

**VINCI
UN MEGA PC
AMSTRAD**

**GEAR • LYNX • GAMEBOY • MEGADRIVE • NEO GEO
• SUPER NES • NES • PC ENGINE • PC • AMIGA**

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

N.26 MAGGIO '93

L.5.000 (Frs.7.5)

GRUPPO EDITORIALE
JACKSON

AVG

**OLTRE 50 GIOCHI
RECENSITI!**

**WAYNE
GRETZKY 3**
TRA I MIGLIORI "SPORTIVI" DELL'ANNO

100% INDIPENDENTE

NEOGIOCHI

CADILLACS & DINOSAURS

IL NUOVO PICCHIADURO DELLA CAPCOM!

FLASHBACK

IL GIOCO DELL'ANNO?

PEKID 3

IL RITORNO
DEL BIMBO ERECTUS
SUL PC ENGINE!

**FINAL
FIGHT CD
& JAGUAR**

VAI DI MEGA-CD!

SPLATTERHOUSE 3

IL MIGLIOR INCUBO SUL MEGADRIVE!

**MARIO
KART:
LA GUIDA
DEFINITIVA!**



TINY TOONS

BUSTER BUNNY SGRANOCCHIA
I CHIP DEL MEGADRIVE!

PERGIOCO®

Video games
console best sellers

- GAME BOY**
- 1 SUPER MARIO LAND 2
 - 2 KICK OFF
 - 3 PRINCE OF PERSIA
 - 4 TERMINATOR 2
 - 5 DR. FRANKEN
 - 6 JORDAN Vs BIRD
 - 7 BART VS. THE JUGGERNAUTS
 - 8 MARIO & YOSHI
 - 9 PARASOL STARS
 - 10 Rainb.Islands 2
- GAME GEAR**
- 1 SONIC 2
 - 2 SONIC THE HEDGEHOG
 - 3 OUT RUN
 - 4 BATMAN RETURNS
 - 5 DONALD DUCK
 - 6 ALIEN 3
 - 7 AYRTON SENNA GP 2
 - 8 OLYMPIC GOLD
 - 9 TAZMANIA
 - 10 CHUCK ROCK
 - 11 INDIANA JONES LAST CRUSADE
 - 12 SONIC 2
 - 13 G-LOC
 - 14 BART Vs. SPACE MUTANTS
 - 15 PRINCE OF PERSIA
- NINTENDO ACTION**
- 1 SUPER MARIO BROS 3
 - 2 KICK OFF
 - 3 THE CHESSMASTER
- NEO GEO**
- 1 MAGICIAN LORD
 - 2 SOCCER BRAWL
 - 3 RIDING HERO
- LYNX**
- DIRTY LARRY RENAGADE

console miniaturizzati... tutti i giochi



BOARD GAMES e Role games

Video games
console best sellers

- MEGA DRIVE**
- 1 SONIC 2
 - 2 QUACKSHOT
 - 3 TERMINATOR 2 The Arcade Game
 - 4 POPULOUS
 - 5 WORLD TROPHY SOCCER
 - 6 SONIC 2
 - 7 MICKEY MOUSE Castle Illusions
 - 8 MARIO LEMIEUX HOCKEY
 - 9 INDIANA JONES LAST CRUSADE
 - 10 TEAM USA BASKETBALL
 - 11 SPIDER MAN
 - 12 ELECTRONIC ARTS HOCKEY
 - 13 OLYMPIC GOLD
 - 14 ECCO THE DOLPHIN
 - 15 WWF SUPER WRESTLEMANIA
- SUPER NINTENDO**
- 1 STREET FIGHTER II
 - 2 SUPER GHOULS'N GHOSTS
 - 3 ZELDA Link to the Past
 - 4 SUPER MARIO KART
 - 5 SUPER SOCCER *PAL*
 - 6 THE MAGICAL QUEST
 - 7 STREET FIGHTER II *PAL*
 - 8 FINAL FIGHT *PAL*
 - 9 SUPER TENNIS *PAL*
 - 10 CONTRA III The Aliens Wars
 - 11 SIM CITY *PAL*
 - 12 NBA ALL STAR CHALLENGE
 - 13 DEATH VALLEY RALLY Road R.
 - 14 SUPER GHOULS'N GHOSTS
 - 15 SUPER DOUBLE DRAGON

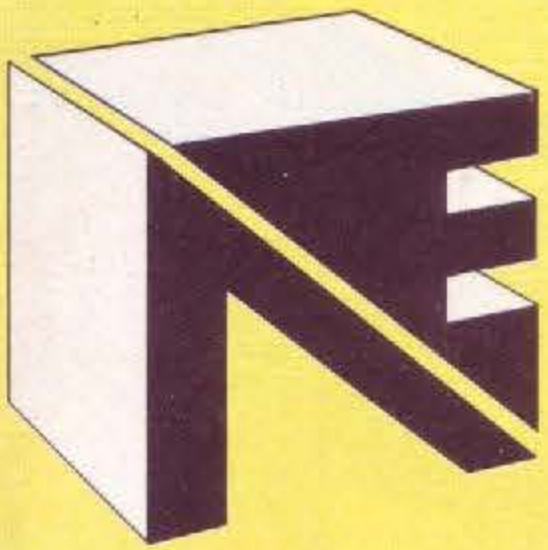


MILANO via San Prospero 1

ROMA via Degli Scipioni 109

MILANO vendita telefonica per tutta Italia: tel. 02/ 874580 - 874593

i cataloghi sono in **COMPENDIO GIOCHI NEWS** pubblicazione omaggio da **PERGIOCO**



NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES 20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

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

ORDINA SUBITO 02 - 33000036 (5 linee)

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

OFFERTE del MESE

ALEX KIDD	L. 49.000
ALIEN STORM	L. 49.000
ALTERED BEAST	L. 39.000
ARCH. RIVER BASKETBALL	L. 69.000
ART ALIVE - DISEGNO	L. 39.000
ATOMIC ROBOKIT	L. 39.000
BACK TO THE FUTURE-SCART	L. 69.000
BAD O MAN (JAP)	L. 39.000
BATMAN	L. 59.000
BATTLE GOLFER	L. 39.000
BATTLE MANIA	L. 39.000
BATTLE SQUADRON (USA)	L. 39.000
BLOCK - OUT	L. 29.000
BONANZA BROS	L. 49.000
BUCK ROGER'S (USA)	L. 59.000
BUDOKAN (USA)	L. 39.000
BURNING FORCE	L. 59.000
CRENOBYL	L. 59.000
CRING	L. 49.000
CROSS FIRE	L. 49.000
CYBER BALL	L. 49.000
DAHNA	L. 49.000
DARIUS II	L. 49.000
DARK CASTLE	L. 69.000
DARWIN IN 4081 (JAP)	L. 29.000
DAVID ROBINSON BASKET (JAP)	L. 69.000
DECA ATTACK	L. 49.000
DINO LAND	L. 49.000
DJ BOY	L. 39.000
DONALD DUCK-QUACKSHOT	L. 49.000
DRAGONS FURY	L. 69.000
DYNAMITE DUKE	L. 49.000
EA - HOCKEY	L. 69.000
EL-VIENTO	L. 59.000
E. SWAT	L. 49.000
FANTASIA W. DISNEY	L. 59.000
FANTASTIC NAVIGATION	L. 39.000
FASTEST F1	L. 39.000
FATAL REWIND	L. 49.000
FERRARI F1-HERO	L. 69.000
FIGHTING MASTER (JAP)	L. 79.000
FIRE MUSTANG (JAP)	L. 49.000
FIRE SHARK	L. 49.000
FLICKY	L. 49.000
FORGOTTEN WORDS	L. 49.000
F-Z AXIS	L. 39.000
GLEYS LANCER (JAP)	L. 29.000
GOODS	L. 59.000
GRANADA (JAP)	L. 39.000
HEAVY NOVA	L. 59.000
HEAVY UNIT	L. 39.000
HERZOG AWEI	L. 39.000
HIDDING BALL	L. 39.000
HI-SCHOOL SOCCER	L. 49.000
ISHIDO (USA)	L. 29.000
JAMES POND II	L. 49.000
JEWEL MASTER (JAP)	L. 39.000
JUNCTION	L. 29.000
KA.GE.KI	L. 49.000
KING'S BOUTY (USA)	L. 49.000
LEYNOS (JAP)	L. 29.000
MAGIC BOY	L. 39.000
MAGICAL HAT	L. 29.000
MASTER OF MONSTER	L. 49.000
MEGAPANEL - TETRIS	L. 49.000
MERCS - COMMANDO II	L. 39.000
MIDNIGHT RESISANT	L. 59.000
MIKE DICTA FOOTBALL (USA)	L. 59.000
PHELIOS (JAP)	L. 39.000
POWER BALL	L. 39.000
RAIDEN TRAD	L. 39.000
RAINBOW ISLAND	L. 69.000
RAMBO III	L. 59.000
RASTAN SAGA 2	L. 39.000
RENT A HERO	L. 29.000
RENT A HERO-SCART	L. 29.000
ROAD RUSH	L. 69.000
ROLLING THUNDER 2 SCART	L. 39.000
RUMARK (JAP)	L. 49.000
SAINT SWORD	L. 49.000
SD VARIS	L. 49.000

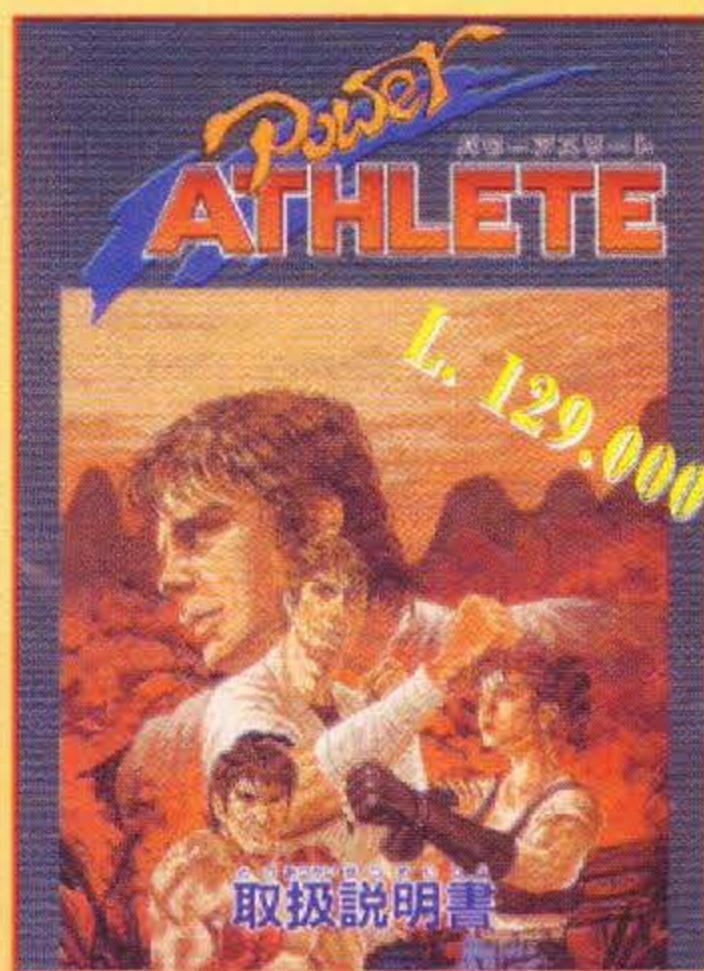
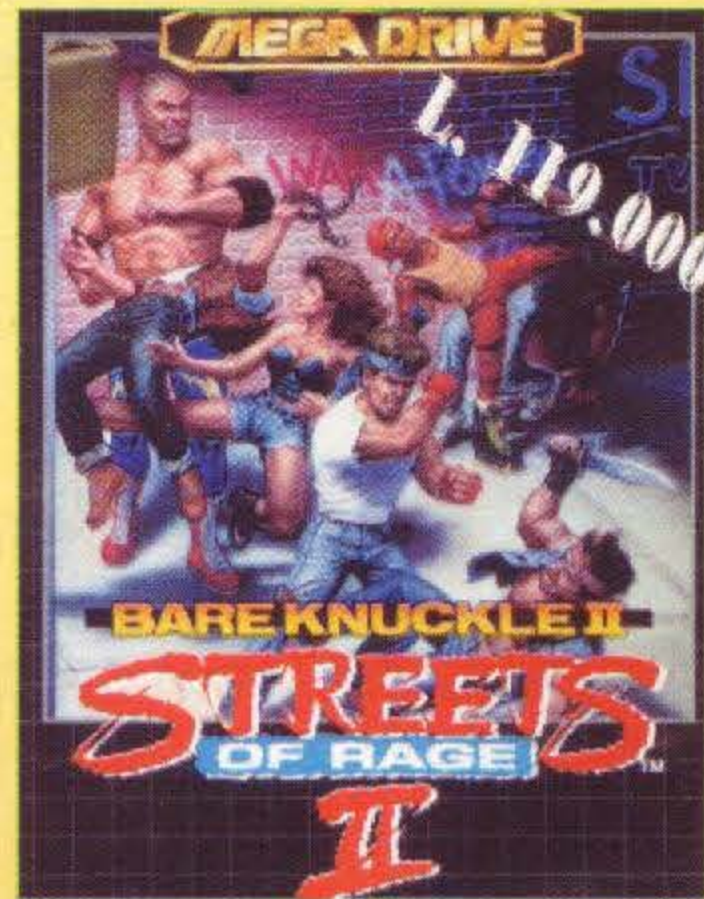
SHADOW DANCER	L. 59.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 59.000
SHOVE IT (USA)	L. 39.000
SONIC	L. 39.000
SPACE GOMOLA	L. 49.000
SPACE HARRIER II	L. 39.000
SPIDERMAN (JAP)	L. 49.000
STEEL EMPIRE	L. 39.000
STORMLORD	L. 39.000
STRIDER	L. 49.000
SUPER REAK BASKETBALL (JAP)	L. 49.000
SUPER SHINOBI (JAP)	L. 49.000
SUPER SMASH TV	L. 49.000
SUPER THUNDER-BLADE	L. 59.000
SWORD OF SODAN	L. 39.000
THUNDERFOX (JAP) SCART	L. 49.000
TIGER	L. 29.000
TOE JAM & ERALED	L. 29.000
TOKI	L. 49.000
TROUBLE SHOOTER	L. 29.000
TRUXTON (USA)	L. 59.000
TURRICAN (USA)	L. 49.000
TWIN COBRA (USA)	L. 89.000
TWINKY TALE	L. 49.000
UNDEDLINE	L. 29.000
VERYTEX	L. 39.000
VOLFIED (JAP)	L. 39.000
WANI WANI WORLD (JAP)	L. 49.000
WIPERUSH (JAP)	L. 39.000
WONDER BOY 5 SCART	L. 39.000
WONDERBOY III	L. 39.000
WORLD CUP SOCCER	L. 49.000
WORSONG	L. 29.000
WRESTLE WRESTLER CATCH 92	L. 49.000
X.D.R. (JAP)	L. 39.000
YOSHI ADV.	L. 29.000
YS-WONDER IN FOREST (JAP)	L. 49.000
ZERO WING	L. 39.000
ZOOM - PACMAN	L. 39.000

* OFFERTA VALIDA FINO
AD ESAURIMENTO SCORTE.

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

007 JAMES BOND (USA)	L. 119.000
688 ATTACK SUB	L. 99.000
AFTERBURNER II	L. 79.000
ALIENS 3	L. 99.000
ALISA DRAGON	L. 79.000
ALIENS 3	L. 99.000
ALISA DRAGON	L. 89.000
AMERICAN GLADIATOR (NOVITA')	L. 129.000
AQUATIC GAMES	L. 89.000
ABRAMS BATTLE TANK (USA)	L. 99.000
BASEBALL-SPORT TALK-(USA)	L. 89.000
BATMAN RETURN	L. 99.000
BATMAN REVENGE OF JOKER	L. 99.000
BATTLETOADS	L. 119.000
BIO HAZZARD (USA)	L. 99.000
CADASH	L. 89.000
CALIFORNIA GAMES	L. 79.000
CAPITAN AMERICA	L. 99.000
CIKI CIKI BOY	L. 89.000
CRUE BALL	L. 99.000
CYBORG JUSTICE (USA)	L. 119.000
DEADLY MOVES (USA) POWER ATHELTH	L. 129.000
DEATH DUEL (USA)	L. 119.000
DESERT STRIKE	L. 89.000
DOLPHIN ECCO	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 99.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L. 119.000
EX-MUTANT	L. 89.000
FATAL FURY	L. 139.000
FINAL BLOW BOX	L. 69.000
FLASHBACK (GENESIS)	L. 139.000
G-LOC	L. 89.000
GADJET TWINS	L. 119.000
GALAXY FORCE II (SCART)	L. 69.000
GEMFIRE	L. 119.000
GEORGE FOREMAN BOXING (USA)	L. 99.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 89.000
GOLDEN AXE II	L. 69.000
GOLDEN AXE III	L. 119.000
GRANADA (JAP)	L. 39.000
GRAND SLAM TENNIS	L. 89.000
GREAT WALDO (USA)	L. 89.000
HIT THE ICE	L. 99.000
HOME ALONE	L. 89.000
HUMAN (NOVITA' ATTESISSIMA)	L. 129.000
INDIANA JONES (USA)	L. 99.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS-GRAND SLAM	L. 99.000
JEOPARDY	L. 119.000

**ADATTATORE
EURO-JAPAN**
PERMETTE DI USARE TUTTE LE CARTRIDGE GIAPPONE
SULLA VERSIONE EUROPEA
L. 25.000



**IL NUOVO STREETFIGHTER
ORA PER MEGADRIVE**

Professional Control Pad



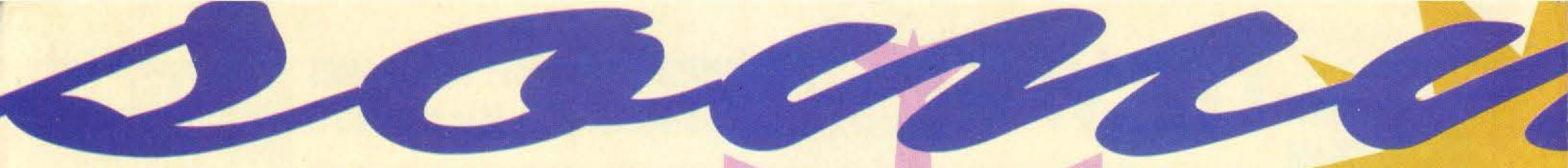
**UNIVERSAL MEGADRIVE
+ SONIC
NOVITA' ASSOLUTA !
MEGADRIVE JAPAN PAL
+ SCART + GENESIS USA.
IL MEGADRIVE E DOTATO
DI UN APPPOSITO SELETTORE
ESTERNO CHE PERMETTE
DI SELEZIONARE IN CHE
MODALITA' FUNZIONARE,
IN QUESTO MODO NON
ESISTE PIU' GIOCO CHE NON
FUNZIONI SU UNIVERSAL
MEGADRIVE; CAVO SCART
COMPRESO NELLA CONFEZIONE
L. 288.000**

JOE MONTANA FOOTBALL II	L. 59.000
JORDAN VS BIRD	L. 69.000
KICK BOXING	L. 119.000
KID CHAMALEON	L. 49.000
KING SALMON-FISHING GAME-(USA)	L. 119.000
LEADERBOARD GOLF	L. 99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L. 99.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L. 89.000
LOTUS TURBO CHALLENGER	L. 99.000
M. ALI BOXING '93	L. 119.000
MARBLE MADNESS	L. 79.000
MARVEL LAND	L. 69.000
MAZINGA ROBOT-MAGIC SAGA	L. 99.000
MONOPOLI	L. 99.000
MOONWALKER M. JACKSON (USA)	L. 79.000
MUAMED ALI BOXING CHAMPION (USA)	L. 99.000
NBA ALLSTAR CHALLENGE-BASKET	L. 99.000
NINJA TURTLES (JAP)	L. 99.000
NHLPA HOCKEY '93	L. 119.000
OUTLANDER	L. 99.000
OUTRUN	L. 99.000
OUTRUN 2091-AUTO	L. 99.000
PAPER BOY 2	L. 119.000
PAPER BOY	L. 79.000
PGA TOUR GOLF 2	L. 119.000
PHANTASY STAR III (USA)	L. 119.000
PIGSKIN FOOTBALL (USA)	L. 119.000
POPULUS	L. 69.000
POWER ATHLETE (JAP)	L. 129.000
POWER MONGER	L. 99.000
PREDATOR II	L. 79.000
QIX (USA)	L. 69.000
PRO-QUARTERBACK FOOTBALL (USA)	L. 119.000
RISKI WOOD	L. 99.000
ROAD RUSH II	L. 99.000
ROGERS C. BASEBALL (USA)	L. 109.000
ROLO THE RESCUE (USA)	L. 119.000
SENNA-SUPER MONACO GP II	L. 89.000
SHADOW OF THE BEAST II (USA)	L. 119.000
SHIKINJO - SHANGAI	L. 79.000
SHINING IN THE DARKNESS (USA)	L. 99.000
SIDE POCKET - BIGLIARDO	L. 99.000
SLOT MACHINE-PUYO PUYO	L. 119.000
SOLFEACE	L. 69.000
SONIC 2	L. 89.000
SPACE INVADER '91 (USA)	L. 79.000
SPEEDBALL 2 (PAL)	L. 119.000
SPLATTER HOUSE 3-NOVITA'	L. 119.000
STARFLIGHT (USA)	L. 89.000
STEEL TALOONS (USA)	L. 99.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE	L. 69.000
STREET OF RAGE 2	L. 119.000
SUNSETRIDERS (USA)	L. 99.000
SUPER CRING-SPAZIALE	L. 49.000
SUPER HIGH IMPACT	L. 89.000
SUPER HQ AUTO	L. 79.000
SUPER WWF WRESTLINGMANIA	L. 89.000
SUPERMAN - SCART	L. 99.000
T2 TERMINATOR 2 ARCADE GAME	L. 99.000
TALE SPIN	L. 99.000
TAZMANIA	L. 89.000
TEAM USA BASKETBALL	L. 99.000
TECNOCOP	L. 69.000
TENNIS	L. 89.000
TERMINATOR	L. 79.000
THE SIMPSONS	L. 89.000
THUNDERFORCE IV -SCART	L. 119.000
THUNDERFORCE IV (PAL)	L. 119.000
TINY TOONS (CARTOON)	L. 119.000
TRASIA	L. 69.000
TURTLES - SCART	L. 99.000
TYRANTE-MEGA LO MANIA (USA)	L. 119.000
TWIN HAWK (USA)	L. 79.000
UNCHARTED WATERS (USA)	L. 99.000
UNIVERSAL SOLDIER	L. 89.000
WARSONG STRATGY ING. (USA)	L. 89.000
WINGS OF WAR (USA)	L. 79.000
WINTER CHALLENGE (USA)	L. 99.000
WORLD OF ILLUSION-STARS	L. 99.000
TOPOLINO & PAPERINO	L. 99.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 99.000
X-MAN-SOLO GENESIS	L. 119.000

**MEGADRIVE SCART
L. 248.000**

**MEGADRIVE GENESIS
+ STREET OF RAGE
L. 298.000**

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



PC

DOGFIGHT	44
DUNE . CD-ROM	48
EL FISH	42
INTERNATIONAL RUGBY	52
M. JORDAN IN FLIGHT	40
PREHISTORIK 2	46
SPACEWARD HO!	58
UNLIMITED ADVENTURE	53
WAYNE GRETZKY HOCKEY 3	38
ZOOL	43

AMIGA

ABANDONED PLACES 2	50
COMBAT AIR PATROL	54
ENTITY	64
FLASHBACK	60
PRIME MOVER	56

SUPER NES

ADDAMS FAMILY 2	84
BATTLETECH	94
DEAD DANCE	90
EQUINOX	83
EXHAUST HEAT 2	87
NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE	86
POP'N TWIN BEE	88
TERMINATOR	92

NES

ELIMINATOR BOAT DUEL	95
----------------------	----

MEGADRIVE

BATTLETOADS	99
CYBORG JUSTICE	104
FATAL FURY	98
FLASHBACK	60
SPLATTERHOUSE 3	100
TINY TOON ADVENTURES	102

MEGA CD

FINAL FIGHT	110
JAGUAR XJ220	113
NIGHT TRAP	96

PC ENGINE

CREST OF WOLF	106
LORDS OF THUNDER	112
PC KID 3	108

NEO GEO

FATAL FURY 2	114
--------------	-----

LYNX

EUROPEAN FOOTBALL CLUB	72
PITFIGHTER	73

GAME GEAR

SUPER SMASH TV	74
----------------	----

GAMEBOY

DROP ZONE	76
MAX	75

RAMPART	80
---------	----

TALESPIN	79
----------	----

TOM & JERRY	78
-------------	----

SUPER VISION

EAGLE PLAN	81
------------	----

FINAL COMBAT	81
--------------	----

HONEY BEE	81
-----------	----

SOCCER CHAMPION	81
-----------------	----

POSTA 10

85...86...87...88 no non diamo i numeri sono solamente i sacchi di posta con le vostre recensioni... dunque questo mese abbiamo deciso di fare uno specialino!

NEWS 15

Voci di corridoi, certezze, schiamazzi, referendum popolari, sibili e altro ancora sul mondo videoludico, acchiappati dal nostro acchiappa-news!

PREVIEWS 20

Un nome per tutti: Jurassic Park!
Non basta? Tranquilli che c'è altro!

SPECIALE ECTS

Dopo le sbronze di birra, i tre nostri eroi sono riusciti a tornare in Italia per scrivere tutte le novità che vedremo prossimamente sui nostri schermi. 26

Si ringraziano:
Console Generation,
Micromania,
Videoland, DB Line,
Giochi Preziosi e
Leader
Distribuzione per il software fornito.

MAGGIO '93 26

PLAYMASTER 115

Siamo talmente magnanimi che oltre la solita tonnellata di cheat mode per tutti, questo mese inizia la megaguidatotale di Mario Kart un giochillo che non ha riscosso successo e non piace a nessuno! Vero? Senza poi dimenticare la terza e ultima parte della guida di Street Fighter 2 e No Second Prize!!!

FAR OUT 140

Sapevate che ogni tanto qualcuno si diverte a verniciare... nooooooo i muri ma le altre persone. Tutto sul nuovo sport apocalittico nella rubrica più apocalittica!

ARCADE ACTION 134

Cadillacs & Dinosaurs sarà forse un gioco automobilistico di Cro-Magnon? Boohh, meglio andare a leggere ciò che il buon IUR ci propina!

SPECIALE CD-I 132

Poiché ci pagano profumatamente, il signor Jackson vuole vedere anche i risultati: questo mese ci siamo sforzati un po' più del dovuto (comunque, appena chiusa la rivista abbiamo già un gitarella nel vicinato: 15 giorni a Santo Domingo!) e vi proponiamo il terzo speciale, incentrato sui nuovi titoli per la neonata macchina multimediale della Philips.

BOARD GAMES 142

Anche questo mese l'imperatore dei giochi da tavolo ci propone interessanti novità... andatevele a scoprire! E' un ordine!



FABIO "HUH" D'ITALIA

Ecco come dobbiamo trattare Fabio per convincerlo a scrivere un pezzo: come potete vedere, dopo il trattamento di sottomissione ha subito strani cambiamenti. Nelle sue recensioni per esempio usa solo una vocale (la "u"), e una folta chioma ha iniziato a invadergli l'intera superficie corporea. Nelle ultime settimane poi tutto il personale della Jackson ha notato una certa carenza di banane in mensa, e metà degli impiegati è a casa in seguito a misteriosi scivoloni nei corridoi. Se qualche zoologo è interessato al caso, il numero è sempre lo stesso...

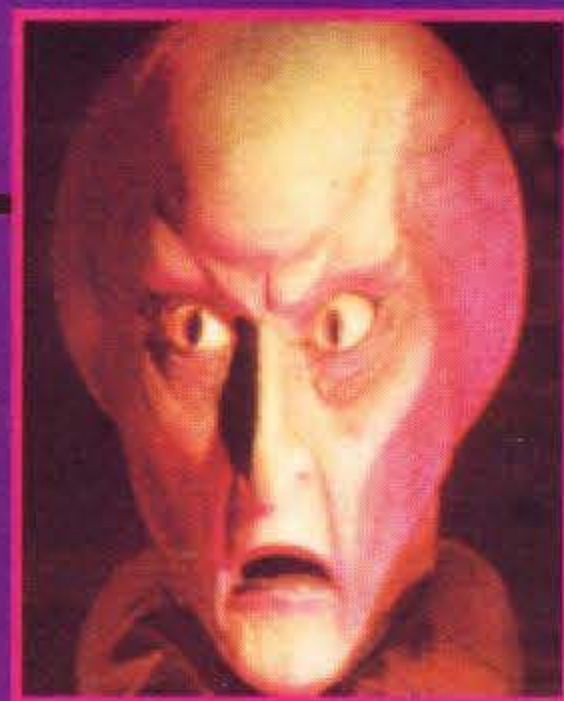
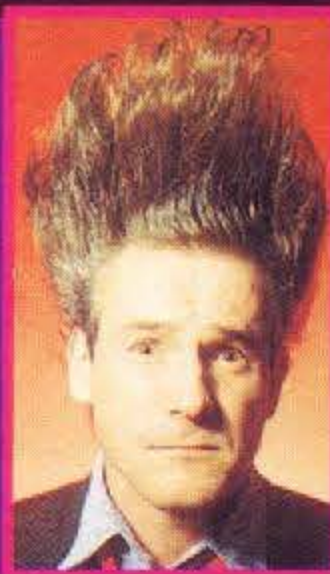


PAOLO "WENDY, DAMMI LA MAZZA" CARDILLO

Distrutto dal dolore per non essere stato scelto per il prossimo film di Kubrick, nonostante abbia spedito decine di copie di CVG al grande regista (ma forse il motivo è proprio questo), Paolo ha deciso di non farsi vedere per un po', e ha saggiamente scelto la via della clausura: in un albergo, da solo, per almeno sei mesi, e il posto ha pure uno strano nome: Pensione Overlook...

MAX "NUMERO CHIUSO" ANTICOLI

Ecco come si riduce un redattore dopo aver ultimato un numero di CVG. Ma smettiamola di piangere sempre sui ritardi, sulla fatica, sullo stress, la verità è che questo lavoro ci piace e non importa in che stato si arrivi alla chiusura di un numero, la soddisfazione è sempre immensa, c'è la consapevolezza di aver creato un mito, la certezza della vittoria, lo strapotere della mente umana, l'idillio della conoscenza, la confutazione di ogni tesi nichilista, la preponderanza dell'essere rispetto all'avere, e perché no, la possibilità di un ricovero in una clinica psichiatrica!



SIMON "VISITOR" CROSIGNANI

E' ufficiale! Simon ha tradito la causa degli sparatutti per passare "dall'altra parte": ora è ufficialmente arruolato nell'Organismo Alieno per l'Annientamento del Genere Umano! Tutto questo naturalmente dopo aver visitato l'ECTS di Londra e essersi reso conto che la vita di un alieno ha molto di positivo: svolazzi liberamente, crepi ma subito dopo ricompari nella prossima partita. Meglio di così! comunque, tiè Simon sono tre!

DIRETTORE RESPONSABILE

Pierantonio Palermo

REDAZIONE

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

SEGRETERIA DI REDAZIONE E COORDINAMENTO ESTERO

Loredana Ripamonti

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA

Marino Corti

COPERTINA

Silvana Corbelli

COORDINAMENTO GRAFICO

Marco Passoni

HANNO COLLABORATO

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

CORRISPONDENTE U.K.

Paul Rigby

CORRISPONDENTE DA LONGUELO

Simone Crosignani

PRESIDENTE AMMINISTRATORE DELEGATO

Luigi Terraneo

GROUP PUBLISHER

Pierantonio Palermo

PUBLISHER AREA CONSUMER

Filippo Canavese

COORDINAMENTO OPERATIVO

Antonio Parmendola

PUBBLICITA'

Donato Mazzarelli Tel. (02) 66034246

SEDE LEGALE

Via Gorki 69
20092
Cinisello Balsamo
(MI)

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

DIREZIONE E REDAZIONE

Via Gorki 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

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

DIREZIONE AMMINISTRATIVA

Via Gorki 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Tel. (02) 66034465 - 66034467

UFFICIO ABBONAMENTI

Via Gorki 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Tel. (02) 66034401 (ricerca automatica)

Hot line per informazioni, sottoscrizione o rinnovo dell'abbonamento.

Non saranno evase richieste di numeri arretrati antecedenti un anno dal numero in corso.

Fax (02) 66034482

Prezzo 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

IN.PRINT-Settimo Milanese (MI)

DISTRIBUZIONE

SODIP Via Bettola, 18

20092 Cinisello Balsamo (MI)

Spedizione in abb. postale: Gruppo III/70

AUTORIZZAZIONE

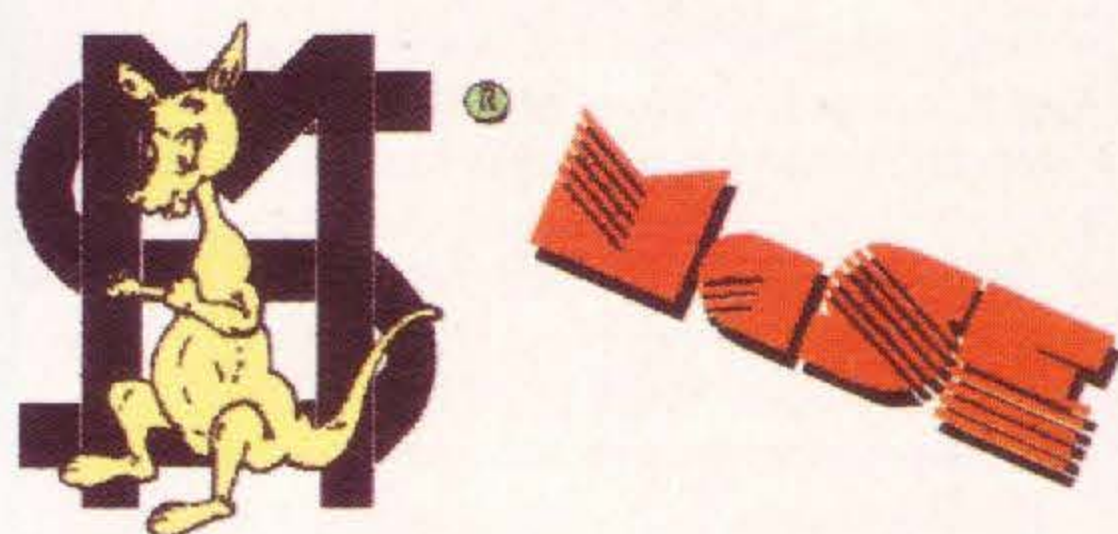
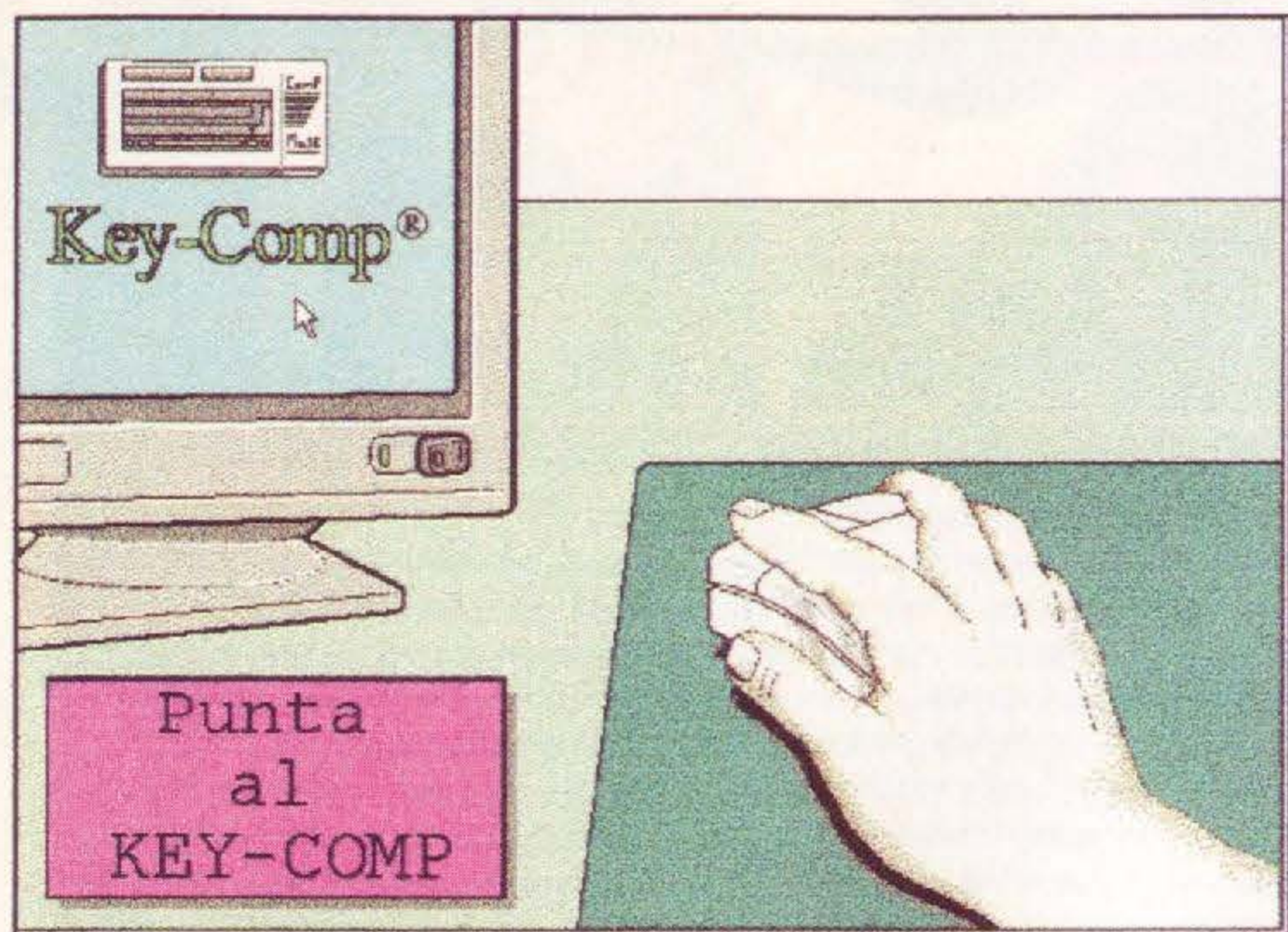
Aut. Trib. di Milano n. 819 del 29-12-1990

Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi per l'edizione italiana di Computer and Videogames e The One Amiga sotto licenza EMAP PUBLICATIONS U.K.

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

Consorzio Stampa Specializzata Obbligatoria

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



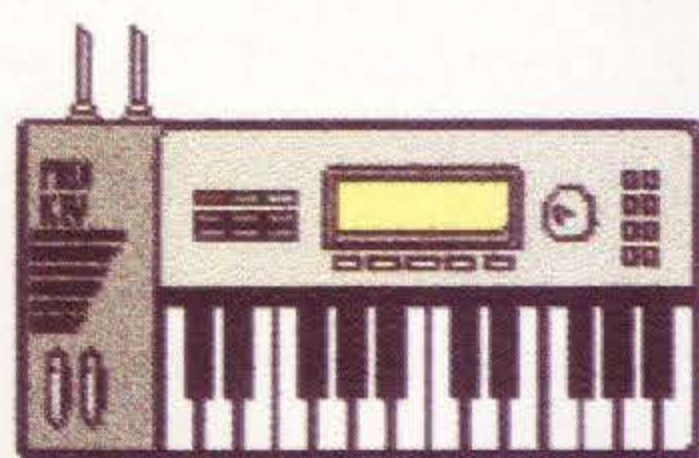
Il KEY-COMP in 3 versioni



Key Games



Professionale



MIDI KEY

Solo 3 kg con HDD compreso !!

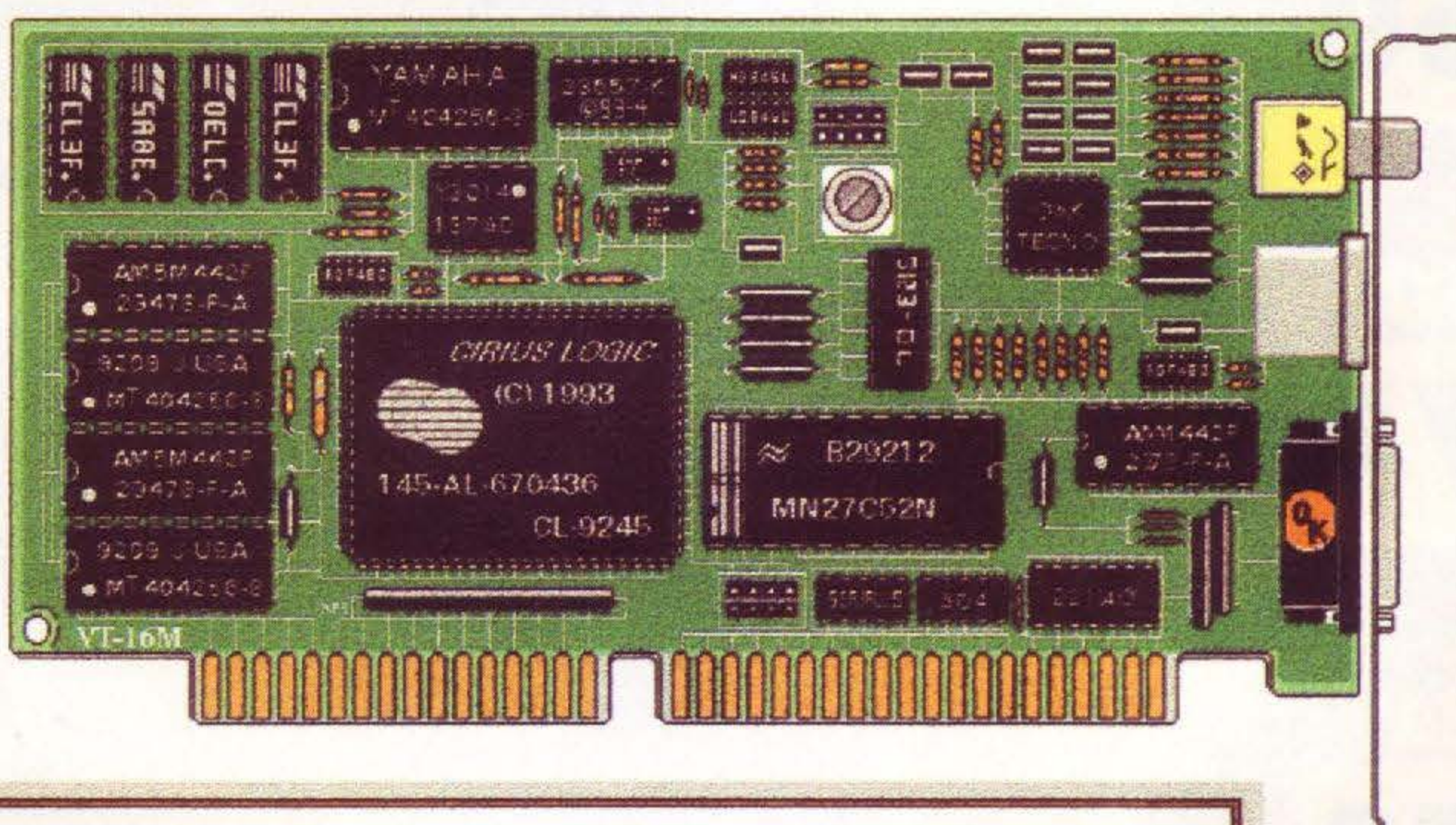
- La versione **Key Games** si collega direttamente al TV e i tuoi giochi li sentirai in **STEREO**. Una comodità eccezionale; tutto a portata di mano, puoi giocare o lavorare e quando vuoi, con il telecomando, cambiare canale e vederti la TV. Lo puoi collocare dove vuoi e spostarlo in ogni momento, persino portarlo con te nella comodissima borsa.
- La versione **Professionale** è un potente PC con HDD da 40Mb a 200Mb un FDD da 3,5" a 1,44Mb, una scheda super VGA, memoria RAM da 1 a 16 Mb e 2 porte seriali e una parallela
- La versione **Midi Key** si connette direttamente alle apparecchiature **MIDI** tramite una presa **IN** e una presa **OUT** senza bisogno di cavetti riduttori o di adattatori, direttamente sul computer. Il mondo **DOS** offre tutto il software necessario per un musicista. Nella confezione troverai anche una bellissima sorpresa; un sequencer software in omaggio e il fantastico **CUBASE**© della **STEIMBERG**® con il potentissimo **WINDOWS 3.1**© pacchettizzato con **MS DOS 5.0**.



MaSE srl

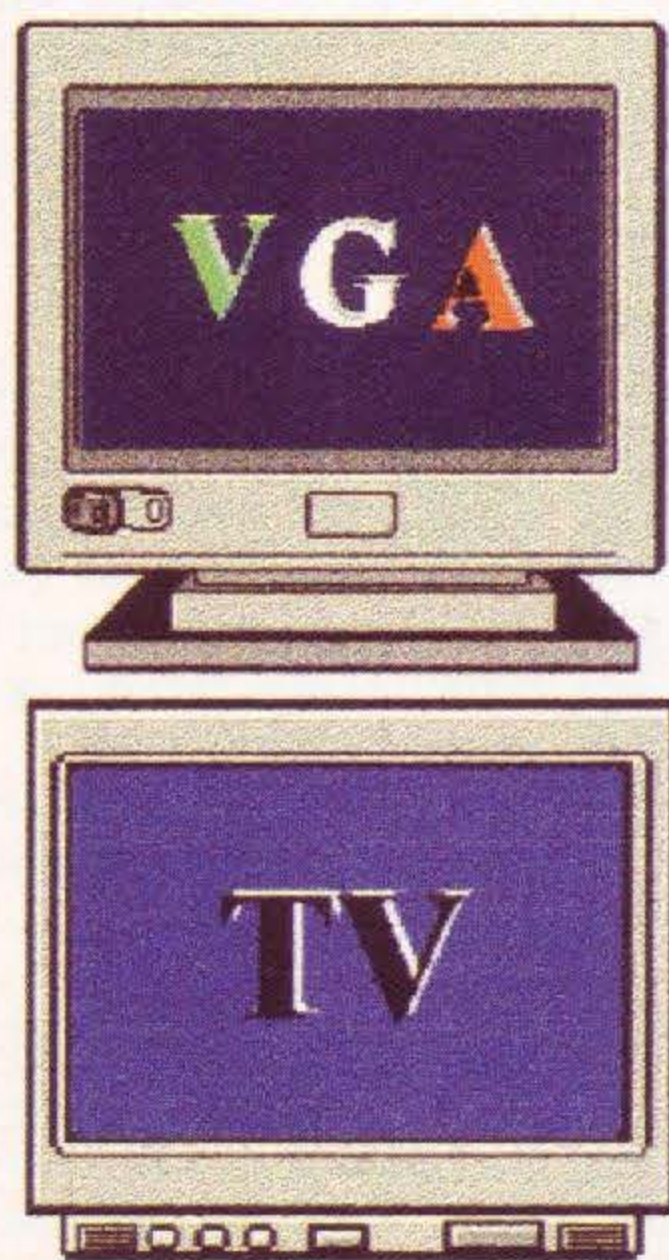
Esclusiva Italia Key Comp®

2x1 New 1Mb



VT-16M VGA → TV

VGA CIRIUS LOGIC 1Mb di memoria :



Risoluzione	1024x768 a 256 colori
HI-COLOR	640x480 & 800x600 32/64000 colori
TRUE COLOR	640x480 a 16 Milioni di colori
Risoluzione:	Senza FLICKER
HI-COLOR	640x480 & 800x600 32/64000 colori
TRUE COLOR	640x480 a 16 Milioni di colori

SUPER NES IMAGINEER

GRAFICA

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

70

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 il pigli 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-
mete!



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

Hi guys... siete pronti per un'altra "abbuffata" di videogiochi? Ok, allora questo mese i nostri prodi tre eroi sono tornati dalla Old England carichi (giuro: erano più di 15 Kg di materiale, arghhh - Simon) di notizie, novità ecc. dall'ECTS, la fiera videoludica per addetti del settore più importante.

La cosa che ci siamo chiesti è se l'acronimo ECTS sta ancora per European Computer Trade Show piuttosto che per European Console Trade Show, poiché l'attenzione delle software house europee è rivolta proprio verso questo mercato: infatti, se si fa un confronto su CVG, si potranno notare tantissimi giochi per console e un po' meno per computer. Per la parte computer si sta vedendo una grossissima crescita di giochi per PC con titoli qualitativamente stupendi e altri un po' meno, mentre per Amiga... solo pochi ma buoni, si spera ancora una volta nel 1200.

Ancora tre cose poi chiudiamo (era ora! - Vince): il Team 17 ha come macchina di punta ancora l'Amiga, anche se produrrà qualcosa per PC; non dimenticatevi del nostro concorso, si vince un Mega-PC mica fette biscottate ai cinque cereali, mi raccomando "ditelo ai vostri amici"; e la terza... eh! Max guarda cos'ho qui: la maglietta con il graffito di CVG! SDENG! Yuppie! E' mia! (NdMad Max) SBOING! Ce l'ho fatta! Nessuno me la potrà togliere (NdSimon)! SBATACLONG! Ormai ne ho il pieno possesso! (NdVince) PROTOCLANG! Vi ho fregato! (NdFabio) KABOOOMMM! Fine di una professionale giornata di lavoro!

Paolo Cardillo

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.



MAHI

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



E L'ORA DELLA PUNIZIONE!

Il gioco presenta grossi difetti tecnici, di inventiva od di giocabilità, e non dovrebbe essere preso in considerazione se non per farsi due risate.

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.

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

SUPERVISION™

IL VIDEOGIOCO PORTATILE CON MAXI SCHERMO



Studio grafico TANGHERLINI (An)

L'UNICO
COLLEGABILE AD UN TELEVISORE A COLORI



WATARY ITALIA



MAILBAG

19 Naughty III... Beh ragazzi, volete che ve lo dica? I Naughty by Nature hanno proprio ragione: questo '93 è un vero casino! Non si può minimamente capire quale sarà la tendenza videogiochistica del futuro: da un lato abbiamo l'Amiga che, nonostante il lancio del mitico 1200, viene (purtroppo) supportato sempre meno, soprattutto dalle software house americane, dall'altro abbiamo il PC che vanta ottimi titoli, ma solo per i modelli ultrapompanti, patrimonio di pochi eletti e questi due sono gli unici computer che contano, videogiochisticamente parlando (il Mac ha una softeca minima in questo campo e il C64, non ci stancheremo mai di ripeterlo, è praticamente defunto da tempo...). Sul piano console abbiamo il Gameboy che va alla stragrande, ma che non potrà durare in eterno, il Game Gear che vanta del software buono e altro veramente pessimo, il Lynx che non viene supportato, il Megadrive e il Super Nes che si fanno la guerra tra loro con tutti i mezzi, il PC Engine Duo che ha mercato solo in Giappone e il Neo Geo che va di brutto, ma solo in sala giochi. In questo gigamarasma ipotizzare un futuro è veramente difficile... Quasi tutti puntano sulla tecnologia CD ROM, ma dove sono le basi? I titoli buoni per CDTV si contano sulle dita di una mano e lo stesso vale per il CD ROM del PC e per il Mega CD, mentre del CD per SNES non si sa ancora nulla. Il 3DO? Bello sì, ma se verrà veramente lanciato come media ad un prezzo superiore al milione abbiamo i nostri bravi dubbi che riuscirà ad affermarsi: se verrà immesso sul mercato come nuovo computer o console (cosa alquanto improbabile a sentire la casa madre) allora sì che avremo da divertirvi!

Che fare? Beh, è semplice, noi di CVG abbiamo trovato la soluzione come al solito. Quale? Andare in sala giochi a giocare a Virtua Racing!!! E' G-A-L-A-T-T-I-C-O!!! Mai visto niente di simile!!! Non siete d'accordo? E allora inviateci le vostre lettere, foto e disegni, indirizzando il tutto a:

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

A proposito, mi sono dilungato talmente tanto in beotate che mi stavo dimenticando di dirvi che questo numero del Mailbag è leggermente "anomalo". Perché? Leggete e lo capirete! Adesso vi saluto perché devo andare insieme al mitico MC Giano al concerto di Ice Cube! Non ve ne frega niente? Sì, lo so, avete ragione, ma è sempre meglio dei Litfiba (e chi ha orecchie per intendere...). It was a good day...

FORMULA 1 GRAND PRIX E' UNA CIOFECA?

Dopo la lettera di Prince Olivier pubblicata nel Mailbag di Febbraio (Olivier, lo ricordo, oltre a decantare la bellezza di Non è la Rai, non era assolutamente d'accordo sul voto assegnato a Formula 1 Grand Prix) e il relativo appello da parte nostra per un parere sul gioco in questione, sono arrivate una valanga di missive sull'argomento e, con nostra grandissima sorpresa, molti erano d'accordo con il principe (del Tufello?) sulla mediocrità del gioco in questione. Cominciamo con Giovanni Bianchi ("Quel gioco personalmente non mi ha assolutamente coinvolto e dopo una settimana che l'avevo comprato l'ho lasciato lì e saranno 6 mesi che non ci gioco più. Non so se gli altri saranno del mio avviso ma io la

penso così") e Marco Senzacognome ("Olivier non ha tutti i torti perché sul piano dei collaudi questo videogioco offre poche soluzioni e quindi non c'è quella tensione che si trova in Indianapolis 500. Comunque la grafica è bellissima, anche se spero che qualcuno cercherà ancora di migliorarla. Quindi se Olivier contesta il piano manageriale - collaudi, scelte tattiche, imprevisti - sono d'accordo perché per un simulatore automobilistico sono cose fondamentali, se però contesta la grafica no"). Fra i megasostenitori di F1GP segnaliamo Francesco Pintori, Andrea Chiapuzzi, Roberto Saracino (che ci fa anche sapere di essere d'accordo sul livello infimo di Non è la Rai) e Il Recensore ("Se il caro Geoff avesse inserito nel gioco le sottigliezze di cui si lamenta Prince Olivier, cosa avrebbe da rinnovare in un futuro, sperato e tanto acclamato seguito?"). Pubblichiamo anche semintegralmente la lettera di Piero Polizzi, la più interessante di quelle arrivate sulla questione Geoff Crammond:

... Visto che finalmente vi siete decisi ad aprire un dibattito su questo gioco, ecco le mie opinioni al riguardo.

1) Le strisciate: Olivier le definisce "fatte da un motorino". Saranno anche piccole, ma se non si vedono nemmeno le ruote della monoposto non ci si fa caso e poi danno un senso di velocità notevole che manca su altri prodotti simili.

2) Sul discorso delle gomme da qualifica "che fanno 25 giri" è vero solo in parte perché superando il secondo o terzo giro utile, la vettura perde di precisione e tenuta in curva e continuare diventa inutile (Portogallo e Messico in primis).

3) D'accordo sono invece sul fatto che durante la gara non esistono né problemi di carburante, olio e acqua, né rotture di motore o di cambio; quindi da questo punto di vista non mi sento di chiamarla simulazione (che effettivamente non è)!

4) Le bandierine: non esistono!!! A parte la gialla e la verde, tutte le altre citate sul manuale sono latitanti da sempre. E allora sotto con gli spintoni e tagli di chicane tanto nessuno ti punisce!

5) Veniamo alle valutazioni. Io darei 80% alla grafica (con sì e no una ventina di colori su schermo è già molto), giocabilità 70% (tanto corro da solo perché gli avversari sono troppo deboli e tranne che sui circuiti lenti come Montecarlo, negli altri come Monza, Imola et similia non c'è storia, con il risultato che se si vuole alzare l'adrenalina, o si rallenta e si ammira il personaggio, oppure si fa una capatina ai box a salutare gli ammiratori, tanto in 4, 5 giri, al massimo 6, sei di nuovo

CHI FA DA SE' FA PER TRE

AAAAAAAARGH! Incredibile! Sono arrivate veramente tantissime recensioni di tutti i tipi (si veda più avanti), lunghe, corte, colorate, con foto, disegni, stampate, scritte a mano... Pazzesco! Ne sono arrivate talmente tante che scegliere LA migliore è davvero impossibile, così abbiamo deciso che fra qualche mese selezioneremo le migliori e i fortunati lettori-redattori si cuccheranno un bel premio (per adesso è una sorpresa, ma sappiate che si tratterà di qualcosa di grosso)!!! Quindi, cosa aspettate a mandarci le vostre recensioni? Noi le valuteremo e se saranno degne di nota, pubblicheremo il vostro nome con relativo commento e voto! Forza ragazzi: per ora in testa alla nostra Hit Parade ci sono Roberto Mercanti & Marco d'Arco, Gianluca Monti, Marko Carmè, Fabrizio Ciamprone e Sergio Porcellini, ma anche voi potreste entrar a far parte di questo lotto! Un consiglio? Cercate di rendere meno anonimi i vostri manoscritti, magari aggiungendo foto, disegni, note, insomma tutto quello che può farci esclamare "Cacchiarola, questo sì è un geniale!". Per chi avesse perso CVG di Aprile (argh! Disgraziati!) ecco i voti delle migliori recensioni:

Roberto Mercanti & Marco D'Arco - Super Ghouls'n'Ghosts - Voto: 9
 Marco Savini - The Aquatic Games - Voto: 8
 Sirio - The Legend of Kyrandia - Voto: 8
 Andrea Arena - Mortal Kombat - Voto: 7
 Stefano Picascia - The Manager - Voto: 6 1/2

fra i primi.
 6) I distacchi. Mancano le segnalazioni dai box al traguardo e quindi ci si regola con i propri tempi (tenendo conto che i più "forti" girano due-tre secondi più lenti della nostra auto).
 7) Infine una mia considerazione sulla velocità del gioco. Se non si ha l'accortezza di mettere il dettaglio al minimo si rischia, specialmente in partenza, d'addormentarsi davanti al TV...



Beh ragazzi, che ne dite? Siete d'accordo o dissentite totalmente? In ogni caso continuate a scriverci le vostre opinioni su F1GP o su altri giochi che ritenete ingiustamente idolatrati o maltrattati! Forza, aspettiamo le vostre lettere: nel frattempo ci andiamo a fare una partitina a Formula 1 Grand Prix (de gustibus)...

VAI DI CLUB!

AMIGA

Hei ragazzi! C'è nessuno fra voi che possiede un Amiga e a cui piacerebbe far parte di un club per scambiare idee, notizie, curiosità, programmi, ecc. ecc. su carta o su disco con qualcuno che possiede il vostro stesso computer? Benissimoooo!! Scrivete ad uno degli indirizzi qui sotto e vi sarà

spedita tutta la documentazione su questo nuovo club. Ricordate di scrivere il vostro nome, cognome, indirizzo, età e tipo di Amiga che possedete. Gli indirizzi ai quali potete scrivere solo per ricevere gratis la documentazione sono:

Picascia Stefano
Piazza del Popolo N.2
80019 Qualiano (NA)

Pirozzi Girolamo
Via M. Pirozzi N.22
80014 Giugliano (NA)

N.B. Il club non ha alcun scopo di lucro.

MEGADRIVE
Cerco esclusivamente in Verona e provincia possessori di Megadrive per eventuale fondazione club allo scopo di effettuare scambi e

compravendita di cartucce.
Telefonate allo 045/7130440 o scrivete a:

Guido Bosco
Via Campagnon 19
37050 Ca' degli Oppi
(Verona)

MA ORA, ECCO I LAVORI DI QUESTO MESE....

Gianluca Monti - Darkseed e Flashback
Ragazzi miei, questo è un tipo massiccio! Due recensioni equilibrate, battute al computer (e perciò leggibili), scritte con tutti i crismi e una dose di umorismo che non sconfina nel demenziale... Gianluca, lasciatelo dire:

sei un mito giovanile! Per adesso sei fra i migliori: fatti di nuovo vivo! A proposito, il dischetto ce lo siamo imboscato (eheheh...). Voto: 9

Marko Carmè - Soldier Blade e Rushing Beat Run

Competenza innanzitutto: questo dev'essere il motto di Marco (o Marko?). Si vede lontano un miglio che questo lungimirantone è laureato in Videogiocologia Applicata con il massimo dei punteggi (e due navicelle extra). Davvero complimenti vivissimi e... fatti di nuovo vivo! Voto: 9

Fabrizio Ciamprone - Power Athlete Galattico! Una recensione con tanto di testo ultracompleto, box, commento, pagella, foto, impaginazione... Fortissimo! Bravo Fabrizio

DANY ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594 r.a.
FAX 0142.782112
453752



**RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO
ILLUSTRATO IN OMAGGIO**

SIGNOR _____

VIA _____

CITTÀ _____

CAP _____

TEL. _____

CVG _____

ALCUNI NOSTRI PREZZI

GARANTITI 100%

Quantità	Prezzo unitario		
	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	800	740	720
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	600	560	540
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ + BUSTA + ETICHETTA	1000	950	850
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1300	1200	1100
BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI			L. 14.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500			L. 50.000
MICRO DISK 5 1/4 2D MARCATI MARCHE LEADER			L. 1.000
MICRO DISK 3,5 HD MARCATI MARCHE LEADER			L. 1.750
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE			L. 400
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2			L. 39.500
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4			L. 6.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120'' L. 3.950	180'' L. 4.450	
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI MARCHE LEADER			L. 1.100

SUPER OFFERTISSIMA
DATA CARTRIDGE 3M DC 2120 FORMATTATE 120/250 MB
L. 47.000

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

(a proposito, lo sai che abiti a 100 metri dalla vecchia redazione di CVG?)! Mandaci un altro manoscritto al volo!!!
Voto: 9

Sergio Porcellini - Speedball 2 e Wonderboy - The Dragon's Trap
Un altro geniale! Un paio di recensioni gustosissime da leggere, con tutte le informazioni di cui potreste avere bisogno e una tonnellata di battute niente male. Congratulations! Cosa stai aspettando a mandarci altre recensioni?
Voto: 9 -

Alessia Formica - Lionheart
Cosa? Una ragazza? Argh,

l'ho vista prima io...
Crash! Bang! Thud! Come, e questo chi è? Il suo ragazzo? Vabbè, allora la recensione non verrà nemmeno presa in considerazione... Eheheh, ovviamente non è vero: l'abbiamo letta solo perché sei cintura nera di Karate e Tae Kwon Do e non vogliamo beccarle! Dunque, la recensione... Hmm... ehi, niente male! **Alessia,** lasciatelo dire: hai stile! A questo punto hai solo due cose da fare: mandarci subito un'altra recensione e lasciare il tuo ragazzo (nonono, stiamo scherzando!). Grazie per le foto! Voto: 8 1/2

Gianluca Panuccio - Fatal Fury 2

Un picchiaduro ultramitico per una recensione dello stesso livello! E bravo il nostro Gianluca (a proposito, spero che il cognome sia scritto



E ORA DUE PAROLE DALLA REGIA

- Trucchi & Soluzioni

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

- Richieste d'aiuto

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

- Club & contatti

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

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

correttamente, ma l'ho dovuto decifrare dalla busta strappata in tredici punti!). A questo punto non ti resta altro da fare che procurarti un altro titolo, giocarci e mandarci la recensione subitissimo!!! Voto: 8 1/2

Claudio Piccinini - Super Buster Bros

Ciumbia! Quella di Claudio è una delle recensioni che m'è piaciuta di più ed è una di quelle che avrebbe potuto benissimo essere pubblicata su CVG, tanto è completa! Vai alla grande Claudio che sei fra i migliori e non te la prendere troppo con quelli che chiami "i musci gialli dagli occhi a mandorla"! A proposito, non sarai mica parente del commentatore di Italia 1? Voto: 8 +

Antonio Rispoli - Robocop 3, Sisthema 2 e Amiga 1200

Ma vieni! Oooh, finalmente qualcuno con

un po' di fantasia! Antonio non ci ha mandato solo la recensione di un gioco (Robocop 3), ma anche quella di un utility (Sisthema 2) e di un computer (Amiga 1200): grandissimo! Già così sei ai primi posti: la prossima volta cerca di essere un filino più serio e potresti passare in prima posizione! Voto: 8

Matteo Sacchi - Hockey Porc... M'è caduta la tastiera! Prova... 1 2 3... Siete ancora lì? Bene, allora beccatevi un "Bravo! Bis!" indirizzato a Matteo per la sua recensione dell'Hockey su Lynx, recensione ben scritta ed equilibrata (anche se non siamo molto d'accordo sul voto, ma è questione di gusti). Ben fatto! Voto: 7 1/2

Sergio Ariberto - Viewpoint

Ed ecco un fan dei mitici Metallica (mitici se vi



piace quel genere di musica...) con la sua bella recensione di Viewpoint. Caro Sergio, ti dico solo una cosa: se avessi parlato più ampiamente del gioco il primo posto sarebbe stato tuo senza dubbi! Mandaci subito un'altra recensione (completa) e non ti dimenticare di scriverci in che squadra di basket giochi! Voto: 7 1/2

Francesco Pintori - Streets of Rage
Ehi Francesco, la tua recensione c'è piaciuta: adesso non mandarci le cassette di Masini! C'è gustata soprattutto l'idea di aggiungere un'impostazione grafica e la completezza del tutto. Ti meriti un bel "Bravo!!!" con tre punti esclamativi (guarda che non è da tutti). Voto: 7 1/2

Gianandrea Sardo - Hook
Però... Niente male. Descrizione del gioco, box, commento, pagella... Qui c'è davvero tutto e scritto anche in modo adeguato. Beh Gianandrea, beccati i nostri complimenti. Un solo appunto (piccolo): manca quel qualcosa di diverso dalle altre recensioni in grado di alzare di un paio di punti il voto. Voto: 7+

Sebastiano De Sabbata - Flashback

Hmmm... Direi ok, anche se, caro Sebastiano, hai una calligrafia incredibile (m'è venuto il mal di testa leggendo la tua recensione, non sto scherzando!). Vale comunque lo stesso

discorso fatto a Gianandrea (la recensione prima di questa): manca qualcosina, sta a te trovarla! Voto: 7+

Il Recensore - Formula 1 Grand Prix

Il gioco più discusso del momento per il lettore più anonimo del momento. Scusa, ma perché non ti sei firmato? Ti vergogni di quello

che hai scritto? E sbagli perché non è davvero niente male! Fatti risentire (con il tuo vero nome)! Voto: 7+

Moreno Pollasti - Jaguar XJ 200, Jewels e Lionheart
Non c'è due senza tre,

così Moreno ha deciso di mandarci ben 3 recensioni! Mezzo punto in più per aver scelto un titolo italianissimo (Jewels della Lindasoft) che si va ad aggiungere a un buono stile. Ben fatto Moreno! Voto: 7+

Manuel Marzia - Zelda 3
Una recensione buona per un gioco che lo stesso Manuel definisce "supermegastraultratostissimo". Poco da aggiungere se non... Scrivi ancora! Voto: 7

Stefano Picascia - Sim Earth

Ok. Dopo la recensione di The Manager del mese scorso, Stefano ci riprova! E' un fan del simulatore terrestre e si vede: la recensione è ben scritta e, come si suol dire in gergo,



si fa leggere. Bravo Stefano, un miglioramento c'è stato, ma cerca di aggiungere qualcosa di personale alla prossima recensione! Voto: 7

Matteo Minasi - World Circuit Series, Side Pocket e Super Hunchback
Gameboy rules! Tre recensioni per il portatile di casa Nintendo scritte discretamente, ma (tanto per cambiare) un po' troppo succinte. Riprova sprecando un po' d'inchiostro in più! Voto: 7

Stefano De Benedittis - Alien Breed e Pitfighter
Completamente fuori di testa! Se qualcuno pensava che i lettori di CVG fossero gente normale dovrebbe vedere le recensioni di Stefano! Menzione speciale per i disegni (sempre fuori di testa) che accompagnavano il manoscritto, ma cerca di essere un attimino meno stringato la prossima volta. Mandaci altri disegni!!! Voto: 7

Francesco Cignini - Mortal Kombat
Una recensione carina per un coin-op ultraviolento che sembra aver riscosso un gran successo fra i nostri lettori. Un lavoro apprezzabile, quello di Francesco, che si attesta su livelli medio-buoni. Continua così! Voto: 7

Pasquale Scionti - Electrocop e Viking Child
Due titoli per il portatile di casa Atari (a proposito, si scrive Lynx e non Lynk's!) e due "Bravo, continua così!" per Pasquale! Tranquillo, lo sappiamo anche noi che i videogiochi non causano crisi epilettiche... Voto: 6/7 (ma per piacere! Voti così beoti si danno solo a

scuola! - Paolo)

Giuseppe Sapienza - Super Mario World
"Parola mia che di videogiochi me ne intendo!". Così finisce la recensione dell'ennesimo gioco avente come protagonista "il virtuale alter ego di Nino Frassica": Giuseppe è uno di quelli che centellina l'inchiostro e ci propone una recensione ultracompressa, ma ben scritta. Che ne dici di riprovare scrivendo di più? Voto: 6/7

Federico Rosa - Art of Fighting
Recensione ordinaria, ma scritta come si deve. Forse un po' troppo anonima, ma questo è il difetto maggiore di moltissimi manoscritti giunti in redazione. Forza Federico, lanciati con qualcosa di esplosivo! Voto: 6/7

Mr Policlinico - Sonic 2
Accidenti, ti meriteresti 1 punto in meno solo per il soprannome... Scherzi a parte, recensione discreta, completa, con qualche battuta qua e là... Continua così e non vergognarti del tuo vero nome (tanto peggio di Mr Policlinico non può essere...)! Voto: 6/7

Luca Bertoni - Valken
Il Bignami delle recensioni. In meno di di 19 righe Luca ha condensato descrizione, box, commento e pagella! Incredibile! Per lo meno sono scritte come Dio comanda... Luca, riprova e controlla! Voto: 6/7

Lucas - Secret of Monkey Island 2
Vale lo stesso discorso fatto a Luca Bertoni (recensione precedente). Stavolta le righe sono 25, ma lo stile da recensore

IL RECENSORE E UN BEOTA!

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

c'è (a parte qualche errorino di battitura di troppo). Sotto con la seconda recensione! Voto: 6/7

Michele Branda - Rings of Power
Ed ecco il record dei record: una recensione completa in 14 righe e mezza!!! Scrivete di più: è un ordine!!! Scherzi a parte Michele, il testo va bene come forma, ma è veramente troppo sintetico. Prova ancora... Voto: 6 1/2

Alberto Sicchiero - Formula One Grand Prix
Scusa Alberto, ma parlare del gioco ti sembrava brutto? Scherzi a parte, hai un buonissimo sense of humor, ma nella recensione dovresti descrivere almeno in parte il titolo recensito, ok? Riprova e sarai più fortunato... Voto: 6 1/2

Luca Marioccia - Fascination
Niente male, ma la recensione dov'è? Qui c'è solo il commento con la pagella! Riprova con più attenzione, Luca! A proposito ti sei beccato mezzo punto in meno per aver scritto che Fascination è un RPG: in

realta si tratta di un'avventura e non ha nulla a che vedere con un gioco di ruolo! Forza, rifatti subito con un'altra recensione! Voto: 6 1/2

Fabio Bergamini - Power Athlete
Più che una recensione un Playmaster con tutte le mosse di questo picchiaduro per Megadrive... La prossima volta parla anche del gioco, Fabio! Comunque non si sa mai che la tua Guida a Power Athlete possa tornare utile in qualche modo... Voto: 6 1/2

Giuseppe Schillaci - Road Rash, Flashback, 3D World Tennis, 3D World Soccer, Zool AGA e chissà quante altre ancora...
Martellante come un disco di Simon Harris, Pippo ci ha spedito 814 lettere con altrettante recensioni... Complimenti, sei entrato nel Guinness dei Primati! Comunque ricordati che conta più la qualità della quantità, quindi cerca di essere maggiormente descrittivo (e possibilmente ordinato) la prossima volta. Forza, fatti sentire che ci fa solo piacere! Voto: 6 1/2

NEWS

MEGA-POLIGONI

Con Jaguar e Final Fight, entrambi recensiti

- E' in arrivo anche per PC il gioco che sta spopolando in ogni angolo del globo: stiamo parlando di Lemmings 2 ovviamente, sotto etichetta Psygnosis.

su questo numero, abbiamo finalmente visto qualcosa di buono su Mega CD ma l'impressione è ancora una volta che sarà il 3D a influenzare le future produzioni per l'add-on della Sega. Basta guardare Silpheed. Ve ne avevamo già proposto una fotina lo scorso mese ma ora dovrete proprio strabuzzare gli occhi. Dopo due anni di sviluppo, il team della Game Arts ha tirato fuori un gioco che coniuga il più incredibile 3D mai visto con un fantastico uso del frattali per ritrarre i paesaggi montuosi del gioco. Come Starwing, anche Silpheed sarà un frenetico sparatutto che proporrà probabilmente la miglior grafica mai ideata per un gioco del genere, nettamente superiore anche allo stesso Starwing. Noi non vediamo proprio l'ora di metterci le mani sopra!



- Sembra che la Microsoft stia per far uscire un nuovo Flight Simulator. Cinture allacciate, prego.

IO, ROBOT

La Electronic Arts sta per pubblicare Bob, platform sparatutto ad alta concentrazione distruttiva ma anche parecchio votato all'umorismo: Bob è un robot con due occhioni tondi con un'eterna

espressione demente e un bel po' di

armamentario da utilizzare. Mentre vagava a bordo

della navicella del padre (si sa che ogni robot ha un padre no?) il beata mecanoide è riuscito ad andarsi a schiantare su un gigantesco asteroide gravitante nei pressi del pianeta Goth. Sfigato com'è, il robot è andato a precipitare su un corpuscolo a cui certi alieni tengono parecchio, e questi hanno subito spedito dei ricognitori a cercarlo. Così inizia la battaglia, che fortunatamente vedrà il demenziale robottoide reperire bazooka, missili a teleguidati, lanciafiamme e laser sempre molto utili per spazzare via la marmaglia aliena. All'interno del gioco Bob dovrebbe anche pilotare la sua Bobmobile, una ferraglia con una carrozzeria anni cinquanta e un dispositivo a cuscino d'aria. Le animazioni del personaggio e degli alieni sono molto fluide e ben fatte e la grafica in generale ha un che di divertentissimo fuori-di-testa. Il gioco tra l'altro proporrà oltre a una bella dose di blastaggio anche una non indifferente quantità di puzzle. A questo punto non vi resta che ripassare le tre leggi della robotica. Ripetete con me: un robot non può recare danno a un essere umano o permettere con l'inazione...



- Ultime notizie su Second Samurai: dovrebbe uscire in estate e sarà pubblicato dalla Psygnosis.

- La Thalion ha annunciato che il suo Lionheart 2 verrà realizzato solo per Amiga 1200 e che sarà "il più grande gioco arcade sull'Amiga". Se lo dicono loro...

- La Psygnosis ha rivelato di avere in cantiere due grosse licenze cinematografiche. Gira voce che una di queste potrebbe essere Last Action Hero, cioè il nuovo film con Arnold Schwarzenegger.

- Nuovo gioco per Megadrive con due personaggi da comandare contemporaneamente: si chiama Barnie & Clyde, che sono appunto i nomi dei due protagonisti. Uno è un nanuncolo e l'altro è un cane e insieme possono effettuare un sacco di azioni differenti. Programmato dagli stessi autori di Krusty's Funhouse.

- Previste per Super Nes le conversioni dei seguenti giochi per Neo Geo: Art of Fighting, World Heroes e Viewpoint. Wow!

- Prevista la versione per Megadrive di Jack Nicklaus dalla Accolade. Stupendi spriti digitalizzati dei giocatori, e due durissimi percorsi: l'"acquatico" English Torn Golf Club e il rude Sherwood Country Club.

NEWS

OLTRE LE DUNE

Dopo aver realizzato l'ottimo Dune 2 per la Virgin, la Westwood ha abbandonato la serie di Eye of the Beholder ma non ha certo smesso di fare giochi di ruolo: con Lands of Lore il team di programmazione americano ha intenzione di creare una nuova pietra miliare del genere. Adesso non pensate subito al texture mapping di Ultima Underworld: il sistema di visualizzazione di Lands Of Lore è classico (alla Dungeon Master) ma i disegni e le animazioni che sono state create per il gioco sono qualcosa di veramente splendido. A detta del team Lands of Lore dovrà essere qualcosa che attira non solo gli specialisti: anche se proporrà i classici combattimenti, questo RPG punterà molto all'atmosfera, agli enigmi e all'interazione con vari personaggi indipendenti quasi come in una avventura grafica. Le foto fanno davvero paura e se il gioco è così sfaccettato come dicono, potrebbe davvero essere un grande concorrente per la serie di Ultima Underworld.



- Ormai imminente un versione su CD-ROM delle sesta puntata della grande saga medievale di King's Quest, marchio Sierra.

IL POLLO DELLA ACCOLADE

Avete avuto Zool. State per avere James Pond per la terza volta. E ora, ecco a voi un veloce e beota personaggio ad arricchire la collezione. Si chiama Alfred Chicken, e dopo essere passato nella sua prima apparizione su Gameboy arriva su Amiga: la Accolade lo definisce "il Charlie Chaplin del pollame". L'accento ovviamente è posto sull'umorismo, con il nostro eroe saltellante di piattaforma in piattaforma nel tentativo di salvare i propri simili dalle grinfie dei Meka-Chickens. La programmazione è nelle mani della Twilight Design, che ha già fatto cose come WWF Wrestlemania, Mega Twins e Videokid. La versione Amiga sarà una conversione fedele di quella Gameboy, naturalmente con grafica e sonoro migliori. Dovrebbe uscire in autunno ma occhio al prossimo numero per ulteriori notizie.



NOLEGGIO
E VENDITA
VIDEOGAMES,
CONSOLE,
ACCESSORI

MEGABOY club

Novità in anteprima, importazione e non...

Archivio completo, più di 2000 titoli per le tue console...

SEGA: Megadrive, Mega CD, GameGear, Master System

NINTENDO: SuperFamicom/SuperNes, GameBoy, Nes

SNK: Neo Geo

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

ATARI: Lynk

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

Via F. PALASCIANO, 105 - 00151 ROMA

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

NEWS

- Prevista una versione per Super Nes del classico dei classici per PC Engine: PC Kid. Il gioco dovrebbe chiamarsi Super PC Kid e sarà forse programmato dalla divisione tedesca della Hudson Soft.

ARRIVANO GLI X-MEN

Continua l'opera di trasposizione su Megadrive dei più popolari fumetti Marvel da parte della Sega. Stavolta tocca al fumetto forse più venduto di tutti: X-Men. Il gioco non poteva che essere un picchiaduro con un po' di piattaforme nel mezzo e promette di essere davvero duro, vista la presenza di personaggi terribili come Jaggernaut e Apocalypse. Si potrà giocare in due contemporaneamente, e in definitiva il gioco promette davvero bene!

E VAI DI ELEZIONI!

Ha riscosso un grandissimo successo in Germania sia nella sua incarnazione PC che in quella Amiga. The Patrician è un gioco di commercio/strategia ambientato in una cittadina medievale nel periodo che precede il Rinascimento. Voi sarete membri della Lega Anseatica, una specie di Mercato Comune di allora e dovrete mirare a diventare sindaco della cittadina e eventualmente capo della Lega Anseatica. Naturalmente si presenteranno presto problemi politici, economici e... legali visto che non mancherete sicuramente di giocare sporco e di sfruttare il mercato nero per arricchirvi. Il gioco dovrebbe essere pubblicato dalla Thalion: è già prevista una versione su CD-ROM per PC.



RITORNO AL MASSACRO

Avete presente Smash TV, il futuristico ammazzatutto in cui si vincono tosta-pane e videoregistratori? Beh, sembra proprio che la carneficina non sia ancora finita perché sta per fare la sua comparsa su Amiga anche Total Carnage, il suo legittimo seguito, sotto l'etichetta Ice. Stavolta però l'ambientazione è il Medio Oriente e al posto di beni di consumo si vincono medaglie da appuntarsi al petto!

- In America la Sierra vende il Game Modem, con il quale ci si può collegare con il Sierra Network e partecipare a giochi di ruolo, avventure grafiche, simulatori insieme con videogiocatori sparsi per il mondo. Le prime 30 ore di gioco sono tutte gratis!

- La Philips sta cercando un'intesa con Apple e Ibm per una collaborazione che riguarderà in particolare il CD-I.

Tintori

SOFTWARE HOUSE

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



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SOFT center

ATARI

IBM

SEGA

NEO-GEO®

MEGA DRIVE

GAMEBOY

LYNX

GAME GEAR

AMIGA

Commodore

VENDITA PER CORRISPONDENZA

È DIFFICILE ESSERE MODESTI QUANDO SI È I MIGLIORI...

...(per esperienza, serietà e competenza)



CONSOLE GENERATION

L'italian style nella vendita di videogiochi americani e giapponesi.

PC
Engine
GT

Nintendo
GAME BOY™

SEGA

MEGA-CD
MEGA DRIVE
GAME GEAR

Nintendo
SUPER Famicom™

PC SUPER-DUO
CORE GRAFX II
TURBO-DUO USA

ATARI

SNK

NEO
GEO
超ドットゲーム「ネオ・ジオ」

SUPER
Nintendo
USA

NOVITA' IN ARRIVO CONTINUAMENTE

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

VENDITA
PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA

EFFETTIAMO MODIFICHE SU TUTTI I TIPI DI SEGA MEGA DRIVE
PER POTER GIOCARE CON TUTTI I GIOCHI AMERICANI E GIAPPONESI CHE GIRANO SOLO IN NTSC!

Si avvisano i gentili clienti che la CONSOLE GENERATION dalla fine di maggio si trasferirà
in via CAPECELATRO, 7 (a 50 metri dal vecchio negozio) per offrire un più vasto
assortimento di prodotti ed un servizio migliore grazie ad una linea telefonica in più:
02/40.73.390!

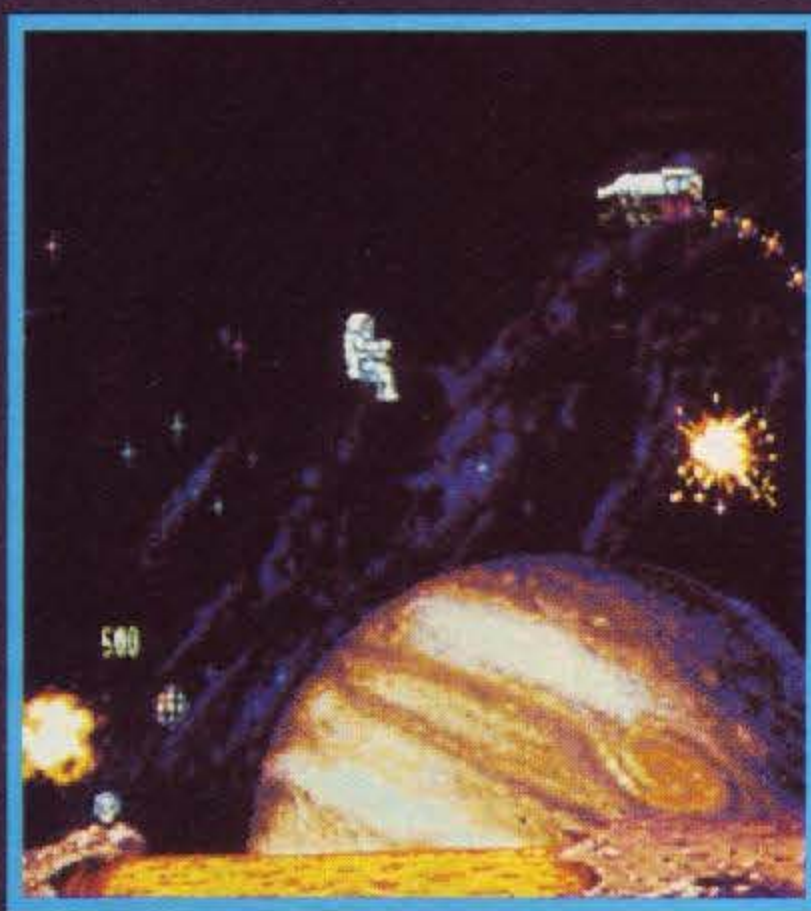
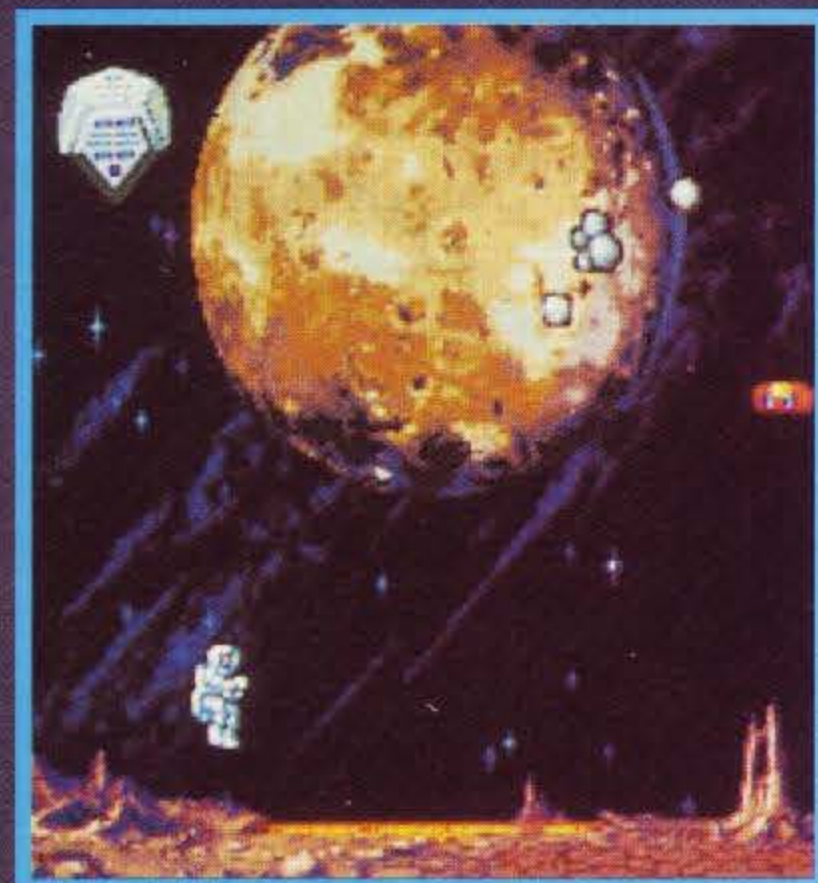
CONSOLE GENERATION S.a.s. IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO,7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

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

Qui a CVG siamo tutti abbastanza vecchi da ricordare i bei tempi che furono. Sì, i bei vecchi tempi, quando i giochi costavano sempre tanto, la giocabilità era assai più importante della grafica o il sonoro (soprattutto perché grafica e sonoro, a quei tempi, erano 'na schifezza) e di Tangentopoli non c'era manco l'ombra. Bei tempi davvero. Una delle cose migliori in assoluto di quel periodo era Dropzone, una rielaborazione del classico coin-op Defender creata nel 1985 da un'allora sconosciuto Archer Maclean per l'Atari 8-bit e il C-64, che divenne uno dei migliori arcade games di tutti i tempi. Da allora è rimasto nel dimenticatoio per anni, ma recentemente è ritornato in grande stile sul NES, il Gameboy ed ora in una versione che sarà

probabilmente la migliore di tutte: quella per il Super Nes. Troppo indaffarato con le nuove versioni per console di Jimmy White's Whirlwind Snooker per poter lavorare a Super Dropzone tutto da solo, Maclean si è unito all'esperto team di sviluppo della Eurocom. Programmazione, grafica e sonoro sono a cura di quest'ultimo, mentre Maclean ha fornito il game design principale

e il codice originale, oltre a fare da supervisore all'intero progetto. Ma mentre le versioni per NES e Gameboy (prodotte anch'esse dalla Eurocom) sono soltanto le copie carbone del gioco originale a 8-bit, Archer sostiene che questa nuova versione sarà tanto Super quanto il titolo suggerisce. La struttura di gioco è rimasta praticamente la stessa, ma ora il programma sfoggia un look più moderno, essendo ambientato attorno alle quattro lune di Giove (partendo da Io, che era lo scenario del gioco originale) e infine sulla superficie del Pianeta Rosso in un apocalittico scontro risolutivo a parallasse multiplo. Altre aggiunte comprendono voci campionate, armi extra, boss di fine livello, sequenze introduttive in Modo 7 e una sfilza di vivaci fondali a tema astronomico disegnati dall'illustratore Pete Lyon in riferimento alla classica pittura fantascientifica degli anni 50. Super Dropzone è stato scritto da Maclean e la Eurocom senza che sia stato commissionato da un editore di software. Numerose software house pare siano già interessate ad acquistare il programma, quindi se tutto va bene Super Dropzone dovrebbe sbarcare sul terzetto Nintendo entro il prossimo autunno.

