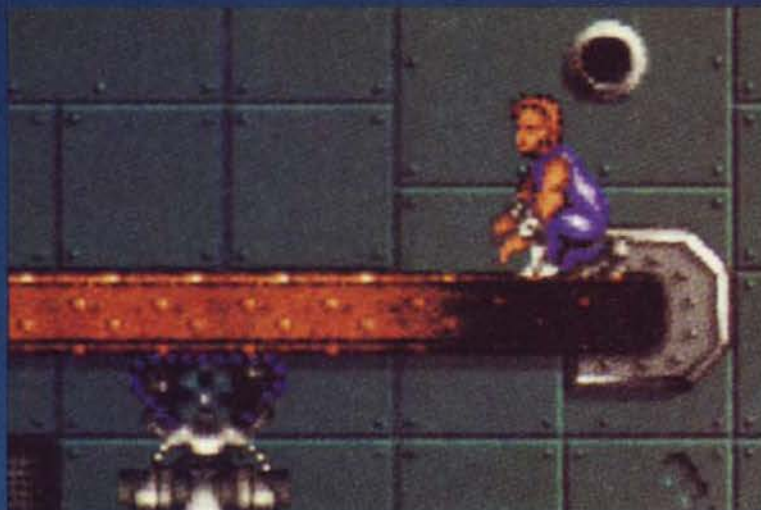


SCONTI FINO 40%
I CLIENTI DB-PRIV
POSSONO ASCOLTARE E
PRENOTARE DIRETTAMENTE
TRAMITE DB-VOX
TUTTE LE NOVITA'
PER CONSOLE.

CHIAMA DB-LINE
PER LE MODALITA'
DI ISCRIZIONE

Db-Vox ti permette inoltre di conoscere lo stato dei tuoi ordini.
RICHIEDI IL TUO CODICE PERSONALE
Il servizio è COMPLETAMENTE GRATUITO!!!

Console NEO GEO:
L. 630.000
SUPER MAGICOM



andando a sinistra finirete per cadere dall'orlo e da lì non potrete più andare a destra, quindi prima saltate sulla scala e saltate via verso destra quando sarete all'altezza della prima torretta sul soffitto, continuate ad andare a destra ed incontrate il guardiano di fine livello.

CONSIGLI PER IL SECONDO LIVELLO

- Non fermatevi mai sui fili elettrici, dato che se aspettate troppo sarete raggiunti da una scarica, potete evitarla comunque saltandola.
- Questo livello ha un sacco di pericolosi burroni, quindi non buttatevi in ogni buco che trovate.
- Uccidete in fretta i Walker, dato che le loro palle di fuoco sono molto dannose.
- Non agganciatevi mai ai fucili a muro, colpiteli da un muro opposto al loro se possibile. tentate di evitare i muri rotanti e le scale con fucili. Per distruggere i laser diagonali andateci esattamente sotto e sparate verso l'alto.

TERZO LIVELLO

Dopo esservi lasciati cadere dal primo pozzo, andate a sinistra e saltate sulla piattaforma di mattoni. Saltate sulla seconda e dovrete riuscire a vedere un robot in una torretta armata

rotante. Usate un missile a ricerca per eliminarlo, quindi salite sulla sua piattaforma, saltate a sinistra e proseguite verso l'alto. ci sono molti bonus



da raccogliere prima che arrivate in cima. Se vi dirigete a destra saltate su ogni piattaforma vagante, dato che vi sono molti bonus intorno ad esse. Dopo aver raggiunto la fine del primo silos per razzi, saltate a destra usando la piattaforma per raggiungere il muro e

scalatelo. Continuate a salire dato che esplodono un sacco di mine. Noterete una piattaforma con una palla sopra, salite ancora un po' e saliteci, sparate alla palla, poi saltate a sinistra e continuate a salire. Sarete colpiti ancora qualche volta, ma ne vale la pena dato che in cima troverete una STANZA SEGRETA! con molti bonus. Quando raggiungerete il secondo pozzo saltatelo e sparate alla palla, potrete perdere dell'energia, ma andate a sinistra e prendete le stelle, quindi saltate ed aspettate finché non appare un'energy bonus. Se avete dei

problemi per passare sull'acido, salite sulla seconda struttura portante e quando raggiungete la cima, saltate e prendete le stelle. state fermi per un po'

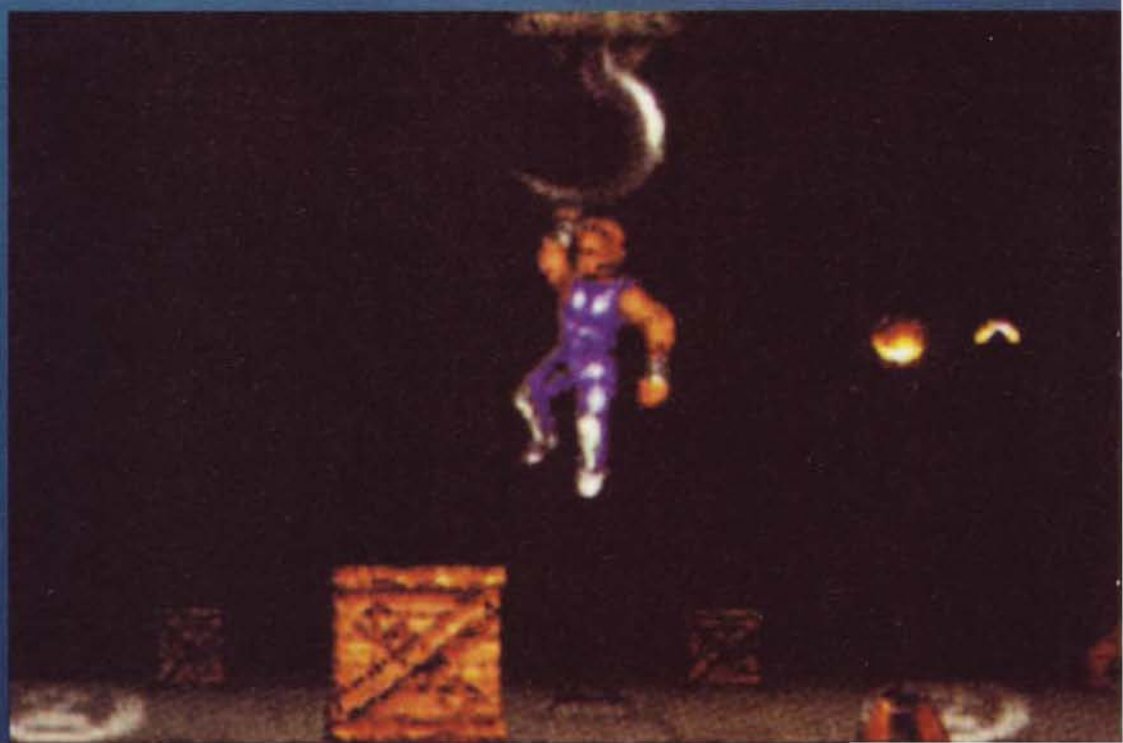
dato che dovrebbe apparire un bonus per un missile a ricerca. Procedete quindi a sinistra. Dopo il secondo pozzo verticale, continuate ad andare a destra, saltate sul primo pozzo acido e scendete fino al secondo. Raggiungerete un'altro pozzo, scendete lungo quest'ultimo e tenete la

sinistra, saltate il primo pozzo e fate un salto correndo dal secondo orlo, dovrete atterrare su di una roccia al centro dell'acido. continuate ad andare a sinistra e prenderete un bonus per doppia mina, energia, tempo e per lanciapiamme e circa 15 stelle!!!

CONSIGLI PER IL TERZO LIVELLO

- State molto attenti a dove vi lasciate cadere se sentite rumore di acido che ribolle.
- Tenete sempre il vostro boomerang ben potenziato, dato che i nemici di questo livello hanno bisogno di molti più colpi per morire. Colpiteli molte volte e velocemente preferibilmente da una certa distanza. Questo vale particolarmente per le conchiglie robot, dato che esplodono in vicinanza di un intruso.
- Se azionate una mina mentre state salendo dovrete farcela ad evitarla continuando a salire ma NON cercate di avvicinarvi ad una mina già azionata.

NEL PROSSIMO NUMERO: NUOVE MAPPE NUOVI CONSIGLI E FORSE ANCHE I CHEAT MODE!



THE ADDAMS FAMILY

SECONDA PARTE

Partendo dalla scalinata principale, entrate nella porta in alto a destra e vi ritroverete in cucina. Andate a destra e trovate il forno. Raggiungete l'angolo in alto a destra e scoprirete un muro falso e una stanza segreta piena di monete. Andandovene, andate a sinistra, entrate nella stanza, raccogliete tutte le monete e uscite. Dovreste vedere un interruttore: premetelo e ritornate al forno. I blocchi che coprivano il forno dovrebbero essere spariti. Piazzatevi sul tubo e premete giù per entrare nella fornace. Lasciatevi cadere sul blocco mobile e saltate a destra. Saltate oltre il cattivone e finite sul blocco.

Lasciatevi cadere a sinistra e poi a destra. Vi ritroverete su una piattaforma sotto a quattro interruttori; premetene uno e il pavimento sparirà. Uscite a destra. Premete il primo e il terzo interruttore che troverete, ma non il secondo. Uscite a destra. Lasciatevi cadere e colpite l'interruttore: il pavimento scomparirà. Saltate a destra sulla piattaforma mobile. Quando questa raggiunge la cima dello schermo, saltate a destra, andate su e saltate a sinistra. Camminate sulla piattaforma nella lava e accovacciatevi sotto la piattaforma. Saltate a destra: vedrete quattro blocchi sopra di voi. Fatevi strada tra questi e poi andate a destra. Vedrete un blocco mobile e un interruttore. Salite sul blocco e premete l'interruttore, poi lasciatevi cadere a destra e uscite. Andate a destra e premete l'interruttore. Comparirà un cuore.

Per raccogliergli, colpite l'interruttore alla vostra destra e andate a sinistra attraverso il muro, ricordandovi di premere l'interruttore per uscire. Premete l'interruttore e procedete verso destra. Potrete passare attraverso il muro e raccogliere punti bonus nascosti.

Andate a destra, giù e a sinistra. Lasciatevi cadere e andate a destra per raggiungere l'uscita. Salite sulla piattaforma mobile. Premete l'interruttore. Si aprirà una nuova strada in alto a destra. Tornate sulla piattaforma mobile e saltate verso sinistra. Andate a sinistra finché non potrete saltare sulla piattaforma che va su e giù.

Quando questa raggiunge l'altezza massima andate a destra e saltate sull'altra piattaforma mobile. Quando questa raggiunge quota massima andate a sinistra e premete l'interruttore nell'angolo sinistro. Uscite a destra. Raccogliete il Fezcopter e lo Speed-up e volate a destra. Ci sono alcuni cuori: colpite i blocchi e questi spariranno. Procedete a destra. Nel nuovo schermo sarete sotto a un interruttore: azionatelo. Andate a sinistra e vedrete una nuova piattaforma. Usatela per andare a sinistra. Andate in alto a destra e premete l'interruttore, poi tornate indietro. Dovrebbe essere apparsa una nuova piattaforma. Attraversatela. Azionate l'interruttore per rinchiudere i cattivi sotto la piattaforma che appare. Avanzate e premete l'altro interruttore. Lasciatevi cadere e andate a destra. Andate a destra, azionando tutti gli interruttori che incontrate. Mentre ve ne andate incontrerete il Drago di Fuoco. Il posto migliore in cui posizionarsi è all'estrema destra vicino al muro dietro a cui Granny è bloccato.

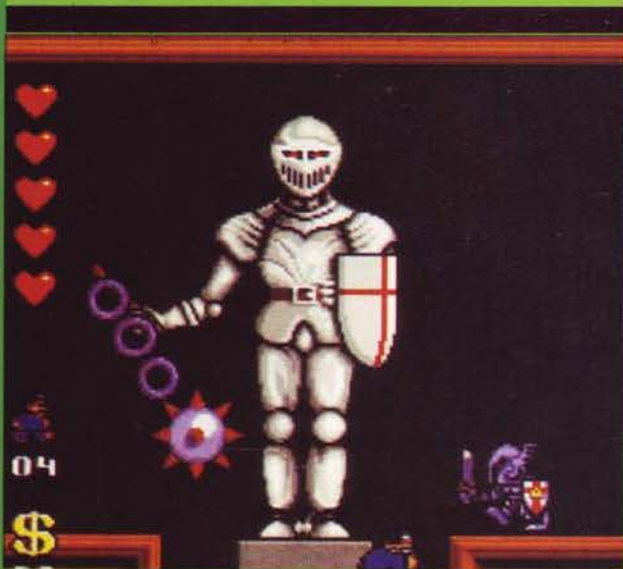
Per uccidere il Drago, saltategli semplicemente sulla testa. Uscite a destra e raccogliete i tre 1-up sopra la porta. Tornate in cucina, andate a sinistra e raccogliete i cuori.



Entrate nella porta in alto a sinistra e raggiungerete la galleria dei ritratti. Andate a destra finché non trovate quella che sembra una porta. Entrate raccogliete le monete e uscite a destra. Andate a vanti finché non trovate un'entrata bloccata da alcuni blocchi d'oro. Premete l'interruttore per rimuovere i blocchi. Proseguite a destra, azionate l'interruttore che troverete e apparirà un grosso blocco. Saliteci e saltate a sinistra: entrerete in una stanza segreta con tre file di monete e due 1-up. Azionate gli interruttori per rimuovere e formare delle piattaforme sotto di voi. Uscite alla base dello schermo. Ritornate sul blocco da cui eravate saltati, ma stavolta saltate a destra e uscite. Proseguite a destra. Subito dopo una palla rimbalzante, vi troverete di fronte un orso che vi spara addosso orsacchiotti. Piazzatevi sulla sua testa e saltate in su: apparirà un blocco nascosto. Saltateci sopra e azionate l'interruttore. Andate a destra e incontrate un baratro che non potrete saltare. Ci dovrebbe essere un blocco a sinistra: utilizzatelo per rivelare un nuovo blocco nascosto. Ritornate all'interruttore e spenetelo poi andate a destra, saltate sul blocco che era nascosto e saltate verso destra. Vi imbatteverete in un buco nel pavimento. Lasciatevi cadere e raccogliete tutti gli oggetti durante la caduta. Alla fine andate a destra e uscite. Andate a destra. Ignorate il primo interruttore e sfruttate il fantasma per superare il baratro. Azionate l'interruttore seguente e tutto sparirà. Attraversate il ponte di molle e uscite in basso a destra. Azionate l'interruttore e lasciatevi cadere sul Fezcopter. Volate



a sinistra e uscite. Volate velocemente verso l'uscita in alto a destra. Entrateci e arrivate in cima allo schermo. Raccogliete l'invulnerabilità e uscite. Uscite in basso a destra. Riprendete il Fezcopter e volate il più veloce possibile a destra e uscite. Proseguite verso destra e azionate il primo interruttore che trovate. Attraversate il ponte che si è formato. Procedete verso destra e sfruttate l'orso per saltare e raccogliere il 1-up. Troverete subito un orso che non sputa orsacchiotti: potete entrare nella sua bocca e raccogliere alcuni 1-up.



Saltate sulla porta e colpite il blocco 'A'. Leggete il messaggio e saltate sul blocco, a destra sui libri e a sinistra nella fessura. Proseguite fino a una stanza piena di monete. Uscite a destra. Proseguite a destra raccogliendo le icone e poi uscite. Il primo libro ha la scritta 'DOORO' sulla costa. Se vi piazzate in modo che la vostra testa copra la lettera 'O' e spingete in su si aprirà una porta segreta. Entrate e andate a destra. Per entrare nel livello superiore di questa stanza dovrete saltare oltre il verme a destra. Una volta raggiunta la cima vi troverete davanti una porta. Entrate e procedete a destra. Quando uscite vi troverete di nuovo in cima ai libri. Procedete a destra finché non uscite. Nel livello del treno colpite la 'A' e leggete il messaggio. Ora posizionatevi davanti al treno e questo inizierà a muoversi. Dovrete sopravvivere sino alla fine della corsa. Quando entrate nella porta alla fine vi troverete di fronte la Strega. Una volta sopra la Zio Fester, saltate per colpirla sulla testa. Tornate alla scalinata principale e entrate nella porta di mezzo: ci dovrebbero essere Fester, Pugsley, Venerdì e Nonna con Lurch che suona il tema della Famiglia Addams col pianoforte. Quando Lurch finisce, il muro sparisce e potrete entrare nel livello finale.



Saltate e risalite la catena di fronte a voi. Passerete attraverso il tetto e potrete piazzarvi sulla piattaforma di sopra. Questa è una scorciatoia. Ora vedrete una porta di fronte a voi. Quando raggiungete quota massima andate a destra e in giù finché non trovate un blocco con una 'A'. A destra c'è un blocco sul soffitto che ha un colore più vivace degli altri. È un interruttore: azionatelo e calatevi con la catena a sinistra. Lasciatevi cadere sulla piattaforma a destra, non entrate nella porta ma saltate a destra sulla prima catena e salite. Saltate a destra sulla piattaforma in alto e salite ancora. Saltate verso sinistra quando siete alla massima quota e entrate nella porta. Ora calatevi con la catena finché non raggiungete una piattaforma senza catene penzolanti. Piazzatevi sul blocco all'estrema sinistra, che cadrà giù. Saltate verso destra quando raggiungete l'altezza della piattaforma sotto quella in cui vi trovavate e saltate sulla catena a destra. Scendete sino alla fine della catena e saltate a destra sulla catena successiva. Salite e saltate a sinistra. Salite di nuovo e vedrete un interruttore sulla sinistra; azionatelo e tornate giù e saltate a destra sulla prossima catena. Scendete finché la vita di Gomez combacia con la piattaforma piena di spuntoni a destra. Saltateci sopra. Questo richiede un po' di pratica ma se fate tutto correttamente non pesterete la zucca contro il soffitto pieno di spuntoni. Abbrancate la catena e scendete sino in fondo: vedrete una porta e una piattaforma sulla destra. Saltate su questa piattaforma e scalate le catene finché non vedete una porta sulla sinistra. Entrateci ma ricordate di saltare sopra al buco nel pavimento giusto prima della porta. Vedrete una catena penzolante in alto a



destra. Se scalate la catena e attraversate il tetto capiterete in una stanza bonus. Altrimenti potete andare a destra ed entrare direttamente nella porta. Entrambi i percorsi conducono alla stessa porta. Andate a destra e buttatevi verso la base dello schermo. Andate a sinistra e destra mentre cadete, raccogliendo le monete. In fondo entrate nella porta a sinistra. Raccogliete le icone localizzando i blocchi nascosti a sinistra, a destra e nel mezzo della stanza. Uscite quando avete finito, poi entrate nella porta a destra. Procedete verso destra raccogliendo le icone e uscite dalla porta a destra. Scendete e uscite dalla porta in basso. Andate a destra finché raggiungete il piano superiore. Fatto questo, andate a sinistra ed entrate nella porta, raccogliete le monete, uscite e andate a destra. Azionatelo l'interruttore e una parte di muro sparirà. Buttatevi attraverso il buco e continuate a scendere. Vedrete ora un blocco senza piattaforma sotto. Piazzatevi sopra e vi porterà giù. Saltate a sinistra prima che raggiunga il fondo e scalate verso il basso la catena. Entrate nella porta, andate a destra e uscite. Andate a destra, entrate nella porta e andate a destra. Entrate nella porta e saltate sulla barca, che inizierà a muoversi verso destra. Rimaneteci sopra finché non raggiunge la sponda opposta, poi saltate via e entrate nella porta. Vi troverete all'esterno della cassaforte. Entrate e andate a sinistra finché non trovate delle icone. Raccoglietele e andate a destra. Finalmente affronterete il Giudizio. Uccidetelo rimbalzandogli sulla testa quando non è sul piedistallo.

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
NOVITÀ
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

FAR OUT

MODE APOCALITTICHE



chiaramente a esprimersi e il suo unico contatto con il mondo è rappresentato dal flipper. Nella versione cinematografica troviamo inoltre un grande Elton John che interpreta il ruolo di *Pinball Wizard* (letteralmente il mago del flipper) e si pone come grande antagonista di *Tommy*. Tutto il film - e prima ancora la rock opera - è imperniato sull'importanza del gioco. Per la prima volta propone il personaggio del mago della specialità, quello che realizza punteggi impossibili e che nessuno riesce a eguagliare (credo che fra di noi ce ne siano tanti). Probabilmente il gioco del flipper stava cambiando le abitudini inglesi; se prima poteva essere solamente una distrazione, adesso aveva un altro significato, diventava un termine di confronto e di sfida tra giovani. In quegli anni in ogni pub si poteva trovare un flipper e si poteva essere sicuri che da qualche parte erano incisi gli High Score e i nomi di chi li aveva realizzati. Il flipper era

MUSICA & VIDEO GIOCHI

di Vincenzo Renzi

Punto N.1 - Prima di muoverti guardati bene intorno e soprattutto stai attento a dove appoggi i piedi.

Punto N.2 - Se per caso hai intenzione di affrontare due punti contemporaneamente, pensaci bene! E stai attento a farlo con calma!

No, non sono i consigli di CVG per accedere al 15esimo livello dell'ultimo impossibile videogioco, sono le considerazioni di chi cerca di affrontare due argomenti così diversi e così vicini come musica e videogiochi.

In fondo questi sono due aspetti della cultura che fanno perno sul mondo dei giovani e che soprattutto esistono nell'interpretazione che questi ultimi ne danno. Proprio così, sono i giovani che con le loro scelte possono decretare il successo di un

video gioco o di un gruppo musicale. Ma non solo, sono sempre i giovani che influenzano il mercato e le sue tendenze.

Giovani a parte, esistono degli altri punti di contatto che non sono i CD ROM e neppure il fatto che la maggior parte dei fanatici di video games adora anche la musica. Proviamo a tornare un po' di anni indietro, alla prima rock opera, sto parlando di *Tommy* degli Who. Siamo nel 1969. Il protagonista, che è sordo e cieco, non riesce





B.C.S.

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

BASIC COMPUTER SYSTEM

VIA MONTEGANI,11
20141 MILANO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA



AMIGA 600 NEW
£.499.000



DISPONIBILE
ANCHE CON HD20/40/80/120/200

AMIGA 1200
£.780.000

ORDINA LE NOVITA' !!



INCA
PER PC
£.99.900



GOBLINS II
AMIGA E
PC
£.59.000



STREET
FIGHTER II
£.59.900



THE MANAGER
PER AMIGA
£.79.900



KICKSTART
PER
AMIGA600
£.60.000

A4000

AMIGA 4000- HD120
DA £.3.900.000

NOVITA' GIORNALIERE PER
SEGA MEGA DRIVE
ATARI LINKS
CDTV COMMODORE
GAME BOY

COMPUTER 386-25 MHZ

drive 1.4
CPU 386-25 1MB
SCHEDA VGA 800x600
TASTIERA AVANZATA
MONITOR VGA
CON MONITOR A COLORI
£.1.550.000

NOME E COGNOME
INDIRIZZO
CITTA, CAP E PROVINCIA
PREFISSO E N. TELEFONICO
FIRMA SE MINORENNE

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO

ORDINA DIRETTAMENTE INSERENDO LA RICHIESTA SOPRA RIPORTATA O TELEFONANDO AL (02)8464960 FAX (02)89502102 NELLA NOSTRA UNICA SEDE !!

**I PREZZI SONO IVA INCLUSA
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE
SCONTI PER I SIG. RIVENDITORI
RIPARAZIONI PER PC,COMMODORE E FAX**

ORARIO 9,30-12,30 15,30-19,00 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

diventato come la moto, o come i jeans; non era solo una forma di espressione ma anche un metro di valutazione delle capacità dei ragazzi, più eri forte, maggiori erano le possibilità che ti rispettassero. Ci sarebbero voluti ancora dieci anni per l'ingresso ufficiale dei video giochi nel mondo musicale, siamo nel 1979, quando esce il primo 33 giri dei Pretenders, un album che realizzerà un notevole successo. La voce sensuale di Chrissie Hynde faceva sognare gli adolescenti con l'erotismo di *Brass in the Pocket*, brano che ai tempi venne definito osceno; se pensiamo a *Erotica* e a Madonna, e poi ci riascoltiamo i nostri Pretenders beh, sembra

proprio di sentire (parlo di contenuti, non di musica) il coro dell'Antoniano di Bologna.