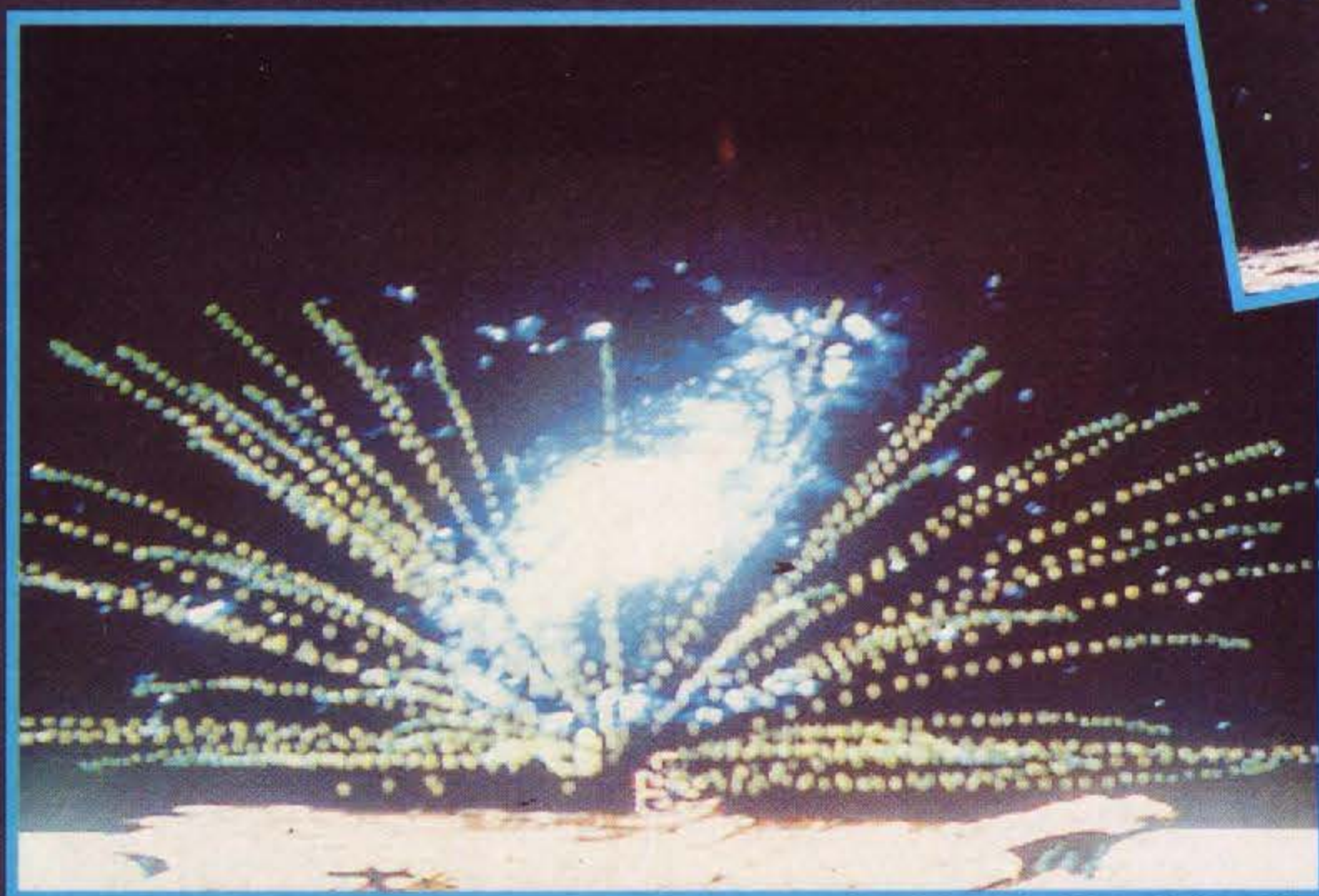


SUPER DROPZONE

EUROCOM

VERSIONE:
SNES

USCITA:
AUTUNNO



Siete entrati in fibrillazione dopo le prime news del mese scorso sull'agognatissimo seguito di uno dei più grandi giochi di guerra della storia? Beh, le notizie non sono finite: grazie alla nostra marmaglia di inviati sparsi per il mondo (ehm, veramente basta il telefono...) siamo ormai in possesso di dettagli galattici sul sequel di Desert Strike. Dunque, tanto per cominciare il vostro elicottero non sarà più l'"obsoleto" Apache AH-64A ma un più moderno modello Comanche (però adesso non fatevi venire in mente il Voxelspace: qui siamo sempre in isometrico!) e avrete ben tre mezzi a disposizione oltre al distruttivo chopper: stiamo parlando di un hovercraft, una moto (!) e un caccia stealth (!!!). I vari mezzi a disposizione andranno usati ognuno in una fase particolare di una missione. I paesaggi dovrebbero essere in tutto quattro: una rigogliosa foresta (vietnamita?), un lungo fiume (ehm, vietnamita?), uno sterminato oceano e una landa artica ricoperta di neve. In totale Jungle Strike comprenderà nove campagne di guerra ognuna costituita da cinque missioni che facendo i calcoli fa un totale di 45 missioni tutte da completare! E se sono tutte impegnative come in Desert Strike, vi ci vorrà un mese per portarle tutte a compimento! In effetti, Jungle Strike sarà la prima cartuccia della Electronic Arts da 16 Megabit e la compagnia americana conta di vendere molto più di quanto abbia venduto quello strasuccessore di Desert Strike. Un piccolo spazio dedichiamolo anche alla trama: pensavate di aver messo fine alle velleità del sanguina-

rio generale Kilbaba? E invece no, il saddamico generale stavolta è riuscito ad allearsi con dei trafficanti di droga che guarda caso sono a capo anche del più imponente esercito privato esistente sulla faccia della Terra. Insieme, i disgraziati stanno pensando di costruirsi un ordigno nucleare che dovrebbe distruggere Washington facendo particelle del presidente e di tutta la popolazione. E indovinate chi deve andare a fermare quei fuoridicoccia? Voi e solo voi! Jungle Strike dovrebbe trovarsi in Giugno sugli scaffali dei negozi del pianeta: iniziate immediatamente l'addestramento!



ELECTRONIC ARTS

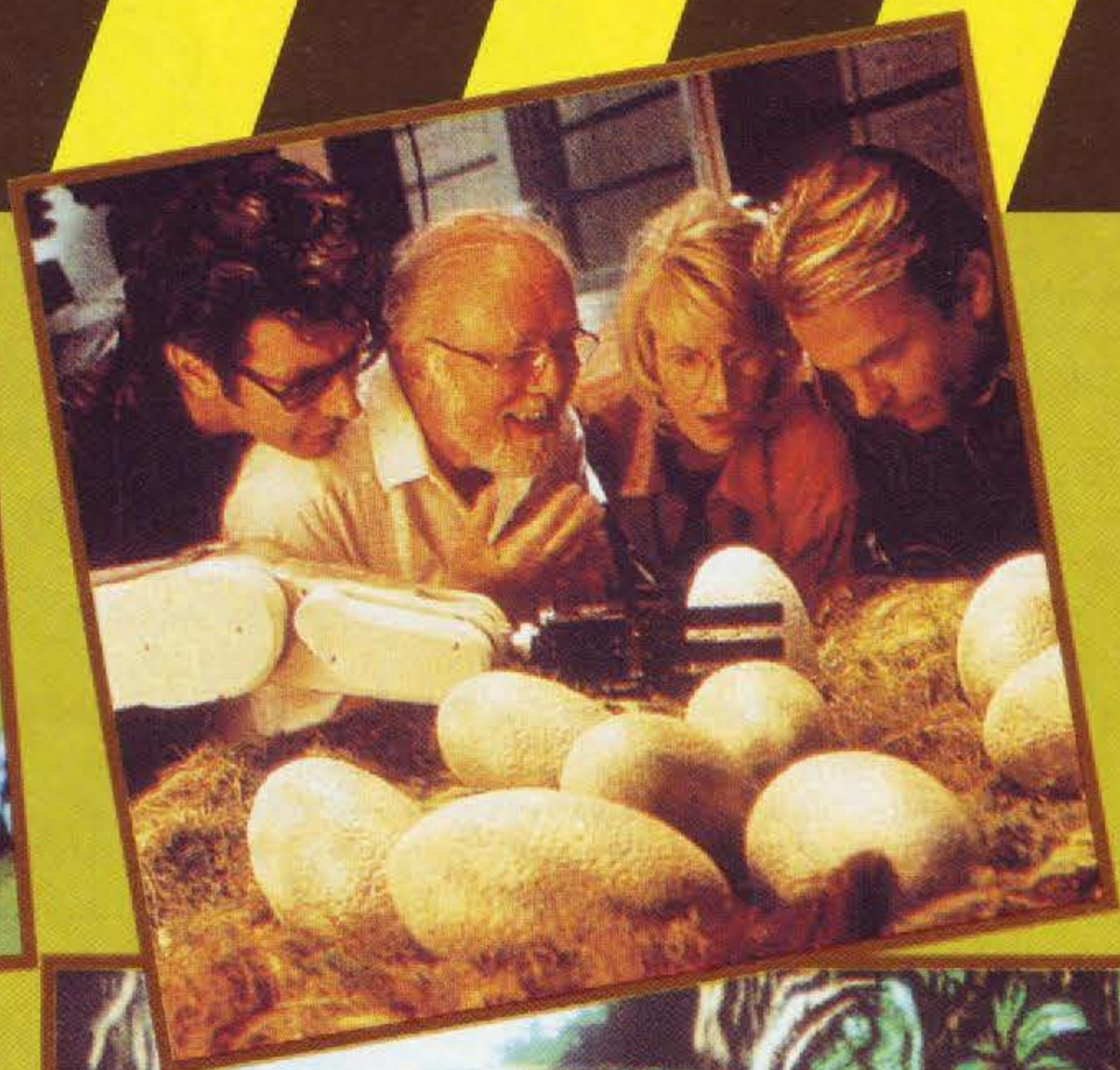
**VERSIONE:
MEGADRIVE**

**USCITA:
GIUGNO**



JUNGLE STRIKE





OCEAN

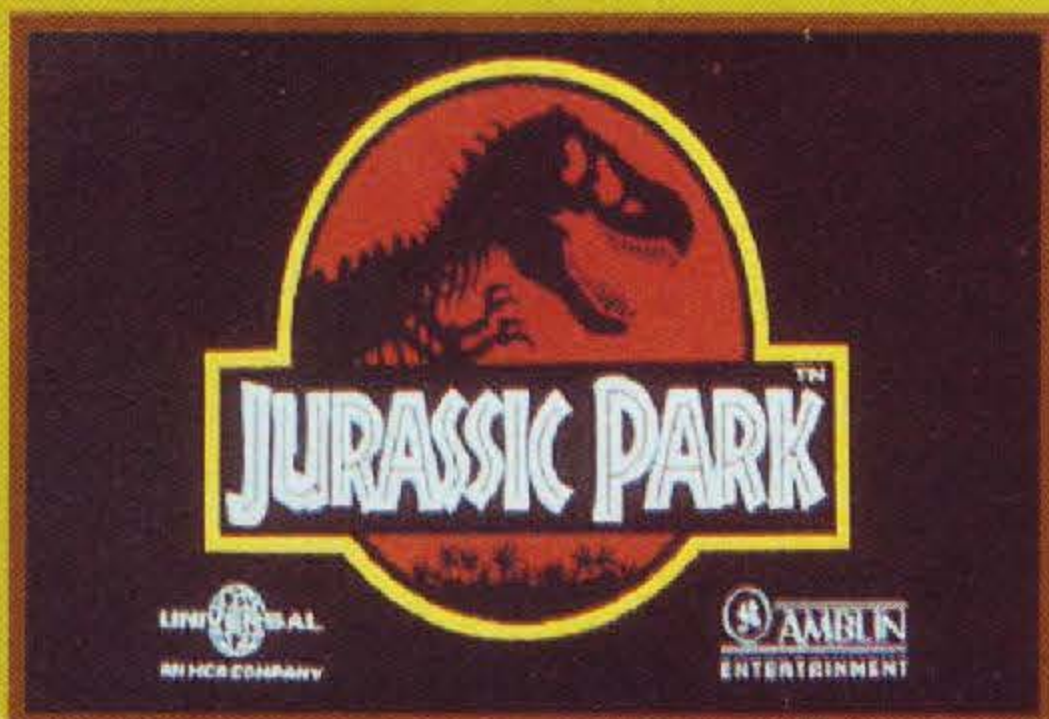
VERSIONE
AMIGA
PC
SNES
NES
GAMEBOY

USCITA
AUTUNNO
 " "
 " "
 " "

JURASSIC PARK

In principio era un best-seller fantascientifico, ma fra qualche mese diventerà quasi certamente il film più visto e il videogame più giocato del 1993. Stiamo naturalmente parlando di Jurassic Park, due parole che a molti di voi oggi non diranno nulla, ma che entro la fine dell'anno vi faranno saltare sulla sedia dall'entusiasmo. La pellicola, diretta dal "wonder boy" di Hollywood, Steven Spielberg, è un'epopea imperniata su di un safari park dove scienziati genetici hanno ricreato dinosauri viventi quali attrazioni principali! Ma quando un gruppo di esperti (fra cui un patito di dinosauri e un bizzarro matematico) giunge a ispezionare il parco prima della sua inaugurazione, i dinosauri si ribellano e la storia

assume connotazioni da film catastrofico. Il gioco si prepara ad essere gigantesco quanto il film; la Ocean, infatti, sta impiegando non uno, bensì DUE team di sviluppo per il progetto. Mentre in Gran Bretagna i programmatori lavorano alle versioni Amiga e PC, un team a San Jose, in California, è alle prese con le versioni per SNES, NES e Gameboy. E' la licenza più grossa alla quale la Ocean abbia mai lavorato, e non è tutto: ci saranno anche versioni per Megadrive e Mega CD dalla Sega, e un gioco per il 3DO che utilizzerà autentici spezzoni dal film! Se Jurassic Park sarà così ENORME, come mai non ne abbiamo visto o sentito dire nulla prima? Semplicemente perché l'intero progetto è avvolto nella massima segretezza. Le fotografie del film, e quelle dei dinosauri in particolare, sono custodite così gelosamente dalla Universal (la compagnia che distribuisce il film) che nemmeno ai programmatori è stato concesso di vederne più di quante gliene occorrono! Noi di CVG siamo così bravi da potervi regalare queste immagini esclusive del gioco e dei dinosauri in azione! I pezzi grossi della produzione sorvegliano attentamente lo sviluppo del gioco (non vogliono che aderisca troppo al film affinché non ne sveli la trama), mentre Spielberg, grande appassionato di videogames egli stesso, vi partecipa per verificare che non ne venga fuori il solito platform o il solito sparatutto. "Questa licenza cinematografica sarà come nessun'altra", dicono i programmatori americani della Ocean. "Abbiamo fatto molta ricerca su nuovi metodi di visualizzazione, dando ai Nintendo un tipo di struttura di gioco totalmente nuovo. Non è una vanteria, è un fatto!" Jurassic Park uscirà in America il 25 giugno, e giungerà in Italia qualche mese più tardi. I giochi saranno distribuiti in un periodo compreso fra la data sopracitata e l'autunno, ma la Dino-mania esploderà in tutto il mondo prima d'allora. Entro qualche mese, tutti impazziranno per Jurassic Park, e quando ciò avverrà, ricordate che è stato CVG a parlarvene per primo!



assume connotazioni da film catastrofico. Il gioco si prepara ad essere gigantesco quanto il film; la Ocean, infatti, sta impiegando non uno, bensì DUE team di sviluppo per il progetto. Mentre in Gran Bretagna i programmatori lavorano alle versioni Amiga e PC, un team a San Jose, in California, è alle prese con le versioni per SNES, NES e

QUEEN

NUOVA SEDE IN VIA CASTELGOMBERTO 153 - TORINO

COMPUTER Software & games



SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	IBM	AMIGA
3D CONSTRUCTION KIT 2	99.900	99.900
3D WORLD BOXING	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER		69.900
3D WORLD TENNIS	79.900	69.900
A - TRAIN	99.900	TEL.
A320 AIRBUS (ITA)	99.900	99.900
ACES OF THE PACIFIC	99.900	
AIR SUPPORT		69.900
ALIEN 3		TEL.
ALONE IN THE DARK	109.900	
AMAZON	119.900	
AMBERSTAR	TEL.	TEL.
AMOS 3D		79.900
AMOS COMPILER		69.000
AMOS MANUALE IN ITALIANO		30.000

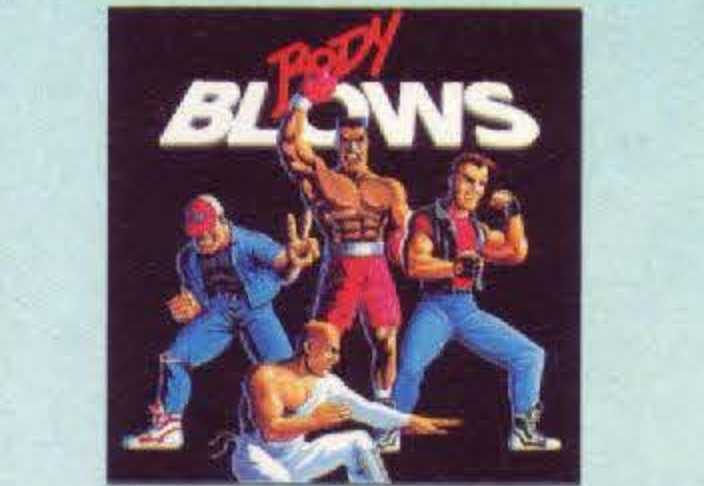
QUEEN PREMIA I TUOI ACQUISTI! COME? CON LA QUEEN FIDELITY CARD!
OGNI L. 10.000 DI SPESA - UN BOLLINO RISPARMIO DA INCOLLARE SULLA TUA TESSERA FEDELTA'.
RISPEDISCI A QUEEN LA TESSERA COMPLETATA.
RICEVERAI UN GIOCO A TUA SCELTA IN REGALO!
IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO!

TITOLO	IBM	AMIGA
INT. RUGBY CHALLENGE	79.900	
INT. SPORTS CHALLENGE	69.900	59.900
ISLAND OF DR. BRAIN	109.900	
JOE & MAC CAVE MAN NINJA	69.900	49.900
JOHN MADDEN FOOTBALL		69.900
KGB	89.900	79.900
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI	119.900	
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE		TEL.
LA FAMIGLIA ADDAMS		39.900
LARRY 5	89.900	89.900
LAURA BOW II	99.900	
LEANDER + ORK + AGONY		69.900
LEEDS UNITED	49.900	49.900
LEGEND OF MYRA	59.900	

TITOLO	IBM	AMIGA
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILE	109.900	
SIEGE	89.900	
SILLY PUTTY		49.900
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH	89.900	89.900
SIM FARM	TEL.	
SIM LIFE	99.900	
SLEEPWALKER	49.900	39.900
SMASH		49.900
SOCCER KID		TEL.
SPACE CRUSADE	49.900	
SPACE HULK	TEL.	TEL.
SPACE QUEST IV (ITA)	99.900	
SPACE QUEST V	119.900	
SPACE SHUTTLE	99.900	99.900
SPACEWARD HO!	129.900	
SPECIAL FORCES	99.900	
SPELLJAMMER	99.900	
SPRING BREAK 301	79.900	
STAR CONTROL II	99.900	
STAR LEGIONS	99.900	
STARUSH	TEL.	TEL.
STEEL EMPIRE	79.900	69.900
STREET FIGHTER II	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER	119.900	
STRIKER		59.900
STUNT ISLAND	129.900	
SUMMER CHALLENGE	79.900	
SUPER CAULDRON	49.900	49.900
SUPERFROG		79.900
SUPERHERO		TEL.
SUPERTETRIS	89.900	79.900
TASK FORCE 1942	129.900	
TEARAWAY THOMAS		49.900
TERMINATOR 2029	TEL.	
TEX - PIOMBO CALDO	79.900	69.900
THE DARK HALF	89.900	
THE HUMANS	59.900	59.900
THE INCREDIBLE MACHINE	109.900	
THE LEGACY	139.900	
THE LEGEND OF KYRANDIA	89.900	89.900
THE MAGIC CANDLE II	99.900	
THE MANAGER	79.900	79.900
THE SECOND SAMURAI	TEL.	
THE SIMPSON + WWF + TERMINATOR 2		59.900
THE SUMMONING	89.900	
THE WALKER	TEL.	
TINY SKWEEKS	59.900	49.900
TORNADO	TEL.	
TRACON II	TEL.	69.900
TRANSARTICA	TEL.	TEL.
TROLLS	49.900	49.900
UGH!	59.900	49.900
ULTIMA TRILOGY II	89.900	
ULTIMA UNDERWORLD	89.900	
ULTIMA UNDERWORLD II	109.900	
ULTIMA VII	89.900	
ULTIMA VII - PART II	TEL.	TEL.
UTOPIA	69.900	
V FOR VICTORY	109.900	
V FOR VICTORY II	109.900	
VALHALLA	TEL.	



TITOLO	IBM	AMIGA
AMOS PROFESSIONAL	149.900	
AMOS THE CREATOR V.1.3.	99.000	
EASY AMOS	59.900	
AN AMERICAN TALE	89.900	
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES	129.900	
ARABIAN NIGHT	TEL.	
ARMA LETALE	49.900	49.900
ASHES OF EMPIRE	89.900	99.900
ATAC	99.900	
AV - 88 HARRIER ASSAULT	99.900	89.900
B. A. T. II	TEL.	
B17 FLYING FORTRESS	99.900	109.900
BARBARIAN III	TEL.	
BARDS TALE CONSTR. SET	89.900	
BART VS. THE WORLD	TEL.	
BATMAN - IL RITORNO	TEL.	
BATTLECHES 4000	99.900	
BETTLETOADS	49.900	49.900
BC KID	TEL.	
BEST OF THE BEST	TEL.	
BILL'S TOMATO GAME	59.900	
BLADE OF DESTINY	TEL.	
BODY BLOWS	69.900	
BUG BOMBER	49.900	49.900
BUSHBUCK	89.900	89.900
CAMPAIGN	89.900	79.900
CAR AND DRIVER	89.900	
CARRIER STRIKE	79.900	
CARRIERS AT WAR	99.900	
CASTLES	69.900	69.900
CASTLES II	89.900	
CATCH'EM	49.900	49.900
CHAMP. MANAGER	59.900	
CHAOS ENGINE	59.900	
CHUK ROCK II	59.900	
CIVILIZATION	99.900	89.900
COMANCHE	119.900	
COMBAT AIR PATROL	TEL.	
CONTRAPTIONS	49.900	49.900
COOL CROC TWINS	49.900	
COOL WORLD	49.900	49.900
COVER GIRL POKER	89.900	49.900
CRAZY CARS III	69.900	49.900
CREATURES	TEL.	
CREEPERS	79.900	TEL.
CRISIS IN THE KREMLIN	99.900	



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

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

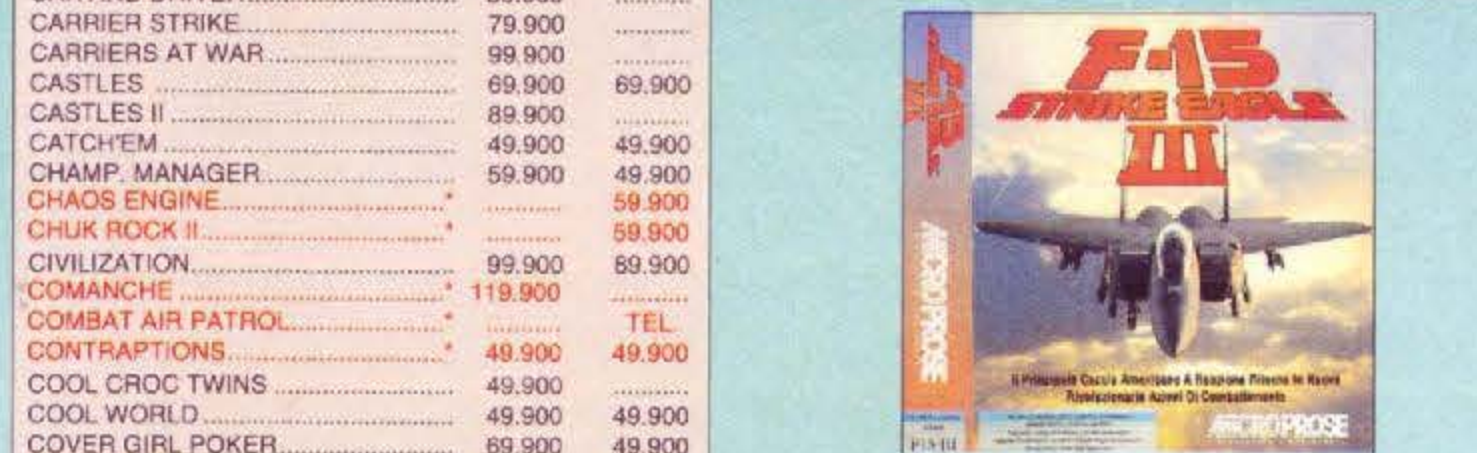
FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castalgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

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

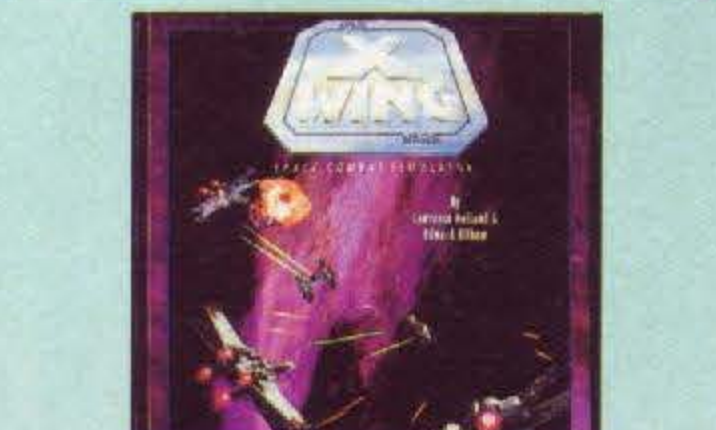
TITOLO	IBM	AMIGA
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	59.900
CYTRON		59.900
DARK QUEEN OF KYRNN	89.900	89.900
DARK SEED	99.900	
DARKLANDS	129.900	
DARKMERE	TEL.	TEL.
DAUGHTER OF SERPENTS	99.900	
DE LUXE PAINT IV		189.000
DE LUXE TRIVIAL PURSUIT	79.900	
DESERT STRIKE		TEL.
DINO DINI'S GOAL		TEL.
DOMINIUM	109.900	99.900
DOODLE BUG	49.900	
DRAGON'S LAIR III	99.900	89.900
DRIBBLING		49.900
DUNE	79.900	69.900
DUNE 2 - BATTLE OF ARRAKIS	89.900	TEL.
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO	79.900	69.900
DYNABLASTER	79.900	69.900
ELVIRA II THE JAWS OF C.	89.900	79.900
ENSEMBLE 1.2 (GEOWORKS)	189.000	
EPIC		69.900
ERIC THE UNREADY	99.900	
ESPAÑA: THE GAMES '92	69.900	59.900
EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92	79.900	69.900
EUROSOCCER	49.900	
EXODUS 3010: THE FIRST CHAPTER		TEL.
EXTASY	69.900	59.900
EYE OF THE BEHOLDER II	69.900	69.900
EYE OF THE BEHOLDER III	TEL.	TEL.
F 15 III	109.900	
F 117A NIGHTHAWK	89.900	
FALCON 3.0	109.900	
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	
FINAL FIGHT + WWF + PIT FIGHTER		59.900
FIRE & ICE		49.900



TITOLO	IBM	AMIGA
FIRE FORCE		49.900
FLASHBACK	TEL.	TEL.
GLOBAL EFFECT	89.900	69.900
GLOBLIINS II	79.900	69.900
GODS	49.900	
GRAN PRIX UNLIMITED	79.900	
GRAN SLAM BRIDGE II	99.900	
GRAND PRIX F1	109.900	79.900
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	
SUPER SHIP - DISK GREAT NAVAL BATTLES	59.900	
AMERICA - DISK GRATNAVAL BATTLES	59.900	
GUNSHIP 2000	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	69.900	
HARDBALL III	79.900	
HARPOON 1. 2. 1.	89.900	79.900
HARRIER JUMP JET	109.900	
HIP RED GUNS	TEL.	TEL.
HOOK	69.900	59.900
INCA	109.900	
INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS	109.900	109.900



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



TITOLO	IBM	AMIGA
VEIL OF DARKNESS	119.900	
VIKINGS		49.900
WACHY FUNSTERS	TEL.	
WAXWORKS	89.900	89.900
WEEN	89.900	79.900
WHIRLWIND SNOOKER	79.900	
WILLY BEAMISH	99.900	
WING COMMANDER		79.900
WING COMMANDER II	89.900	
WING COMMANDER II SPEC. OPER. DISK	49.900	
WIZKID	49.900	39.900
WORDTRIS	99.900	
WORLD TENNIS CHAMP.	79.900	
WORLD WAR II - DISK ACES OF PACIFIC	59.900	
WRESTLING WWF II	49.900	49.900
X - WING	129.900	
XENOBOTS	79.900	
ZOOL	79.900	49.900
ZYCONIX	59.900	49.900

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"/> ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE <input type="checkbox"/> ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100 <input type="checkbox"/> ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER
<input type="checkbox"/> SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE		L.13.000	
<input type="checkbox"/> 3.1/2	<input type="checkbox"/> 5.1/4	TOTALE L.	
<input checked="" type="checkbox"/> PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI			

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S.D.F. VIA CASTELGOMBERTO 153 - 10137 TORINO

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

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

Il nuovo gioco della Interplay ha la trama più beata che si potesse concepire: narra la storia di tre tipici vichinghi con elmo, scudo, barba e treccine che vengono rapiti da un alieno collezionista di specie viventi, tale Tomator. Stufi di rimanere chiusi in gabbia con facce verdognole puntate addosso i tre fieri highlander decidono di scappare e così ha inizio il gioco, con il trio intento a trovare la via d'uscita all'interno dell'UFO!!! Sì, queste sono le trame che vogliamo sempre vedere!!!

Il gioco, come ci ha riferito Alan Pavlish, il project manager di Lost Vikings, è chiaramente ispirato a Lemmings, ma è stata subito scartata l'idea di una marmaglia di

centinaia di personaggi: The Lost Vikings avrà solo tre protagonisti e ognuno avrà due abilità particolari. Erik lo Svelto è bravo a correre e saltare, il Fiero Baleog ci sa fare con spada e arco e Olaf il Valoroso proteggerà il gruppo con il suo resistente scudo. Durante il gioco il trio sarà impegnato a premere interruttori e disinnescare trappole, e di enigmi sembra che ce ne siano veramente a bizzeffe! Inoltre non mancherà una vena umoristica che permeerà tutto il gioco: non di rado si vedranno i tre scambiarsi battute, rimproveri e impressioni con le classiche nuvolette da fumetto. Il progetto di Lost Vikings era inizialmente diretto al Super Nes, e questa è forse una delle prime volte che un progetto parte per una console e finisce per indirizzarsi anche sull'Amiga. "Non ci saranno differenze significative tra le due versioni" ci ha assicurato Alan, "L'Amiga è grande da programmare grazie al 68000 e supporta ottimamente scrolling e sprite. Per fare la versione Amiga abbiamo dovuto ricominciare tutto da capo, visto che il Super Nes utilizza il 65816: il codice è stato totalmente rifatto." Ma con tenacia tipicamente vichinga, la Interplay sta ormai ultimando entrambe le versioni: la sfida a Lemmings continua!

INTERPLAY

VERSIONE
AMIGA
SUPER NES

USCITA
IMMINENTE
IMMINENTE



THE LOST VIKINGS

CVG
PREVIEW

STREET FIGHTER 2

Urrà! Finalmente i possessori di PC Engine hanno veramente qualcosa di cui potersi vantare, avendo battuto sul filo di lana i loro amici "seghisti" per quanto concerne la prossima versione del gioco più popolare del mondo. Mentre i possidenti di Megadrive attendono



impazientemente senza avere neppure una data ufficiale di uscita cui aggrapparsi, gli "enginisti" hanno la garanzia di poter giocare a Street Fighter 2 questa estate! Dettagli sul gioco ce ne sono pervenuti pochi; non sappiamo, per esempio, se si tratta del buon vecchio SF 2 o della Championship Edition (nella quale



si possono controllare i boss). Quello che però sappiamo è che sembra in tutto e per tutto simile alla versione per SuperNES, sebbene la

grafica abbia quel che di blocchettato che gli "enginisti" hanno

imparato ad amare. E...sì, certo, questa versione conterrà tutti i personaggi, le mosse e i boss tradizionali, quindi si può dire che la NEC e la Capcom abbiano svolto un ottimo lavoro.

NEC/CAPCOM

**VERSIONE:
PC ENGINE**

**USCITA:
ESTATE**



VASTO ASSORTIMENTO DI PROGRAMMI PER

- Amiga sconto 50%
- PC
- C 64
- CDTV
- Megadrive
- Supernes
- Game Gear
- Neogeo sconto 30%

RED e BLACK computer

Via Montesabotino, 1/E - 41012 CARPI (MO) - Tel. 059/651691 - Fax 059/651692

CONSOLE

- Megadrive £. 260.000
- Super Famicom £. 330.000
- Game Gear £. 270.000

DA NOI TROVERAI TUTTO CIO' CHE OCCORRE AL TUO PERSONAL COMPUTER

Amiga 600 HD40	£. 890.000	CDTV multi media	£. 990.000
Amiga 600	£. 520.000	Drive per Amiga	£. 160.000
Monitor per Amiga	£. 470.000	Espansione per Amiga 500	£. 170.000
Amiga 3000 HD 50	£. 2.750.000	Espansione per Amiga 600	£. 170.000
CDTV per Amiga 500	£. 750.000		

AT 286/16 MHZ - HD 40	£. 890.000
AT 286/16 MHZ - HD 20 Portatile Amstrad	£. 1.390.000
AT 386/20 MHZ - HD 40	£. 1.120.000
AT 386/40 MHZ - HD 40	£. 1.250.000
AT 486/33 MHZ - HD 40	£. 1.790.000
Portatile colore 386/20 MHZ HD 100 Amstrad	£. 8.900.000
AT 486/25 SX - HD 40	£. 1.390.000
AT 486/66 DX - HD 120 4 MB	£. 3.460.000

Stampanti laser C-ITOH 4 plus	£. 1.300.000
Stampanti Kodak INKJET color	£. 950.000
Stampanti Commodore 1550 color	£. 480.000
Stampanti Star LC 20 B/N	£. 390.000
Stampanti Star LC 100 color	£. 490.000
Stampanti Star LC 24-20 B/N	£. 650.000
Monitor TRL Multisine VGA 14"	£. 590.000
Monitor Hantarex VGA 14"	£. 490.000
Monitor VGA 19"	£. 1.550.000

NOVITÀ

Amiga 4000	£. 4.050.000
Amiga 1200	£. 800.000
A. 530 turbo GVP HD 120 per Amiga	£. 2.500.000
DCTV 16 mil. colori per Amiga	£. 950.000
Monitor 1960 Commodore M. Sino	£. 850.000
Ram Card A1200 2Mb	£. 330.000
Ram Card A1200 4Mb	£. 590.000
A1230 turbo+ 1Mb	£. 1.150.000

VINCERE AL LOTTO NON È UN SOGNO MA UN PROGRAMMA NOSTRADAMUS per ricevitorie ed amanti gioco lotto. Vincite assicurate oltre 80% sul gioco dell'ambata oltre a statistiche/ritadi/sistemi rotazione 90/Big Jump per terno e archivio estrazioni dal 1939 disponibilità programma presso la nostra sede.

SPECIALISTI IN PROGRAMMI PER SISTEMI TOTOCALCIO/TOTIP/ENALOTTO/LOTTO/CORSA TRIS/SERVIZIO STATISTICHE E PREVISIONI: LOTTO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA EVASIONE ORDINI IN 24 ORE • INGROSSO E AL MINUTO

PAGAMENTI DILAZIONATI

ECTS AWARDS

ECTS AWARDS

Appuntamento ormai immancabile nel panorama videogiocistico mondiale, l'ECTS di primavera (svoltosi al Business Design Center di Londra dal 4 al 6 aprile) è servito, oltre che alla presentazione dei nuovi titoli dalle software house di mezzo mondo e alla consegna degli ECTS Awards, gli Oscar dell'industria del videogioco (alla cui elezione aveva contribuito, ovviamente, CVG), a confermare le tendenze di un mercato che in troppi si ostinano ancora a definire "dei giochini".

Fioriscono i giochi per PC che occupano 30-40 mega su Hard Disk o sono direttamente su CD Rom; Megadrive, SNES e Game Gear vanno alla stragrande, il Gameboy è stranamente un pochettino in ombra, l'Amiga è supportato come al solito (nonostante le voci che lo vogliono già morto)... Le conclusioni? Abbiamo una grandissima voglia di giocare! Che si utilizzino mouse, tastiere, joypad o joystick per noi è lo stesso: l'importante è divertirsi!

FIL "BOWIE" CANAVESE, SIMON "GUINNESS" CROSIGNANI E VINCE "STA CHIAVE MAGNETICA NON FUNZIONA MANCO PER IL ***!" RENZI**

P.S. Ci risentiamo per l'ECTS di inizio settembre!!!

Probabilmente l'avvenimento più importante di tutto l'ECTS. La consegna degli Oscar del videogioco è sempre seguitissima e sebbene qualcuno la reputi di secondo piano rispetto al reale successo di un videogame (critica, pubblico, vendite...) non c'è dubbio che tornare a casa da Londra con un ECTS Award è sempre una gran bella soddisfazione. Teatro della premiazione è, come sempre da qualche anno a questa parte, il night club Limelight situato proprio nel centro di Londra. Ma vediamo subito i vincitori di ciascuna categoria (sempre che la memoria non ci tiri brutti scherzi - il fatto che le consumazioni fossero gratuite ci ha un po'... ehm... debilitato e lo stesso vale per la cena al ristorante cinese in piena notte seguita al termine della premiazione...). Cominciamo quindi con...

MIGLIOR COLONNA SONORA
The Secret of Monkey Island 2 - Le Chuck's Revenge

Un premio tutto sommato giusto, anche se ci siamo stupiti che non abbia vinto un titolo su CD Rom, vista la qualità e la quantità di titoli usciti in questo formato nel 1992. Ma andiamo avanti con il...

MIGLIOR PROGRAMMA EDUCATIVO
Where in the World is Carmen Sandiego

Hmmm... Considerando che tra le nomination c'era la serie Adi (di cui abbiamo parlato più volte nelle news) un po' di delusione c'è, ma vista l'importanza della categoria, almeno in Italia.... Sotto a chi tocca con il...

MIGLIOR RPG/AVVENTURA
The Secret of Monkey Island 2 - Le Chuck's Revenge

Dopo questa premiazione è seguito qualche fischio. Forse Ultima Underworld avrebbe meritato di vincere più del titolo della Lucasarts. Voi che ne dite? Mentre ci pensate, vai con...

MIGLIOR GRAFICA
Alone in the Dark

Siamo d'accordo, punto e basta. Cuccatevi quindi la...

MIGLIOR SIMULAZIONE
Formula 1 Grand Prix

Woooooh! Geoff Crammond forever! Un premio meritato, anche se come è stato ripetuto più volte nella posta di CVG, F1GP in fondo in fondo ha poco della simulazione. Falcon 3.0 era un possibile vincitore, ma tutto sommato va bene così. Non lamentiamoci e passiamo al...

MIGLIOR ARCADE/GIOCO D'AZIONE
Streetfighter 2

Che strano, eh? Ma ora un premio che ci riguarda da vicino...

GIOCO DELL'ANNO IN ITALIA
Streetfighter 2

Eheheheh... Ovvio, scontato, naturale. Vediamo invece cos'hanno votato gli iberici nel...

GIOCO DELL'ANNO IN SPAGNA
Indiana Jones and The Fate of Atlantis

Sarà, ma non mi sembra abbiano molto buon gusto 'sti spagnoli. Indy IV sarà anche bello, ma non è certo il gioco dell'anno, anzi... Chissà come la pensano i nostri cugini d'oltralpe...

GIOCO DELL'ANNO IN FRANCIA
Alone in the Dark

Buuuu! Venduti! Scherzi a parte, anche considerandolo un voto patriottico, il premio è meritissimo. Ma shiftiamoci sui teutonici...

GIOCO DELL'ANNO IN GERMANIA
The Secret of Monkey Island 2 - Le Chuck's Revenge

Ebbene sì, ancora Monkey 2 alla faccia di tutti coloro che si sono lamentati del finale. Occhio però a uno dei premi più importanti, cioè...

GIOCO PIU' ORIGINALE
Alone in the Dark

Mah... Quest'anno di giochi originali ne sono usciti davvero pochi, ma Putty e Wizkid mi sembravano più meritevoli. De gustibus... Adesso tutti zitti perché c'è il premio per il...

MIGLIOR GIOCO PER COMPUTER
Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Aaargh! E Sensible Soccer allora? E Project X dov'è finito? Bah, consoliamoci con il...

MIGLIOR GIOCO PER CONSOLE
Streetfighter 2

Giusto e ancora più giusto è il fatto che non abbia vinto Sonic 2. Chiudiamo con le polemiche e riapriamo con il...

PREMIO PER IL MIGLIOR HARDWARE
Super Nintendo

Calma. Il Super NES sarà anche una figata spaziale, ma l'Amiga 1200 e il 4000 dove li mettiamo? I giapponesi hanno già vinto un casino con SF2, uffa! Vabbè prepariamoci perché l'ECTS Award più prestigioso viene ora...

MIGLIOR VIDEOGIOCO
Streetfighter 2

Scontato. Peccato che Sensisoccer non abbia vinto una bega, sarà per la prossima volta con Sensi 2! Terminiamo perciò con...

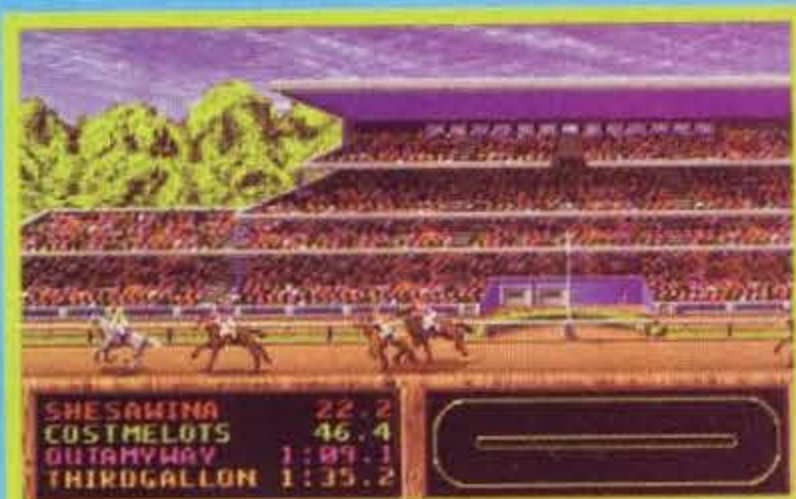
MIGLIOR SOFTWARE HOUSE
Electronic Arts

That's right. Un altro premio meritato, anche se noi di CVG saremo veramente contenti solo quando vedremo vincere questo premio dal Team 17 (tanto per essere un po' imparziali).

WILES!!!!

KRISALIS

Esclusivamente dedicate a PC e compatibili le novità presentate dalla software house famosa per Manchester United Europe e Shadowworlds (escludendo, ovviamente, Soccer Kid e Arabian Nights per Amiga che dovrebbero veder la luce, dopo mesi e mesi di ritardi, proprio in questi giorni). Cominciamo con Quarterpole, una simulazione equinistica in cui dovrete gestire la vostra scuderia, compravendere fantini, scommettere di brutto ed esaltarvi con una disciplina sportiva considerata davvero troppo poco in Italia. Responsabile di Quarterpole è la Microleague che non è nuova a questo genere di prodotti (basti ricordare la serie di Microleague Baseball): in Usa il gioco è appena uscito e la versione europea non dovrebbe tardare troppo. The Lost Kingdoms è invece un RPG ambientato nel solito periodo medievale con un godzillardo di elementi fantasy: la prima impressione non è delle migliori (a momenti mi addormentavo davanti al monitor... - Simon), ma staremo a vedere cosa succederà con la versione finale, prevista per



Settembre. Per finire, sempre per gli amanti di codesto genere, ricordiamo che dovrete trovare nei negozi proprio in questi giorni la versione PC di Vikings - Field of Conquest, simulazione strategica uscita qualche mesetto fa su Amiga e accolta entusiasticamente da tutte le riviste britanniche del settore (secondo noi, era un titolo così così...).



Settembre. Per finire, sempre per gli amanti di codesto genere, ricordiamo che dovrete trovare nei negozi proprio in questi giorni la versione PC di Vikings - Field of Conquest, simulazione strategica uscita qualche mesetto fa su Amiga e accolta entusiasticamente da tutte le riviste britanniche del settore (secondo noi, era un titolo così così...).

sportivo noto a tutti gli amigofili con il nome di Aquabatics: già, le Olimpiadi subacquee di JP (Papin?) raggiungono la consolona Nintendo e da quello che abbiamo visto, i programmatori hanno fatto un ottimo lavoro. La data d'uscita è prevista per settembre: rimane il mistero del titolo cambiato, ma è probabile che sia dovuto alla moltitudine di giochi (realizzati oltretutto da differenti software house) aventi come protagonista il simpatico pesciazzo. Altra conversione da Amiga in arrivo per Super Nintendo è Pinball: il gioco in questione è Pinball Dreams della Digital Illusions, titolo che ha fatto impazzire miliardi di flippermaniaci per la sua realizzazione tecnica e giocabilità. Peccato che il gioco non debba vedere la luce prima del marzo del 1994... Sempre in quella data potremo sollazzarci con The Lawnmower Man 2, tie-in dell'attesissimo sequel del film sulla realtà virtuale dal romanzo di Stephen King: questo gioco, in preparazione per PC, PC CD Rom, Mac CD Rom (chissà quante copie ne venderanno in questa versione...), CDTV, Mega CD e SNES CD, dovrebbe essere un vero capolavoro con alcune sezioni di puzzle, altre di platform, altre ancora di sparatutto, 30 livelli con 10 differenti stile di gioco e una quantità di grafica tale da far impallidire qualsiasi videoplayer. Ricordiamo che il primo Lawnmower Man non era mai uscito sui 16 bit perché troppo ampio e realizzato troppo in ritardo: se a quei tempi ci eravamo mangiati le mani, ora dovremmo essere doppiamente contenti perché si tratterà senza dubbio di un gioco programmato come si deve. Per concludere ecco Troddlers per SNES (uscita metà luglio), conversione di un discreto puzzle game "alla Lemmings" alquanto divertente e composto da ben 175 livelli, possibilità di giocare in due contemporaneamente (uno contro l'altro o insieme) con il mouse o con il joystick. Forse non sono i titoli più indicati per il Super Nintendo, ma se volete spremervi un po' il cervello avete trovato quello che fa per voi. Ah, quasi dimenticavo: la Storm è fermamente convinta che i CD Rom spazzeranno via qualsiasi altro supporto nel futuro e ha così deciso di aprire una divisione della propria casa esclusivamente per la realizzazione di titoli su Ciddi. Cosa potrà uscirne è finora un mistero...



STORM

La casa londinese, come molti di voi già sapranno, dopo aver realizzato svariati titoli di un certo livello per Amiga, ha deciso di buttarsi a pesce nella produzione di giochi per console. Quali? Beh, pazientate un attimo e ve li elencherò...

Cominciamo con James Pond's Crazy Sports, conversione per Super Nes del titolo demenzial-



ICE

Questa piccola casa sta crescendo sempre di più. Dopo Piracy e Abandoned Places 2 (che, se tutto va bene, dovrebbe essere recensito proprio in questo numero) la International Computer Entertainment s'è aggiudicata i diritti per un coin-op di discreto successo, Total Carnage. Come possa venir convertito un coin-op con un così alto numero di oggetti sullo schermo è un mistero... Sembra invece carno



Gulp the Suppy, un gioco avente per protagonista un simpatico pesciolino con tanto di visiera stile "poker-con-gli-amici".

Demente? E allora visto che siete i soliti seriosi, forse sarete maggiormente interessati ad Axess Deneid, una simulazione futuristica vagamente cyberpunk che vanta poligoni in 3D "light sourced". Staremo a vedere cosa salterà fuori con il finale...



più vi aggrada, disegnatevi l'abitacolo e la strumentazione, ideate le missioni e il gioco è fatto! L'idea non è male: staremo a vedere la realizzazione... Per finire una news interessante: la Domark ha preso sotto contratto il team Maelstrom. Il nome vi suona nuovo? Male, perché si tratta dell'equipe di Mike Singleton che oltre ad avere lo stesso cognome del regista di Boyz 'n The Hood, uno dei film più belli della storia del cinema (la responsabilità di questa affermazione è tutta di Simon - la Redazione in coro), ha realizzato autentici capolavori come Midwinter e Lords of Midnight. Non male, eh?

DOMARK

Forte della collaborazione stretta un bel po' di tempo fa con la Tengen, la Domark va ora all'assalto delle console Sega con una serie di titoli, per la maggior parte convertiti da computer. Cominciamo con Mig 29 (Megadrive - luglio),



aviosimulatore vettoriale accolto con punteggi terrificanti alla sua uscita su Amiga (mi pare di ricordare una rivista tedesca che gli aveva dato 3% o un voto simile - Simon). Questo genere di giochi non è forse il più adatto ad essere portato su console, ma dopo aver visto Star Wing non ci stupiamo più di nulla... Sempre per Megadrive ci dovrebbe essere il lancio di Prince of Persia in

ottobre e di Pitfighter 2 (che si spera migliore del suo predecessore) in novembre. Dopo il successo ottenuto con Super Space Invaders su Game Gear la Domark ci riprova con il bellissimo Desert Strike e PGA Tour Golf: il primo balzerà sugli scaffali di tutti i negozi a settembre, mentre per PGA dovrete attendere un mese in più. Gli stessi giochi vedranno la luce nel medesimo periodo su Master System.

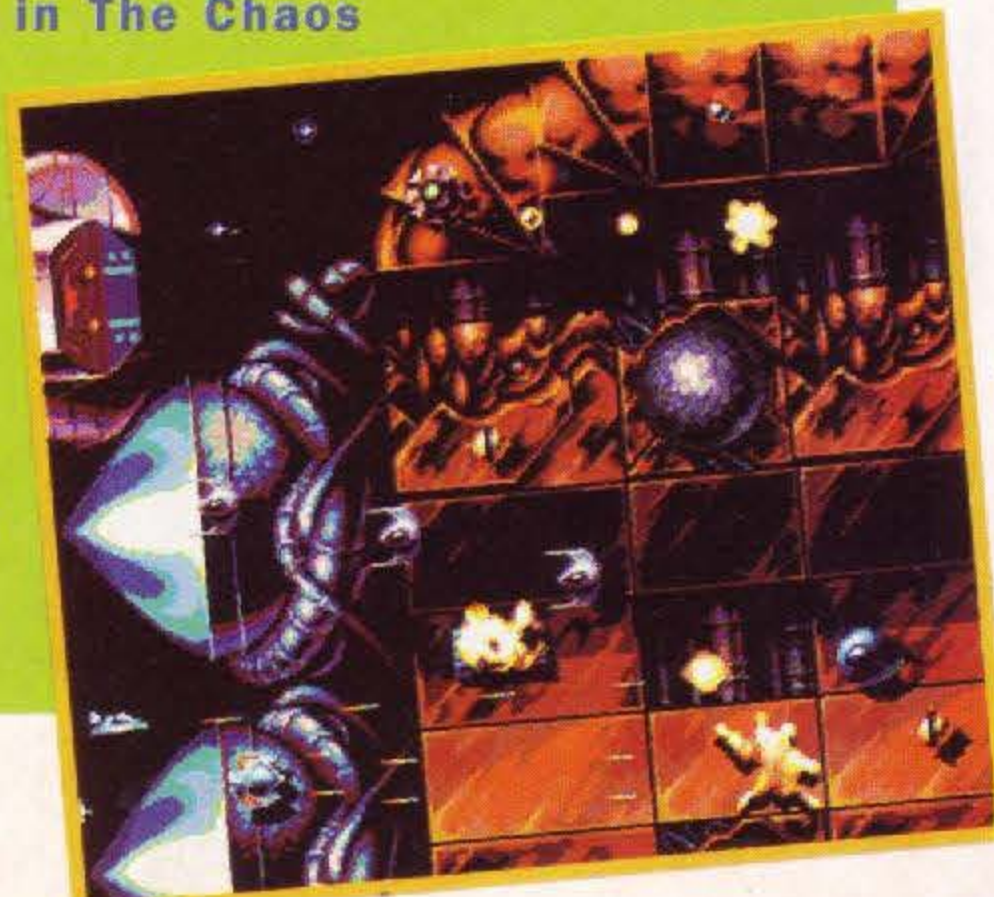
E i computer? Tranquilli, la Domark non si è dimenticata di voi (speravate, eh?): fra poco potrete divertirvi con Championship Manager '93 e formula 1 Champions. Il primo è un upgrade per Amiga, ST e PC di un discreto simulatore manageriale calcistico uscito qualche mesetto fa. Il gioco aveva tonnellate di opzioni e variabili, ma il computer ci metteva secoli per calcolare i risultati: alla Domark affermano di aver avviato a questo problema e di aver aggiunto almeno 50 migliorie (possibilità di scegliere il tiratore del penalty, di migliorare lo stadio, giocatori stranieri, regola del retropassaggio...). Formula 1 Champions è un arcade automobilistico realizzato dai programmatori della Lankhor (autori dell'ottimo Vroom): dalle immagini in nostro possesso non sembra nulla di innovativo, ma se la velocità sarà la medesima del primo gioco targato Lankhor state tranquilli che avremo di che divertirvi, soprattutto sulla versione ST. A ottobre uscirà invece il titolo di punta della Domark, Flight-Sim Toolkit: già, questi genialoidi, dopo aver realizzato il 3D Construction Kit 1 e 2 e AV88 Harrier Assault, hanno deciso di mixare i titoli sopraccitati e... Voilà! La ricetta è semplice: createvi il vostro paesaggio preferito, createvi l'aereo che

RENEGADE

La casa dei fratelli Bitmap aveva in serbo diversi titoli sugosi per questo ECTS. Tanto per cominciare, sono praticamente finite le versioni PC di due megatitoli per Amiga: Fire and Ice, uno dei platform più divertenti degli ultimi anni dovrebbe uscire ad agosto e.. Pappapaparapà... Sensible Soccer! Ebbene sì, ora anche gli MS-Dossiani potranno sollazzarsi con questa incredibile conversione. Il livello, da quello che abbiamo potuto vedere, è ottimo: non resta che aspettare la release ufficiale prevista per questi giorni... Già che stiamo parlando di Sensisoccer segnaliamo che saranno ben presto disponibili le versioni per console di questo incredibile gioco e indovinate chi se ne occuperà? La Sony! Ayeaaah! Le versioni previste (praticamente tutte) sono NES, Gameboy, Super NES, Master System, Megadrive, Game Gear e Mega CD. Date d'uscita sicure non ce ne sono, ma da autunno in poi vi converrà tener d'occhio lo scaffale del vostro negoziante di fiducia.

Uno dei titoli più attesi di tutto l'ECTS era comunque Uridium 2 e la nostra voglia di vedere il gioco (la cui uscita su Amiga è prevista per Settembre) è stata soddisfatta addirittura da Mr Andrew Braybrook in persona. 48 frame d'animazione per la Manta (la vostra astronave), scrolling di 50 frame al secondo, 32 colori su schermo, possibilità di giocare in due contemporaneamente e armi extra dovrebbero essere garanzia di qualità per un gioco che venderà moltissimo senza alcun dubbio. "Sì, il gioco è molto atteso" ci ha detto Andrew "e questo ha reso il tutto ancora più difficile, perciò mi sono dovuto impegnare parecchio." Impegnare e anche rinunciare a qualcosa: "Già, come lo schermo in Pal (tutto il gioco è in NTSC): l'area di gioco risultava troppo grossa e la giocabilità ne risultava parecchio modificata. Comunque nella versione finale ci sarà anche lo scrolling verticale per spostarsi sopra e sotto l'incrociatore". La prima impressione è che la vera forza del gioco non sia il legame al suo predecessore, ma il modo a due giocatori, davvero divertente. Come in The Chaos

Engine, il giocatore che si dà più da fare viene ripagato con più punti extra e bonus ("Sono loro che hanno copiato da me!" ci ha confessato ridendo Braybrook) e questo porta a terribili lotte



PERFORMANCE BY G.P.

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



**SCONTI
PER RIVENDITORE
CASH & CARRY**

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO!

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

FlashFire
GAME GEAR
SEGA MEGADRIVE
SUPER FAMICOM
Nintendo
GAMEBOY

CORE GRAFX
IBM PC
PHILIPS
SINCLAIR
GAMMATE
ATARI
CITIZEN

Console S. Famicom/S. Nes

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

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

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

Console Mega Drive

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

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

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

World Cup Soccer
Xenon II
Zero Wing
Zoom

Console Game Gear

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

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

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

CONSOLE NINTENDO/NES GAME BOY + GIOCHI

TELEFONARE!!

RIPARAZIONI COMPUTER COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE GAMES

PAGAMENTI RATEALI DA £ 50.000 MENSILI

RICEZIONI ORDINI 24 ore su 24 allo 02/6128240

stair

PC
Engine

Quickjoy

SNK
Neo-Geo

Commodore

fratricide! In attesa del finale, beccatevi le foto.

Fra gli altri titoli presentati dalla Renegade segnaliamo Ruff & Tumble (Amiga - Ottobre) del neonato team Wunderkind, un platform massiccio che verrà probabilmente convertito anche per console, e Sensible Soccer 2, il cui titolo sarà Sensible World of Soccer. Del gioco non si sa ancora molto, ma Jon Hare e soci prevedono di lanciarlo entro la fine dell'anno per Amiga, ST, Archimedes e PC! Non vediamo l'ora di metterci le mani sopra...

GREMLIN

Dopo lo strepitoso successo di Zool e abbandonata la mitica serie di Lotus, la Gremlin si butta sugli arcade, convinta del tremendo potenziale offerto da questo genere e il ninja dell'ennesima dimensione è senza dubbio un ottimo esempio di questo potenziale: è di poco la notizia dell'acquisto da parte della PSL, industria leader nel settore in UK, dei diritti di Zool. A voi forse potrà sembrare una beotata, ma sappiate che la PSL possiede già le licenze di ET, l'A-Team, i Thundercats, Garfield, Snoopy, i Simpson e i titoli della Nintendo. Questo significa che ci sorbiremo 'sto scarrafone ancora per un bel po' di tempo, anche perché sono in arrivo le versioni per console del sopracitato gioco, il coin-op e, ovviamente, Zool 2. Evviva la fantasia...

Quello che invece ci ha esaltato di brutto è Madness - House of Fun: come i più svegli fra voi avranno già capito si tratta di un gioco dedicato al mitico gruppo che ha fatto impazzire milioni di persone con hit come House of Fun, Baggy Trousers, Driving in my Car, Nightboat to Cairo e Step Beyond. In pratica si tratta di un platform per Megadrive (in futuro seguiranno altre versioni) avente per protagonista un nuovo personaggio chiamato Nutz e con una tonnellata di musiche dei Madness. Ragazzi, credetemi quando

vi dico che questo gioco è una vera figata e ve lo dice uno (Simon) a cui i Madness non piacciono proprio per niente: la grafica è strepitosa e ha quello stile alla Bonanza Bros. che mi esalta un casino. Da tenere d'occhio assolutamente.

Di Lital Divil abbiamo parlato abbondantemente gli scorsi mesi e dopo averlo visto, grazie alla collaborazione dello stesso programmatore, confermiamo gli entusiasmi in attesa della sua uscita (frase grammaticalmente orrenda che si può leggere più o meno così "Ho la bava fino alle caviglie e non vedo l'ora che esca!"). La dose di umorismo è ultramas-siccia e ci possiamo solo consolare con il fatto che manca poco alla sua uscita sui PC di tutto il mondo.

Per concludere ecco Heroquest 2 - The Legacy of Sorasil: dieci scenari principali (stili grafici differenti) collegati da un unico filo conduttore, quattro nuovi tipi di personaggi, possibilità di giocare in quattro contemporaneamente e la solita grafica ultradettagliata dovrebbero essere una garanzia per tutti gli Amighisti fan dei RPG.

Ah, quasi dimenticavo: l'uscita è prevista per quest'estate...



INFOGRAMMES

La software house francese puntava moltissimo sul fumetto più popolare al di là delle Alpi, Asterix e non possiamo proprio non essere d'accordo visto il successo ottenuto anche nelle nostre lande. Il gioco, intitolato semplicemente



Asterix, non ha nulla a che vedere con il coin-op omonimo: in pratica si tratta di un platform con tre livelli di difficoltà, 12 livelli divisi in quattro mondi, bonus vari (pozioni, cinghiali...) e ovviamente un sacco di legionari romani e di pirati da menare. La versione Gameboy dovrebbe essere praticamente finita ed è in preparazione una versione per il fratellone Super Nes.

Sempre targati Infogrammes ecco i prodotti Disney, nella fattispecie La Bella e la Bestia: destinato a un pubblico di ultragiovannissimi questo arcade per PC vanta una grafica e un sonoro davvero notevoli, quindi se non sapevate cosa regalare

al vostro fratellino e/o sorellina avete trovato quello che fa al caso vostro. Scovarlo nei negozi non dovrebbe essere troppo difficile, visto che La Bella e la Bestia verrà distribuito addirittura dalla Sony Music, una casucola discografica che forse avete già sentito nominare un paio di volte...



ELECTRONIC ARTS

Maledetto 23 del maledetto aprile dello stramaledetto 1993. In questo malefico giorno verrà lanciato in tutto il mondo Strike Commander, il simulatore più atteso dai tempi



di X Wing. Perché maledetto? Perché la recensione passerà su CVG di giugno, ecco perché! Nel frattempo (sempre che non resistiate alla tentazione e vi flocinate in un negozio per comprarne

una copia) ecco un paio di notizie, avute anche grazie al programmatore Chris Roberts che ha pure mostrato a tutti i visitatori dell'ECTS lo stupendo finale del gioco. Il gioco, diciamo chiaramente, è una figata: il 3D è strepitoso, i poligoni con gouraud shading e texture mapping sono una delizia per gli occhi (dovreste vedere lo scenario quando si vola sopra una città! Sensazionale!), così come i mix fra vettoriale e bitmap, presenti un po' ovunque, la strumentazione in 3D unica nel suo genere, il sonoro è incredibile, le 41 missioni sono tantissime e il bello è che c'è una storia che le lega con tanto di intermezzi, personaggi con la propria personalità e menate varie. Insomma, per farla breve, Strike Commander è S-E-N-S-A-Z-I-O-N-A-L-E! Per quanto riguarda i difetti... Beh, diciamo solo una cosa. Il gioco ci è stato mostrato su due PC: uno era un 486 a 50Mhz e l'altro un 486 a 66Mhz! Fate un po' i vostri calcoli e già che ci siete controllate di avere almeno 4Mb di Ram e una cinquantina di mega liberi sull'Hard disk (non è una battuta)...

ACCOLADE



Hmmm... Dunque, la Accolade aveva in preparazione un giochino chiamato Bussy in Claws Encounters of the Furred Kind, non so se l'avete mai sentito nominare... Eheheheh, scherzi a parte, sappiamo benissimo che state tutti aspettando Bussy come la manna dal cielo e dopo averlo provato sapete cosa vi diciamo? Fate bene! Le animazioni, la velocità e la fluidità dello scrolling, il sonoro, la dose di umorismo... Tutto è super e molto più! A essere proprio pignoli, bisogna ammettere che di originalità ce n'è davvero poca: il gioco è in tutto e per tutto simile a Sonic, ma ci sono in più alcuni tocchi come Bussy che si mette a bussare sul monitor se lasciate il joypad per troppo tempo, che lasciano a bocca aperta. Ripetiamo, per l'ennesima volta, le date di uscita: a luglio su SNES e a

settembre su Megadrive. Una nota ultraimportante: l'uscita del gioco sarà supportata da un ampio merchandising. Non ci saranno le solite magliettine sfigatine o i cappellini modello oratorio: la Accolade ha preparato felpezzi cappuccia-



ASTIGAMES

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

COMMODORE POINT

SOFT CENTER

Importazione diretta Video Giochi:

SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE • GAME BOY • LYNX • AMIGA • IBM • C64

Console:

SUPER NINTENDO • SEGA MEGA DRIVE • GAME BOY • LYNX

PC Compatibili: IL TUO COMPUTER SU MISURA QUALSIASI CONFIGURAZIONE

GARANZIA 18 MESI

SPECIALISTI NELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA • SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA



USA! Clap! Clap! Clap!

Dopo quest'ovazione passiamo rapidamente in rassegna gli altri titoli targati Accolade: Warpspeed (Megadrive - SNES) è uno sparatutto spaziale in soggettiva, onestamente mediocre, Summer Challenge e Jack Nicklaus Power Golf (Megadrive - fine Maggio) sono due conversioni degli omonimi titoli per PC che hanno fatto impazzire gli americani e hanno lasciato indifferenti gli europei. Seguono Protostar, Gateway 2 e Blue Force (PC) che usciranno il prossimo mese e su cui preferiamo quindi non dilungarci troppo. Breve e concluso.

ti, magliette a maniche lunghe, cappelli invernali stile NFL con il punto esclamativo di Bussy... Roba troppo radicale!!! Un applauso alla software house

MICROPROSE

La casa numero uno nelle simulazioni ha compiuto dieci anni nel 1992, ma non li dimostra assolutamente (in senso buono), anzi torna all'attacco più che mai con un gran numero di titoli. Vediamoli: Fields of Glory - The



Road to Waterloo (PC a Giugno e Amiga a fine anno) è un arcade militaristico ambientato nel 1814 e avente come protagonisti Napoleone, Wellington e Blucher. Return of the Phantom (PC - giugno) è un'avventura

grafica basata sul

Fantasma dell'Opera dalla realizzazione tecnica mostruosa, vedere per credere. Pirates! Gold (PC - giugno), è il seguito molto ampliato del troppo sottovalutato Pirates! Sempre a giugno dovrebbe finalmente uscire, dopo il successo su PC, la versione Amiga di A.T.A.C. Il mese successivo vedrà il lancio di F-15 Strike Eagle 2 per Megadrive e Rex Nebular per Macintosh. Altre conversioni seguiranno da settembre in poi, ma lo spazio a nostra disposizione è davvero limitato e ci vorrebbe uno Speciale CVG solo per elencarle tutte...



OCEAN



Oltre all'ultrapubblicizzato gioco Jurassic Park, di cui trovate la preview su questo stesso numero, la Ocean non aveva in serbo tantissime novità, ma quelle che c'erano sono tutte sugose o quasi. Partiamo subito con questa carrellata e non perdiamo altro tempo... Se pensate che i simulatori di golf sul mercato siano vera-

mente troppi forse non sarete felicissimi di sapere che a metà giugno vedrà la luce International Open Golf Championship, ennesima rappresentazione videoludica di questa disciplina così cara agli inglesi.

Le versioni? Il solito PC, il solito Amiga e, finalmente, una versione speciale per l'Amiga 1200. PC, Amiga e 1200 sono anche le tre versioni di Burnin' Rubber, arcade automobilistico in puro stile Out Run, destinato a uscire a metà luglio. Una nota positiva di Burnin' Rubber (almeno a me è piaciuta) è il fatto che, invece dei soliti bolidi ultrasportivi e strainflazionati, potrete scegliere di lanciarvi a velocità folle con una Golf o una Fiesta, rendendo il tut-

to molto più realistico (si fa per dire...). Non mancano il solito negozio dove comprare tutti gli extra di cui potreste avere bisogno, le auto della polizia, i pedoni, gli incroci e tutte le amenità del caso.

Per finire due titoli ultrattesi, Odyssey e Inferno, gli ultimi giochi dei DI (Epic, F29 Retaliator, Robocop 3): il primo, che si propone come il più serio rivale di X-Wing, ti spara i pianeti con parti in ombra e altre illuminate, differenti situazioni meteorologiche, gravità, 80 missioni, poligoni con texture, battaglie spaziali che vedono coinvolte più di 300 astronavi... Vi gusta? Beh, lo stesso sarà per Inferno che vanta otto scenari (dal Sud America al Medio Oriente), tre aerei ultramoderni da pilotare (l'EFA, l'F22 e l'F117-A Stealth fighter, più di 200 missioni e i soliti poligoni ultraveloci e ultradettagliati. Speriamo non succeda lo stesso guaio di Epic (giocabilità = 0)...



PSYGNOSIS

Le novità della casa di Liverpool erano davvero poche, ma parecchio piacevoli, soprattutto sul fronte delle console. Parliamo perciò dai due titoli in arrivo quest'anno sui vostri Megadrive, Puggsy e Wiz 'n' Liz. Il primo (che verrà convertito anche per SNES questo Natale) è un platform-puzzle game che vede protagonista un tizio obeso assolutamente fuori di testa, il quale deve arrivare all'uscita di ogni livello compiendo un certo numero di azioni. Diciassette ambientazioni, più di 100 differenti creature da incontrare, 34 musiche, un uso dell'hardware davvero incredibile e la solita intro in ray-tracing "by Psygnosis" vi bastano come biglietto da visita? No? E allora forse vi divertirte di più con Wiz'n'Liz, un arcade velocissimo imperniato su due maghetti che si fronteggiano grazie a uno split screen che dà la birra a Sonic 2. Anche in questo caso 56 livelli divisi in 9 mondi, più di 100 incantesimi, più di 20 musiche e una giocabilità davvero incredibile. Sono previste conversioni per Amiga e SNES, ma nessuna data è ancora certa.

Di Dracula e Microcosm su Cd Rom abbiamo già parlato abbondantemente (le uscite sono previste per quest'anno): le caratteristiche tecniche sono impressionanti, staremo a vedere la giocabilità...

Per finire parliamo di PC e Amiga con due titoli imminenti: Hired Guns dovrete conoscerlo ormai tutti, mentre Innocent è un arcade adventure "alla Lucasfilm" in cui un tizio per pagare un maledetto taxi sarà costretto a racimolare soldi con omicidi, furti e amenità simili. Se il divertimento è pari alla cura per la grafica, abbiamo davanti l'avventura del '93...

CORE DESIGN

Vi ricordate di Thunderhawk, un simulatore di elicottero per Amiga accolto entusiasticamente dalla critica per la velocità dei poligoni e l'intro in stile cartone animato? Beh, fra un paio di mesi anche i possessori di Mega CD potranno sollazzarsi e, da quello che abbiamo visto allo stand core, la conversione è ottima, anzi meglio. L'introduzione (digitalizzata e ritoccata) è un vero e proprio film su CD e il gioco stesso sembra estremamente curato: alla Core ci hanno confidato che la Sega punta proprio su Thunderhawk per incrementare sensibilmente le vendite del Mega CD. Parlando di CD non possiamo non citare Wonderdog: a luglio dovrebbe infatti essere disponibile la versione CD di questo discussissimo gioco che, non si sa il motivo, non è stato ancora importato ufficialmente in Europa.

Autunno vedrà l'uscita di Chuck Rock 2 per le console Sega: la versione Master System è ottimamente realizzata e in qualche modo ha sopperito al difetto principale del suo predecessore (la piattezza dei fondali), ma la sua controparte per Megadrive è semplicemente F-A-N-T-A-S-T-I-C-A! I programmatori hanno fatto un lavoro con le palle e credo proprio che persino i giapponesi rimarranno di m... vedendolo.

Più o meno la nostra stessa sensazione quando abbiamo visto Bubba 'n' Stix su Amiga, un platform dalla grafica

notevole e dalle animazioni eccezionali. Qualcuno potrà contestare i concept dei titoli targati Core, ma una cosa è certa: i grafici sono fra i migliori sul mercato, forse proprio i migliori in assoluto. Non vediamo l'ora di provare la versione finale quest'autunno...

Più imminenti sono invece Darkmere e Blastar per Amy: il primo lo conoscerete ormai a memoria, da tante preview abbiamo fatto e da tanti ritardi ha subito, mentre il secondo è uno sparatutto che impiega una nuova tecnica per lo spostamento del fondale. Tecnica davvero impressionante e che non causa, nonostante sia ultramassiccia, alcun rallentamento agli sprite o allo scrolling. Mitico.

Per concludere due seguiti di un paio di giochi che hanno riscosso molto successo fra i nostri lettori, Curse of Enchantia e Heimdall. Intitolati molto originalmente Curse of Enchantia 2 e Heimdall 2 - Bane of Asgard, i due proseguimenti avranno uscite diverse: autunno per il primo e inverno inoltrato per il secondo. Ragazzi, incominciate a risparmiare qualche lira...

VIRGIN

Se dovessimo parlare dettagliatamente di tutte le novità della Virgin non basterebbero 3 numeri di CVG, quindi cercheremo di essere il più sintetici possibili. Partiamo dalle

novità per console e, più precisamente, con quelle per Mega CD. Ottobre sarà il mese di The Terminator: il gioco è in pratica lo stesso della versione Megadrive (ottimo), ma ci saranno un sacco di effetti hardware massicci, nemici superiori in qualità e quantità, più livelli e, ovviamente, una colonna sonora da leccarsi i baffi. Il mese successivo vedrà il lancio di Cool Spot (che verrà "releasato" anche per Master System e Game Gear), ma al momento non si conoscono i miglioramenti apportati rispetto alla versione MD recensita in questo numero. Fra un annetto potremo invece sollazzarci con Another World e Dinoblades: il primo gioco, che tutti probabilmente conoscerete sin nei minimi dettagli, è stato elaborato parecchio e oltre a una MegaCDiosa colonna sonora e a un'introduzione spettacolare, potremo sperimentare nuove sezioni di gioco impersonando l'alieno che ha aiutato Lester a portare a termine la propria avventura! Galattico! Dinoblades è invece un titolo assolutamente fuori di testa e, proprio per questo, atteso come la manna dal cielo: protagonisti di questo beat 'em up sono quattro dinosauri che se ne vanno in giro sul pattini tirando mazzate a destra e manca con i propri bastoni da hockey! Una beata spaziale? Forse sì, ma aspettate di vedere la grafica prima di parlare...

Passando alle novità per Megadrive non possiamo non citare un titolo pressoché imminente (luglio), Two Tribes - Populous 2: conversione del best seller per gli home computer di mezzo mondo, Populous 2 sarà uno dei primi titoli a sfruttare la Sega Micro Trackball, grazie alla quale non sarete più costretti a smoccolare sul Joypad tentando di spostare il pointer sull'icona desiderata. A Novembre gli splattertori più incalliti potranno sfogare i propri istinti animali con Robocop VS Terminator: il gioco, basato su una serie di fumetti Dark Horse, vi metterà nei panni del poliziotto ciber-





netico impegnato in una lotta disperata contro dozzine di terminator e di ED-209. Il tutto vi ispira?

No? Beh, allora aspettate che vi dica che la cartuccia è di 16Mbit per un totale di 12 livelli di distruzione totale e poi sappiatevi dire se avete cambiato idea... Ah, insieme alla versione MD usciranno quelle per Master System e Game Gear! Su tutte le console Sega, sempre a Novembre, uscirà anche The Jungle Book che, come avranno capito quelli che masticano almeno un briciolino d'inglese, è il tie-in de Il Libro della Giungla: i programmatori sono gli stessi di Global Gladiators e Cool Spot e questo, insieme a 12 livelli con tutti i personaggi della pellicola cinematografica, ci solluccherà alquanto...

Cosa abbiamo dimenticato? Ah sì, Super Off Road, Battletoads e Wolfchild per Master System: le tre conversioni (rispettivamente coin-op, Nes e Amiga) dovrebbero mantenere intatte le caratteristiche degli originali, quindi non perdiamoci sopra altro tempo...

Computer Time! Partiamo dal titolo più atteso, Goal per Amiga: abbiamo avuto l'occasione di giocare guidati nientepopodimeno che da Dino Dini e (possiamo essere sinceri?) il gioco non ci è sembrato poi 'sto granché... Non che sia brutto: semplicemente non è all'altezza di Kick Off o Sennisoccer: a essere sinceri sembra un gioco di calcio per il Super Nes. Certo, ci sono le rimesse laterali e le punizioni "alla Striker" con la traiettoria del pallone da regolare, che sono una vera figata, ma per il resto è poca cosa, compreso il cambio d'inquadratura che non serve a una favogna. Abbiamo dovuto trattenere l'espressione di delusione dalle nostre facce solo perché al joystick in porta 2 c'era Dino in persona... Mr Kick Off ci ha anche detto di aver iniziato a lavorare a un gioco di calcio manageriale: sperem in bene. Un altro titolo attesissimo è Apocalypse: il "Choplifter del 2000", dopo mesi e mesi di preview e news, era stato bloccato dal fallimento della Mirrorsoft, ma da giugno tutti gli amighisti potranno metterci le loro adunche mani sopra! Nello stesso periodo i Pcisti avranno l'opportunità di comprare Pool di Archer Maclean per il proprio computer: un'occasione davvero da non perdere.

A proposito di giochi che aspettavamo da tempo, sembra proprio che a Novembre vedremo in tutti i negozi Cannon Fodder per Amiga, il megamix fra Lemmings e uno spietatissimo war game ideato da quel genialoidi della Sensible e atteso come una pizza con il salame piccante quando si è a digiuno da una settimana.



Finiamo in bellezza (e in brevità): a settembre Dune 2 per Amiga, a novembre Beneath a Steel Sky (di cui abbiamo parlato lo scorso mese) per PC, a giugno The 7th Guest e Kyrandia per CD Rom e a dicembre Shuttle, sempre su CD.

Molto promettente è anche l'ultima fatica Westwood Studios (gli autori di Eye of the Beholder), Lands of Lore - the Throne of Chaos. Il gioco è ultramassiccio e ci vorrebbero 47 pagine per descriverlo nei minimi particolari. Diciamo comunque che si vede l'influenza di Beholder e che il gioco uscirà al più presto per PC e CD Rom. Abbiamo anche avuto modo di scambiare qualche parola con gli autori e vi possia-

mo dire sin d'ora che per il futuro alla Westwood supporteranno massicciamente il CD Rom per PC, mentre tralasceranno completamente il povero Amiga, sigh...

Un'ultima notizia prima di chiudere: dovrebbe essere da poco disponibile nei negozi di musica Mega-lo-Mania, una compilation di pezzacci dance relizzata per spingere l'omonimo videogioco, uscito nel medesimo periodo per Megadrive. Ognuno può trarre le conclusioni che vuole, ma una cosa è certa: il gioco venderà moltissimo, anche perché i manifesti pubblicitari (compilation & gioco) erano un po' ovunque a Londra...

TEAM 17



E questi chi sono? Mai sentiti... Eh eh eh, scherzi a parte, il Team 17 era più presente che mai all'ECTS e, nonostante Martyn Brown avesse un'aria semplicemente distrutta (la fama ha anche i suoi difetti, o c'entra forse la birra?), ci ha mostrato tutti i capolavori in preparazione dalla casa numero uno del divertimento videoludico per Amiga. Andando in ordine temporale, partiamo dalla nuova edizione di Body Blows: seguendo la politica della Renegade con Sennisoccer 1.1, il Team 17 ha deciso di distribuire una versione migliorata del proprio picchiaduro (velocità superiore, ombre e similia). E' un bene o un male? Ma è un bene, ovviamente, sempre nell'attesa che esca Body Blows per il 1200: fondali a 256 colori (beccatevi questo, PC malefici! - un'Amigofilo anonimo), velocità superiore, un personaggio in più, sono migliorato... Il tutto è previsto per giugno-luglio. Sempre nello stesso periodo potremo scatenarci con Overdrive: qualcuno forse si ricorda di questo gioco con il nome di Overhead Perspective Racing... In pratica si tratta di una versione mooolto migliorata e ampliata del solito Super Sprint: cinque tipi di auto, cinque tipi di circuito e le solite caratteristiche tecniche da infarto sono una garanzia di qualità, e l'unico dispiacere è causato dalla impossibilità di giocare in 2 contemporaneamente sul medesimo Amiga (via link è comunque possibile), ma lo scrolling ultraveloce e l'area di gioco immensa hanno costretto i programmatori a questa dolorosa scelta.

Passiamo ora al gioco che farà la differenza fra Amiga 1200 e 500/600, Alien Breed 2. Il seguito del "capolavoro dei capolavori" sarà realizzato PRINCIPALMENTE per l'ultimo nato di casa Amiga (ottobre) e la versione 500/600 sarà lanciata solo in seguito (novembre). Parto con le caratteristiche di Alien Breed 2? Va bene, l'avete voluto voi: più tipi di alieni, più tipi di trappole, un sacco di armi e power up nuovi, nuovi compiti come quello di salvare gli ostaggi, un'area di gioco grande 3 o 4 volte quella di Alien Breed 92, FONDALI A 128 COLORI... Scusate se non vado avanti, ma la bava ha sommerso totalmente la tastiera del mio Amiga! Novembre sarà comunque un mese da infarto perché potremo giocare anche a Body Blows 2: questo megaseguito uscirà in due versioni, 1200 e 500/600. Questa volta dovrete cimentarvi con avversari provenienti addirittura dagli altri pianeti del Sistema Solare! Droidi, umanoidi, Alieni... Tutti hanno dei poteri magici o delle armi per darvi del filo da torcere, quindi iniziate a conservare le manette della nonna sin da ora.

Un'ultima notizia prima di chiudere: non contenti di aver conquistato nella quasi totalità il pubblico Amiga, quei

genialoidi del Team 17 tenteranno ora di estendere la propria egemonia al campo dei PC! Alien Breed è solo la prima (uscita: luglio) di una lunga serie di conversioni, fra cui segnaliamo anche Body Blows (luglio-agosto) e Alien Breed 2 (dicembre). Arcade esasperati su PC? Ragazzi, la faccenda si fa interessante...

settembre uscirà Diggers per 1200 e 500/600, un puzzle game avente un gruppo di minatori come protagonisti e un'area di gioco davvero mastodontica. Molto divertente, proprio come Beastball, una versione riveduta e corretta (e più cruenta) del football americano. Un vero spasso, specie se giocato in due. Ah, l'uscita, su 1200 e PC, è prevista per novembre...

MILLENNIUM

Quando si pensa alla Millenium viene subito in mente un personaggio che ci ha fatto passare un sacco di ore davanti al monitor, James Pond. La casa britannica aveva ovviamente in preparazione James Pond 3 - Operation Starfish in tre versioni differenti, per 1200, per 500/600 e per Megadrive. Più di 100 livelli in compagnia della simpaticissima rana

Finnius (e della possibilità di giocare perciò in due). Ragazzi, vi dico solo una cosa sullo scrolling di JP3: è VELOCISSSSSSSSIMO! Altro che Sonic! Non ci credete? Aspettate settembre... Nel frattempo cercate di procurarvi James Pond 1 per 1200 e PC (molto bello), previsto per luglio. A



US GOLD

Tre etichette nello stesso stand, quello della US Gold, distributrice di prodotti di mezzo mondo. Cominciamo la carrellata sui titoli ivi presentati con Star Wars: il gioco, di cui abbiamo parlato più che abbondantemente nei mesi passati, sarà presto disponibile per Master System e Game Gear. Per la medesima console è in preparazione anche James Pond 2 - Robocod e anche in questo caso preferiamo non allungarci (e parlando di allungamenti JP è un esperto...) Perché il gioco lo conoscerete tutti perfettamente. Ma allora, direte voi, qualcosa di nuovo e originale c'è in questo dannato stand US Gold? Beh, tralasciando i mission disk di Comanche e X-Wing con nuove missioni e nemici, Eye of the Beholder 3 (che contiamo di recensire al più presto), Dark Sun: Shattered Lands (idem come sopra), rimane "solo" Day of the Tentacle della Lucasarts. Forse il nome non vi dice



VIDEO LAND

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

SNK NEO GEO - SUPER FAMICOM

NOLEGGIO

CORRI A NOLEGGIARE SUPER SIDEKICKS E STAR FOX

VENDITA

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

VIDEO LAND

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



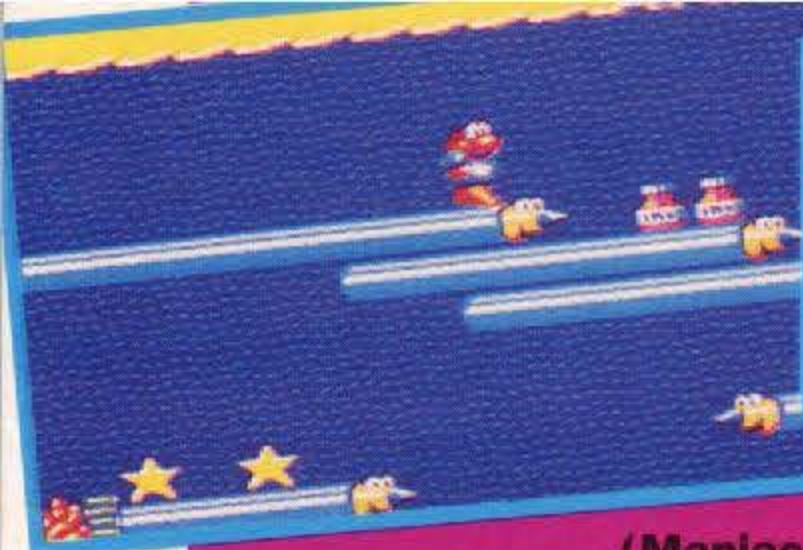
MEGA
DRIVE
SUPER
NES
GAME
BOY

MEGA
DRIVE
ATARI
LINX
GAME
GARE

NOI SIAMO QUI



MM Loreto
(USCITA VIA CARETTA)



niente, ma il sottotitolo (Maniac Mansion 2) è garanzia di qualità e, soprattutto, di risate in abbondanza. Tim Delacruz e Dave Grossman sono tornati più in forma che mai e, grazie anche ai progressi fatti negli ultimi anni sul PC, potete star certi che per rendere al meglio la propria comicità i due si avvaleranno abbondantemente di grafica (vige una prospettiva assurda, una specie di quella "da fumetti" vista in Larry 5) e sonoro (IMUSE a volontà). Siete pronti a capottarvi sulla vostra poltrona preferita per l'ennesima volta?

per il suo prossimo titolo, Cyber Race, nientepodimeno che Syd Mead (che da designer ha partecipato alla realizzazione di Blade Runner, 2010, Aliens e Tron). Il gioco è una corsa avveniristica in 3D con una dose massiccia di combattimenti e una grafica da spaccarsi la testa a metà. Di più non vi diciamo perché il gioco è previsto per il prossimo mese su tutti i PC e a Novembre su Amiga e Mac, ma vi possiamo rivelare che in ogni confezione ci sarà un modellino di uno dei mezzi ultracybernetici presenti nel gioco! State sintonizzati perché sarà molto probabilmente un CVG Hit!

Nel 1994 vedrà invece la luce I Have No Mouth and I Must Scream, un'avventura basata sull'omonima storia di Harlan Ellison, scrittore multipremiato e autore delle sceneggiature di alcuni episodi di Star Trek, Ai Confini della Realtà e di un'altra tonnellata di serie. In I Have No Mouth dovrete compiere un terribile viaggio in un mondo in continuo cambiamento per volontà di un super computer che, ovviamente, dovrete distruggere. Distruggere un super computer? Sacrilegio!

La Coktel, oltre ad annunciare l'uscita in un futuro non meglio precisato di Goblins 3 (questa volta il protagonista è uno solo), proponeva ai visitatori dell'ECTS Lost in Time, un'avventura dalla realizzazione tecnica a dir poco magistrale. In teoria questa non dovrebbe essere una sorpresa perché i francesi hanno dimostrato in questi ultimi mesi di saperci fare veramente in questo campo (basti citare Alone in the Dark o Shadow of the Comet), ma la quantità di "finto Full Motion Video" presente in Lost è davvero impressionante, tant'è vero che alla Coktel lo presentano come un film più che un videogioco. Un gioco per PC e CD Rom davvero consigliato a tutti gli amanti delle avventure ultima generazione.

La Tecmagik aveva in serbo André Agassi Tennis per Megadrive e Super Nes (Maggio e Settembre rispettivamente), Sylvester e Tweety per Master System e Megadrive, basato sulla popolarissima e divertentissima serie di cartoni animati a noi nota come Titti e Silvestro e Pink Panther, un gran bel platform per Megadrive e Super Nes dalla grafica veramente eccezionale. Ah, a proposito, la Tecmagik si è anche accaparrata una quarta licenza, quella di Steven Seagal: il popolare attore USA verrà sfruttato parecchio nei prossimi mesi dalla casa americana. Potete starne certi...

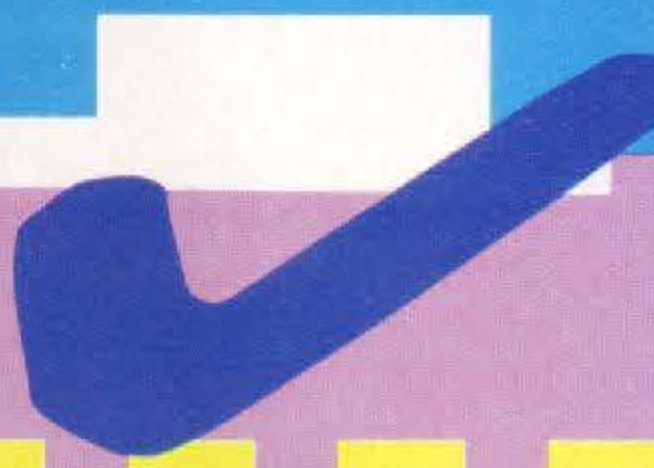


MINDSCAPE

La Mindscape è una casa che molto spesso viene sottovalutata: in realtà il suo potenziale è elevatissimo, anche perché distribuisce i prodotti Sensible e Maxis che difficilmente sono di bassa qualità. Di sicuro non sarà di livello infimo Sim Farm, ennesimo simulatore totale e probabile riscatto dalla semidelusione di Sim Life: questa volta, come avrete già capito, dovrete controllare un'intera fattoria, senza però dovervi alzare alle 5 del mattino per mungere il vostro PC! Visto che stiamo parlando di animali ci sta bene un'occhiata ad Alfred Chicken, un platform demente pieno di livelli bonus, animazioni beote e humor a mille! A settembre per Amiga, Nes e SNES. Sempre per quel periodo dovremmo attendere Son of The Empire, seguito dell'acclamato Legend che tanti role player ha divertito lo scorso anno. Fra gli altri titoli presentati segnaliamo Liberation-Captive 2 di cui abbiamo già parlato e Star Wars Chess, simulazione scacchistica "alla Battle Chess" avente come protagonisti gli eroi di Guerre Stellari!



SHORTS



Forse non tutti conoscerete questa casa, quindi un po' di ripasso non potrà farvi che bene. La Cyberdreams è stata fondata nel 1990 da Patrick Ketchum, ex-presidente della Sullivan Bluth Interactive Media (Dragon's Lair) e della Datasoft (Zaxxon, Bruce Lee, Alternate Reality) e dipendente della Toei Animation (fanatici di OAV nipponici e mangamaniaci, state calmi!). Ora ci lavorano veterani del settore come Mark Scriven (ex-Jaleco, Mirrorsoft e EMAP), John Krause (ex-The Software Toolworks) e Louis Johnson (ex-New World Computing e Microillusions). Fra i giochi lanciati basta un nome su tutti, Dark Seed, la mega-avventura realizzata in collaborazione con H.R. Giger (non vi sto a ripetere per la 114^ volta chi è perché lo sapete tutti benissimo). Proseguendo con questa politica (ingaggiare esperti di altri settori per sfruttare il loro talento nel mondo del videogioco) la Cyberdreams ha ingaggiato



Fra i titoli in preparazione dalla Empire segnaliamo Cyberspace (Amiga e Pc - settembre) un RPG futuristico in 3D davvero massiccio, Magic Boy (stessi computer e stesse date) e Campaign 2 (Amiga e Pc - ottobre). The Terror of the Deep (idem) ovvero il seguito di Guy Spy e King's Ransom (con patate), l'ennesimo adventure fantasy con tonnellate di personaggi, locazioni e mostri.

Breve e conciso: la System 3 sta lavorando a Super Putty, conversione per Super Nes di uno dei titoli più originali dell'intero 1992, Putty. Un'idea alquanto azzeccata soprattutto considerando l'immenso potenziale fornito dai 6 tasti di fuoco della consola Nintendo. Finalmente non ci incasineremo più nel tentativo di far saltare quella malefica pallina blu!



S.NES + Mario 4
L.399.000

SUPER NINTENDO 16 BIT
ENTERTAINMENT SYSTEM

**Super Nintendo +
Super Mario 4 + Joypad**
L.355.000

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

SUPER FAMICOM CONSOLE
+ GIOCO OFFERTA L.449.000
Prezzi iva compresa

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

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

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

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

Megadrive
+ Sonic
L.245.000

NINTENDO SCOPE 6

Prendi la mira a gioco
con Nintendo Scope!
Funziona senza fili, in
modo da garantire la
massima maneggevolezza
e libertà di movimento!

16) L.179.000

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

ALEX
Mail Service
Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:
011/4031114

PC
BETHESDA
SOFTWARE

GRAFICA

Ottime animazioni nella visuale di 3/4

85

SONORO

C'è di tutto: i pattini che sfregano sulla pista, l'esultanza, le mazzate...

88

GIOCABILITA'

La massima espressione hockeyistica vista sinora su comp

92

LONGEVITA'

Divertente e ultramanegerial: non lo mollate più!

92

GLOBALE

92

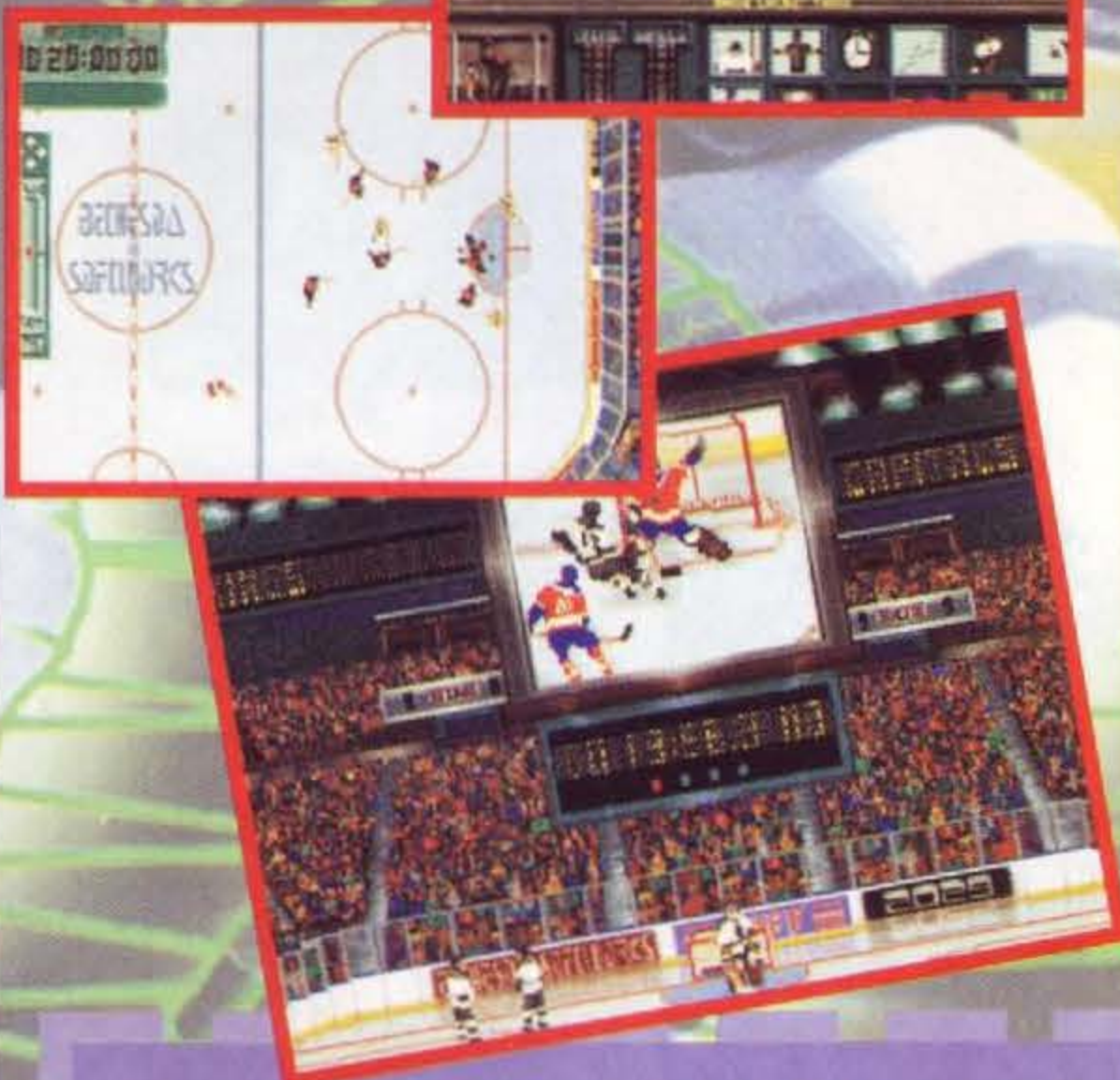
Un capolavoro sportivo per completezza e varietà.

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"/>

WAYNE GRETZKY 3

Poco sfruttato l'hockey nel mondo dei videogiochi. E dire che è uno sport veloce, con grande ritmo, molto fisico (solo nei giochi di hockey trovate la simulazione anche degli scontri "non consentiti") e spettacolare. E finché la Electronic Arts non si decide a convertire per computer il mitico EA Hockey, il massimo che possiamo goderci sulle nostre macchine con tastiera sono i giochi di Gretzky: ehi, ma cosa vedo? La terza puntata di questa glaciale saga, e ha pure l'inquadratura da 3/4, proprio come l'hockey della Electronic Arts e una marea di statistiche, animazioni, replay, tattiche da

perderci la testa! Pattini ai piedi, ragazzi!



! Non ci sono parole! Ecco IL gioco di hockey per computer. Se finora i computeristi dovevano invidiare ai megadrivisti il mitico EA Hockey ora possono stare tranquilli: Gretzky 3 è anche meglio! Se l'aspetto migliore delle precedenti puntate della saga poteva essere quello manageriale, ora abbiamo anche una visione di 3/4 che soddisferà tutti videogiocatori sportivi. Le animazioni sono veramente ottime, l'azione fluisce alla grande e insomma ci troviamo di fronte a un grande gioco! In più ci sono le opzioni di replay, l'editor di magliette a rendere questo gioco veramente totale. Come già in precedenza, i parametri e le statistiche si sprecano, nulla del glaciale mondo dell'hockey è stato tralasciato. In definitiva siamo di fronte a uno dei giochi sportivi più completi della storia e, hockeyisti o meno, non comprarlo sarebbe un vero delitto!

MAD MAX

IL MIO SPORT PREFERITO? HOCKEY, ADESSO TE LO DICO

Gretzky 3 è sicuramente un netto miglioramento rispetto ai predecessori: tanto per cominciare la visione del campo di gioco non è limitata alla scarna visuale dall'alto, ma può essere sostituita dalla ben più arcade, bella e moderna visuale da 3/4 in verticale che risulterà gradita non solo agli hockeyisti sfegatati ma a tutti i videogiocatori sportivi. Per il resto c'è proprio di tutto: ogni giocatore ha il suo bel bagaglio di parametri che lo identificano (dodici in tutto), ci sono miriadi di tattiche e statistiche, un editor delle magliette in cui si sceglie il colore sia delle "zone" della maglietta, sia del casco e poi varie funzioni di replay con mvio-la ingrandita di varie azioni effettuate. Insomma, proprio tutto!

Nintendo

JVC

JVC Musical Industries Europe Ltd.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



**eroiche
battaglie**

**in una galassia molto
lontana...**

**SUPER
STAR
WARS**

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



Marco Barzoghi



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

PC
ELECTRONIC
ARTS

GRAFICA

▲ Semplicemen-
te il più realistico
gioco di basket del-
la storia

93

SONORO

▲ Come canta
il pallone!

88

GIOCABILITA'

▲ E' come in
TV!

90

LONGEVITA'

▼ Opzioni ridot-
tissime e
campionati facili
da vincere

81

GLOBALE

89

Grande spettacolo sui nostri
schermi, ma doveva essere
accompagnato da un livello di
difficoltà maggiore e da più
opzioni.

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

MICHAEL JORDAN IN FLIGHT

Dico: Michael Jordan! Non stiamo mica parlando di Pino Zappalà della Sangluiseppese (con tutto il rispetto): dove sta andando l'industria dei videogiochi? Beh, mi sa che si sta avviando a diventare la più grande forma di spettacolo degli ultimi secoli, ma diciamolo sottovoce che già siamo epiletici poi potrebbero anche prenderci per dei fanatici (tanto noi sappiamo di aver ragione!). Polemiche a parte, ecco a voi in un videogioco il cestista più famoso del mondo: non ci credete che sia proprio lui quello lì dentro il vostro rettangolo pieno di pixel? Non vi preoccupate, appena vedrete il suo fantastico sprite digitalizzato insieme con quello degli altri giocatori qualcuno vi chiederà perché avete girato su Telemontecarlo!



NON VINCERAI MAI COL JORDAN

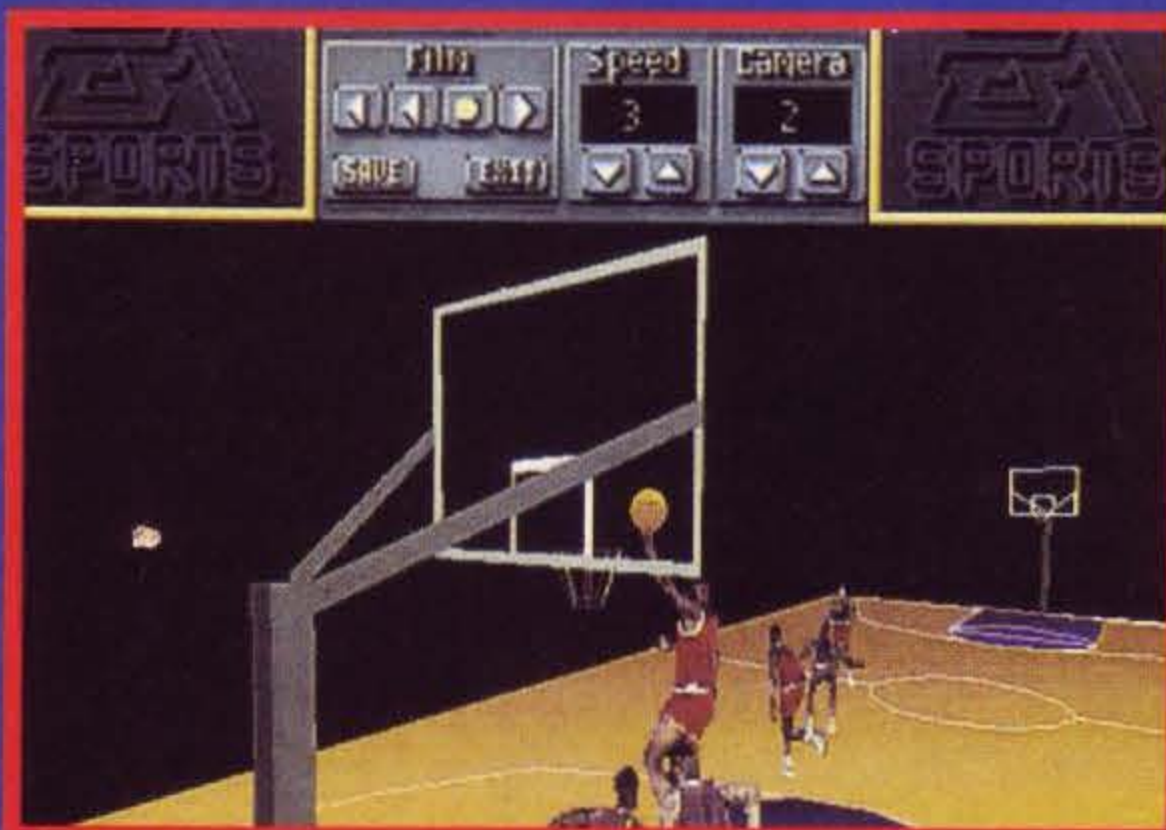
Incredibile ma vero, il gioco che ha come testimonial il più grande giocatore di basket del mondo è semplicemente un sfida tre-contro-tre in una sola metaccampo. E' inclusa la regola della palla da pulire: se si ruba la palla dentro l'area agli avversari in attacco bisogna uscire dall'area dei tre punti e poi si può andare a canestro. Il giocatore può sia impersonare solo Jordan oppure giocare "di squadra" impersonando automaticamente il giocatore con la palla se si è in attacco o il difensore più vicino al portatore di palla avversario. Durante il gioco si possono cambiare le tattiche premendo i tasti da F1 a F4 e poi c'è la mitica opzione del replay: praticamente si possono scegliere tutti i punti di vista possibili e immaginabili e poi rigodersi il tutto nel vostro servizio giornalistico da spedire subito a TMC.

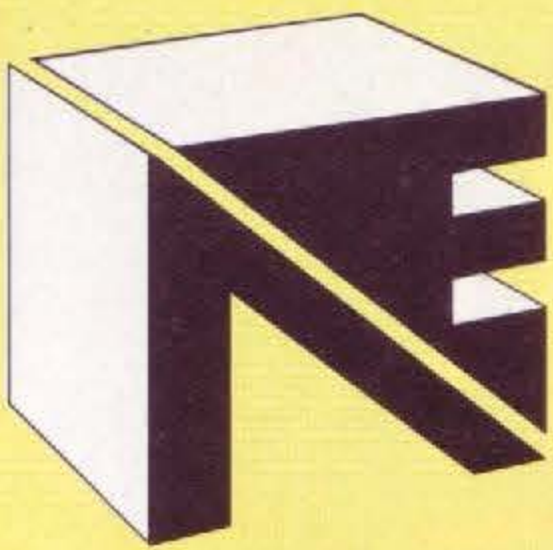


Il gioco di Jordan è un caso un po' atipico nel panorama di software PC di oggi: solo 4 Mega da sbattere su

Hard Disk e gira anche bene su un 386 a 16 MHz! Da un certo punto di vista mi verrebbe da fare sperticate lodi alla Electronic Arts per essersi ricordata dei poveri PCisti videoludici dall'altra parte però devo dire che un poco MJ In Flight mi delude. Com'è possibile che il gioco del più grande cestista del mondo proponga partite tre-contro-tre, con un solo tipo di torneo? A questo punto mi chiedo: non potevano almeno fare una decina di Mb di programma e includerci più opzioni e partite cinque-contro-cinque? Probabilmente sarebbe stato il più grande gioco di basket della storia! "Come, prima dite che le case si preoccupano solo di occupare Megabyte e adesso che non lo fanno le contestate?" mi sembra di sentirvi dire. E' vero, ma con quello che ne sarebbe venuto fuori 10 Mb sarebbero stati davvero accettabili. Comunque questa è stata la scelta della EA, e MJIF rimane uno dei più spettacolari e intriganti giochi cestistici della storia: sprite ultrarealistici in eterna zoomata, ottimo rumore del rimbalzo del pallone e il mitico MJ che vi dà consigli!

PAOLO CARDILLO





NEWEL[®] srl COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

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

ORDINA SUBITO
02 - 330000036 (5 linee)

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

SEGA MEGA CD SEGA MEGA CD SEGA

MEGA CD + 4 GIOCHI
(GOLDEN AXE - STREET OF RAGE - SHINOBI - COLOMUS)
L. 688.000

VASTA GAMMA DI GIOCHI PER CD
A PARTIRE DA L. 49.000
NOVITÀ - DISPONIBILE !!!
FINAL FIGHT CD

NOVITÀ ASSOLUTA !
NEW CDX L. 118.000

Cos'è NEW CDX ?
È UN ADATTATORE UNIVERSALE PER USARE TUTTI I GIOCHI ITALIANI - EUROPEI - AMERICANI - GIAPPONESI. POTRAI USARE SUL TUO MEGA CD UN QUALSIASI CD (DISPONIBILI COSÌ PIÙ DI 50 TITOLI).
NON C'È PIÙ PROBLEMA DI COMPATIBILITÀ !!!
SEMPLICISSIMA INSTALLAZIONE COME UNA CARTUCCIA, NON NECESSITA MODIFICHE NE SALDATURE.

MEGADRIVE NOVITÀ MEGADRIVE NOVITÀ MEGA

MAGIC ADAPTOR

FINALMENTE DISPONIBILE IL "MAGIC ADAPTOR" CHE CONSENTE SENZA NESSUNA MODIFICA INTERNA DI UTILIZZARE TUTTI QUEI GIOCHI CHE FINO AD OGGI FUNZIONAVANO SOLO SULLA VERSIONE AMERICANA GENESIS COME AD ES.: X-MEN, TINY TOONS, FLASHBACK, SUPERMAN, TYRANTS LIGHTING FORCE, TURTLES, OUTRUN 2091, GLOBAL GLADIATORS E MOLTI ALTRI...
MAGIC ADAPTOR È L'UNICO ADATTATORE UNIVERSALE CHE CONSENTE SUL MEGADRIVE EUROPEO UN QUALSIASI GIOCO AMERICANO !
NOVITÀ INDISPENSABILE !!!

SUPERNINTENDO UNIVERSAL ADAPTOR L. 39.000

L'UNICO ADATTATORE UNIVERSALE COMPATIBILE CON TUTTI I GIOCHI, CONSENTE DI UTILIZZARE SUL SUPERNINTENDO ITALIANO UN QUALSIASI GIOCO AMERICANO O GIAPPONESE !

GAME BOY L. 158.000

OMAGGIO CUFFIA + BATTERIE
+ INTERFACCIA 2 GAMEBOY
+ GIOCO TETRIS

GIOCHI GAME BOY

ADVENTURE ISLAND II	L.	68.000	JORDAN VS BIRD	L.	38.000
ALIEN III	L.	68.000	KICK OFF	L.	68.000
AMAZING SPIDERMAN	L.	68.000	MARBLE MADNESS	L.	38.000
AVENGING SPIRIT	L.	68.000	MC DONALD LAND	L.	68.000
BARBIE	L.	68.000	MERCENARY FORCE	L.	48.000
BART SYMPON VS JUG.	L.	68.000	MILON'S SECRET CASTLE	L.	68.000
BATTLESHIP	L.	58.000	MINER 2040	L.	68.000
BILL & TED ADVENTURE	L.	68.000	MISSILE COMMAND	L.	58.000
BIONIC COMMANDO	L.	58.000	NOBUNGA'S AMBITION	L.	58.000
BLASTER MASTER BOY	L.	48.000	PAPERBOY 2	L.	58.000
BONK'S ADVENTURE	L.	68.000	PARASOL STARS	L.	68.000
BURGER TIME DELUXE	L.	48.000	POWER RANCER	L.	58.000
CHESSMASTER	L.	68.000	PRINCE OF PERCIA	L.	48.000
CRYSTAL QUEST	L.	38.000	Q-BERT	L.	48.000
CYRAD	L.	38.000	RACE DRIVING	L.	68.000
DARKWING DUCK	L.	68.000	SERPENT	L.	48.000
DAY OF THUNDER	L.	38.000	SALOMON'S CLUB	L.	48.000
DEAD HEAT SCRAMBLE	L.	68.000	SPIDER-MAN 2	L.	68.000
DIG DUG	L.	58.000	SPOT	L.	58.000
EMPIRE STRIKE BACK	L.	68.000	SPY VS SPY	L.	48.000
F1 RACE	L.	68.000	STAR WARS	L.	68.000
GARGOYLE'S	L.	48.000	SUMO FIGHTER	L.	68.000
GAUNTLET II	L.	38.000	SUPER HUNHBACK	L.	68.000
HIT ON ICE	L.	68.000	SUPER MARIO LAND 2	L.	68.000
INTERNATIONAL ASSAULT	L.	38.000	TALE SPIN	L.	68.000
			TASMANIA STORY	L.	48.000

TENNIS	L.	48.000	MARBLE MADNESS	L.	58.000
TERMINATOR 2	L.	68.000	OLIMPIC GOLD	L.	58.000
TINY TOONS	L.	68.000	OUT RUN	L.	48.000
TIP OFF	L.	58.000	PALLAPRIGIONIERA	L.	48.000
TOP GUN	L.	68.000	PAPER BOY	L.	68.000
TRAVEL GUIDE	L.	28.000	PREDATOR TWO	L.	78.000
TURRICAN	L.	48.000	PRINCE OF PERSIA	L.	78.000
WWF SUPERSTARS 2	L.	68.000	PRO-BASEBALL	L.	58.000
			PSICHO WORLD	L.	38.000
			R.C. GRAND PRIX	L.	78.000
			SHAING IN THE DARKNESS	L.	68.000
			SHINING FORCE	L.	68.000
			SLIDER	L.	58.000
			SMASH TV	L.	58.000
			SONIC I	L.	48.000
			SONIC II	L.	68.000
			SPIDERMAN	L.	68.000
			STREET OF RAGE-		
			BARE KNUCKLE	L.	68.000
			SUPER MONACO -		
			GP II SENNA	L.	58.000
			SUPER OFF ROAD	L.	68.000
			SUPER SPACE INVADERS	L.	68.000
			TALE SPIN	L.	78.000
			TAZMANIA	L.	78.000
			THE BERLIN WALL-ARCANDID	L.	48.000

GAME GEAR
L. 248.000

CON GIOCO "ARIEL" L. 268.000
CON GIOCO "SONIC 2" L. 298.000

GIOCHI GAME GEAR

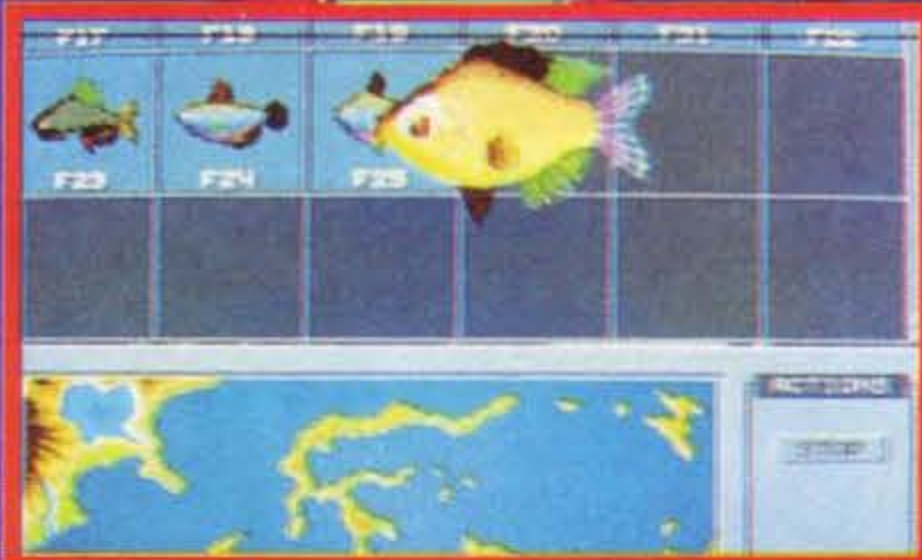
ALIEN 3	L.	78.000
ARCH RIVALS BASKETBALL	L.	68.000
ARIEL	L.	25.000
BATMAN RETURNS	L.	58.000
CASTLE OF ILLUSION-TOPOLINO	L.	58.000
CHESSMASTER-SCACCHI	L.	68.000
CHUCK ROCK	L.	68.000
DODGE DAPEI	L.	48.000
DONALD DUCK PAPERINO	L.	48.000
EVANDER HOLYFIELD'S BOX	L.	68.000
FANTASTIC NAVIGATOR	L.	48.000
G-LOCK	L.	58.000
HOUSE OF THE VAMPIRE	L.	58.000
INDIANA JONES	L.	78.000
LEADERBOARD GOLF	L.	78.000
LITTLE MERMAID LA SIRENETTA	L.	78.000

GRANDE ANTEPRIMA
NEWEL !!!
MEGADRIVE 2

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.

PESCI "ROSSI"

Il programma è suddiviso in diverse fasi. La prima consiste nel procurarsi i pesci da mettere nell'acquario, e ciò è conseguibile in due modi differenti: pescandoli con amo e lenza in un punto qualsiasi dell'Oceano Indiano (numero uno nella classifica degli oceani più ricchi di specie rare), oppure allevandone una coppia. In quest'ultimo caso, il computer analizzerà i loro geni e visualizzerà un assortimento della loro potenziale progenie, dopodiché potrete tenere i pesci che vi piacciono e ributtare a mare il resto. In seguito potrete giocherellare con il codice genetico dei pesci per modificarne l'aspetto, ma dovrete fare attenzione a non forzare troppo la mano sui geni, altrimenti vi ritroverete con dei mutanti incapaci di procreare. Una volta ottenuta la gamma desiderata di pesci, il computer si prenderà la briga (più una bella quantità di tempo) di calcolarne le animazioni necessari usando tecniche di rendering in 3D. Terminata questa fase, occorre allestire la vasca da riempire con i vostri pesci, e il programma, molto generosamente, vi fornisce tutti gli elementi necessari a tale scopo: rocce, piantine, conchiglie, statuette, crostacei di vario tipo, persino una zampa felina da fare immergere nell'acquario di quando in quando. Fatto anche questo, non resta che versare i pesci nell'acquario, aggiungere un adeguato sottofondo musicale e...godersi lo spettacolo!



Qualcuno sa dirmi come si dice "che figata!" in russo? No? Pazienza, mi dovrò accontentare di dirlo in italiano. Scherzi a parte, El-Fish è veramente un gran bel programma. Graficamente, è appena appena favoloso; i movimenti dei pesci sono così realistici che viene istintivo illudersi di poter immergere la mano nel monitor! Anche nel comportamento, i pesci di El-Fish sono tali e quali le loro controparti reali; alcuni navigano nel nucleo dell'acquario, altri ne esplorano il fondo o la superficie in cerca di mangime simulato, altri ancora si nascondono dietro le rocce come intimiditi dalla nostra presenza. Insomma, è esattamente come avere un vero acquario, ma il bello è che, a differenza di un vero acquario, non emana odori sgradevoli, non lo devi pulire una volta alla settimana, e i pesci non ti muoiono da un minuto all'altro! Volete mettere?

From Russia With Glub (cioè: Dalla Russia con le Bolle)! No, non è il nome di un particolare livello in uno dei giochi di James Pond, né tantomeno il titolo del prossimo film di 007 (che sarà invece "The Property Of A Lady", se a qualcuno interessa, ma anche se non interessa a nessuno lo dico lo stesso - Fabio), bensì uno degli ironici "strilloni" riprodotti sulla confezione di El-Fish, la prima simulazione al mondo di vita in un acquario, ma anche il primo simulatore "autonomo" di vita in generale dai tempi di Little Computer People, del mitico David Crane. E a chi poteva venire un'idea come questa se non che proprio alla controparte russa del magico David, vale a dire Alexey "Tetris" Pajitnov (con tutto il rispetto per il signor Vladimir Pokhilkov, co-ideatore del programma)?



PC
MINDSCAPE

GRAFICA

▲ Eccezionale sia l'animazione che l'utilizzo dei colori

90

SONORO

▲ Motivi orecchiabili come si conviene

72

GIOCABILITA'

▲ Un'intero oceano nelle vostre mani!
▼ Troppo lungo il calcolo delle animazioni

79

LONGEVITA'

▲ Il fascino del mondo sommerso

85

GLOBALE

88

Un programma incantevole e originale che riproduce alla perfezione la vita in un acquario, ma che è più di un acquario!

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"/>

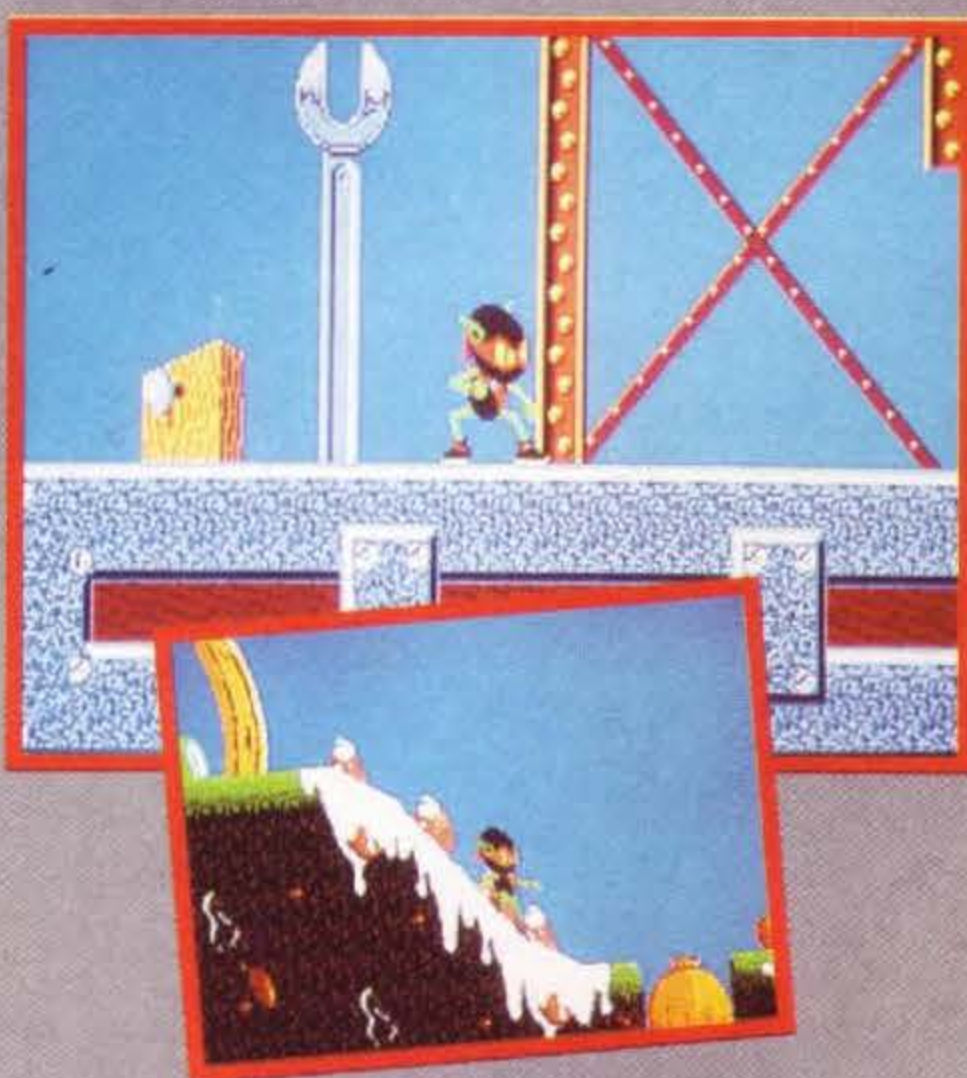
ZOOL

Più famelico di Vincenzo Renzi! Più animato di un comizio elettorale! Più nero della scalogna! Capace di scavalcare un piatto di profiterol con un solo balzo! Guardate! Giù nei prati! E' una mosca? E' un bagarozzo? No, è ZOOL! Vi avevamo avvertito che sarebbe accaduto, ma non ci avete ascoltato; ora pagatene le conseguenze! Ebbene sì, cari miei possessori di un PC: Zool è ritornato e lo ha fatto per voi! Deliri a parte, le cose stanno così. Dopo aver

sollazzato i piattafarmisti in possesso di un Amiga e un attimo prima di effettuare il gran salto dal floppy disc alla scheda da coin-op, passando per le versioni da console nonché l'inevitabile sequel, Zool ha trovato il tempo di fare una capatina sull'IBM PC (e già che c'era, sui suoi compatibili) per offrire ai suoi utenti tutto il proprio fenomenale repertorio. Prima di iniziare la partita, consigliamo di chiudere a chiave il frigorifero: Zool è pur sempre una formica...o no?

UN FORMICOLIO DI PIATTAFORME

Gli acquirenti di questa versione di Zool partiranno avvantaggiati. Sul numero precedente di CVG, infatti, abbiamo pubblicato la guida completa a Zool, che anche sul PC ha conservato intatte le sue caratteristiche, la struttura di gioco e gli scenari originari. Questi ultimi, ricordiamolo, sono sette; ognuno è suddiviso in tre livelli, per un totale di 21, e rappresenta un mondo tutto a sé, con il proprio look e le proprie peculiari insidie. Zool dovrà attraversarli tutti raccogliendo il maggior numero possibile di bonus (nascosti o no che siano), facendo a fettine i cattivi con le sciabole gemelle di cui è munito, risolvendo una certa quantità di enigmi e, naturalmente, affrontando i boss di fine livello. Il tutto sotto la comune insegna della pura assurdità.



Beh, non capita tutti i giorni di avere un gioco della portata di Zool su PC.

Intendiamoci: stiamo ancora aspettando qualche genio che riesca a fare uno scrolling decente su un IBM-compatibile visto che anche questa versione del gioco del ninja della Gremlin fa vedere ancora parecchia gelatina al posto dello scrolling. Ma di platform così, come dicevo, se ne vedono pochi: Zool ha un'ottima animazione e ha conservato intatta la sua simpatia. Anche gli schermi segreti sono lì al loro posto e gli scenari sono tutti vari e accattivanti, come nella versione Amiga. Che altro dire? Finalmente oltre ai soliti megasimulatore vi viene servito su un piatto d'argento (in attesa della versione su dischetto d'argento Ah, ah e questa è satira - Paolo) un famoso platform: chevolete di più?

PAOLO CARDILLO

GREMLIN PC

GRAFICA

Beh, non si vedono spesso paesaggi piattafarmici così sul PC

84

SONORO

Le accattivanti musiche già sentite su Amiga

81

GIOCABILITA'

E chi l'ha detto che non si possono fare platform su Amiga?

86

LONGEVITA'

Sette scenari, bonus nascosti e stanze segrete. Tornare ed esplorare!

85

GLOBALE

87

La formi... arlooops, il mitico ninja assalta anche il PC!

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"/>

PC
MICROPROSE

GRAFICA

▲ Gran livello di dettaglio negli aerei

91

SONORO

▲ Tutto nella buona norma

80

GIOCABILITA'

▼ Duellare è bello, ma il resto?

82

LONGEVITA'

▲ Stimolante a prima vista...
▼ ...ma in realtà stanca presto

80

GLOBALE

70

Dal punto di vista simulativo è senza peccato, noioso però a livello di giocabilità

DOG FIGHT

Ma vai di simulazione! Ottant'anni di guerra aerea perfettamente riprodotti e compattati in un solo programma: l'avreste mai immaginato? Beh, in realtà di giochi aeronautici pluriveicolari ce ne sono già stati ma era sempre mancata la possibilità di mettere a confronto tecnologie di diverse epoche per poter

comprendere quali evoluzioni e quali differenze esistessero. Bene, ora la Microprose ha deciso che un Sopwith Camel e un MiG possono competere e vi troverete così a bordo di un aereo di carta contro un bolide di acciaio: cose assurde e visionarie? No, probabilmente solo divertenti!



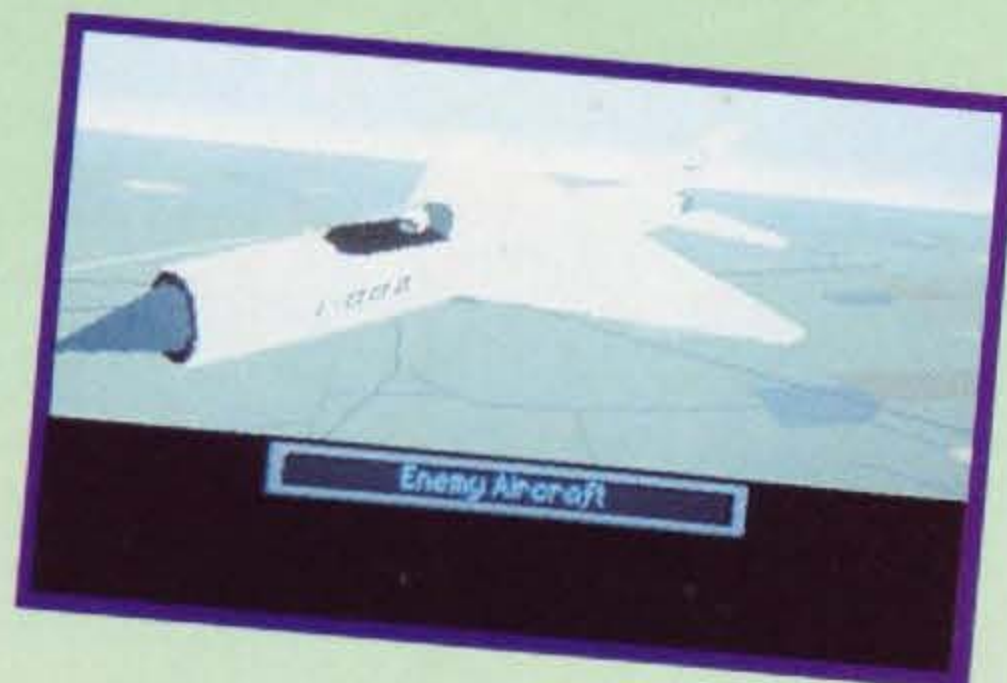
CAMBIAMO ARIA

Lo schermo di scelta delle opzioni principali di Dogfight propone tre possibilità: Duel Mode, Missions e What If. Nel primo caso potrete cimentarvi in un duello tra aerei che partecipano a uno dei sei conflitti inclusi nel gioco: Prima e Seconda Guerra Mondiale, Corea, Vietnam, Falkland e Siria. Naturalmente potrete decidere da che parte stare pilotando aerei delle rispettive aviazioni in guerra. In modo Missions sarete impegnati in una campagna vera e propria con missioni di vario tipo (sempre e comunque aereo contro aereo, mai di bombardamento). L'opzione What If (che equivale a "che sarebbe successo se...") nasconde il "cuore" del programma: grazie a questa potete infatti scegliere tutti gli aerei che volete e metterli a confronto (anche da soli contro più aerei). Il realismo è un'altra delle grandi caratteristiche del programma: a parte la diversa manovrabilità dei velivoli resa alla perfezione, è possibile girare la testa all'interno del proprio abitacolo (basta premere il tasto destro) e verificare quel che vi succede intorno senza bisogno di effettuare una manovra.



Che la Microprose fosse padrona del cielo lo sapevamo: con Dogfight poi piazza lì ottanta anni di manovrabilità, velocità, potenza di fuoco aerea come mai si era visto. Per non parlare della grafica: tutti i velivoli sono stupendamente dettagliati e hanno particolari che farebbero la gioia di qualsiasi avioappassionato. Il problema è che il gioco si chiama Dogfight, cioè duello aereo: nel gioco infatti non c'è parvenza di bombardamento nelle varie missioni e così la varietà è scarsa, cosa che in effetti non succede più in tanti simulatori moderni. Ma veniamo all'aspetto che incarna lo spirito del gioco: lo scontro tra i vari tipi di aerei. Anche qui ci troviamo di fronte a qualcosa che stanca abbastanza presto: è sì coinvolgente e interessante mettere a confronto due aerei con decenni di tecnologia di differenza ma dopo un po' svolazzare e sparacchiare diventa inevitabilmente noioso. In effetti, Dogfight sembra più destinato a chi ama gli aerei che a chi ci vuole videogiocare: il realismo infatti è stupendo ma mancano quegli aspetti che invogliano un videogiocatore all'acquisto. Sembra "Flight Simulator" in versione bellica, e quest'affermazione non vi sembri così strana.

PAOLO CARDILLO





MUSICFAX

Il nuovo servizio teletext di **VIDEO-MUSIC** con centinaia di pagine di informazione su: concerti, programmi TV, classifiche, novità discografiche, oroscopi, viaggi, fanzine, ecc.



E in collaborazione con **AMIGA-MAGAZINE** una rubrica tutta dedicata alle ultimissime informazioni per chi usa Amiga per fare musica, grafica, animazione, desk top video.

PER RICEVERE "MUSICFAX" E "TELEVIDEO" CON AMIGA E POTERNE REGISTRARE O STAMPARE LE PAGINE, RICHIEDETECI LO SPECIALE ADATTATORE. TELEFONO 051-247536

L'ARCOBALENO

Console & Videogames

Via Cassia, 6c [PonteMilvio] Roma tel. 06.3333486

PC
TITUS

GRAFICA

▲ Scorrimento fluido e grande uso dei colori

85

SONORO

▲ Musiche varie ed effetti sonori carini

81

GIOCABILITA'

▼ Problemi col deltaplano, ma basta abituarsi

78

LONGEVITA'

▲ Molti modi per finire i livelli
▼ Gioco un po' corto

77

GLOBALE

86

E' forse iniziata l'invasione dei platform sul PC? Beh, come inizio non c'è male.

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



CRO-MAGNON P.I.

Tempi duri quelli primitivi! Non essendo ancora stati inventati né cinema, né discoteche e tantomeno sale giochi, Prehistorik, da brav'uomo delle caverne qual'è, passa tutto il suo tempo a caccia di cibo, qualunque ne sia la natura: uccelli, mammiferi, pesci e persino insetti, tutto fa brodo (primordiale, s'intende) nonché punti. Ma un pasto non può dirsi completo senza il dessert, e Prehistorik può trovare dolciumi di ogni sorta nelle stanze nascoste (eh sì, c'erano pure nella preistoria); oltre a saziare il famelico cavernicolo, queste leccornie soddisfano anche il nostro fabbisogno di punti. Per terminare i dieci livelli di cui il gioco è composto, esistono diverse strade. Per trovare quella giusta, spesso è opportuno fare cose audaci come gettarsi nel vuoto o rimbalzare sui mostri. La durata della vita di Prehistorik è scandita da un trio di cuoricini; se ne perde uno ogniqualvolta si viene toccati, ma lo si può recuperare prendendo a mazzate i nemici e raccogliendo un certo numero delle loro ossa residue. Al quarto livello, inoltre, giace un rudimentale deltaplano che Prehistorik può adoperare per sorvolare tutti i suoi problemi.

PREHISTORIK II



Questo mese abbiamo due prove inconfutabili che sul PC si possono fare giochi di piattaforma. La prima è data da

Zool, ma forse Prehistorik II ne è un esempio ancora più evidente. E' uno dei rari platform ad essere stato concepito esclusivamente per PC e i risultati si vedono. L'utilizzo dei colori è stupendo, con sfumature e fondali di rara bellezza. Lo scrolling è semplicemente miracoloso, riesce a trascinare in maniera stupendamente fluida i fantastici scenari. La musica è di buona fattura. Per quel che riguarda la giocabilità ci troviamo di fronte a un ottimo esempio di gioco piattaforma: c'è solo qualche problema nel controllo del deltaplano, ma per il resto è tutto OK. Un appuntamento imperdibile per i PCisti affamati di piattaforme.

FABIO D'ITALIA

L'ormai poco tempo che manca all'uscita dell'attesissimo Jurassic Park, il megafilm di Steven Spielberg imperniato su di un luna park a tema paleolitico, è scandito dalla comparsa, praticamente di giorno in giorno, di videogiochi che pur essendo ascrivibili ai generi più disparati, hanno in comune un'ambientazione di carattere preistorico. Fra questi, uno dei più recenti e meglio riusciti è Prehistorik II, sequel di un platform uscito un milione di...minuti fa (hi! hi! hi!) a firma della Titus, una software house divenuta ormai sinonimo di piattaforme oltrechè di sfrenato umorismo (vedi The Blues Brothers, fra gli altri). Detto questo, vediamo quali cose ha in serbo per noi questo omuncolo delle caverne...



Sei sicuro?

Sono forniti di giochi per

**SEGA MEGA DRIVE
GAME GEAR?**

FORNITISSIMI...

E non solo per quelli!

Ma anche per

**GAME BOY, NES e
SUPER NES.**



warehouse

Lo Specialista del VIDEOGAME

La più vasta scelta di videogiochi

Novità in anteprima

Giochi originali

Prezzi convenienti

WAREHOUSE; Via Marghera 37 [MM De Angeli] Milano tel. 02 48017840

WAREHOUSE; Corso Buenos Aires 53 [MM Lima] Milano Apertura Maggio/Giugno

PC/CD-ROM
VIRGIN

GRAFICA

▲ Inalterata rispetto alla versione precedente...

▲ ...a parte certe CD-sequenze

82

SONORO

▲ Dialoghi, dialoghi e ancora dialoghi!

96

GIOCABILITA'

▲ Lo stesso ottimo mix di avventura e strategia di prima

88

LONGEVITA'

▲ Lunga la battaglia per il predominio di Arrakis

88

GLOBALE

88

Un primo esempio di quel che succederà col CD: il cinema è sempre più vicino!

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



ODISSEA NELLA SPEZIA

Il gioco lo dovrete conoscere più o meno tutti: sul pianeta Arrakis, detto anche Dune, si combatte per il predominio sulla sostanza più importante dell'Universo, la Spezia. Voi, che ovviamente siete dalla parte dei buoni (la casata degli Atreides), dovete cercare di ingaggiare quanta più gente per combattere e raffinare la Spezia: vagherete così per i deserti di Dune cercando di reclutare più Fremen (abitanti del deserto) possibile. Nel frattempo la trama si arricchirà di colpi di scena da vera avventura grafica con reperti che vengono misteriosamente alla luce nel palazzo degli Atreides e molto altro. Ma cosa combina di bello in tutto questo il CD? Beh, innanzitutto qualsiasi dialogo è dotato della parola: i doppiaggi sono veramente ottimi, con inflessioni della voce e toni resi alla perfezione. Naturalmente il parlato è solo in

inglese ma i sottotitoli possono essere anche in italiano: cosicché Dune vi servirà anche per imparare l'inglese! Durante i viaggi nel deserto le sequenze sono qualcosa di superiore, di nettamente più spettacolare e vi sembrerà di volare davvero tra le dune di Arrakis. E poi c'è l'intro, che è esattamente il prologo del film con la bionda che spiega l'importanza della Spezia e altro. Davvero mitico!



Cominciamo dall'inizio: l'intro è puro cinema, con il prologo del film strappato direttamente alla pellicola. Cosa si

può desiderare di più? Questo è ciò che ci dovremo sempre aspettare da un prodotto su dischetto d'argento: cinematograficamente esaltante! Poi i dialoghi: non c'è dubbio che la Virgin si sia avvalsa di gente che ha studiato un minimo di recitazione, visto che le interpretazioni risultano di ottimo effetto: di nuovo cinematograficamente esaltante! All'interno del gioco poi si aprono varie sequenze (in primis quella del viaggio nel deserto di Dune) che fanno ancora un po' di spettacolo, anche se non sono proprio moltissime: ripeto ancora che è cinematograficamente esaltante! La struttura di gioco è rimasta totalmente inalterata e idem la grafica (il che lascia un pochino delusi) nelle schermate statiche. La sintesi di tutto questo è che il cinema e i videogiochi da oggi sono ancora più vicini: con Dune, già di per sé ottimo gioco, la Virgin offre un primo assaggio di quel che ci dobbiamo aspettare dal CD. Se a questo in un futuro prossimo si aggiunge la realtà virtuale casalinga siamo veramente a un passo dall'essere DENTRO un film: e ci sono quelli che ancora si occupano dell'epilessia...

PAOLO CARDILLO

DUNE



Stappate gli spumanti ragazzi, perché stiamo per recensire il primo gioco su CD per un IBM-Compatibile! Yeeeah! Ehm, un po' di calma: dopo vari assaggi in anteprima ecco la vera occasione per capire che cosa è realmente capace di fare un CD. Il predestinato è il bellissimo Dune, tratto dal film tratto dal libro: un titolo che ha fatto davvero furore sia in versione PC che in versione Amiga; il segreto è stato la riuscita mescolanza tra generi: si va dalla strategia all'avventura e l'equilibrio tra i due è davvero perfetto. Ora che è su CD che cosa ci si deve aspettare? Innanzitutto musica, parlato e tante svariate aggiunte ma quanto incidono veramente? Al box la sentenza...



MEGA CONCORSO CVG

VINCI

UN FANTASTICO

MegaPC

AMSTRAD

CVG ti coinvolge con un grande concorso, per premiare la tua fedeltà. Puoi vincere un fantastico MegaPC Amstrad!

PER PARTECIPARE DEVI:

1) ritagliare i bollini CVG che troverai nei prossimi due numeri della rivista

2) incollarli sulla scheda nell'apposito spazio **3)** compilare con i tuoi dati la scheda **4)** spedire in busta chiusa a:

MEGA CONCORSO CVG
Gruppo Editoriale Jackson

Via Gorki, 69

20092 Cinisello B. (MI)

MegaPC Amstrad
L'UNICO CHE UNISCE LO STANDARD MS-DOS AL SEGA MEGADRIVE

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

MEGA CONCORSO CVG

VINCI UN FANTASTICO MegaPC AMSTRAD!

Il 15 settembre 1993, fra tutte le schede pervenute entro il 10 settembre 1993, verrà estratto il vincitore del Mega PC Amstrad. Non perdere questa occasione: per vincere basta solo un pizzico di fortuna!

COGNOME E NOME _____

VIA E NUMERO _____

CAP _____ CITTÀ _____

PROV. _____ TEL. (_____) _____ ANNO DI NASCITA 19 _____

TITOLO DI STUDIO: MEDIA INFERIORE MEDIA SUPERIORE LAUREA

POSSIEDO: AMIGA (IPHSM) PC (IPHSI 1) SEGA (CHS) NINTENDO (CHN)



INCOLLA QUI
IL BOLLINO
CHE TROVERAI
SU CVG
DI GIUGNO

INCOLLA QUI
IL BOLLINO
CHE TROVERAI
SU CVG
DI LUGLIO/AGOSTO

AMIGA
ICE

GRAFICA

▲ *Bei disegni e bella atmosfera*
▼ *Un po' arcaica*

80

SONORO

▲ *Musiche più che discrete; ottimo il tema a fine partita*

82

GIOCABILITA'

▼ *Scarsa reattività dell'interfaccia*

76

LONGEVITA'

▲ *Avvince più di quanto non si creda*

83

GLOBALE

77

Un RPG di maniera, ma più che passabile

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



IL NOME DELLA ROSA

Prima di iniziare il gioco, occorre decidere quali personaggi formeranno il quartetto da controllare. Cliccando sul mouse si effettua lo scrutinio dei candidati disponibili, ognuno battezzabile individualmente. I loro dati sono visualizzati sul lato destro dello schermo, ma è possibile incrementare il valore di un particolare attributo, ammesso che siate disposti a ridurre il valore di un altro. E' inoltre possibile caricare nel gioco squadre dal primo RPG della serie. Fra le caratteristiche più interessanti del programma, vale la pena menzionare i messaggi testuali che di tanto in tanto interrompono il gioco per illustrarvi i vostri obiettivi più immediati, benchè simili intermezzi abbiano effetti un filino nocivi sull'atmosfera del gioco.



Con tutti i recenti progressi nel genere degli RPG, devo confessare di essere stato non poco sorpreso di come

Abandoned Places 2 non cerchi di essere nient'altro che il tipico gioco alla Dungeon Master che poteva benissimo essere uscito un paio di anni fa. Non troverete uno scrolling in stile Legends Of Valour, nessuna animazione nelle scene di lotta come in Heimdall, nessun mix fra isometrico e prospettiva in prima persona alla Ambermoon, insomma niente di niente. Assenza di originalità a parte, Abandoned Places 2 è un RPG di una certa competenza che soddisferà gli avventurieri più "tradizionalisti", ma non posso fare a meno di pensare che qualche innovazione in più sarebbe bastata a far sì che il gioco generasse interesse anche fra coloro che normalmente non comprano questo tipo di programma.

FABIO D'ITALIA

Ormai non passa un mese senza che almeno un RPG per Amiga approdi sulle scrivanie della nostra redazione per la dovuta recensione. Questo mese è la volta del seguito di Abandoned Places, una delle migliori avventure grafiche dello scorso anno. Il gioco è stato realizzato dalla ICE dopo che la Electronic Zoo, produttrice del programma originale, ha chiuso i battenti. Questa volta, la squadra di eroici avventurieri è alle prese con una trama piuttosto banale che li vede andare in cerca di una grande entità maligna da distruggere, attraversando claustrofobici dungeons sotterranei, fronteggiando morti viventi e risolvendo numerosi rompicapo. Ma c'è anche la possibilità (inconsueta in giochi di questo tipo) di emergere in superficie e penetrare dentro foreste e simili, dove creature ancora più ostili vi attendono.



COMPUTERS

by ELETTRODATA



IMPORTAZIONE DIRETTA

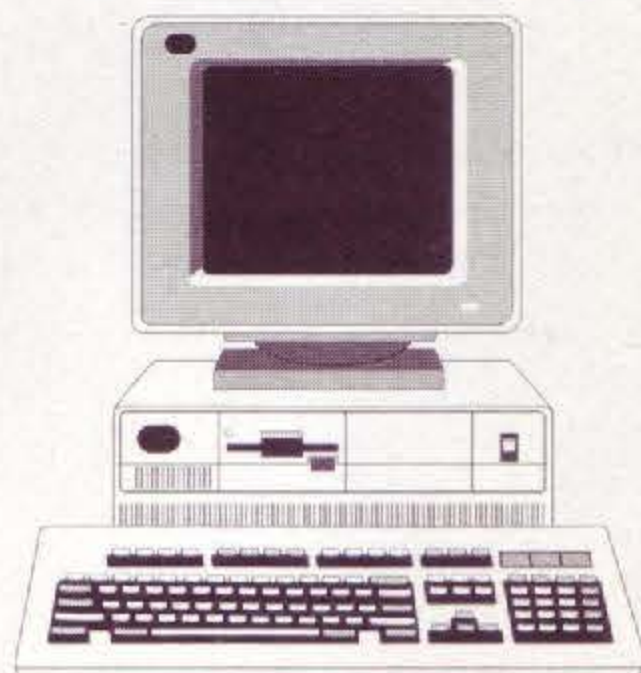
TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

OFFERTE LOW COST 1993

ED 386/SX

33MHz, 2 MB RAM
HD 42MB, SVGA 512KB
FDD 1.44, Tastiera
2 SER/PAR/GAME
Monitor Colori SVGA

L. 1.390.000



ED 386/DX

40 MHz, 4MB RAM
HD 130MB, SVGA 1MB
FDD 1.44, Tastiera
2 SER/PAR/GAME
Monitor Colori SVGA

L. 1.890.000

OFFERTA PROFESSIONAL!!

ED 486/50 EISA

Mainboard EISA 50 MHz dx2, 4 MB RAM, Hard Disk 220 MB,
SVGA True Color, Fdd 1.44, Tastiera estesa, 2 Ser/Par/Game,
Controller Intelligente e Monitor Colori SVGA Low Radiation

L. 3.140.000

Corredo Omaggio alle Configurazioni:

Mouse + MS DOS 5.0 & WINDOWS 3.1 Originali in Italiano!!

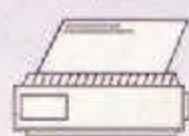
PREZZI IVA ESCLUSA, GARANZIA 12 MESI, OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

SOUND BLASTER PRO 2.0 L. 260.000 - VIDEO BLASTER L. 590.000 - MULTIMEDIA KIT L. 750.000

NOTEBOOK 386/SX/25 2MB HD 60 L. 1.790.000 - NOTEBOOK 386/DX/33 4MB HD 80 L. 2.680.000

FAX SEGRETERIA TELEFONICA AMSTRAD (Con riconoscimento vocale) L. 940.000

MODEM FAX SEGRETERIA ad alta velocità (19.200 baud) ZyXEL U-1496-E L. 790.000



STAMPANTI STAR & HEWLETT PACKARD



LC 20 (9 aghi) L. 310.000

LC 100 Colori L. 370.000

LC 24-20 (24 aghi) L. 490.000

LC 24-200 Colori L. 610.000

DESKJET 500 L. 650.000

DESKJET 550C L. 1.050.000

LASERJET IIIP L. 1.640.000

LASERJET IV L. 2.590.000

Sconti Speciali per Studenti!!

Vendita e assistenza:	MILANO	VIA MECENATE 76/4	TEL. 02/58012050
Negozi e Show Room:	MILANO	VIA ILLIRICO 2	TEL. 02/70125167
	BRESCIA	MARCHENO V.T.	TEL. 030/8960207
Prossime aperture:	ARCORE (MI)	VIA CASATI 201	TEL. 0336/335202
	MILANO	MM2 GIOIA (METROPOLITANA)	TEL. 02/6705237

Serietà e Competenza al Vostro Servizio!

AMIGA/PC
DOMARK

GRAFICA

▲ Discreta varietà per una simulazione di rugby.

▼ Livello qualitativo basso.

60

SONORO

▼ Mi raccomando, non sprechiamoci...

52

GIOCABILITA'

▲ Per un po' vi divertirete senza dubbio.

71

LONGEVITA'

▲ Tre tipi di torneo e una discreta sezione manageriale.

65

GLOBALE

66

Un titolo "only for fans" che difficilmente vi intripperà per lungo tempo

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

SANGUE, VIOLENZA & OSSA ROTTE

Seguito di una simulazione uscita più di un anno fa e intitolata Rugby - World Cup, International Rugby Challenge vi dà la possibilità di scegliere la vostra squadra fra 16 team internazionali e di lanciarsi in tre campionati differenti: la Triplice Corona, il prestigiosissimo Torneo delle Cinque Nazioni e, ovviamente, la Coppa del Mondo. Durante queste partite non dovrete solo preoccuparvi di portare la palla ovale al di là della linea di meta, ma dovrete anche decidere quale formazione e quali uomini schierare, magari tenendo d'occhio le statistiche che potrete avere in qualsiasi momento della partita. Se le vostre scelte saranno azzeccate potrete anche realizzare delle spettacolari mete, nel cui caso tornerà utilissima l'opzione videoregistratore che vi permetterà di vedere e rivedere le prodezze della vostra equipe. Semplice, no?

INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE



Mah... Ammetto di non essere un grandissimo fan di questa disciplina così popolare al di là delle Alpi e in UK, ma mi ritengo comunque un appassionato di simulazioni sportive e, lo dico con il cuore in mano, International Rugby Challenge non mi ha proprio acchiappato. Qualcuno qui in redazione mi ha accusato di essere prevenuto verso la Domark: beh ragazzi, non è assolutamente vero. Il predecessore di International Rugby, Rugby - World Cup, non m'era dispiaciuto ed è proprio per questo motivo che mi aspettavo di più dal suo seguito, e invece... Non c'è nessun punto particolare in cui pecca, ma tutto si attesta su livelli troppo bassi e le buone idee non sono state sufficientemente implementate. Per esempio, perché non fare una parte manageriale mooolto più ampia per soddisfare anche gli aspiranti videoallenatori? Oppure perché non curare maggiormente la grafica e le animazioni, soprattutto nelle scene d'intermezzo (d'accordo, non pretendiamo TV Sports Football, ma la trasformazione, tanto per fare un esempio, è davvero orridodepilante!)? Perché non migliorare il sonoro?

SIMON CROSIGNANI



"Ehi Pino, devi comprarti un nuovo pallone da calcio. Questo è diventato ovale! - "Vedi che sei un demente! Quello che hai in mano è un pallone da rugby! Anzi, guarda, stai lì fermo che ti faccio vedere come si gioca..." KRASH! BANG! SDENG! "Ahiaaaa! Ma sei scemo o mangi i sassi? Mi stavi spaccando una gamba! Voglio il fallo!" - "Ma allora sei proprio ignorante! Il rugby è così: praticamente non ci sono colpi proibiti. L'importante è portare la palla oltre la linea di meta..." - "Ah sì? Ho capito! Allora aspetta... Passo la palla..." FIIIIIT! "Ma... Che cavolo succede? Ho solo dato via la palla!" - "Ma hai un Quoziente Intellettuale inferiore a quello di un lemming assennato! Non mi fai finire le regole e pretendi di sapere tutto. La palla può essere passata solo all'indietro oppure calciata in avanti. E' semplicissimo!" - "Posso dire una cosa? Preferisco ancora il calcio..." - Sì, anch'io, ma questo è irrilevante: l'importante è avere una scusa tangibile per poterti menare..." CRASH! THUD! SOCK...

UNLIMITED ADVENTURES



Giusto per deliziare coloro che adorano gli RPG in modo totale e definitivo per tutti i giorni a venire, la SSI ha deciso di produrre qualcosa di veramente epico per mostrare a chiunque chi sia la vera regina del mercato nonostante l'agguerrita concorrenza di diverse altre case degne di tutto rispetto. Come potrete o non potrete sapere, i RPG sono "usa e getta", nel senso



Se guardiamo il potere che mette a disposizione, questo programma è quasi fenomenale. Se esaminiamo l'interfaccia utente, si aprono due considerazioni: i comandi con strati di menu su una riga sola sono scomodi e superati, ma perlomeno il gioco finito si presenta come l'ultima evoluzione della specie. Se infine contiamo il tempo necessario per finire un'avventura, potremo capire perché i giochi costino così tanto e siano così lunghi da sviluppare: mettere insieme un solo combattimento vi potrà costare un'oretta di lavoro, tacendo su tutti gli altri e sulla creazione della trama.

C'è anche da dire che purtroppo le avventure finite non sono trasformabili in programmi indipendenti eseguibili da DOS (come accade, ad esempio, nel Bard's Tale Construction Kit). In sostanza, questo programma è riservato agli uomini duri e inflessibili, che non si spaventano minimamente davanti alla raccapricciante complessità di creare RPG, e per cui un'interfaccia utente antiquata è un intoppo di serie B in confronto al brivido della procreazione mentale.

PAOLO CARDILLO

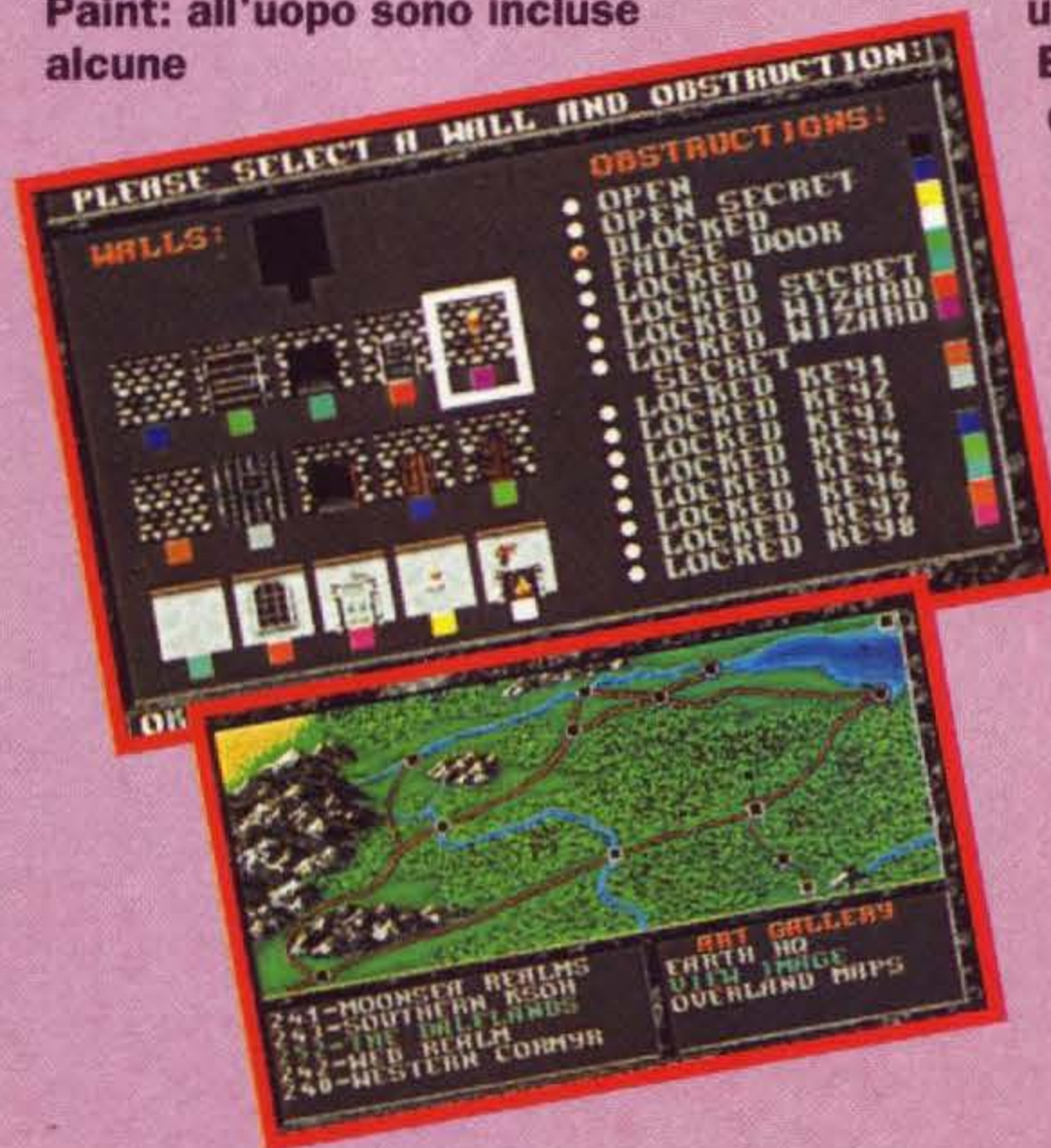
che, una volta risolti, raramente sono rigiocati: ciò costringe gli appassionati a comprare tutti i nuovi titoli uno dopo l'altro, con tutti i rischi connessi.

Ora non più! Grazie a Unlimited Adventures potrete creare da soli tutte le avventure immaginabili da voi stessi e/o dai vostri amici appassionati. Il programma vi mette in mano tutto quanto serve: sono gli stessi elementi usati dai programmatori per produrre i titoli tanto faticosamente acquistati, con



l'unica variante che l'interfaccia di gioco è la più moderna finora sviluppata nella lunghissima serie SSI che esordì anni fa con Pool Of Radiance.

Tanto per cominciare, tutta la grafica è VGA/MCGA 256 colori, ed è inclusa una ricchissima galleria di immagini: sprite, paesaggi, mappe, fondali e via così. E' abbastanza prevedibile che vi consenta di creare la vostra stessa grafica, utilizzando un programma diffuso come Deluxe Paint: all'uopo sono incluse alcune



schermate PCX e LBM da caricare con su tutte le istruzioni.

UA contiene, naturalmente, un'apocalittica galleria di mostri rappresentati in tante maniere diverse: immagine di presentazione, sprite di combattimento, figura 3D. Ovviamente la parametrizzazione è enorme, con pagine e pagine di opzioni e comandi per ogni singola creatura. C'è anche una ricca parata di personaggi extra, soprattutto NPC come Alias e Vala, a vostra totale disposizione.

L'editor permette di modificare mappe locali e territoriali, inserire eventi e situazioni, creare e controllare dungeon e piazzare mostri e tesori. Tutte queste sezioni fanno capo a un menu principale e si scelgono grazie a sottomenu che via via si presentano. Il pilotaggio del programma avviene indifferentemente via mouse o tastiera.

Le regole seguite sono



scrupolosamente le stesse della serie AD&D, con il vantaggio che il sistema di comando è stato un pochino spostato verso Eye Of The Beholder per quanto riguarda i movimenti via mouse durante il gioco vero e proprio.

PC
SSI

A causa della natura particolare del programma, non useremo i consueti parametri di votazione. Vi basti il seguente globale:

GLOBALE 84

AMIGA PSYGNOSIS

GRAFICA

▲ Nulla di eccezionale, ma parecchio fluida

87

SONORO

▲ Essenziale ma efficace

84

GIOCABILITA'

▲ Si governa facilmente e ha azione da vendere

88

LONGEVITA'

▲ Il dittatore iracheno è un bersaglio irresistibile!

89

GLOBALE

89

La migliore simulazione di volo per Amiga attualmente disponibile. Roger.

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

REVI



TESORO, MI SONO INGOLFATO IN KUWAIT!

Avrete ormai capito che Combat Air Patrol è imperniato esclusivamente sulla Guerra del Golfo. Si entra in azione dopo che le Nazioni Unite hanno deciso che il troppo è troppo e hanno inviato una grande armata per risolvere la piccola disputa fra l'Iraq ed il piccolo paese arabo. L'offesa morale avvolge il mondo intero, che ha la massima simpatia per l'angariato popolo del Kuwait, e tutti vogliono vedere lo spietato dittatore iracheno sistemato una volta per tutte. E naturalmente continuerebbero tutti a pensarla così persino se il Kuwait non avesse alcun campo petrolifero. Toccherà proprio a noi estinguere la sete di giustizia dell'ONU, sorvolando il Kuwait e annientando le truppe terrestri e aeree di Saddam, fino a condurre l'esercito iracheno fuori dal territorio occupato. Ma Combat Air Patrol va oltre, permettendoci di eliminare definitivamente il signor Hussein dalla faccia del pianeta! Bella storia, eh?

COMBAT AIR PATROL

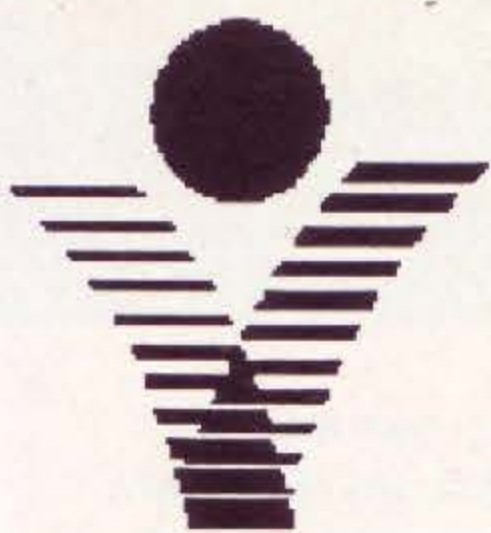


In linea di massima, ho sempre considerato le simulazioni di volo giochi lenti e scattosi, pressoché privi d'azione,

confezionati in scatole voluminose contenenti enormi e pallosissimi manuali. Gli unici giochi "aerei" che mi avevano convinto quanto basta per ritornarci sopra sono stati F29 Retaliator e Knights Of The Sky. Ambedue erano programmi veloci, fluidi, non troppo complicati e (cosa più importante) divertenti da giocare. Ora però scordateveli entrambi perché al numero uno nella hit parade delle simulazioni scatta Combat Air Patrol, la simulazione di volo più impressionante che si sia vista da parecchio tempo a questa parte sull'Amiga. Governare l'aereo è così facile e piacevole che si può praticamente fare a meno di leggere il manuale (che ad ogni modo è piuttosto agile). Tale accessibilità è dovuta principalmente alla velocità del gioco e alla rispondenza dei comandi, che fanno vergognare le simulazioni più recenti. I paesaggi sono piuttosto spogli, questo è vero, ma vale la pena avere un livello di dettaglio ridotto se il gioco, come risultato, può essere reso più giocabile, e questo è il caso di Combat Air Patrol. Chi in una simulazione di volo preferisce l'aspetto dinamico a quello strategico, troverà qui pane per i suoi denti. Ultima cosa: gira tranquillamente su A1200.

FABIO D'ITALIA





TECNOBIT

HARDWARE & SOFTWARE

VIA PLATEJA 68/D -74100 TARANTO- TEL/FAX/BBS 099.314214

ARRIVI SETTIMANALI A PREZZI SBALORDITIVI - VENDITA PER CORRISPONDENZA

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO (2 JOYPAD, MARIO WORLD, SCART)	378.000
SUPER NINTENDO PAL (1 JOYPAD, MARIO WORLD, CAVO TV)	399.000
SUPER FAMICOM (2 JOYPAD, CAVO SCART, 1 GIOCO)	399.000

NOVITA' GAMES

ALIEN 3	DRAGON BALL 2 (16MB)	J.CONNORS TENNIS	STREET COMBAT
BIOMETAL	F1 EXHAUST HEAT II	NIGEL MANSELL GP	SUPERBASEBALL 2020
BUBSY (16MB)	FINAL FIGHT 2	POP'N TWINBEE	SUPER STRIKE EAGLE
DEAD DANCE (16MB)	INT.TENNIS TOUR	STARFOX	ULTRASEVEN

SEGA MEGA DRIVE

SEGA MEGA DRIVE INT.(1 JOYPAD, SONIC, CAVO SCART)	298.000
COMPATIBILE CON TUTTI I GIOCHI USA/JAPAN/EURO	298.000
SEGA MEGADRIVE PAL(2 JOYPAD, SONIC, CAVO TV)	359.000
MEGA CD x MEGADRIVE	498.000

NOVITA' GAMES

BATTLETOADS	FINAL FIGHT (CD)	HIT THE ICE	ROLLING THUNDER III
COOL SPOT	FLASHBACK	LANDSTALKER (USA)	SPLATTERHOUSE III
CYBORG JUSTICE	GOLDEN AXE III	MAZING SAGA	STREET FIGHTER II C.E.
FATAL FURY (12MB)	JAMES BOND 007	NINJA WARRIORS (CD)	SUPER SHINOBI II

GAME GEAR

SEGA GAME GEAR + SONIC	288.000
------------------------	-------	---------

NOVITA' GAMES

ALIEN III	IN THE WAKE OF VAMPIRE	OLIMPIC GOLD II	SONIC II
ASTERIX	LEMMINGS	OUT RUN EUROPA	STREETS OF RAGE
BATMAN RETURNS	MICKY MOUSE II	SHINOBI II	TOTAL CARNAGE

GAMEBOY

NINTENDO GAMEBOY + TETRIS	149.000
---------------------------	-------	---------

NOVITA' GAMES

ALIEN III	DR.FRANKEN	PENGUIN WARS	STAR TREK 25°
BONK'S REVENGE	OPERATION C II	SUPER MARIO LAND II	THE FLINTSTONES

NEC PC-ENGINE

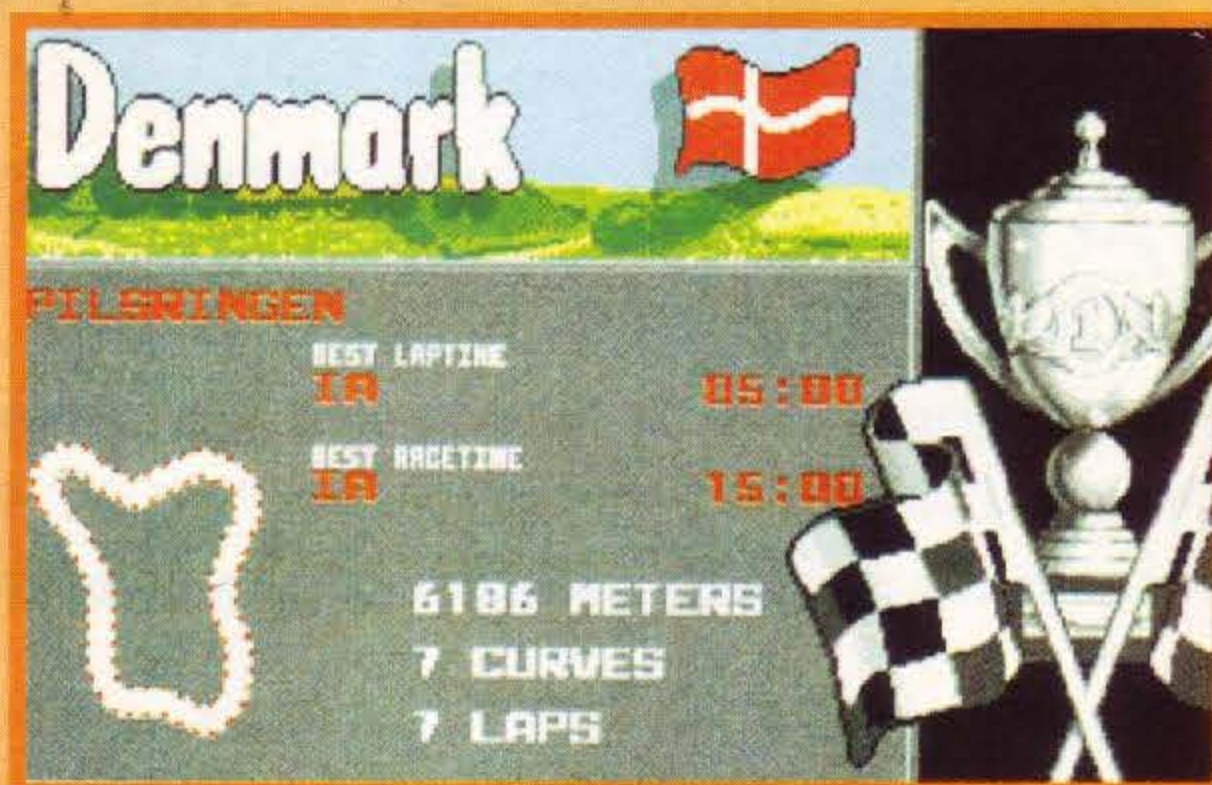
PC ENGINE DUO(CONSOLE + CD, 1 JOYPAD, ALIM., SCART)	698.000
PC ENGINE CORE GRAFX II (1 JOYPAD, ALIM., SCART)	269.000
PC ENGINE GT (CONSOLE PORTATILE A COLORI)	479.000

SE HAI UN MODEM E VUOI CONOSCERE PREZZI E TITOLI DEI NUOVI ARRIVI CHIAMA DALLE 13 ALLE 17 E DALLE 21 ALLE 9 A TECNO-BBS, TEL. 099.314214 (V42 BIS ZYXEL)

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'

099.314214
CHIAMA SUBITO!

Se a qualcuno è parso di aver già visto questo gioco da qualche parte, beh, avete ragione. Un demo del programma, infatti, è stato recentemente accluso in varie riviste straniere. Il titolo del demo, però, era Turbo Terminator; la Psygnosis, all'ultimo minuto, ha deciso di cambiare a favore di Prime Mover, forse per evitare grane con i detentori della parola "terminator". Qualunque nome abbia, si tratta di un semplice gioco di corsa nel quale dovete



competere con altri sei motociclisti per diventare campione in una serie di gare da effettuarsi intorno al mondo. A parte il mediocre Road Rash, sull'Amiga non si è visto un gioco di corse in motociclette a base di sprite, e tantomeno uno decente, da molto tempo. Vediamo se Prime Mover riuscirà a colmare questa grave lacuna...



C'è molto da dire a favore di Prime Mover. Le routine della strada in 3D sono fra le migliori che io abbia

visto, compensando la mancanza di dettaglio sui margini del percorso con una velocità di un fluido stupefacente. Nei vari paesi c'è un mucchio di notevoli effetti climatici, ognuno dei quali influenza la prestazione della moto. La parte sonora è ottima: per una volta la motocicletta suona come una vera motocicletta. Quest'ultima, inoltre, si manovra bene, rispondendo con rapidità e fluidità ai comandi. Ma per quanto mi riguarda, a Prime Mover manca un elemento fondamentale: movimento. Non mi sono mai trovato veramente a cercare di conquistare la prima posizione. Sarà forse dovuto alla quasi totale mancanza di avversari. Ciò non fa nulla perché l'adrenalina scorra. Sarebbe stata una buona idea mettere sulla strada un mucchio di corridori "fasulli" da sorpassare facilmente e basta, tanto per fare qualcosa. Così com'è, ci si trova a vagare col pensiero mentre si corre lungo le strade vuote cercando di raggiungere il prossimo corridore, che si trova anni luce davanti a noi. Prime Mover non è niente male, ma con qualcosa in più da fare poteva essere ottimo.