Pretenders, questo era il titolo dell'album, conteneva inoltre un pezzo alquanto strano, si intitolava *Space Invadere* sfumava guarda guarda sul rumore di quella storica e plurispazzata flotta che in maniera ordinata e discreta ci assaltava con dei lentissimi missili terra-aria. Il primo videogioco è subito entrato nella scena musicale con una rapidità e una naturalezza che veniva quasi da dire: "Cari videogiochi, benvenuti nel mondo del Rock". Ma dovevano passare ancora dieci anni perché avvenisse qualcosa che nemmeno i roccettari più sfegatati

SIETE ANCHE VOI APOCALITTICI?

Se pensate di essere abbastanza anomali da potere essere inseriti in questa rubrica scriveteci: potreste diventare i protagonisti di uno dei prossimi FAR OUT!!!



si sarebbero aspettati. Se prima la musica ogni tanto poteva occuparsi di qualche aspetto ludico adesso erano i videogiochi stessi a voler includere un commento musicale d'autore, un esempio per tutti Motorhead. Questo è un momento importante, il videogioco non è più una forma di espressione che può essere inclusa in dischi o film, ora è un vero e proprio linguaggio che oltre a immagine è anche musica. Come dimenticare poi di fenomeni musicali videogiocistici come *Tetris* dei Gameboys (canzone techno dance realizzata dal clan di Radio DeeJay che ha raggiunto, nella sua versione d'oltremarica, i primi posti della classifica da discoteca) o *SuperMarioLand* di Dr. Mario, canzoni comunque non proponibili qualche annetto or sono? E c'è di più, il videogioco è diventato una specie di notiziario culturale del mondo: se fai successo allora, forse, può essere che ti ritrovi in un gioco. Se i ragazzi stravedono per te stai sicuro che nel giro di poco qualcuno ti dedicherà un gioco. Un esempio alla grande è sicuramente lo scrittore americano H.P. Lovecraft riportato alla fama da Dylan Dog; non è forse a lui che si ispira *Alone in the Dark*? E cosa dire di Batman o di Nathan Never? Una sola cosa: che i videogiochi sono diventati un'espressione totale di musica immagini e contenuti e rappresentano lo specchio della realtà dei giovani.





BLOCCA IL PREZZO!

Ancora pochi giorni per approfittare di questa vantaggiosa offerta! Chi si abbona entro il 31 marzo 1993 a **CVG**, il mensile di videogiochi più completo e aggiornato, riceverà la rivista



per un anno con il **30% DI SCONTO** sul prezzo di copertina e in più, altri tre numeri **IN REGALO** con un risparmio complessivo pari al **45%**. Abbonarsi è facile: basta compilare il coupon e spedirlo oppure telefonare al numero 02/66034.401 (ricerca automatica) o inviare fax al numero 02/ 66034.482.

UN RISPARMIO COMPLESSIVO DI LIRE 31.500

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

Sì desidero abbonarmi a:

INDIRIZZO PRIVATO
 COGNOME E NOME _____
 VIA E NUMERO _____
 CAP _____ CITTÀ _____
 PROV. _____ TEL. (_____) _____ ANNO DI NASCITA 19 _____
 TITOLO DI STUDIO: MEDIA INFERIORE MEDIA SUPERIORE LAUREA

INDIRIZZO LAVORO
 DITTA O ENTE _____
 VIA E NUMERO _____
 CAP _____ CITTÀ _____ PROV. _____
 TEL. (_____) _____ FAX _____ TELEX _____
 DESIDERO RICEVERE LE RIVISTE ALL'INDIRIZZO PRIVATO ALL'INDIRIZZO DI LAVORO



abbonamento annuo (11 numeri)
 a **L.38.500** anziché L.55.000

**IN PIÙ
 RICEVERÒ
 IN REGALO
 ALTRI
 3 NUMERI
 DELLA
 RIVISTA**



**UN RISPARMIO
 COMPLESSIVO
 DI LIRE 31.500**

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 _____

OFFERTA VALIDA
 FINO AL 31/03/93

ARCADE ACTION

INSERT
COIN

Scegliete le monetine e maledite il vostro gestore che non ha ancora modificato le gettoniere per utilizzare il nuovo tipo di monetine: è tempo di Arcade Action e degli smanettatori folli come Steve Keen! (ma perché non usate le gettoniere con le card?! - IUR)

MI SI INTRECCIANO LE DITA...

Ogni giocatore ha a disposizione una serie di combinazioni con joystick e bottoni. Infatti i pulsanti "Muscle Power" e "Defend" (5 in tutto), più il devastante "Power Move", permettono di ottenere con ciascun combattente ben 35 differenti mosse. Non ci sono mosse "magiche", ma l'ampia varietà di pugni calci, strangolamenti, gomitate, ecc. soddisferà anche il più esigente beatemapparo.

Si può giocare in tre contemporaneamente e lo schermo è stato ampliato per accogliere tutta l'azione. I protagonisti devono avventurarsi in una varietà di situazioni: dalla classica strada a scorrimento orizzontale, con la solita mega-rissa, al faccia a faccia in palestra. E qualsiasi cosa capitino loro sottomano può essere trasformato in arma, dai parchimetri ai bidoni della spazzatura!

GUERRA AL CRIMINE!

La novità di questo gioco è che possiamo scegliere il personaggio da impersonare tra i quattro "buoni" e anche fra tre boss delle gang che dobbiamo sconfiggere e convertire. Gli eroi sono Conner, Chief, Tanya e Javier. Conner è un buon combattente, molto versatile e incredibilmente veloce: predilige la boxe thailandese e il karate. Chief è il gigante di turno, incute terrore solo a guardarlo. Tanya si pavoneggia con le sue cinture nere: Taekwondo, Caicchi e Kung Fu. Ed infine Javier ha vinto una medaglia d'oro di pugilato.



Pit Fighter stava reclamando a gran voce per avere un seguito e Guardians of the Hood è il risultato. Sfortunatamente nonostante la sua rivoluzionaria grafica, a parere di tutti PF era un "perdente" come gioco e ormai l'interesse che si meritava si era esaurito da un pezzo. Fortunatamente questo coin-op raggiunge una maggior profondità di gioco rispetto al predecessore, ma è ancora ben lontano dall'essere un credibile capostipite del genere arcade. L'animazione è scattosa e la giocabilità diventa presto noiosa non appena abbiamo appreso quali sono le mosse migliori.

Vale la pena dargli un'occhiata per sfogare i nostri istinti animaleschi, ma GOTH non entrerà certamente nella lista dei vostri videogiochi preferiti.

STEVE KEEN

GUARDIANS OF THE 'HOOD



La guerra tra bande non è qualcosa con cui veniamo in contatto tutti i giorni: nonostante ciò nelle nostre sale giochi ormai questo sembra essere il tema su cui si basa ogni picchiaduro. Grosse bande di ancora più

grossi delinquenti stanno devastando il vostro ghetto, una volta pacifico. Non contenti di dare la solita ripassata alla marmaglia di turno, dovrete cercare di convertire i loro boss e riportarli sulla retta via: solo allora potrete affrontare il terribile fautore di tutto questo sconquasso, il mostro mascherato, il perfido Mr Big. E solo allora tornerà la pace nelle vostre strade... Yawn!



VAI DI TROTTOLA!

Moto Frenzy offre un modello dotato di motocicletta munita di un sistema idraulico molto reattivo: dopo esservi seduti ed aver impugnato il manubrio sentirete che la moto reagisce esattamente a quello che accade sullo schermo. La macchina si piega, si impenna, slitta, si inclina e vi fa sussultare ogni volta che passate sopra qualche ostacolo.



Ecco qualcosa di nuovo! Una motoretta arcade che vi regala l'esperienza di tutti i salti e i sobbalzi di una vera gara di cross. E' talmente dura che sarà meglio vi premurate di indossare un equipaggiamento adatto ad attutire gli urti prima di avventurarvi su questa "baby". La moto reagisce in maniera incredibile, tanto che, nonostante sia ridicolo affermare che sedere in cima a un guscio di plastica modellata, con un monitor in faccia, sia come competere in una vera gara, questa è la realtà. Moto Frenzy è molto divertente e se riuscite a sorvolare sulla grafica non eccezionale, concentrandovi invece sugli ostacoli, la pista e i movimenti della moto che palpita sotto di voi, raggiungerete il massimo del sollazzo.

L'unico problema è che il tutto non dura molto per quel che si spende, ma ciò dipende anche dalla tirchieria del vostro gestore, da come deciderà di regolarlo. Ma nonostante questo limite vorrete sempre fare un'altra partita perché Moto Frenzy è troppo coinvolgente, grazie anche agli spettacolari effetti sonori!

STEVE KEEN

IN COPPIA E' MEGLIO!

Se avrete la fortuna di trovare qualche gestore che ha collegato due moto sicuramente cercherete di trascinare in sala giochi i vostri amici per farli giocare, anche se dovrete pagare voi le partite! Infatti nella gara testa a testa i giocatori possono gareggiare l'uno contro l'altro, controllare sul video dove si trova l'avversario e se uno dei due riesce a qualificarsi nel (poco) tempo concesso per la gara entrambi sono ammessi allo stage successivo.

MOTO FRENZY



Al giorno d'oggi ci sono sempre più simulazioni di gare motociclistiche in sala giochi, ma Moto Frenzy ha portato il genere un passo più avanti: è il primo dotato di "full-motion". Non ci sono circuiti facili qui - tutta l'azione è un continuo fuoristrada attraverso vari paesi. Ci sono infatti sei stage: Los Angeles, Maui, Utah, Las Vegas, Kenya e Norvegia; ogni corsa ha i propri specifici ostacoli e differenti condizioni ambientali. Dovrete quindi destreggiarvi tra i "trasporti giganteschi" di Los Angeles e gli orsi polari della Norvegia per salvare la pelle; e non dimenticatevi di infagottarvi con le imbottiture di protezione!

K I L L E D G A M E S

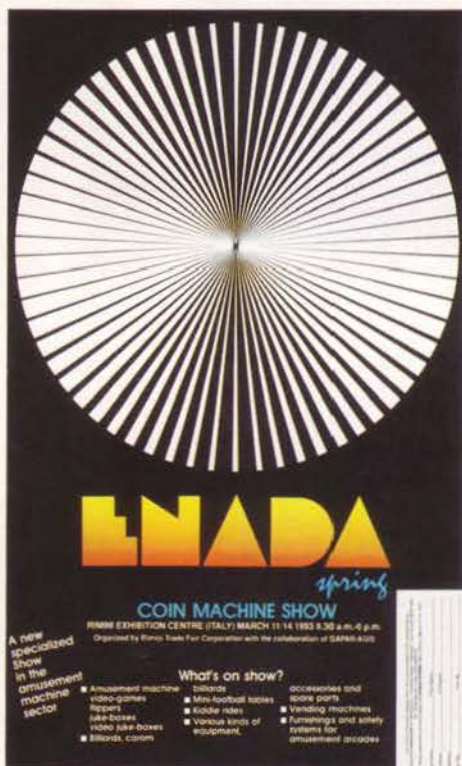


REQUIEM PER UN AMICO

Scusate ragazzi, vorrei rubarvi solo un attimo per ricordare un amico. A dicembre in Argentina è purtroppo scomparso Alessandro Balestreri (vedi CVG 13), in un incidente accaduto durante le prove per il campionato mondiale di motonautica, di cui era grande appassionato. Nonostante la consolazione che sia morto facendo una cosa che amava, rimane il rammarico per aver perso una di quelle persone che ti riconciliano con la vita e che ti fanno aver fiducia nell'Essere Umano, nonostante le brutture che ci circondano: la sua grande umanità lo portava ad essere sempre disponibile con tutti e ad esternare una grande pacatezza anche quando doveva esprimere qualche critica.

E' UNA INTRO O UNO ZIBALDONE?

E scusate ancora, ma devo fare anche una piccola errata corrige: nell'intervista a Daniele Cavazza è stato invertito il senso di una domanda. Il testo originale è il seguente: "CVG: Secondo te qual è il motivo per cui lo IASP è finito in quanto tale, anche se noi non abbiamo smesso di frequentarci?" A riprova del fatto che noi continuiamo a frequentarci, come vi avevo preannunciato il



mese scorso, abbiamo organizzato una mega-spedizione a Padova per conoscere uno dei campioncini più promettenti tra le nuove leve: Leandro Domenicale, in arte Leo. Come al solito in questo genere di incontri si scontrano due sensazioni: il timore di trovare qualcuno che ci "spacca le ossa" a tutti e il desiderio di conoscere qualcuno veramente bravo con cui scambiarsi nuove informazioni, strategie e trucchi sui coin-op. Perciò l'"intruso" viene sempre guardato con un certo sospetto misto a curiosità. Probabilmente Leo si è un po' emozionato perché ha captato questa atmosfera anomala e forse non si aspettava di trovarsi di fronte tutti insieme tanti campioni a livello

nazionale. Ragion per cui non è riuscito sicuramente ad esprimere il suo valore, e al ritorno tra di noi ci sono state anche alcune battute piuttosto salaci. Leo è sicuramente un buon giocatore perché ha ottenuto ottimi punteggi su molti giochi, ma gli vorrei dare qualche consiglio, valido per tutti. Non pensate di conoscere veramente un videogioco finché non l'avete provato

a tutti i livelli di difficoltà. Cercate di giocarlo con ogni tipo di comando: se utilizzerete joystick e pulsanti rovinati (purtroppo se ne trovano ancora!) quando troverete comandi OK li apprezzerete ancor di più e otterrete risultati migliori! Provate a giocare sia da soli, che in compagnia, sia nella vostra sala giochi preferita che in posti sconosciuti. Insomma, accumulate esperienza! Ed infine ribadisco un consiglio su *Street Fighter II*: se ormai strapazzate come volete il computer, cercatevi dei compagni per fare duri confronti face-to-face. Leo non era abituato ai confronti diretti ad un certo livello ed è stato sconfitto da Paolo Bandini, che forse è il meno forte (meno forte, non più debole!) del nostro gruppo

(tra quelli che giocano a *SF2*, naturalmente). A proposito di *SF2* e *SF2CE*! Non vi siete chiesti perché negli ultimi tempi stanno circolando strane versioni del capolavoro capcomiano? Potrei rispondervi con una domanda: sapete in quanti paesi *SF2CE* è ancora in testa alle classifiche dei più gettonati? Secondo la rivista Euroslot di dicembre soltanto in Australia!!! Sapete che non vesto spesso i panni dell'opinionista, ma già vi avevo detto che a mio parere era un non senso immettere sul mercato *SF2CE* quando *SF2* era ancora il dominatore incontrastato in tutti i paesi del mondo! La Capcom è così riuscita a fare ciò che avevano fallito in due anni i suoi concorrenti e ha cercato di correre ai ripari fornendo subito una nuova versione cosiddetta "turbo": leggete i particolari nel box! I nuovi pretendenti al titolo assoluto sono *Art of Fighting World Heroes* del Neo-Geo, che però sfruttano il fatto che *Mortal Kombat* non figura nelle classifiche delle "piastre" per mobili "pronto-scheda" essendo commercializzato quasi esclusivamente col mobile dedicato. Nelle classifiche dei cabinati e mobili dedicati è da notare anche *Suzuka 8 Hours*, mentre soltanto in Giappone figura già al primo posto *Virtua Racing*, seguito a ruota da *Final Lap 3*. Per finire eccovi la lista dei prossimi appuntamenti con le fiere di settore: il 16 e il

KILLED GAMES

17 febbraio a Tokio (AOU), dal 23 al 25 a Blackpool e dal 25 al 28 in Ungheria (Hunia Show); e non dimenticatevi l'Enada Primavera, dall'11 al 14 marzo a Rimini! Maurizio "Don't Pull!" Miccoli

SF3 O SF4?!

La domanda che mi sento rivolgere continuamente nelle sale giochi è la seguente: "E' vero che deve uscire Street Fighter 3?"

Se volessimo sottillizzare potremmo dire che è già uscito: è la cosiddetta "Edizione dei Campioni"



(Champion Edition). Quindi una nuova versione sarebbe la quarta, in realtà!

E scartabellando tra le varie riviste straniere, e in particolare americane, sono riuscito a trovare un trafiletto che forse farà un po' di luce sulla faccenda. Pare infatti che già all'AMOA di Nashville, che risale ai primi di ottobre dell'anno scorso, sia stato presentato dalla Capcom USA un "Turbo Rom Upgrade Kit": in pratica si tratta di una memoria da sostituire sulla scheda originale per renderla "turbo", come viene

evidenziato dalla scritta che compare sullo schermo.

In SF2CETi personaggi sono più veloci del 10% e sono stati più equilibrati: ad esempio la "torpedo" di Bison è più lenta, mentre Chun Li spara le palle di fuoco. Molte altre mosse sono state leggermente modificate, ma pare che sia già in cantiere un nuovo set di mosse per i vari campioni.

Ma non è finita qui: i pirati si sono presi la loro rivincita e hanno immesso sul mercato una copia che permette altre mosse e addirittura il combattimento a più piani,



anche a mezz'aria! Si preannunciano beghe legali, perché pare che la Capcom non l'abbia digerita molto bene!

SOGNI PROIBITI PART TWO?!

D'ora in poi cercherò di utilizzare questo spazio anche per punzecchiare gli operatori più intraprendenti con qualche curiosità non appena mi capiterà sotto mano. Prima citazione per il seguito di MDMC: Mad Dog II the Lost Gold. Il malefico vecchietto è tornato: in questo coin-op

REBELLION-X



al laser dell'Atari ci istiga a recuperare un tesoro perduto affrontando Indiani, banditi e gli scagnozzi di Mad Dog, fino al duello finale con il boss! La parità dei sessi si sta avverando anche nei picchiaduro! In Rebellion-X infatti abbiamo ben tre personaggi femminili: per il momento abbiamo solo un misterioso depliant e attendiamo con impazienza di verificare se grafica e giocabilità saranno all'altezza degli stupendi disegni! Ultima curiosità per i veri fanatici: un distributore di palline con ammennicoli vari dedicato al simbolo della Sega, il mitico Sonic.

VIEWPOINT (SNK-SAMMY 1992)

"Dal NEO-GEO!!! Uno sparattutto tridimensionale da infarto esplose sulle scene con inimmaginabili nemici e trappole che si celano in ogni buca e in ogni fessura. Con numerosi attacchi speciali, l'azione "shockerà" i tuoi 5 sensi. Sei pronto per la sfida?! VIEWPOINT, un mondo splendidamente fatale con cui SNK stabilisce un nuovo standard negli sparattutto." Così viene "lanciato" dal depliant ufficiale l'ultimo shoot'em up della giapponese SNK: una volta tanto abbiamo a che fare

KILLED GAMES



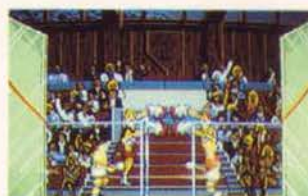
con una pubblicità quasi corrispondente al vero. *Viewpoint* è infatti uno stupendo blastatutto a scorrimento diagonale con visione pseudo 3D, simile a quella di *Zaxxon* e *Stinger*. La grafica però è qualcosa di stupefacente, niente di paragonabile con i predecessori suddetti, anche se non c'è molto tempo per gustarla, essendo impegnati in un combattimento serrato, furioso e continuo! La giocabilità è sicuramente il pregio maggiore di questo gioco: l'azione infatti offre ben poche pause per rilassarsi e i boss di fine livello sono qualcosa di impressionante, ne sanno una più del diavolo! Un fattore positivo è che c'è solo un'arma supplementare, rispetto alla partenza: il doppio aggancio laterale, che può essere utilizzato anche

"fisicamente" per eliminare i nemici semplicemente toccandoli lateralmente oltre che sparando loro frontalmente. Si può ottenere il "beam" alla *R-Type* e possiamo disporre di tre tipi di bombe che però purtroppo non

possono venire memorizzate, cioè possiamo usare solo le tre visualizzate sullo schermo. Vivamente consigliato anche dal dottore!

SQUASH (GAELCO 1992)

Rieccoli! I vulcanici programmatori spagnoli ne hanno "scodellata" un'altra delle loro! Conformi alla loro linea di produrre sempre videogiochi con un pizzico di originalità ci propongono questa trasposizione videgiocosa del faticosissimo squash. Le regole di questo gioco



sono solo all'apparenza complicate: bisogna semplicemente prendere confidenza con le linee che delimitano il "gabbietto" in cui si gioca e poi... correre, correre, correre! Nel coin-op non è molto diverso: qui abbiamo anche l'aiuto dato dal computer che visualizza il punto d'impatto contro il muro, il primo rimbalzo (in blu) e il secondo (in rosso) che fa perdere il punto. Si vince il set ai 9 punti ed abbiamo a disposizione un certo numero di errori (solitamente sette), che possiamo reintegrare parzialmente vincendo i set. Si possono effettuare colpi potenti o smorzate grazie a due pulsanti; con l'allenamento si riescono poi a fare anche colpi spettacolari ed angolati. Nel complesso si tratta di una buona simulazione sportiva, ma non lasciatevi prendere dallo spettacolo: se è vero che si possono recuperare certe palle



KILLED GAMES

impossibili con tuffi spaccato, è praticamente impossibile rialzarsi in tempo per il colpo successivo!

MYSTIC WARRIORS (KONAMI 1992)

"Allora, chi facciamo rapire questa volta? Keima, Yuri (no, non sono io!), Spyros, Brad o Kojiro?" Già, è proprio questa l'opportunità che offre l'ultimo coin-op di casa Konami: i personaggi a nostra disposizione sono i cinque succitati e dato che *MW* appartiene alla schiera dei videogiochi per mobili a quattro giocatori, il rimanente sarà inevitabilmente la vittima designata, e potremo



gustarci la scenetta del suo rapimento prima di iniziare a giocare.



Come ho già detto *Mystic Warriors* appartiene alla saga dei giochi da compagnia, come le *Turtles*, i *Simpson* e *Sunset Riders*, e si vede per l'impostazione tipica dello schermo,



praticamente identica a quella dei predecessori. Nonostante sia un gioco da giocare in quattro ho provato a testare un prototipo e ho fatto in tempo a vedermi nove stage di gioco molto coinvolgente e impegnativo: specialmente i boss di fine livello sono lunghi da eliminare giocando da soli! Personalmente mi è piaciuto più dei predecessori anche perché mi sono trovato particolarmente bene utilizzando Keima dalla lunga "chioma": ve lo consiglio vivamente!

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 GURPS:

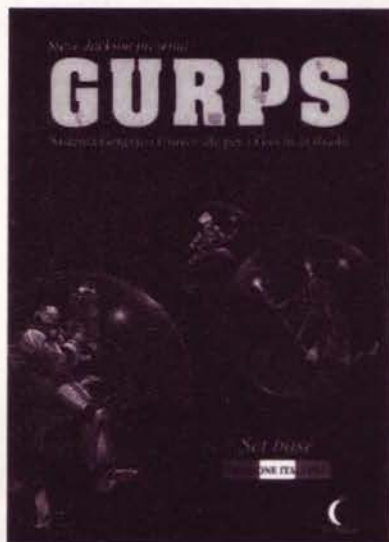
GURPS Fantasy
GURPS Conan

Nuovi giochi:
VAMPIRI

DaS Production Via della Colonna 27
50121 Firenze

DAS
Production

GURPS



100 Giochi...
...in 1!

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



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. 26500

settore
giochi
di ruolo



catalogo
completo
gratuito 8 pagine

CYBERPUNK

FORBIDDEN LORE 33500

FROM THE ASHES 33500

MENZOBERRANZAN 51900

PLAYER'S HANDBOOK

29900

DUNGEON MASTER GUIDE

29900

THE FURY OF DRACULA 52900 traduzione compresa

boardgames

catalogo completo gratuito
8 pagine



ARCADE

H I G H S C O R E S

Ehm... come dite? "Dove sono finiti i record?" Ah, ma state parlando del numero di gennaio... be', basta girare la pag... glip... ehm... ah, ah, ah, che burloni!! DOVE SONO FINITI I RECORD??? Ah, mi dicono che i record erano tanti, anzi troppi e non c'era più spazio!