FABIO D'ITALIA

PRIME MOVER



C'E' MOTO E MOTO

Fra una gara e l'altra, si può accedere ad uno schermo che offre una preview della pista successiva più la possibilità di cambiare motocicletta; ve ne sono tre a scelta, ognuna con il proprio potenziale di velocità massima, i propri tempi di accelerazione e così via. Comunque, i pro e i contro di ciascuna motocicletta le rendono equivalenti fra loro, quindi non c'è una vera e propria "supermoto" da selezionare. A voi la scelta...



AMIGA 1200
Prime Mover gira anche su 1200 senza alcuna differenza con gli altri Amiga.

ARCIGNI MACIGNI

Prima che il gioco inizi, potete scegliere se avere una moto munita di cambio automatico o manuale, dopodiché si può partire. Sorpassare gli altri corridori non è la sola cosa di cui preoccuparsi. Man mano che proseguite attraverso il campionato, le piste si fanno sempre più insidiose, con curve più strette, nonché l'apparizione di macigni e altri voluminosi ostacoli in mezzo alla strada. Ogni collisione con questi oggetti smorza la velocità della moto, facendo di conseguenza perdere preziosi secondi.



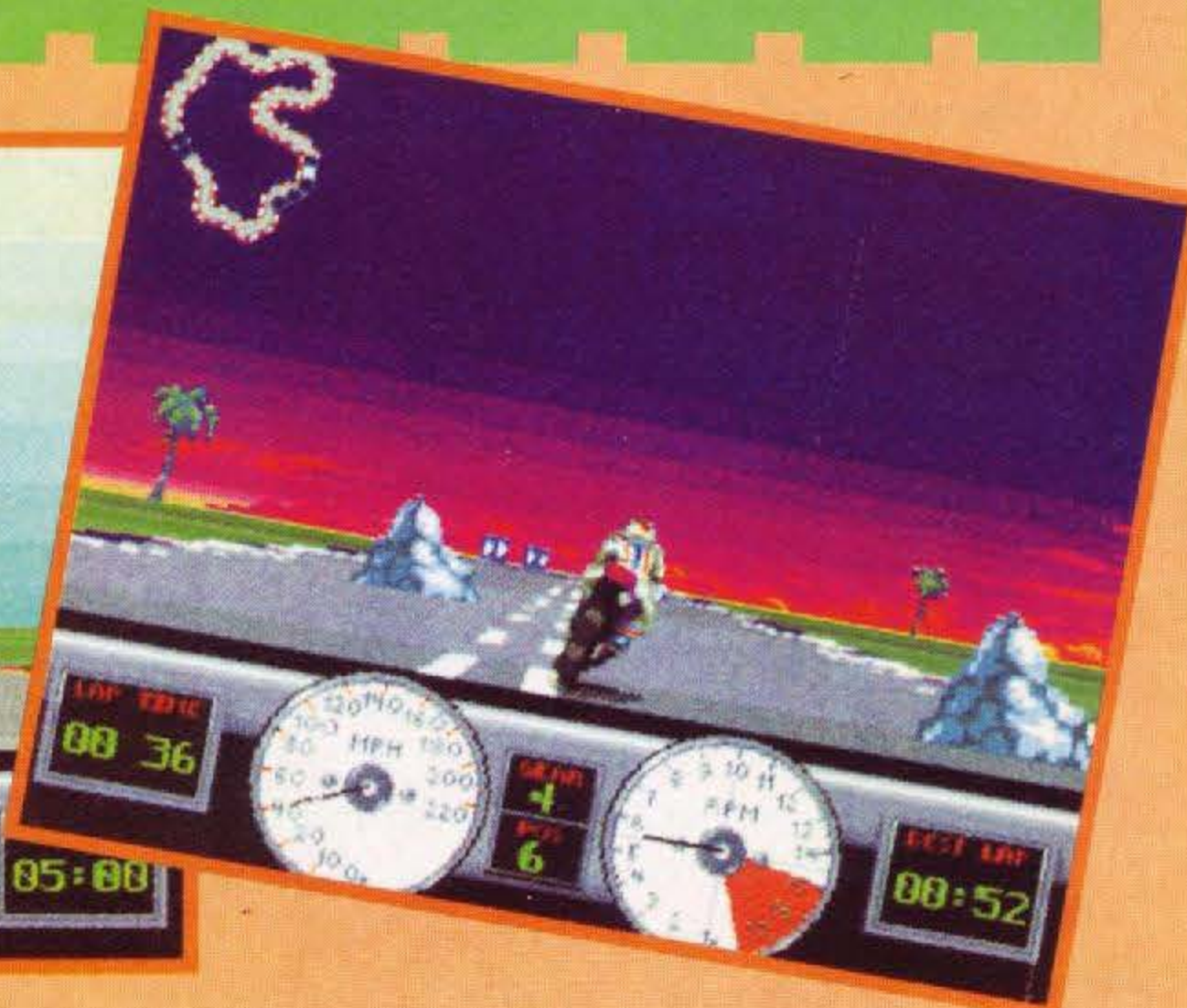
Ultimamente, per quel che riguarda il 3D la *Psygnosis* ha fatto ottime cose. Sì, lo so che *Prime Mover* non è basato su una grafica poligonale della miseria, però un asfalto così fluido si era visto raramente in un gioco motoristico e gli effetti atmosferici (nel senso del tempo atmosferico) sono davvero ottimi con nuvolaglia assortita che dà veramente un bel tocco. Il brutto è che *Prime Mover* soffre della "sindrome di Jaguar": si parte, ci si esalta una cifra e alla fine quello che ci si ritrova è una specie di pallosissimo rally con tappe che durano un'eternità senza che ci sia nemmeno l'ombra di un avversario. Alla fine ci si sente un po' delusi: il gioco globalmente è buono ma manca quel che di competitivo che avrebbe potuto fare di *Prime Mover* un successo galattico.

PAOLO CARDILLO



MOTOLOOK

Prima di entrare nel campionato avete l'opportunità di scegliere un look particolare per il vostro corridore, scrivendo pure il suo nome, l'età, l'altezza e il peso. Niente di tutto questo ha peso sullo svolgimento del gioco, serve soltanto ad acquistare intimità con la vostra controparte su due ruote. Fatto ciò, potrete passare alla visione dello schermo principale delle opzioni; qui è possibile correre nel modo di allenamento (practice), selezionando una qualsiasi delle dodici piste incluse nel campionato. A differenza di molti altri giochi di motociclette, nel modo di allenamento di *Prime Mover* vengono comunque forniti dei piloti con cui competere, quindi purtroppo non si ha mai l'occasione di abituarsi a una pista senza doversi preoccupare degli altri.



AMIGA PSYGNOSIS

GRAFICA

▲ Rapida e fluida, con ottimi effetti meteorologici

82

SONORO

▲ Musiche orecchiabili ed effetti squisitamente realistici

78

GIOCABILITA'

▲ Ottima la governabilità della moto
▼ C'è scarsità di stimoli

76

LONGEVITA'

▼ La noia dura chilometri

75

GLOBALE

78

Non è il migliore gioco di corse su Amiga, ma nemmeno il peggiore.

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

SPACEWARD HO!

PC

NEW WORLD
COMPUTING

GRAFICA

▲ Senza infamia e senza lode

75

SONORO

▲ Effettacci e effettini campionati molto simpatici

80

GIOCABILITA'

▲ Facile da gestire e uno spasso da giocare

88

LONGEVITA'

▲ Fino all'ultimo pianeta!

85

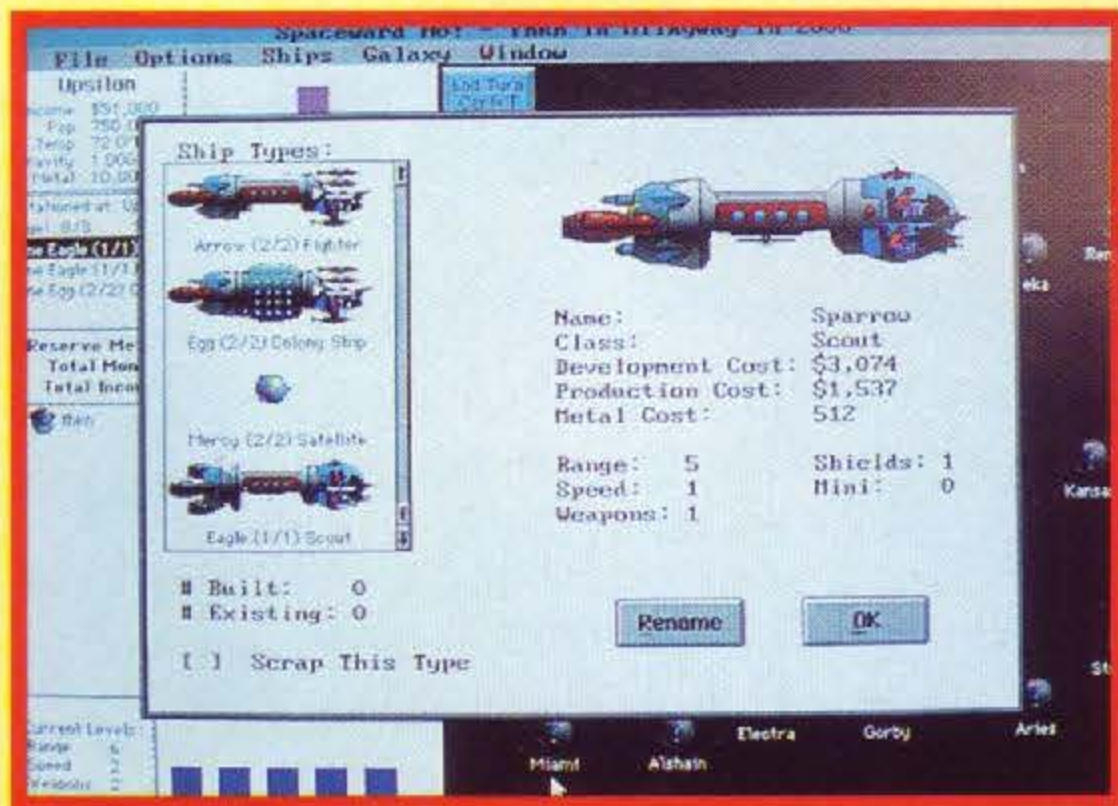
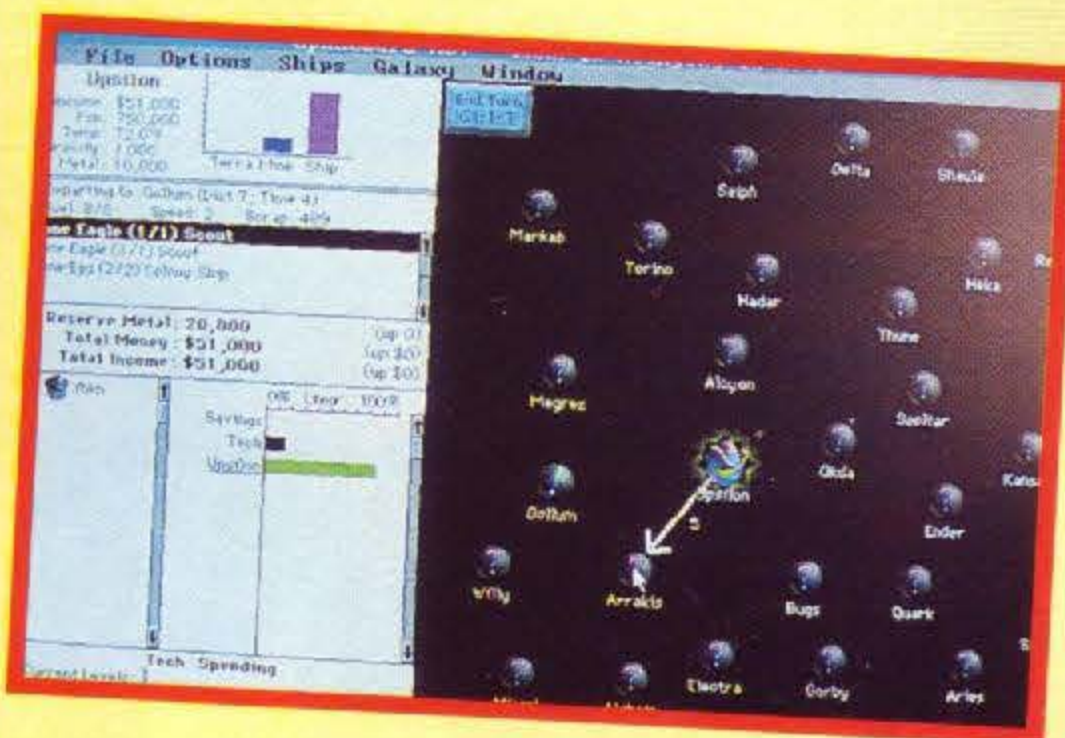
GLOBALE

88

Il modo più accattivante di conquistare lo spazio. Comprare!

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

Avreste mai pensato di vedere una simulazione di carattere spaziale-espansionistico in cui i pianeti di vostra proprietà fossero raffigurati come cowboys con tanto di cappello, cinturone e speroni agli stivali (per non parlare dei pianeti avversi, che indossano la tenuta del perfetto fuorilegge, con bavaglio e tutto)? Beh, noi no, francamente.. Eppure esiste, ci abbiamo giocato e, come potete vedere, lo abbiamo recensito. E sapete una cosa? Non è niente male. Ma rimandiamo il giudizio all'apposito spazio, e vediamo cosa occorre fare per conquistare quell'altro genere di spazio (che finezza questo gioco di parole, eh? - Fabio)...



Whoa! Niente male davvero! Inizialmente il gioco non mi ispirava per niente, con quelle finestre da tipico programma gestionale e i caratteri identici a quelli del word processor con il quale si redigono i testi di CVG (non che detesti gli strumenti del mio lavoro o il lavoro stesso, ci mancherebbe!). Questo ovviamente PRIMA che lo provassi, dopodiché ho dovuto rivedere la mia opinione originale, e con piacere. Del resto, avevo già cominciato a cambiare idea prima che installassi il programma, osservando le foto che ritraevano i pianeti come una sorta di Pac-Man in versione "western": troppo simpatici! Ad ogni modo, Spaceward Ho! è un gioco molto divertente e intelligente, ed è più semplice da comprendere rispetto ad altre simulazioni di questo genere. Saltate in sella al razzo e fate rotta per il più vicino computer shop della vostra galassia: un'occhiata è il minimo che questo gioco si merita!

FABIO D'ITALIA



IL BELLO, IL BRUTTO E L' ALIENO

Obiettivo del gioco è dunque la conquista dello spazio, o per essere più precisi, della galassia. Inizialmente si è in possesso di un solo bel pianetino e occorre costruirsi una flotta di astronavi da inviare nel cosmo in cerca di pianeti da colonizzare. Una volta trovato un pianeta con atmosfera e gravità più o meno idonei alla vita umana, lo si può popolare inviandoci una nave di coloni. Sarà poi opportuno migliorarne la temperatura "terraformandolo", dopodiché se ne potranno sfruttare le risorse minerarie (necessarie per la fabbricazione di astronavi) e usarlo infine come base di lancio per l'esplorazione e la colonizzazione di altri mondi, espandendo così il proprio impero galattico. Ciò, tuttavia, porta inevitabilmente a imbattersi in pianeti abitati da esseri ostili e animati da una sete di conquista pari alla propria. Ci si ritroverà quindi a cercare non solo di estendere il proprio dominio, ma anche a proteggerlo dagli attacchi nemici, costruendo satelliti difensivi e navi da guerra. Queste ultime potranno inoltre essere inviate ad assalire il nemico prima che costui si faccia venire idee malsane in testa: da che mondo è mondo, prevenire è meglio che curare!

PERGIOCO®

Video games

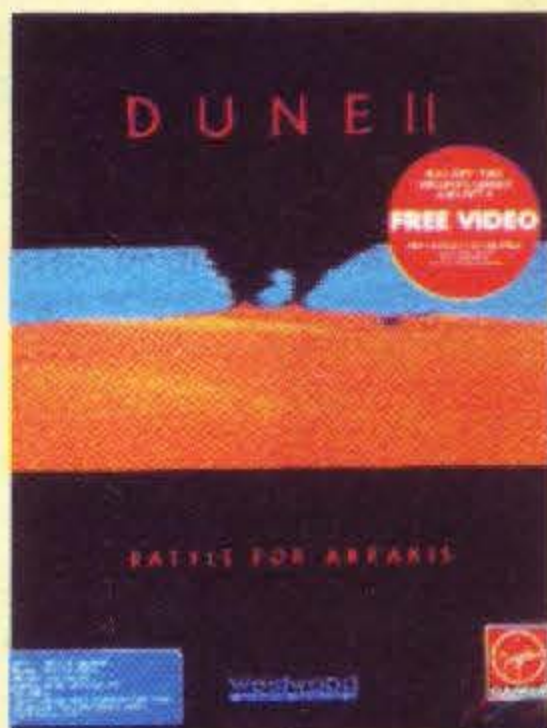
CABINA PILOTA

prezzi in migliaia di lire - i prezzi possono variare

ami	titolo	pc \$= 3 1/2
59,9	A.G.E.	59,90*\$
99,9	A320 AIRBUS	99,90\$
....	ACES OF THE PACIFIC	99,90\$
....	ACES OF THE PACIFIC WWII:1946	69,90\$
....	AIR COMBAT Chuk Yeager's	79,90\$
....	AIR COMMANDER	89,90\$
....	ANCIENT ART OF WAR IN SKIES	129,90\$
....	ARMOUR GEDDON	79,90\$
....	ATP FLIGHT ASSIGNMENT	99,90\$
89,9	AV-8B HARRIER ASSAULT	99,90\$
109,9	B17 FLYING FORTRESS	99,90\$
69,9	BATTLE OF BRITAIN
69,9	BIRDS OF PREY	109,90\$
....	CAR AND DRIVER	89,90\$
....	COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119,90\$
69,9	EPIC	79,90\$
....	F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	89,90\$
....	F-15 STRIKE EAGLE III	109,90\$
....	FALCON 3.0	109,90\$
....	FALCON 3.0 FIGHTING TIGER	69,90\$
49,9	FORMULA 1 3D
79,9	GRAND PRIX	109,90\$
....	GUNSHIP 2000	89,90\$
....	GUNSHIP 2000 SCENARIO	69,90\$
....	HARRIER JUMP JET	109,90\$
....	JETFIGHTER II MISSION DISK	69,90+
....	MANTIS XF5700 Experim. Fighter	129,90\$
89,9	NOVA 9
....	RED BARON	99,90\$
....	RED BARON MISSION BUILDER	79,90\$
....	SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	99,90+
99,9	SHUTTLE	99,90\$
....	STARGLIDER 2	24,90\$
....	STUNT ISLAND	129,90\$
69,9	TRACON II
....	X WING	129,90\$
....	XENOBOTS	79,90\$

**con
soli
e
miniature
...
tutti
i
giochi**

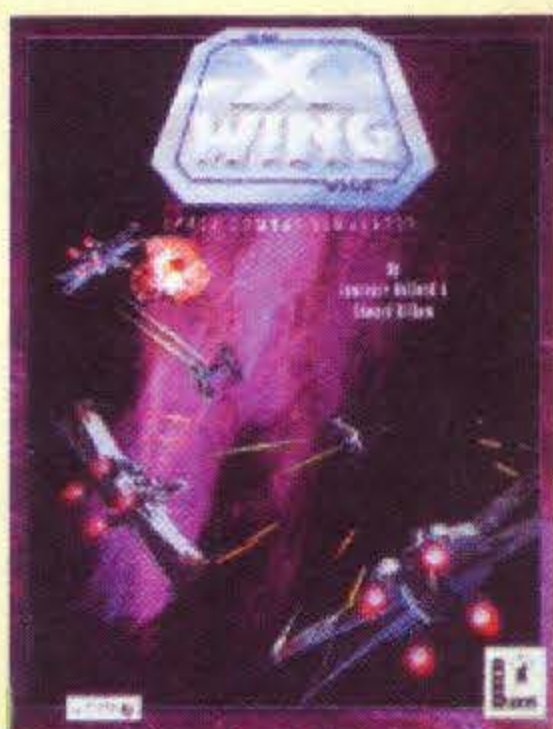
sono arrivati



anche i giochi



per Macintosh



**B
O
A
R
D
G
A
M
E
S

e
R
O
I
e
g
a
m
e
s**

Video games

STRATEGICI

prezzi in migliaia di lire - i prezzi possono variare

ami	titolo	pc \$= 3 1/2
....	A LINE IN THE SAND	99,90\$
....	A-TRAIN	99,90\$
....	AIR BUCKS Build Your Airline	99,90\$
69,9	AIR SUPPORT
....	AMERICA IN THE ATLANTIC	59,90\$
....	ATAC Secret War Against Drugs	99,90\$
....	BATTLE ISLE	79,90\$
....	BUSHBUCK	89,90\$
79,9	CAMPAIGN	89,90\$
....	CARRIER COMMAND	24,90\$
....	CARRIER STRIKE	119,90\$
....	CARRIERS AT WAR	99,90\$
69,9	CASTLES	69,90\$
....	CASTLES DATA DISK	49,90\$
....	CASTLES II	89,90\$
59,9	CENTURION DEFENDER OF ROME
89,9	CIVILIZATION	99,90\$
79,9	CONFLICT: KOREA
42,9	CONFLICT: MIDDLE EAST
....	CRISIS IN THE KREMLIN	99,90\$
....	CYBER EMPIRES	99,90\$
....	DUNE II Battle for Arrakis	89,90\$
....	FIGHTER COMMAND	59,90\$
....	GETTYSBURG	49,90+
69,9	GLOBAL EFFECT	89,90\$
49,9	GREAT NAPOLEONIC BATTLES	59,90\$
....	GREAT NAVAL BATTLES	99,90\$
....	GREAT NAVAL BATTLES SUPERSHIPS	59,90\$
49,9	HARD NOVA
79,9	HARPOON	89,90\$
....	HARPOON Designers' Series	69,90\$
....	HARPOON Persian Gulf BS4	49,90*\$
49,9	HARPOON Scenario Editor	49,90\$
49,9	HARPOON The MED Conflict BS3	49,90\$
69,9	MEGA LO MANIA
....	MILLENNIUM Return to Earth	79,90\$
79,9	NO GREATER GLORY
79,9	PANZER BATTLES	79,90*
....	POWERMONGER	89,90\$
....	RAMPART	69,90\$
....	ROMANCE OF THREE KINGDOMS 2	99,90\$
....	SAMURAI The Way of the Warrior	59,90\$
....	SIEGE	89,90\$
....	SIM ANT	89,90+
89,9	SIM CITY FUTURE CITIES
33	SIM EARTH	89,90+
89,9	SIM EARTH Windows	89,90+
....	SIM LIFE	99,90\$
....	SPACEWARD HO!	129,90+
....	STEEL EMPIRE	89,90\$
....	TASK FORCE 1942	129,90\$
....	THE FINAL CONFLICT	49,90\$
....	THE LOST ADMIRAL	99,90\$
....	THE PERFECT GENERAL	99,90\$
....	THE PERFECT GENERAL - WWII	59,90\$
....	THE SPOILS OF WAR	69,90\$
....	UTOPIA Creation of a Nation	69,90\$
....	V FOR VICTORY	109,90\$
....	V FOR VICTORY II	109,90\$
49,9	VIKINGS Fields of Conquest
49,9	WARRIORS OF RELEYNE
....	WHITE DEATH	59,90+



MILANO via San Prospero 1



ROMA via Degli Scipioni 109



MILANO vendita telefonica per
tutta Italia: tel. 02/ 874580 - 874593

i cataloghi
sono in
**COMPENDIO
GIOCHI NEWS**
pubblicazione
omaggio da
PERGIOCO



FL

L'eroe di Flashback è un giovane e brillante scienziato di nome Conrad. Essendo un tipo piuttosto in gamba, è riuscito a inventare nientemeno che un paio di occhiali grazie ai quali può misurare la densità molecolare di chiunque gli capiti sotto gli occhi. Grazie alla sua invenzione, un giorno però scopre che alcuni esseri umani

non sono tanto umani come si penserebbe. Dopo un po' Conrad ha anche la sgradita scoperta di essere stato intercettato da questi esseri, che in meno di un attimo lo rapiscono con l'intenzione di fargli un lavaggio del cervello completo. Conrad riesce però a fuggire dalle grinfie dei tizi ma durante la fuga a

MACCHINE DELLA MORTE

In Flashback Conrad si imbatte in esseri nati per distruggere tutto e tutti. Ecco un elenco:



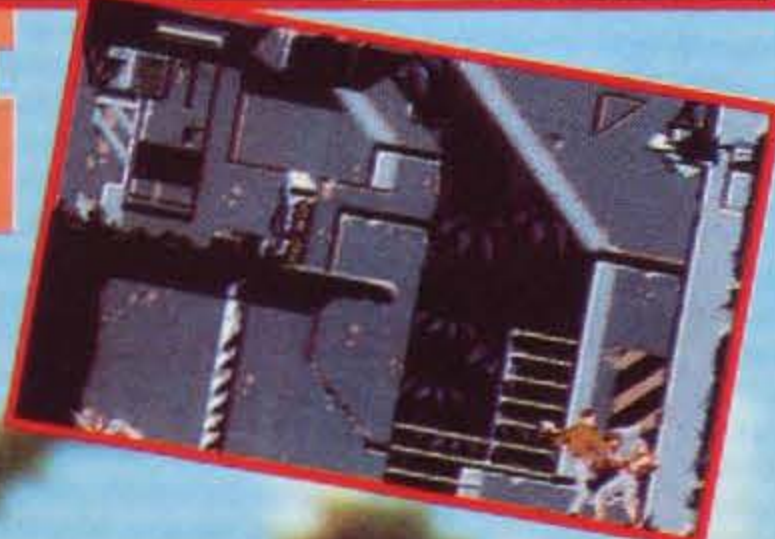
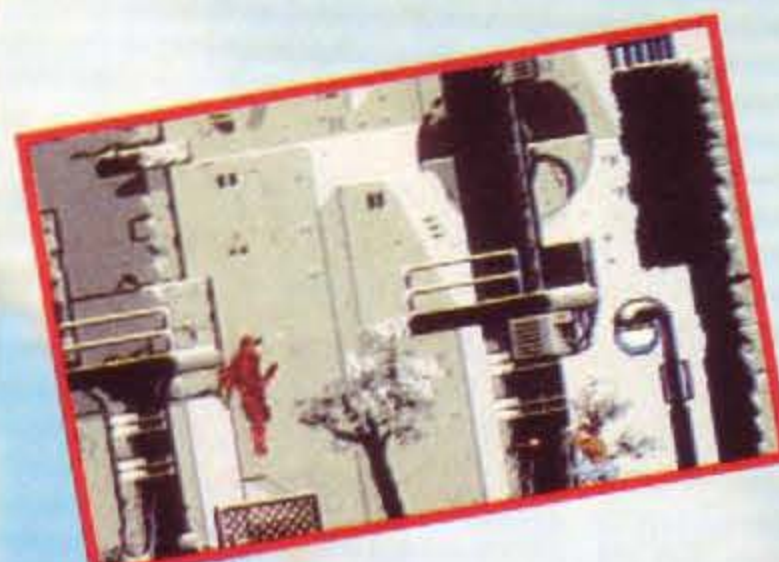
POLIMORFI: ispirati ovviamente dal T1000 di Terminator 2, questi durissimi tizi possono trasformarsi da esseri in carne e ossa a semplici mucchi di molecole. Tendono a non stare mai fermi troppo a lungo, per cui sarà una buona idea tenersi sempre in movimento quando sono nei paraggi.

SONDE: Queste macchine sferiche sono una vera mazzata. Fluttuano all'altezza della testa seguendo ogni vostra mossa, finché non vi si fanno proprio sotto. A quel punto emettono una potente scarica elettrica che vi farà rizzare i capelli in testa!



GUARDIE: questi possono svolazzare per aria in qualsiasi momento, il che li rende dei formidabili nemici. Ognuno di questi ha la sua pistola e può attivare gli scudi di energia per deflettere i vostri colpi.

MOSTRI: si trovano nei primi livelli. Questi mostri incappucciati sono abbastanza facili da affrontare. Sparano soltanto a vista ma non mantengono gli occhi troppo vigili, quindi potete avvicinarli tranquillamente e dargli poi il colpo di grazia.



Cinematografico, avventuroso, mozzafiato, sgargiante, pauroso, frenetico e aggiungetevi tutti gli aggettivi che volete, rimane solo un fatto: Flashback è indubbiamente uno dei più grandi giochi mai realizzati e sicuramente il gioco dell'anno, non credo proprio che qualcuno riuscirà a fare qualcosa di meglio in tempi brevi. Le animazioni sono semplicemente galattiche: ce ne sono di nuove e sono ancora più fluide e complesse di quelle di Another World! L'atmosfera scorre a fiumi con paesaggi superbamente disegnati e una sensazione di pericolo incombente che vi attanaglia per tutto il gioco. La struttura di gioco poi è splendida: azione e avventura si incrociano meravigliosamente con armi da surriscaldare e situazioni da risolvere. E mica come in Gods: in cui si premeva qualche interruttore e si sperava che succedesse qualcosa; qui sapete dall'inizio ciò che volete fare! Che vi devo dire? Che i controlli possono creare un po' di casino? Vero, ma con un po' di pratica tutto fila liscio. Credetemi: Flashback è uno dei più grandi programmi che io abbia visto su un Amiga!

SIMON CROSIGNANI

FLASHBACK



AGENTE SPECIALE CONRAD

Dimenticate quel beota arabo di Prince of Persia! Conrad può fare molto di più! Provate a guardare qua sotto:



- Una delle abilità più evidenti di Conrad è quella di calarsi giù dalle piattaforme, iniziando a scendere e poi mollando la presa. Prima di lasciarsi cadere, può essere utile verificare l'altezza

dei "precipizi": Conrad infatti non sopravvive a una caduta di più di due terzi di schermo!

- Conrad è anche specializzato nell'aggrapparsi alle piattaforme: se la distanza tra due di queste è notevole, si può tenere il joystick in su durante un salto in modo che il giovane scienziato artigli il bordo della piattaforma-destinazione.



- E' consigliabile adottare questa posizione prima di entrare in uno schermo: in questo modo, dovessero esserci presenze nemiche, basterà una rapida pressione del pulsante per fare fuoco.



- Altro salto usatissimo da Conrad: mentre corre, vi basterà premere fuoco perché salti e si aggrappi al ciglio di una piattaforma. La scalata sarà automatica.



- In vero stile-poliziotto, Conrad può effettuare questa capriola per cogliere di sorpresa i nemici, spapolandogli il cervello al suolo prima che se ne rendano conto.



TU NON SEI TU. TU SEI ME

Questa nuova fantastica avventura della Delphine non solo ha conservato l'atmosfera cinematografica di Another World, ma ha fatto anche qualche passo in più: innanzitutto adesso il personaggio dispone di un suo proprio inventario di oggetti che può utilizzare in svariati macchinari. Poi può dialogare con vari personaggi, molti dei quali si dimostrano parecchio inclini ad aiutarvi: in Flashback ci sono quindici personaggi che vi daranno una mano (laddove in Flashback c'era il solo energumeno alieno). Inoltre Conrad dispone di una propria energia che diminuisce di una unità a ogni colpo subito da parte del nemico; fortunatamente però, sparsi per il gioco ci sono dei generatori che ricaricano la vostra energia. Che spavento, eh?

bordo di un'aeromoto viene colpito e precipita perdendo in seguito conoscenza. Ed è qui che la vera e propria avventura ha inizio. Beh, mi sembra ovvio che alla Delphine siano dei fan del buon vecchio Schwarzy e infatti nel gioco ci sono molti riferimenti a film come Terminator, Running Man e

soprattutto Atto di Forza. Con l'atmosfera che ha e la coinvolgente colonna sonora, Flashback non può che essere definito con la cosa che più si avvicina a un film interattivo. E se Another World lo completavate in una settimana, qui ci troviamo di fronte a un gioco che dura almeno cinque volte di più.

PREGO CADAUNARE

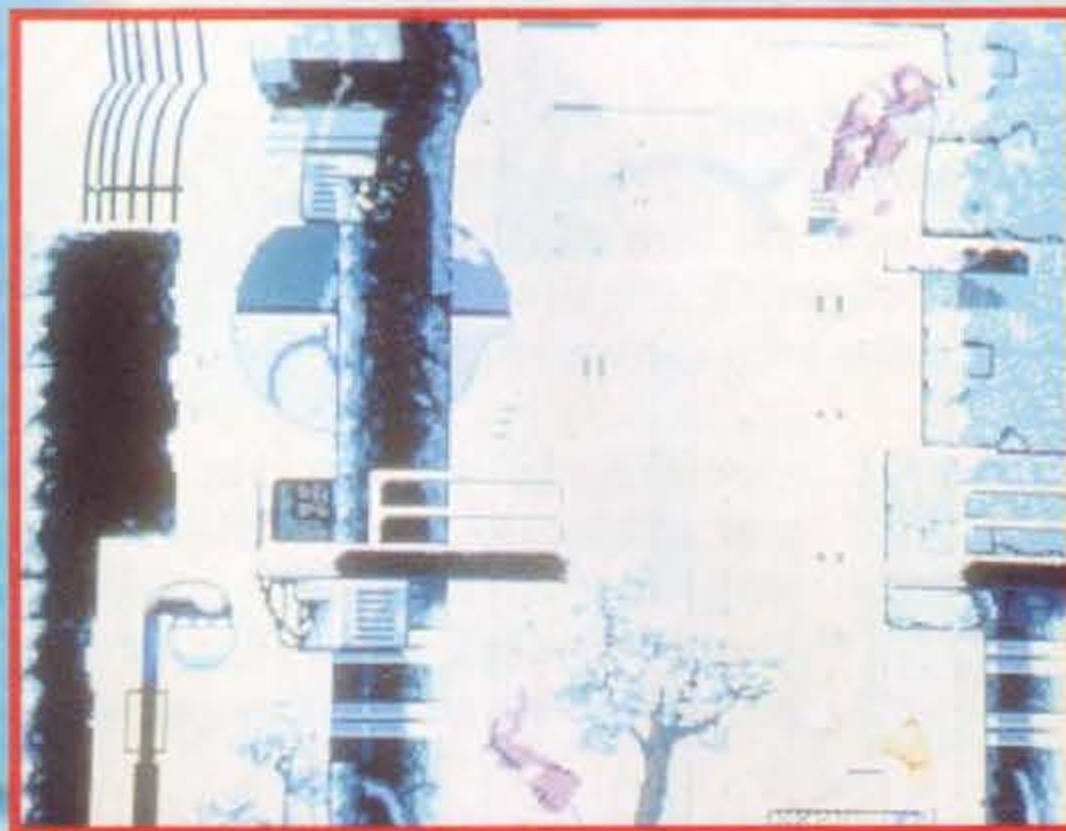
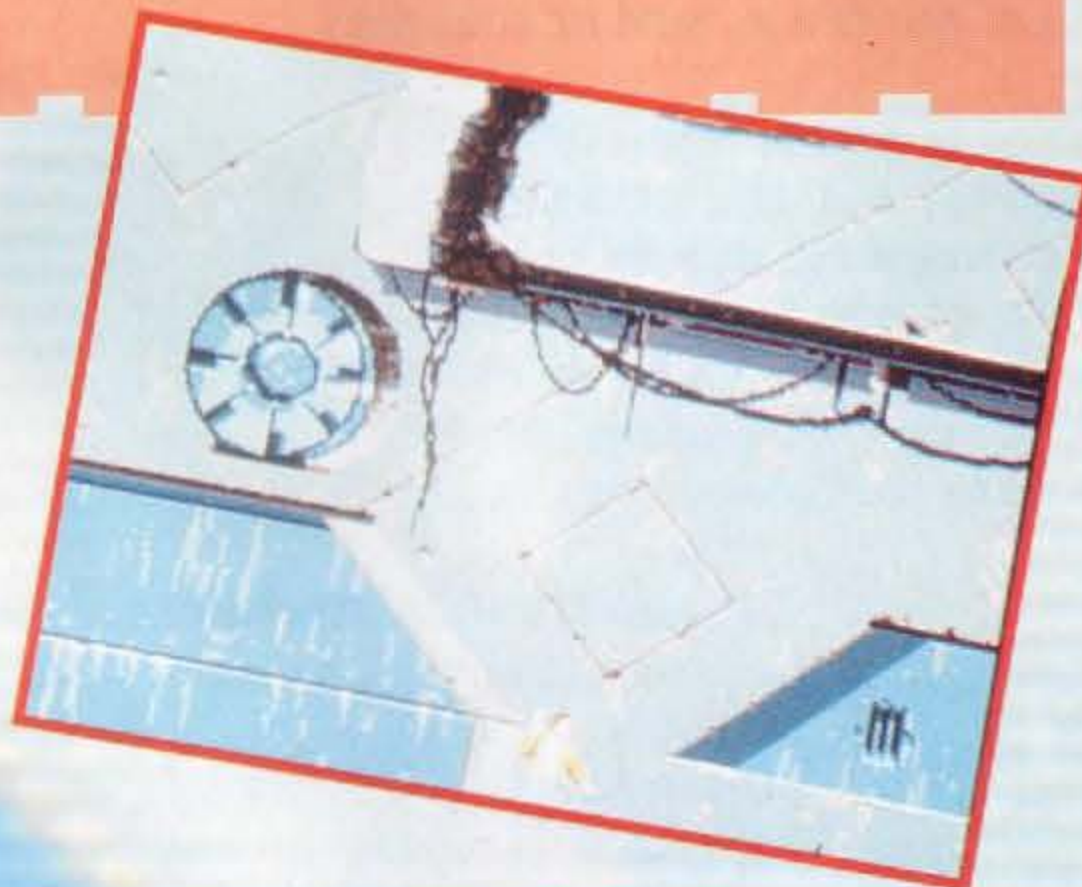
Così come in *Another World*, in *Flashback* si aprono delle sequenze filmate durante il gioco. Queste animazioni (che sono spesso accompagnate da una colonna sonora) possono essere brevi e riguardare la semplice raccolta degli oggetti, oppure essere molto lunghe e in questo caso sono dei flashback (da cui il nome) che messi insieme si trasformano nella vostra memoria perduta. La Delphine ha pensato ovviamente che qualcuno non avrebbe apprezzato di starsene fermo ad aspettare la fine delle varie sequenze e ha dato la possibilità di saltarle nel caso ci si dovesse annoiare. Anche se bisogna dire che il gioco è talmente intenso che un filo di tregua comunque non dispiace.



Anche se siamo solo a marzo, posso tranquillamente annunciarvelo: *Flashback* è il gioco dell'anno. Innanzitutto

ha una delle migliori grafiche viste in un arcade adventure, con fondali statici stupendamente colorati e sequenze cinematografiche, ma naturalmente è la fluidità delle animazioni dei personaggi che ruba la scena. Come saprete, bella grafica non significa bel gioco (vedi giochi Readysoft) ma sarete contenti di sapere che *Flashback* è tanto attraente quanto giocabile. Anche se si spara molto, *Flashback* somiglia a un'avventura molto più di *Another World*, con un sacco di compiti da svolgere e oggetti da trovare. Ma quello che rende speciale *Flashback* sono le sequenze di combattimento; aggirarsi furtivamente nelle misteriose locazioni del gioco è poi incredibilmente atmosferico. Per superare i nemici bisogna pensare velocemente e avere i riflessi pronti, soprattutto quando si rimane con poca energia. Il sistema di controllo può generare un po' di confusione durante i combattimenti (specialmente con un joystick a un pulsante) ed è spesso preferibile alternare joystick e tastiera; nel complesso però Conrad si può guidare con eccezionale facilità e dopo un po' tutto diventerà naturale. Lungo circa sei volte più di *Another World*, *Flashback* vi darà da fare e alla fine sarà un'esperienza che dimenticherete difficilmente.

PAOLO CARDILLO



**AMIGA/
MEGADRIVE**
US GOLD

GRAFICA

Fondali, animazioni, sequenze favolosi!

96

SONORO

Bellissimi pezzi che creano atmosfera

92

GIOCABILITA'

Ogni sua caratteristica è uno spasso assicurato

94

LONGEVITA'

Nettamente più lungo di *Another World* e anche meno facile

93

GLOBALE

96

Semplicemente un'esperienza da non perdere

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"/>



B.C.S.

TEL.(02) 8464960
 FAX.(02)89502102
**ORARIO
 NEGOZIO**
9.30 - 12.30
15.30 - 19.00
LUNEDI'

VIA MONTEGANI,11 A MILANO
**VENDITA ANCHE PER
 CORRISPONDENZA**

KICKSTART 2.0
 RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA'
 PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE
 S/O 2.0 ED IL S/O1.3.
 NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE
 MANUALE IN ITALIANO.
£. 69.000



KICKSTART 1.3
 RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA'
 PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE
 S/O 2.0 ED IL S/O1.3.
 NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE
 MANUALE IN ITALIANO.
£. 69.000

KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600
 RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA'
 PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE
 S/O 2.0 ED IL S/O1.3.
 NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE
 MANUALE IN ITALIANO.
£. 65.000

**ESPANSIONE
 PER AMIGA 600
 PORTA LA
 MEMORIA A
 2MB**
£. 120.000



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

**MODEM 2400 ESTERNO
 V21-22-23-22BIS-MN5
 9600 FAX-VIDEOTEL
 ECCEZIONALE PER AMIGA
 CON SOFTWARE PER PC E
 WINDOWS 31**
£. 350.000

**PC 80386SX-25
 CABINET DESK
 LED VELOCITA'
 CHIAVE
 ACCESSO
 2 MEGA RAM
 HD40
 MEGABYTE
 DRIVE 1.4MBYTE
 VGA COLORE
 TASTIERA 102**
**COMPRESO DELL' IVA
 AL 19% £.990.000**



AMIGA 1200 A PREZZO FAVOLOSO
 SOFTWARE AMIGA DOS 3.0 IN ITALIANO
 1MEGA ROM,2B RAM ESP.A 10MB
 RISOLUZIONE 1280X512 A 256 COLORI
£.780.000

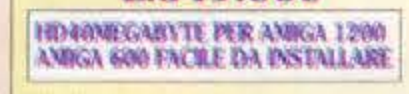


AMIGA 600 1 MEGA RAM
GARANZIA COMMODORE
ORIGINALE
£.489.000



A4000
AMIGA 4000 CON HD130MB
GARANZIA ORIGINALE
COMMODORE
£.3.850.000

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



L.125.000
 SCHEDA AUDIO PER PC COMPATIBILE
 ADLIB E SOUND BLASTER



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



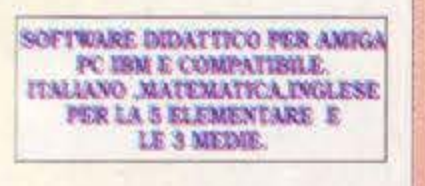
L.235.000
 KARAOKE PER AMIGA E VHS
 10 BASI MUSICALI CON
 MICROFONO PROFESSIONALE
 ED EFFETTI SPECIALI.



PER PC L.69.900 AMIGA L.59.900

OGNI GIORNO RICEVIAMO
 D'IMPORTAZIONE
 PROGRAMMI PER AMIGA-
 PC - MEGADRIVE- LINKS-
 GAME BOY ECC. TELEFONA!

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



NOME COGNOME: jac

INDIRIZZO E N.CIVICO

CAP.CITTA'E PROVINCIA

PREFISSO E N.TELEFONICO

FIRMA SE MINORENNE UN GENITORE

DESCRIZIONE	COMP.	PREZZO

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

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



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

AMIGA
LORICIEL

GRAFICA

▲ Scrolling multidirezionale bello fluido e sfondi iperrealisti

90

SONORO

▲ Melodie ricche di atmosfera

85

GIOCABILITA'

▲ La tipa dà molte soddisfazioni (tranne una)

84

LONGEVITA'

▲ Azione a destra e a manca ed esplorazioni in lungo e in largo

80

GLOBALE

84

Un "avventuroso" di ottima fattura con una protagonista irresistibile

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



FAVORISCA LA CARTA DI ENTITA'!

E qui entra in scena Anthemis. Costei ha infatti ereditato dal padre i poteri magici, riuscendo a convogliarli in un unico flusso di devastante potenza. Tale potere però non è sufficiente a sconfiggere l'entità; per riuscire a tanto, la ragazza dovrà recuperare il boomerang magico di Erinwhè, nonché cinque cristalli, ognuno custodito da un caratteristico mostro di fine livello. Ma neppure venire a contatto con queste abiezioni è semplice: Anthemis dovrà prima impadronirsi dei tre pezzi che formano lo scettro di Bithmuth, il solo capace di fare uscire i guardiani dei cristalli dal loro covo. Il gioco comprende cinque livelli a scorrimento multidirezionale, ognuno avente dimensioni pari a 60 schermate in larghezza per quattro in altezza; essi rappresentano i mondi che Anthemis attraversa in funzione della sua missione: un mondo preistorico, la Montagna, la Foresta, la Grotta e (anvedi che roba!) l'Apocalisse. Ciascuno di questi mondi è popolato di mostruose creature adeguate al tipo di scenario in cui vivono. La nostra eroina dovrà vedersela con tutte 'ste bestioline e cercare nel contempo di raccogliere i power-up in cui sovente si imbatte. Con essi la "tipa" potrà di volta in volta avere armi più potenti, capacità temporanea di volare, vite extra, trasferimento immediato in una zona ricca di bonus e altre cosucce utili; mai però quanto l'opzione di continue che i programmatori hanno pensato bene di includere.

ENTITY



Mai visto Entity? Quel film horror che narrava di una donna che veniva ripetutamente violentata da una gigantesca massa invisibile. No? Beh, questo mix di platform e avventura della francese Loriciel, pur non riproducendone le stesse morbide situazioni (per ovvi motivi di censura), ne ripropone i due personaggi principali: la donna (un'appetitosa biondina che pare uscita da un

servizio di Playboy) e questa misteriosa entità proveniente dallo spazio che, mentre nel film si nutriva di...ehm, come si può dire...insomma avete capito, no?...nel gioco si alimenta invece dell'energia contenuta in ogni pianeta che incontra. La pollastrella in questione si chiama Anthemis, ed è la figlia del mago Milgram, colui che era riuscito a catturare l'entità e a tenerla prigioniera per lungo tempo. Ma ormai Milgram è troppo vecchio e stanco per resistere all'impeto della creatura e quest'ultima finisce per sottrarsi al suo controllo...



Entity ricorda molto da vicino Shadow Of The Beast 3. Entrambi i giochi sono un mix di piattaforme ed action/adventure. Tuttavia, Entity è più veloce e meglio lavorato graficamente. L'eroina è ben resa e animata (ed è pure una gnocca!) e così anche i mostri (favoloso il Tirannosauro!). I fondali sono di un realismo e una bellezza tali da strappare lacrime di commozione, e una simile reazione ispira anche il commento musicale. Quanto al gioco in sé, state tranquilli, miei cari Amighisti: di azione ce ne quanta ne volete ed è di ottima qualità, e la pulzella risponde con dolcezza e precisione ai comandi. Magari esistessero ragazze così nella vita reale!



FABIO D'ITALIA

PLAY GAME SHOP

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

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

**Giochi per
AMIGA - MS DOS - CDTV - CBM 64**

LYNX

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

MEGA DRIVE

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

GAME GEAR

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

SUPER FAMICOM-S NES

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

A partire da lire 90.000

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

S. NINTENDO

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

NEO GEO

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

A partire da lire 98.000

OFFERTA	CYBERLIP	LT. 98.000
OFFERTA	NAM 75	LT. 98.000

GAME BOY

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

MS-DOS

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

Telefonare per i giochi Super Novità

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

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

ABBONATI A CVG E QUESTA FANTASTICA T-SHIRT

SARÀ TUA!



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

Sì desidero abbonarmi a



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

Cognome e nome _____

Via e numero _____ CAP _____

Città _____ Prov. _____ Tel. (_____) _____

Anno di nascita 19 ____ Titolo di studio: media inferiore media superiore laurea

Possiedo: Amiga (IPHSM) PC (IPHSI 1) Sega (CHS) Nintendo (CHN)

MODALITÀ DI PAGAMENTO

Versamento c/c postale n°18893206 a voi intestato effettuato in data _____

Carta di credito: American Express Visa Diners Club Carta Sì numero _____

Data di scadenza della carta di credito _____ Data _____ Firma _____

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

NUMERO 005
MAGGIO 1993

~~£ 4.000~~

NUOVO!

DIVERTIMENTO PORTATILE

DM

DROPZONE
IL MIGLIOR GIOCO
PER GAMEBOY?

**SUPER
SMASH TV**
LA MEGA CONVERSIONE
PER IL GAME GEAR!

PITFIGHTER
LA VIOLENZA
DIGITALIZZATA
FRANCE MA

TOM & JERRY

**DAI CARTONI ANIMATI
SUL GAMEBOY!**

S O M M A R I O

NEWS		68
EUROPEAN FOOTBALL CLUB	LYNX	72
PITFIGHTER	LYNX	73
SUPER SMASH TV	GAME GEAR	74
MAX	GAMEBOY	75
DROPZONE	GAMEBOY	76
TOM & JERRY	GAMEBOY	78
TALESPIN	GAMEBOY	79
RAMPART	GAMEBOY	80
HONEY BEE	SUPERVISION	81
SOCCER CHAMPION	SUPERVISION	81
FINAL COMBAT	SUPERVISION	81
EAGLE PLAN	SUPERVISION	81

**TUTTE
LE
NOVITA'
DEL'ECTS
DI
LONDRA!**

GAMEBOY GAMEGEAR LYNX

MEGLIO TARDI CHE MAI - PUNTATA 178

Domanda: per che sistema non è stato ancora convertito il classico della Psygnosis Lemmings? PC? Sbagliato. Super Nes? Errato. Gameboy? Niente da fare! I piccoli roditori non hanno ancora fatto la propria comparsa su Lynx (stranamente, perché il codice dovrebbe essere più o meno il medesimo della versione Amy). Per fortuna alla Atari si sono accorti di questa grave mancanza e ora stanno lavorando febbrilmente alla conversione del titolo sopracitato. Come verrà? Beh, se è uscito bene persino su Spectrum e Mac...

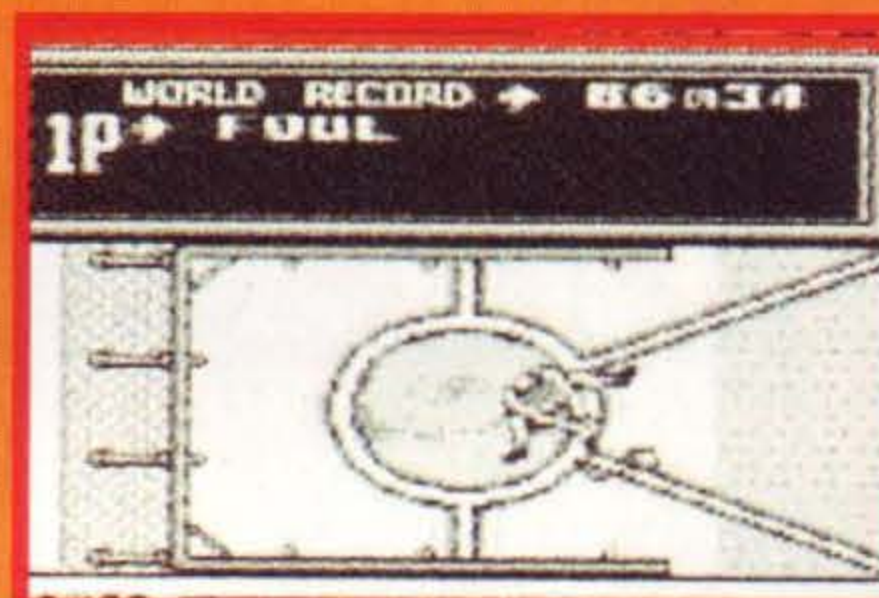
KONAMI SI', MA CON NESQUIK!

Vi starete senz'altro chiedendo il perché di questo titolo: ebbene, la nota casa nipponica ha firmato un accordo per regalare le cartucce del Gameboy all'interno della nota bevanda... D'accordo, d'accordo, ho detto una beata, ma in qualche modo dovevo pur iniziare il box. In realtà, quei genialoidi con gli occhi a mandorla stanno lavorando alle conversioni di due popolarissimi titoli per Gameboy, Track and Field e Nemesis 2.



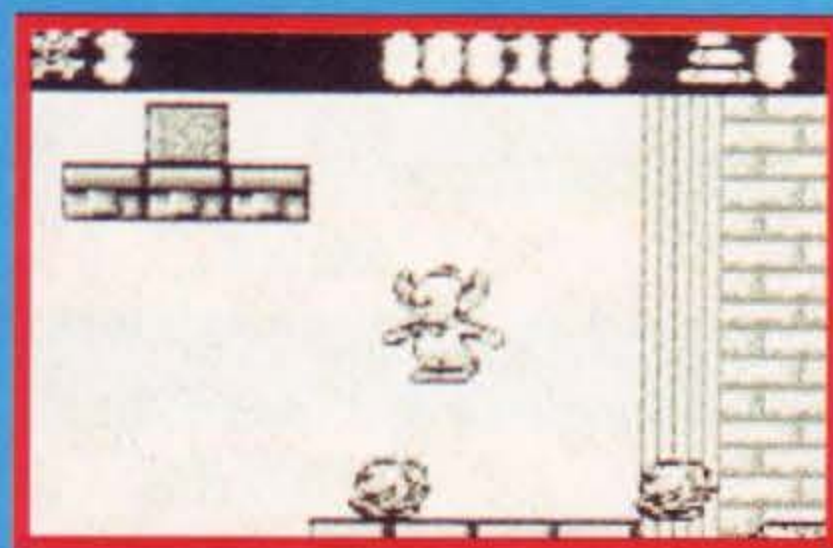
Il primo è la solita simulazione di olimpiadi con i 100 metri, il giavellotto, il lancio del martello, i 110 ostacoli, il nuoto, il tiro con l'arco, ecc. Cosa c'è di nuovo? Beh, è possibile linkare due Ghelmbois e lanciarsi in epiche sfide testa a testa. In più la grafica è massiva, perciò tenetelo d'occhio.

Nemesis 2 è il seguito di uno dei migliori sparattutto a scrolling orizzontale per il portatile Nintendo: anche qui c'è la possibilità di scegliere fra tre astronavi, un sacco di nemici, di power up (caratteristica principale di questo gioco)... Come sarebbe a dire "che palle!?" Ma l'avete vista la grafica??? E' galattica! Eh, è dura la vita di un redattore di CVG...



CIUCCIAMI IL CALZINO!

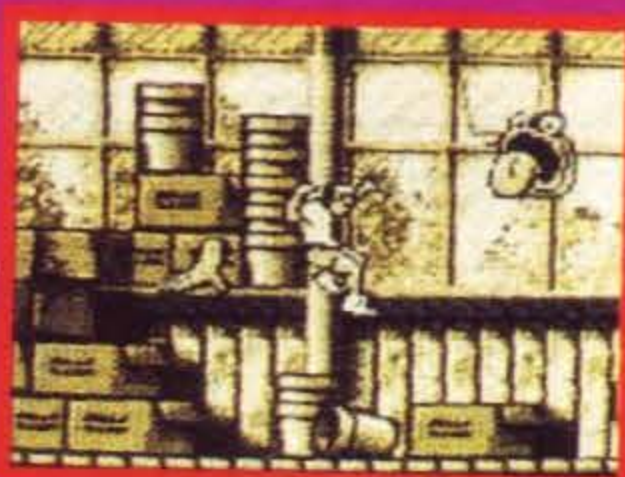
The Silimpssons... Trallalalala... Non devo più buttare via CVG! Non devo più buttare via CVG!... Driin... Vabbè, vi risparmio il resto della sigla di uno dei cartoni animati più assurdi degli ultimi anni, i Simpson. Fra i personaggi lanciati dalla popolare serie TV c'è anche il clown Krusty, che, con il suo show, è uno degli idoli televisivi di Bart. Purtroppo però lo studio di Springfield è stato ora invaso dai topi e sarete proprio voi, nei panni del malcapitato pagliaccio, a dover fronteggiare queste bestiacce indirizzando i malefici ratti verso le trappole. Come? E' semplice: spo-



stando blocchi, unendo tubi, trovando passaggi segreti, abbattendo muri... Insomma, facendo casino! Se questo non dovesse bastare, beh, avete sempre a disposizione le torte alla crema di cui è dotato ogni clown che si rispetti, ma fate attenzione: settanta livelli sono tanti e ci sono altri nemici come serpenti striscianti, maiali volanti e alieni blastanti (che non vuol dir niente, ma fa rima). Il tutto grazie alla Acclaim, responsabile anche della versione Super Nes. Ah, quasi dimenticavo: il gioco si chiama Krusty's Fun House e la console in questione è il Gameboy. Per finire una notiziola che farà piacere ai Simpsonmaniaci: ad aiutare Krusty ci sono addirittura Bart e Lisa! Argh, che notizia sconvolgente...

GIOCHIAMO AL DOTTORE?

La Elite ci riprova, sempre su Gameboy. Di cosa stiamo parlando? Ma di Dr Franken 2, è ovvio! La trama: il castello di Dr Franken è in pessime condizioni ed ha un bisogno urgente di riparazioni. Oltretutto il povero Franky ha appena ricevuto la bolletta del telefono e, avendo una fidanzata a Singapore, poco è mancato che gli prendesse un infarto! Come uscire da questa situazione? E' semplice:



trovando il tesoro nascosto del Dr Frankenbone. Quel mattacchione ha infatti nascosto il proprio patrimonio in giro per tutto il mondo, arrivando persino a nascondere della pecunia in Egitto! Il povero sfigato protagonista del gioco (che toccherà ovviamente a voi impersonare) dovrà così esplorare fondali marini, foreste, case spiritate e una casa contenente tutti gli esperimenti incompiuti del Dottore (avete presente Reanimator?). Il tutto in una cartuccia da 2 megabit con tonnellate di animazioni e una grafica davvero notevole, sette locazioni completamente nuove, e 140 stanze divise in 12 edifici. Dalle foto non sembrerebbe niente male: voi che ne dite?

trovando il tesoro nascosto del Dr Frankenbone. Quel mattacchione ha infatti nascosto il proprio patrimonio in giro per tutto il mondo, arrivando persino a nascondere della pecunia in Egitto! Il povero sfigato protagonista del gioco (che toccherà ovviamente a voi impersonare) dovrà così esplorare fondali marini, foreste, case spiritate e una casa contenente tutti gli esperimenti incompiuti del Dottore (avete presente Reanimator?). Il tutto in una cartuccia da 2 megabit con tonnellate di animazioni e una grafica davvero notevole, sette locazioni completamente nuove, e 140 stanze divise in 12 edifici. Dalle foto non sembrerebbe niente male: voi che ne dite?

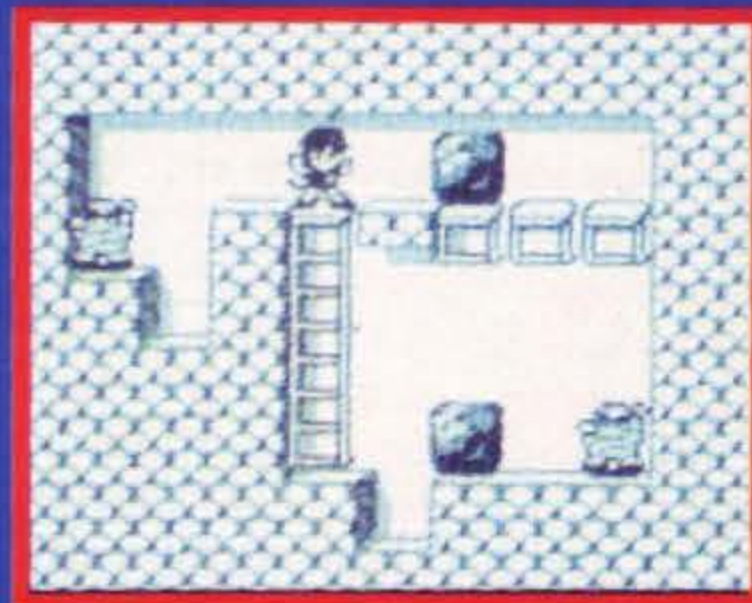
AAAAAAH, UN RAGNO E UNO SCARAFAGGIO!

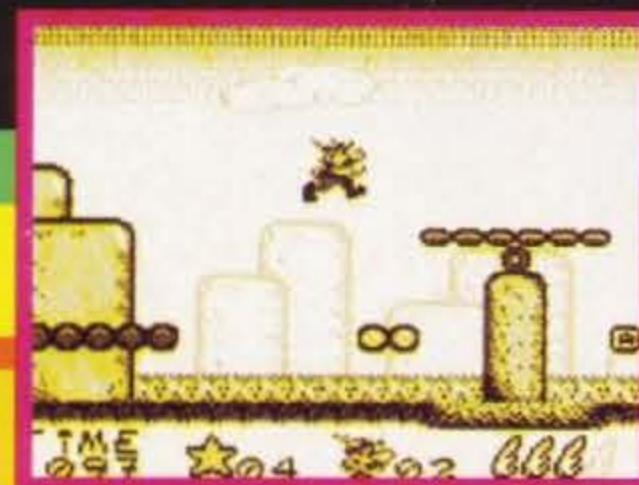
Conversion time! Fra poco tutti i possessori di Game Gear potranno sollazzarsi con Spiderman And The Return of the Sinister Six, trasposizione sul portatile Sega dell'omonimo titolo per NES. Cosa c'è da dire? Niente, se non che il protagonista è il solito Uomo Ragno che salta, s'arrampica e spara ragnatele a

destra e manca e che il suo antagonista è il malefico Doctor Octopus. Forse è più interessante la notizia dell'arrivo su Gameboy di uno dei platform più famosi degli ultimi mesi, Zool. Lo scarrafone nero vestito da ninja farà infatti la propria comparsa sullo schermino monocromatico del portatile Nintendo proprio in questi giorni. Saranno riusciti a mantenere la medesima velocità della versione Amiga o lo schermo sarà ridotto a un ammasso di macchie scure che vagano qua e là per lo schermo? E chi lo sa?

UNO STORMO DI GIOCHI!

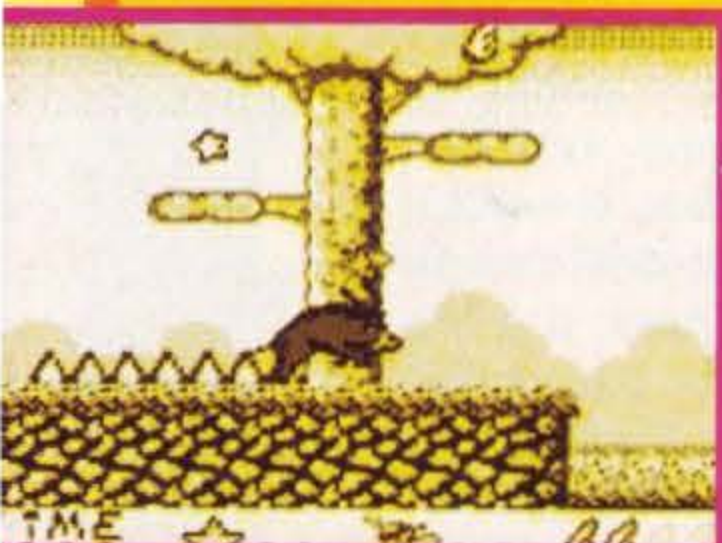
La software house britannica Storm ha in preparazione un paio di titoli per il Gameboy davvero interessanti. Proprio in questi giorni dovrebbe essere infatti disponibile Rodland, conversione del popolarissimo e dementissimo platform che ha fatto impazzire tutti i fan della grafica nipponica e che tutti conoscerete ormai alla perfezione per le eccellenti versioni Amiga e Nes. Di Powerpaws (in arrivo a luglio) abbiamo già parlato abbondantemente sugli scorsi numeri di ON! e possiamo quindi occuparci tranquillamente di The Lawnmower Man 2. Già sento la bava che vi cade sullo schermo del GB: beh, ragazzi cercate di trattenervi. In primo luogo perché se state leggendo queste righe sul tram o sull'autobus e qualche ragazza vi sta guardando non ci fate certo una bella figura. Secondariamente perché il gioco non uscirà prima dell'anno prossimo, in contemporanea con il seguito del film che tutti avrete certamente visto (se così non fosse siete dei beoti e fate bene a rimbambirvi tutti i giovedì davanti a Beverly Hills 90210). Nel gioco dovrete impersonare il Dr Angelo (il buono della situazione) e distruggere Cyber Giobbe, la mostruosità (in senso lato) creata dal governo, prima che scappi dal computer dei cattivi. Il tutto battagliando contro polizia, esercito, tecnici di laboratorio e robot sotto il controllo mentale di Giobbe. Il gioco è composto da 4 livelli virtuali e 4 reali e, secondo la Storm, ci sarà la migliore e più veloce grafica mai vista su un Gameboy. Ah, a proposito: è prevista ovviamente l'opzione di link, ma cercate di non farvi prendere troppo la mano...





SONO PAZZI QUESTI FRANCESI!

Proprio in questi giorni dovrebbe essere disponibile, grazie alla Infogrames, il tie-in di Asterix per Gameboy. Il gallo è un'autentica celebrità in Francia dove può vantare persino un parco di divertimenti a lui dedicato (non fregherà a nessuno, ma se volete andarci, si trova vicino a Parigi e l'ingresso costa sulle 30-35mila lire. Dovevo andare lì invece che a Eurodisney... - Simon) e un'alta percentuale di fans (persino più di Tin Tin, un autentico mito al di là delle Alpi, e di Topolino). Il gioco, che nulla ha a che vedere con il coin-op omonimo, è un platform/picchiaduro composto da 12 livelli divisi in quattro mondi. Ci sono i romani, ci sono i pirati, ci sono i cinghiali... Insomma, c'è tutto quello che può far felice i seguaci di Goscinny e Uderzo. Secondo noi fareste bene a comprarvi immediatamente la cartuccia (parla per te Simon, che sei talmente beota da possedere tutti gli albi sella serie... - Mad Max, Paolo, Vince e Fabio).



UNA NOTIZIA D'ORO

La US Gold è ormai in procinto di convertire tutti i titoli in suo possesso per Game Gear e questa notizia non può che essere ultrapositiva perché in questo modo anche i fan del divertimento portatile potranno avere la loro dose di videosollazamento. Ad esempio giocando a James Pond 2 - Robocod, in arrivo fra un mese circa. Robocod, edito originariamente dalla Millenium, vi mette nei panni dell'agente subacqueo più famoso del pianeta, James Pond, al servizio della FISH contro il malvagio Dr Maybe. Questa volta JP deve trovare e disinnescare tutti i pinguini giocattolo ad alto potenziale esplosivo disseminati dal solito cattivone, scorrazzando per otto livelli che rappresentano la più grande fabbrica di giocattoli del mondo. Per fortuna Pond ha a disposizione la Extendsuit, un congegno che gli permette di allungarsi all'infinito e di raggiungere altezze vertiginose apparentemente senza nessuna fatica. Come se ciò non bastasse ci sono un sacco di power up, punti extra, livelli nascosti e beozie alla giapponese. Ah, a proposito: la conversione è stata affidata alla Tiertex, ma ciò nonostante abbiamo avuto occasione di provare il gioco e non ne siamo rimasti affatto delusi anzi... Ancora più avvincente è la notizia della conversione su GG di Star Wars: il gioco dovrebbe essere il medesimo che avete avuto occasione di provare su Nes e GB, ma per un'ulteriore conferma preferiamo aspettare la versione finale. Di sicuro ci sono Luke Skywalker, Han Solo, la principessa Leia, Obi Wan Kenobi e tutti i personaggi che hanno fatto la fortuna della (finora) trilogia fantascientifica più famosa del mondo. Ah, non mancano nemmeno le sezioni in 3D viste in prima persona in cui dovrete guidare un Millenium Falcon in mezzo a una pioggia di asteroidi e pilotare un caccia in mezzo a una battaglia. Di sicuro non sarà lo stesso che viaggiare con la Star Tours di Eurodisney (probabilmente la maggiore attrazione del parco alla periferia di Parigi)(col cavolo è alla periferia! Sono 34 chilometri e per arrivarci abbiamo dovuto scavalcare i cancelli della RER - il biglietto costava un miliardo e mezzo - e rischiare la multa per più di un'ora fra andata e ritorno! Altro che periferia... - Simon), ma i fans saranno più che contenti. Fabio, che ne dici?



GAME GEAR A GALLA!

La console Sega sembra finalmente stia conquistandosi le luci della ribalta e se questo accade senza dubbio un po' di merito sarà della Virgin che sta supportando il Game Gear in maniera massiccia e ancora meglio farà in futuro. Uno dei titoli più eclatanti in preparazione è Double Dragon - The Revenge of Billy Lee: 21 livelli di picchiaduro che poco hanno a che vedere con il coin-op originale visto che si tratta di una versione completamente nuova. Le armi a disposizione di Billy e Jimmy Lee sono numerose e lo stesso vale per le ambientazioni che vedono una Discoteca, il centro di Beverly Hills dove i ricconi "fanno la vasca", il Virgin Megastore (e te pareva!), il porto e infine sopra e dentro un treno della metropolitana (hmmm, qui puzza un po' di Final Fight...). L'uscita è prevista per quest'estate, quindi vi conviene risparmiare i vostri soldini sin da ora... Sempre in arrivo per il Game Gear sono Robocop VS Terminator, uno splatter-tutto ultraviolento in cui, purtroppo, dovrete impersonare Robby; The Jungle Book, la trasposizione videoludica del magnifico Libro della Giungla di Kipling, Wolfchild, 2 megabit di cartuccia per un platform edito dalla Core Design un bel po' di tempo fa (sinceramente niente di che), Superman, un gioco piattaforma avente per protagonista uno dei supereroi più odiati dall'ultima generazione di divoratori di fumetti (in effetti, Clark Kent è già insopportabile normalmente, quando si trasforma poi...) e Cool Spot, il mitico platform avente per protagonista il personaggio creato dalla 7Up e adottato dalla Virgin per una serie di giochi.

Nintendo®

GAME BOY

TITO™



Un tuffo nel
PASSATO

o un lancio nel

FUTURO

ti permetteranno

ADESSO!

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

Marco Barzaghi



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

EUROPEAN CLUB FOOTBALL

Non so se conoscete quello sport chiamato "calcio" o "football" (denominazione UK) o ancora "soccer" (quest'ultimo termine è predominio assoluto degli statunitensi che lo utilizzano per distinguere questa disciplina dal ben più popolare football americano): ci sono 22 beoti in mutandoni divisi in due squadre che corrono per un campo lungo poco più di 100 metri tentando di spedire una sfera a calci nella porta avversaria. Il tutto sotto il controllo di un ventitreesimo beota vestito completamente di nero, che ogni tanto si diletta a tirar fuori dal proprio taschino cartellini di due colori diversi (giallo e rosso). Ah, quasi dimenticavo: ci sono altri due tizi vestiti di nero ai lati del campo

che si divertono a sventolare due bandierine a destra e manca. Beh, se siete fanatici di questo strano sport probabilmente vi divertirete un mondo con European Club Football, conversione di un gioco di successo uscito più di un anno fa su Amiga, Manchester United Europe della Krisalis. Ayeaaaaah!



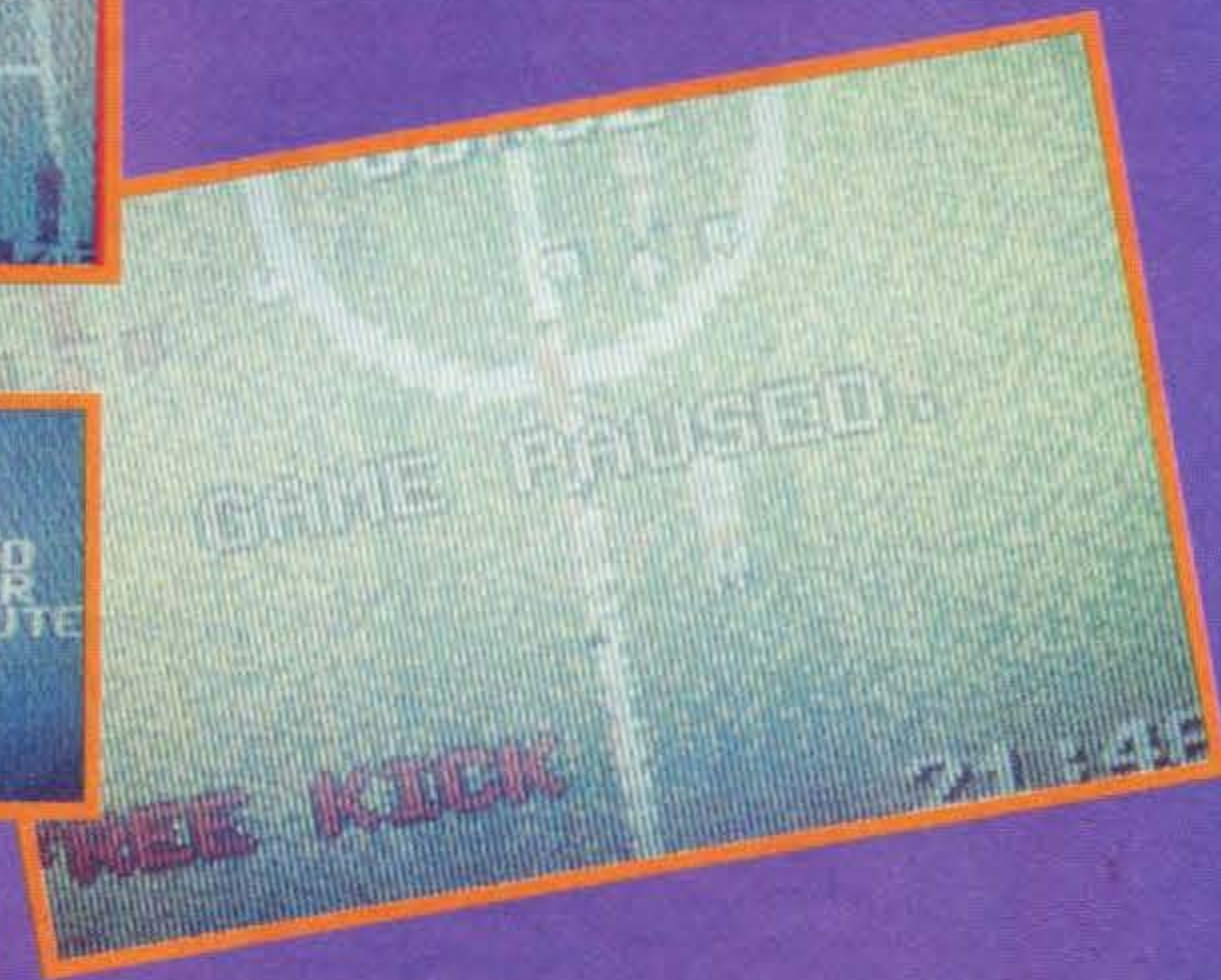
Oooooooh, finalmente una buona simulazione sportiva sul portatile di casa Atari! Certo, European Club Football

non è nemmeno paragonabile a capolavori videopedatori come Kick Off o Sensible Soccer su Amiga, ma è giocabile, ha un buonissimo numero di opzioni ed è anche divertente. Qualcuno si lamenterà della limitatezza dei tiri (effettivamente ce ne sono solo due disponibili, tiro alto e tiro basso) e del fatto che la palla, come in quasi tutti i giochi di calcio anteriori al 1990, rimane incollata al piede del giocatore che la controlla permettendo evoluzioni come rotazioni a 360° o dribbling assurdi, praticamente impensabili nella realtà. Beh, sapete che vi dico? Chisseneffrega! A me era piaciuto l'originale (Manchester United Europe della Krisalis) e mi gusta anche 'sta conversione, quindi... Ah, un'ultima cosa: se siete ancora indecisi se comprare questo gioco o World Class Soccer (recensito qualche mese o sono) non fatevi scrupoli e acchiappatevi European Club Football.

SIMON CROSIGNANI

ESCI LA BOCCIA, MALEFICO VENEZIA!

European Club Football ha qualche opzioncina che lo rende di molto superiore al suo concorrente, World Class Soccer. Tanto per cominciare è possibile scegliere il proprio team fra uno sterminio di squadre di tutto il mondo: ci sono equipe inglesi (ovviamente), francesi, italiane (altrettanto ovviamente)... Selezionato il proprio 11 preferito dovrete decidere se giocare una partita singola o lanciarsi nel solito torneo europeo con gare d'andata e ritorno. Dopo esservi spremuti il cervello per aver selezionato il tipo di gioco potrete buttarvi nella partita vera e propria, sfruttando i due tipi di tiro (basso e alto; i programmatori della Telegames devono essere pagati davvero una miseria per essersi spremuti così poco...), regolando la potenza delle cannelle e cercando di non commettere falli a destra e manca, come un Bruno (Pasquale "Piedi di ghisa" forever) o un Vierchowod qualunque. Per il resto non c'è molto da aggiungere, ma almeno è divertente!



LYNX

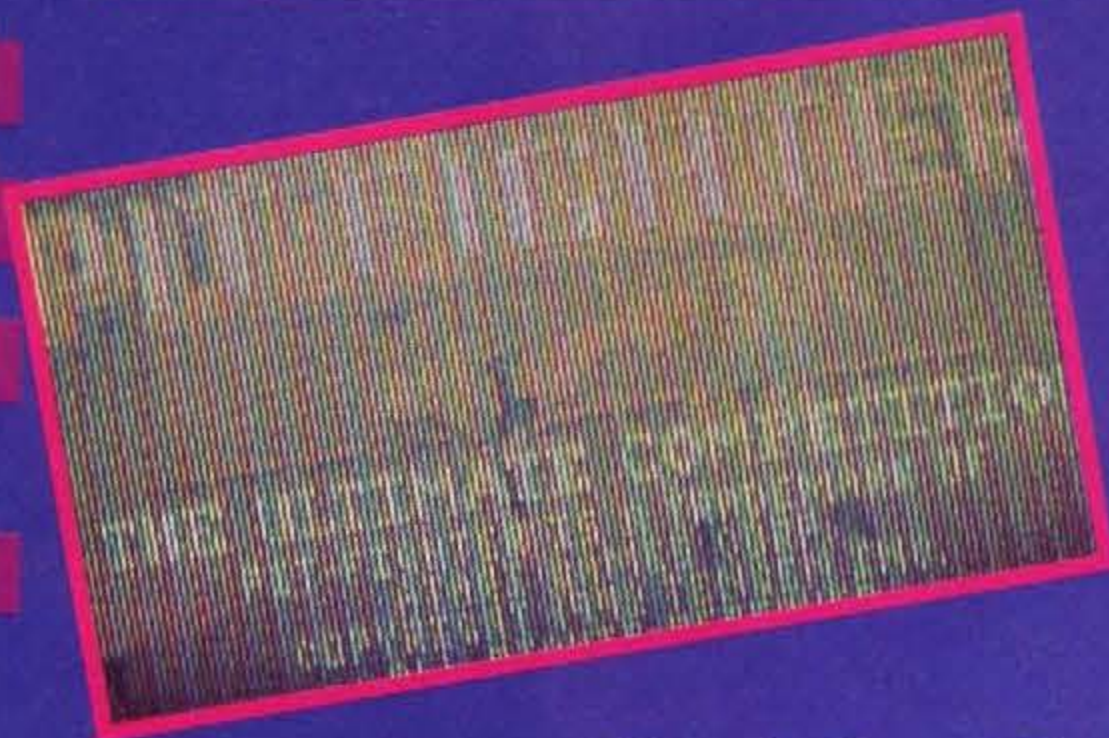
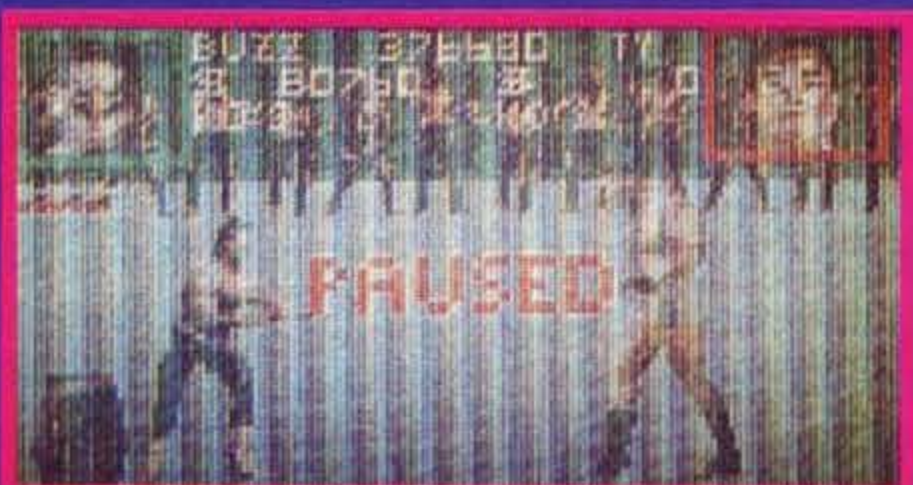
84	79
GIOCABILITA'	GRAFICA
79	73
LONGEVITA'	SONORO

82

TELEGAMES

GIORNALE

PITFIGHTER



Davvero c'è qualcuno che impazziva per 'sto coin-op? No, dico, davvero c'è qualcuno che rimaneva estasiato di fronte a qualche sprite digitalizzato che zoomava avanti e indietro, oltretutto in maniera imperfetta? Beh, se c'è qualcuno (non è certo il mio caso) che amava alla follia Pitfighter farebbe meglio a comprarsi questa cartuccia perché è senza dubbio la migliore conversione che abbia mai visto del sopracitato picchiaduro. Dalla versione Amiga a quella a dir poco orribile per Master System, in nessun caso avevo visto una riproduzione della grafica così fedele all'originale, né uno zoom così curato. Lo ripeto, i difetti stanno tutti nell'originale: la giocabilità di Pitfighter, è risaputo, è alquanto limitata e lo stesso vale per la longevità. Oltretutto il genere dei beat 'em up ha fatto passi da gigante negli ultimi due anni e, nel caso la Atari non lo sapesse, sono usciti un paio di giochini chiamati Street Fighter 2 Champion Edition e Fatal Fury 2. Riproporre Pitfighter nel 1993 non dico sia scandaloso, ma di sicuro non è una mossa vincente...

SIMON CROSIGNANI

Un paio di annetti fa un coin-op destò un certo interesse alla sua uscita in sala giochi per la tecnica grafica utilizzata (digitalizzazioni e zoomate per dare il senso della profondità): il gioco in questione era, ovviamente, Pitfighter e ora finalmente la Atari si è decisa a convertire per il proprio portatile un titolo di cui non doveva nemmeno comprare i diritti.

Pitfighter è una simulazione di combattimento sporco, nei quali i protagonisti sono dei lottatori pronti a fronteggiarsi nello squalore di un parcheggio in mezzo alla segatura e ad utilizzare qualsiasi trucco sporco pur di diventare i campioni mondiali della disciplina. Il brutto è che anche il pubblico è

NON C'E' DUE SENZA TRE

Ognuno dei tre protagonisti di Pitfighter ha il proprio stile di combattimento. Tutti e tre hanno un numero di mosse standard più un attacco speciale ultradevastante che schianterà gli avversari al tappeto il 99^a delle volte.



BUZZ - Lento come un singulibini con le pile scariche, Buzz è il più forte del trio. Un tempo era un wrestler professionista e di quei giorni ha conservato i muscoli. Ha una gamma di calci e pugni davvero invidiabile e in più può eseguire una specie di surplex con cui scaraventare i propri avversari nella segatura.



KATO - Questo maestro di karate attacca i propri nemici con dei calci alti e dei pugni velocissimi. La sua mossa speciale è un'incredibile miscela di pugni e sberle che lascia letteralmente di sasso l'avversario.



TY - L'uomo con il nome più idiota del mondo è un vero esperto di kick-boxing ed è il più veloce dei tre protagonisti di Pitfighter. La sua mossa speciale, ovviamente, è un calcio rotante alla Van Damme.

in stile, così se tentate di scappare e di rifugiarsi tra la folla verrete presi a calci! Fortunatamente potrete rifarvi quando qualcuno del pubblico deciderà di uscire allo scoperto: un bel cazzotto in faccia e vi sorbirete un grandioso malloppo di punti per il "brutality bonus". A proposito di brutalità, bisogna segnalare che gli organizzatori dei combattimenti, per movimentare un po' gli incontri, hanno lasciato un sacco di armi nell'arena, dai coltelli agli shuriken. Decisamente non è proprio il gioco da far vedere ai genitori come titolo educativo!



SUPER SMASH TV



Lo dico? No, lo devo proprio dire? Posso dirlo? Va bene, lo dico: a me il coin-op Smash TV non è mai piaciuto...

Crash! Bang! Aiuto... Thud! Sdeng! No, basta, chiedo pietà! Krash... Rieccomi qua, vivo e... ehm... vegeto. Cosa stavo dicendo? Ah sì, non sono mai stato un grande fan di Smash TV (anche se devo ammettere che giocare in quattro contemporaneamente era abbastanza divertente, ma io ho una mia teoria secondo cui qualsiasi coin-op, anche il più ciofecoso, giocato in quattro diventa divertente...) e non aspettavo questa conversione come la manna dal cielo. Sarà probabilmente per questo motivo che non sono rimasto particolarmente deluso: certo, la grafica è minuscola, i movimenti sono limitati e la velocità è quello che è, ma è giocabile e, secondo me, non vi annoierete troppo alla svelta. Alcuni fan del gioco da sala che hanno avuto l'occasione di provare questa versione Game Gear sono rimasti malissimo: secondo loro il gioco è snaturato e non ha nulla a che vedere con l'originale. La conclusione si può trarre molto facilmente: se eravate (e siete tuttora) appassionati del coin-op continuate a giocare nella vostra sala giochi di fiducia: se invece cercate una buona cartuccia discretamente divertente e senza troppe pretese provate a buttare un occhio a questo Super Smash TV. Potrebbe stupirvi.

SIMON CROSIGNANI

The Running Man con quel beota di Arnold Schwarzenegger l'avrete visto tutti, quindi non c'è nemmeno bisogno che vi spieghi per filo e per segno l'ambientazione di Super Smash TV. In breve: nel solito futuro ultracorrotto e ultraviolento che piace così tanto agli sceneggiatori di sci-fi di mezzo mondo, una trasmissione ha una audience incredibile. Si tratta proprio di Super Smash TV, la versione 1999 di

Giochi senza frontiere: un tizio, armato di un fucile laser, deve combattere contro tonnellate di individui grandi, grossi e cattivi all'interno di un'arena per poter vincere premi, soldi e, ovviamente, fama. Praticamente più violento del Processo del Lunedì, più truculento di Blob, più sponsorizzato della Ruota della Fortuna... Super Smash Tv! Sintonizzatevi ora!



TELEVISION, THE DRUG OF A NATION...