Per cui in questa puntata della nostra classifica dei record dei videogiochi da bar troverete gli "scomparsi" del mese scorso più una manciata di novità: come al solito vedo che sotto Natale preferite ingozzarvi di ogni tipo di leccornie, e certo la pancia piena non aiuta i riflessi... E visto che la vostra pigrizia fa progressi, ho dovuto fare un record io stesso per poter pubblicare una foto decente anche in questa pagina: sono bastate quattro serate di gioco accanito per polverizzare uno delle "tre meraviglie" della Capcom... Comunque vi ricordo cosa dovete fare per ottenere foto pubblicabili: usare una macchina fotografica reflex manuale, impostare un tempo di 1/15 o 1/8 ed utilizzare un'apertura di diaframma conseguente alla pellicola che usate (ad esempio, con diapositive con sensibilità 100 ASA dovete usare un 2 o un 2,8). Ma non preoccupatevi: anche se non riuscite a fare delle foto decenti potete spedirci lo stesso i vostri punteggi, anche se non sono record assoluti, perché vi ricordo che queste pagine vogliono essere una guida per migliorare nei nostri giochi preferiti. L'indirizzo? Ma ormai lo conoscete a memoria, no?

Piuttosto, ricordate di usare la scheda (va bene anche una fotocopia) e nelle note invece di scrivere quanti denti cariati avete, metteteci la regolazione del gioco (vite di base ed extra, livello di difficoltà, ecc.) e qualche vostro trucco!

ARCADE HIGHSCORES

CVG - Gruppo Edit. JACKSON

Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

ASTERIX

214.500 Daniele Cavazza (RAX),

Bologna

CITY CONNECTION (runner)

22.800 Davide Torlaschi (DAW), Pavia

COSMO GANG (2P TOTAL)

24.793.710 Gallani + Gilio (XUR &

JEK), Bologna

DON'T PULL

5.004.250 Maurizio Miccoli (IUR),

Milano

EIGHTMAN

174.600 Stefano Dal Santo (JAW),

Vicenza

FATAL FURY

401.900 Filippo Andreoli (XAV),

Vicenza

FINAL LAP II (4 LAP)

MONACO: 2' 32" 90 Roberto Picelli

(IAN), Vicenza

HOT CHASE

294.900 Giovanni De Francesco (JOE),

Firenze

KAZAN

1.208.400 Barbara Piras (EUR), Pavia

KING OF THE DRAGONS

1.947.500 Luca Marzi (KIT), Pavia

KLAX

8.477.428 Francesco Romeo (.Z.),

Pavia

MUG SMASHERS

835.900 Luca Marzi (KIT), Pavia



TOP RANKING			
RANK	SCORE	AREA	NAME
1ST	1237200	6	IMM
2ND	1234500	6	ILM
3RD	1200950	6	MAR
4TH	1105250	6	AD*
5TH	1002300	6	DEF

PARODIUS

901.300 Alberto Visconti (ABE), Vicenza

RACE DRIVIN'

1.185.500 Michele Fin (BIT), Vicenza

SAND SCORPION

4.315.900 Francesco Romeo (.Z.), Pavia

SHOGUN WARRIORS (Kappa)

765.600 Jacopo Colombani (JAK)

SHOGUN WARRIORS (Ninja)

746.300 Barbara Piras (EUR),

Pavia

SKY SMASHER

2.744.900 Francesco Romeo (.Z.),

Pavia

SKY SOLDIER

3.553.300 Francesco Romeo (.Z.), Pavia

SLAP FIGHT

886.100 Francesco Romeo (.Z.), Pavia

SPIDERMAN

534.960 Stefano Dal Santo (JAW), Vicenza

SF2CE (VEGA)

1.170.200 Sabrina Tavazza (SAB), Pavia

SUNSET RIDERS (Steve)

1.170.530 Diego Zanella (KOV), Cuneo

THE FINAL ROUND

12.315.700 Giovanni De Francesco (JOE),

Firenze

VIEWPOINT

1.237.200 Marco Mazzocchi (IMM), Milano

WORLD HEROES (Dragon)

1.265.600 Dino Baldi (BAL), Pavia

X-MEN (Dazzler)

289 Pierpaolo Lisca (P.E), Pavia

E per chiudere vogliamo fare una pazzia: qualche record sui flipper!

BLACK ROSE

874.866.640 Roberto Fabris (ROB), Vicenza

GETAWAY

695.910.345 Luca Consoli (LUC), Vicenza

PARTY ZONE

71.500.000 Roberto Picelli (IAN), Vicenza

ARCADE HIGHSCORES

HO REALIZZATO UN RECORD SUL GIOCO:

MARCA _____ ANNO _____

PUNTEGGIO _____

NOTE _____

I MIEI DATI PERSONALI SONO:

COGNOME _____

NOME _____

SIGLA (TRE LETTERE) _____ ETA' _____

INDIRIZZO _____

CITTA' _____ PROV _____

CAP _____ TEL _____ / _____

NOTE _____

CONSEGNE IN TUTTA ITALIA IN 24 MAX 48 ORE

OFFERTISSIME DEL MESE

NEO GEO CONSOLE = CAVO=JOESTIK= ALIIM. 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

PUOI ORDINARE
ALLO 059/252382
PUOI ORDINARE
TELEFONANDO

solo nei negozi
MODENA Centro Commerciale
 Via Cervino 90/A
CESTELFRANCO EMILIA

Assistenza tecnica
SASSUOLO Via

SCANMAN LOGITECH
 24 BIT
 £. 619.000 + IVA

European Champion	L. 69.000
Robin Hood	L. 49.000
Epic	L. 69.000
Star Trek 25 Annivers.	L. 59.900
Gobilins	L. 49.900
Monkey Island I	L. 89.900
Monkey Island II	L. 99.900
Dylan Dog	L. 69.000
King Quest V	L. 89.900
The Simpsons	L. 39.900
Rolling Ronnie	L. 29.900
The Blues Bothers	L. 39.900
Dune	L. 69.900
Pacific Island	L. 69.900
Lemmings	L. 69.900
Wrestling Wwf	L. 39.900
Birds of Prey	L. 79.900
Eye of Beholder	L. 59.900
Prince of Persia	L. 39.900
Super Tetris	L. 79.900
Civilization	L. 89.900
Another World	L. 69.900
Chess Champion	L. 59.900
De Lux Strip Poker	L. 59.900
Fascination	L. 69.900
Golden Axe	L. 19.000
Millemiglia	L. 59.900
Indiana Jones 4 Action	L. 69.900
Indiana Jones 4 Adventure con cappellino in omaggio	L. 89.900
Turtles	L. 25.000
Battlechess	L. 35.000
Commander Keen	L. 18.500
Mahjongg	L. 18.500
Castles	L. 59.900
Castles Data	L. 39.900
Harpoon Bat	L. 69.900
Harpoon Game	L. 39.900
Mad Tv	L. 35.000
Faerghail	L. 35.000
Pacific Island	L. 59.900
Roger Rabbit	L. 59.900
Euro Football Championship	L. 69.900
F1 Grand Prix	L. 25.000
Pozermonger	L. 79.900
Championship of Europe	L. 69.900
Eternam	L. 69.900
Falcon 3	L. 99.900
Maniac Mansion	L. 79.900
Realms	L. 69.900
Animation Studio Disney	L. 220.000

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

Full Metal Planets	L. 25.000
Skidoo	L. 25.000
Red October	L. 25.000
Stormovik	L. 69.900
Geisha	L. 69.900
Budokan	L. 35.000
Dama	L. 25.000
Age	L. 69.900
Dick Tracy	L. 79.900
Double Dragon II	L. 20.000

Yapstick a partire da L. 29.900

Click Clack	L. 35.500
Espana Games 92	L. 59.900
Jop's Goal Busters	L. 69.900
Worlds at War	L. 35.000
World Class Sargon 5	
Chess	L. 69.000
Chuck Yager's	L. 69.900
Secret Weapons	L. 79.900
The Carl Lewis Challeng	L. 69.900

Mouse a partire da L. 20.000

Legend of Djel	L. 25.000
Populous	L. 28.000
Marble Madness	L. 15.000
The Magic Candle 2	L. 69.900
Quest Glory	L. 89.900
Pga Tour Golf	L. 59.900
Hank Kong Mahjong	L. 89.900
Darklands	L. 119.000
Heroes of the 357TH	L. 69.900
Le Giovani Marmotte	L. 49.900
Italia 90	L. 69.900

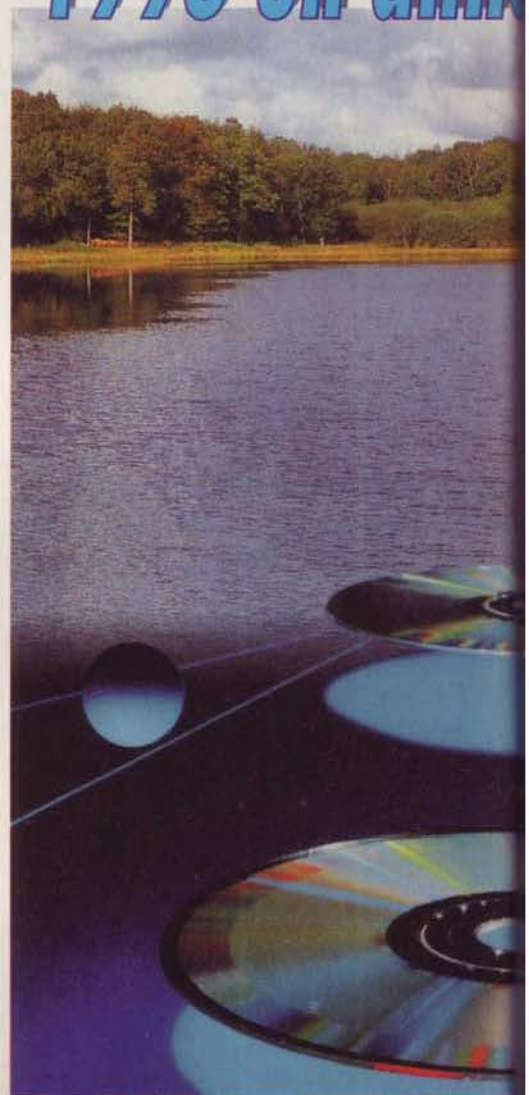
*Windows 3.1
 Gestionali in italiano originale a L. 99.000
 Sonorus, Atlas, SoundBlaster, Soundmaster, Soundsource
 Stampanti a partire da L. 200.000 Stampanti Laser
 Per ogni acquisto di L. 150.000 sconto del 10%*

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

Theatre of War	L. 79.900
The Basket Manager	L. 35.000
7 Colors	L. 59.900
Welltris	L. 39.900
Alfa Waves	L. 39.900
Sea Soft & Sun	L. 59.900
Pop Up	L. 30.000
Smulspports	L. 15.000
Sky or Die	L. 15.000
Asterix	L. 15.000
Star Fleet 1	L. 15.000
The Grate Escape	L. 15.000
The Supercars	L. 15.000
Action Service	L. 15.000
The Temple	L. 15.000
Empire	L. 15.000
Platoon	L. 15.000
Skyfox II	L. 15.000
Marble Madness	L. 15.000
Purple Saturn Day	L. 15.000
The Last Mission	L. 15.000
The Duel	L. 15.000
Neuromancer	L. 15.000
Phm Pegasus	L. 15.000
La Quete du Temps	L. 15.000
Mystical	L. 35.000
Associa	L. 45.000
Test Drive III	L. 30.000
Powerboat U.S.A.	L. 25.000
Hard Nova	L. 29.900
Austerlitz	L. 15.000
Star Gilder II	L. 15.000
Conflict Europe	L. 15.000
Oil Imperium	L. 15.000
Grand Monster Slam	L. 15.000
Sim City Desk	L. 15.000
Ritrova la Storia	L. 39.900
Fuori l'intruso	L. 39.900
Il Dromedario Jo III	L. 45.000
Il Dromedario Jo IV	L. 45.000
Il Dromedario Jo V	L. 45.000
L'inglese 1	L. 45.000
L'inglese 2	L. 45.000
L'inglese 3 Oxford	L. 59.000
Orizzonti	L. 45.000
Paris - Dakar + Game +	
Intersound	L. 50.000
Memorizza	L. 29.000
Paperon De' Paperoni	L. 45.000
I TRE Porcellini	L. 45.000
Cappuccetto Rosso	L. 55.000
Baba Yaga	L. 55.000

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



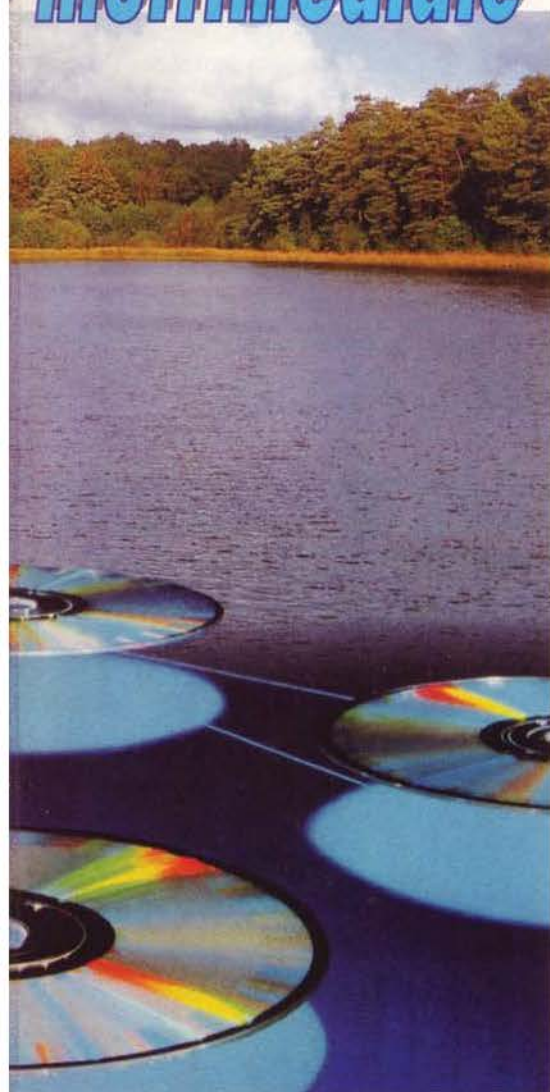
Tutte le novità DOS 3" 1/2 con sconto del listino del 10%

ARE VIA FAX
 24 ORE SU 24
 E TUTTI I GIORNI
 ALLO 059/254514

EUROBIT POINT
 commerciale TORRENOVA
 no, 90/A
 Via Caravaggio, 8
 ca e riparazioni:
 frescobaldi 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

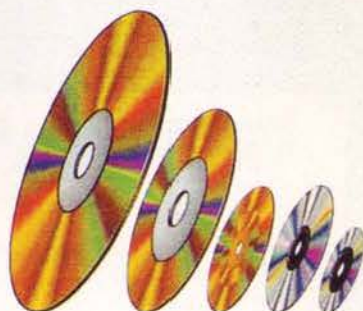


CONSEGNE IN TUTTA ITALIA IN 24 MAX 48 ORE

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



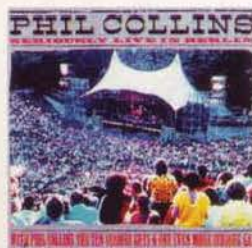
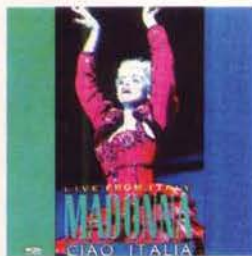
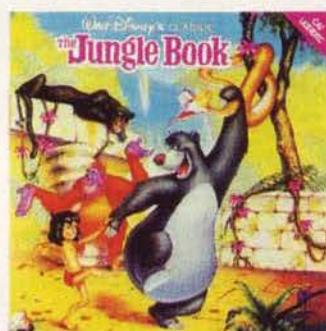
Un solo lettore per ogni tipo di disco. **Un grande video.**
Un grande audio. Una grande versatilità. Una grande affidabilità.



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

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÀ



DEDICATO AL DIVERTIMENTO.

COME QUALCUNO AVRA' NOTATO, DA GENNAIO LA SEZIONE DEDICATA AI BOARDGAMES E' LEGGERMENTE CAMBIATA.

L'IMPOSTAZIONE GENERALE DELLE RECENSIONI SVILUPPA MOLTO DI PIU' I BACKGROUND, E LASCIA LEGGERMENTE IN DISPARTE GLI ASPETTI PRETTAMENTE TECNICI DEI GIOCHI. DIVERTIRSI NON SIGNIFICA INFATTI MUOVERE UNA BELLA PEDINA SU UN TABELLONE RICCO DI ILLUSTRAZIONI MA, IL PIU' DELLE VOLTE, E' NECESSARIO PROVARE A FAR VOLARE LA FANTASIA ED IMMAGINARSI IN SITUAZIONI ANALOGHE A QUELLE CHE IL NOSTRO PERSONAGGIO STA' AFFRONTANDO. IL TIRO DI UNO STUPIDO DADO NON PUO' SOSTITUIRE IL PIACERE SOTTILE DI IMMAGINARNE GLI EFFETTI. ALTRIMENTI NON SI SPIEGHEREBBE L'ENORME SUCCESSO CHE I GIOCHI DI RUOLO STANNO RISCOUOTENDO. DETTO CIO', D'ORA IN POI, PRIMA DI CONTROLLARE UN RISULTATO, CHIUDETE GLI OCCHI E ASSAPORATE IL PIACERE DI VIVERE IN UNA REALTA' ALTERNATIVA. NON CI SONO CONTROINDICAZIONI.

DI MASSIMO TORRIANI

GRAVITA' ZERO

MODULO DI ESPANSIONE PER "CYBERPUNK"

"Il nero del cielo incombeva minaccioso su Max, mentre azionando l'UOZR (UNITA' OPERATIVA ZAINO RIDOTTA) cercava di effettuare con successo la complessa fase di rientro al modulo base. Manovrare a gravità zero rendeva tutto molto complicato. L'assenza di peso e la sensazione nauseante di respirare aria riciclata un milione di volte rendevano ogni operazione ancora più sgradevole.

Dio, se non avessi accettato !!! - Pensò per un istante, ben sapendo che non aveva avuto scelta. La ESA ha metodi molto convincenti per costringerti a fare ciò che vuole! Katja era nelle loro mani, e MAX non osava neppure immaginare cosa avrebbero potuto fargli se avesse rifiutato. Una volta aveva sentito dire che avevano sviluppato un software in grado di svuotare completamente la mente. I poveri netrunner che avevano avuto la malaugurata idea di tentare di infrangere le LORO banche dati erano rimasti intrappolati a vita...

Vivi in eterno in una realtà virtuale... Vivi in eterno in un incubo. E poi qualcuno dubitava dell'inferno. Scacciando dalla mente questi lugubri pensieri, azionò il cacciavite a batteria. Pochi istanti dopo si trovava al sicuro nella camera di

decompressione. Fare il solitario sulla Terra era certamente più facile. Certo, trovi sempre qualche pazzo che ti punta un'arma contro ma con un po' di esperienza ed un buon amplificatore di riflessi te la puoi sempre cavare - pensò. Qui invece se sparassi a qualcuno con il mio fido UZI mi ritroverei spiacciato sulla parete opposta. Maledetta gravità zero!!! - esclamò tra sé, e per sottolineare il suo disappunto guardò con disgusto il proprio shotgun a dardi. Quindi lasciò la camera e si diresse al TOROIDE PARCO.



THE FURY OF DRACULA

BOARDGAME 24 PERSONE

"Nella stanza regnava l'assoluta immobilità, fatta eccezione per una ragnatela ancorata al vecchio orologio a pendola. Un ragno, di dimensioni notevoli, suggeriva la linfa vitale da un malaugurato insetto che era caduto nella sua tela. La polvere, depositata da decenni, alterava i colori donando una colorazione grigiastria all'insieme che ben si adattava alla cupa natura del suo proprietario. Il tanfo di decomposizione e di muffa si amalgamavano in un insieme dolciastro che impregnava l'intera libreria. Anche i semplici oggetti sembravano aver mutato la propria natura assumendo tratti alieni e malvagi. Era la Sua casa. La Sua tomba. Non era la sua prima dimora e non sarebbe stata neppure l'ultima.

Le voci che necessariamente accompagnavano la Sua presenza stavano diventando via via sempre più pericolose. Stolti esseri insignificanti, cosa potevano valere le loro semplici ed inutili vite, paragonate a quella del Signore delle Tenebre?! Era tempo di andarsene, tempo di trovare un altro luogo dove ricominciare da capo. Il conte schiuse lentamente i suoi occhi infemali e, distogliendo la mente da questi pensieri, scopercchiò la bara e, con passo deciso, diresse i suoi passi verso l'ampia finestra. La luce della notte inondò la stanza. Mulinelli di polvere, sollevati dal passaggio di Dracula, luccicarono come le stelle in un cielo di Aprile. L'essere abominevole fiutò l'aria, come un cane che segue la scia lasciata dalla preda. Sangue. Sangue per una vita eterna. Sangue per il Conte. Poi con naturalezza aprì

le braccia in una sorta di abbraccio al nulla e prese a cambiar forma. Pochi istanti dopo un pipistrello svolazzava nella stanza. Un giro, un altro ancora e poi seguendo la notte si diresse al villaggio. Un'altra notte. Un'altra notte d'orrore."

(Tratto dalle cronache del DR. MAXIMUS detto anche L'AMMAZZAVAMPIRI)

E va!!!

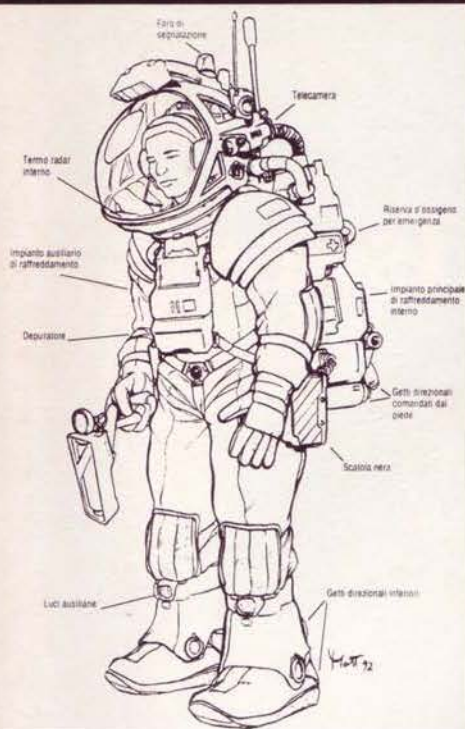
Prendi anche tu un paletto di legno e seguimi in questa avventura!

"E MI DIVERTO, E SI' CHE MI DIVERTO" come dice qualcuno un po' più fuori di me: vale la pena di provare a sfidare Dracula in questo ottimo boardgame della GAMES WORKSHOP.

Adatto a 2-4 giocatori, THE FURY ricostruisce la ricerca disperata che i tre investigatori devono svolgere per smascherare Dracula e distruggerlo. In una sorta di caccia all'uomo (pardon vampiro), gli eroi dovranno fronteggiare ogni sorta di abominio (ratti, pipistrelli etc) prima di poter affrontare il signore delle tenebre. Il sistema di gioco prevede che uno dei giocatori impersoni Dracula che, con un meccanismo di movimento nascosto, muove attraverso l'Europa seminando morti e trappole. Agli altri giocatori è affidato il compito di inseguirlo mediante un'opera di accerchiamento che coinvolge i tre investigatori. Solo in questo modo infatti esiste qualche possibilità di vittoria. La mappa, il materiale in dotazione e la stupende schede dei personaggi sono illustrati con una grafica particolarissima che ben si adatta al periodo storico in cui il gioco è ambientato.