Ebbene sì, i Disposable Heroes of Hipophrisy avrebbero dunque ragione: la TV è talmente potente da permettere in un non molto lontano 1999 uno spettacolo come quello di Super Smash TV. Fortunatamente il nostro eroe può raccogliere una sporta di armi extra e aumentare quindi dello 0,0001% le possibilità di sopravvivenza (sette vite e nove continue sembrano tanti, ma se ne vanno via a velocità warp). Tanto per cominciare c'è il fucile a tre direzioni (utilissimo nel marasma generale tipico di Smash TV), ci sono i missili che permettono di far fuori anche gli avversari più coriacei con un sol colpo, c'è il fucile al plasma, il lanciafiamme, le granate... Se siete contro le armi (ma allora perché cavolo state leggendo questa recensione? Super Smash TV è il gioco più violento dell'ultimo decennio!) potete buttarvi sugli scudi, sugli speed-up o sulle vite extra. L'importante è che facciate fuori tutto quello che vedete sullo schermo, soprattutto i nemici di fine livello, più cattivi e temibili che mai!

GAME GEAR

79	63
GIOCABILITA'	GRAFICA
62	50
LONGEVITA'	SONORO

77

ACCLAIM

GLOBAL

MAX

(Prologo: quanto avrà pagato Mad Max alla Infogrames per farsi fare un gioco col suo stesso nome? Sarà il suo fascino latino-cubano o il suo portafoglio di simil-coccodrillo? Tutta la verità sul prossimo numero...)

Nelle profondità dello spazio c'è qualcosa che non va, per usare un eufemismo. Alieni dall'aspetto grottesco hanno preso possesso di numerose colonie interstellari e, cosa più allarmante, del parco di divertimenti Dream World. Un solo uomo in tutta la galassia è in grado di liberare le colonie e ripristinare la gioia di un costoso giro sull'ottovolante alle masse: Max e la sua testa magnetica. Così stanno le cose in questo platform realizzato della Infogrames per il Game Boy, che da codesta software house era stata beneficiata mesi fa di un'ottima conversione del classico coin-op Bomb Jack. Riuscirà Max a bissare il successo ottenuto dal suo illustre predecessore? Ancora qualche riga e lo saprete.

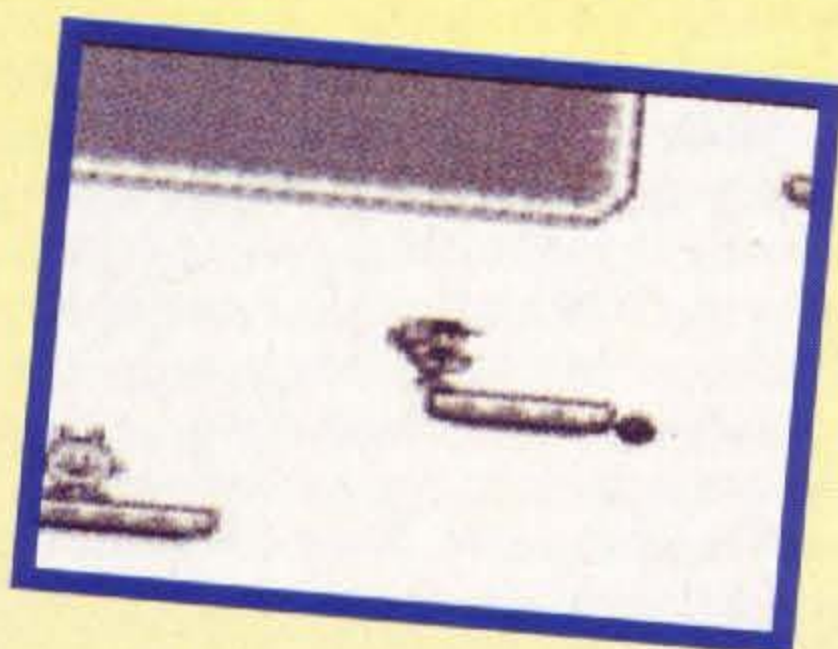


C'è poco da dire, e quel poco, purtroppo, non farà piacere alla Infogrames. Innanzitutto, Max è schifosamente facile; sono giunto alla fine del gioco in soli due giorni di gioco intenso. In secondo luogo, è molto noioso. Poco o nulla accade, a parte gli infrequenti incontri con i minuscoli alieni e i banalissimi boss che vi attendono alla fine di ogni livello. Se cercate un platform come si deve, compratevi piuttosto Bomb Jack o, meglio ancora, Super Mario Land 2. Punto e basta.

FABIO D'ITALIA

COCOZZA MAGNETICAAA!

Per proteggersi dagli alieni, Max indossa una corazza alla ED-209 che può assorbire fino a tre blastate, dopodiché si disintegra. Raccogliendo un'apposita icona, Max acquisisce un motore fuoribordo a razzo che gli permette di eludere la morte che lo attende nelle voragini di cui i livelli sono costellati. Egli possiede inoltre una pistola che può essere resa più distruttiva raccogliendo i power-up che gli alieni hanno incautamente lasciato in giro. Ma l'accessorio più utile a Max è senz'altro il gancio magnetico installato nella propria testa. Attivandolo, è possibile raggiungere aree altrimenti inaccessibili.



GAMEBOY

69

65

GIOCABILITA' GRAFICA

LONGEVITA' SONORO

61

70

62

INFOGRAMES

CRITICHE

DROPZONE



Tanto per cambiare, in un angolo remoto della galassia, sta per scoppiare un casino e tutto per colpa dei soliti alieni mutanti, rompiscatole e bavosi, che non hanno nient'altro da fare tutto il giorno se non tentare di mettere le loro sudice mani sui poveri coloni spaziali provenienti dal pianeta



umana ha un limite: in fondo ideali come libertà e giustizia vanno difesi fino in fondo (ma cos'è questo, ON! o uno stralcio della Costituzione Italiana?), anche a costo della vita. Ecco quindi l'idea geniale: spedire nello spazio un uomo pronto a tutto armato di jet-pack, cannone laser e smart bomb per blastare via gli alieni e ricacciarli a pedate nel sedere

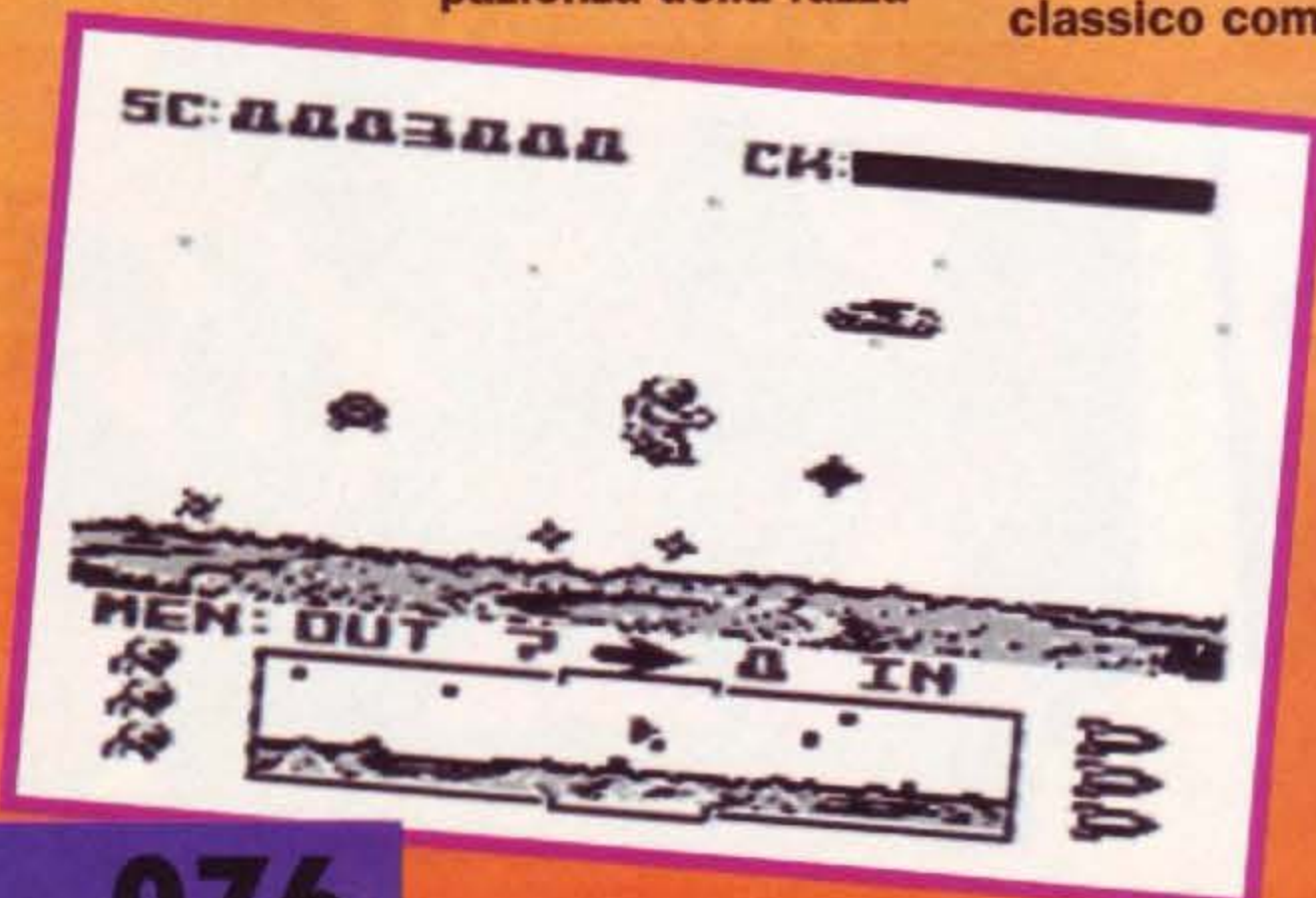


Terra. In ogni caso, anche la pazienza della razza

(eccoci ancora una volta di fronte a un quesito esistenziale: gli alieni hanno il sedere?) sul loro pianetucolo a far compagnia alla Grande Madre. Ci saranno voluti otto anni prima che il classico sparatutto di Archer Maclean arrivasse sul Gameboy, ma vi possiamo garantire che è valsa la pena

aspettare tutto questo tempo. Ovviamente ispirato a un altro classico come Defender, Dropzone vi

mette nei panni dell'eroe senza macchia né paura di cui sopra, pronto a fronteggiare tonnellate di temibili alieni. Il tutto in uno scenario lunare davvero terrorizzante, che avrete comunque pochissimo tempo per studiare perché Dropzone non è veloce, è VELOCISSIMO!



CHE PALLE (DI LAVA)!

Il salvataggio dei coloni è il vostro obiettivo primario e se non ci riuscirete saranno davvero cavoli vostri. Dovete infatti sapere che se tutti gli ostaggi verranno uccisi (sia da voi accidentalmente, che dai malefici alieni) il paesaggio diventerà instabile e i vulcani inizieranno ad eruttare, lanciando letali palle di lava per tutto lo schermo. Ora, nel caso non lo sappiate, spazzare via i nemici evitando dei globi di fuoco non è proprio facile anzi... Cercate quindi di salvare almeno un colono per schermo per evitare la pioggia di fuoco. Se ne salverete di più, ovviamente, vi beccherete una sporta di punti extra.



Evvvai! Lo sapevo, lo sapevo, lo sapevo! Continuo a ripeterlo da anni: i giochi migliori per Gameboy sono i remake dei classici di un tempo e Dropzone è solo l'ultimo, in ordine di tempo, di una serie di titoli che ogni possessore del portatile Nintendo dovrebbe avere nella propria collezione! Il concept (di quel mito che è Archer Maclean, uno dei miei programmatori preferiti in assoluto) dimostra qualche annetto, ma il divertimento è ugualmente stragarantito. Non ho alcun dubbio nell'affermare che questo è il miglior sparatutto mai visto per Gameboy, meglio persino di Parodius, Nemesis e R-Type! Tutto è velocissimo, lo schermo è sempre pieno di nemici, c'è una dose di distruzione tale da far impallidire Total Carnage e il bello è che non c'è il minimo rallentamento! Incredibile! Certo, devo ammettere che Dropzone sul Gameboy è abbastanza tosto e non ci metterete molto per arrivare ai cosiddetti "livelli da censura", cioè i livelli in cui inizierete a inveire contro i malefici alieni con tutte le parolacce possibili e immaginabili. Il gioco del mese per Gameboy, senza alcun dubbio. Compratelo IMMEDIATAMENTE!

SIMON CROSIGNANI

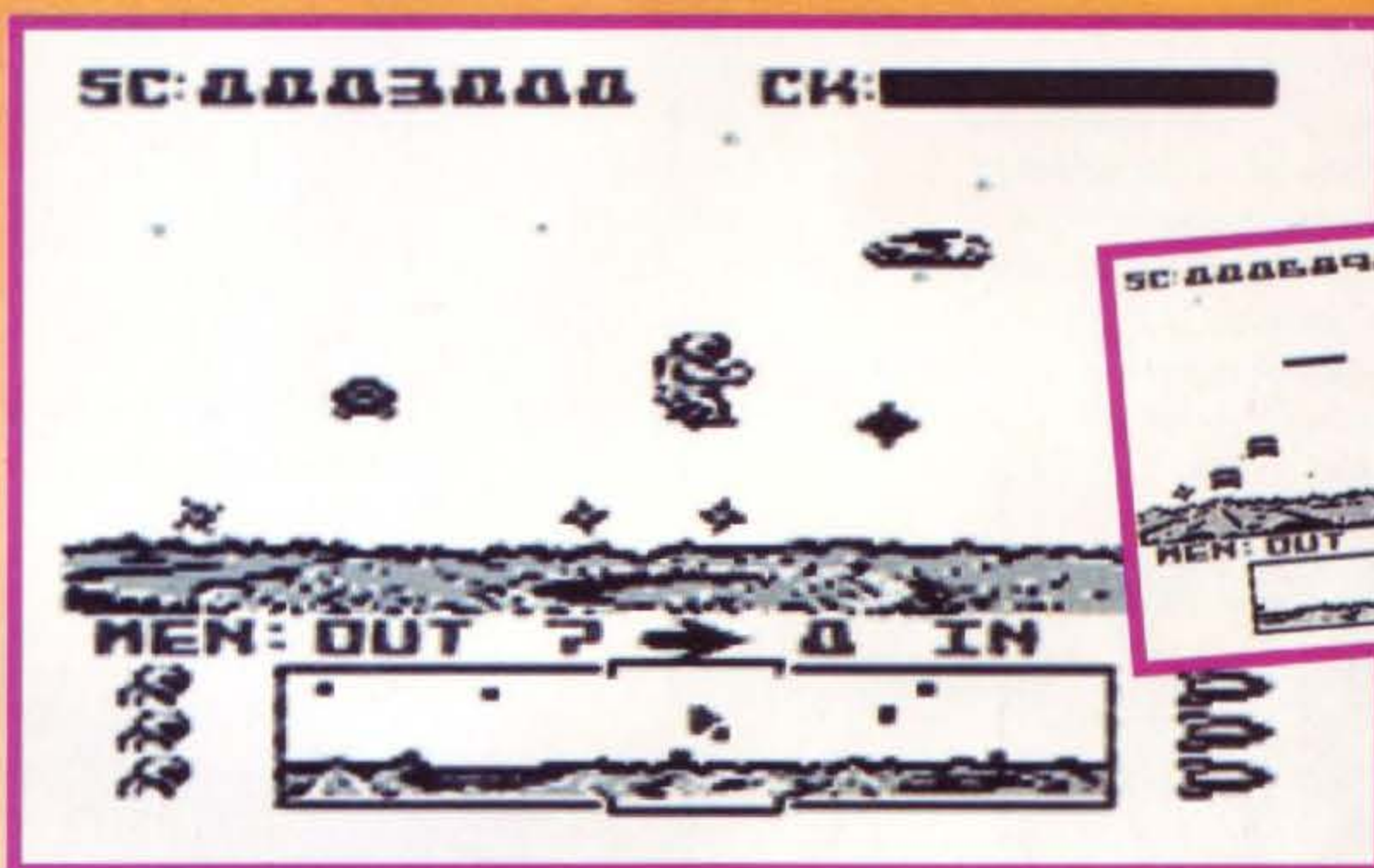


Ma siamo impazziti? Le software house la devono smettere di fare queste riedizioni dei classici di un tempo per il Gameboy! Perché? Perché sono sempre delle figate assurde e succede sempre che arrivo a fine mese con il portafoglio vuoto per comprarmele tutte, ecco perché! Scherzi a parte, mi ricordo i dropzilloni di partite che ho fatto a questo gioco sul mio fido C64 e sono troppo contento che la Mindscape si sia presa la briga di convertire il tutto sul GiocoRagazzo. Cari videogiocatori, qui ci troviamo di fronte a una conversione superba con la stessa dose di giocabilità dell'originale e con velocità, fluidità di scrolling e una quantità di nemici tali da far impallidire qualsiasi 486, Amiga, Super NES o Megadrive. Uno dei migliori sparattutto su qualsiasi console portatile (sempre che non consideriate anche il PC Engine GT che vanta almeno 10 o 20 shoot'em up davvero incredibili). Compratevi Dropzone, a costo di ipotecarvi la vostra collezione di videocassette di Beverly Hills 90210!

PAOLO CARDILLO

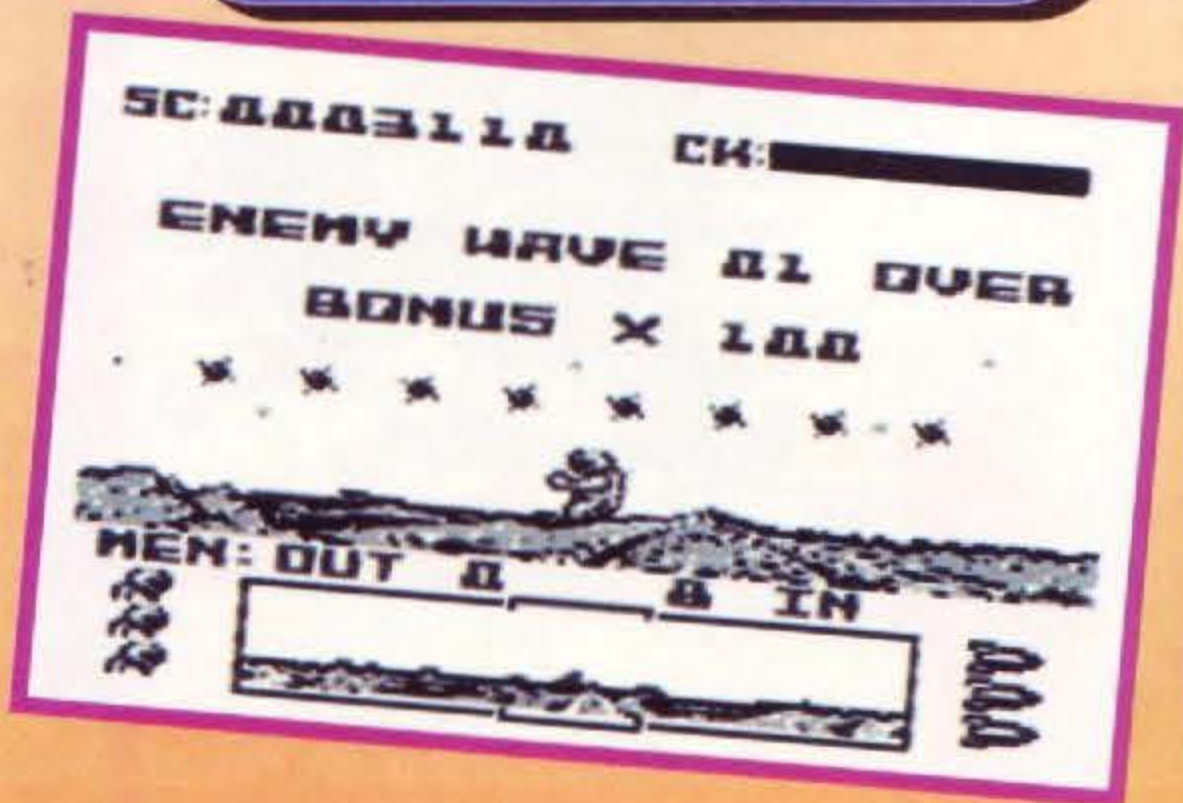
DROP THE BOY

I poveri coloni sono dotati di un'intelligenza assai limitata (altrimenti non farebbero i coloni su di un pianeta sperduto nello spazio ad anni luce di distanza dalla Terra) e s'aggirano come dei beoti sulla superficie lunare a destra e manca senza dirigersi verso la Dropzone e senza nemmeno cercare di aiutarvi nel vostro compito. Compito che è quello di raccogliere i coloni, trasportarli fino al bunker (dove troveranno la salvezza) e depositarli lì. Solo dopo aver salvato tutti i coloni e distrutto tutti gli alieni potrete passare all'ondata successiva, più difficile che mai.



GET SMART (BOMB!)

Oltre ad essere armati con un fucile laser (che purtroppo non è dotato di autofire, ma è incredibilmente rapido, sempre che disponiate di un pollice sufficientemente rapido), in Dropzone disponete di una serie di smart bomb (utilissime quando vi ritrovate circondati da quegli schifidi alieni senza avere nemmeno la minima via di fuga) e uno scudo, che vi rende invincibili per un certo (breve) lasso di tempo. In ogni caso, qualsiasi arma usiate, dovrete prestare molta attenzione quando dovrete fare fuoco nella parte bassa dello schermo: un colpo sparato male e potreste fare a pezzi uno dei poveri coloni che dovrete tentare di salvare!



GLI ALIENI, QUESTI SCONOSCIUTI

In Dropzone i nemici assumono diverse forme e colorazioni e, come nell'ispiratore Defender, ciascuno ha la propria personalità. Fra i più pericolosi segnaliamo i Landers che tentano di rapire i coloni dalla superficie lunare e di portarseli via. Per ovviare a questo furto dovrete piazzare un buon colpo di laser e blastare l'astronave: in questo modo il colono tornerà al suo posto. Occhio però a non sparare troppo in basso o farete a pezzi il vostro ostaggio, con grande gioia dei maledetti alieni!

GAMEBOY

96	83
GIOCABILITA'	GRAFICA
95	87
LONGEVITA'	SONORO

93

MINDSCAPE

GIORNALE



Sicuramente TUTTI conoscerete i cartoni animati di Tom & Jerry: da decenni divertono grandi e piccini, e insieme a Bip Bip con Willy il Coyote e a Titti e Silvestro, costituiscono il duo più famoso nella storia del disegno animato. Con tutte le trappole, i trabocchetti e gli espedienti utilizzati da Tom nel corso delle proprie avventure, non c'è alcun dubbio che si tratti di una delle licenze più adatte a essere metamorfizzate in videogioco.

In questo titolo della Hi Tech dovrete controllare l'antipaticissimo topolino Jerry e andare alla ricerca del cuginetto Tuffy, da poco giunto in città, evitando ostacoli naturali, animali e minerali. Il tutto attraverso dieci livelli divisi in quattro mondi differenti: ogni stage ha poi delle sezioni bonus, degli extra da raccogliere e le solite menate che trovate in qualsiasi platform dal 1988 ad oggi. Quali sono? Ma come, non l'avete ancora imparato?



Volete sapere cosa penso sinceramente di Tom & Jerry? Che è una vaccata grossa come la collezione di cravatte di Vincenzo, ecco cosa! Non riesco proprio a capire: sul Gameboy ci saranno 1.224.598.766 di platform belli (Super Mario Land 2 su tutti, anche se è un po' troppo facile) e alla Hi Tech sprecono una licenza ultrasugosa come quella di Tom & Jerry facendone un altro platform! Bastaaaa! Non vogliamo più giochi di piattaforme sul portatile Nintendo (a dire il vero, anche sul Game Gear iniziano a essercene troppi)! Ma cosa credono, che abbiamo tutti gli stessi gusti dei giapponesi che vivono giocando con shoot 'em up e platform e rimangono con la mascella spalancata come dei beoti quando tiriamo fuori titoli come Mega-lo-mania, Populous, Sim City o F1GP? No, basta, mi sono rotto: Tom & Jerry avrà pure una bella grafica, delle ottime animazioni, un sonoro carino, ma le software house la devono smettere di pigliarci per i fondelli. Se proprio volete comprarvi un platform cercatevene uno originale che abbia qualcosa d'innovativo: Tom & Jerry è tutto il contrario...

SIMON CROSIGNANI

MI E' SEMBLATO DI VEDELE UN BONUS!

Il maledetto topastro in questo gioco è diventato una specie di emulo di Speedy Gonzales: corre come un dannato, salta altissimo e se compie queste due azioni contemporaneamente può spiccare un tale balzo che nemmeno Carl Lewis "doppato" riuscirebbe a compiere! Se queste abilità non vi bastano, sappiate che Jerry può raccogliere un bel po' di oggetti extra assai utili. Eccovi la lista:

FORMAGGIO - Acchiappatelo al volo perché vi sollizzerete un bel po' di punti extra.

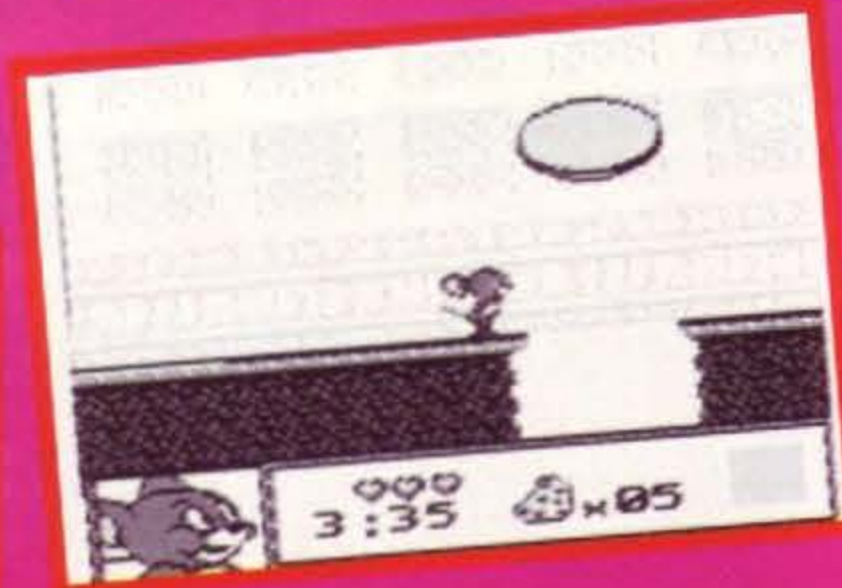
OROLOGIO - Ognuno aggiunge 30 secondi al tempo totale necessario per completare il livello.

BIGLIA - Raccoglietela e avrete sei biglie da tirare a Tom per renderlo innocuo.

CUORE - Ogni cuore è una vita extra, quindi trovateli a ogni costo.

STELLA - Ha un po' la stessa funzione delle monete per Sonic: raccoglietela e non vi accadrà nulla se verrete colpiti.

GELATO - Ci sono quattro gelati alla crema nascosti in ogni livello: prendeteli tutti e vi sorbirete una bella vita extra!



Piattaforme nascoste, stanze segrete, vite extra, etc. etc. In Tom & Jerry c'è anche un sistema di password per non ripartire ogni volta da zero, ma i codici vi verranno forniti di tanto in tanto, solo dopo che avrete completato una certa percentuale del gioco. Ciapa, incarta e porta a ca'!

GAMEBOY

50	80
GIOCABILITA'	GRAFICA
LONGEVITA'	SONORO
55	78

HI TECH

61

GLOBALI

BEAR AMERICA

Talespin fruisce del solito scrolling orizzontale, ma ha una particolarità: in qualsiasi momento del gioco potete voltare il vostro aereo e tornare indietro. Questa tecnica è particolarmente utile quando dovrete catapultarvi in una stanza segreta perché di solito quando ne vedrete una gli passerete davanti a 200 Km/h. Tale ambiguità di scrolling è altresì utile quando dovete raccattare da terra le casse da portare a destinazione (senza le quali non potrete passare di livello) oppure le borse di soldi, che vi permettono di accumulare un bel po' di punti extra. Ah, quasi dimenticavo: le stanze segrete sono dei veri e propri sottogiochi in cui dovrete impersonare un ragazzino che, su una specie di skateboard, in 30 secondi deve recuperare il maggior numero possibile di oggetti bonus. Contenti ora?

TALESPIN

Sicuramente da piccoli avrete tutti letto "Il Libro della Jungla" (de Kiii? Pli...) o almeno avrete visto il mitico film omonimo targato Walt Disney. In tal caso vi ricorderete, oltre alla pantera Bagheera e alla tigre Shere Khan, l'orso Baloo. Il simpatico plantigrado è il protagonista di questo gioco marchiato Capcom: Baloo ha infatti intrapreso una attività commerciale assai redditizia,

questo periodo Baloo ha cinque consegne da portare a termine se vuole intascarsi un bel po' di soldi. Purtroppo, come in tutti i videogiochi, c'è sempre qualcuno che vuole mettervi i bastoni fra le ruote: in questo caso si tratta di Don Karnege e dei suoi scagnozzi, autentici pirati dell'aria che attaccano i cargo e li depremono del prezioso contenuto. Il tutto in uno sparatutto orizzontale con la solita percentuale dello 0,00000000000001% di originalità...



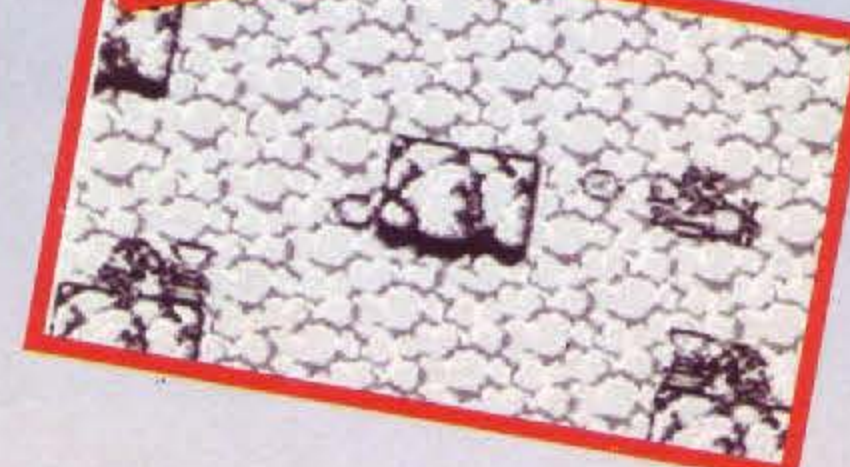
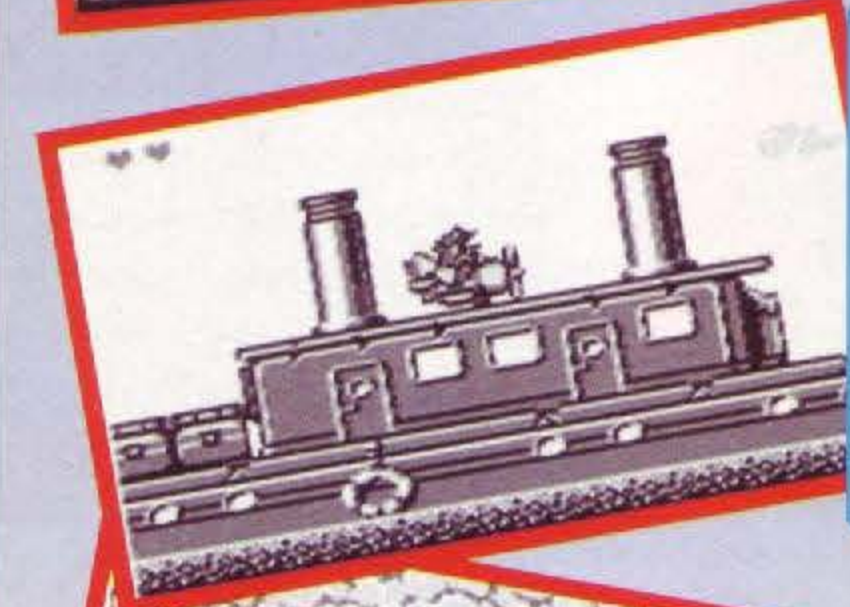
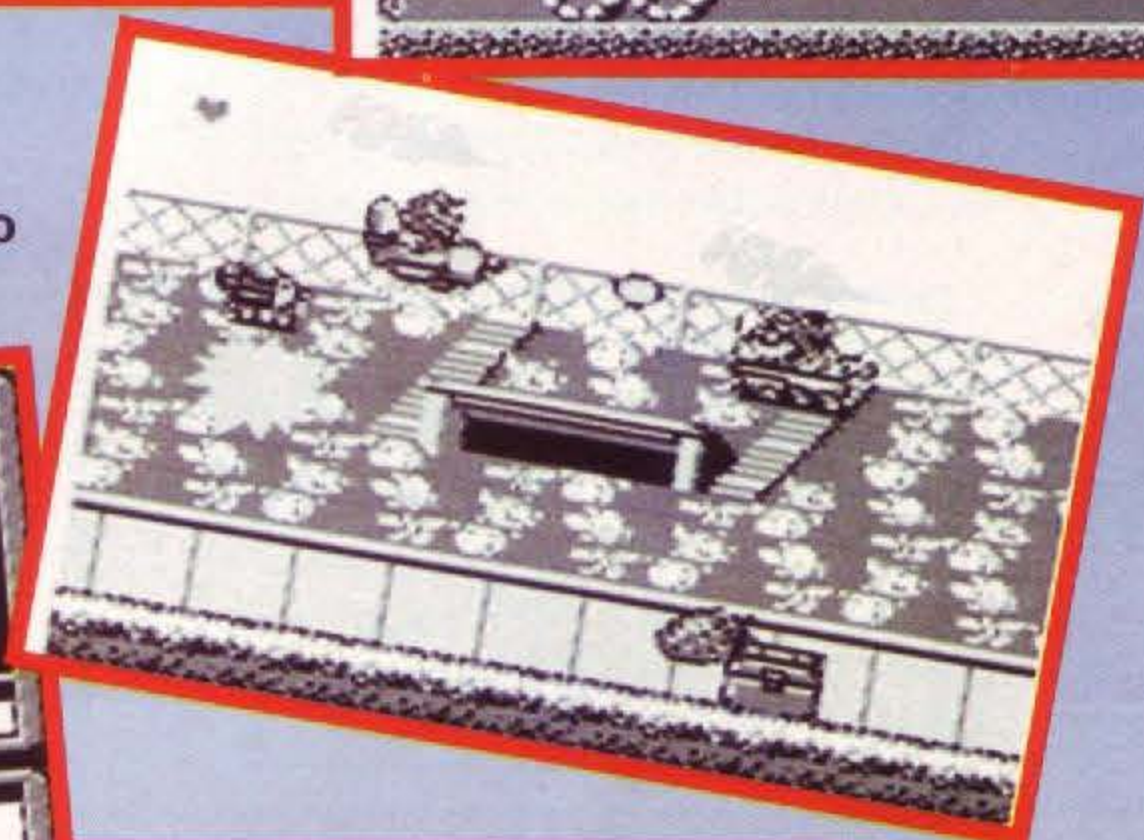
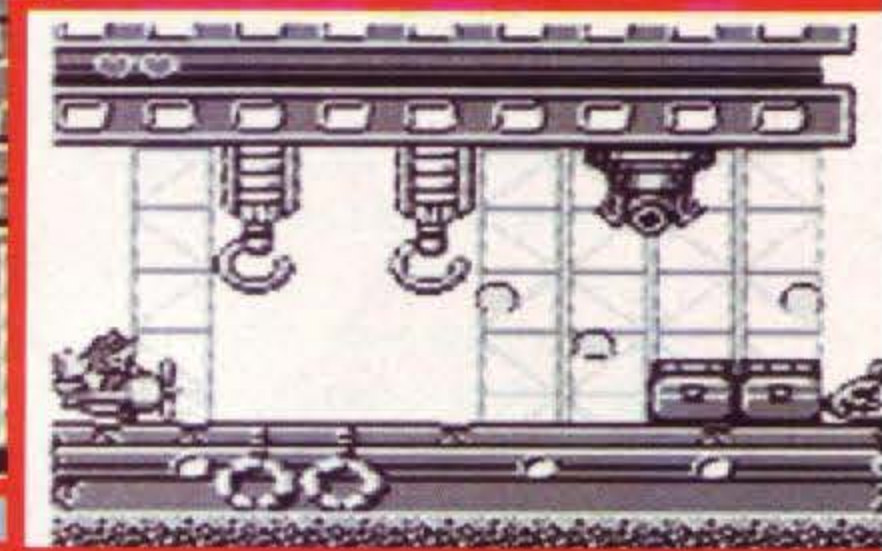
Sto incominciando a stufarmi di questi giochi "carini e niente di più" per il Gameboy. La versione Megadrive di

Talespin era una mezza ciofecata e questa conversione per il portatile Nintendo, anche se è molto migliore, non è niente di eccezionale. I livelli di Talespin sono tutti uguali e lo stesso vale per lo stile di gioco: come se questo non bastasse, le collisioni degli sprite sono mooolto sospette (certe volte si muore anche se si è a un centimetro dal nemico e altre volte gli si passa sopra e non succede nulla) e lo scrolling a pista è qualcosa che non si vedeva dal 1963. Certo, fatte queste precisazioni, bisogna ammettere che qualche partita a Talespin si può anche fare: l'originalità è zero, ma per un po' potreste anche divertirvi. Lo so che questo è un discorso assurdo perché le cartucce per il Gameboy non si trovano nelle patatine, ma vanno pagate fior di quattrini, ma qualcosa dovevo pur scriverlo. Concludendo, un titolo discreto, ma di sicuro una casa ciclopica come la Capcom può fare mooolto di più con una macchina mitica come il Gameboy (per esempio una conversione di Street Fighter 2 Champion Edition... Eheheheh...).

SIMON CROSIGNANI



quella di aviotrasportatore. Svolazzare a destra e manca con un cargo pieno di merce forse non è il massimo delle ambizioni per il nostro orso, ma il lavoro non manca e proprio in



GAMEBOY

66

73

GIOCABILITA' GRAFICA

LONGEVITA' SONORO

62

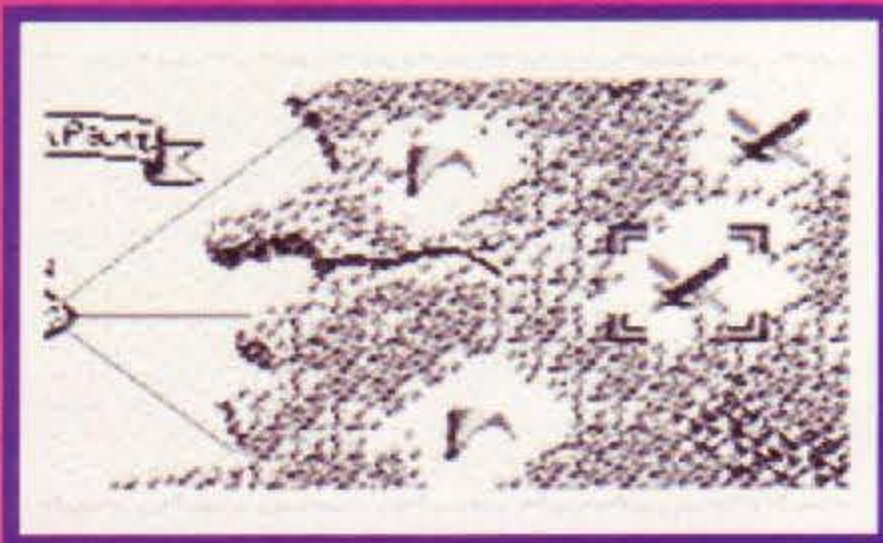
72

CAPCOM

GLOBAL

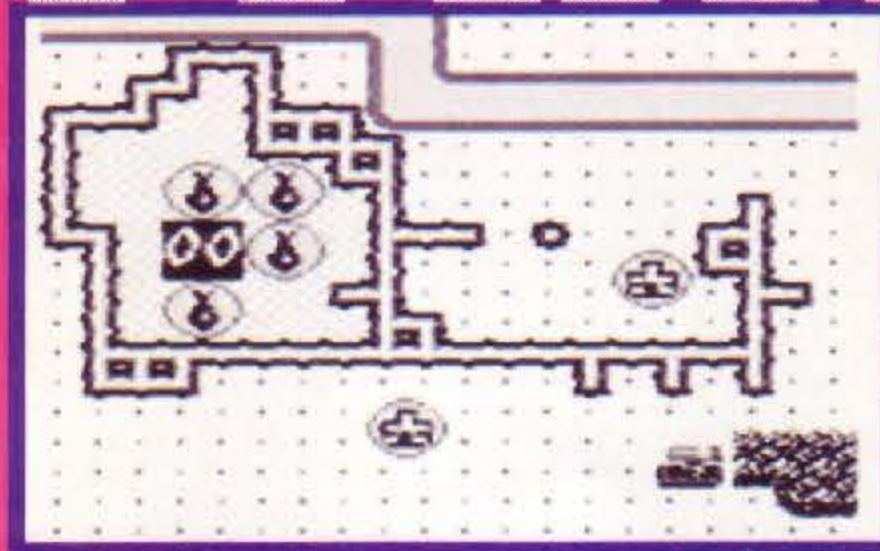
RAMPART

Il vostro castello è sotto assedio a causa di terribili orde di malefici cavalieri, soldati, cannoni e catapulte. Cosa fate? Li blastate via

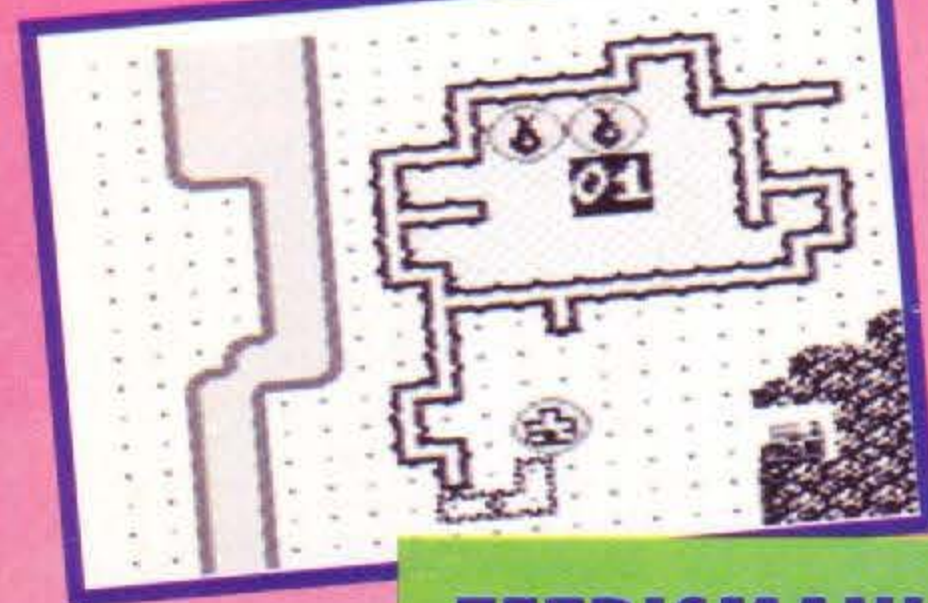
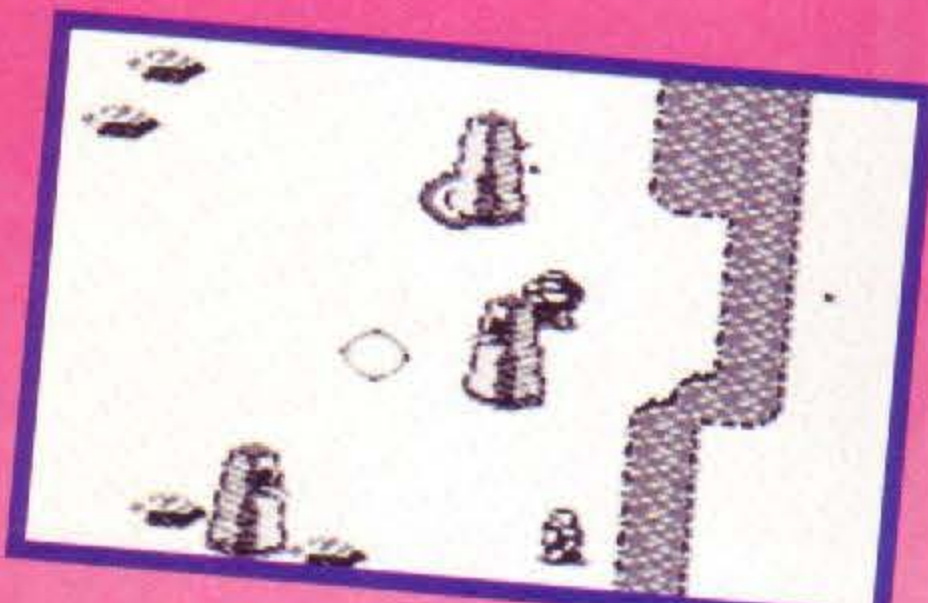


tutti con una laserata e un paio di smart bomb al plutonio? Niente da fare, ragazzi miei: avete sbagliato secolo. Tutto quello che potete fare è, con le poche armi sfigate di cui disponete, tentare di far fuori i nemici al di là del fiume e riparare i danni prima che i vostri avversari tornino all'attacco.

Forse il tutto vi suona di già sentito. Avete ragione: esistono una versione da sala e svariate per computer e console di questo gioco. La versione Gameboy è pressoché identica, fatta eccezione per un unico particolare: nel modo a un giocatore i castelli del computer sono stati rimpiazzati



da piccoli uomini dotati di armatura che girano per tutto lo schermo, lanciandovi un bel po' di bombe. Ma nel modo a due giocatori (via cavo) tutto ritorna alla normalità, quindi... Vai con la distruzione!



Galatticoooooooooooooo! Rampart è l'ennesima dimostrazione che un gioco per diventare un classico non deve avere per forza grafica spaventosa ultradigitalizzata o in ray tracing, sonoro ipercampionato a 6 voci stereo, scrolling parallattico a 14 livelli e mostri di fine livello grandi tutto lo schermo. Rampart ha una realizzazione tecnica orridodeplante, ma è **DIVERTENTE** e questo è bastato a farlo diventare uno dei giochi preferiti della redazione di ON! questo mese! E' un po' lo stesso di Tetris (che è tuttora, almeno secondo noi, il miglior gioco per Gameboy): a vederlo fa schifo, ma è fantastico da giocare da soli e megadivertentissimo da provare in due contemporaneamente! Non fate caso alle foto che appaiono in questa pagina e che vi ricorderanno i gloriosi giorni dell'Atari VCS e compratevi Rampart SUBITO! E' un ordine! Altrimenti il Gameboy cosa lo tenete a fare? Un ultimo avvertimento: non fate vedere troppo questo gioco ai vostri amici o potete stare certi che non rivedrete più il Gameboy per mooolto tempo...

SIMON CROSIGNANI

TETRISMANIA

All'inizio del gioco vi verrà data la possibilità di scegliere fra un certo numero di castelli: selezionatene uno e posizionate i cannoni all'interno delle mura. A questo punto dovrete tentare di distruggere le mura e le armi del vostro nemico e lo stesso farà lui. Trascorso un certo lasso di tempo dovrete tentare di riparare i danni occorsi alla vostra fortezza grazie a una serie di segmenti di muro "alla tetris" che appaiono casualmente sullo schermo. In ogni caso dovrete essere velocissimi perché non tutti i pezzi fanno al caso vostro e se non riuscirete a rinforzarvi entro il tempo stabilito, saranno davvero cavoli vostri! La difesa è comunque solo la metà di Rampart: espandendo le vostra mura all'esterno e inglobando altri castelli, allargherete il vostro territorio, guadagnerete un bel po' di punti e, soprattutto, vi acchiapperete alcuni cannoni extra. Se riuscirete a sopravvivere un po' di battaglie passerete al livello successivo: ce ne sono sette in tutto. Nel modo a due giocatori potete scegliere anche la quantità di colpi necessaria per distruggere un cannone, il livello di difficoltà e il numero di battaglie da combattere. Ora che sapete tutto (o quasi) andate fuori di casa e **COMPRA**TE Rampart!

GAMEBOY

96 / **30**
GIOCABILITA' / GRAFICA
94 / **31**
LONGEVITA' / SONORO

JALECO

90

GIORNALE

HONEY BEE

Ha per caso qualche parentela con Pop'n Twin Bee recensito per Super



Nes su questo stesso numero? Boh, siete ai comandi di una tenerosa navicella con tanto di braccia pronta a blastare tutto ciò che gli si fa incontro. Anche qui si spara a delle nuvole per far uscire delle campanelle: la somiglianza è davvero

sospetta. Una campana colpita dieci volte diventa un più lucroso (in termini di punti) paracadute, che colpito dieci volte si trasforma in un diamante e via così ad arrivare alla trasformazione in stella che invece di punti rende il fuoco doppio.

SUPERVISION

GRAFICA	87
SONORO	85
GIOCABILITA'	85
LONGEVITA'	86
GLOBALE	85

FINAL COMBAT

Ecco un classico gioco di combattimento tra carri armati come se ne vedevano qualche anno fa in sala giochi. I suoi ingredienti si possono riassumere in semplicità e immediatezza visto che si tratta di governare un proprio carro e in mezzo a un campo di gioco costellato di ostacoli, trovare riparo e possibilmente far raggiungere ai propri colpi il nemico prima che succeda il contrario. Lo

scopo del gioco è distruggere i posti di comando nemici che sono presenti su schermo quando appare la scritta "go": i secondi che avrete per portare a compimento ogni missione di distruzione del centro di comando sono limitati. Nel complesso, Final Combat si pone tra quei classici sparattutto, con pochi elementi ma con molto da sparare.



SUPERVISION

GRAFICA	75
SONORO	78
GIOCABILITA'	80
LONGEVITA'	79
GLOBALE	80

EAGLE PLAN

Cosa vedo! Un simulatore di volo! Beh, non esageriamo: sarà anche in soggettiva, ma



la sua innegabile natura è quella di sparattutto. Come avrete capito, Eagle Plan è praticamente un tiro al bersaglio a tema avionico con bersagli aerei e terreni da centrare con scariche del vostro cannoncino o

con centri da parte dei vostri missili a ricerca. Per quanto non si possa propriamente definire un simulatore, Eagle Plan ha la sua bella vista esterna: è da dietro l'aereo con mirino di puntamento comunque sempre ben in vista per scaricare un po' di pallettoni.

SUPERVISION

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

SOCCER CHAMPION

Poteva mancare? Ebbene no, e infatti ecco qua anche il primo gioco pedatorio per il Super Vision. L'inquadratura delle azioni di gioco è classica ma neanche tanto: a metà tra l'inquadratura dall'alto e quella da tre quarti. Per cui non si vedono semplicemente teste e spalle ma i calciatori in tutta la loro interezza. Il gioco prevede chiaramente passaggi e tiri di varie lunghezze e soprattutto un campionato a otto squadre da cui verrà fuori il campione. Il gioco non manca di rimesse laterali, calci d'angolo e rigori. E

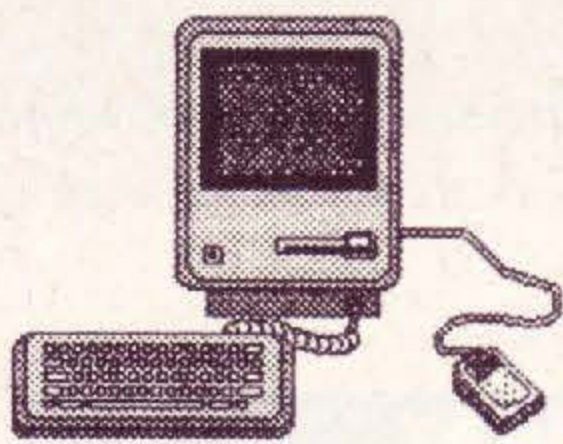
proprio riguardo a questi, bisogna dire che in caso di pareggio le due squadre andranno ai rigori. Alcune opzioni presenti:



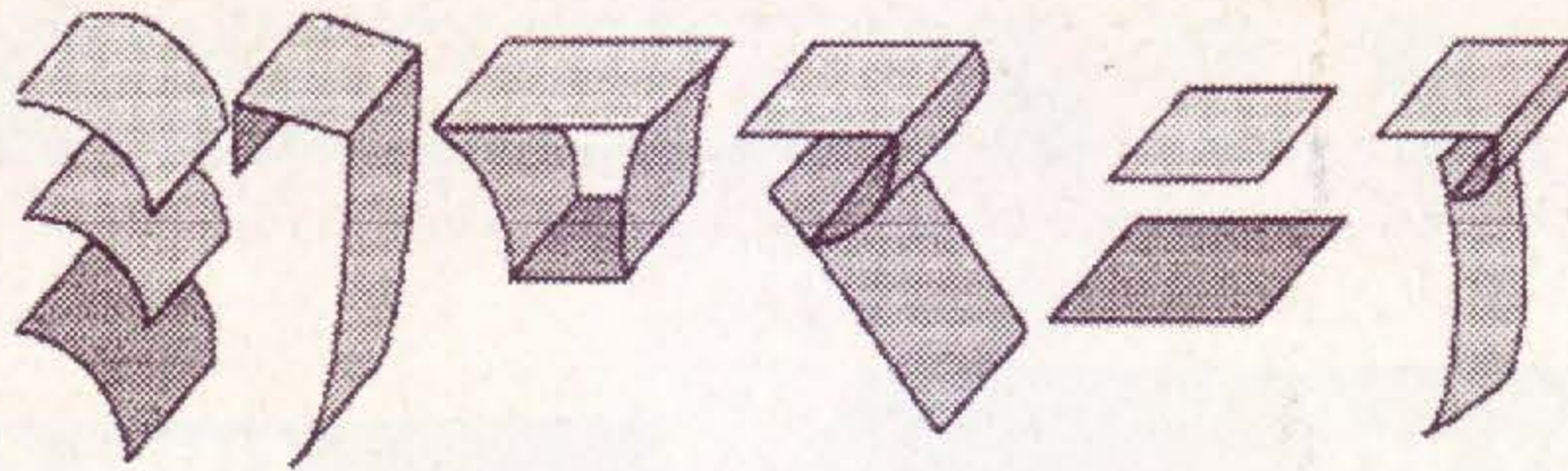
possibilità di pratica per familiarizzare col gioco e diverse durate della partita, dai tre agli otto minuti.

SUPERVISION

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



**APPLE
PERSONAL POINT**



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

Micromania

Via XXV Aprile, 80 - Besozzo - 21023 - Varese

Novità Super Famicom- Super Nes

Mese di Aprile 1993

Captain Tsubasa IV	SPT	SFC
Breath of Fire	RPG	SFC
Duarory	RPG	SFC
Ikari no Yousai	ACT	SFC
Elnard	RPG	SFC
Super Dunk Star	SPT	SFC
Super Bomber Man	ACT	SFC
Super Slap Shot	SPT	SFC
Alien III	ACT	S-NES
American Gladiators	ACT	S-NES
Bubsy in: Claws	ACT	S-NES
Super High Impact	SPT	S-NES
Tazmania	ACT	S-NES
Terminator	ACT	S-NES
Terminator 2	ACT	S-NES
Yoshi Cookie	PZL	S-NES

Novità Megadrive

Mese di Aprile 1993

J League Pro Striker	SPT
F-22 Inter Sputter	SIM
American Gladiators	ACT
Dark Wizardry	MCD ACT
Ran Ma 1/2	MCD NOV
Toys	ACT
Fatal Fury	ACT
Amazing Tennis	SPT
Switch	MCD SIM
The Ninja Warriors	MCD ACT
Splatter House III	ACT
Strider II	ACT
Warau Salesman	MCD UK
Golden Axe III	ACT
Flinstones	ACT
Doraemon	ACT
Humans	ACT
Super Shinobi II	ACT
Out Run 2019	RAC

Megadrive

- Mega CD
- Game Gear
- GameBoy
- Super Famicom
- Super NES
- PC Engine
- PC Engine DUO
- Super CD Rom II
- PC Engine GT
- PC Engine LT
- Neo Geo

Novità PC-Engine NEC

Mese di Aprile 1993

Fiend Hunter	SCD	ACT
Crest of Wolf	SCD	ACT
Police Connection	SCD	TBG
PC Kid III		ACT
Zero 4 Champ II	SCD	RAC
Double Dragon II	SCD	ACT
Jim Power	SCD	ACT
TV Sport Basketball		SPT
Dungeon Explorer II	SCD	ACT
Winds of Thunder	SCD	SHT
Tenshi no Uta II	SCD	RPG
TV Sport Ice Hockey		SPT
Moon Light Lady	SCD	ACT
Rainbow Island	CD	ACT

Titoli da Lire:69.000 a Lire: 99.000

Per Super Famicom

- Dirty Challenger (Wrestling)
- F1 Exhaust Heat
- Xardion
- Blazoon
- Family Stadium
- Fire Pro Wrestling
- Boxing World Champion
- Cosmo Gang the Video
- Big Run
- King of the Monsters
- Battle Grand Prix
- Monkey Gyro , ed altri ancora!

(fino ad esaurimento)

Titoli da Lire:69.000 * PC-Engine

**Solo
titoli
originali
da
JAPAN
& USA**

- Camera Boy
- Power Sports
- Raiden CD
- Travel EPL SCD
- God Panic SCD
- Cho Aniki SCD
- Tecmo World Cup 92 SCD
- Forgotten World SCD
- Baby Joe SCD
- Tera Cresta
- Motor Roader MC SCD, ecc.....

(fino ad esaurimento)

**Si accettano pagamenti con Carte di
Credito anche per corrispondenza**



- Carta Si
- Master Card
- Euro Card
- Visa
- BancoMat
- Carta Moneta
- Pos

**Sono Disponibili i nuovi
Apple Performa**

200 - 400 - 600

Assistenza
Tecnica
Modifiche
Console
in standard
R.G.B

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

MICROMANIA

Richiedete al vostro rivenditore di fiducia

Kwanzah Amiga Version

Arcade / Adventure AMIGA 500 / 1200

Dangerous Streets

Beat em up Amiga 1200 / 4000
256 Colori su Schermo - 16 MB di Grafica
Sprites da 128 Pixels - 6 scroll di parallassi
Fondali animati

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

Telefonare al numero : 0332-970462

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

Japanese & American Import

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

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

Importazione Modellini Dei vostri Eroi Giapponesi

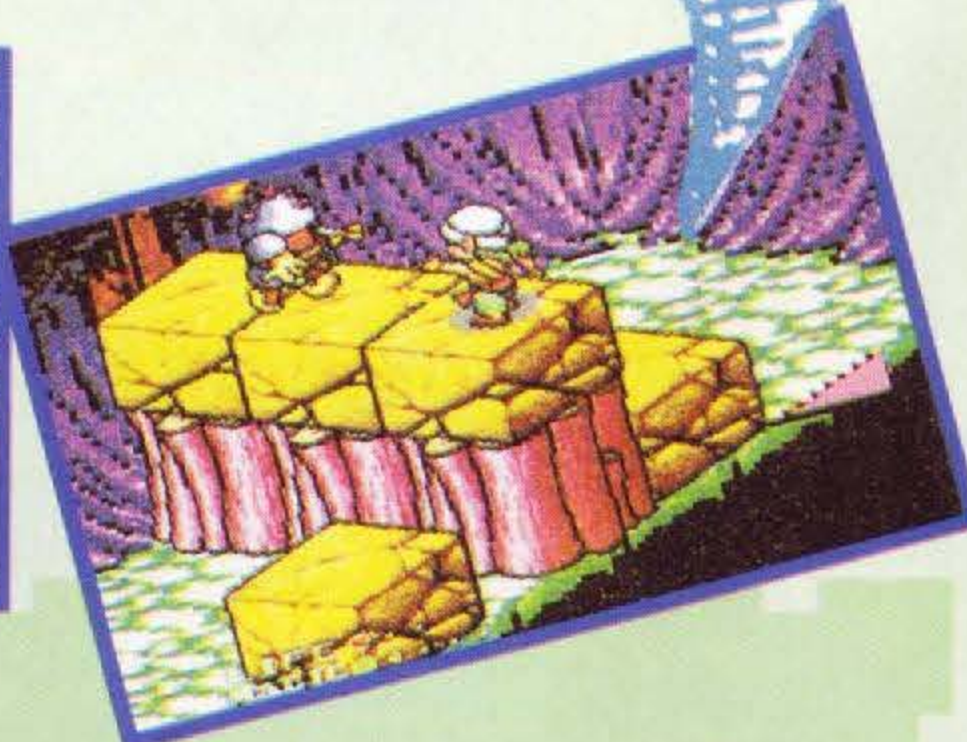
(Gundam , Ken Shiro , Street Fighter ,ecc)

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

EQUINOX

Per quanto concerne gli sparatutto, gli snessisti hanno l'imbarazzo della scelta, ma se desiderano qualcosa che li faccia anche pensare un pochino, i giochi in grado di soddisfare queste particolari esigenze si contano sulle dita di una mano. A colmare questa lacuna arriva Equinox, il seguito in 3D di Solstice. Nel gioco controllate Glendaal, figlio del grande mago Shadax, che è stato rinchiuso in un punto imprecisato nei vasti dungeon sotterranei di Galedonia. Entrando in scena completamente disarmato, dovete spianarvi la strada con la forza attraverso una vertiginosa successione di paesaggi isometrici saturi di trappole e orripilanti creature.

Beh, speriamo che il vecchio caprone valga lo sforzo!



Era ora che un gioco come Equinox uscisse per il Super NES! La Sony ha preso alcune delle caratteristiche migliori dei giochi di avventura e le ha schiaffate nel mezzo di un favoloso gioco tridimensionale. Non si può negare che la prospettiva giochi brutti scherzi agli occhi, con oggetti che sembrano trovarsi a un palmo di distanza da voi mentre in realtà sono lontani di parecchi passi, ma è una cosa alla quale ci si abitua presto. Il bello di questo gioco è che a differenza dei consueti RPG, le avventure isometriche permettono di vedere tutto ciò che succede e con le stupefacenti rotazioni in Modo 7 che ci sono, Equinox è un gran bello spettacolo.

L'assortimento di mostri, enigmi, armi e pozioni è sbalorditivo e se riuscite a smaltire l'irritazione che si prova rimanendo ingannati dagli strani effetti del 3D, starete incollati al gioco finché non lo finirete. Stupendo!

STEVE KEEN

**SONY
IMAGESOFT
SUPER NES**

GRAFICA

▲ La migliore vista in un gioco del genere sullo SNES

90

SONORO

▲ Musiche ed effetti ambidue OK

80

GIOCABILITA'

▲ Si usano non solo le mani ma anche la testa

88

LONGEVITA'

▲ Ce n'è per almeno un mese di gioco intenso

88

GLOBALE

88

L'isotreddi colpisce anche sul Super Nes!

LE MILLE E UNA MAGIA

La prima cosa che Glendaal deve fare è trovare un'arma confacente alle sue necessità, e in questo gioco ve ne sono parecchie: pugnali, shuriken, spade, asce, mazze, scimitarre, spade a due lame e altro ancora. Glendaal, inoltre, ha l'hobby della magia e colleziona incantesimi come fossero francobolli! Può curarsi le ferite, rallentare o paralizzare i nemici, distruggere una stanza intera, togliere energia all'avversario, individuare qualsiasi oggetto mobile e aprire porte serrate. Altrettanto bene assortiti sono i mostri che ostacolano il suo cammino: pipistrelli, fantasmi, demoni turbinosi, giganteschi umanoidi, blob e cavalieri blindati, e ognuno di essi va affrontato in maniera diversa. E naturalmente non potevano mancare i boss di fine livello: un enorme teschio rosso che sputa spettri, una statua vivente con particolari assi nelle sue maniche di marmo e altri terrificanti fetentoni di cui non riveleremo l'identità per nessun motivo!

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

DIMMI IL TUO PIANO

Come nel gioco precedente, anche in Scavenger Hunt bisogna scegliere in che locale della casa fare il proprio ingresso. Ognuno è associato a un personaggio della famiglia ma quelli di Morticia e Mercoledì possono essere affrontati solo dopo aver risolto gli altri. I locali in cui si può entrare sono quattro: c'è la sala delle torture (associata alla nonna) in cui troverete armature ambulanti, ghigliottine e lance che arrivano da ogni parte; poi abbiamo il bagno che misteriosamente è pieno di anatre, paperelle e altro in un clima quasi idilliaco; dopo c'è il laboratorio, con rane saltellanti che nel frattempo si riproducono e sostanze su cui è meglio non camminare; ultimo l'arsenale con cannoni e missili (che potete sfruttare per il transito aereo) ma anche invaso da topi che lanciano letali pezzi di formaggio. Gli altri due? Eh, eh, eh...



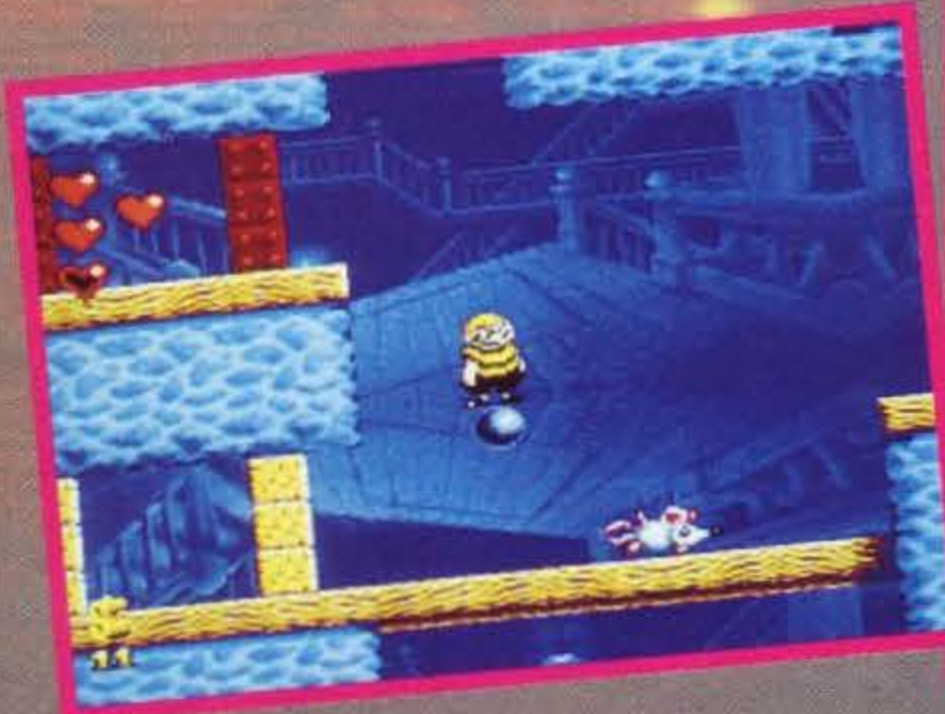
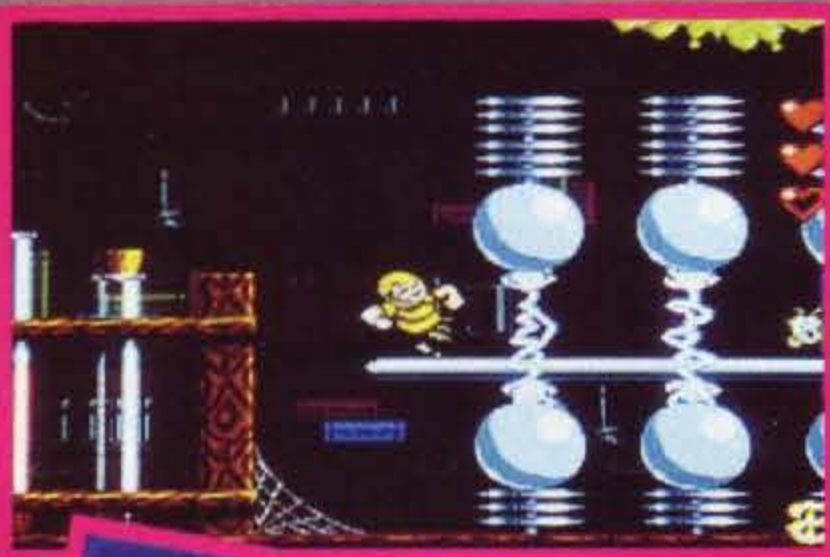
THE ADDAMS FAMILY 2 - PUGSLEY



Mal stata particolarmente originale la Ocean. Il bello è che da un po' di tempo a questa parte sembra

pure essersene resa conto, infatti non fa giochi di grande inventiva ma di notevole quantità, quella quantità che può far felice i piattafarmisti. Anche stavolta ci troviamo infatti di fronte a un platform con un sacco di sfruttamento della grafica e valanghe di stanze segrete e bonus nascosti. Gli scenari sono pieni di sprite diversi, di fondali diversi e di tanti particolari e di bonus ce ne sono veramente tonnellate: non vedo proprio come un piattafarmista potrebbe rimanere insensibile di fronte a tanto ben di dio. Come nel primo titolo c'è veramente un sacco di roba da fare e scoprire ma purtroppo in questa seconda puntata c'è anche un bel difettuccio. Mi riferisco alla difficoltà: Scavenger Hunt è pazzescamente frustrante! A volte hai appena superato con un balzo difficoltà insormontabili e ti ritrovi con diecimila puntelli affilati che aspettano che atterri; superi anche questi e all'improvviso ti casca in testa un ordigno letale senza preavviso, insomma per non scaraventare via il Joypad dal decimo piano dovrete avere una tenacia di ferro! Se tenete duro, potrete gustarvi un platform veramente creato ad arte per il piattafarmista convinto.

PAOLO CARDILLO



Precisazione: questo nuovo titolo della Famiglia Addams non è riferito al film uscito un anno fa e nemmeno alla serie televisiva. E a che cavolo sarebbe ispirato allora? Suvvia fate uno sforzo: non ricordate? C'è stata anche una serie a cartoni animati in cui l'allegria (anzi il contrario) famigliola se ne andava in giro a bordo di una casa a quattro ruote con tanto di nuvoletta appresso. Per l'occasione è stato scelto il mitico Pugsley, cioè il bambinoide col vizio dell'adipe, a fare da eroe in questa seconda escursione piattafarmica dopo che ci si era cimentato papà Gomez: d'altronde è proprio un orrore di bambino...

E GIA' CHE CI SEI, SALTA IL PASTO!

E' lui! Sì, il protagonista di Addams 2 è Pugsley, l'ammasso di adipe che comunica con la sorellina Mercoledì tramite dispetti e che mangia come uno squalo. Provate a lasciarlo fermo durante il gioco e lo vedrete tirar fuori un panino in men che non si dica: nonostante tutto il peso però il ciccionico ha una leggiadria e una velocità che pochi dietologi si sarebbero aspettati. Salta con tanta inerzia quanto quella di Mario e va di rincorsa (pressione del tasto Y) che è un piacere.

SUPER NES OCEAN

GRAFICA

▲ Ben fatta e di una notevole varietà

90

SONORO

▲ Atmosfere alla Maurice Jarre

89

GIOCABILITA'

▲ Pleno di cose da fare
▼ Pretende moltissimo dal giocatore

78

LONGEVITA'

▲ Miriadi di stanze e oggetti da trovare
▼ Frustrazione a go-go

75

GLOBALE

84

Farà impazzire i piattafornisti. Per gli altri rappresenterà qualcosa di troppo pretenzioso.

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

GLI OGGETTI DELLA PAURA

Scavenger Hunt non è particolarmente ricco di oggetti, anche se si può dire che il tutto sia compensato dalla quantità di cose da fare e dalla vastezza complessiva del gioco. Eccovi di seguito gli oggetti bonus e simili da intascare:

DOLLARI: sono sparsi un po' ovunque ma soprattutto se ne trovano a bizzeffe nelle stanze segrete. Dopo averne raccolti 25 si guadagna un cuore di energia. Dopo 100 una vita extra.

CUORI: donano una unità di energia a Pugsley (la colonna di energia è lunga tre cuori). Anche questi sono spesso nascosti in stanze segrete.

1UP: lo conoscono anche i sassi: dona una vita extra.

ADDAMS' SCAVENGER HUNT



Va bene che è un gioco degli Addams, ma non c'era bisogno di trasformarlo in una tortura per il videogiocatore medio!

Scherzi a parte, bisogna dire che Scavenger Hunt è parecchio difficile: incredibile come non ci si possa mai considerare in salvo in questo gioco, vi capiterà di esservi appena esaltati per aver superato alcuni ostacoli e mentre camminate andrete a sbattere sicuramente in qualcosa di peggio. Posso capire che la Ocean sia ansiosa di inserire molti elementi nei suoi giochi, ma non c'è bisogno di trasformarli in una via crucis! A parte questo difetto che richiederà ai giocatori un bel po' di pazienza, c'è anche molto di positivo di cui parlare: tanto per cominciare la grafica è piena di roba e sbatte lì un sacco di sprite, paesaggi con vari elementi caratteristici e via di questo passo. Le musiche sono tutte belle composizioni anche se speravo in qualcosa di più lugubramente spiritoso (e spiritato), visto che si tratta pure di cartoni animati. Il gioco in sé è una vera pacchia per il piattafornista professionale: c'è un sacco di roba da trovare, tonnellate di bonus, stanze nascoste, interruttori che fanno apparire questo e scomparire quello, insomma quello che un appassionato del genere vuole soltanto da un videogioco. In definitiva, Scavenger Hunt è un bel gioco (duro) di quantità che vi terrà davanti allo schermo per ore e ore considerando anche la sua estrema difficoltà.

MAD MAX

SUPER NES INFOCOM

GRAFICA

▲ Buona sensazione di velocità e sprite grandi

78

SONORO

▲ Adeguato

70

GIOCABILITA'

▲ E' la Formula Uno!

78

LONGEVITA'

▲ Un imperativo: vincere il Mondiale

81

GLOBALE

75

Perfetto per gli appassionati

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"/>

NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE



GOMMA O NON GOMMA

Questa versione consolistica è uguale praticamente in tutto alla versione per Amiga: l'interfaccia è identica e così praticamente le varie opzioni disponibili. C'è la possibilità di effettuare la pratica, con il simpatico particolare che sarà Mansell a tenervi d'occhio e a darvi consigli su come affrontare i vari tratti della pista. Si può naturalmente cambiare l'assetto della macchina, montando diversi tipi di alettoni, di trasmissione, di cambio e di gomme. Insomma la differenza vera che si nota con la versione Amiga è probabilmente la velocità migliorata e le sfumature sulla pista, e direi che per questo particolare ricorda ancora più da vicino la versione per il 1200.



Pensavate che avreste visto il faccione di Nigel Mansell solo sul vostro Amiga, eh? E invece no, beccatevelo anche sul 16-bit di casa Nintendo! La giapponese Infocom (disgraziato caso di omonimia con la casa americana: hi, hi, ve la immaginate una simulazione automobilistica testuale? - Paolo) è rimasta a quanto pare talmente affascinata dal gioco di corsa della europeissima Gremlin che ha pensato di riproporlo anche sul Super Nes. E in effetti tutto è praticamente identico, interfaccia, accessori, e anche la grafica tutto sommato si è mantenuta abbastanza a livelli-Amiga. Beh, chissà che alla Nintendo non venga in mente di "licenziare" l'F1GP di Crammond e di sbatterlo su una cartuccia col nuovo chip Super FX. Sarebbe un'idea, no?



Cari Snessisti vi annuncio che Mansell F1 Challenge è... un gioco di guida! In effetti non saprei come altro esprimermi: ha il campionato, la pratica, l'assetto della macchina, i suoi bei circuiti del mondiale e tutto ciò che un maniacco della Formula Uno potrebbe desiderare. La fluidità della grafica è buona, la guida è abbastanza realistica e gli sprite delle macchine sono pure belli grossi. Insomma ha tutto ciò che può "andare" per un appassionato. Di sicuro non ha nulla per cui "si vede il Super Nes" ma quel che fa lo fa egregiamente. Volendolo paragonare a un altro automobilistico recensito su questo stesso numero, Exhaust Heat 2, si può dire che perde il confronto, non avendo una così imponente impostazione manageriale che assicuri una grande longevità. Quel che c'è va bene: "disgustosamente adatto agli appassionati" è il termine esatto.

PAOLO CARDILLO

EXHAUST HEAT 2

Dopo il precedente titolo a nostro avviso non troppo brillante (poco più di un giochillo arcade) la Seta ci riprova integrando alcuni aspetti alla precedente struttura di gioco e pompandoli al massimo. Tanto per cominciare in Exhaust Heat 2 la parte manageriale e carrieristica è preponderante: si inizia gareggiando nella classe sport prototipi e se si fanno grandi cose si passa alla Formula 3000, per arrivare poi alla agognatissima Formula Uno, il sogno di qualsiasi bambino appassionato di motori! E in più si possono potenziare le macchine finanziando le ricerche, e insomma come componente strategica non c'è davvero male!



Grande! Ecco un gioco in cui il rapporto ore di gioco/lire spese raggiunge livelli davvero stratosferici. Sì, perché Exhaust Heat 2 soprattutto DURA: si parte come misero (si fa per dire) pilota di sport prototipi per arrivare al circo della Formula Uno e già questo è un aspetto carrieristico visto rare volte. Nel frattempo ci si deve arrabattare con il problema dei soldi da spendere in funzione delle prestazioni della macchina: meglio rischiare di iscriversi a una corsa costosa o concentrare le proprie spese nelle ricerche? Qui sta il nocciolo manageriale di tutto il discorso, ed è una cosa che vi assillerà per tutto il gioco ponendovi di fronte a gravose scelte. E il gioco in sé? Beh, la sensazione di velocità è notevole: forse potrebbe deludere un po' i puristi perché nonostante Exhaust Heat 2 si presenti in un certo senso come un gioco "serioso" (porta pure il marchio della federazione) lo stile di guida non è molto simulativo. Il resto comunque c'è: assetto, box, danni etc. Nel complesso comunque EH2 è una lunghissima scalata verso la vittoria, con un livello di longevità altissimo (che è ciò che giustamente si pretende per dover sborsare vari bigliettoni), un'ottima profondità data dalle scelte tattico/manageriali e in più è anche un divertente gioco di guida. Un prodotto completo come se ne vedono pochi.

PAOLO CARDILLO

ASPIRAZIONI DI UN MOTORE ASPIRATO

Tanto per cominciare, vai con la grafica: Exhaust Heat 2 sfrutta il Modo 7 ma non si limita a desolate lande gialle, ci sono i bordi con treni di gomme e i classici cordoli bianchi e rossi, qui e là anche qualche accenno di grafica laterale: il tutto ricorda molto da vicino il "pionieristico" F-Zero. Le macchine sono ancora una volta di dimensioni ridotte e la guida può essere effettuata anche a scatti: in verità le due cose insieme fanno somigliare il gioco più a una corsa di macchinine che a un effettivo simulatore. Ma il pezzo forte è la parte manageriale-carrieristica. Innanzitutto è una questione di soldi: soldi per iscriversi alle varie gare in primis. Più l'iscrizione costa e più la posta in pallo è alta. Prima si arriva al traguardo e più si guadagna. Semplice, no? Poi c'è la questione del potenziamento della macchina: qui i soldi vanno devoluti alla ricerca e più si spende, più si ha la speranza di avere dei "pezzi" potenziati (la ricerca riguarda motore, alettoni anteriori, alettoni posteriori e gomme) da piazzare sulla propria macchina per, un giorno, arrivare nel fantastico circo della Formula Uno.

SUPER NES
SETA

GRAFICA

▲ Modo 7 ad alta velocità!
▼ Pochi frame per le macchine

86

SONORO

▲ Rombo del motore, rumore dei sorpassi e grandi musiche nelle schermate statiche

85

GIOCABILITA'

▲ Il concentrato supremo dell'attività automobilistica: correre, spendere e vincere

90

LONGEVITA'

▲ Vi aspetta una lunga carriera costellata di problemi finanziari e competitivi

93

GLOBALE

90

La Seta è riuscita a concentrare in un solo gioco il meglio: carriera, soldi e gran divertimento. E dura un casino!

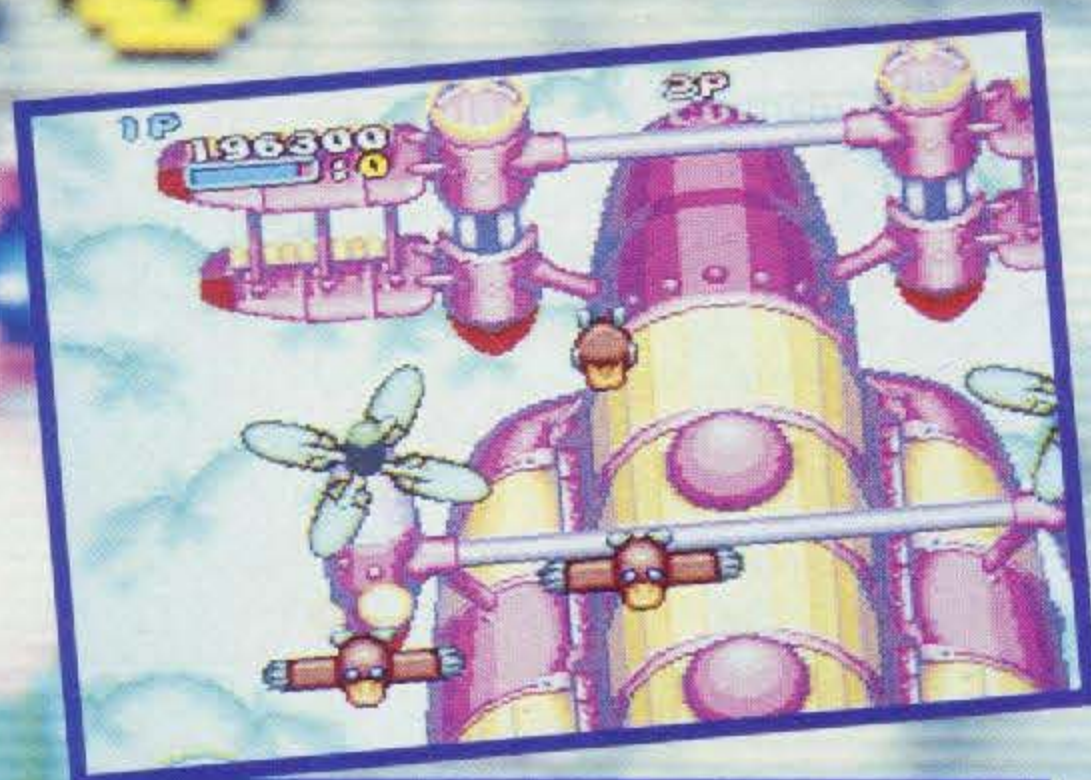
AZIONE	■	■	■	■	■
STRATEGIA	■	■	■	■	■
ORIGINALITA'	■	■	■	■	■
BILANCIAMENTO	■	■	■	■	■

POP'N TWIN BEE

Siete di cattivo umore? La vostra squadra ha perso il derby all'ultimo minuto? La ragazza vi ha lasciato senza neanche pensarci un minuto? Bene, allora rilassatevi perché non c'è niente di meglio di una bella escursione nella idilliaca tenerezza giapponese per... suicidarsi del tutto!

Ebbene sì: la rotondità nipponica torna alla carica con uno stracarinoso sparatutto in cui governerete una o due astronavi di

quelle belle sferoidi (le due micronavicelle si chiamano Twinbee e Winbee: che amori! Da passare al lancaflamme con tutta la vostra tenerezza - Paolo) che devono vedersela con la contraerea di granchi, ananas e piantine e l'aviazione di panda, maialini e pesci rossi inviata dal malefico Dr. Mardock. Buona fortuna: ora saprete che cosa vedevano gli hippies negli anni sessanta dopo essersi fatti di LSD...



TENERO DUO

Cose inenarrabili accadono quando si gioca nel modo a due giocatori! Beh, veramente ne accade in particolare una: se siete vicini al vostro compagno e premete R potete scaraventarlo (nel senso dell'astronave non dell'amico con cui giocate) addosso ai nemici su schermo! La cosa non gli fa alcun male, anzi! Diventerà come teleguidato contro ogni bersaglio e farà fuori tutto quello che c'è su schermo! Eh, a cosa servono gli amici...

STAI IN CAMPANA!

Se volete sopravvivere in Pop'n Twin bee, non dovete mancare l'appuntamento con i pod. In realtà, beccarsi un po' di power-up in questo gioco è abbastanza complicato: bisogna innanzitutto sparare a delle beotissime nuvolette sorridenti dalle quali scaturiranno delle campane. Così come sono, le campane regalano solo punti ma tramite colpi ripetuti possono essere fatte mutare di colore, il che significa che vi regaleranno tutta una serie di armamenti aggiuntivi: potenzieranno i vostri colpi, vi faranno accompagnare dai soliti utilissimi pod, vi regaleranno delle smart-bomb, velocità extra e così via. La cosa è complicata perché ogni volta che colpite una campanella questa rimbalza verso l'alto e purtroppo nella concitazione del blastaggio ne perderete molte di vista (a forza di salire spariscono pure dallo schermo): quando pensavate che non ce n'erano più le vedrete sfilare a fianco andando perdute per sempre. Frustrante!



Non ho parole: uno si aspetta che la Konami abbia un momento di rilassamento e invece tutte le volte riesce a stupirci con degli scenari favolosi. Pop'n Twinbee è semplicemente l'apoteosi della grafica teneroide: gli scenari sono qualcosa di veramente galattico, non riesco a immaginare nulla di meglio per uno sparatutto di questo tipo. Non che ci siano miriadi di strati di parallasse o un Modo 7 sfruttato chissà come, ma è lo scenario nel suo complesso che è incredibilmente idilliaco. Adesso però vi stonco: forse la grafica è proprio il problema che non fa entrare Pop'n Twinbee nell'olimpo dei megagalattici. Mi spiego: c'è una notevole discrepanza tra lo splendore scenografico e la giocabilità complessiva, sembra cioè che la Konami si sia buttata a capofitto sul paesaggio trascurando un pochino la struttura di gioco. In generale il gioco sembra infatti piuttosto classico, con non troppa tecnica da usare e schemi di attacco nemici che fanno di già visto. Inoltre ci sono le campane: d'accordo che uno per conquistarsi un power up è giusto che sudi ma anche in Gradius si rischiava la vita senza però rimanere così frustrati. Nel complesso, il solito appetibilissimo scenario Made in Konami, con varie tirate d'orecchie per aver trascurato la giocabilità.

PAOLO CARDILLO

TENERO BLASTAGGIO

Le due piccole tondonavi di Pop'n Twin Bee hanno non pochi assi nella manica per far fuori la marmaglia nemica. Tanto per cominciare, non dispongono soltanto del normale fuoco ma anche di bombe. Come nel classico Xevious, anche qui infatti c'è una distinzione tra bersagli aerei e bersagli terreni. Fortunatamente però colpire i nemici a terra è più facile: se non siete troppo distanti, il vostro mirino andrà a posizionarsi automaticamente sul bersaglio che così non avrà scampo. Inoltre, tenendo premuto lo stesso tasto delle bombe e poi rilasciandolo potrete tirare un micidiale cartone ai nemici aerei: prima però dovrete avere abbastanza coraggio da avvicinarvi! Non manca nemmeno la smart bomb, sottoforma di un casino di "così" tenerosi che esplodono per tutto lo schermo seminando morte e distruzione. Un'altra curiosità bellica è che all'inizio del gioco potete scegliere la futura "formazione" dei vostri pod: in rotazione dietro alla vostra astronave, in fila indiana, oppure ai fianchi della navetta.