CONCLUSIONI

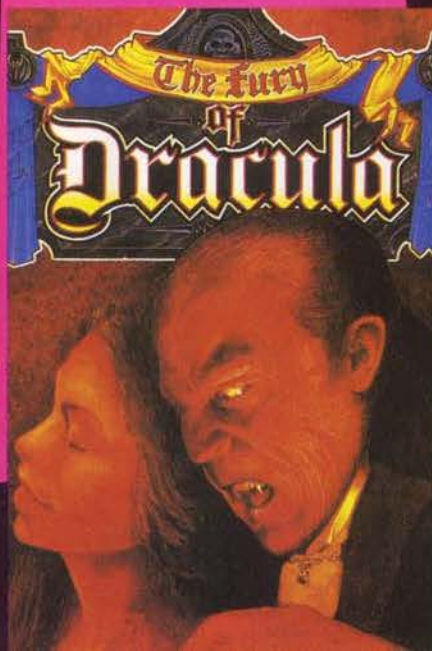
Nonostante siano passati oltre cinque anni dalla prima data di pubblicazione il sistema adottato in questo triller-game è sicuramente tra i più avvincenti per una serata tra amici. Analogie con MISTER X hanno posto in ombra, in un primo momento, THE FURY OF DRACULA, ma ora con l'uscita di un nuovo film tratto dal libro originale di BRAM STOKER, auspico che il successo premi finalmente questo gioco che non dovrebbe mancare in nessuna ludoteca.



Un leggero tremore scosse l'intera struttura mentre le sirene di allarme avvertivano che in una zona era stata VIOLATA LA PRESSURIZZAZIONE. - Che termine gentile per definire una morte così atroce, con il corpo che esplose come se fosse un palloncino di gomma - meditò. Poi con un sorriso soddisfatto gettò in un contenitore di servizio il detonatore..."

tratto da " MAX , il solitario alla conquista dello spazio "

Cosa ne dite ragazzi?! Vi piacerebbe abbandonare per una volta il vostro mega arsenale?! Noo?! Beh, rassegnatevi. Nello spazio le armi non sono ben gradite, e se volete gustarvi qualcosa di veramente nuovo dovrete anche cambiare le vostre abitudini di gioco. E sì, cari SOLITARI: sono tempi duri. Scherzi a parte, questo modulo è insostituibile, per chi vuole veramente avvicinarsi allo spazio profondo. Tabelle esplicative dei moduli orbitali, nuove abilità nuove attrezzature e, dulcis in fundo, una MEGA avventura ambientata in una stazione spaziale.
CONCLUSIONE: COMPRATELO E NON VI PENTIRETE.



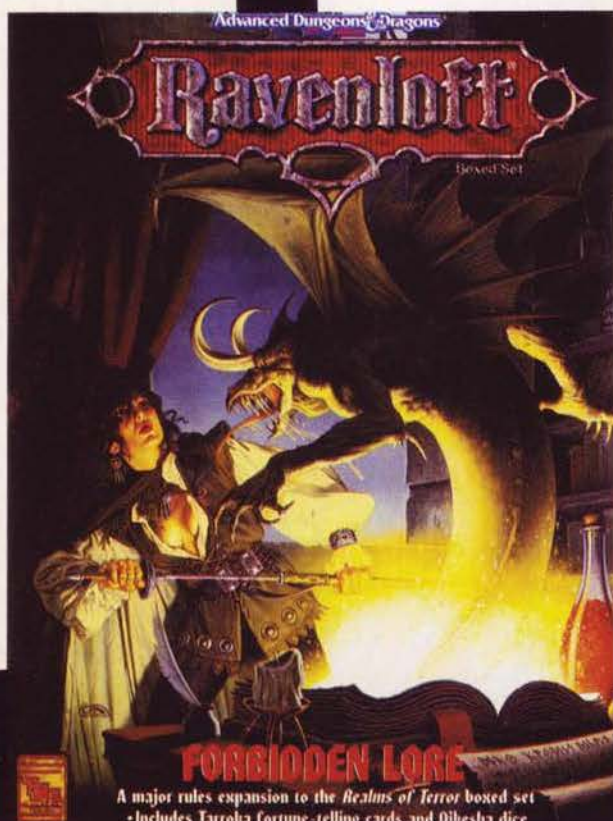
UNIVERSO ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS - 2° EDIZIONE

Continua, a livello incredibile, l'espansione dell'universo di AD&D. Il sistema di creazione di mondi alternativi sembra infatti aver incontrato il parere favorevole dei giocatori di questo sistema. GREYHAWK, FORGOTTEN REALMS, DRAGON LANCE, DARK SUN, AL QUADIN ed infine RAVENLOFF sono infatti in grado di trasportare i vostri personaggi in situazioni che ricalcano esattamente il vostro ideale di avventura. Per chi come me ama il genere Horror non è possibile non farsi tentare da Ravenloft, terra di vampiri e non morti in un crescendo di terrore; per chi ama le favole tipo "Mille ed una notte" adorerà Al Quadin che è in grado di ricreare esattamente l'atmosfera di quell'India misteriosa e magica; per chi adora le storie di Re Artù e la ricerca del SACRO GRAAL è irrinunciabile il possesso di Dragon Lance e così via. Chiaramente la fame di informazioni e l'approfondimento dei temi trattati garantiranno alla TSR anni di pubblicazioni che noi puntualmente recensiremo. Cominciamo dunque questa carrellata con gli

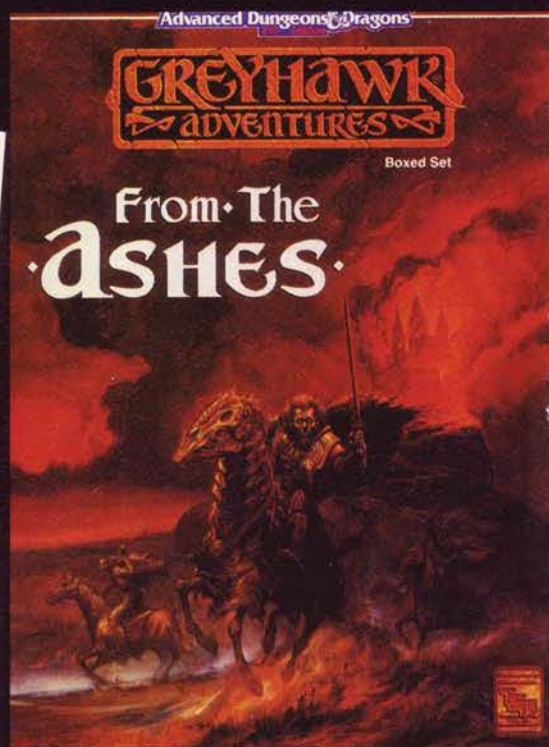
ultimi tre prodotti usciti. Per diritto di cronaca segnaliamo che i prodotti citati sono al momento disponibili in sola lingua inglese, e se non cambieranno le direttive dell'Editrice Giochi, detentrica dei diritti, resteranno tali per sempre.

RAVENLOFT - FORBIDDEN LORE

Questa espansione ai REALMS OF TERROR rappresenta un compendio indispensabile alle regole già apparse. Oltre ai doverosi chiarimenti riguardanti le maledizioni, infatti, la scatola comprende un mazzo di carte di tarocchi per chi volesse introdurre la lettura del futuro, un'analisi accurata delle sette segrete, un set di dadi speciali contraddistinti dalle rune della terra di HAR' AKIR, una dettagliatissima analisi dei poteri della mente, ed infine una lista di nuovi incantesimi tratti direttamente dai manoscritti segreti di STRAHD VON ZAROVICH. In due parole "tutto ciò che avreste voluto sapere e non avete mai osato chiedere".



A major rules expansion to the Realms of Terror boxed set
Includes Tarokka fortune-telling cards and Albescha dice



GREYHAWK - FROM THE ASHES

La quiete dopo la tempesta. Dopo la grande guerra tutto è confuso. Chi è al potere? Che fine hanno fatto gli agenti della CONFRATERNITA SCARLATA? A questi e molti altri interrogativi potrete rispondere acquistando questo modulo. Corredato di tre mappe poster e di un atlante riassuntivo, FTA esaudisce ogni vostro desiderio di avventura. Dotato di una grafica dai tratti medioevali, questo modulo esplora i meandri di ogni singola regione, di ogni singola città, informandovi degli aspetti salienti e descrivendo in dettaglio i personaggi più importanti. Per chi ama calarsi nei panni di un puro cavaliere, e disdegna il genere troppo fantastico, questo set incontrerà certamente un giudizio favorevole. Re ARTU' certamente lo adorerrebbe.

FORGOTTEN REALM - MENZOBERRANZAN

Certamente il più fantastico dei tre, Menzoberranzan rappresenta in senso assoluto un grosso sforzo creativo della TSR. Talvolta si intravede qualche

Advanced Dungeons & Dragons

MENZOBERRANZAN

The Famed City of the Drow, Revealed at Last!

similitudine con il ben noto ELRIC di Moorcock, ma nel complesso è quanto di meglio potete acquistare.

Una città dimenticata, sprofondata nei meandri della terra, intrighi di potere tra le CASE più influenti di questo Regno sotterraneo, rappresentano lo sfondo ideale per una delle più avvincenti campagne che mai siano state create. Impreziosito da mappe coloratissime, schede dei personaggi pregenerati (con tanto di ritratto!) dotati di background e motivazioni personali, questo modulo è destinato a diventare uno dei vostri preferiti.

Se con il modulo THE LEGACY avevate cominciato a sognare, con MENZOBERRANZAN i vostri sogni si trasformeranno in incubi...

E COSI', CARI AMICI, ANCHE PER QUESTO MESE E' TUTTO, MA, PRIMA DI LASCIARVI INTENDO ANTICIPARVI CHE IL PROSSIMO NUMERO TRATTEREMO IN DETTAGLIO WARHAMMER FANTASY BATTLE, DESTINATO A DIVENTARE IL GIOCO TRIDIMENSIONALE PIU' GIOCATO PER I PROSSIMI DIECI ANNI.

QUI E' L'IMPERATORE CHE VI SALUTA DAL SUO TRONO AD ALTDORF. MAX-FRANZ PRIMO.

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 50 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44 FDD 1.2 FDD SVGA Mouse
Lit.3.590.000

Monitor SVGA 1024x768 Samsung
a partire da
Lit.540.000

Tutti i computer Commodore sono compresi di MS-DOS 5.0

Attenzione sei hai un Pc assemblato effutuiamo 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

Continuiamo 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.230.000
- Amiga 500 Plus Lit.250.000
- Amiga 2000 (Rev.6.2) Lit.250.000
- Super Nes Lit.150.000
- Megadrive Lit.100.000
- Master System Lit.50.000

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

COMPUTER +

AVG

VIDEOGIOCHI

HOTLINE

**tutti i mercoledì
dalle 15.00 alle 17.00
tel. 02/66034295**

GIORNATA ACCIA, EH?

EBBINGHAUS - ROMA

PANGO



Povero Pango! Era in sala giochi, impegnato a battere un record mostruoso, quando un crudele videogame ha preso vita per rapire PangoLinda, la sua bella fidanzata, trascinandola in un universo ostile! Senza il tuo aiuto l'eroico Pango certamente non riuscirà a superare i 7 livelli di complicati trabocchetti che lo separano da PangoLinda, prigioniera nella impenetrabile fortezza del perfido rapitore... PANGO: 42 schermi di colorato e frenetico divertimento per il tuo AMIGA!