Vi serve uno scenario per uno sparattuto, un picchiaduro, un ambiente tetro, un ambiente teneroso?

Non c'è problema: basta chiedere alla Konami e sarà fatto. Graficamente Pop'n Twinbee rappresenta davvero il massimo che si possa pretendere per uno sparattuto teneroide: gli scenari sono semplicemente l'apoteosi dell'idilliaco, pieni di tocchi veramente grandi che conferiscono un'atmosfera stupendamente favolistica al gioco. Per quel che riguarda il gioco in se, sono d'accordo con Paolo: nulla di così eccezionale. Gli schemi di attacco delle navicelle nemiche sono abbastanza classici e in generale il gioco non offre nulla di così particolare da far gridare al miracolo. Quel che si nota di più di Pop'n Twinbee è proprio questo: il divario che c'è tra lo splendore grafico e la struttura di gioco abbastanza classica. Nel complesso qualcosa di molto attraente, però non fa gridare al miracolo.

FABIO D'ITALIA

SUPER NES KONAMI

GRAFICA

▲ Il massimo per un gioco del genere

93

SONORO

▲ Varie idilliache musicchette

89

GIOCABILITA'

▲ Lo scenario vi coinvolge...
▼ ...ma la struttura di gioco sa un po' di già visto

84

LONGEVITA'

▲ Sette stage di tenerose beotate

86

GLOBALE

85

La Konami ha concepito ancora una volta uno scenario favoloso per un gioco però abbastanza consueto

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

SUPER NES JALECO

GRAFICA

▲ C'è proprio tutto: pavi-mentazione pro-spettica, ottime animazioni, tutto ok

90

SONORO

▲ Simpatici motivetti tra-scinanti

85

GIOCABILITA'

▲ Un prodotto ottimamente realizzato

89

LONGEVITA'

▲ Piuttosto facile

82

GLOBALE

86

Un picchiaduro completo sotto tutti i punti di vista tranne uno: la difficoltà

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

DEAD DANCE

Continua la battaglia dei mazzuolatori nel mondo dei videogiochi, ma vorrei tranquillizzare subito la stampa (sempre attenta agli aspetti più importanti dell'universo videoludico: l'epilessia, i poliziotti da non uccidere nel coin-op di T2 etc.) perché non stiamo fomentando una guerra tra bande di quartiere ma volevamo discutere di uno dei generi più amati: il picchiaduro. Dopo l'avvento di Street Fighter 2 è stata una vera pioggia di cloni su tutti i sistemi (volete i nomi? Qualsiasi gioco per Neo Geo, Fatal Fury sul Megadrive, un sacco di giochi per Super Nes, Body Blows su Amiga) però guardando Dead Dance non sembra davvero male: pavimento prospettico, tre mosse speciali, undici



Non correte immediatamente nei negozi, ma a me Dead Dance sembra la cosa più vicina a Street Fighter

2 che si sia vista sinora sul Super Nes, considerando le varie clonazioni, copie, raffazzonature e simili. Tanto per cominciare, la pavi-mentazione nelle varie ambientazioni scorre in prospettiva, poi i personaggi sono dotati di una ottima intelligenza artificiale, le mosse normali non saranno tante quante quelle di SF2 ma non ci si fa molto caso se manca un tipo di pugno o calcio. Inoltre i personaggi sono tutti ben disegnati e animati e tra questi spicca sicuramente il mitico Dolf, l'arsenale vivente del gruppo. Insomma, Dead Dance fa davvero una bella impressione. Giocandoci, si scopre solo un piccolo difettuccio: la difficoltà, che non è eccessiva e gli esperti potrebbero finirlo un po' troppo presto. Ma questo è il solo vero neo di Dead Dance, che secondo me rappresenta la migliore alternativa a Street Fighter 2 presente sul mercato: sappiatemi dire!

PAOLO CARDILLO



MORTO CHE DANZA

Signore e signori, ecco tutto quello che avreste voluto sapere su Dead Dance e non avete mai osato chiedere:

PERSONAGGI: quattro tra cui scegliere: Syoh, bravo ragazzo del gruppo; Zazi, pelatone con le stesse mosse speciali di Syoh: sarà mica il fratello?; Kotono, ragazza che usa micidiali pugnali gemelli; Vortz, la bestia del gruppo che ha tutto l'aspetto di un russo e il nome che sembra un suono onomatopeico.

NEMICI: in totale sette. Il più pittoresco di tutti è probabilmente Dolf, un guerrafondaio che entra in scena aggrappato a un missile e va in giro con un bazooka sotto-braccio (e ve ne accorgete!).

MOSSE: Due tipi di calci (tasti A e B) e due tipi di pugni (tasti X e Y). Presenti le prese con lancio successivo. Tre mosse speciali per personaggio: ci sono le classiche palle di fuoco, megacartoni con scia di energia, supercapriole letali e aggressioni con rincorsa.

OPZIONI: Tre livelli di difficoltà (facile, medio, difficile), scelta di tempo infinito, tre tipi di combattimento: in due giocatori, oppure da soli contro un avversario a scelta o secondo la serie di avversari che propone il computer.

REPLAY: Omar Sivori andrebbe in lacrime: per la prima volta nella storia dei picchiaduro c'è il replay alla fine di ogni combattimento. L e R per riavvolgimento e avanzamento veloce, gli altri tasti per moviola. Mitico!

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

TAITO



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

Marco Barzoghi



EURO FOOTBALL CHAMP

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

Cassette originali Nintendo con istruzioni in italiano



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

SUPER NES MINDSCAPE

GRAFICA

▼ *Sprite e fon-
dali hanno il
sapore di un gioco
a 8-bit*

60

SONORO

▼ *Discreti effet-
ti sonori, ma
la musica non è
quella del film:
naaaah!*

54

GIOCABILITA'

▼ *E' molto
divertente, se
avete la pazienza di
un santo*

68

LONGEVITA'

▲ *La terribile
pecca del
gioco: la facilità*

78

GLOBALE

70

*Riproduce benino l'atmosfera
del film, ma è troppo difficile.*

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"/>

Che cosa si può dire di una guerra nucleare? Nulla di buono, eccetto che da essa sono stati cavati due film eccezionali (per gentile concessione di James Cameron) e un mucchio di bei videogiochi. I film di Terminator costituiscono un materiale da videogame talmente perfetto che era scontato fin dall'inizio che ne sarebbe stato tratto un gran numero di tie-in per console e computer. I "seghiani" patiti del T-800 sono stati sfamati a sazietà di giochi basati sul primo film, più una recente conversione del coin-op di T2 per il Megadrive. I possessori delle console Nintendo, invece, erano finora rimasti a bocca asciutta. Ringraziamo quindi la Mindscape per aver colmato questa lacuna con una versione per SNES del classico originale.



Si, certo, il Terminator è un duro, ma è proprio qui che sta il punto: è troppo frustrante! I punti di restart sono dislocati così lontani fra loro, che al primo livello puoi progredire per venti minuti e tuttavia essere rispedito al punto di partenza quando muori! La presentazione in stile cinematografico è ottima, ma dov'è il tradizionale commento musicale? Benché la struttura di gioco sia un po' esile, il modo in cui i vostri proiettili fanno breccia nei cyborgs per rivelarne lo scheletro metallico è stupendo. Terminator è un gioco duro ma buono il cui problema principale è l'incapacità di uguagliare lo splendore del film.

MAD MAX

TERMINATOR

RITORNO AL FUTURO

Il gioco inizia nella semidistrutta Los Angeles del 2029. Nei panni di Kyle Reese bisogna riuscire a sconfiggere un esercito di T-800 e Unità d'Infiltrazione e raggiungere il quartier generale della Skynet, per accedere alla Macchina di Spostamento nel Tempo, e fare dietrofront fino al 1984, dove un T-800 sta cercando di eliminare la futura madre di John Connor, il quale condurrà la Resistenza alla vittoria sulla Skynet. Raggiungere il QG di Skynet, tuttavia, non è facile, a causa delle mostruosità meccaniche scatenate contro Reese dalla perfida rete di computer. Ecco un elenco:

T-800 TERMINATOR - Il modello base prodotto da Skynet, armato di fucile e programmato per pattugliare e uccidere. Un colpo di fucile lo priverà del suo chassis principale, mentre la testa e il torso esploderanno poco dopo.

T-800 TERMINATOR (TRAVESTITO) - Quando il T-800 è rivestito di carne umana, esso diventa più difficile da uccidere. Questi replicanti, inoltre, usano metodi d'attacco più sofisticati, sparando accovacciati e in diagonale da piattaforme elevate.

PODULES - Queste pattumiere volanti piombano dall'alto bombardandovi di fuoco o depositando letali ordigni verminosi. Qualche colpo ben mirato le farà sparire dai cieli.

VERMI ROBOT - Ed eccoli qui, i letali ordigni sopracitati. Sembrano innocui, ma strisciano a gran velocità verso di voi, esplodendo sotto i vostri piedi causando gravi danni. Essendo sotto la linea di tiro del fucile, vanno distrutti usando le granate.

Joystick fun presents:
offerte personal computer

AVION 386SX/20-25

Hard Disk 50 MB
VGA 256 K, 2 MB ram
FDD 1.44 MB, Tastiera
2 ser, 1 parall., 1 game
Monitor Colori SVGA
L. 1.190.000

AVION 486SX/25

Hard Disk 120 MB, 2 MB ram
VGA 1 MB, 256 col.
FDD 1.44 MB, Tastiera
2 ser, 1 parall., 1 game
Monitor Colori SVGA
L. 1.950.000

Estate 93

Mouse
in omaggio

SOFTWARE IN OMAGGIO SU TUTTI I PC AVION
MS-DOS 5.0 + WINDOWS 3.1 ITALIANO

JOYSTICK

ACCESSORI

Sound Blaster Pro NEW!!!!

La nuova Sound Blaster Pro contiene vari suoni campionati
+ 2 giochi originali + 1 CD-Rom, Multimediale. £ 299.000

Sound Blaster ASP 16 bi £ 380.000

Multimedia Kit Creative Labs £ 900.000

Mouse a partire da £ 28.000 Stampanti a partire da £ 240.000

JOYSTICK FUN V. Lorenteggio, 38 MILANO Tel. 02/48952821 - 4232606
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

SNES
ACTIVISION

GRAFICA

Impressionante utilizzo del 3D

89

SONORO

Musiche stupende e begli effetti, le esplosioni in particolare

91

GIOCABILITA'

All'inizio è avvincente...
...ma i difetti vengono presto alla luce

78

LONGEVITA'

Questione di giorni

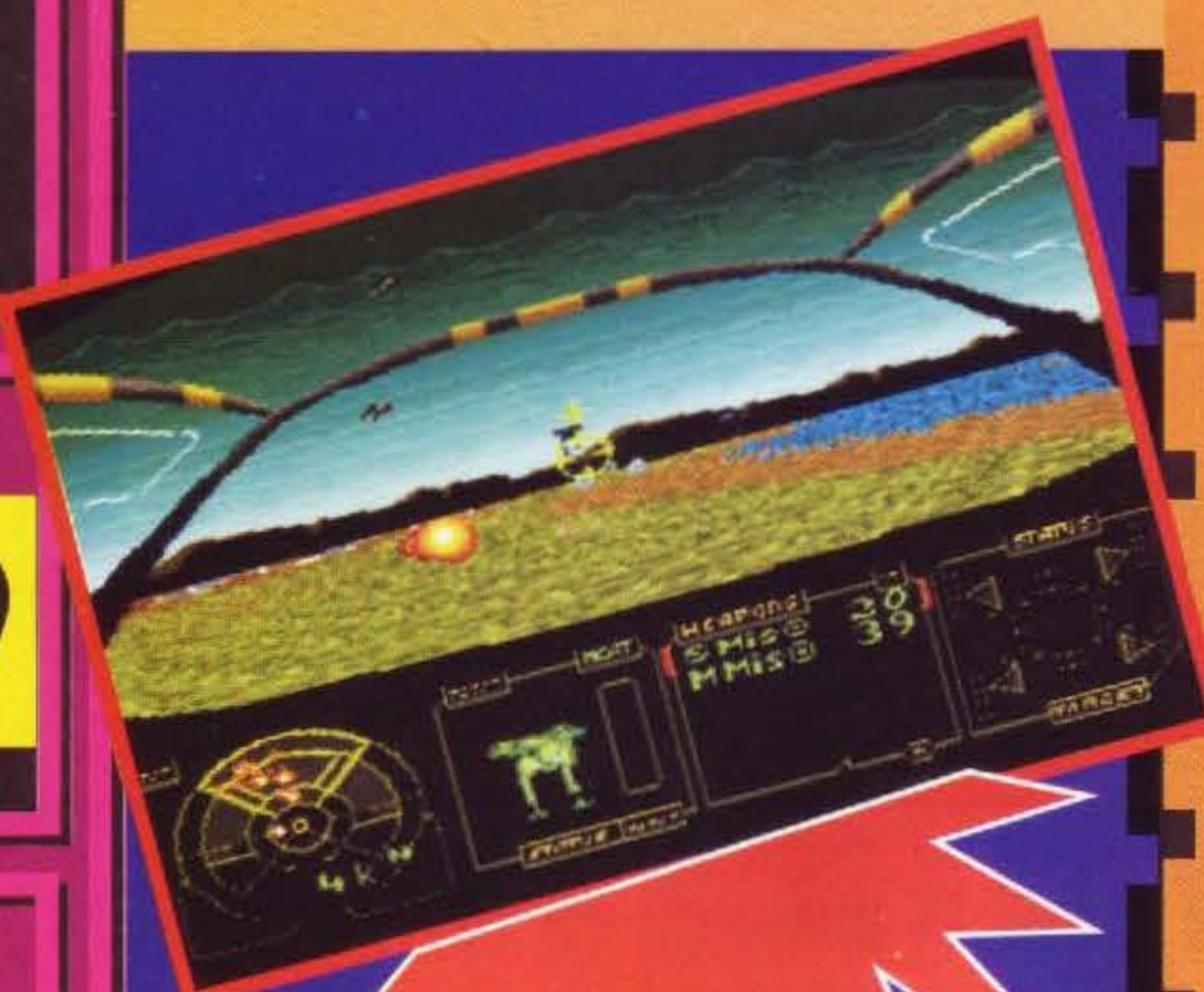
69

GLOBALE

73

Bello ma insulso

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"/>



LA GUERRA NON PAGA

Non importa quanto resistente sia il vostro Mechwarrior, perché prima o poi i sicari inviati dalla Dark Wing Lance lo conceranno per le feste. Fortunatamente, però, c'è un negozio di parti di ricambio proprio dietro l'angolo. Comunque, questi pezzi non sono a buon mercato. Rimanendo seriamente danneggiati all'inizio del gioco, vi troverete a un punto morto; avrete bisogno di soldi per effettuare riparazioni di emergenza sul vostro involucro, ma dovrete prima sbrigare la commissione per ottenere il denaro che vi serve: è un circolo vizioso, ma gli affari sono affari!

BATTLETECH

Herras è un po' contrariato per il massacro dei propri cari perpetrato dalla Dark Wing Lance. Così, per dieci anni, egli si è addestrato per diventare un Mechwarrior. I Mech sono enormi e grattaciellici esoscheletri usati per spazzare via qualunque cosa capiti sotto la loro ombra. Herras,

comunque, ha in mente una cosa diversa da fare coi Mech: cancellare la Dark Wing Lance dalla faccia del pianeta! Una sola cosa può ostacolare la missione di Herras, cioè la mancanza di denaro. Per finanziare la propria lotta, egli dovrà svolgere una serie di lavoretti su commissione che lo porteranno ad attraversare il sistema solare in lungo e in largo e ad affrontare pericoli indicibili. Sì, lo sappiamo, è crudele, ma è il solo modo che Herras ha per vendicare la morte della sua famiglia: poveraccio, bisogna capirlo...



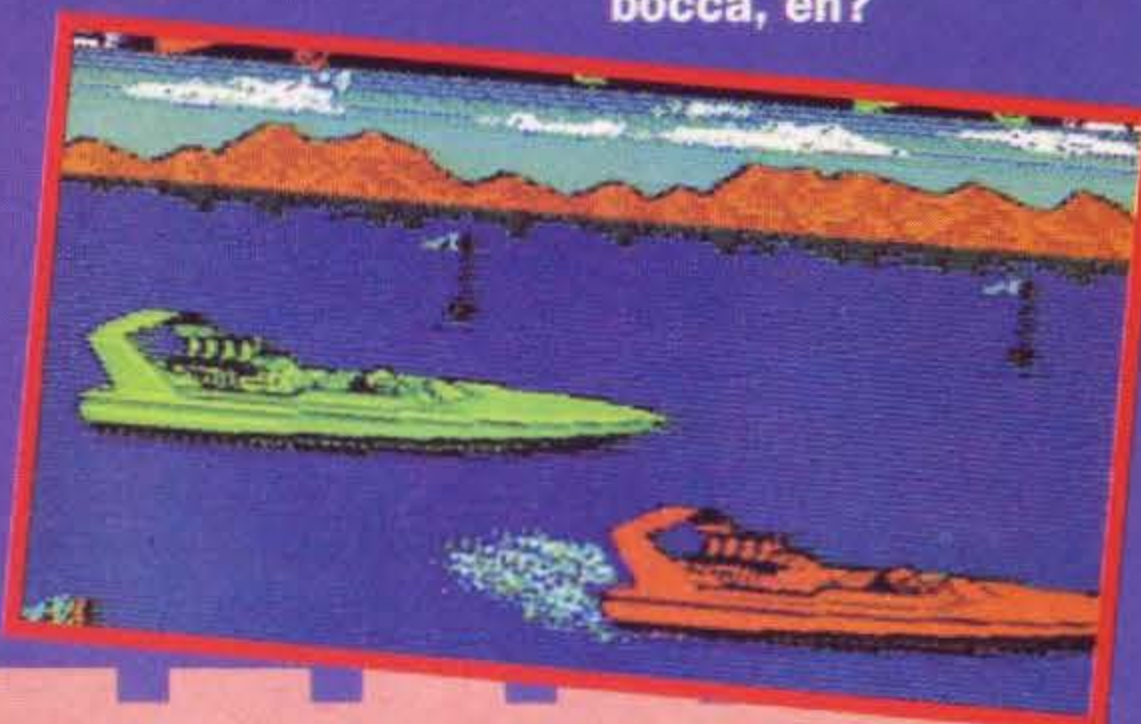
? Nessuno sapeva che cosa aspettarvi da Battletech, me incluso. In fotografia, le schermate parevano favolose,

ma la prospettiva in 3D sembrava fin troppo ambiziosa. Mentre la grafica ha effettivamente mantenuto le promesse, non si può dire altrettanto della struttura di gioco. Sulle prime è molto divertente e coinvolgente, ma presto ci si rende conto di quanto sia ripetitivo. Tutti gli scenari si somigliano troppo e la noia non tarda a farsi sentire. Se acquistate missili traccianti a corto raggio potrete scorrazzare dove vi pare riducendo in atomi qualsiasi cosa e quindi finire il gioco in un lampo. Un buon potenziale sprecato, insomma.

FABIO D'ITALIA

Le acque al largo della costa californiana sono agitate, ma non a causa di una perturbazione a carattere temporalesco (come direbbe il buon vecchio Colonnello Bernacca), né di uno spostamento tellurico della faglia di Sant'Andrea. Fonte di questi disordini acquei è una feroce tenzone fra motoscafi: il vostro e quelli appartenenti a una serie di personaggi poco raccomandabili e oltraggiosamente ricchi, tanto che ognuno di essi possiede un proprio tratto di oceano! Vincendo le diverse gare in programma, riceverete in

premio non solo la consueta notevole somma in denaro ma avrete anche la soddisfazione di soffiare a ciascun perdente il suo possedimento marino. Ma che non lo venga a sapere il fisco: acqua in bocca, eh?



MI FACCIÒ LA BARCA

Obiettivo principale del gioco è battere l'avversario controllato dal computer per tre volte consecutive attraversando tortuosi e insidiosi percorsi. Tutto qui? No, perché una volta battuto il vostro sfidante (e non sarà facile, con tutte le porcate che vi combinerà pur di vincere), se ne farà sotto un altro e un altro e poi ancora un altro. Lungo i vari tracciati ci sono anche degli ostacoli da evitare e degli oggetti da raccogliere. E se il programma, fin qui, non vi sembra abbastanza allettante, c'è pure un negozio dove poter spendere i soldi vinti nelle gare precedenti per riparare i danni subiti o apportare dei miglioramenti alla barca (rafforzandone lo scafo, incrementandone il potenziale di velocità massima e così via). A vittoria ottenuta, poi, potrete godere della compagnia di procaci fanciulle in bikini. E ancora, un televisore 18 pollici garantito dodici mesi, un servizio di posate in acciaio inox e...

ELIMINATOR

BOAT DUEL



Qualunque gioco presenti uno stuolo di arrapanti figliole in costume da bagno merita da parte mia la massima considerazione. Non che sia il suo unico punto a favore, ma è già qualcosa. Beotate giovanilistiche a parte, Eliminator Boat Duel, malgrado le somiglianze con RC Pro-Am, Pro-Am 2 e Cobra Triangle (per citare i più famosi), riesce a distaccarsi dagli altri grazie a diverse aggiunte originali come la possibilità di cambiare la visuale e l'intelligenza degli avversari, ognuno con la propria personalità e il proprio stile di guida. Giocato in assolo, Boat Duel può risultare uno zinzino troppo facile, ma se a giocare si è in due, diventa un vero spasso. Non sarà il miglior gioco del suo genere per il NES, ma per diventarlo gli manca pochissimo. Un'occhiata è d'obbligo!

FABIO D'ITALIA

NES
STORM

GRAFICA

▲ Piena di colori e di particolari

89

SONORO

▲ Musiche ed effetti sapientemente realizzati

80

GIOCABILITA'

▲ Vario, veloce e divertente
▼ Non facile da dominare

90

LONGEVITA'

▲ Se a giocare siete in due, ve la spasserete per tutta l'estate

89

GLOBALE

90

Un ottimo gioco di coppia

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

MEGA CD

SEGA

GRAFICA

▲ Immagini di ottima fattura

86

SONORO

▲ Qualche bel motivetto...

▼ ...ma anche qualche effetto

79

GIOCABILITA'

▲ In realtà non c'è molto da fare, ma quel poco che c'è è divertente

63

LONGEVITA'

▲ Non poco tempo passerà prima che la noia prenda il sopravvento

72

GLOBALE

71

Un'idea innovativa ma non sfruttata come si doveva

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"/>

NIGHT TRAP

Il film interattivo è un obiettivo che tutti i produttori di giochi su CD-ROM hanno cercato di raggiungere, senza però riuscire neanche ad arrivarci vicino, almeno finora.

Night Trap è il più recente, e forse più grande, tentativo. Il giocatore, qui, assume il ruolo di un soldato della SCAT (Sega Control Attack Team). C'è una casa piena di gente (ragazze piuttosto sveglie, per lo più) che viene attaccata da esseri simili a vampiri, noti solo come gli Orgues. La vostra missione è di proteggere le pollastrelle (e i loro amichetti) a tutti i costi. Il vostro agente in incognito nella casa



NOTTI DI SANGUE

Acciappare i vampiri è piuttosto difficile. Non solo dovete acciuffarli nel posto giusto, ma dovete anche scovarli nel momento giusto, e attivare la trappola da vampiri soltanto quando il sensore (una barra) sul pannello di controllo segna rosso. Entrando in una stanza, il sensore lampeggerà per indicare presenza di attività; comunque, non tutta l'attività indica la presenza degli Orgues, e pure le persone possono far impazzire lo strumento, quindi occorre seguire attentamente ciò che succede sullo schermo. Il sensore rimane sul rosso per pochi secondi appena, e se perdetevi la vostra occasione, non potrete intrappolare il vampiro; dovrete provare a localizzarlo in un'altra stanza e agguantarlo lì.



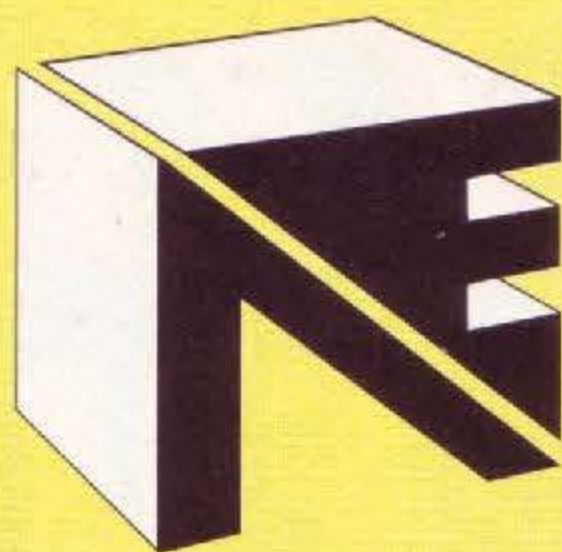
Night Trap apre la porta a un futuro nel quale invece di giocare con licenze cinematografiche nella forma di un programma che del film porta solo il nome, avremo a casa nostra un film vero e proprio nel quale potremo controllare col joystick le azioni dei personaggi! Benché non sia nulla di paragonabile a Spielberg, Night Trap è qua e là divertente, soprattutto nelle scene in cui i vampiri cadono nelle nostre trappole. Ma a conti fatti, questa specie di giocofilm d'azione non è diverso da Space Ace e Dragon's Lair. Ambedue i lasergames avevano immagini di incredibile qualità, ma la struttura di gioco era tutta una questione di saper premere il pulsante al momento giusto. Il Mega CD ha esteso questa limitazione, ma non abbastanza lontano. Provacì ancora, Sega!

GARTH SUMPTER

risponde al nome di Kelli Mead (benché in realtà si tratti di Dana Plato, la graziosa protagonista del telefilm "Il mio amico Arnold"). Codesta vi terrà costantemente informati di tutto ciò che accade nella casa. Vi sono otto telecamere di sorveglianza dislocate nell'edificio per aiutarvi a tenere l'occhio vigile. Non fallite, o tutte quelle belle figliole spariranno per sempre...



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



NEWEL[®] srl

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

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

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

ATTENZIONE !! CON "NEWEL EXPRESS SERVICE" TUTTO IL MATERIALE GIUNGERÀ ENTRO 48 ORE

NUOVI PREZZI !!!



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

**SUPERNES-SUPERNINTENDO
 COMPLETO COME SOPRA
 + STREETFIGHTER II
 L. 428.000**

**SUPERNES-SUPERNINTENDO
 COMPLETO COME SOPRA
 + SUPERMARIO WORLD
 L. 338.000**

GIOCHI SUPERFAMICOM

Acrobatic Mission	L. 118.000
Adventure Island	L. 98.000
Adv. of Rocky Joe	L. 118.000
Aliens Vs Predator	L. 148.000
Batman Return	L. 148.000
Bio Metal - Darius 3	L. 148.000
Blue Brother	L. 148.000
Cacoma Knight	L. 98.000
Combat Libes	L. 138.000
Cosmo Game	L. 128.000
Darius Twin	L. 68.000
Dead Dancing-Rushing Beat 3	L. 168.000
Devil Boy	L. 158.000
Dimension Force	L. 98.000
Dragon Ball Z	L. 168.000
F1 Super Circus Limited	L. 138.000
Fatal Fury	L. 158.000
Final Fight	L. 138.000
First North Star Ken 6	L. 158.000
Flying Hero	L. 138.000
Goemon	L. 128.000
Gradius 3	L. 88.000
Gun Force	L. 88.000
Gundam 91	L. 88.000
Hole In One	L. 88.000
Humana Grand Prix	L. 138.000
Hyper Zone	L. 118.000
International Tennis	L. 178.000
Jerry Boy	L. 118.000
Joe & Mac 2	L. 128.000
Joe Boxing	L. 128.000
Kitaro Adv.-Ghost Boy'93	L. 118.000
Metal Jack	L. 148.000
Mickey Magic Adventure	L. 148.000
Mickey's Mag. Quest	L. 148.000
Mytery	L. 118.000
Multi Payer (interfaccia 5 joy)	L. 78.000
NCAA Basketball	L. 118.000
Othello World	L. 118.000
Pebble Deach Golf	L. 148.000
Power Athlete-S. Fighter 3	L. 128.000
Pro-Football	L. 118.000
Pro-Soccer	L. 118.000
Professional Baseball	L. 118.000

Psyco Dream	L. 98.000
Ranma 1/2	L. 148.000
Rockjoe Box	L. 148.000
RPM Racing	L. 98.000
Rushing Beat II	L. 148.000
Serpaint Trio	L. 148.000
Sim Earth	L. 98.000
Song Master	L. 98.000
Soul Blazer	L. 68.000
Spankys Quest -R-	L. 88.000
Starfox	L. 168.000
Star Wars	L. 148.000
Street Fighter II	L. 188.000
Strikegunner	L. 88.000
Super Birdie Rush	L. 148.000
Super Bowling	L. 128.000
Super Chinese World	L. 118.000
Super Dimension Force	L. 118.000
Super F1 Circus	L. 128.000
Super F1 Hero	L. 148.000
Super Fire Pro Wrestling	L. 88.000
Super Ghouls & Ghost	L. 88.000
Super Kick Off	L. 118.000
Super Mario Kart	L. 148.000
Super Pang	L. 148.000
Super S.W.I.V.	L. 118.000
Super Smash TV	L. 98.000
Super Stadium	L. 78.000
Super Valis	L. 88.000
Super Volley II	L. 148.000
The King Rally 93	L. 148.000
Thunderspirit	L. 98.000
Tiny Toons (Cartoon)	L. 148.000
Top Racer II	L. 128.000
Turtles Ninja Tmnt4	L. 128.000
Twin Bee	L. 148.000
Wonder Boy Magic Adv.	L. 118.000
WWF Wrestling Mania	L. 148.000

GIOCHI SUPERNES

Addams Family 2	L. 148.000
Bart's Nightmare	L. 138.000
Blazeon	L. 88.000
Capitan Nuvolin	L. 148.000

**SUPERNES BAZOOKA
 CON 6 GIOCHI
 L. 138.000**



Chessmaster	L. 118.000	Super Battle Tank	L. 128.000
Chuck Rock	L. 128.000	Super Bowling	L. 128.000
Combatribes	L. 148.000	Super Conflict	L. 148.000
Desert Strike	L. 128.000	Super Double Dragon	L. 128.000
Dragon's Lair	L. 138.000	Super Mario Kart	L. 148.000
Drakken	L. 118.000	Super Mario World	L. 118.000
F15 Strike Eagle	L. 148.000	Super Play Off Football	L. 98.000
Harley Harmengeous Adv. 93	L. 148.000	Super Scope Bazooka	L. 118.000
Home Alone 2	L. 128.000	Super Star Wars	L. 148.000
Hook	L. 128.000	Super Soccer	L. 118.000
Inindo	L. 158.000	Super Tennis	L. 118.000
King Arthur World	L. 148.000	TKO Boxing	L. 128.000
Krusty's Super Fun House	L. 118.000	TMNT4 Turtles	L. 128.000
Legend of Mistical Ninja	L. 148.000	Tom & Jerry	L. 148.000
Lethal Weapons-Arma Letale	L. 138.000	Top Gear	L. 128.000
Madden Football '93	L. 138.000	Toys (Attesissimo)	L. 138.000
NHL Hockey '93	L. 138.000	Ultraman	L. 128.000
On the Ball	L. 138.000	Un Squadron	L. 128.000
Paper Boy 2	L. 98.000	Waynes World	L. 148.000
Pilot Wings	L. 98.000	Wheel of Fortune	L. 128.000
Prince of Percia	L. 138.000	Word League Soccer	L. 138.000
Push Over	L. 128.000	WWF Wrestlingmania	L. 148.000
Q* Bert	L. 128.000	X-Man Spiderman	L. 128.000
Rampart	L. 128.000	Xardion	L. 148.000
Road Riot	L. 118.000	Y's 3	L. 128.000
Robocop 3	L. 128.000	Zelda 3	L. 128.000
RPM Racing	L. 98.000		
Shangai II	L. 148.000		
Smartball	L. 128.000		
Soul Blazer	L. 128.000		
Starfox	L. 148.000		
Street Fighter II	L. 158.000		

**NOVITÀ!
 JOYPAD L. 38.000**

**DOOMADAY WARRIOR
 OUTLANDER
 ININDO
 SPINDIZZI WORLD
 TERMINATOR
 L. 128.000 cad.**

MEGADRIVE TAKARA

GRAFICA

▲ Ben definita, sprite vari e ben animati
▼ Accostamenti di colore bruttini

83

SONORO

▲ Colonna sonora acciappante e un po' di parlato

80

GIOCABILITA'

▲ Pestaggi ad alto impatto mazzuolatorio: che si vuole di più?

83

LONGEVITA'

▼ Da soli non dura molto
▲ Il massimo da giocare in due

88

GLOBALE

84

Il primo avversario di Street Fighter 2 sul Megadrive. Forse un po' facie per i veterani.

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

FATAL FURY

South Town è un bel posto da visitare, ma non ci vivreste mai. Ripensandoci, non è neanche bello da visitare: infatti, è il peggior buco ripieno di violenza e corruzione che si sia visto in un videogioco. Ed è tutta colpa di Geese Howard, il re cattivo che governa la città col pugno di ferro. Una cosa che



però Geese non aveva considerato, quando anni e anni fa trucidò un giovane esperto di arti marziali, era che i due figli del karateka



sarebbero tornati a cercare vendetta una volta cresciuti. Quel momento è arrivato, e ai fratelli Terry e Andy Bogard si è pure unito l'esperto mazzuolatore Joe Higashi: i tre adesso parteciperanno al torneo King of Fighters di South Town organizzato da Geese per cercare la vendetta finale! Peccato che tra loro e la vendetta ci sia soltanto un esercito di esperti sbudellatori tra i più forti sulla piazza! Ma si sa: la vendetta è cieca.



USA LA FURIA, LUKE!

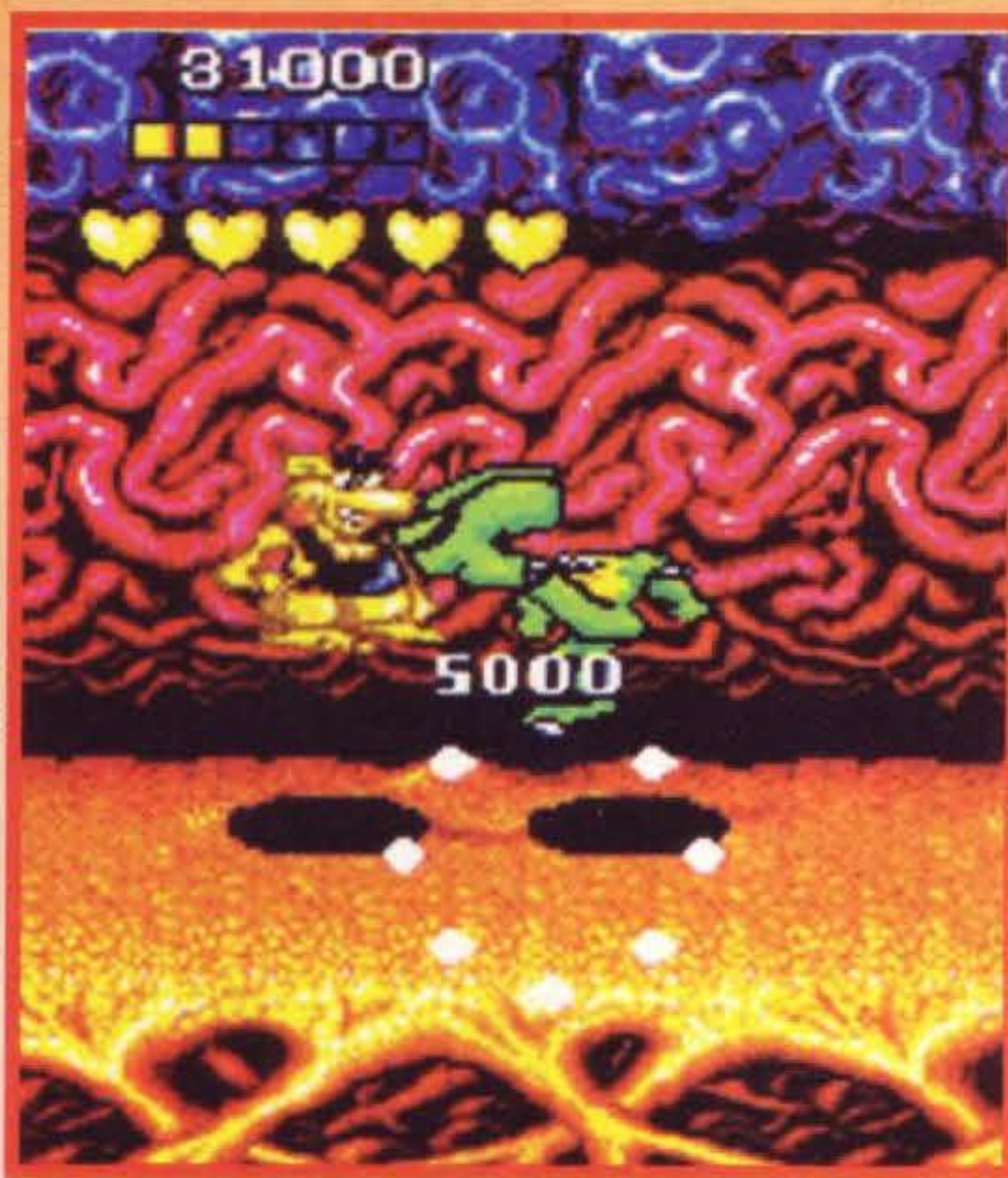
Il trio di vendicatori di Fatal Fury ha un aspetto un po' magrino, ma in realtà nessuno dei tre ha niente da invidiare ai bestioni del campionato di Geese. Terry e Andy sono entrambi maestri di karate e hanno quindi stili di combattimento simili, anche se ognuno ha le sue mosse speciali riservate. Terry ha mosse come la Power Wave (onda di energia a livello del suolo), lo Slam Attack e la Knuckle Burn (con pugno carico di energia) nel suo arsenale, mentre Andy può scatenarsi con un Dragon Bullet, uno Shotgun Kick (un calcione con corpo bello disteso) e il meglio di tutti, il Flying Punch (classica ondata di energia). Joe Higashi è un caso un po' diverso: è stato allenato nell'arte del Mu-e-tai e dispensa mosse come lo Slash Kick (calcione con energia concentrata) e il Machinegun Punch (successione di pugni a velocità luce). Nel modo a due giocatori, ogni personaggio può scontrarsi con un suo clone, che avrà una colorazione differente. In questo modo, i due contendenti avranno ovviamente le stesse caratteristiche.



Se i megadrivisti possono andare fieri della collezione di picchiaduro "progressivi" con giochi come Streets of Rage 1 e 2, non si può dire che abbiano mai avuto grandi soddisfazioni nei pestaggi uno-contro-uno alla Street Fighter. Fatal Fury riequilibra un po' le cose con abbastanza azione mazzuolatoria da contrastare il classico Capcom in molte caratteristiche (per esempio la velocità, l'impatto e la varietà). E ci sono pure un sacco di combattenti e di mosse speciali tutte da usare. Probabilmente i superpuristi del picchiaduro opterebbero per Street Fighter 2, ma io terrei in grossa considerazione Fatal Fury: la musica funky e le infinite opzioni SF2 non ce le ha, tanto per dire. Per me FF rimane un ottimo acquisto, e prima che arrivino cose come Mortal Kombat val davvero la pena cimentarsi in questo gran bel gioco.

PAOLO CARDILLO

Nato per contrapporsi alle Ninja Turtles quando queste ultime erano all'apice del successo, il trio di scarni e verdastri guerrieri intergalattici rispondenti ai nomi di Zitz, Rash e Pimple hanno



Ho solo due parole per quelli a cui non piace Battletoads: Poveri Beoti. Io penso che Battletoads sia grande e non senza ragioni: questa versione è leggermente più facile di quella per Nes e, anche se la grafica non è tutta questa meraviglia, c'è abbastanza giocabilità da farvi contenti per ore e ore. E' l'intelligente mix di stili (piattaforme, picchiaduro e corsa) unito a un grande sense of humour che fa di Battletoads per Megadrive un titolo vincente, per cui perché non fate un saltino dal vostro negozietto di fiducia e non chiedete una certa cartuccia? Io ci vado!

MAD MAX

ottenuto ancora maggior successo! Di sicuro hanno una massiccia presenza: sono passati infatti su tutti i formati possibili dal loro primo debutto sul NES e ora fanno la loro giusta capatina sul Megadrive. La storia e la struttura di gioco sono gli stessi: la malvagia Regina Nera ha rapito la dolce Principessa Angelica e il Battletoad Capo (più uno degli altri due rospi, se avete un amico con cui giocare) deve riportarla indietro a suon di randellate. La domanda è: ma alla fine i rospi si trasformeranno mica in principi, vero?

BATTLETOADS

CACCIA AL ROSPO

He, he, pensavate che avremmo intitolato questo box "spunta il rospo", eh? Ma bando alle cavolate, è dei livelli di Battletoads che vi vogliamo parlare: il gioco inizia sulla superficie del pianeta della Regina Nera con un combattimento in stile Golden Axe contro gli scagnozzi di Sua Oscurità. Superato questo livello, è la volta di una battaglia a scorrimento verticale in cui Pimple scende verso il centro del pianeta, seguito da un beat'em up orizzontale e poi da una corsa a ostacoli a bordo di una turbomotocicletta. Da qui in poi le cose si fanno ancora più dure con un labirintico platform e di nuovo una corsa, stavolta sopra dei fantascientifici skateboard.



MEGADRIVE TRADEWEST

GRAFICA

Non proprio quello spettacolo che speravamo

79

SONORO

Simpatici effetti e belle musiche

82

GIOCABILITA'

Buona varietà di stili di gioco e ce ne fosse uno sfruttato male!

88

LONGEVITA'

Facciamo un paio di settimane

80

GLOBALE

86

Una cartuccia di grande varietà e con simpaticissimi personaggi

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"/>

SPLATTERHOUSE 3



Finalmente! Per quanto Splatterhouse 2 non mi fosse dispiaciuto, non capivo perché si fosse mantenuta inalterata la struttura di gioco con il protagonista obbligato ad andare in linea retta: ora con Splatterhouse 3 c'è stato il cambiamento che tutti attendevamo e posso dire che questo gioco è un picchiaduro bello davvero! In realtà la grafica non fa miracoli (ci sono comunque i vari dettagli a dare atmosfera) e la musica si mantiene un po' sui temi del precedente capitolo, ma sono i nemici che mi hanno colpito favorevolmente: i programmatori sembrano aver prestato una particolare cura nelle tattiche di questi ultimi, e non sto parlando soltanto dei mostri di fine livello. Ogni schifezza ambulante del gioco mostra un proprio stile nell'attaccare e ognuno è a suo modo difficile da affrontare, il che dà a Splatterhouse 3 quel che di durezza "intelligente" che vorrei sempre vedere in un videogioco! Complimenti sperticati ai programmatori: Splatterhouse 3 solo per questa caratteristica merita tutti gli elogi possibili! Tra l'altro, questa saga parte già con un po' di vantaggio: non esiste nulla di ugualmente splatter, nessuno insomma si è mai permesso di emularla e quindi è ancora più irrinunciabile per gli appassionati! Solo un appunto: dopo motoseghe e fucili a pallettoni solo un'asse di legno, una mannaia e un mattone? Problemi con la censura per caso? Con quelli non ci squarti neanche un criceto!

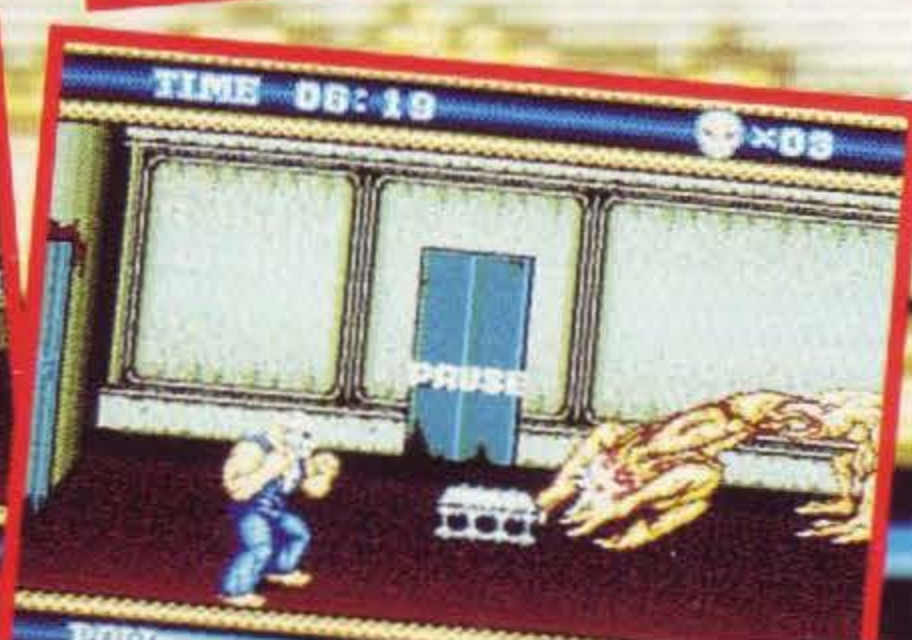
PAOLO CARDILLO

HAI DEL FEGATO!

In questa terza puntata Splatterhouse ha subito finalmente il cambiamento che molti si attendevano: con somma gioia di tutti il povero maniaco mascherato non si limita a procedere orizzontalmente ma può spaziare anche verticalmente come in ogni picchiaduro moderno che si rispetti. Splatterhouse ha insomma finalmente acquistato la dimensione della profondità. Inoltre, il gioco non ha più un percorso obbligato come nelle precedenti puntate: dopo aver eliminato tutti i nemici di una locazione, si può consultare infatti una mappa e scegliere un proprio percorso che porti alla stanza finale (segnata con una "X" scritta col sangue) in cui si trova la povera vittima delle lutulenze teratologiche (lutuche? - Fabio) infestanti la magione. Capito?



Allora, vi siete divertiti al Dylan Dog Horror Fest? Allora state tranquilli che se vi è venuta voglia di squarciare fegati ed estirpare cuori adesso non vi dovrete limitare a starvene seduti davanti a uno schermo ma potrete prendere le parti di uno dei personaggi dei videogiochi più esperti nel settore: ebbene sì, il protagonista mascherato di Splatterhouse è tornato in una terza puntata ripiena di ammassi di budella, agglomerati di intestini e gruppi di interiora tutti da squarciare. Stavolta però non si inizia all'aperto: ci troviamo infatti dentro a una magione totalmente infestata di abiezioni ambulanti in cui sono da liberare ragazzi e bambini presi di mira dalle forze occulte. Che dire ancora? Che il buon gioco fa buon sangue, per esempio!





Per Splatterhouse 3 il mio giudizio ha subito non poche variazioni: all'inizio ero contento di vedere che finalmen-

te ci avevano fatto i cambiamenti che tutti attendevamo, poi mi sembrava tutto sommato un classico picchiaduro, ma alla fine soffermandomi meglio sui nemici ho capito che era davvero grande! I programmatori di 'sta terza puntata della saga più sanguinolenta della storia dei videogiochi sono riusciti a dotare i nemici di una ottima intelligenza artificiale: i combattimenti con i mostri di fine livello sono avvincenti e i nemici "normali" mostrano ognuno una propria tattica di combattimento: chi si mette a scivolare nel momento più opportuno, chi vi aggira per cercare l'attimo giusto per colpire, insomma sarete messi a dura prova! Ma è questa la durezza che vogliamo in un videogioco! Brava Namco! Per il resto, la grafica non ha fatto un grosso salto di qualità e anche il sonoro si mantiene sui buoni livelli del secondo capitolo ma c'è un po' di più di profondità, data dal problema della gestione dell'energia della metamorfosi che vi porta a quesiti del tipo "mi trasformo adesso o aspetto il mostro finale?". Nel complesso, un gioco comunque da comprare, e i primi della fila dovranno essere ovviamente gli appassionati di orrore, sangue e raccapricci: per loro sul mercato in fondo non c'è altro!

FABIO D'ITALIA



AL SANGUE, PER FAVORE

Per gli sbudellamenti a catena che dovrete effettuare nel gioco avete innanzitutto a disposizione le mani nude: in Splatterhouse 3 premendo il tasto di attacco ripetutamente darete il via alla classica successioni di cartoni (con bel gancio finale). Non manca però il calcio volante (salto poi attacco) e anche un calcio rotante che fa danni non indifferenti e richiede la pressione simultanea di salto e attacco. E ora vi starete chiedendo: il terzo pulsante a che cavolo serve? Eh, eh, adesso ve lo diciamo: a trasformarvi in una belva ancora peggiore dopo aver raccolto una certa dose di globi di energia (dose che viene indicata nella barra "pow"): dopo la metamorfosi, che vi trasforma in un proto-Schwarzy senza alcuna parvenza di umanità (e con una maschera che sembra quella di Predator), i vostri colpi sono più potenti e si vede. In particolare effettuando la mossa "speciale" (salto+attacco) vi vengono fuori dei tremendi aculei che fanno non poco male ai nemici (e vi portano via anche un po' di "power up"). Sulle prese poi avrete di che sbizzarrirvi!

ORRIDI OGGETTI

Potevano essere assenti dei solidi oggetti contundenti in un gioco come Splatterhouse 3? Assolutamente no e infatti potrete maneggiare un'asse di legno per sfondare e una mannaia per affettare i nemici, più un grosso mattone da lanciare sempre agli stessi. La cosa particolare è che se venite colpiti mentre impugnate un'arma (o se lanciate il mattone) la perderete e uno spirito cercherà di impossessarsene! Prendetela prima che l'ectofetentone ve la porti via! Continuando con la carrellata di articoli da incamerare, abbiamo: i globi, che vi procurano l'energia per la metamorfosi; i cuori pulsanti, che vi donano un fracco di energia vitale; i libri, che donano un po' di punti bonus.

MEGADRIVE NAMCOT

GRAFICA

▲ Vari sanguinolenti dettagli atmosferici

84

SONORO

▲ Il classico stile già usato nei precedenti

84

GIOCABILITA'

▲ Un mitico confronto con le varie tecniche dei nemici

90

LONGEVITA'

▲ I crediti sono infiniti ma il bilanciamento si regola di conseguenza

90

GLOBALE

90

E' l'unica saga videoludica splatter e i nemici stavolta hanno tanta tecnica da offrire. Grande!

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

TINY TOON ADVENTURES

Ritorna l'allegra progenie di Bugs Bunny, Daffy Duck, Wile E. Coyote e il resto della banda Warner in (fuori il logo della WB e attacca con la fanfara!) in Buster's Hidden Treasure, un esilarantissimo platform con il quale la Konami esordisce alla grande sul Megadrive. Molto intelligentemente, la nipponica software house non ha

voluto limitarsi a riproporre sul Megadrive il gioco per il Super NES, ma ha optato per la realizzazione di un gioco che aderisse allo spirito della console: e il risultato è un cartone animato con uno spiccato stile Sonico. Questa volta Buster Bunny è alle prese con il perfido Montana Max. Lo spregevole nanerottolo ha sgraffignato a Buster

la mappa di un favoloso tesoro nascosto e con l'aiuto del dottor Gene Splicer ha trasformato gli amici di Buster in automi da inviare alla ricerca del malloppo in questione. Obiettivo di Bunny è pertanto quello di trovare il tesoro prima di Montana Max, non trascurando di liberare i suoi compagni di Looneyversità.



MONDO CAROTA!

All'inizio del gioco Buster si trova su di un enorme mappa stile Mario World, e deve scegliere quale sentiero intraprendere. La carta è suddivisa in diverse zone: la foresta, la prateria, una montagna innevata, una grotta vulcanica. La caccia al tesoro e agli amici rapiti porterà Buster a viaggiare attraverso questi scenari affrontandone le peculiari insidie e i boss di fine livello fino a penetrare nell'avveniristico rifugio di Montana Max. Lungo il percorso il coniglietto potrà raccogliere tanti esemplari del suo alimento preferito: le carote. Trangugiandone cinquanta, Buster potrà in qualsiasi momento chiedere aiuto a un amico: per qualche istante tutto si fermerà e contemporaneamente uno dei suoi compagni si precipiterà in suo soccorso distruggendo ogni cosa mentre Buster osserva compiaciuto. Fra i vari interventi, spassoso quello di Plucky Duck, che piomba sulla scena vestito da supereroe.



Non sono ancora giunto al completamento di Tiny Toons per Super NES che la Konami mi tira fuori un nuovo

platform con Buster Bunny & C. che è bello quanto il suo predecessore per la console Nintendo, anzi forse ancora più bello! La gamma delle espressioni e dei movimenti del coniglietto è certamente più ampia rispetto a quella che sfoggiava la versione per lo SNES. La grafica è a dir poco favolosa, con scenari deliziosi, animazioni squisite e un livello di dettaglio stupefacente: l'erba che ondeggia al vento? Mai vista una simile minuzia di particolari nel gioco per lo SNES! La seconda cosa che colpisce di Buster's Hidden Treasure contemporaneamente alla grafica è il sonoro; senza entrare nei particolari, vi dirò che vale la pena di inserire la cartuccia solo per stare ad ascoltare il sound test, tanto è bella la colonna sonora! Il gioco in sé deve non poco a Super Mario World; anche in Tiny Toons infatti c'è una mappa del mondo e livelli segreti. E come il suo ispiratore, è un gioco di vastissime proporzioni, con un mucchio di livelli ben congelati da conquistare. Insomma, solo cose buone si possono dire di questo Mega-Tiny Toons, eccetto forse una: sfruttando i continue e le password inclusi, lo si finisce fin troppo presto, ma alla luce di tutto ciò che il gioco ha da offrire, è una pecca sulla quale si può tranquillamente sorvolare. Dunque, tanto di cappello alla Konami per il superbo lavoro svolto sul Megadrive per Tiny Toons: ancora, ancora!

FABIO D'ITALIA

CON TUTTE QUELLE, TUTTE QUELLE BOLLICINE...

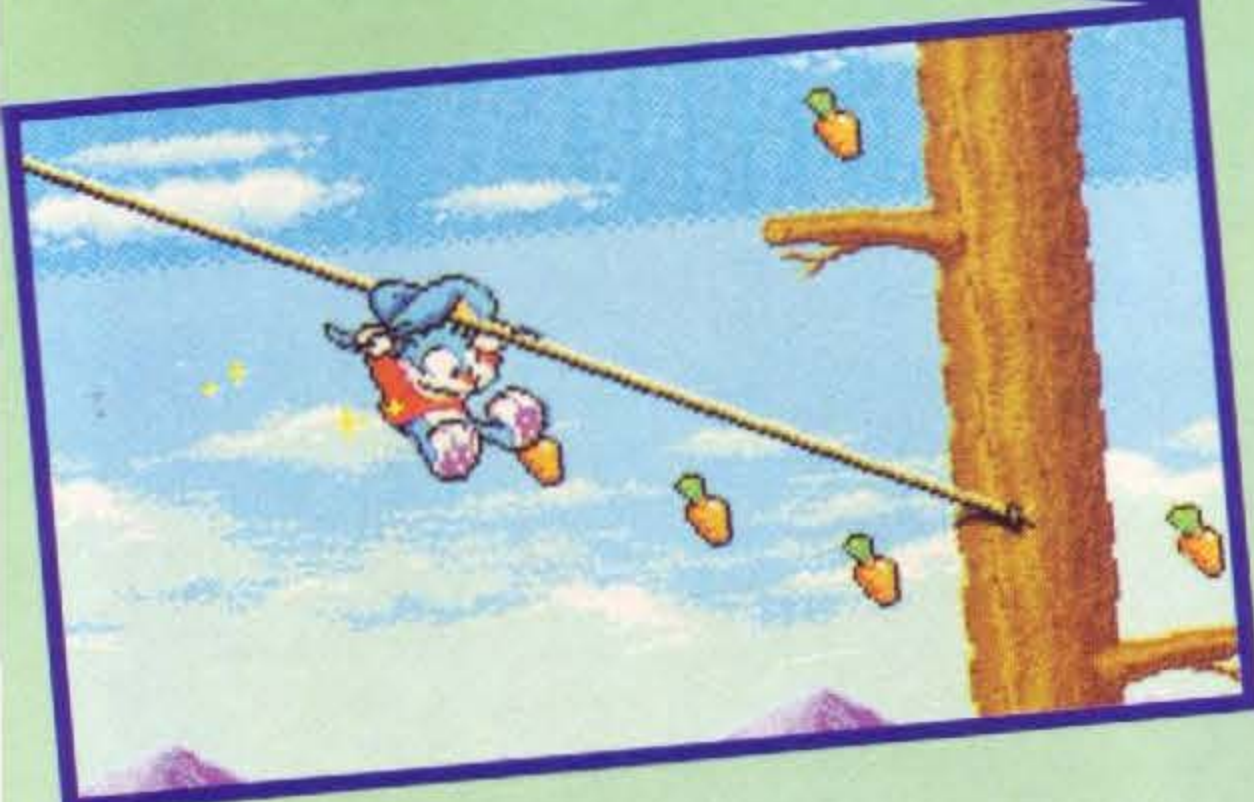
Il viaggio di Buster potrà essere reso meno difficoltoso se raccoglierete gli oggetti contenuti nelle bolle che galleggiano nel paraggi. Eccoveli in dettaglio:

CUORI - Aumentano di una unità l'energia vitale di Buster.

CAMPANE - Svolgono la stessa funzione dei cuori.

OGGETTO MISTERIOSO - Raccogliendolo, Buster ottiene assistenza da un amico per nulla.

IMMAGINE DI BUSTER BUNNY - Una vita extra!



OLTRE L'ARCOBALENO

Durante il suo viaggio, Buster si imbatte più volte in una minuscola rappresentazione del cerchio dal quale sbucano Buster e la sua amichetta Babs nella schermata di presentazione. Passandoci attraverso, Buster può accedere in un livello segreto ricco di carote da raccogliere: si tratta di Wackyland, il mondo dell'assurdità, quasi un omaggio ai dipinti surreali di Salvador Dalì. Da questo bizzarro paese proviene Gogo Dodo, uno strano essere dalla pelle verde che indica di quando in quando a Buster la strada da seguire.



Qualcuno di voi ricorderà il 79 di globale che schiaffai spudoratamente alla versione per Super NES di Tiny Toons. Il motivo è presto detto: era talmente facile che mi bastarono due giorni per finirlo. E' vero: il gioco era stupendo, ma come si fa a sborsare tutti quei deca e vedersi la sequenza finale dopo due giorni? Fortunatamente, per questa versione Megadrive, il discorso è completamente diverso. Forse la facilità è un poco a livelli simili ma il gioco non è altrettanto lineare. Qui ci troviamo di fronte a stanze segrete, bonus nascosti, e un en plein di sottogiochi, insomma qualcosa di superiore. La grafica addirittura riesce a scavalcare le ottime prestazioni della versione Nintendo, già capaci di proporre un vero cartone animato sui vostri monitor. Le animazioni si sono moltiplicate: ci si potrebbe fare un cortometraggio! E non avevo mai sentito musiche così sul Megadrive: e meno male che la Konami è alle sue prime esperienze con la console Sega! La prossima volta ci farà sentire un sonoro di qualità pari a un CD. I livelli, poi, sono di un'incredibile varietà, ognuno con una propria atmosfera peculiare e il controllo del personaggio è veramente perfetto. Last but not least, lo spirito dei cartoon della Warner Bros. è stato catturato come meglio non si poteva. *That's all folks!*

PAOLO CARDILLO

MEGADRIVE KONAMI

GRAFICA

▲ C'è di che rimanere a bocca aperta per tutta la durata del gioco

93

SONORO

▲ Raramente si sono sentiti suoni così perfetti sul Megadrive, e la musica è puro Looney Tunes

92

GIOCABILITA'

▲ Una gioia dall'inizio alla fine

93

LONGEVITA'

▲ La grafica basta a garantire mesi di vita al gioco

84

▼ Password+continue infiniti!

GLOBALE

93

Un incantevole platform che sfrutta appieno le capacità del Megadrive: Konami, sei tutti noi!

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



ANVEDI CHE ROBOT!

Cyborg Justice vanta un repertorio di mosse e combinazioni superiore a quello di un ginnasta russo con tre gambe! Qui di seguito vi spieghiamo come eseguirle: speriamo solo che la Sega non lesini nei dettagli nel capitolo del manuale che le descrive!

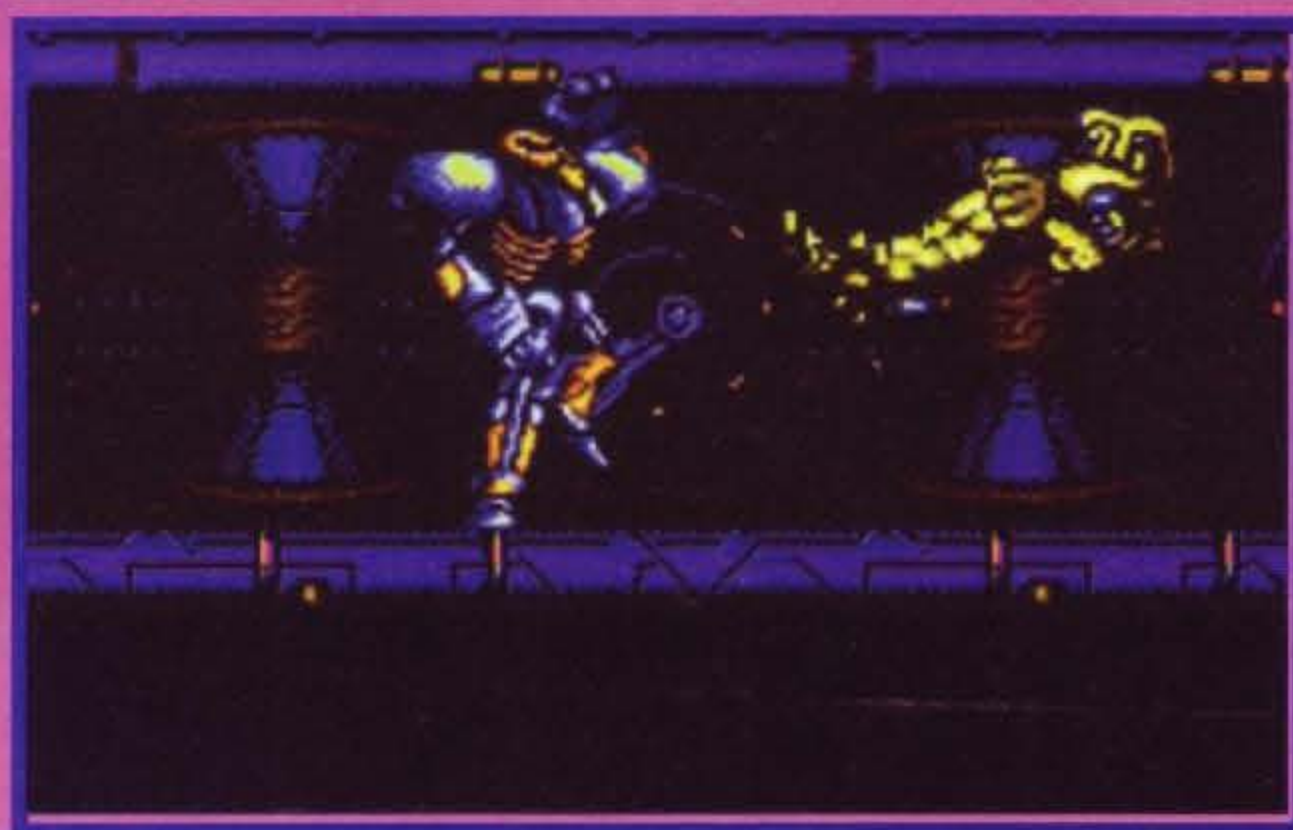
Pulsante A - Pugno con braccio speciale. Da premere due volte per attivare le armi speciali.

Pulsante B - Per lanciare il cyborg o un oggetto.

Pulsante C - Per mollare il cyborg o l'oggetto e difendersi. Premere due volte per attivare la speciale trasformazione degli arti inferiori e per manovrare gli stessi.

Pad - Per spostare il cyborg a sinistra, destra, dentro e fuori dello schermo. Tenendo schiacciato il tasto C e spostando in sù il joypad si salta, mentre spostandolo in giù ci si accovaccia.

Combinazioni - Ci sono circa 20 combinazioni fra joypad e pulsanti per effettuare tutti i generi di mosse d'attacco.



CYBORG JUSTICE



Occorre un po' di tempo per imparare a dominarlo, ma una volta che ci riuscite, scoprirete che ne è valsa la pena. Non ho giocato nulla di così soddisfacente dai tempi di Street Fighter 2! L'adrenalina scorre a fiumi mentre seminate mucchi di metallo fumante al vostro passaggio! Nel modo a due giocatori in simultanea, lo schermo può farsi veramente incasinato, rendendo il gioco un autentico martirio per gli occhi. Inoltre, il modo Duel è piuttosto semplicistico e poco stimolante, ma nel complesso il gioco è originale e soprattutto divertente, in particolare nelle favolose animazioni robotiche.

STEVE KEEN

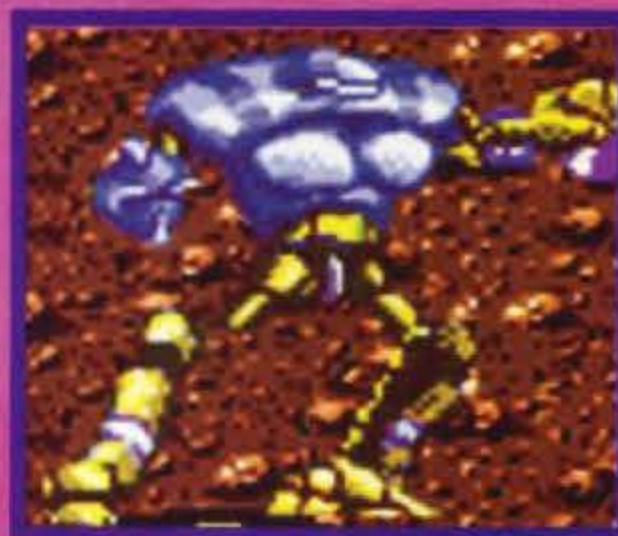
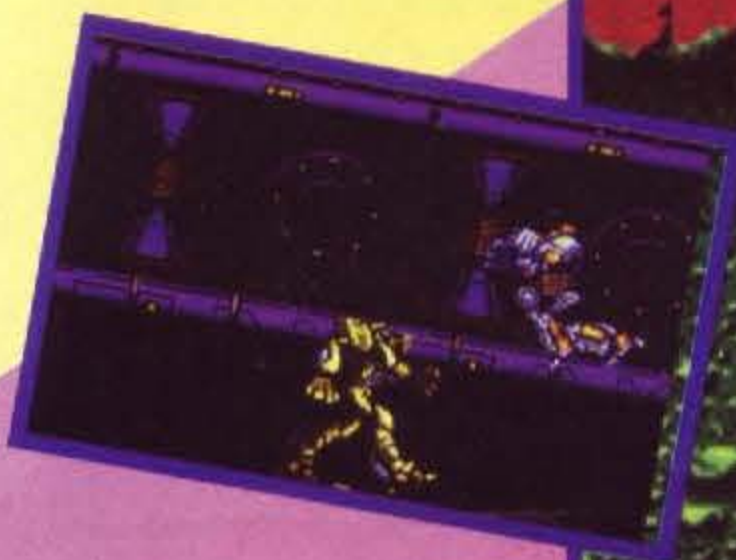
Durante una crociera di piacere nello spazio, l'ultima cosa che vorreste incontrare è una cintura di asteroidi. Ma questo è proprio quanto accade in Cyborg Justice, e non è finita: ridotta a un rottame, la vostra nave si schianta su un pianeta popolato da robot che uccidono voi stessi e il vostro equipaggio. Gli indigeni di metallo riescono a salvare il vostro cervello e a trapiantarli, alla maniera di

Robocop, in uno dei loro droidi da lavoro. Ma durante il processo di cancellazione della memoria, la vostra mente si ribella e provoca un guasto nella parte robotica del vostro corpo. Ora, l'Unità 127 (questo il vostro nuovo nome) intende vendicarsi di chi ha cambiato così brutalmente e radicalmente la sua esistenza. Bando alle lacrime, c'è da seminare un po' di morte e distruzione!



PARTE UOMO, PARTE MACCHINA, TUTTO SUA MADRE

Ok, siete atterrati sulla superficie del pianeta: e ora chissà? Si COMBATE! Dopo aver costruito un cyborg completo in tutte le sue parti, beninteso. Il modo Arcade è la sezione a scorrimento del gioco. Si attraversano livelli e livelli difendendosi dagli attacchi dei meccanoidi, blastandoli o facendoli letteralmente a pezzi per uscire vivi all'estremità opposta del percorso. Tutti i livelli sono suddivisi in tre round e alla fine del livello si deve fronteggiare il "Super Bott", un bestione cibernetico tutto corazze, laser, lanciafiamme e più mosse di Gary Kasparov!



CYBORG CONSTRUCTION KIT

La prima cosa da fare è costruirsi il proprio cyborg. Occorre pertanto andare allo schermo di selezione per dare un'occhiata a quello che i numerosi componenti sono in grado di fare. Vi sono tre sezioni per ciascun robot (braccia, corpo e gambe) e potete scegliere da una enorme libreria di torsi e arti, tutti aventi vantaggi e poteri propri, per costruire la vostra personale macchina da combattimento. E' possibile creare fino a 200 cyborg differenti e farli combattere nei modi Arcade e Duel.



La prima cosa che vi colpisce quando giocate a *Cyborg Justice* è l'incredibile animazione dei robot. Si muovono così fluidamente che si potrebbe giurare siano reali. L'unica lacuna del gioco è l'aspetto piuttosto piatto dei fondali, ma chissà importa quando l'azione è così avvincente? Ciò che pone *Cyborg Justice* al di sopra di altri giochi del suo genere è il suo aspetto umoristico; mostratemi, se ci riuscite, un altro picchiaduro in cui è possibile strappare le braccia ad un avversario e usarle come armi! Un ottimo titolo che infonde vita a un genere stanco.

PAUL ANGLIN

MEGADRIVE

SEGA

GRAFICA

▲ Una quantità enorme di ottime animazioni!

89

SONORO

▲ Effetti sonori perfetti per l'azione.

▼ La musica è da suicidio!

83

GIOCABILITA'

▲ Struttura di gioco ricca di varietà e di mosse originali

87

LONGEVITA'

▲ Ha fascino da vendere e tonnellate di combinazioni effettuabili con i robot

88

GLOBALE

88

Il miglior picchiaduro a tema robotico in circolazione

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

**PC ENGINE /
CD-ROM
HUDSON**

GRAFICA

▲ Sprite grandi e bel fondall
▼ Alcuni scenari insignificanti

84

SONORO

▲ Non ci sono parole: pezzi tutti da ascoltare

94

GIOCABILITA'

▼ Un bello scenario per un gioco troppo facile

68

LONGEVITA'

▼ La terribile pecca del gioco: la facilità

58

GLOBALE

70

Giochi così sul PC Engine se ne vedono pochi, ma se un gioco è troppo facile è troppo facile...

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

REVIEW

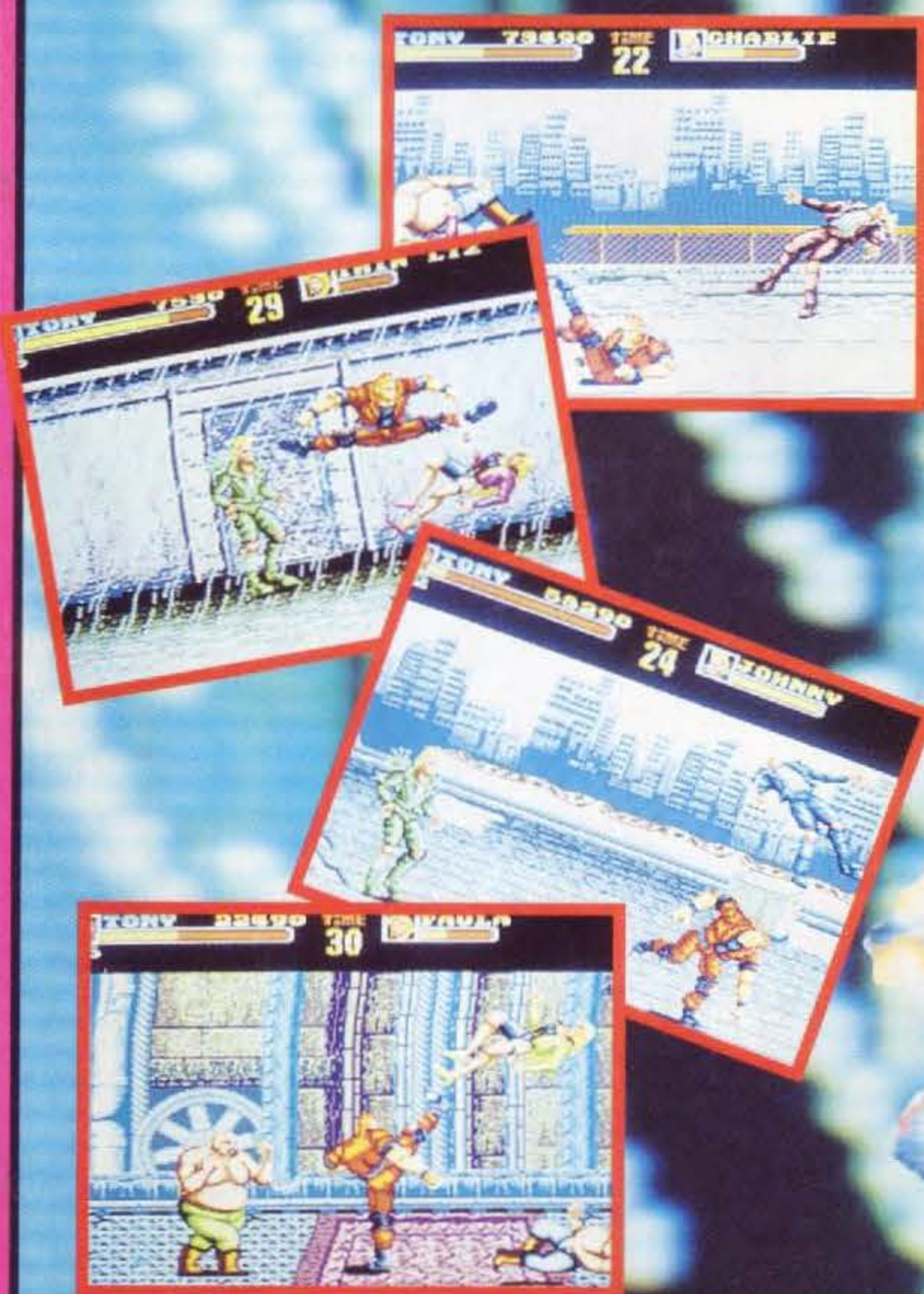
CREST OF WOLF

Il PC Engine è sempre stato abbastanza avaro in fatto di picchiaduro: l'unico gioco valido del genere è stato probabilmente Fighting Street (cioè la versione per l'Engine di Street Fighter) e per il resto è stato il buio. Crest of Wolf si presenta quindi con tutte le carte in regola per aprire un nuovo ciclo: innanzitutto è un classico beat'em up a scorrimento con la sua bella dose di calci e pugni volanti e non, una mossa speciale e i cattivoni di fine livello. Gli sprite sono belli grossi come in molti altri titoli visti sui rivali (o quasi) Megadrive e Super Nes e la ovvia domanda è: può competere con uno Streets of Rage 2 o un Final Fight? Meditate gente, meditate...

?

Beh, si vede che la Hudson non è abituata a fare picchiaduro! Non fraintendetemi: Crest of Wolf non era stato confezionato male, aveva i suoi begli sprite grossi, un usuale numero di mosse con mossa speciale inclusa, una buona grafica e delle musiche semplicemente favolose. Ma gli errori che ha commesso sembrano dettati da una certa inesperienza nel campo: innanzitutto far fuori gli avversari è incredibilmente facile e questo perché è addirittura possibile colpirli anche se non si trovano sul vostro stesso piano! Ciò rende Crest of Wolf di una semplicità micidiale: se non riuscite a finirlo in un mezzo pomeriggio probabilmente non avete ollato bene le dita. Tra l'altro il gioco difetta anche di una certa varietà: i nemici non sono poi così tanti e non si trova nemmeno un'arma supplementare da aggiungere a quelle già donate da mamma natura: neanche un misero coltellino o uno straccio di mazza, nulla di nulla. Un vero peccato: senza errori così palesi Crest of Wolf sarebbe stato un classico per tutti gli enginisti.

PAOLO CARDILLO

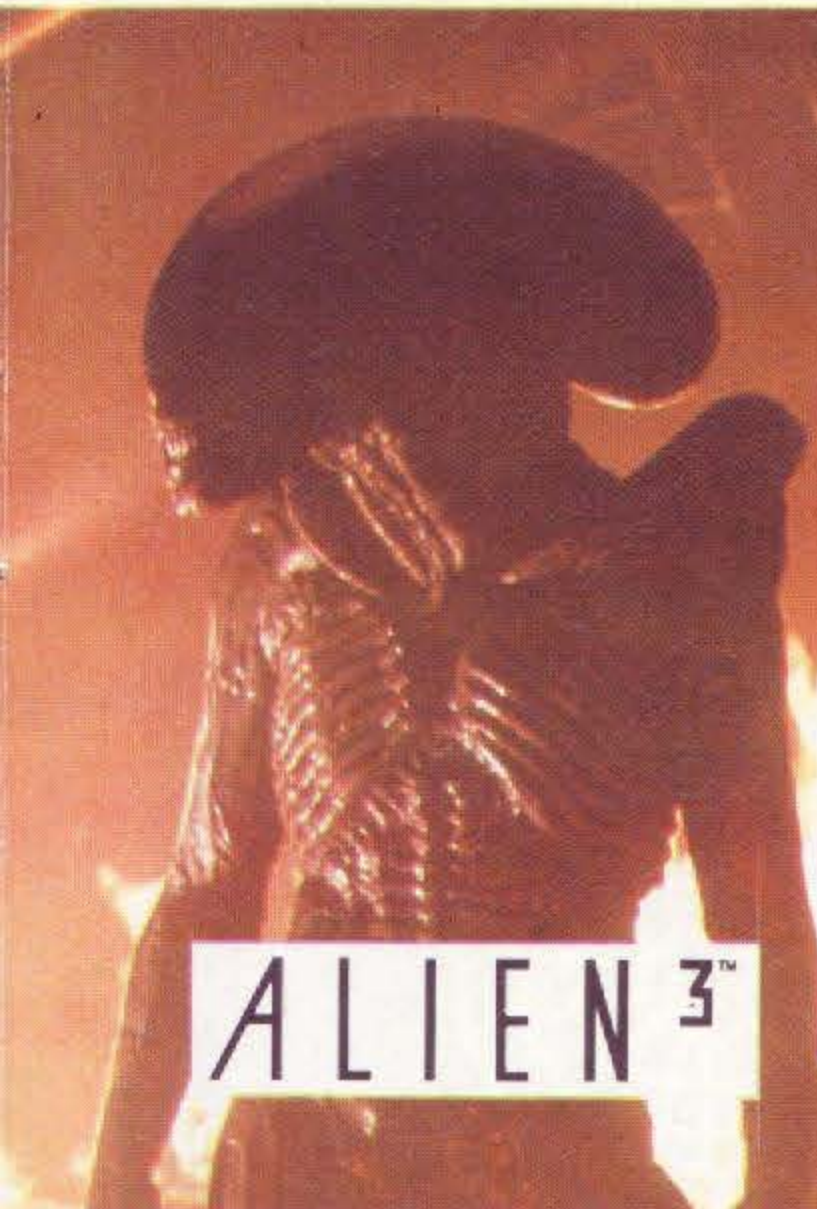


ABBASSA LA CRESTA

Cari enginisti, ecco a voi Crest of Wolf in tutto il suo splendore: all'inizio si può scegliere tra i due combattenti che rispondono ai nomi di Hawk, tipico figaccione targato USA, e Tony, un simpatico ragazzo con una cresta arancione alta un metro e muscoli come natura crea. Ciascuno afferra o mazzuola gli avversari con tipici calci e pugni ma premendo il tasto RUN può dare sfogo a tutta la propria repressione freudiana: Hawk fa una giravolta a testa in giù con tanto di irradiazioni letali di energia, mentre Tony si produce in un incredibile pezzo di break dance (anche lui a testa... anzi a cresta in giù) che sbaraglia tutti. I nemici vanno da tipe in monopantalone a vecchietti assatanati e tutti quanti, stranamente, hanno un bersaglio primario: VOI!

CHEETAH

JoySticks from the CharacteriStick range



ALIEN 3™

ALIEN 3 TM & © Twentieth Century Fox Film Corporation



BART SIMPSON™



CHECK IT OUT, MAN!

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

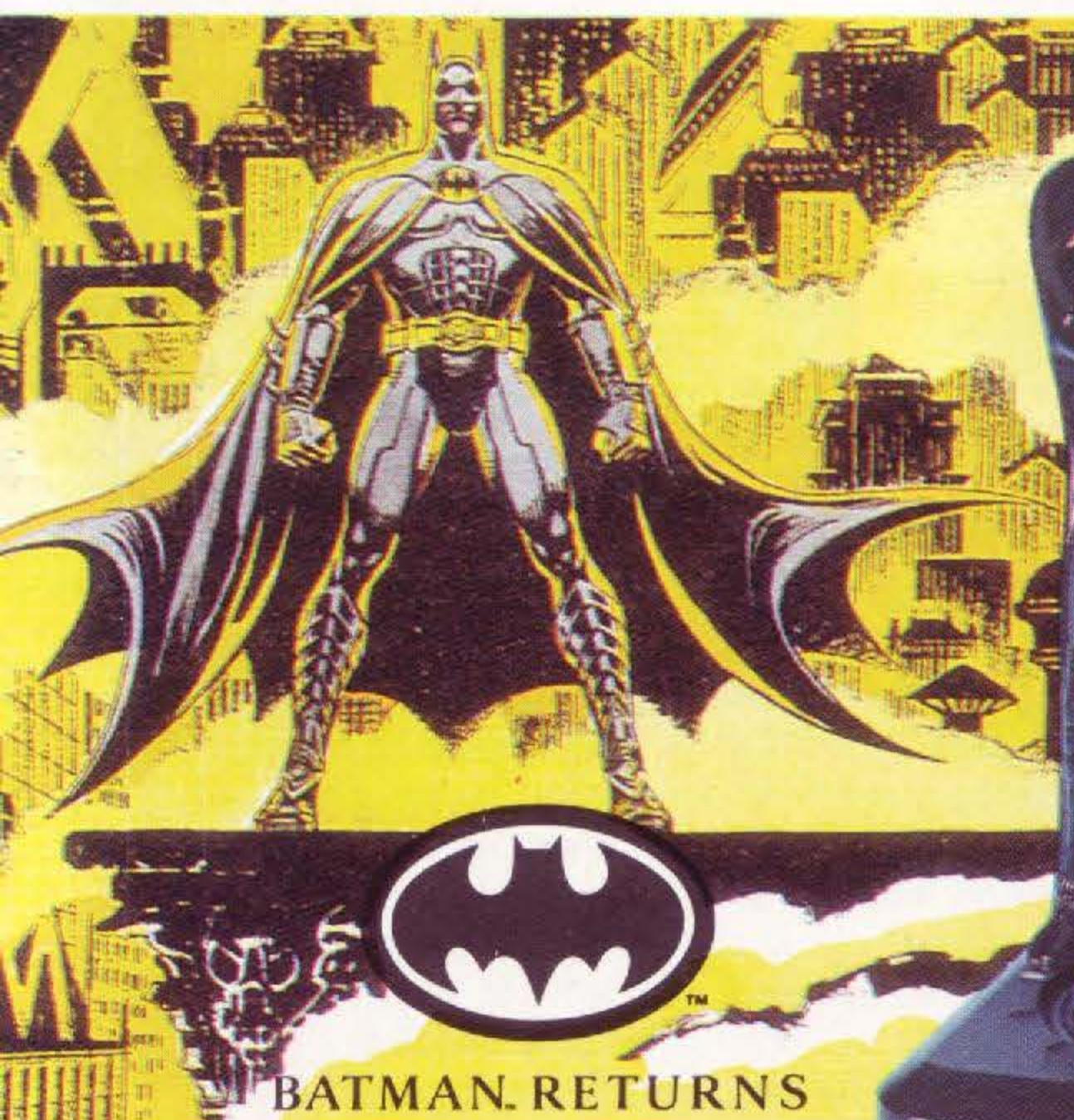


TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY

TM & © 1992 CAROLCO All Rights Reserved. Unauthorised Duplication is Strictly Prohibited.



BATMAN



BATMAN RETURNS

TM & © 1992 DC Comics Inc. All Rights Reserved.

MARPES®

FORNITORE UFFICIALE DEI RIVENDITORI DI SUCCESSO



Versioni compatibili con

- Nintendo NES
- Nintendo SNES & SF
- Sega Master System
- Sega Mega Drive
- Commodore Computers e video game system
- Atari computers e video game system
- Sinclair Spectrum +2/+3 computers
- MARPES console videogioco
- Tramite adattatori opzionali su tutti i computers e tutte le console videogioco

Distribuzione Esclusiva:

MARPES® Europe spa

Via Montedoro 77 - 80059 Torre del Greco (Na)
Tel. 081/8821044 pbx - Fax 081/8829113 G4
International Phone - 39/818821679

Ed eccolo! Il personaggio tanto beota da essersi meritato di diventare la mascotte ufficiale del PC Engine è tornato fra noi per celebrare a suon di capocciate la beozia che c'è nel mondo. Nel mondo preistorico e basta? Ma neanche per sogno: in questa terza puntata avrà a che fare con misteriose escursioni temporali che saranno sicuramente spiegate nel manuale ma non abbiamo l'onore di capirle; nelle sue peregrinazioni il canuto moccioso si troverà infatti a bordo di una nave o alle prese con

una casa in cemento tutta moderna da demolire a suon di testate. Ma c'è di peggio: il nanuncolo di Cro Magnon è capace di passare dalla taglia normale (Nano) alla taglia

ultraridotta (Supernano) alla taglia megaextralarge (Colosso), e può subire altre incredibili metamorfosi che però vi spiegheremo solo nei box. Unga Bunga!