SOFTTEL

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.



catalogo videogames completo gratuito 12 pagine

PERGIOCO

specialisti in giochi da sempre solo gli originali

tutti i videogames Amiga PC RPG GRAFICO

argomento	titolo	trad.	AMI	PC
1957 BACINO AMAZZONICO	AMAZON Guardians of Eden			119,90\$
AVVENTURA:NELLA CINA ANNI '30	HEART OF CHINA	89,9		99,90\$
AVVENTURA:IL SEGRETO DI ATLANTIDE	INDIANA JONES Fate of Atlantis	ITA 109,9		109,90\$
CARTOONS FIEVEL IL TOPO	AN AMERICAN TAIL			89,90\$
DAL FILM FAMOSO	MAMMA, HO PERSO L'AEREO	ITA		69,90\$
FANTASCIENZA DUNGEONS	CAPTIVE			79,90\$
FANTASCIENZA INCAICA	INCA	ITA		109,90\$
FANTASCIENZA HUMOUR	REX NEBULAR			119,90\$
FANTASCIENZA VERNE	SPACE 1889	SI		69,90\$
FANTASCIENZA	SPACE ACE II: Borf's Revenge			89,90\$
FANTASCIENZA ANDROMEDA	SPACE QUEST IV	ITA 89,9		99,90\$
FANTASCIENZA BIOLOGICO	SPACE WRECKED			59,90\$*
FANTASCIENZA STAR TREK	STAR TREK 25th Anniversary	SI		99,90\$*
FANTASTICO ESPERIMENTI...	ANOTHER WORLD	SI 69,9		79,90\$
FANTASTICO GLOBALE	ETERNAM	ITA		89,90\$*
FANTASTICO PETER PAN	HOOK	ITA 69,9		89,90\$
FANTASTICO PIRATI	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.	ITA 99,9		109,90\$*
FANTASTICO PIRATI	SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA 69,9		69,90\$*
FANTASTICO PIRATI	SECRET OF MONKEY ISLAND VGA	ITA		89,90\$*
FANTASTICO	WILLY BEAMISH			99,90\$
FANTASY MAGIA E MISTERO	ABANDONED PLACES	ITA 79,9		89,90\$
FANTASY MAGIA NERA	HERO'S QUEST			89,9
FANTASY	KING'S QUEST V	ITA 99,9		99,90\$*
FANTASY	KING'S QUEST VI			119,90\$
FANTASY DRAGHI E FORESTE	LEGEND OF KYRANDIA	ITA 89,9		99,90\$
FANTASY MAGIA INCANTESIMI	LOOM			69,9
FANTASY TOLKIEN	LORD OF THE RINGS	SI 59,9		59,9
FANTASY MOSTRI E MAGIE	LURE OF THE TEMPTRESS	ITA 69,9		79,90\$
FANTASY MAGIE E LOTTE	MIGHT AND MAGIC III			99,90\$
FANTASY SFIDE E RICERCHE	MIGHT AND MAGIC IV			119,90\$
FANTASY	MOONSTONE	SI		69,90\$
FANTASY	QUEST FOR GLORY I			99,90\$
FANTASY	QUEST FOR GLORY III			99,90\$
FANTASY COMBATTIMENTI	THE KEYS TO MARAMON	79,9		69,90\$*
FANTASY TATTICO	THE MAGIC CANDLE Vol.2	SI		79,90\$
FANTASY	THE SUMMONING			89,90\$
FANTASY TOLKIEN	THE TWO TOWERS Lord of Rings 2	SI		89,90\$
FANTASY HORROR	ULTIMA VII	SI		89,90\$
ESPANSIONE DI ULTIMA VII	ULTIMA VII FORGE OF VIRTUE			49,90\$
FANTASY STORICO	VENGEANCE OF EXCALIBUR			79,90\$
FANTASY	WEEN	ITA 79,9		89,90\$
FUTURISTICO:VIAGGIO NEL TEMPO	BILL & TED'S Excellent Advent.	ITA 45,9		72+
FUTURISTICO POSTATOMICO	FREE D.C.			79,90\$
HORROR INCUBI RAGNESCHI	ARACHNOPHOBIA	49,9		
HORROR FANTASCIENZA	DARK SEED			99,90\$
HORROR MAGIA COMBATTIM.	ELVIRA II The Jaws of Cerberus	ITA 79,9		89,90\$
HORROR COMICO	MANIAC MANSION	ITA		79,90\$
POLIZIESCO HORROR	ALONE IN THE DARK	ITA		109,90\$
POLIZIESCO HORROR	DYLAN DOG Attraverso specchio	ITA 69,9		
POLIZIESCO:INDAGINE	LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	SI		109,90\$
POLIZIESCO:OMICIDIO EGITTO ANNI '20	THE DAGGER OF AMON RA			99,90\$
ROGER RABBIT	ROGER RABBIT Raising Havoc	SI		79,90\$
SCIENTIFICO GIOCHI	CASTLE OF DR. BRAIN	89,9		
SEXY HUMOUR	LARRY III Passionate Patty			89,90\$
SEXY HUMOUR	LARRY V	89,9		69,90\$
SPIONAGGIO A MIAMI	FASCINATION	ITA 59,9		59,90\$*
SPIONAGGIO AVVENTURA	GUY SPY & Crystals Armageddon	SI 69,9		79,90\$
STORICO ROMA ANTICA	ROME AD92	ITA		89,90\$

AMI=AMIGA PC: *5 1/4 \$=3 1/2 +=5&3 prezzi in migliaia di lire

tutti i videogames Amiga PC

SPORT

atletica : GIAVELLOTTO,SALTO IN ALTO	CARL LEWIS CHALLENGE	SI	49,9	79,90\$
auto : GARA VISTA DALL'ALTO	F1 G.P. CIRCUIT	ITA	39,9
auto : CORSE E SPORCHI TRUCCHI	INDY HEAT	SI	49,9
auto : SIMULAZIONE RALLY R.A.C.	LOMBARD RALLY		29,90\$
auto : LOTUS ESPRIT,ELAN,M200	LOTUS III	SI	59,9
auto : CORSE INDIANAPOLIS	MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.	SI	79,90\$*
auto : GUIDA RALLY D'EPOCA	MILLEMIGLIA	ITA	39,9
auto : FORMULA 1 MONDIALE	NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.	SI	59,9
auto : CORSA FERRARI TESTAROSSA	OUT RUN EUROPA	SI	39,9
auto : PISTE SUPER ACROBATICHE	RACE DRIVIN'	SI	59,90\$
auto : FORMULA 1 MONDIALE	ROAD & TRACK Grand Prix Unltd.	ITA	79,90\$
auto : GARE FUORISTRADA	SUPER OFF ROAD	SI	24,90\$
auto : RALLY SIMULAZIONE	TOYOTA CELICA GT RALLY	SI	29,9	69,90\$
auto : GUIDA FUORISTRADA	WILD WHEELS		25,9
baseball : TATTICO E ARCADE	HARDBALL III		79,90\$
basket : CAMPIONATO,PLAY OFF	BASKET PLAY OFF	ITA	69,90\$
basket : ARCADE E MANAGEMENT	ROAD TO THE FINAL FOUR NCAA		79,90\$
basket : SIMULAZIONE ARCADE	THE BASKET MANAGER	ITA	59,90\$*
billardo : 3 TIPI DI REGOLE UK/USA	POOL ARCHER MACLEAN'S	SI	69,9
billardo : SIMULAZIONE PARTITA	JIMMY WHITE'S SNOOKER	SI	79,90\$
boxe : INCONTRI REALISTICI	3D WORLD BOXING	ITA	69,9	79,90\$
boxe : ALLENA FINO A 5 PUGILI	BOXING MANAGER	SI	24,9
boxe : INCONTRI 8 PUGILI	FRANK BRUNO'S BOXING		29\$
boxe : KICK BOXING	PANZA KICK BOXING	SI	24,9	24,90\$
boxe : CRONISTA O GIOCATORE...	TV SPORTS BOXING		69,90\$
calcio : VISIONE IN SOGGETTIVA	3D WORLD SOCCER	ITA	69,9
calcio : MANAGEMENT SQUADRE	CHAMPIONSHIP MANAGER	SI	49,9	59,90\$
calcio : SIMULAZIONE PARTITA	ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL SI		39,9
calcio : SIMULAZIONE PARTITA	EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992	SI	79,90\$
calcio : TEAMS CAMPIONATO EUROPEO	EUROPEAN FOOTBALL CHAMP	SI	49,9
calcio : MANAGEMENT SQUADRE	FOOTBALL CHAMP	ITA	59,9
calcio : GIOCATO E MANAGERIALE	GAZZA II	SI	39,90\$
calcio : MANAGEMENT SQUADRE	GRAHAM TAYLOR SOCCER CHALL.	SI	49,9
calcio : CAMPIONATO DEL MONDO	ITALIA '90		24,90+
calcio : ARCADE CAMPIONATI EUROPEI	JOHN BARNES EUROPEAN FOOTB.	SI	49,9
calcio : ESPANSIONE KICK OFF 2	KICK OFF 2 GIANTS OF EUROPE		24,9
calcio : MANAGEMENT NOTO TEAM	MANCHESTER UNITED		29,9	29,90\$
calcio : SIMULAZIONE PARTITA	MICROPROSE SOCCER	SI	24,90+
calcio : CAMPIONATO SERIE A	RETE!	ITA	39,9
calcio : 100 SQUADRE EUROPEE	SENSIBLE SOCCER	SI	59,9
calcio : 100 SQUADRE EUROPEE	SENSIBLE SOCCER 1992/3	SI	69,9
calcio : SIMULAZIONE CAMPIONATO	STRIKER		59,9
calcio : MANAGEMENT SQUADRE	THE MANAGER	ITA	79,9	79,90\$
estivi : PALLAVOLO SPIAGGIA	OVER THE NET	ITA	29,90\$
estivi : FINO A 10 GIOCATORI	SUMMER CHALLENGE	SI	79,90\$
football : MANAGEMENT E ARCADE	NFL		69,90+
football : SIMULAZIONE PARTITA	JOHN MADDEN AMERICAN FOOTB.	SI	69,9
futuristico : IL FREESBEE DEL 3000	DISC		59*
golf : 3D 6 PERCORSI	GOLF DAVID LEADBETTER'S		119,90\$
golf : ESPANSIONE JACK NICKLAUS	JACK NICKLAUS CLIP ART		20,9
golf : JACK NICKLAUS NUOVA BASE	JACK NICKLAUS GOLF&COURSE DES.		89,90\$
golf : PARTITE INTERATTIVE	PERSONAL PRO		79,90\$*
golf : ESPANSIONE PGA TOUR GOLF	PGA TOUR GOLF Tournament Disk	ITA	59,90+
golf : TORNEI PROFESSIONISTICI	PGA TOUR GOLF Windows	ITA	89,90+
hockey ghiaccio	FACE OFF ICE HOCKEY	SI	49
moto : CORSE MOTO CLASSE 500	HOT RUBBER	SI	49
moto : CORSE MACCHINE POTENTI	RED ZONE	SI	69,9
moto : CAMPIONATO MONDIALE 500	TEAM SUZUKI	SI	29,9
neve : SLALOM,FONDO,BOB,SLITTINO	SFIDE INVERNALI	ITA	79,90\$
neve : 8 EMOZIONANTI SFIDE	WINTER SUPERSPORTS 92	SI	49,90\$
olimpiadi : BARCELLONA 1992	ESPANA THE GAMES '92	SI	59,9	69,90\$
olimpiadi : 8 TIPI DI COMPETIZIONE	GO FOR GOLD	SI	24,9	24,90\$
squash : FANTASCIENTIFICO	HOLO SQUASH	ITA	39,9
squash : COMPETIZIONI 40 GIOC.	SQUASH JAHANGIR KHAN	SI	24,9
tennis : I CAMPIONI MIGLIORI	3D WORLD TENNIS	ITA	69,9	79,90\$
tennis : SIMULAZIONE PARTITA	ADVANTAGE TENNIS		69,9	79,90+
tennis : INFINITI ANGOLI VISUALI	INTERNATIONAL 3D TENNIS	SI	29,9
tennis : TORNEI SINGOLO E DOPPIO	PRO TENNIS TOUR		24,9	29,90\$
tennis : TORNEI SINGOLO E DOPPIO	PRO TENNIS TOUR 2	SI	59,90\$
tennis : SIMUL. ARCADE-AUTOM.	TENNIS CUP 2	SI	59,90\$
tennis : CAMPIONATO DEL MONDO	WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS	SI	79,90\$
tiro bersaglio:POLIGONO DI TIRO	CAMPO DI FUOCO	ITA	29
vari : BODYBOARD,SNOWBOARD,SKATE	CALIFORNIA GAMES 2	SI	39,9
vari : MARATONA,TIRO SEGNO,TUFFI	INTERNATIONAL SPORTS CHALL.	ITA	69,90\$
vari : 30 COMPETIZIONI...	MEGA SPORTS	SI	59,9
volo : PARAPENDIO	PARAGLINDING SIMULATION		49	59\$
wrestling : CAMPIONATO DEL MONDO	TOP WRESTLING	ITA	49
wrestling : LOTTE ALL'ULTIMO SANGUE	WRESTLEMANIA WWF	SI	39,9	49,90+
wrestling : LOTTE ALL'ULTIMO SANGUE	WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE TOUR	SI	69,9

AMI=AMIGA PC: *5 1/4 \$=3 1/2 +=5&3 prezzi in migliaia di lire

Anna Spina