Il cavernicolo più beota della storia dei videogiochi è tornato: di gran lunga più accattivante della panza di Chuck Rock o delle clave dei Caveman Ninja, la pelata di PC Kid è sempre un lieto evento sull'otto-bit della Nec. E anche stavolta non si smentisce: la terza puntata è un prodotto di alta qualità, con livelli e nemici di notevole varietà, una grafica accattivante e un commento sonoro che non sembra nemmeno venire da un PC Engine. Ma il motivo di curiosità doveva essere soprattutto uno: le trasformazioni di PC Kid. Beh, devo dire che diventare giganti fa più che altro scena: l'utilità infatti è minima visto che al massimo ci si becca qualche bonus un po' ad alta quota. Per il resto diventare piccoli serve a passare in stretti cunicoli e le versioni femminile e mostruosa di PC Kid sparacchiano baci e fiamme ma...boh, rispetto alle trasformazioni di Mario mi sembra che manchi un po' di fantasia. Inoltre queste ultime due sono metamorfosi temporanee che servono più che altro per movimentare per qualche tempo il gioco, quindi rivestono minore importanza delle trasformazioni nei giochi di Mario. A parte questo piccolo senso di delusione, PC Kid 3 rimane per la grafica e la varietà del paesaggio uno dei migliori giochi visti sinora su PC Engine: giocarci è uno spasso assicurato e per essere una card e un titolo per PC Engine è qualcosa di veramente notevole che vale la pena di provare.

PAOLO CARDILLO



PC KID³

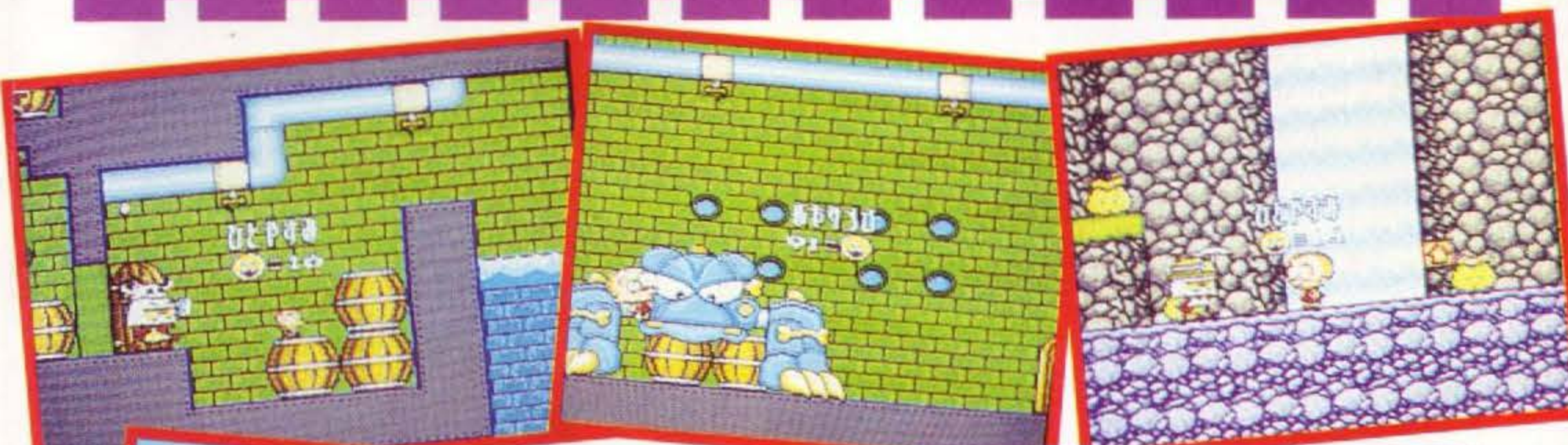


FRATELLI DI CAPOCCIA

Non lo sapevate? PC Kid ha un gemello! Nascosto per ben due puntate della saga, il clone genetico di PC Kid ha come unica differenza il vestiario che è giallo maculato (pelle di leopardo) invece che rosso. Il tutto naturalmente per poterlo distinguere quando si gioca in due... oops, l'ho detto; proprio così: in PC Kid è possibile (tramite solita interfaccia e un altro joypad) farsi affiancare da un amico per una bella partitona a base di capocciate. Ma il bello deve ancora venire: è possibile anche giocare da soli e guidare contemporaneamente i due, secondo l'ultima moda dell'"accompagnatore" (vedi Sonic 2: chiamarli collaboratori mi sembrerebbe esagerato). Le azioni che compie l'uno sono esattamente quelle che compie l'altro! Mah!

NANOSAURUS REX

Il mitico PC Kid in questa terza puntata sconvolge ogni teoria evolutiva e cambia aspetto e dimensioni a proprio piacimento. O meglio: quando prende degli oggetti appositi che innescheranno le trasformazioni. Prendendo una caramella blu, il piccolo vertebrato diventa di dimensioni stratosferiche anche se la cosa è più scenografica che altro. Se invece ne raccoglie una rossa le sue dimensioni si riducono e stavolta la cosa è utile: gli consente infatti il passaggio in tratti altrimenti troppo stretti per essere passati. Se prende un kebab il piccolo cambierà addirittura sesso, trasformandosi in una bambinella cenozoica che lancerà baci che immobilizzano i nemici. Se infine prende un kebab gigante si trasforma in un incavolatissimo Frankenstein che sputa un fuoco letale dalla bocca. Il bello è che i poteri sono combinabili, nel senso che potreste ritrovarvi con un PC Kid femmina nana o con un PC Kid Frankenstein di dimensioni grattacieliche, combinando appunto due oggetti dai diversi effetti per un totale di nove PC Kid diversi! E non è finita: facendosi travolgere da alcuni strani blocchi si trasforma misteriosamente in un granchio mentre raccogliendo una specie di fiorellino potrà anche volare!



BONUS A SAPERSI

In PC Kid 3 è di fondamentale importanza raccogliere dei crediti a forma di faccina ridente per poter poi partecipare a certe gare a tempo che offrono un po' di bonus sparsi. Tra questi, ricordiamo la distruzione a capocciate di una casa, i viaggi all'interno di tubazioni previo oblungamento del povero moccioso delle caverne, delle specie di flipper in cui si rimbalza da un fiore all'altro, una raccolta di farfalle in volo e così via. Tutto da completare prima che il tempo segni doppio zero.



Come rimanere insensibili di fronte a un personaggio come PC Kid? La sua crapa è ormai sinonimo di ghirgnate e vederlo arrampicarsi addentando il terreno è qualcosa a cui si deve assistere. In più adesso si trasforma pure: megagigantesco e ultrananuscolo! Finite le risate ci si accorge però che queste ultime trovate non sono proprio sconvolgenti: se siete giganti riuscite ad assicurarvi un po' di oggettistica sparsa per aria e se siete piccoli, vabbè, passate nei passaggi stretti, sai che roba. Tralasciando questo, il resto è sì sconvolgente: su una piccola card trovate davvero la massima espressione del gioco piattaforma con bonus, grafica, musica e divertimento ai massimi livelli. Le varie ambientazioni, pur non essendo vastissime, offrono un pienone di nemici e a queste si alternano valanghe di schermi bonus beoti. Ancora una volta insomma PC Kid centra alla grande il bersaglio: magari non sarà molto più originale degli altri due, ma una roba come PC Kid 3 val davvero la pena comprarla!

SIMON CROSIGNANI

PC ENGINE
HUDSON
SOFT

GRAFICA

▲ Sprite e fon-
dall vari e
colorati

90

SONORO

▲ Musichette
realizzate
alla grande

90

GIOCABILITA'

▲ Una nuova
grande punta-
ta della saga

91

LONGEVITA'

▲ Finché non
ne scoprite
tutti i segreti...

91

GLOBALE

91

PC Kid è tornato! E alla grande ancora una volta!

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

FINAL FIGHT CD

Brutto vivere nel terrore, vero? In questo consiste essere Mike Haggar, ex-lottatore e sindaco di Metro City. Una banda di laidi criminali ne ha rapito la figlia, Jessica, per ripagarlo della tenacia con la quale ha rifiutato le loro bustarelle (politici di tutta Italia, prendete esempio... se non avete figli). Come se non bastasse, la sudicia ghenga è riuscita a ferire l'orgoglio di Mike mostrando la pupilla dei suoi occhi in televisione così come mamma l'ha fatta. A questo punto le cosiddette di Haggar prendono giustamente a girare e, chiesto l'assistenza del

muscoloso fidanzato di Jessica, Cody, e dell'ammiratore segreto di lei, il ninja Guy, il primo cittadino parte alla ricerca della rapita liquidando lungo il tragitto a scorrimento orizzontale i componenti della banda autrice del sequestro. Sette sanguinosi livelli lo separano da Belgar, capo della masnada; soltanto sconfiggendolo in singolar tenzone, Haggar potrà riavere la sua marmocchia.

Vai Mike, fagliela vedere!



SCHERMATE E SCHERMAGLIE

Il gioco è suddiviso in sette livelli (e relativi boss di fine livello), più un sottogioco inesistente nella versione da bar (e pure nella conversione per il Super NES), nel quale ci si trova su di un ponte sospeso con 60 secondi a disposizione per stendere chiunque ci capiti a tiro. Le scazzottate hanno inizio nei bassifondi della città (The Slums), per poi proseguire nella metropolitana (The Subway), nel quartiere del West Side, in un'area industriale (Industrial Area), nella zona della baia (Bay Area), in pieno centro urbano (Uptown) e... beh, il settimo lo terremo segreto per non levarvi la soddisfazione di scoprirlo da soli, ma vi avvertiamo di non essere tanto ansiosi di arrivarci: con quello che vi aspetta...!

ARMI LETALI: 3

Lungo il percorso c'è un mucchio di oggetti quali barili, casse e telefoni pubblici da fracassare. Dentro di essi potrete rinvenire cibo, denaro e armi. Queste ultime comprendono un coltello, una spada e una spranga di piombo. La prima va lanciata all'indirizzo degli avversari; usando Cody è possibile pugnalarlo direttamente i nemici, con conseguenze ancora più gravi per la loro salute. La spada è un'arma leggera che si adopera con rapidità e infligge danni di entità non molto grave. La spranga è l'arma più potente di tutte, dura e pesante: l'ideale per Haggar.



Yoo-hoo! Uelà! Ayeah!
E chi più esclamazioni ha più ne metta...Final Fight CD è la (ripeto: LA) versione definitiva

(e sottolineo DEFINITIVA) del picchiaduro targato Capcom, addirittura superiore alla versione da bar! La struttura di gioco è rimasta la stessa, e tutte le caratteristiche che hanno fatto la fortuna del coin-op sono state riprodotte alla perfezione, ma la colonna sonora è stata migliorata un casino e il sottogioco a tempo è un'ottima trovata. Altresì presenti in questa versione sono gli effetti sonori digitalizzati e le urla campionate del gioco a gettone. L'animazione dei personaggi è impeccabile e gli sfondi sono tali e quali quelli del coin-op. Mentre la versione per il Super NES si limitava a mettere sullo schermo tre avversari per volta, questo CD te ne schiatta lì almeno il doppio. Per il resto, il gioco è azione con la A maiuscola e fa impallidire quello che sinora veniva considerato il miglior picchiaduro per il Megadrive, ovvero Streets Of Rage II. Smettete di infilare monete nel coin-op e mettetele nel salvadanalo per comprare questo CD: occupa meno spazio e dà le stesse soddisfazioni, se non di più!

FABIO D'ITALIA



CHI FA DA SÉ PICCHIA PER TRE

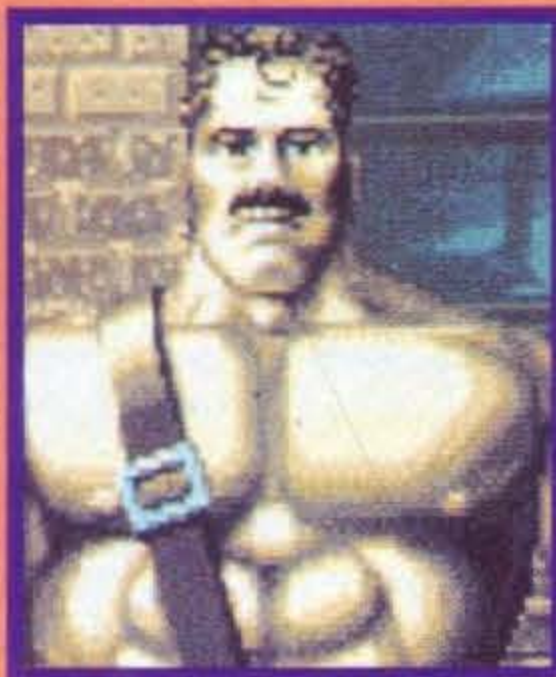
Prima di gettarvi nella mischia, dovete scegliere quale personaggio, del terzetto sopraccitato, far scendere in campo. Ognuno di essi ha valori differenti per quanto concerne velocità, potenza e tecnica, e naturalmente ha una particolare mossa speciale. Tutti e tre, comunque, hanno in comune un assortimento di calci, pugni, ginocchiate e lanci, quindi è più che altro una questione di gusti. Ma eccoveli tutti e tre nei dettagli:

CODY - E' il tipico street-fighter con jeans, t-shirt e scarpe da tennis, particolarmente esperto nell'uso delle lame, che può anche lanciare, cosa che gli altri due personaggi non fanno. Il suo attacco base consiste in un turbinio di pugni

seguito da un devastante uppercut. La sua mossa speciale, un calcio volante a mulinello.

HAGGAR - Ex-campione di wrestling, Hagggar mette a buon frutto tutto il suo antico repertorio. Il suo attacco base consiste un paio di pugnazzi fotonici seguiti da un ceffone stile "paghi uno, prendi due". La sua mossa speciale, una doppia cavitazione a braccia spiegate.

GUY - Dei tre è il più rapido, ma anche il meno potente. Il suo attacco base consiste in una rapida sequenza di ganci e gomitate, seguiti da un calcio alto indirizzato ai cosiddetti. La sua mossa speciale, un calcio volante a mulinello che stende tutti coloro che si trovano nelle vicinanze.



Yoo-hoo! Uelà! Ayeah! E chi più esclamazioni ha più ne metta...ops, scusa Fabio per averti rubato le parole di esordio per il commento, ma non vedo in quale altro modo posso convenire con te circa l'incredibile gioco che è Final Fight su CD! Il coin-op della Capcom è il beat'em up definitivo, ma questa versione domestica è ancor più definitiva. Non c'è nulla, dico NULLA del gioco a gettone che non sia stato riportato sul CD, e anzi quest'ultimo vanta un sonoro superiore a quello del coin-op, in particolare il commento musicale. Per non parlare del sottogioco a tempo, che né la versione da bar né quella per il Super NES avevano. La storia del giochi su CD è ancora tutta da farsi, ma si può dire che dei giochi sinora usciti su questo supporto, Final Fight è quello che sfrutta al meglio l'enorme capacità del dischetto d'argento. I personaggi sono ben disegnati e splendidamente animati, e lo scrolling è fluido come l'olio. Sottoscrivo ciò che ha detto il mio collega recensore a proposito di Streets Of Rage II, che sta a Final Fight come una Fiat 500 sta ad una Ferrari Testa Rossa. Che altro dire? Mollate tutto e precipitatevi a comprarlo!

MAD MAX

MEGA CD

SEGA/
CAPCOM

GRAFICA

▲ Sprite e fondali sono la copia spudorata di quelli del coin-op; fantastiche le animazioni

95

SONORO

▲ Scazzottate a go-go e musiche da sentire a tutto volume

95

GIOCABILITA'

▲ Si mena che è uno spasso

96

LONGEVITA'

▲ Sette livelli, quattro gradi di difficoltà e il sottogioco: ci starete dei mesi...sicuro!

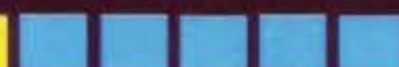
95

GLOBALE

96

Il miglior picchiaduro mai visto sul Megadrive

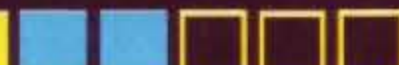
AZIONE



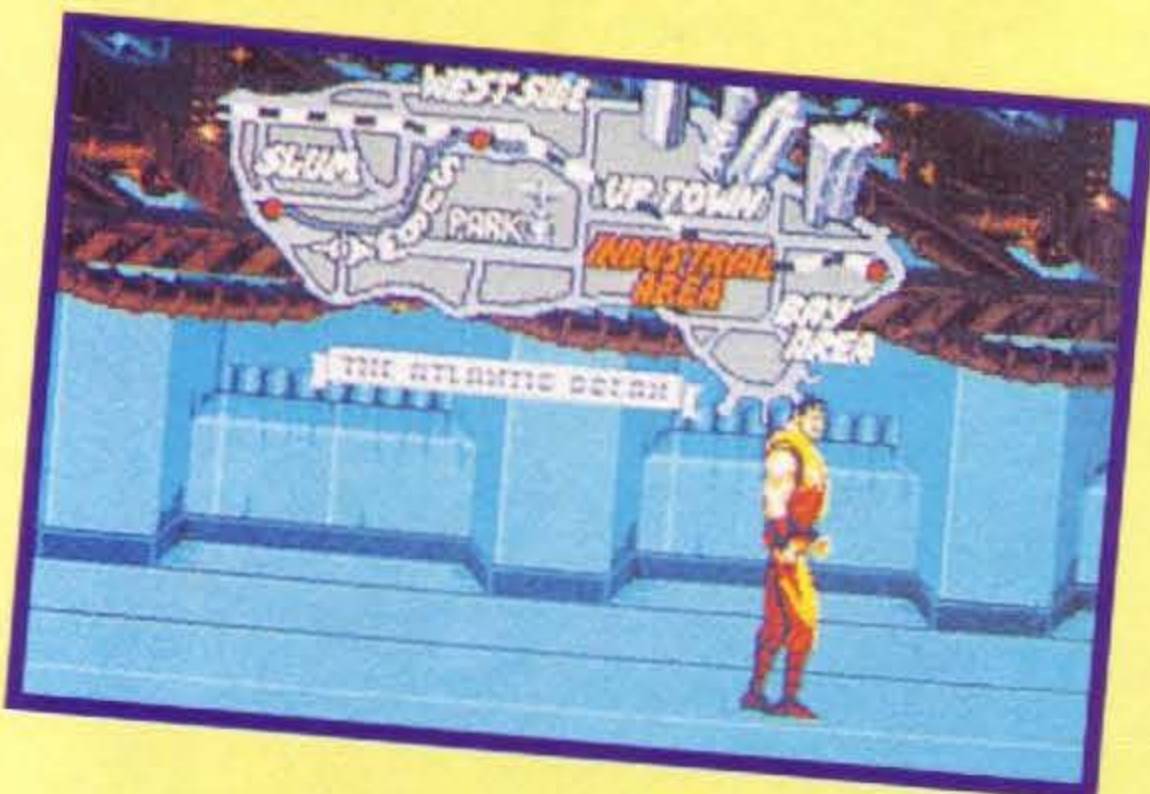
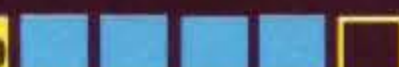
STRATEGIA



ORIGINALITA'



BILANCIAMENTO



**PC ENGINE
CD-ROM
HUDSON**

GRAFICA

▲ Fondali sfer-
natamente
fantasiosi

92

SONORO

▲ Rock bello
duro

92

GIOCABILITA'

▲ Ottima rispon-
denza fra
comandi e sprite
principale

92

LONGEVITA'

Non avrete pace;
solo tanto diverti-
mento

86

GLOBALE

91

Uno sparatutto non originalis-
simo ma di eccellente fattura

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

LORDS OF THUNDER

Combattere contro le forze del Male è un lavoraccio. Peggio che andare a infilare volantini pubblicitari nelle caselle postali dei condomini altrui. Almeno il volantinaggio rende qualche soldo. Ma cosa ottenete per aver liberato un mondo, o anche un'intera galassia, dal giogo di un impero iniquo e perverso? Un messaggio di congratulazioni e un punteggio estremamente alto. Insomma, un paio di paroline lusinghiere e una mezza dozzina di numeri con accanto le vostre iniziali, tutto qui. Ma nella società in cui viviamo il denaro (o chi ne fa le veci: oro, gioielli, titoli di stato) ha la sua innegabile importanza, e qualunque videogioco non tenga conto di questa realtà, non può dirsi appetibile se non per il suo bell'aspetto. La Hudson, invece, ha pensato bene di incentivare gli eventuali acquirenti del suo nuovo sparatutto Lords Of Thunder (seguito di Gates Of Thunder) non soltanto con una grafica favolosa (che è comunque, e sempre, la benvenuta) ma anche con un ampio assortimento di "valori" (cristalli, unità monetarie e altre varietà di bonus) che i nemici seminano una volta distrutti. Chiamateci venali, ma giochi così noi li giochiamo più volentieri di altri. Perché, voi no?



Poderoso! Lords Of Thunder, malgrado una struttura di gioco piuttosto convenzionale, è un gran bello spettacolo dall'inizio alla fine. Gli scenari sono spaventosamente attraenti, gli sprite piccoli ma curati come un bonsai (se non sapete cosa sia, andate a rivedervi Karate Kid!), i nemici indicibilmente accattivanti (e cattivi), e il tutto è accompagnato da un commento musicale apocalittico, con una chitarra elettrica impiegata in maniera tale da indurvi a mimare come dei beoti il fantomatico esecutore del pezzo. Lo scrolling parallattico multidirezionale è fluido quanto basta, e gli effetti pirotecnici sono da antologia. Di azione ce ne per due guerre mondiali e il bello è che qui sapete di poterne uscire vivi, anche se un po' rintornati. Chi ha giocato a Gates Of Thunder, però, farà meglio a ponderare bene l'acquisto di Lords Of Thunder, in quanto quest'ultimo è estremamente simile al suo predecessore; gli altri, invece, facciano immediatamente irruzione nel loro negozio di fiducia, ovviamente, col fragore del tuono.

Poderoso! Lords Of Thunder, malgrado una struttura di gioco piuttosto convenzionale, è un gran bello spettacolo dall'inizio alla fine. Gli scenari sono spaventosamente attraenti, gli sprite piccoli ma curati come un bonsai (se non sapete cosa sia, andate a rivedervi Karate Kid!), i nemici indicibilmente accattivanti (e cattivi), e il tutto è accompagnato da un commento musicale apocalittico, con una chitarra elettrica impiegata in maniera tale da indurvi a mimare come dei beoti il fantomatico esecutore del pezzo. Lo scrolling parallattico multidirezionale è fluido quanto basta, e gli effetti pirotecnici sono da antologia. Di azione ce ne per due guerre mondiali e il bello è che qui sapete di poterne uscire vivi, anche se un po' rintornati. Chi ha giocato a Gates Of Thunder, però, farà meglio a ponderare bene l'acquisto di Lords Of Thunder, in quanto quest'ultimo è estremamente simile al suo predecessore; gli altri, invece, facciano immediatamente irruzione nel loro negozio di fiducia, ovviamente, col fragore del tuono.

FABIO D'ITALIA



MI DIA UN ETTO DI SMART BOMB, PER FAVORE

Che fare delle gemme raccolte: una collana? un diadema? un paio di orecchini? Che diamine, siamo dei guerrieri, non delle femminucce! E allora barattiamole con armi e protezioni di vario genere nell'apposito negozio cui si accede alla fine di ogni livello, ammirando nel frattempo le grazie della commessa. Eccovi una guida agli articoli in vendita:

- L*LV1 - 2 vite extra
- L*LV2 - 5 vite extra
- L*MAX - Ripristina al livello massimo la barra dell'energia
- S*LV1 - Aumenta di una unità la capacità di resistenza dell'armatura
- S*LV2 - Aumenta di due unità la capacità di resistenza dell'armatura
- S*MAX - Aumenta al livello massimo la capacità di resistenza dell'armatura
- P*LV1 - Aumenta di tre unità la capacità dell'arma speciale
- P*LV2 - Aumenta di cinque unità la capacità dell'arma speciale
- BOMB - Cancella dall'esistenza tutti i nemici in un colpo solo
- ELIXIR - Restituisce una parte dell'energia perduta
- CONT. - Permette di continuare il gioco a partita terminata



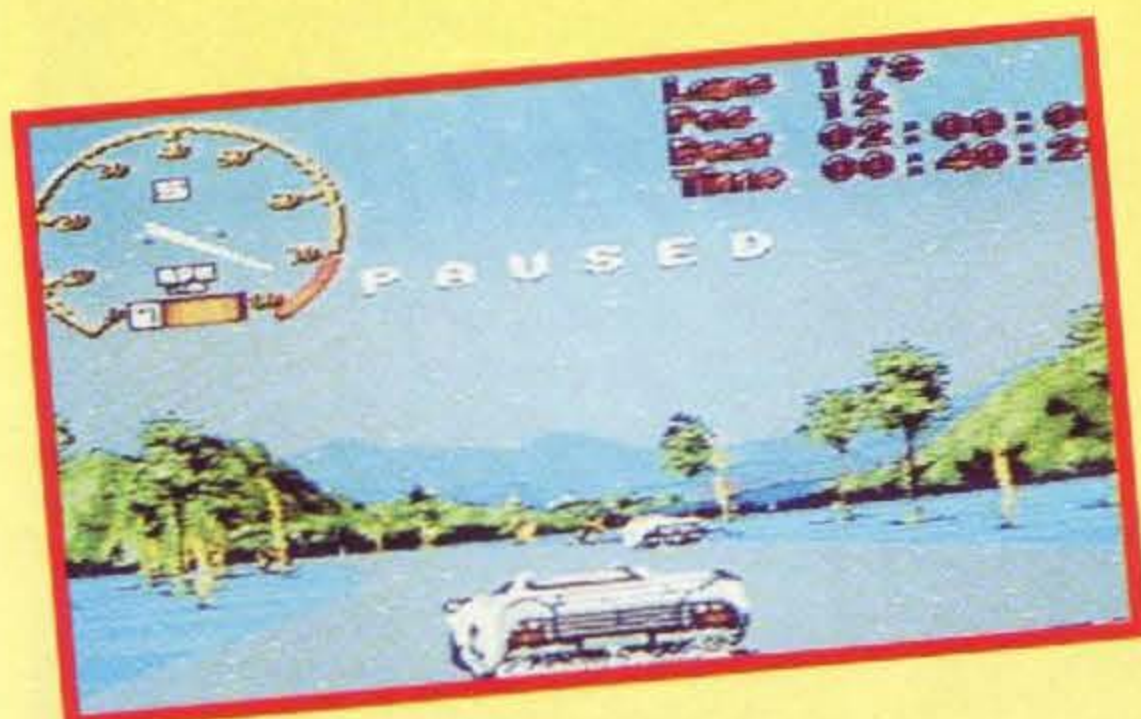
IL PASSO DEL GIAGUARO

Pioggia, neve, tempesta, tutte le condizioni atmosferiche che potete immaginarvi sono state incluse in Jaguar. Ma la cosa che più colpisce quando si vede per la prima volta questa versione per Mega CD è un'altra: la grafica laterale. E' semplicemente fantastica! Non solo è piena di dettaglio con pupazzi di neve, beduini su cammelli, alberi, capanne, cartelli ma è anche stupendamente fluida! Il resto dell'esaltazione grafica lo rimando al commento, voglio però ricordarvi che Jaguar su Mega CD include lo stesso editor che trovavate su Amiga e anche lo split screen per giocare in due contemporaneamente.

JAGUAR

XJ220

E' stato uno dei miti automobilistici su Amiga, un po' perché era un bel gioco e un po' perché si poneva come concorrente diretto della saga di Lotus, all'epoca in cui ogni capitolo della serie diventava il gioco automobilistico per eccellenza. Ebbene, nulla può essere più gradito a chi possiede un Mega CD di avere un prodotto programmato dalla Core, che ha dimostrato di intendersene in parecchie branche della produzione videoludica, non solo nell'automobilismo. Ma cosa ci si può aspettare da un gioco già bello su Amiga da un Mega CD? Come dite? Gli sprite che zoomano, una grafica migliore, e dulcis in fundo uno sballosissimo gioco? Beh, ho proprio l'impressione che sia quello che hanno fatto alla Core...



Grande Jaguar! Nonostante la Sega ce la stia mettendo tutta per spingere la sua macchina CD, le cose migliori fino ad ora le ha fatte vedere una casa europea come la Core Design. Dopo l'ottima prova di Wonder Dog, ecco qui una versione nuova fiammante del suo famoso gioco automobilistico: la grafica laterale è semplicemente da sballo, con un livello di dettaglio splendido (provate ad avvicinarvi ai tifosi e potrete leggerne gli incitamenti) che soprattutto fluisce in una maniera galattica. L'utilizzo che si è fatto dello zoom è veramente stupendo: beccatevi anche l'ingresso ai box e le cerimonie di premiazione! "Caro Super Nes, una grafica laterale così non ce l'hai", mi sembra di sentir urlare il Mega CD! Ragazzi, per il resto c'è tutto: la macchina è più grossa, ci sono box, riparazioni, soldi da spendere, due campionati e non ci sono più quei tragitti lunghissimi in cui si sta tutti soli per ore. Se questo è solo un assaggio di quello che può fare il Mega CD in campo automobilistico, voglio proprio vedere il resto!

PAOLO CARDILLO

MEGA CD CORE DESIGN

GRAFICA

Fantastica fluidità e dettaglio

92

SONORO

Tipiche musiche da gioco automobilistico

88

GIOCABILITA'

Divertimento alla grande

90

LONGEVITA'

Varietà di paesaggi, divertimento, managerialità: non lo mollate più!

92

GLOBALE

92

Un magnifico gioco automobilistico in cui il Mega CD fa vedere quel che sa fare.

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

NEO GEO
SNK

GRAFICA

▲ Favolosa sotto ogni aspetto

97

SONORO

▲ Cosa aspettavo a mettere su CD la colonna sonora del gioco?

98

GIOCABILITA'

▲ I quattro pulsanti del Joypad utilizzati come meglio non si poteva

95

LONGEVITA'

▲ Impossibile staccarsi da un gioco così ben fatto!

97

GLOBALE

97

Non c'è dubbio: è il picchiaduro dell'anno!

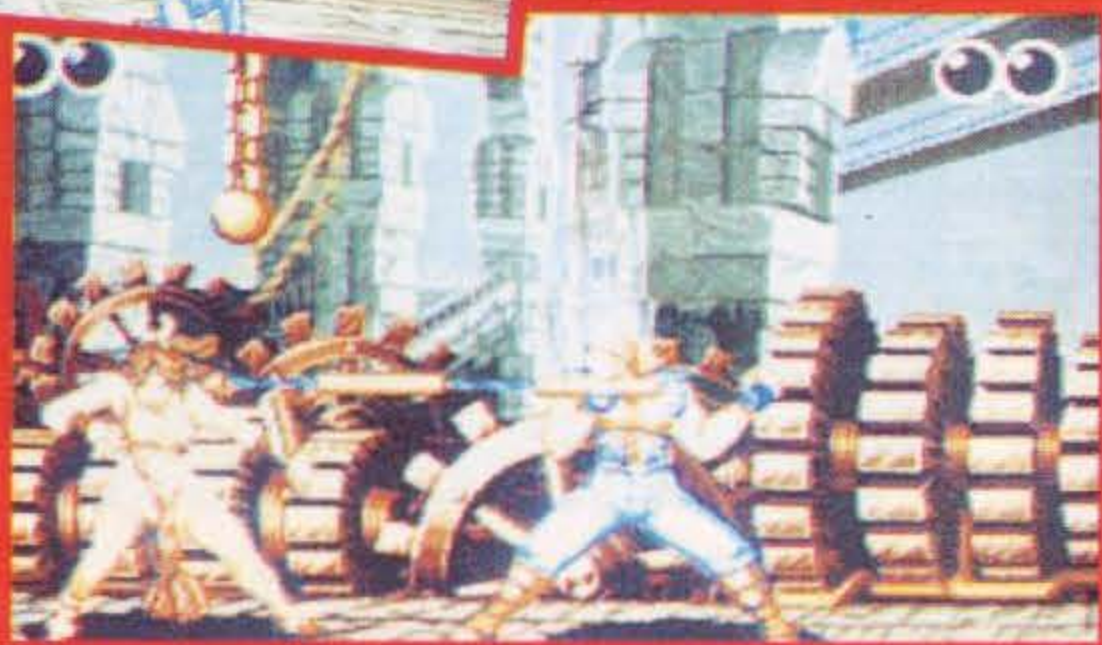
AZIONE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
STRATEGIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ORIGINALITA'	<input type="checkbox"/>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

I QUATTRO E QUATTOTTO DELL'APOCALISSE

Siete pronti a menar le mani? OK, allora sappiate per cominciare che potete scegliere fra otto mazzuolatori (più i loro sosia). Tre di questi (Joe Higashi e i fratelli Bogard, ossia Terry ed Andy) possiedono quattro mosse speciali, mentre gli altri ne hanno tre. Nello schermo dei "papabili" vi sono poi altri quattro lottatori che però non potrete impiegare finché non avrete sconfitto i primi otto, e questa cifra include anche il vostro clone. E se né tutti 'sti fustaccioni né il prezzo della cartuccia riusciranno a stendervi, non preoccupatevi: saranno i super-boss di fine livello a farlo! Questi ultimi sono in tutto quattro, ed uno di essi è una vecchia conoscenza: ma sì, Billy Kane, lo stesso che ci prendeva a bastonate nel primo Fatal Fury e che tante ce ne darà anche in questo sequel. Non sono da meno K.O. (un nome che è tutto un programma), un ex-pugile dotato di diretti che fendono l'aria come fossero aviogetti (bella rima, eh?); Laurence, un matador che usa la propria cappa per farvene vedere di tutti i colori, incluso ovviamente il rosso; e infine Wolfgang Krauser, il più micidiale di tutti, capace di sollevarvi con una mano sola! Aspettate a fuggire sotto il tavolo, c'è ancora il commento, da leggere!

FATAL FURY 2

Ryu, trema! Ken, vatti a nascondere! Blanka, lavati i capelli! Dalla SNK con furore è tornato il più duro dei picchiaduro per riconquistare (o almeno provare a farlo) il titolo di re del beat'em up ceduto a furor di popolo a Street Fighter 2. Battere il picchiaduro capcomiano sugli indici di gradimento è un'impresa titanica, anzi potremmo dire eretica, ma Fatal Fury 2 sembra avere tutte le carte in regola per riuscirci. La SNK, mica fessa, ha infatti fatto tesoro degli insegnamenti impartiti da Street Fighter 2, incorporando tutte le caratteristiche che ne hanno fatto la (meritata) fortuna, ed inserendo elementi nuovi e originali. A queste innovazioni vanno poi aggiunti 106 megabytes di memoria (la più alta mai concessa a una cartuccia per il Neo Geo!), traducibili, se è necessario dirlo, in una grafica mozzafiato, fondali da strabuzzare gli occhi, animazioni da far precipitare la mascella e...ahem, un prezzo che si preannuncia talmente elevato da dubitare che la violenza non paghi.



Ayeah! Fatal Fury 2 è un gioco che può dirsi già un mito. Mitica la grafica, mitici i fondali, mitici i personaggi, mitiche le animazioni e...mitico tutto il resto. Non riesco proprio a immaginare come si potrebbe fare di meglio. Potrei scrivere un'infinità di parole per tessere le lodi che Fatal Fury 2 si merita, ma nessuna di esse renderebbe adeguatamente l'idea. Vedere per credere, insomma. Beh, a dire il vero qualcosa già vedete (le foto, intendo) ma vi assicuro che in "carne e ossa" è anche meglio. Ma chi è Ryu? Ma chi è Ken? Pussa via, Blanka! So che mi inimicherò un sacco di lettori (quelli cioè per i quali Street Fighter 2 è il picchiaduro definitivo, e sono tanti) per avere insultato i loro beniamini, ma a prescindere dal fatto che sto scherzando, devo dire che Fatal Fury 2 è riuscito a fare ciò che si era proposto, vale a dire riconquistare quello scettro che il suo predecessore si era visto soffiare così brutalmente da Street Fighter 2. Concludendo, se c'è un gioco per il quale vale la pena comprarsi il Neo Geo, è certamente questo.

FABIO D'ITALIA

PLAYMASTER



Venuto il momento di redigere questa edizione di Playmaster, Mad Max si è improvvisamente reso irreperibile. L'elusivo redattore ha telefonato giorni più tardi rivelando di trovarsi in Australia in quanto era stato colto da un improvviso, irrefrenabile desiderio di visitare il luogo dove era stato girato il suo film feticcio: "Interceptor" (in originale, Mad Max, per l'appunto); sarà... Nel frattempo, qualcun'altro doveva occuparsi della rubrica, ed è toccato a me, che sono l'ultimo acquisto (diciamo pure "la spina") della redazione, e temo che sarà più che temporaneamente. Quindi, se qualcuno conosce un cheat mode per mettere fuori uso il mio Mac nel momento in cui scrivo il Playmaster, me lo faccia conoscere al più presto. L'indirizzo è sempre quello:

CVG - Playmaster
Gruppo Editoriale Jackson
Via M. Gorki, 69
20092 Cinisello Balsamo (MI)

A CURA DI FABIO D'ITALIA

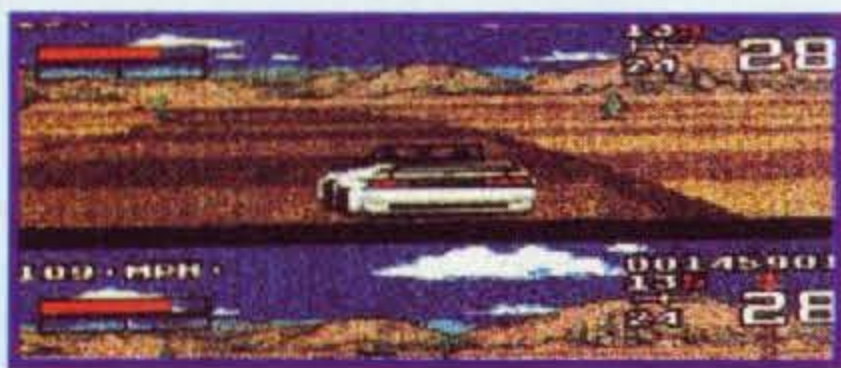
MEGADRIVE

DRAGON'S FURY

Scrivendo LIBYFWJID3 riceverete il punteggio di 999,999,990. Rischiaffando poi la pallina in gioco, sarete trasportati allo stage finale.

LOTUS TURBO CHALLENGE

Metti un turbo nel motore! Anzi, mettetene all'infinito! Come? Digitate SLUGPACE quale password e sarete "turbati" in eterno.



THUNDERFORCE 4

Uno dei più duri sparattutto sul Megadrive può essere reso meno duro con le 99 vite conseguibili attuando questo trucco: selezionate "0 stock ship" sullo schermo delle opzioni. Le 99 vite saranno sempre con voi ad ogni continue.

MEGADRIVE

TAZ MANIA

Quel mattoide di Taz vi crea problemi? Ora non più, grazie a Playmaster e a questo cheat mode. A cartuccia inserita



e console accesa, tenete premuti i tasti A, B, C e Start su ambedue i joypad: si udirà un rumore. Quando iniziate a giocare, andate a sinistra, premete Start sul joypad 1 e premete C: ora potete scegliere il livello che vi pare. Fatto questo, premete Start e B e sarete invulnerabili.

CHUCK ROCK

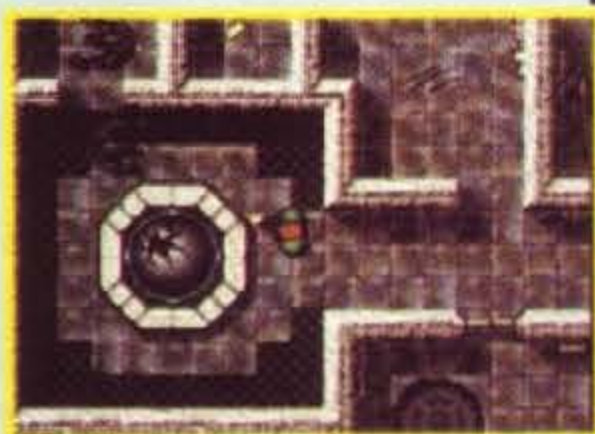
Volete avere accesso immediato a tutti i livelli del gioco? Basta la parola! O meglio, la parolina magica, che si dà il caso essere... ma sì, proprio quella: ABRACADABRA! La frase va composta mediante i tasti del joypad mentre la banda sta suonando all'inizio del gioco. Oltre, ovviamente, ai tasti A, B e C dovrete usare RIGHT e DOWN quali lettere R e D, rispettivamente. Se fate correttamente quanto detto, Chuck dovrebbe sorridervi. A questo punto mettetevi a giocare. Quando volete servirvi del cheat, inserite la PAUSA e usate i tasti LEFT, RIGHT, UP e DOWN per cambiare livello.



ALIEN BREED SPECIAL EDITION

Il sistema Intex riserva non poche sorprese in questa versione ampliata e riveduta del fortunatissimo Alien Breed. Trovate un computer e inseritevi premendo la barra spaziatrice, poi scrivete una delle seguenti frasi (spazi inclusi) e ne vedrete delle belle.

- THE ONE
- CU AMIGA
- CVG
- AMIGA ACTION
- AMIGA POWER
- AMIGA FORMAT
- SEGA
- CHEAT
- ANDREAS
- PETER
- BOBERG
- STEFAN
- MARTYN BROWN
- JUNIOR MACMILLIAN
- DAVE BROADHURST
- RICO HOLMES
- ALLISTER BRIMBLE
- HAYDN DALTON
- WON THE POOLS
- BANK RAID
- JUST CALL ME MOGGY AS WELL
- JESUS THIS JIM BEAMS IS GOOD STUFF
- AHH BUT WILL SHE SWALLOW IT
- STEVIE WONDER
- KNACKERED JOYSTICK
- HARD BAR***DS
- F***OFF
- JANUARY SALE NOW ON
- ALIENS ARE BENDERS
- ST EMULATOR
- KATRINA HAS FARTED AND ITS A BEAUTY
- PC EMULATOR
- I JUST LOVE TEAM 17 SOFTWARE
- SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED
- THE IRAQIS MADE THE WEAPONS
- ELVIS MODE
- ST USERS
- KATRINA HIDLE
- ANDY ROBINSON
- MICK ROBINSON
- DEBBIE BESTWICK
- MICK PARKER
- HEATHER PARKER
- ELAINE ROBINSON
- JOYCIE BABES
- CATH
- GINGER NODDY
- SHAUN WAKEFIELD
- CRAIG WAKEFIELD
- DARREN WAKEFIELD
- AMIGA COMPUTING
- ME ANDREAS
- LINDA
- KYSINGER
- DEPECHE
- ANTIACTION



- LZ
- JOHNATHAN FORBES
- LITH
- HALLA
- STAFFAN
- KTH
- RON
- PHS
- C64
- BERING
- ULRIKA
- TEQUILA
- NIGEL EMAP
- TGM
- POWERPLAY
- TILT
- DATOR
- DET NYE
- K MAGAZINE
- DANNY BURKE
- JUNIOR MACMILLAN
- BOWERCLAN
- LAURA AND JOHN
- VAN ADDER
- ANDY SLATTER
- LEEDS UNITED
- KOKKOSLAVEN
- GIRLS DOWNTOWN
- GENERAL MOTORS

DRAGON'S LAIR III: THE CURSE OF MORDREAD

Ecco la soluzione completa della saga del coraggioso e impavido Dirk, ricordiamo che se siete in possesso di un joystick per Megadrive è possibile utilizzarlo tranquillamente al fine di avere una maggiore precisione nel controllo del personaggio principale.

Disco 1:

**LA CASA
DI DAPHNE**

- Su, Spada
- Spada
- Destra
- Spada

Disco 3

IL PAESE DI ALICE

- Spada
- Sinistra
- Spada
- Su, Sinistra
- Destra
- Spada
- Sinistra

Disco 2

**LA MACCHINA
DEL TEMPO**

- Spada
- Sinistra
- Sinistra
- Su, Giù, Spada
- Destra

Disco 4

**BEETHOVEN
E IL GATTO**

- Sinistra
- Spada
- Su
- Sinistra
- Giù (veloce)
- Destra

AMIGA

Su
Destra

Destra (veloce)
Giù
Spada
Su
Sinistra
Giù

Disco 5

LA BOTTE
E IL GATTO

Destra
Spada
Spada
Spada
Sinistra
Spada (anticipato)
Giù
Destra

Disco 6

LA NAVE PIRATA

Destra
Su
Spada
Su
Spada
Spada
Spada (veloce)
Giù
Spada (veloce)
Spada
Sinistra
Su
Su
Destra
Su
Destra

Disco 7

LA SFIDA CON LA STREGA

Destra
Su
Destra
Destra (posticipato)
Giù
Sinistra (veloce)
Giù
Destra (veloce)
Destra
Spada (veloce)



PC

ELF

Eccovi le chiavi per mettere ai vostri piedi questo tribolante platform. Prima, però, mettete il gioco in pausa con il tasto P e scrivete **HIGHLANDER**. Poi premete nuovamente P per riprendere il gioco e le seguenti chiavi saranno pronte all'uso:



I (per vite infinite)
E (per avere la macchina volante)
M (per finire dritto dritto al cospetto del guardiano di fine livello)
S (per saltare al livello successivo)

SNES

TINY TOON ADVENTURES

Beep! Beep! Largo alle password!
La Looniversity: Pluc Babs Gree
Il Selvaggio West: Road Max Elmy
La Casa dei Fantasmi: Gogo Shir Swee
Football: Gree Pluc Babs
Nel Cielo: Gogo Cala Road
Lo Spazio: Max Babs
Swee
Menu con i giochi intermedi: Elmy Shir Cala

ANOTHER WORLD

Siete ancora all'altro mondo? Usando questi codici uscirete da qualsiasi (o quasi) scomoda situazione in cui vi trovate. E se non riuscite comunque a tornare a casa, mandateci una cartolina.

HTDC - Intrappolato nella gabbia.
CLLO - Labirinto di tubature.
XDOJ - Nella caverna con l' acqua.
KLFB - Dopo la caverna.
DDRX - Enorme buco pieno d' acqua.
HRTB - Nuotato attraverso l' acqua e colpite i fili elettrici
BRTO - Correndo attraverso le porte mentre vi sparano
TFBB - Il compagno vi aiuta con gli uomini.
TXHF - Dentro l'edificio, con il compagno appeso
CKUL - Dentro la piscina nell' arena.
LFCK - Elezione!

GAME GEAR

ALIEN 3

Con questo cheat mode, Ripley farà una fine diversa da quella vista nel film. Anzi, non avrà proprio fine! Andate allo schermo di configurazione e selezionate la partita a due giocatori, poi iniziate a giocare. Quando le vite di ambedue i giocatori sono terminate, tornate allo schermo di configurazione e selezionate continue: entrambi i giocatori riceveranno vite infinite.

SONIC 2

Nell'introduzione, quando Tails si separa da Sonic, aspettate che egli raggiunga il centro dello schermo, dopodichè schiacciate e tenete premuti i tasti 1, 2 e START. Poi, quando Sonic fa oscillare l'indice, ripetete la stessa operazione e imprime un movimento rotatorio al joypad (senza mollare i pulsanti) finchè non udite un suono simile al rintocco di un campanellino. Lasciate andare i pulsanti e voilà, potrete scegliere da quale livello partire.

PC ENGINE

PC KID II

Per impratichirvi con tutti i bonus rounds, andate al menu per la selezione del grado di difficoltà, tenete schiacciato il pulsante II e premete RUN. Goo! Goo!

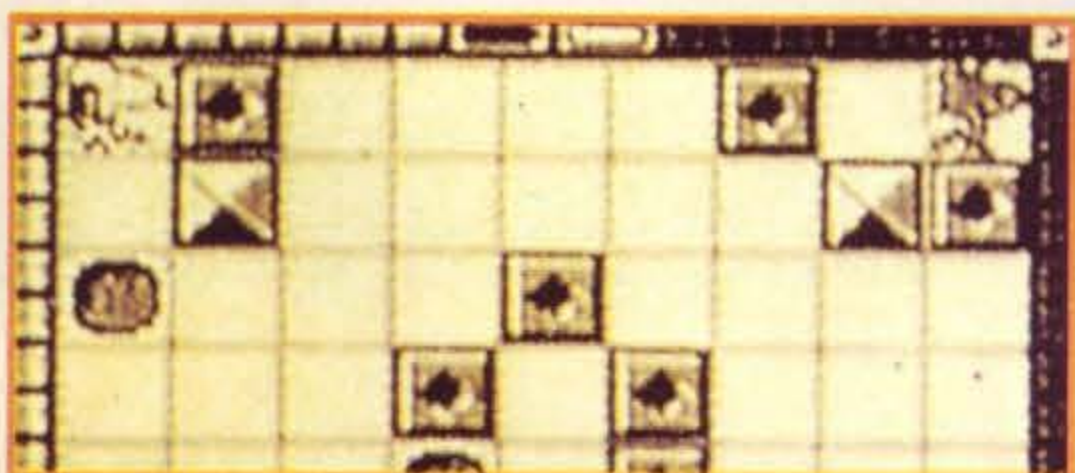
PARODIUS

Per rendere meno difficile questo splendido sparatutto, seguite attentamente le seguenti istruzioni e modalità d'uso. Scegliete il power-up manuale e, durante il gioco, mettete in pausa schiacciando RUN. Spostate il joypad nelle seguenti direzioni: ALTO, ALTO, BASSO, BASSO, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA. Poi premete in successione i pulsanti II e I e vi ritroverete con un'astronave satura di power-up. Per ottenere più credits, mantenete premuto il tasto SELECT schiacciando contemporaneamente il pulsante I.

SNOOPY

Provate a dare queste passwords al braccetto di Charlie Brown al posto del solito osso: li gradirà senz'altro!

1N10



XG1A
XZVB
BTND
VS10
VATI
CS12
C411

GAMEBOY



ZVVO
BHNA
CEIB
CDXH

NEMESIS

Per avere un set completo di armamenti extra, mettete anzitutto in pausa il gioco premendo START; poi, spostate il joypad nelle seguenti direzioni: ALTO, ALTO, BASSO, BASSO, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA. Premete in successione i tasti B e A per due volte e ricominciate a giocare premendo START.

MEGAMAN

Per andare dal Dottor Whily con tutte le armi necessarie inserite questa password: A2 A3 B4 C2 C3.

GAMEBOY

NES

BATTLETOADS

Al primo livello, uccidete i primi due cattivi (è più facile nel modo a due giocatori). Andate a destra e sulla sporgenza troverete un warp; saltateci dentro e sarete trasportati in un lampo al terzo livello. Qui, dopo il check point verde, oltrepassate i primi nove blocchi e prima del decimo vi imbatteverete in un warp per saltare al quinto livello.

**GRAZIE DEI TRUCCHI, FRA TUTTI QUANTI LI
ABBIAMO RICONOSCIUTI...**

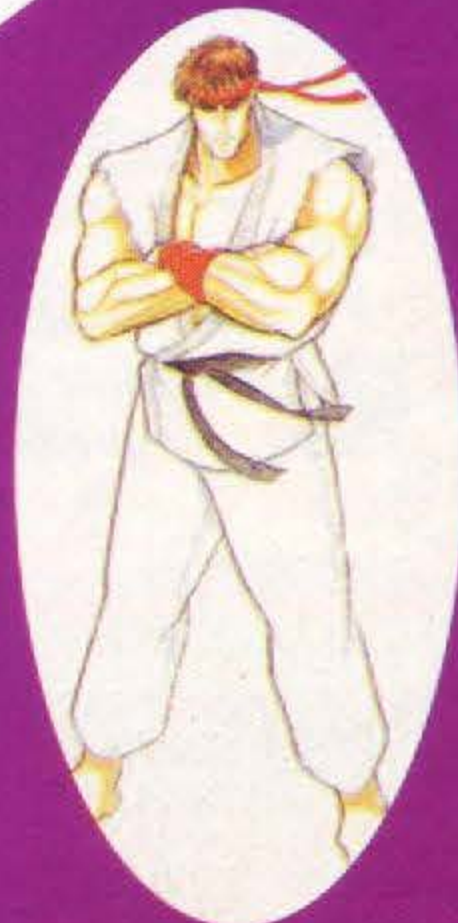
Questo mese Nilla Pizzi e la redazione vogliono ringraziare per i loro interventi: Tomaso Palitta, Riccardo Rossetti, Fabio "Guybrush" Coppotelli, Flavio Bellan, Stefano Pettini, Enrico Barco, Cesare Lazzini, Alessandro Fiaschi, Carlo Alberto Vezzelli e tutti coloro che ci hanno scritto inviando un trucco e non lo hanno visto pubblicato!

PROSSIMAMENTE SU PLAYMASTER
Ci sono voluti mesi, ma alla fine ce l'abbiamo fatta: un'anima pia e buona, dopo l'appello pubblicato sul numero 16, ci ha spedito la soluzione completa di (squillino le trombe!) Simon's Quest per NES.

Oltre a questa bramatissima soluzione, vi proporremo altri sbalorditivi trucchi, segreti e soluzioni. Non perdetevi l'appuntamento con Playmaster: chi lo perde è perduto!

STREET FIGHTER II

SECONDA PARTE



STREET FIGHTER II

Arrivano i mostri! Beh, non saranno proprio dei mostri di fine livello ma hanno un arsenale muscolare e paranormale che non promette nulla di buono per chi li sfida. Ve lo diciamo subito: alcuni combattimenti sono al limite del possibile, per non dire che se ce la fate sono passate un centinaio di partite. Che dire ancora? Che ci mancava il bello, buono e giusto Ryu a completare la grande saga del gioco più idolatrato di ogni tempo. Ed è una saga che è destinata a proseguire, ragazzi...

RYU



MOSSE SPECIALI
DRAGON PUNCH,
HURRICANE KICK,
FIREBALL



TATTICHE VINCENTI

CONTRO CHUN LI:

I ganci sono quel che ci vuole. Chun Li adora gli attacchi aerei, per cui la potete beccare sul grugno ogni volta che la tipa plana. La sua sola difesa contro questa tattica è il calcio per cui aspettate il momento giusto e colpite! In ogni caso, questi attacchi vanno ben calcolati.

CONTRO ZANGIEF:

La montagna di muscoli è vulnerabile a tutto tranne al calcio volante in avanti. Mantenete le distanze e beccatelo con una fireball poi dategli il colpo di grazia con un bel lancio.

CONTRO BLANKA:

La bestia brasiliana odia i calci volanti ed è facile da stordire con una fireball. Saltargli avanti e indietro

sopra la testa lo fa imbestialire e lo lascia scoperto a un bel lancio per aria con conseguenti gravi danni.

CONTRO GUILLE:

Guile è estremamente veloce e la sua specialità è evitare pugni, calci, lanci e tutto il resto. Non vi avvicinate, aspettate il momento buono e fatelo avvicinare. Fireballs, calci rotanti che lo becchino a mezz'aria e ganci sono il miglior modo per mandare a tappeto la belva.

CONTRO HONDA:

Il grassone è lento, e se siete abbastanza rapidi



potete lanciarlo subito all'inizio, ma dopo statene alla larga. Calci volanti da fermo e Fireball lo metteranno ko.

CONTRO DHALSIM:

Il diabolico gommoide è

inoffensivo da lunga distanza, per cui lanciate le Fireballs e andate di attacchi aerei, evitando le sue snelle braccia. Colpite duro quando il tipo arretra ma preparatevi a scappare se parte uno Yoda Fire!





CONTRO BLANKA:
Vega dà del filo da torcere a tutti e specialmente a Blanka. L'elettricità è praticamente inutile e capirete presto che l'impresa è disperata. Potete sorvolarlo saltando a destra e sinistra e colpendolo con un pugno medio. Quando vi ritirate saltate indietro e calciate: potreste avere la fortuna di beccarlo!

CONTRO KEN/RYU:
Quando Vega sta per saltare, andate all'estremità dello schermo, fate una capriola all'indietro e calciate dopodiché andate di uppercut e ritiratevi - velocemente! Se non si presenta l'occasione di usare questa tecnica, state bene alla larga dal tipo!

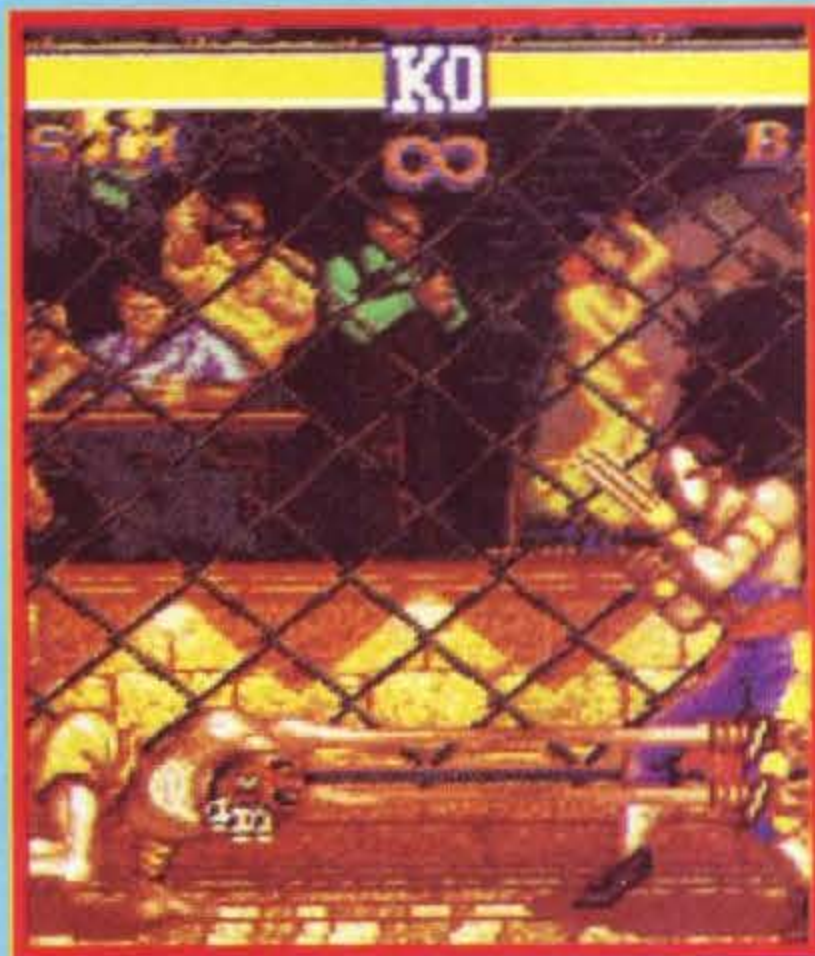
CONTRO GUILLE:
Molto impegnativo, ma si può fare. Quando Vega salta verso di voi, cercate di calcolare dove atterrerà e andate di uppercut. Saltate verso di lui con una serie di calci volanti e con un buon tempismo riuscirete a rifilargli quattro pedate prima che possa reagire. Ritiratevi poi ruzzolando e saltando e quindi ripetete l'operazione.

CHUN LI:
Proteggervi dagli attacchi con l'Hundred Foot Kick, specialmente quando il tipo piomba dall'alto.

Chun Li è abbastanza simile a Vega, visto che sono entrambi delle saette quando sono in aria. Anche se Chun sa evitare gli attacchi di Vega, è sempre difficile per lei assestare un colpo. I pugni non servono, e nemmeno i lanci. Cercate di andare coi calci e ricordatevi di tenervi sempre in movimento!

CONTRO ZANGIEF:
Scordatevi di battere Vega nei livelli superiori: Zangief è troppo scarso! Comunque, cercate di stare fermi per poi effettuare una presa e rifilargli una mazzata. Il tempismo perfetto è il solo modo per riuscire ed è garantito che vi ci vorranno giorni prima di battere il malefico Vega.

CONTRO DHALSIM:
Con l'incredibile velocità di Vega sembra di giocare al gatto col topo. Ragazzi



statevene con i piedi a terra e andate di scivolata e solo di scivolata! Coprite lunghe distanze con le vostre braccia di gomma ma ricordate che sono tanto vulnerabili quanto il vostro corpo.



CONTRO KEN/RYU:
Mollate più Fireball che potete, ma negli scontri ravvicinati statevene ai bordi dello schermo e saltate su e poi calciate. Poi abbassatevi e andate di calcio basso.

CONTRO HONDA:
Aspettate che usi il suo uppercut evitatelo e mollategli un bel destro. Anche i calci bassi vanno bene ma evitate i Torpedo Attack.

CONTRO GUILLE:
Usate il Sonic Boom ma cercate di usare principalmente calci



volanti indirizzati alla testa ogni volta che il tipo avanza. Usate differenti combinazioni per menarlo.

CONTRO BLANKA:
Non usate mai il Rolling Attack perché Balrog è troppo bravo nel scegliere il momento di colpire e vi metterebbe subito al tappeto. Mantenete la vostra posizione con una serie di calci volanti e calci bassi.

CONTRO CHUN LI:
Saltatevene un po' in giro e andate con i calci bassi e i colpi alla testa. Sfruttate i margini dello schermo per assestare colpi multipli (si può arrivare fino a cinque con un po' di pratica).



CONTRO ZANGIEF:
Tenete la guardia alta,

bloccate gli attacchi di Balrog e cercate di indurlo a sferrare uno dei suoi colpi. Se manca il bersaglio (voilà) è bello che pronto per essere



batostato. Andate di pugni!

CONTRO DHALSIM:
Il miglior attacco è la scivolata bassa. Non lasciatevi ingannare dall'apparente innocuità di questa mossa: procura in realtà danni terribili al megapugile!

CONTRO KEN/RYU:
I Dragon Punch sono la vostra miglior difesa e gli esperti non avranno problemi. Comunque, mancate una volta il bersaglio ed è finita. Saltare da fermo e calciare sarà una tattica efficace per un po' così come difendersi e andare di uppercut.



ridurranno considerevolmente l'energia di Bison nel momento in cui salta e atterra.

CONTRO HONDA:
Honda ha alcune combinazioni che con Bison funzionano alla grande! I calci

volanti o le manate vanno da dio finché la Flaming Body Torpedo non fa capolino. A questo punto è il momento di cambiare ritmo e di colpirlo con tutto quello che potete. La varietà è la chiave per il successo. Saltate avanti e indietro pugnando e calciando. Non usate la Sumo Torpedo se non volete finire la vostra carriera!

CONTRO CHUN LI:
Non pensate minimamente di fare una mossa speciale quando avete Bison alle calcagna. Chun Li è veloce, ma non così veloce. Potete comunque usare la rapidità della ragazza, che è la sua più grande risorsa. Potrete vedere la Flaming Body Torpedo arrivare da un miglio di distanza e saltarla come volete. Continuate a saltare e ritiratevi rotolando e scalciando. Dovrebbe essere possibile colpirlo con i calci alti mentre quando è a terra dovrete provare a lanciarlo ripetutamente.

CONTRO ZANGIEF:
Se venite colti impreparati una volta è la fine: gli attacchi di Bison sono davvero incessanti! Continuate a saltare e calciate. A volte lanciate anche ma non appena avete finito la mossa tornatevene per aria di nuovo. Non vincerete mai stando con le mani in mano!

CONTRO BLANKA:
La belva del Brasile ha mosse molto potenti per cui scatenatevi con prese, calci e salti. Non date a Bison un attimo di respiro e potrete farcela. Dei bei calci volanti mescolati con pugni medi/duri sono la miglior forma di attacco.

CONTRO GUILLE:
Cercate di beccare Bison con i Sonic Kicks: li odia. Inoltre ama scaraventarsi dappertutto e non risponde alle leggi di gravità. Se usate l'Aerial Grab lo contrasterete per un po', senza dimenticare i pugni volanti e qualche volta anche la mossa spezzaschiava. Attenzione però: non usate lo stesso attacco più di tanto e non usate il Sonic Boom.

CONTRO DHALSIM:
Dhalsim è simile a Bison per molte caratteristiche. Il suo fuoco Yoda può cogliere di sorpresa il nazista e potete evitare la terribile Flaming Body Torpedo rispondendo con una Horizontal Torpedo. Intrappolate Bison negli angoli e "testatelo" fino alla morte. Non utilizzate mai i calci volanti: se proprio dovete, usate l'attacco diagonale in rotazione o il pugno. Lo Yoda Flame funziona bene e anche le scivolote

CONTRO BLANKA:
Abbassatevi per evitare i Fire Shots alti e andate di uppercut per sfracellare il grugno di Sagat. Dovrete rimanergli vicino per mollargli almeno tre pugni. Poi effettuate un calcio volante per sorvolare i Fire Shots bassi e poi ricadete solo per rilasciare un altro pestone. Non usate MAI gli attacchi elettrici, ma la Rolling Ball potrebbe essere utile.

CONTRO KEN/RYU:
Esattamente le stesse tattiche di Dhalsim. Sparate le Fireball a Sagat, e se il tipo prova qualche tiro mancino, come balzarvi addosso dall'alto, andate di uppercut e dite pure addio al disgraziato.

CONTRO HONDA:
Nessun problema per il "bisteccone" giapponese. Sraà anche grasso ma riesce a saltare oltre il più alto dei Fire Shots di Sagat. Sorvolate gli attacchi "infuocati" e dirigetevi verso il vostro avversario con un calcio sguainato e poi abbassatevi per beccare la gamba del pelatissimo con le potenti braccia di Honda. Finisce l'attacco con un bel cartone di taglio e sarete prossimi alla vittoria.

CONTRO GUILLE:
Usate il Sonic Kick più che potete ma non mancate il bersaglio! Andate furiosamente di jab e sbattetelo a terra, l'incredibile velocità di Guile renderà Sagat furioso. Se Sagat spara alto e siete abbastanza vicini, calciate basso; non preoccupatevi degli



attacchi bassi. Abbassatevi sempre sotto i Fire Shots e andate con un calcio pesante per spedirlo rotoloni per terra.

CONTRO ZANGIEF:
Se potete attirare Sagat nel vostro angolo per una scazzottata potrete avere una possibilità, ma è molto più probabile che vi beccherete una valanga di mazzate con i Fire Shots che Zangief non può evitare nemmeno saltando! Questo è un incontro che vincerete solo dopo mooolto tempo!

CONTRO CHUN LI:
Spostatevi tutto a sinistra e colpite Sagat con un calcio con capriola. Quando cade indietro correte verso di lui e mollate un bel pugno potente, ma non avvicinatevi troppo, poi saltate indietro immediatamente. Non bloccate i Fire Shots, ma saltateli e preparatevi a calciare. Lasciate che venga sempre verso di voi! Se riesce a interrompere i vostri attacchi difendetevi da un colpo e saltate e calciate per respingerlo.



CONTRO DHALSIM:
Il più facile di tutti. Guardando questi due sullo schermo potreste dire che sono stati separati alla nascita! Lo Yoda Fire di Dhalsim funge da eccellente difesa contro i Fire Shots di Sagat ed è solo una questione di continuare così. Ne farete un toast in men che non si dica!

NO SECOND PRIZE

GUIDA COMPLETA

No Second Prize è indubbiamente il miglior gioco di motociclette a poligoni in circolazione. Il guaio, però, è che può essere un tantino troppo duro quando la stagione comincia a riscaldarsi e i corridori iniziano a mettersi i bastoni tra le ruote per conquistare il primo posto. Noi crediamo sia giunto il momento di aiutarvi a uscire vittoriosi da questa bolgia di pistoni, e intendiamo farlo per l'appunto con le sfiziosissime righe che seguono.

TRUCCHI A RUOTA

- * Se desiderate infrangere i record sul giro esistenti, fate quanto segue. State fermi alla partenza fino a quando gli altri corridori non sono prossimi a completare il loro primo giro. Quando si trovano a una buona distanza dietro di voi, dovrete percorrere la pista alla massima velocità. Ovviamente non incontrerete alcun avversario e vi saranno meno dilettanti neri e marroni a ingombrarvi la strada.
- * C'è una sorta di cheat mode incorporato nel gioco, ma per usarlo in maniera appropriata ci vuole un po' di tempo e dovrete sfruttarlo solo se non riuscite pur con tutta la buona volontà a vincere una gara. Ciò che dovete fare è...assolutamente



nulla! State immobili alla partenza per 59 minuti e 59 secondi. Quando l'orologio sta per tornare a 0:00:00 potete avanzare di qualche metro fino al traguardo e vincere la corsa senza aver registrato alcun tempo! E' cosa saggia usare un cronometro di quelli ovali, da cucina.

PER I PRINCIPIANTI

- * Il miglior corridore per i principianti è Rainer. E' un tipo abile che si comporta bene nelle curve. Dovreste usarlo finché non acquistate familiarità con il manubrio e il modo in cui si comportano gli altri corridori.
- * La quarta pista (Mallory Park) è l'ideale per

allenarsi con gli altri piloti. Essi vanno un po' più veloce che sulla pista iniziale ma Mallory Park non ha molte curve insidiose.

- * Se volete vincere il campionato e imbarazzare tutti gli altri concorrenti, dovrete allora scegliere Michelle. Fra i sei piloti, lei è la migliore (sì, è proprio una donna: mbé?) ma dovrete avere molta esperienza per correre con lei perché basterà una o due collisioni per mandare in fumo le sue speranze di vittoria.

- * Se correte in un campionato dovrete salvare il gioco soltanto ogni tre piste o giù di lì per via della quantità di tempo limitata che avete per registrare la vostra posizione. Una volta salvata, dovrete impraticarvi con le tre piste successive in modo da familiarizzare con esse. Ritornando poi al campionato dovrete trovare il gioco più facile, poiché conoscerete la posizione di tutte le curve difficili.

- * E' meglio iniziare a usare il cambio manuale non appena possibile. Il cambio di marcia automatico non porta il motore al massimo dei giri; usando il cambio manuale, invece, potrete godere di un'accelerazione maggiore. Non abbiate paura ad accelerare finché tutte le spie rosse del contagiri non sono accese, in quanto potete danneggiare seriamente il motore soltanto se scalate di marcia troppo rapidamente e troppe volte.



CONSIGLI GENERALI

- * Pulite il vostro mouse e usate l'apposito tappetino. Questo potrà sembrare ovvio, ma quelli della Thalion hanno speso secoli per ottenere la rispondenza ottimale fra il mouse e il manubrio, e non vogliono essere ritenuti responsabili dei grumi di polvere che si



formano effettuando sterzate a 180°.

- * Le ultime piste presentano dossi più alti. Se li superate troppo velocemente, perderete il contatto con la strada e per un breve periodo No Second Prize diventerà un simulatore di volo (fantastico questo programma, vero?). Se vi trovate effettivamente in cielo, non provate a muovere il mouse, altrimenti andrete fuori strada all'atterraggio.

- * A campionato inoltrato troverete anche delle chiazze di pece che smorzano drasticamente la vostra velocità; se ve ne trovate qualcuna davanti e la situazione si fa critica, passate piuttosto sopra l'erba, che rallenta di meno.

- * Se non correte nei panni di Ray (la cui accelerazione lascia gli altri fermi a guardare), evitate possibilmente di superare gli altri corridori poiché è probabile che finiate in lacrime. Rimanete dietro di essi per mezzo giro e aspettate che abbiano trovato la loro collocazione, dopodiché non dovrete trovare difficoltà nel

sorpasso.

- * Attivate la pausa e le telecamere soltanto quando vi trovate su di un rettilineo, altrimenti troverete difficile ritornare alla gara.

- * In No Second Prize le motociclette hanno un rilevamento di collisione più preciso rispetto agli altri oggetti, quindi non temiate di andare vicino agli avversari mentre li sorpassate.

- * Una volta concluso con successo un campionato, il gioco non terminerà; potrete infatti iniziare uno nuovo, ma il fondale del menu avrà un colore



diverso, per indicare che giocherete al livello di difficoltà ultraduro. Tutti gli altri corridori percorreranno le piste alla stessa velocità impiegata sulla ventesima pista nel livello di difficoltà normale, ma ancora più veloce non andranno. In compenso, vi saranno date otto posizioni di salvataggio.





GUIDA A SUPER MARIO KART

Super Mario Kart è diventato rapidamente il beniamino della redazione di CVG, con Simon, Max, Fabio, Vincenzo e dozzine di altri impiegati della Jackson che fanno la fila per scaraventare fuori strada il go-kart di Paolo, senza però mai riuscirci. E sappiamo che molti di voi hanno problemi simili in famiglia. In aiuto di tutti noi occorre questa prima parte della guida completa a Super Mario Kart, amorevolmente preparata dal nostro collaboratore esterno Paul Anglin. A Cardi, mo' te sistemiamol

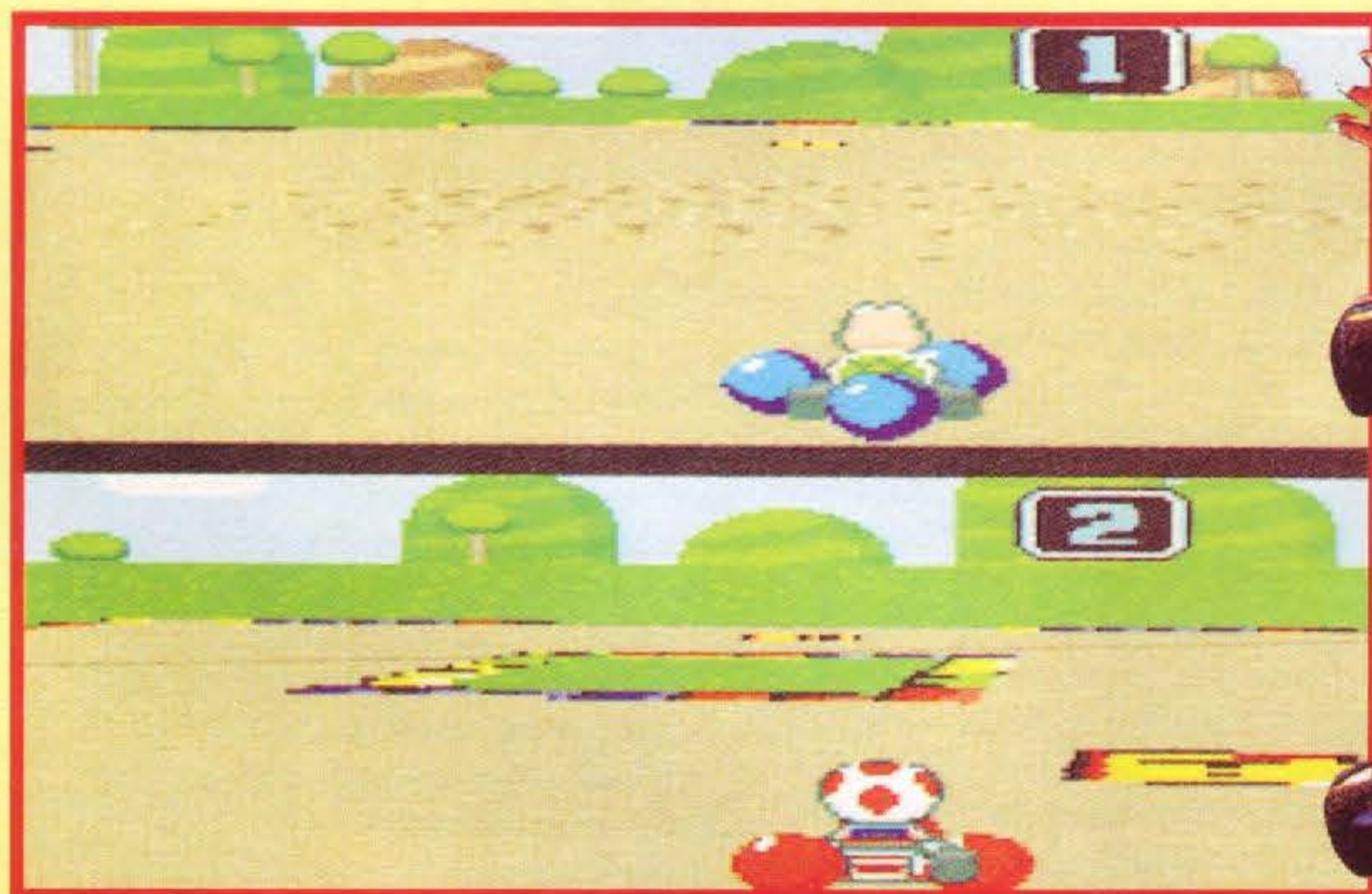
TALPA TRAGICA

Una volta entrati nella categoria dei "grossi calibri" di Mario Kart, è meglio che vi prepariate ad incontrare le temibili talpe. Il modo più facile di affrontare questi roditori è quello di schivare le loro buche, ma se una di queste bestiacce vi si appiccica addosso l'unico sistema buono per sbarazzarsene (a meno che non abbiate un'arma) è di effettuare piccoli salti premendo il tasto L o R.



SFRECCIA CON LA FRECCIA

Quando vedete una freccia gialla profilarsi sulla pista, andatele incontro, poiché passandoci sopra otterrete di colpo la velocità di un proiettile. Le frecce possono risultare di cruciale importanza nelle corse, in quanto danno una velocità pari a quella che si ottiene con il Fungo.



GUARDATI LE SPALLE, RAGAZZO!

Giocando in due, lo schermo è sdoppiato, ma se a giocare siete da soli, la metà inferiore dello schermo mostra una mappa del tracciato con tutti i corridoi che lo percorrono. Se la cosa, a lungo andare, vi stufa, non dovete far altro che premere SELECT e la mappa verrà sostituita con uno specchietto retrovisore. Questo accessorio può risultare molto utile quando depositate le bucce di banana sulla pista, in quanto potete vedere esattamente dove si trovano gli avversari rispetto a voi. La mappa, comunque, è utile per verificare a che cosa si va incontro. La soluzione migliore, quindi, è di mantenere la mappa sullo schermo, rimpiazzandola con lo specchietto retrovisore quando avete necessità di usare una buccia di banana o qualche altra arma.

GO KART GO!

Il modo migliore di conquistare la posizione di testa è di fare un'ottima partenza, e c'è un sistema per effettuare una veramente rapida.

Ecco come fare: premete l'acceleratore qualche istante dopo l'accensione del primo fanale, e ancora una volta mentre si accende il secondo fanale. I tempi esatti in cui l'acceleratore va premuto sono diversi per ciascun corridore, quindi dovrete fare un po' di pratica, ma non per molto, vi assicuriamo.



AHIA, LA GHIAIA!

Quello che sembra essere un mucchio di ghiaia su una delle curve del circuito, è un'area sdruciolevole, e pertanto andrebbe preferibilmente evitata. Dovreste cercare di prendere le curve larghe oppure, se proprio dovete attraversarla, effettuare la virata picchiettando sul joypad anziché tenerlo schiacciato.

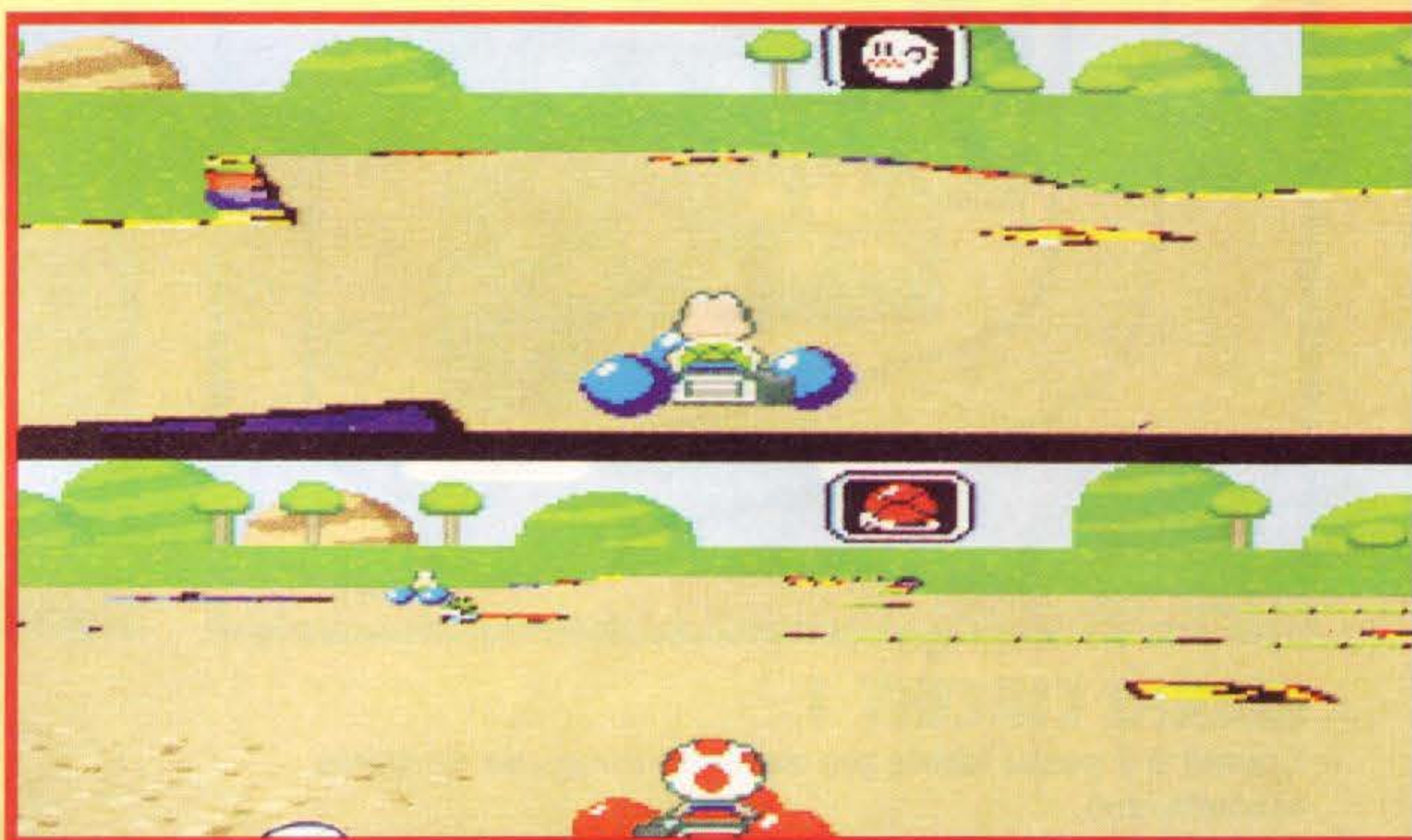
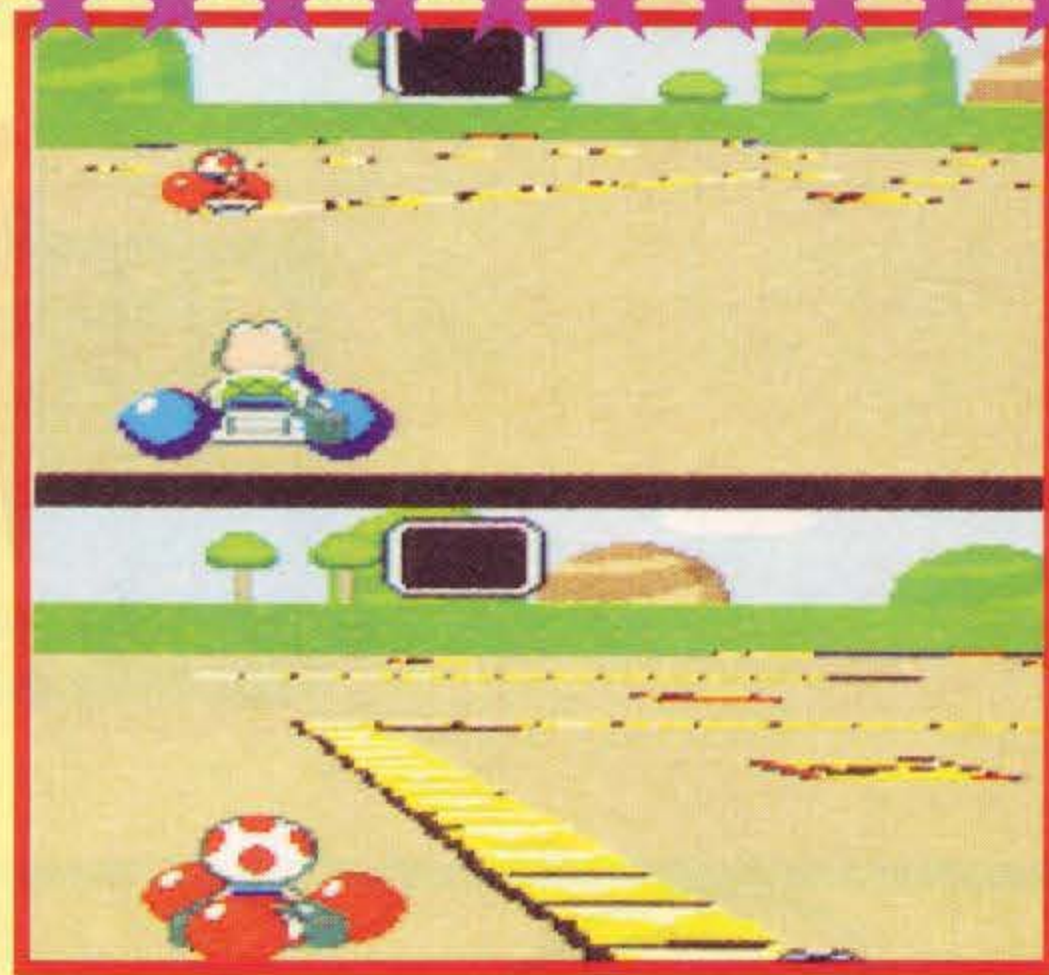


SALTO IN AUTO

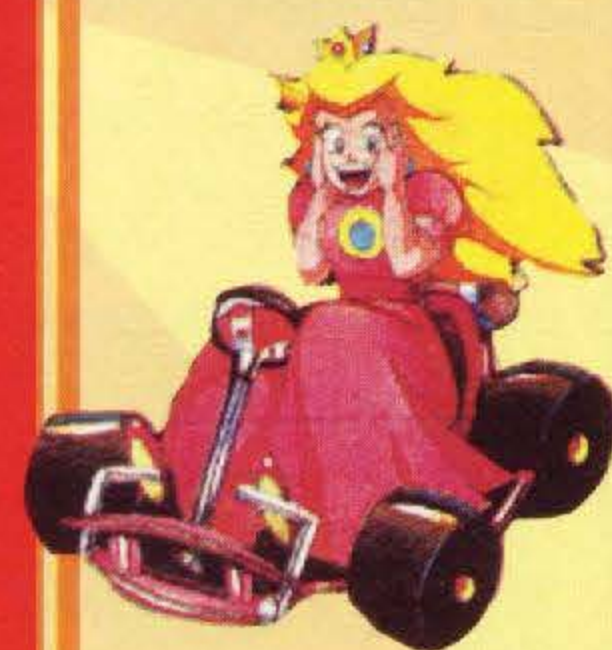
Di quando in quando appaiono sulla pista delle strisce gialle: sono dei trampolini.

Passateci sopra e il vostro gokart balzerà verso il cielo; a che altezza, dipenderà da ciò su cui state saltando. Se c'è

qualcosa che volete raccogliere all'estremità opposta del trampolino ma non riuscite a farlo perché continuate a saltarci sopra, usate uno dei vostri mini-salti (pulsante L o R) per evitare il trampolino.



	ACCELERAZIONE	VELOCITÀ MASSIMA	TENUTA DI STRADA	MANOVRABILITÀ	GLOBALE	NOTE
KOOPA	3/5	4/5	3/5	4/5	4/5	Probabilmente il miglior go-karter di tutti.
BOWSER	2/5	4/5	4/5	2/5	3/5	Solo per l'uomo che non si schianta mai!
LUIGI	3/5	3/5	3/5	3/5	3/5	Un discreto pilota.
TOAD	3/5	4/5	2/5	4/5	4/5	Secondo solo al grande Koopa.
PRINCIPESSA	4/5	3/5	3/5	5/5	4/5	E' molto veloce ma non sta bene incollata alla strada.
MARIO	3/5	3/5	3/5	3/5	3/5	Tale e quale suo fratello Luigi.
DONKEY	2/5	4/5	4/5	2/5	3/5	Avendo pazienza, vale la pena usarlo.
YOSHI	3/5	3/5	3/5	2/5	3/5	Difficile da governare.

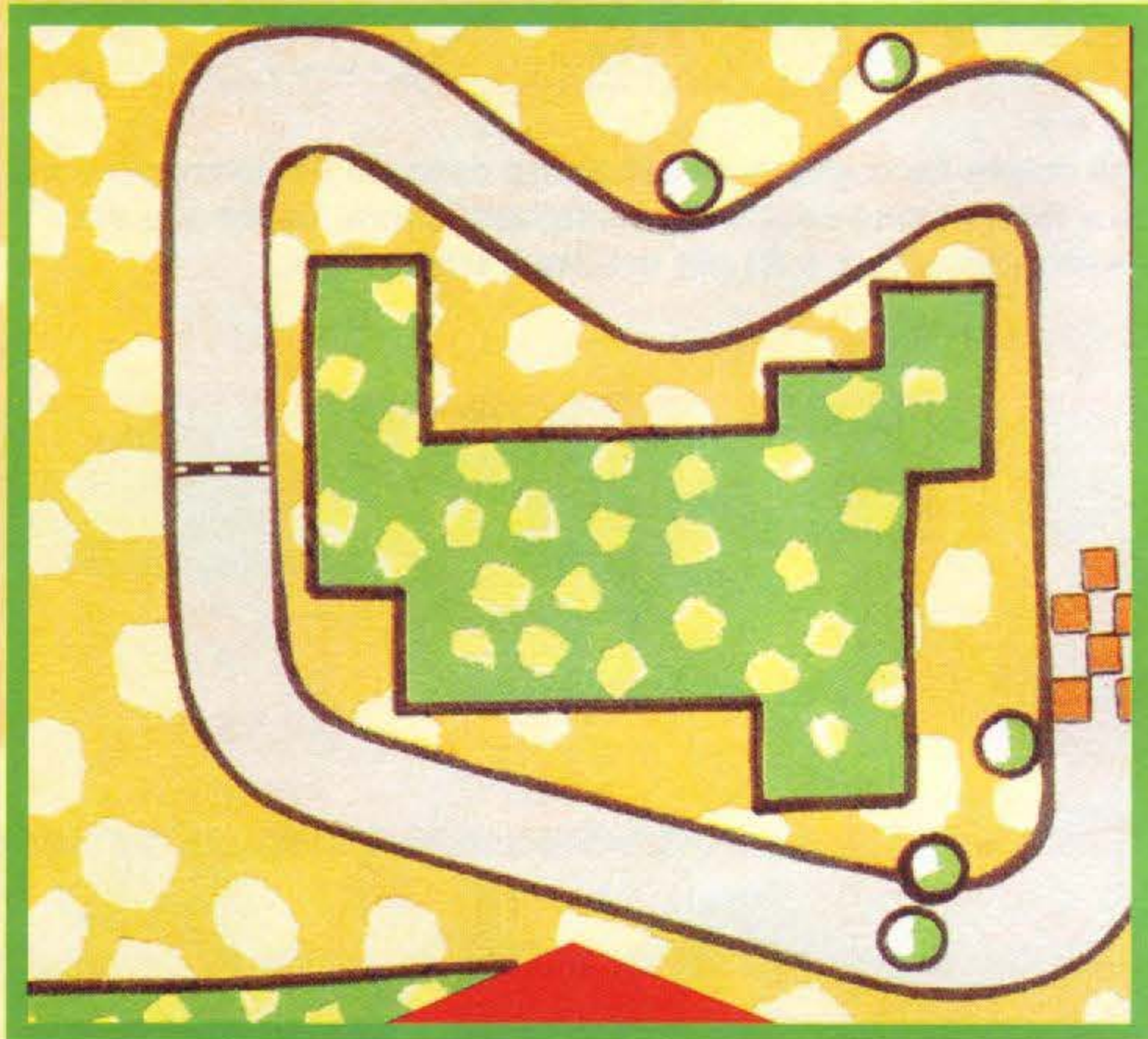


★★★THE MUSHROOM CUP ★★★



LOTTE DI CLASSE

Quando iniziate il gioco, potete scegliere se correre nella categoria da 50 cc (centimetri cubici) o in quella da 100 cc. Una volta riuscite a vincere l'oro in ogni corsa nella classe dei 100 cc, verrete promossi con l'opportunità di gareggiare nella categoria da 150 cc. Ma non finisce qui; arrivate primi in tutte le gare da 150 cc e potrete correre in una categoria ancora superiore, quella che solo i redattori di CVG riescono a raggiungere (ottima lezione di modestia, vero?).



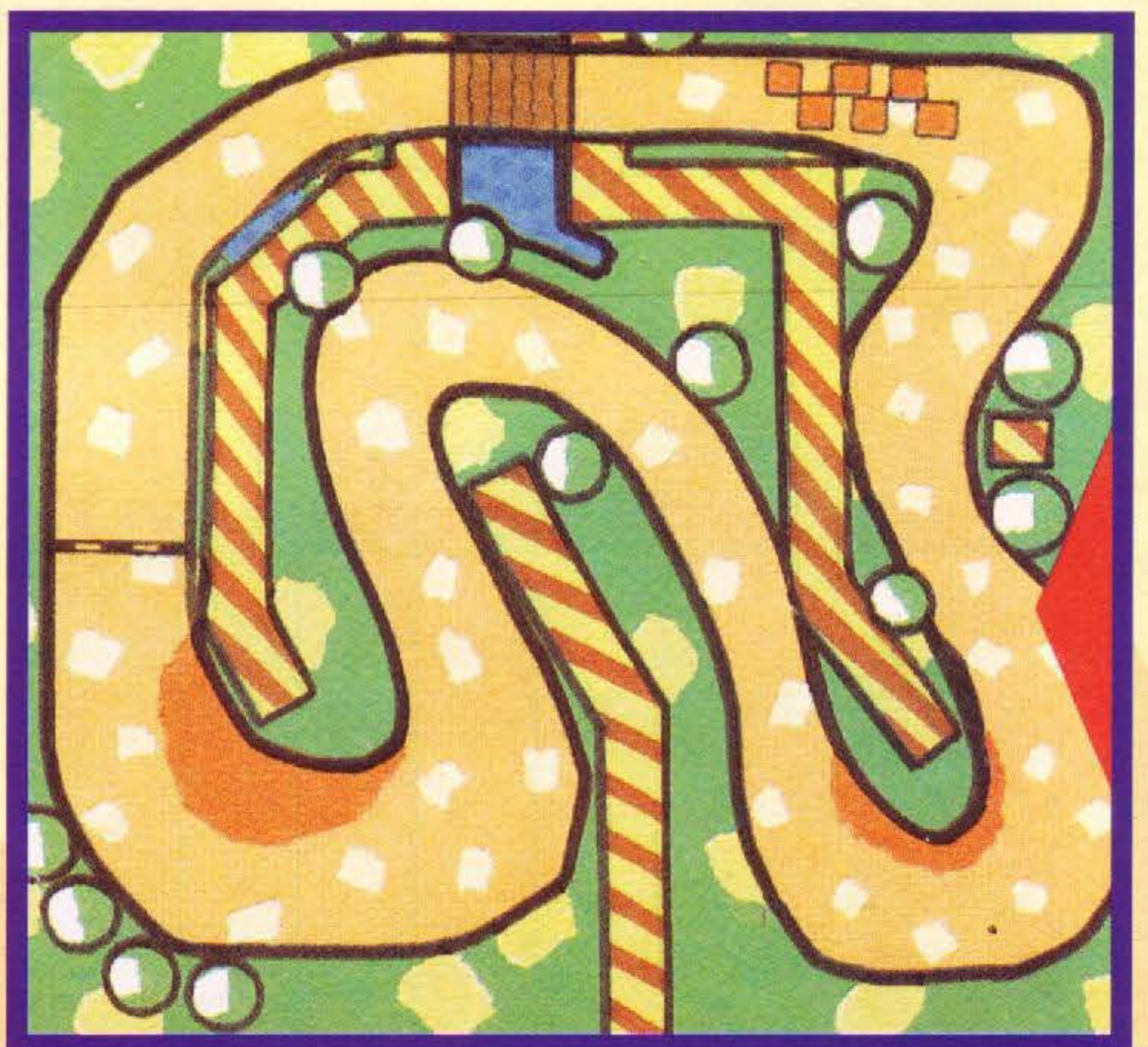
MARIO CIRCUIT 1

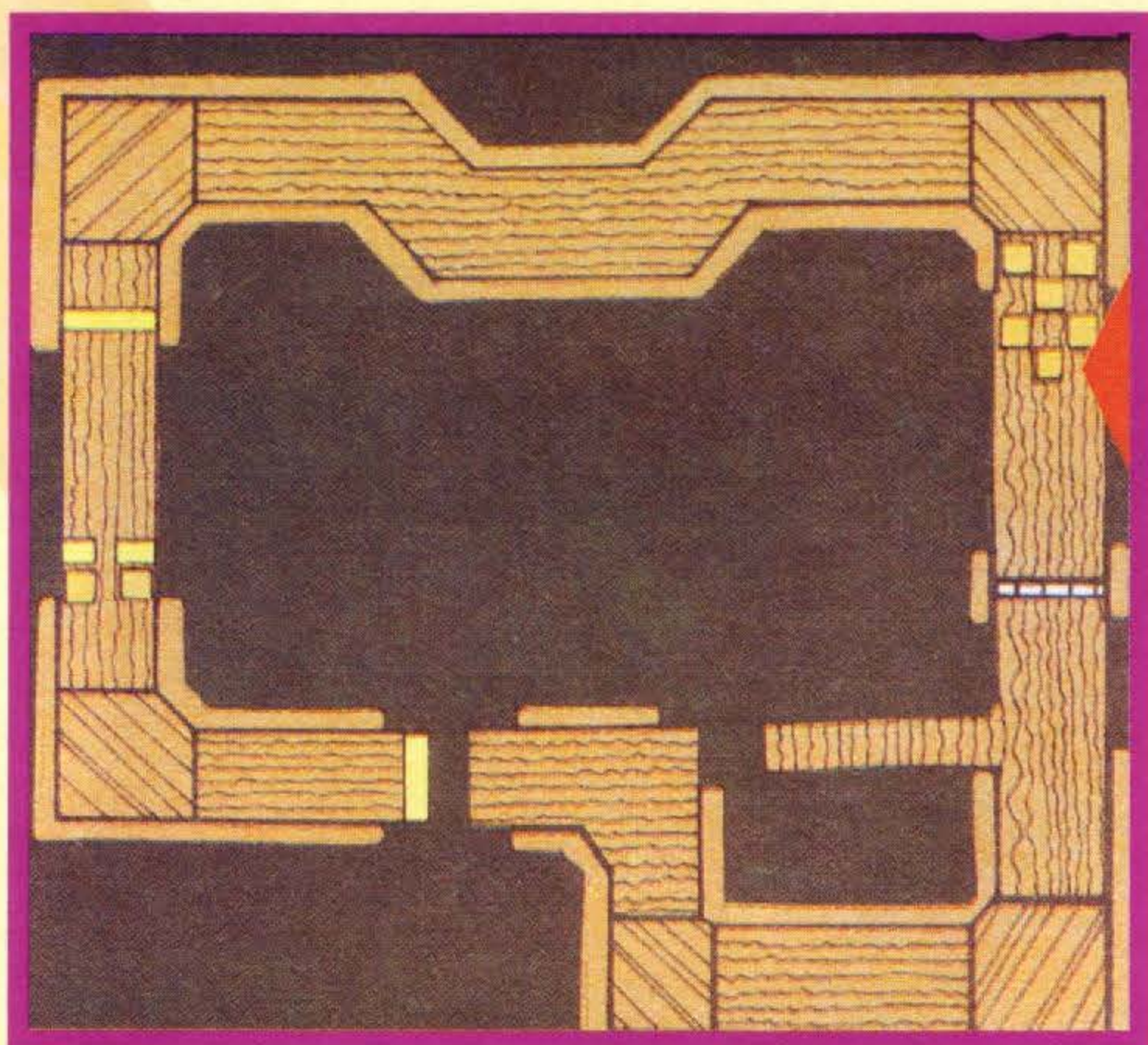
Questo è il posto ideale per usare un fungo, se ne avete raccolto uno.



DONUT PLAINS 1

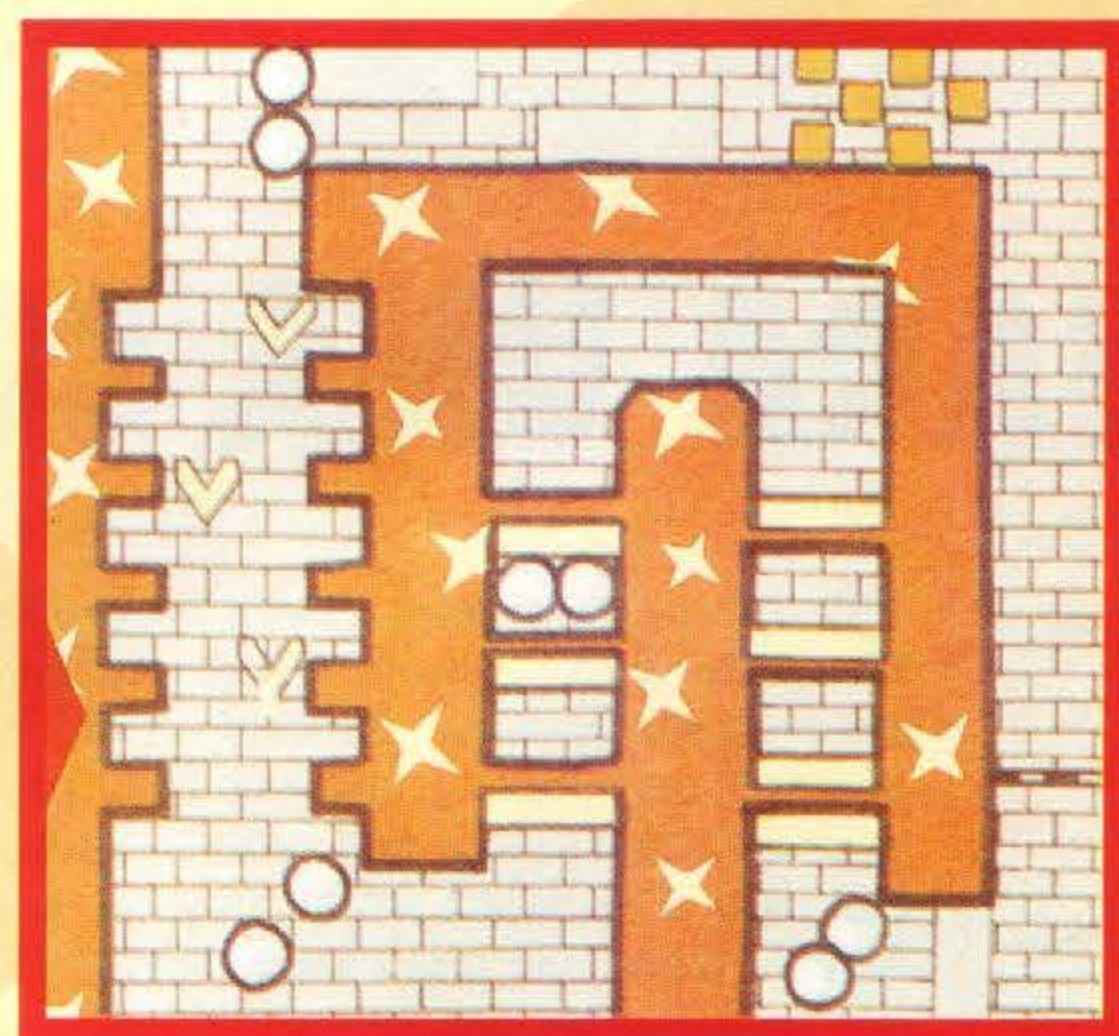
- 1) Il ponte è un buon posto per usare le bucce di banana.
- 2) Prendete larghe le curve con le zone coperte di ghiaia.





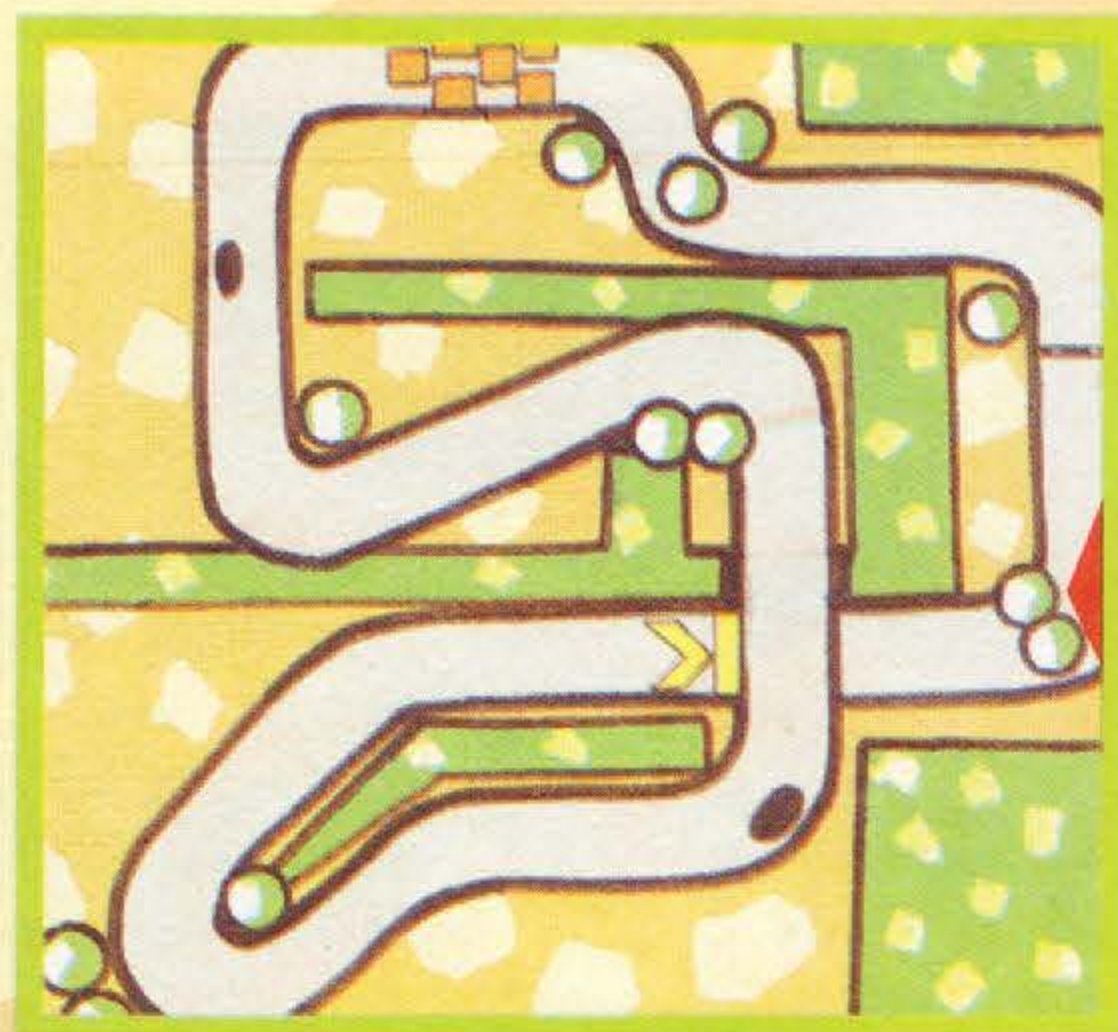
GHOST HOUSE 1

Usate una penna in questo punto per tagliare la curva; ma rallentate all'estremità opposta o finirete oltre il margine della strada.



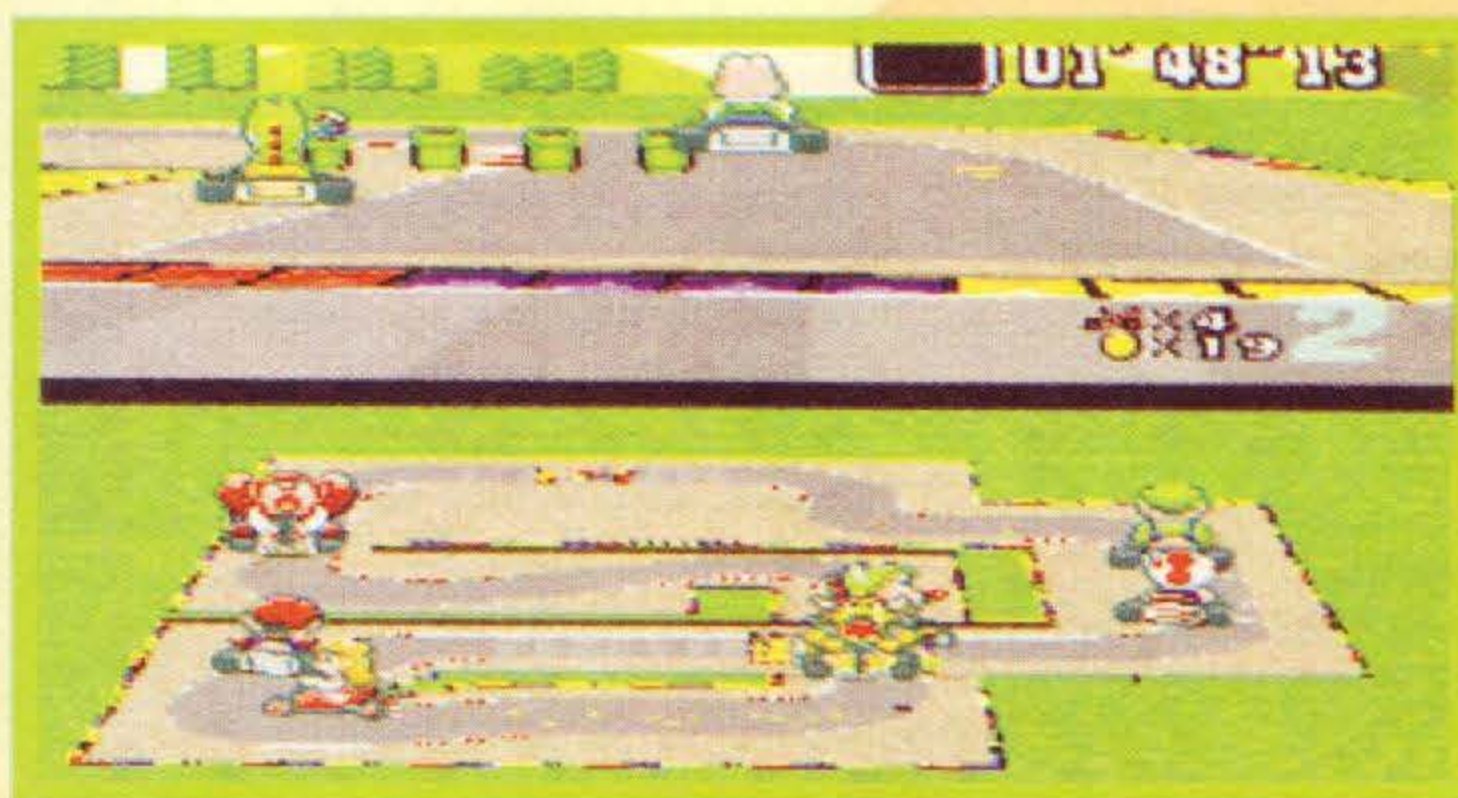
BOWSER'S CASTLE 1

- 1) Cercate di rimanere sulla sinistra di questa curva poiché in questo modo potrete centrare ambedue le frecce acceleranti.
- 2) Cercate di interporvi fra le teste di pietra prima di arrivarci.
- 3) Non usate alcun guscio quando saltate perché lo sprechereste.



MARIO CIRCUIT 2

- 1) Interponetevi fra i tubi prima del salto.
- 2) Usate un fungo in questo punto e farete un salto ultraelevato.





SARÀ UNA CONSOLE POLIGONALE!

E' lui! Dopo aver fatto giochi in treddi come il mitico Starglider 2 sul comp a 16-bit, Jez San ci ha creduto anche sulle console. Ha così ideato il chip Super FX per il Super Nes, con incredibili prestazioni che i Supernessisti prima non osavano nemmeno sognare. Ma qual è la verità dietro questa magica briciola di silicio? Cosa può fare veramente? CVG glielo ha chiesto personalmente...

CVG: Allora, dicci tutto del Super FX. Noi di CVG ne abbiamo sentito parlare per la prima volta secoli fa...

JEZ: E già. Giravano voci molto tempo fa anche perché è difficile mantenere un grosso segreto come questo. Questo è quel che è successo: qualche anno

fa, quando abbiamo firmato per la Nintendo per fare dei giochi in 3D, gli suggerimmo l'idea di un chip grafico acceleratore. Ci è sempre piaciuto muoverci anche sul fronte hardware, e stavamo pensando di fare qualcosa per Amiga o Nes, ma poi la Nintendo dirottò la nostra attenzione verso il Super Nes, perché la macchina stava per uscire. Ci è voluto un anno

per far funzionare il chip e un altro anno

- "Col Super FX vedremo un genere di giochi tutto nuovo"

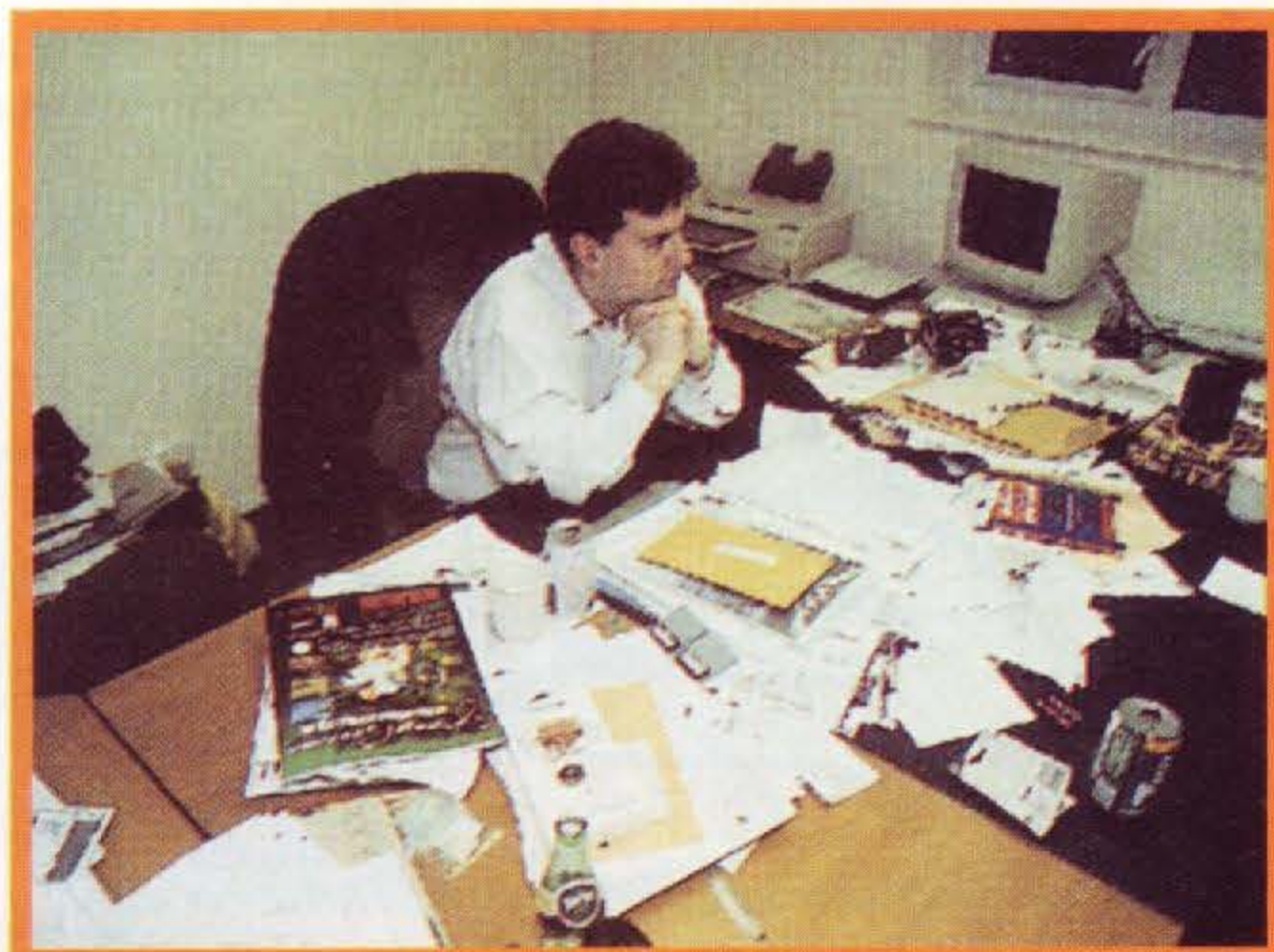
per la produzione e ora eccoci qua. In ogni caso avremmo fatto dei giochi in 3D per la Nintendo, che avessero usato il chip o meno, ma il fatto è che il chip è venuto fuori proprio bene, così adesso tutti i giochi che stiamo facendo

sfrutteranno il Super FX.

CVG: Qual è l'idea dietro il Super FX?

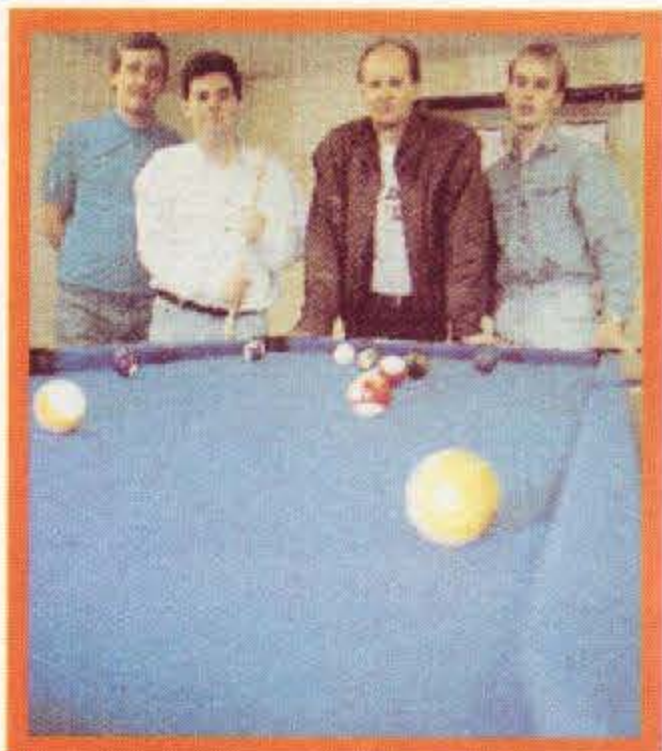
JEZ, Beh, il Super Nes è stato ideato per quel tipo di giochi che la Nintendo ha già fatto e per cui è

Quando ti occupi di un progetto come Starwing, è difficile mantenere la scrivania in ordine!



- "Starwing è stata una specie di compromesso tra un gioco in 3D e un più tradizionale sparatutto..."

diventata famosa. Per i giochi di piattaforme è perfetto. Ha un sacco di colori, un ottimo scrolling, grande sonoro, bei joypad... tutto è concepito per fare giochi in stile Mario. Ma purtroppo è anche tutto quello che può fare: quando alla Nintendo progettarono la macchina, non pensavano certo a giochi in 3D poligonali, e nel momento in cui grandi coin op in 3D come Starblade o Winning Run



Ecco gli Argonauti! Da sinistra, Carl Graham, Jez San, Pete Warnes e Krister Wombell. Gli altri erano in Giappone a lavorare al nuovo gioco per il Super FX: sono Dylan Cuthbert, Giles Goddard, Rick Clucas e Ben Cheese.

apparivano, il Super Nes era già nei negozi. Così, avendo aggiunto delle potenzialità extra nelle cartucce, abbiamo ora l'opportunità di produrre una nuova generazione di giochi, piuttosto che dover aspettare un nuovo

sistema il prossimo anno.

CVG: Che succederà con l'avvento del Super FX?

JEZ: Noi iniziamo adesso a immettere sul mercato un po' di giochi, poi vedrete che lo faranno tutti gli altri sviluppatori.

CVG: Il Super FX diventerà uno standard per i giochi per Snes?

JEZ: Er...no, perché molti giochi non ne hanno bisogno - si renderà necessario solo per i giochi con grafica ad alta tecnologia. Un normale platform o un normale gioco col Modo 7 non ne ha bisogno. Nessuno vuole alzare il prezzo di una cartuccia includendo un chip di cui non c'è bisogno, per cui solo giochi che richiedono poligoni, o rotazioni di sprite o texture mapping ne richiederanno l'utilizzo. Già vedo i tempi in cui forse il 50% dei giochi per Super Nes userà il nostro chip, ma è lo scenario più ottimistico.

CVG: Com'è stato lavorare con una compagnia grossa come la Nintendo?

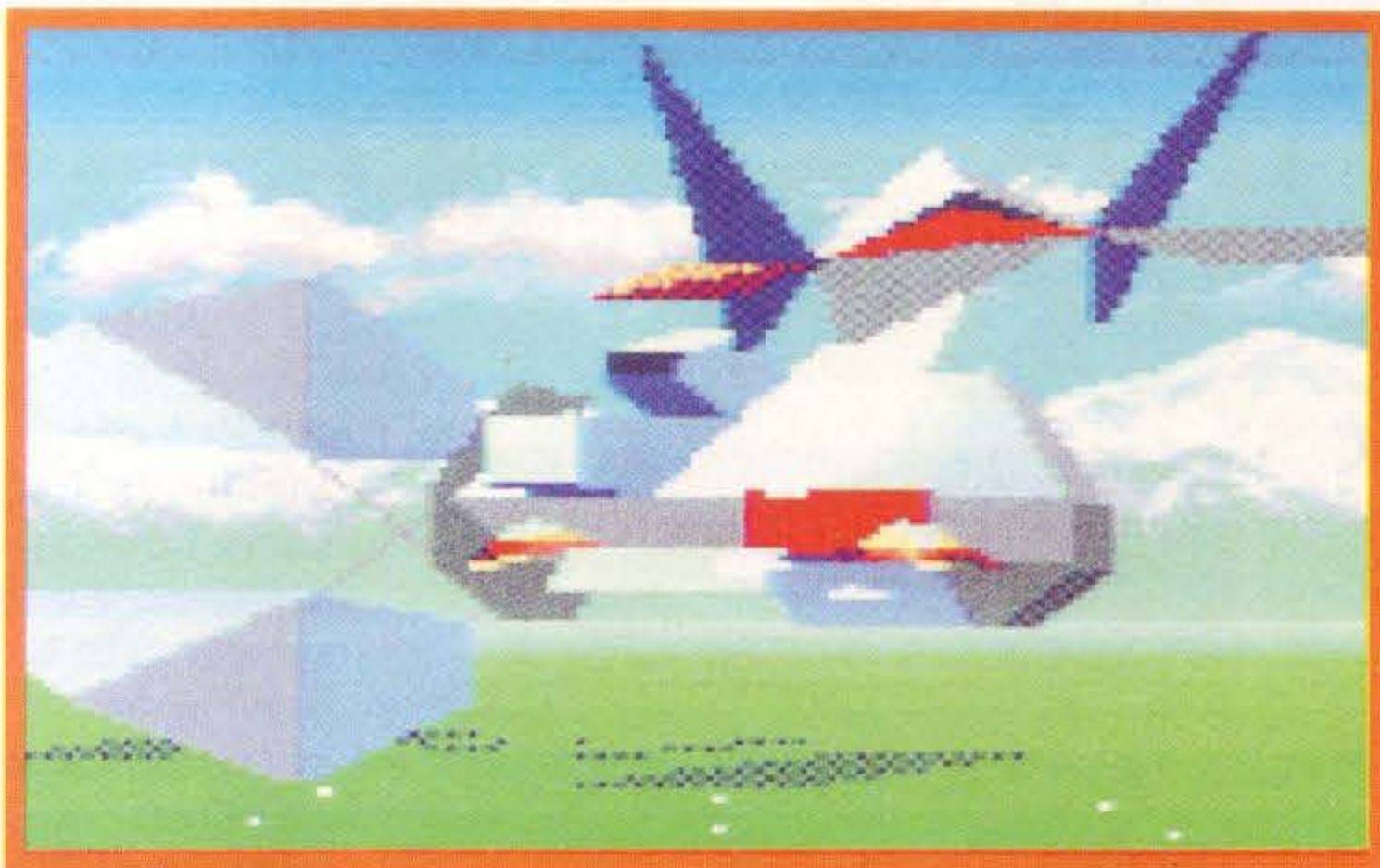
JEZ: Alla Nintendo non fanno mai giochi se non sono certi di assicurarsi una bella fetta di mercato. Anche se noi europei apprezziamo tranquillamente i giochi a poligoni, la maggior parte dei videogioicatori giapponesi non capisce affatto il 3D. Così, la Nintendo voleva un gioco che tutti apprezzassero

mentre noi volevamo qualcosa di simile a Starglider 2. Per cui Starwing è stato una specie di compromesso tra un gioco in 3D e un più tradizionale sparatutto, e abbiamo fatto questa specie di gioco introduttivo per mostrare a tutti quanto siano belli i giochi in 3D, ma noi sappiamo di poter fare cose più sofisticate come giochi di corsa e simulazioni di volo.

CVG: Come avete convinto la Nintendo a fare di un gioco in 3D un suo gioco di punta?

JEZ: Non penso che abbiamo avuto bisogno di essere convinti a fare giochi in 3D, perché già sanno che il 3D è il futuro, ed è un grande mercato che prima non erano mai stati capaci di sfruttare, ma ruberà terreno anche al PC! E' stato comunque un rischio per loro fare un progetto così massiccio, con tanta gente coinvolta e un nuovo hardware.

CVG: Cosa sa fare



DAVERO il Super FX?

JEZ: Innanzitutto, è un chip potenziatore per il Super Nes. E' un veloce microprocessore RISC, il che significa che può far girare davvero bene i

programmi. Può fare i calcoli per la grafica poligonale MOLTO velocemente, e può anche fare cose come la rotazione e lo zoom degli sprite, il texture mapping (cioè l'applicazione degli sprite sui poligoni - Paolo)... e fa tutto questo con molta rapidità. E poiché il chip prevede la gestione di una bitmap, spariscono tutte le limitazioni del Super Nes, che prima era una macchina basata sugli sprite. Vedete, nei giochi a scorrimento tutto è fatto di sprite o blocchi, ma i giochi in 3D hanno bisogno di un sistema di bitmap che il Super Nes non ha. Quindi il Super FX apre praticamente le porte a una grafica molto più sofisticata. Il 3D è solo l'inizio.

CVG: Eppure il Super Nes non dovrebbe avere bisogno di altri aiuti per la rotazione e lo zoom degli sprite...

JEZ: Lo Snes sa ruotare solo un singolo schermo. Non si può avere più di un

oggetto in rotazione con la macchina com'è adesso, ma con il Super FX puoi avere cento sprite, tutti che ruotano indipendentemente e con dimensioni differenti! Nessuna console attuale



Che ci crediate o no, è qui che è stato programmato Starwing!

può farlo. Solo il Mega CD, ma è un costoso modulo aggiuntivo.

CVG: Che novità porterà il Super FX nel futuro dei giochi per Super Nes? Che tipo di giochi vedremo?

JEZ: Sono sicuro che la stragrande maggioranza delle case che producono software per Nintendo vorrà farci i suoi esperimenti. Case come Capcom e Konami

società sono più predestinate a usare il Super FX di altre, come la Microprose che probabilmente ci farà una simulazione, oppure la compagnia giapponese T&E Soft. I suoi giochi di golf sono a poligoni ma hanno un aggiornamento di schermo incredibilmente lento - qualcosa come un frame al secondo. Con il Super FX potrebbero fare lo stesso gioco con uno scenario che si aggiorna in tempo reale. E noterete che tutti i giochi di Formula Uno o di guida per Super Nes sfruttano il Modo 7 e sembrano un po' tutti uguali; beh, se usassero il Super FX potrebbero essere tutti diversi, con scenari unici con palazzi, alberi o roba simile.

CVG: Pensi che

"Il Super FX apre praticamente le porte a una grafica molto più sofisticata. Il 3D è solo l'inizio!"

vorranno sicuramente provarlo ma a causa dei costi non lo sfrutteranno per tutti i loro giochi. Alcune

vedremo più varietà nei giochi a causa del Super FX?

JEZ: Eccome! La ragione per cui così tanti giochi per Super Nes sembrano tutti uguali è che tentano tutti di usare i trucchi del Modo 7 e lo scorrimento in parallasse; usano insomma gli effetti incorporati invece che crearne di nuovi. Con il Super FX, poiché è programmabile, puoi inventare i tuoi effetti. Certo, è più

difficile da programmare di una CPU media, ma i buoni programmatori possono creare effetti così nuovi che non si sono mai visti prima! Penso che vedremo un genere di giochi tutto nuovo.

CVG: Pensi che altre case cercheranno di produrre il proprio chip per competere con il Super FX?

JEZ: Girano voci secondo cui alla Sega starebbero studiando il Super FX e starebbero progettando un loro nuovo chip. Se verrà fuori quest'anno o il prossimo non lo so ma è destino che accada. Ora che abbiamo dimostrato che è possibile migliorare i giochi aggiungendo dei chip appositi, sono sicuro che ne nasceranno altri. Ma ci vuole molto tempo per questo - ci sono voluti due anni per il Super FX, e anche se qualcuno vuole fare chip più semplici ci vorrà sempre un anno di sviluppo, ed è comunque tanto tempo. Noi stessi potremmo potenziare il nostro Super FX: il chip che si trova dentro Starwing non è il punto di arrivo, potremmo fare anche di più. E' solo una questione di quanto tempo e denaro si vogliono spendere.

CVG: Secondo te, quali altri sviluppi tecnologici vedremo nel futuro?

JEZ: Le macchine a 32-bit con CD, come la neonata 3DO, ma ci sono altri sistemi in cantiere da



parte di Atari e Sony e naturalmente anche dalla Nintendo. Sarà un periodo molto interessante e sarà molto interessante vedere soprattutto quali società verranno fuori. Penso che molte compagnie che nemmeno ci aspettiamo si occuperanno di sistemi a 32-bit nel futuro.



Jez San guarda fiducioso a un futuro poligonale...

COMPUTER +

AVG

VIDEOGIOCHI

**tutti i mercoledì
dalle 15.00 alle 17.00
tel. 02/66034295**

HOTLINE

SPECIALE CD-I

Ormai ce l'hanno (e ve l'abbiamo) ripetuto fino alla nausea: il CD, quel piccolo dischetto d'argento che ha segnato una piccola rivoluzione in ambito musicale, farà la rivoluzione anche nel mondo videoludico. Ma se il dischetto ha in sé tutte le potenzialità per aprire una nuova era, non si può dire altrettanto dell'hardware che sinora ha cercato di supportarlo: nonostante ci fossero stati vari entusiasmi anche da parte della critica italiana di settore, il CDTV della Commodore non ha mai veramente sfondato e quel che ci si è visto sopra era poco più che mediocre. Il Mega CD sta lentamente cercando di fare breccia e alla fine, per un singolare paradosso, l'unica macchina che può vantarsi di avere una avviata

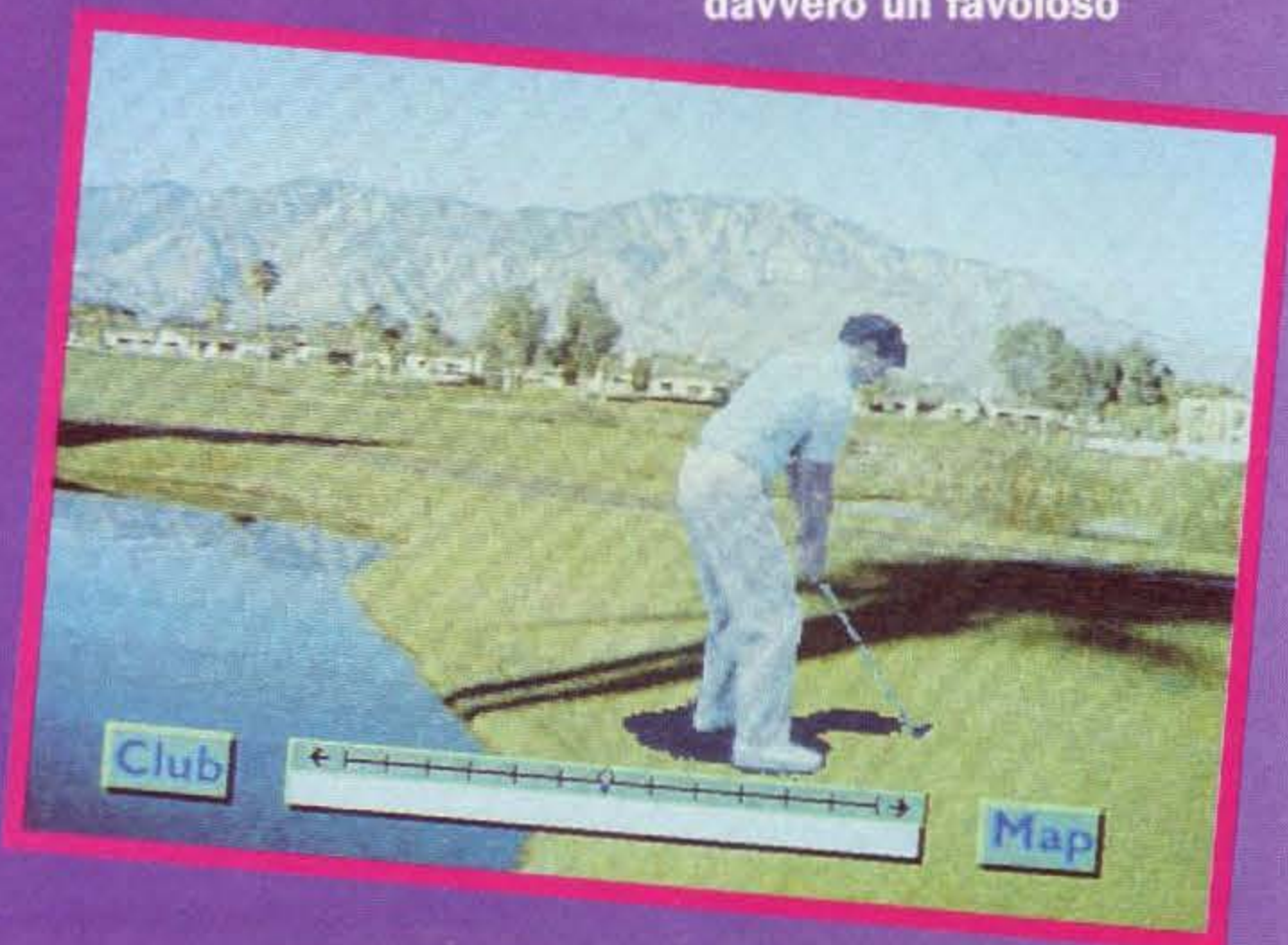
produzione di CD è anche quella meno considerata (diciamo pure che è meno di moda): stiamo parlando del PC Engine Duo, ingiustamente relegato a fanalino di coda (provate un po' a leggere le recensioni di PC Kid 3 e Lords of Thunder su questo stesso numero...) e non distribuito ufficialmente in Italia. Intanto stiamo aspettando ancora di vedere quanto sia abbordabile una megamacchina come la 3DO.

In mezzo a questo bailamme ora cercherà di inserirsi con prepotenza anche la Philips con quello che può rappresentare una più che valida alternativa al CDTV: il CD-I. La I, come forse molti già sapranno, sta per interattivo, ambizioso aggettivo che significherebbe la possibilità da parte dell'utente di avere un rapporto di interscambio con un programma, insomma di essere coinvolto in un gioco di azione e reazione con tante belle immagini in full motion oltre a quelle classiche computerizzate. Il problema che si presentava con un tipo di programma che volesse fare tanto era soprattutto la lentezza nell'accesso al disco e il CDTV ha subito non poche critiche in questo senso. Il CD-I però



dimostra di essere molto meglio piazzato, con un tempo di accesso al disco superiore e, anche se finora non è supportata videoludicamente in maniera massiccia, vale la pena dare un'occhiata a ciò che finora è stato prodotto per questa macchina, per cercare di capirne le potenzialità. ESCAPE FROM CYBER CITY: un vero e proprio gioco al laser, come Dragon's Lair. Lo stile è chiaramente di scuola giapponese e il soggetto, il nome lo rivela, è fantascientifico: si tratta di scappare da una città infestata di nemici. Si può semplicemente vagare scegliendo una direzione col controller ma di quando in quando appare un mirino per sparare ai nemici. Le scene sono perfettamente "montate", nessuno schermo nero di mezzo come succedeva con i vecchi lasergiochi: una dimostrazione

della velocità del CD-I. DEFENDER OF THE CROWN: Chissirivede! In tutto e per tutto identica la struttura di gioco rispetto a quella originale, ma in più dialoghi a non finire (naturalmente in inglese) e classici motivi medievali. Il tutto dona un'atmosfera veramente notevole al gioco. PINBALL: il nome dice tutto. In questo simulatore di flipper, troverete quattro ripiani con quattro diversi temi: in Cyber l'ambientazione sarà "robotica", in Dog Fight respirerete l'atmosfera dei grandi duelli aerei della Grande Guerra, in Spring Break (forse il migliore) vi troverete su una spiaggia ripiena di pupe in bikini, infine in Meltdown sarete alle prese con un acceleratore di particelle. BATTLESHIP: Nella sua semplicità, è forse uno dei migliori esempi di ciò che potremmo vedere sul CD-I. Si tratta solo di una battaglia navale, ma Battleship fa vedere accanto a un campo di gioco computerizzato straordinarie immagini che prendono vita: in questo caso non potevano che essere belliche, con vecchi filmati di repertorio di cannoni che vengono caricati e fanno fuoco, navi che fendono le acque, colpi che fanno "acqua", e navi fumanti che affondano. Il tutto ha davvero un favoloso



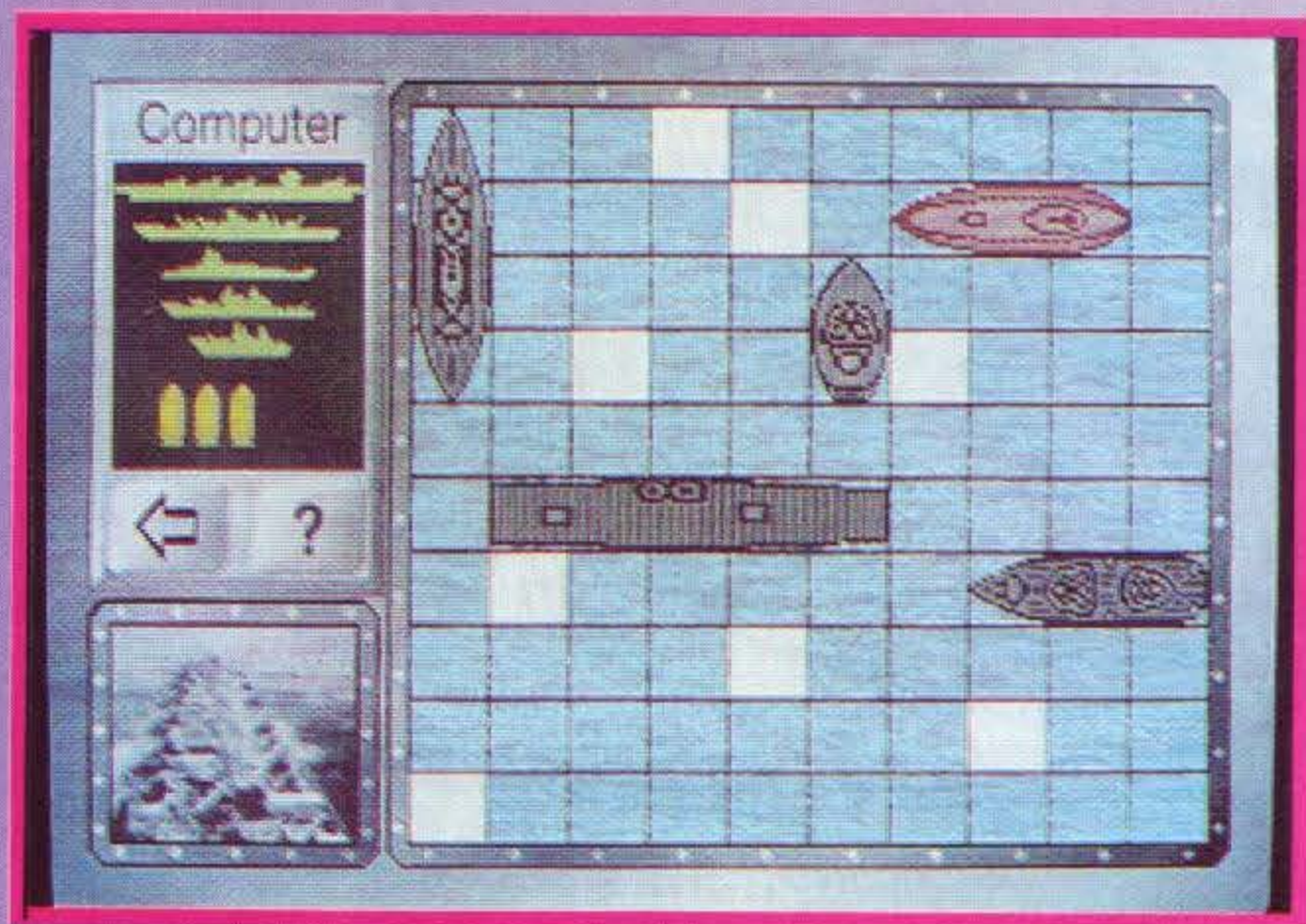
impatto e, applicato a una struttura di gioco più complessa, potrebbe veramente portare a qualcosa di straordinariamente attraente.

KARAOKE: poteva mancare? La diavoleria più in voga del momento non sfugge nemmeno al CD-I: dieci canzoni italiane di cui si può ascoltare solo la base oppure il

pezzo intero, inclusa la parte vocale.

SARGON CHESS: tante opzioni, tanto parlato, possibilità di cambiare il look del set di pezzi, il livello di difficoltà e molto altro in gioco di scacchi completo.

PALM SPRINGS OPEN: Niente male davvero: tutte le



buche di Palm Spring sono state perfettamente riprodotte e il realismo dell'animazione del golfista è veramente fantastico. Addirittura si mette in posizione differente a seconda della mazza usata, proprio come nella realtà! Incredibili i commenti delle voci fuori campo, che ironizzano o si esaltano a seconda delle

vostre prestazioni: decisamente il miglior gioco visto sinora sul CD-I. **IL RACCOLTO DEL SOLE:** eccoci all'angolo della cultura. Nel CD sono commentate da una voce fuori campo le opere di Van Gogh, di cui si narrano anche varie vicissitudini terrene. Imperdibile per gli appassionati di pittura.

IL CURSORE

PC SLIM Commodore 80486 SLC 25MHz
HD 40 MB 2MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.1.350.000

PC SLIM Commodore 80486 SLC 25 MHz
HD 120 2MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.1.600.000

PC Desk Top Commodore 80386 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.1.990.000

PC Desk Top Commodore 80486 SX 25 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD Mouse
Lit.1.990.000

PC Desk Top Commodore 80486 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.2.390.000

PC Tower Commodore 80486 DX2 66 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD 1.2FDD SVGA Mouse
Lit.3.590.000

Tutti i PC con HD 120 sc no disponibili anche con HD 212MB con una differenza di Lit.350.000

Monitor SVGA 1024 x 768 Colori Lit.550.000

NUOVO AMIGA 4000 - 030/25

Microprocessore 68E030 25 MHz - 4MB Ram - Hard Disk 80 MB
Lit.2.690.000

AMIGA 4000 040/25 120HD... Lit.3.990.000
AMIGA 4000 040/25/212HD... Lit.4.390.000
AMIGA 600..... Lit.530.000
AMIGA 500 Plus Appelizer..... Lit.450.000
AMIGA 1200..... Lit.829.000
AMIGA 1200 HD 40MB..... Lit.1.350.000
MONITOR 1960..... Lit.890.000

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

Continua la permuta dell'usato
Commodore 64 con registratore Lit.50.000
Floppy Disk Drive 1541 II Lit.50.000
Amiga 500 1.3 1MB Ram Lit.200.000
Amiga 500 Plus Lit.200.000
Amiga 2000 (Rev.6.2) Lit.200.000
Amiga 3000 25/59 Lit.900.000
Super Nintendo Lit.150.000
Megadrive Lit.100.000
(L'usato non viene venduto a questi prezzi)

Se hai un PC assemblato e vuoi cambiare la scheda madre chiedi il preventivo oppure chiedi la permuta del tuo vecchio PC.

Scheda 80486 33 DX 128 Cache..... Lit.1.490.000
Scheda 80486 50 DX2 256 Cache..... Lit.1.890.000
Scheda 80486 50 DX 256 Cache..... Lit.2.090.000
Scheda 80486 66 DX2 128 Cache..... Lit.2.490.000

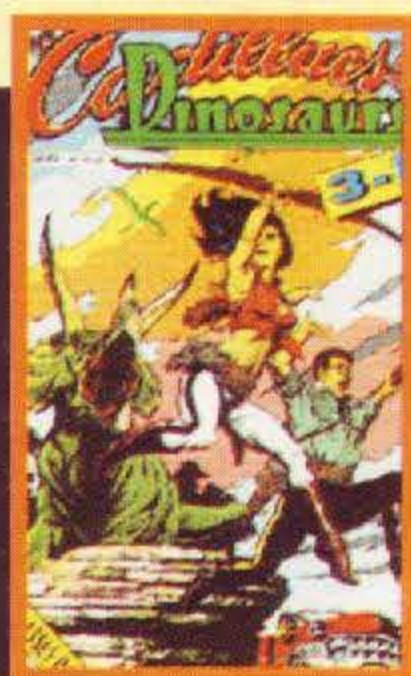
Tutti i prezzi sono IVA Compresa VENDITA PER CORRISPONDENZA

IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese (MI)
Tel.02-3548765-3544283 Fax 02-3544283

ARCADE

A C T I O N

Capcom's **CADILLAC'S AND DINOSAURS**™



Salve, viaggiatori del tempo! E' pronta per voi una nuova missione, addirittura nel 26° Secolo: in un ambiente stranamente familiare, tipo Jurassic Park, un nugolo di dinosauri sono stati geneticamente riportati alla vita. Così ormai da un centinaio d'anni i dinosauri scorrazzano sul pianeta, vivendo in compagnia del genere umano. Purtroppo da qualche tempo qualcuno ha trovato la maniera di "utilizzare" le povere bestiole, e in men che non si dica centinaia e centinaia di novelli bracconieri si sono industriati nel cercare di macellare i dinosauri. Ma questi ultimi non vogliono certo concedere il bis: per scongiurare il pericolo di una nuova estinzione sono passati al contrattacco distruggendo tutto ciò che capita sotto i loro piedini per cercare di salvare la pellaccia. Per risolvere alla radice il problema, cioè fermare i perfidi bracconieri, dovete "semplicemente" impersonare uno dei quattro eroi che si lanciano, a bordo di una stupenda Cadillac, nell'ennesima avvincente avventura made in Capcom!



L'ARDUA SCELTA

L'ultimo coin-op della Capcom è squilibrato: infatti offre la possibilità di scegliere fra quattro personaggi differenti, ma purtroppo è possibile utilizzarne solo tre contemporaneamente, non essendo previsto un quarto giocatore. Il primo protagonista è il mite (ehm!) gigante Mess O'Bradovich: è il più forzuto, e quando è arrabbiato non è certo sufficiente un secchio d'acqua per farlo "sbollire"! Tecnica preferita, il "flying lariat". Il leader del gruppo è il "verde" Jack Tenrec, un amante della natura (e delle Cadillac!) che predilige il "dashing sliding attack". Viene poi l'abile ingegnere Mustapha Cairo, velocissimo e dai riflessi felini. In ultimo ecco la donzella del gruppo, la geniale scienziata Hannah Dundee: le sue specialità sono i salti, ed in particolare il "triangular jump", che semina lo scompiglio in mezzo ai nemici!

A TUTTO TONDO

CAD è una vera e propria bomba negli USA: esiste infatti una serie di cartoni animati, un giornalino a fumetti settimanale, figurine ed anche un libro 3D! Le possibilità che la Capcom realizzi una conversione per console sono alte, per cui tenete d'occhio il vostro negoziante. Noi puntiamo sul SNES, ma visto le recenti intese della Capcom con la Sega potrebbe succedere di tutto...



ARCADE

A C I O I



VAI DI SMANETTAMENTO!

La Capcom ha ottenuto un gran successo con il suo stile di controllo a combinazioni, come in Street Fighter 2, e ha sfoderato grandi mosse anche nella sua nuova macchina. Tutti i personaggi dispongono di una mossa "speciale", la cosiddetta "Sure Killing Technique", che si ottiene spingendo prima giù e poi su il joystick e schiacciando il pulsante per colpire. Tutti i personaggi possono prendere la rincorsa e poi colpire, ed inoltre c'è la possibilità di combinare i personaggi in coppia, in maniera da ottenere nuove combinazioni d'attacco. Insomma CAD è un misto di Final Fight e Street Fighter 2, e come tale per essere gustato pienamente c'è solo un mezzo: giocare e provare tutte le combinazioni possibili ed immaginabili!



IL VERDETTO

Cadillacs and Dinosaurs è una bomba! Lo schermo "pulula" d'azione, e non potrete fermarvi finché non l'avrete ripulito per benino. C'è una sezione di "guida" nella quale tutto il gruppo è a bordo di una Cadillac con cui deve avventurarsi nel deserto, combattere nelle paludi contro i malvagi bracconieri facendo buon uso del "Megacrush". C'è una quantità di mosse, ma, come nei giochi più avvincenti, dovete scoprirvele da soli: questo è il divertimento! Ancora una volta la Capcom ha trovato la maniera di farci aprire il borsellino con gioia!

PAUL ANGLIN

ACCHIAPPA LE ICONE!

Perlustrate con cura i vari livelli e cercate di collezionare (quasi) tutti i bonus che trovate sulla strada. Potrete così equipaggiarvi con fucili d'assalto M16, bombe a mano, dinamite e coltelli, e reintegrare la vostra energia. State attenti però, perché il caffè fa male: non prendetelo se non volete far scemare la vostra forza! Ammassate più tesori possibile per continuare la vostra missione: se troverete i punti segreti nascosti nei vari mondi che attraversate potrete far scoppiare il vostro punteggio raccogliendo oro, fossili e gioielli. Non rimanete lì con le mani in mano: muovetevi!



GUIDA ILLUSTRATA DEI NEMICI IN CADILLACS & DINOSAURS

GIAPPONESI O "LUMBARD"?!

"Eccezionale veramente" questo giochino! Ma visti i nomi di alcuni personaggi sorge il dubbio sulla provenienza dei programmatori...

BLADE

Provetto lanciatore di



coltelli: un "lungagnone" che può attaccare anche da lontano.

POACHER JOE

Ex soldato, ora è il prototipo dei bracconieri, vero e proprio macellaio: abilissimo nell'uso del fucile!

LASH TERHUNE

Attacca lanciando una pesante roccia. Debole nel corpo a corpo.

SLISAUR

Quando "Slice" fu sconfitto da "Jack", Fessenden lo "mutò" con un dinosauro ansioso di vendetta: così nacque Slisaur.



HOGG

Abilissimo motociclista, guida molto velocemente e scorrettamente.

HAMMER TERHUNE

Proviene dal football americano: agile e potente, dispone sempre di prezioso cibo in saccoccia!

BLUDGE

Una delle creature più perfide tra quelle partorite dalla mente malata del Dr. Fessenden: grazie ad una complicata operazione ora possiede

un'incredibile agilità, unendo forza a velocità.

TYROG

L'ultima creatura generata dal Dr. Fessenden, è un parassita del corpo umano, di cui si impossessa.

DR. FESSENDEN

Il pazzo, nonché geniale, scienziato

di turno: nessuno conosce le sue reali intenzioni...

FERRIS

Fa parte di una banda da

strada: attacca sempre in gruppo.

VICE TERHUNE

Leader dei bracconieri: non è particolarmente dotato d'ingegno, ma in compenso è potente ed agile!

MORGUE

Non è altro che Morgan "mutato" con un dinosauro: spicca dei balzi incontrollabili grazie alla sua incredibile potenza.

MORGAN

Un omuncolo che si è sottoposto volontariamente alle ricerche del Dr. Fessenden per prendersi una

rivincita e diventare una creatura quasi invincibile!

BUTCHER

Macella i corpi dei dinosauri morti nella foresta. E' un essere spietato.

SLICE

Una testa rasata che si muove ad una velocità



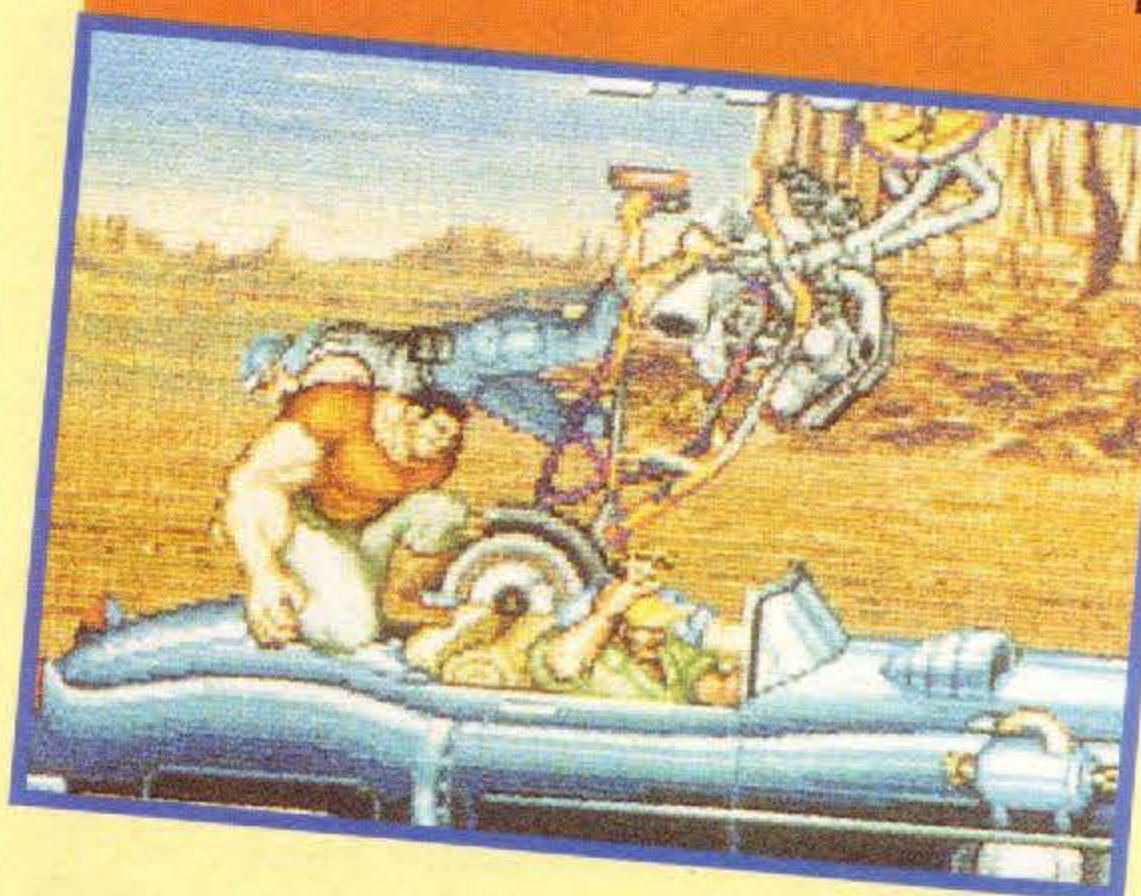
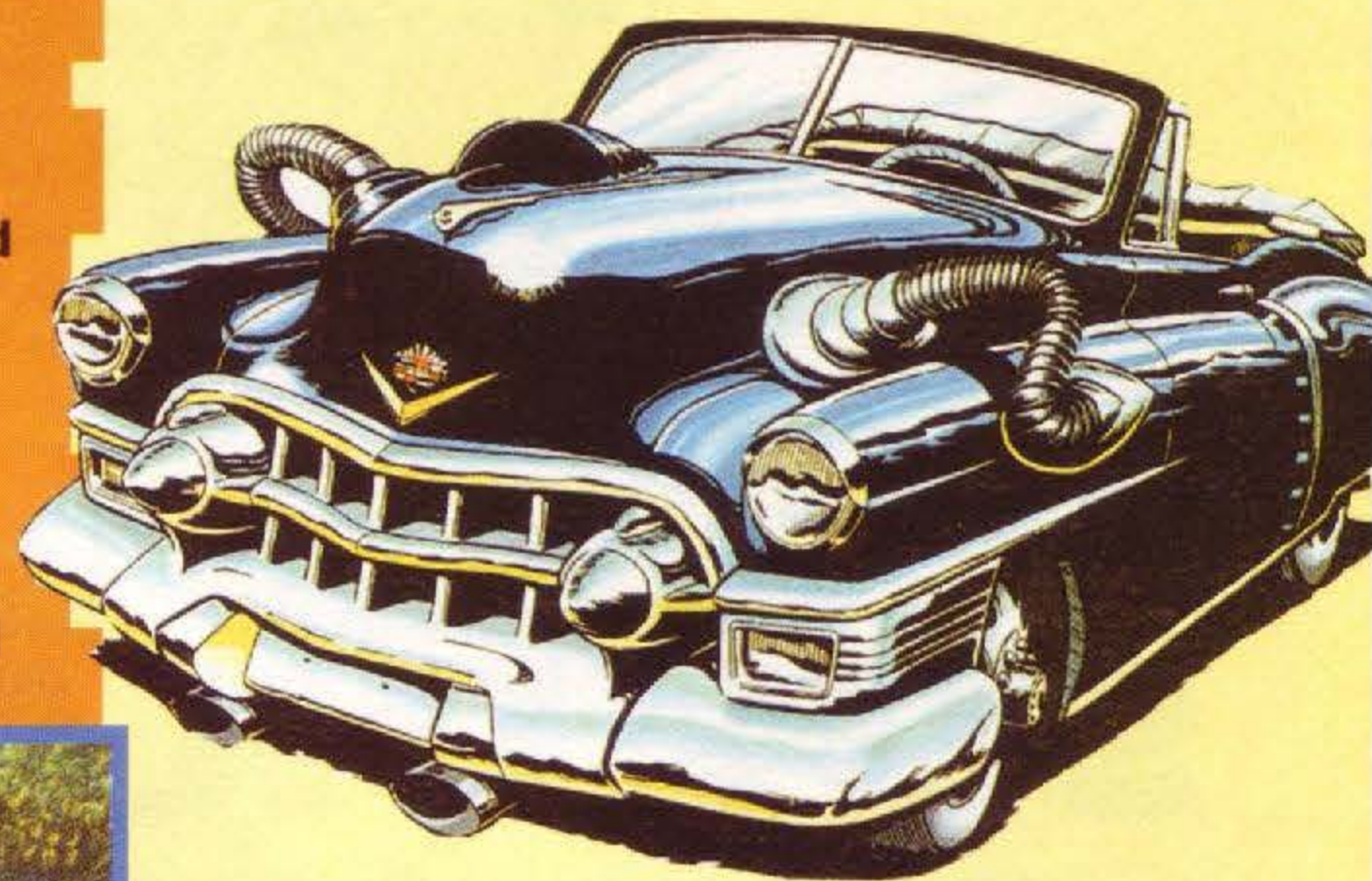
ARCADE

A C T I O N

CONTROVERDETTO!

Il genere del picchiaduro non è certo il mio preferito, anzi. Eppure devo ammettere che ancora una volta la Capcom è riuscita a scodellare un coin-op mitico, tanto che i voti che ha dato Paul mi sembrano un tantino bassi, specie per quel che riguarda il sonoro: se avrete la fortuna di trovare un mobile adeguatamente predisposto gustatevi tutto il "Virtual Audio" generato dai "QSound Chips"! Fa-vo-lo-so! CAD non sarà eterno come SF2, ma ne avete di cose da scoprire e con cui divertirvi, specie se giocate in compagnia! Probabilmente ci vorrà un po' di tempo prima che si diffonda in Italia, visto l'alto costo della "scheda", dovuto al cambio sfavorevole con lo yen, ma sicuramente CAD sarà uno dei migliori giochi del 1993.

MAURIZIO "IUR" MICCOLI

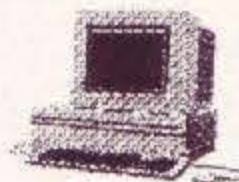


Db-Line srl

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

☎ 0332/819104 Fax 767244 Db-Vox 767303 VOxonFax767360

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



767360

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

FAX:0332/767244 - BBS 0332/819044-706469 - VoxonFax 0332/767360 (Voxo-Fax)

Db-Vox 0332/767303: Richiedi subito il tuo codice personale!! IL SERVIZIO E' GRATUITO!!

ARCADE

A

N



SUZUKA 8 HOURS



(NAMCO 1992)

Pare proprio che il nostro esperto di coin-op si stia convertendo, oppure ha vinto al Totocalcio: dopo aver predicato per anni e anni e anni e anni che bisognava scegliere solo quei videogiochi che permettevano

di giocare ore con un gettone adesso sta dilapidando intere fortune con i giochi "a termine". Infatti dopo Virtua Racing del mese scorso è ora il turno della super-moto della Namco.

PERO' E'

"LINKABILE"...

Allora perché giocare a S8H? Semplice, perché potete sfidare i vostri amici! S8H infatti è fornito a moduli di due giocatori, che possono essere collegati tra loro sino a raggiungere 8 partecipanti a una sfida in contemporanea. Se poi aggiungiamo la carcassa di plastica a mo' di moto su cui ci sediamo,

agile e precisa, e un mega-monitor che segue l'andamento della corsa, la faccenda comincia a farsi interessante.



UNA SOLA PISTA?

Che domande, ragazzi: altrimenti perché si chiamerebbe "Suzuka"? Questa ormai mitica pista, utilizzata in molte altre simulazioni di guida, da Pole Position II a Final Lap, non è certo delle più agevoli già per le automobili, figuriamoci per le moto! Ciò comunque è sicuramente un difetto di questo gioco, almeno se considerato rispetto a ciò che offre il mercato al giorno d'oggi: tutti giochi multipista! Oltre tutto visto che ha un nome così specifico come chiameranno un eventuale seguito? "Suzuka & Company"?

FINAL "SUZUKA" LAP?!

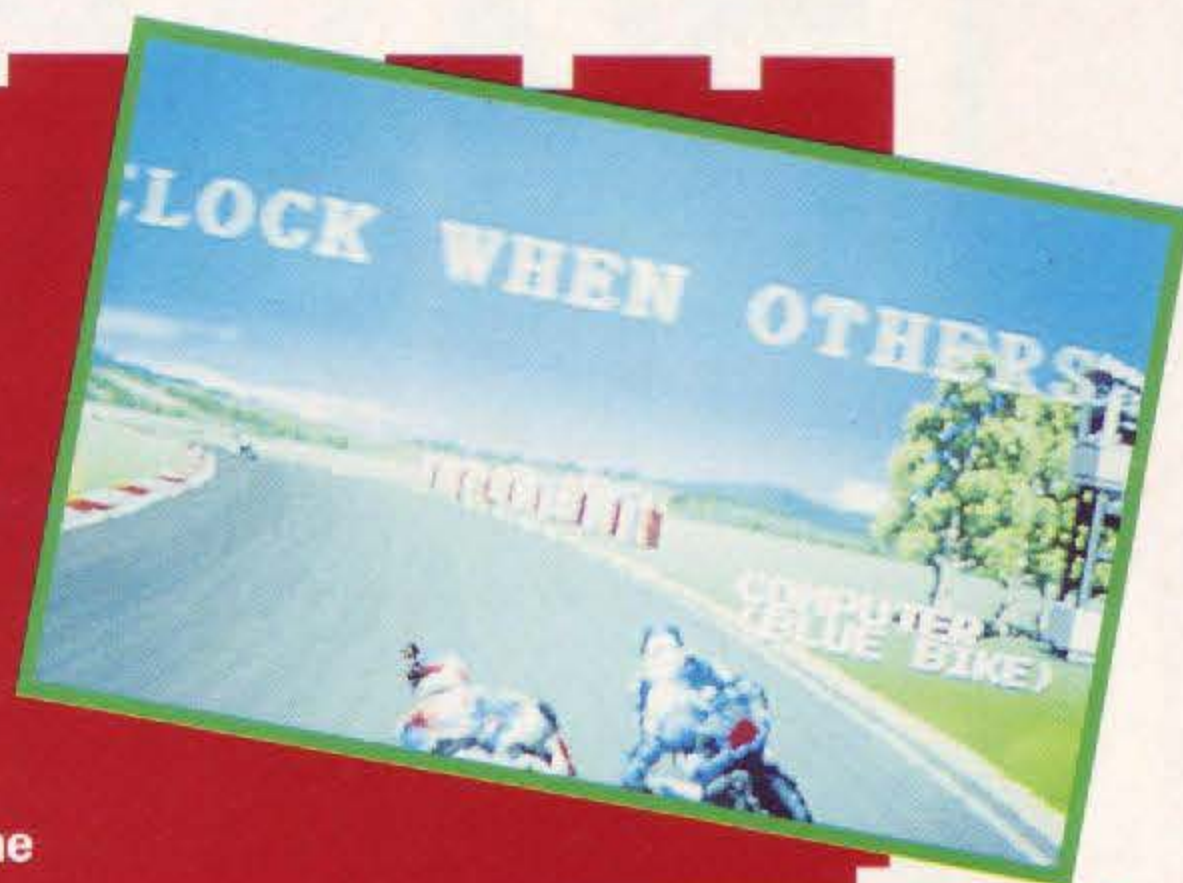
Prima di tutto è bene fare una precisazione: se volete gustarvi al 100% S8H dovete giocare da soli o con giocatori di livello non inferiore al vostro. Questo soprattutto se siete già ad un buon livello come tempi, cioè se riuscite a viaggiare intorno ai 50" al giro: infatti se con le automobili si riesce a destreggiarsi meglio anche con giocatori non molto dotati, con la moto si è molto più instabili e basta un piccolo contatto per perdere velocità e tempo prezioso. In S8H le traiettorie da seguire sono abbastanza ben delimitate e non c'è molto spazio per recuperare eventuali imprevisti, se non perdendo velocità e di conseguenza decimi preziosi, che si possono recuperare soltanto se state giocando in compagnia di gente esperta che sa "tirare" come e più di voi, visto che anche qui, come in Final Lap, il computer dona una maggior velocità agli inseguitori. Il parallelo si fa un po' più delicato per quanto riguarda i contatti tra le moto: è difficile buttare fuori strada un avversario senza venire coinvolti, ma in compenso si può "spingere" in rettilineo chi ci sta davanti.

ARCADE

A C T I O N

SCUOLA DI GUIDA

Come affrontare le curve? Naturalmente dipende dalla nostra velocità: se riusciamo ad arrivare ai limiti, praticamente tutte le curve, tranne la "curva della morte" e la chicane finale, si possono tagliare alla perfezione, piegando di colpo la nostra moto. Paradossalmente se siamo più lenti le cose si fanno più complicate perché dobbiamo graduare la "piega" per non uscire di pista: ricordate che basta sfiorare il bordo per perdere di colpo 100 e più chilometri orari. Nella chicane o si anticipa la curva uscendo di pista o si frena, facendo subito dopo due veloci "pieghe". Nella "curva della morte" dobbiamo effettuare entrambe le operazioni se vogliamo riuscire ad acchiappare la traiettoria corretta per uscirne alla massima velocità possibile.



VERDETTO

Devo confessare che Suzuka 8 Hours a prima vista non mi aveva impressionato particolarmente. Anche dopo aver fatto qualche partita non ne ero particolarmente entusiasta: pensavo ad altre simulazioni di guida con le moto e mi sembrava che persino il vecchio Hang-On tutto sommato fosse più attraente di S8H. Invece dopo aver giocato con maggior continuità e soprattutto dopo aver assaporato il gusto della sfida diretta con altri giocatori mi sono dovuto ricredere. Tutto sommato la semplicità del gioco è la sua arma vincente: non bisogna preoccuparsi di cambiare marce (anche se è opportuno essere sempre pronti a frenare) e bisogna solo dedicarsi a seguire la filantissima pista, sbattendosi come dei merluzzi sulla carcassa della moto, pesante al punto giusto da rispondere immediatamente alle nostre sollecitazioni, ma nel contempo farci sudare come dei...



AURIZIO "IUR" MICCOLI

DaS Production
Produttori del Gioco di
Ruolo di Dylan Dog e del
Mondo di Martin Mystère
*Avventure e supplementi
per Dylan Dog:*

Alta società, Schermo
dell'Arbitro, Richiamo
dall'Inferno, Attraverso le
linee, Labirinti di paura

*In preparazione per
Dylan Dog:*

"Mia è la vendetta"
In preparazione per

GURPS:

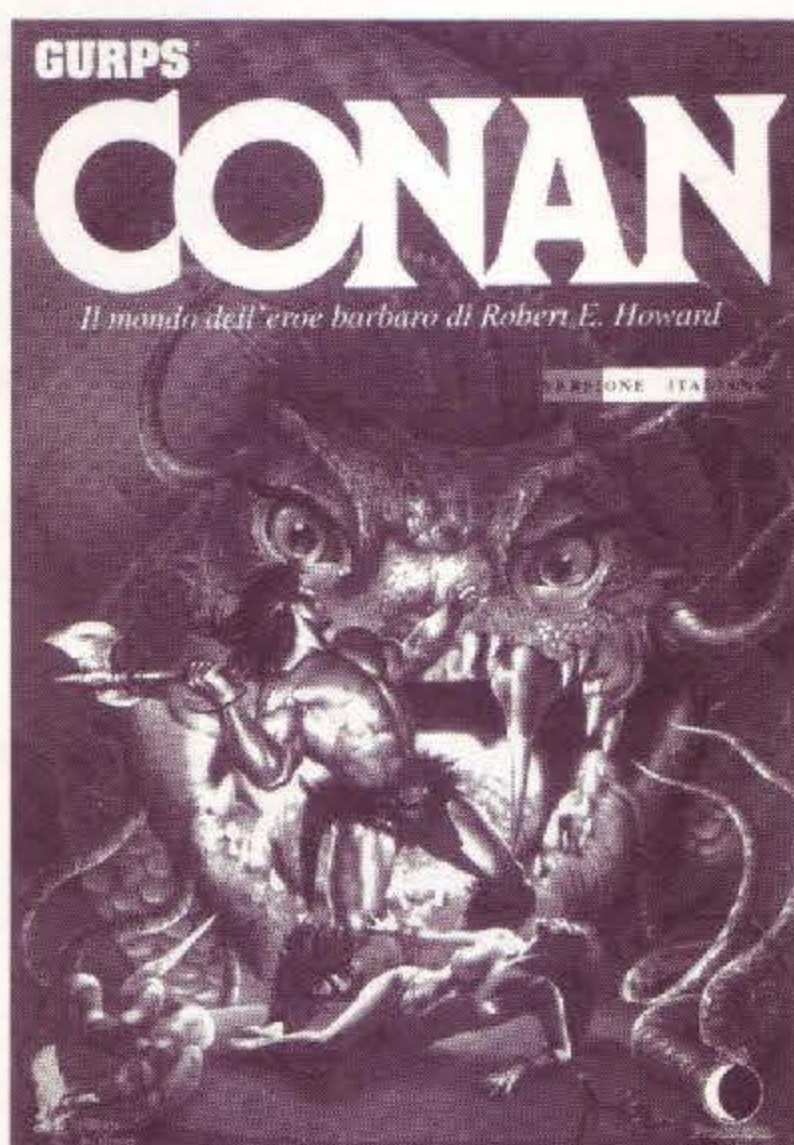
*GURPS Magic
Nuovi giochi:*

VAMPIRI

DaS Production Via della
Colonna 27
50121 Firenze

DAS
Production

GURPS Conan



L'unico supplemento per un
gioco di ruolo che permette di
ambientare una campagna nel
mondo dell'eroe di Howard

Ancora disponibile: GURPS Set
base, GURPS Fantasy

I Giochi dei Grandi

Importazione,
distribuzione e vendita per
corrispondenza di
Roleplaying, Boardgame,
Miniature, Accessori,
Dadi e Riviste
Richiedete il gigantesco
catalogo 91/92
N.B. non vendiamo giochi
per computer!

I Giochi dei Grandi
Via A. Cantore 15/b
37121 Verona
Tel. 045/8000319
Fax. 045/8011659

I Giochi dei Grandi

FAR OUT

MODE APOCALITTICHE



HO FATTO SPLASH!

PAINBALL - ACTION PURSUIT GAMES - SPLASH CONTACT - GOTCHA SONO I VARI NOMI CHE IDENTIFICANO UNO SPORT CHE IN POCHI ANNI E' ESPLOSO IN TUTTO IL MONDO.

DI VITTORIO SAVARE'

Troppo spesso quando si vede qualcuno in abiti militari con qualcosa in mano che ricorda vagamente un'arma, si pensa ad un guerrafondaio. Niente di più sbagliato. Se durante una gita nelle campagne Inglesi (francesi ecc.) vi inbatterete in una allegra famiglia di ritorno da una giornata all'aria aperta, probabilmente, quella stessa famiglia ha partecipato ad una partita di paintball.

Assolutamente sicuro, se si

rispettano le regole di sicurezza, che consistono semplicemente nell'uso di una maschera per proteggere gli occhi, il paintball è uno sport adatto a tutti, certamente più sicuro di molti altri sport più comuni, dove il contatto fisico dovrebbe non avvenire, ma in realtà avviene frequentemente (vedi il calcio, ad esempio). La necessità di giocare nei boschi, inoltre avvicina molto alla natura, insegnando a chiunque a rispettare e amare molto di più il proprio

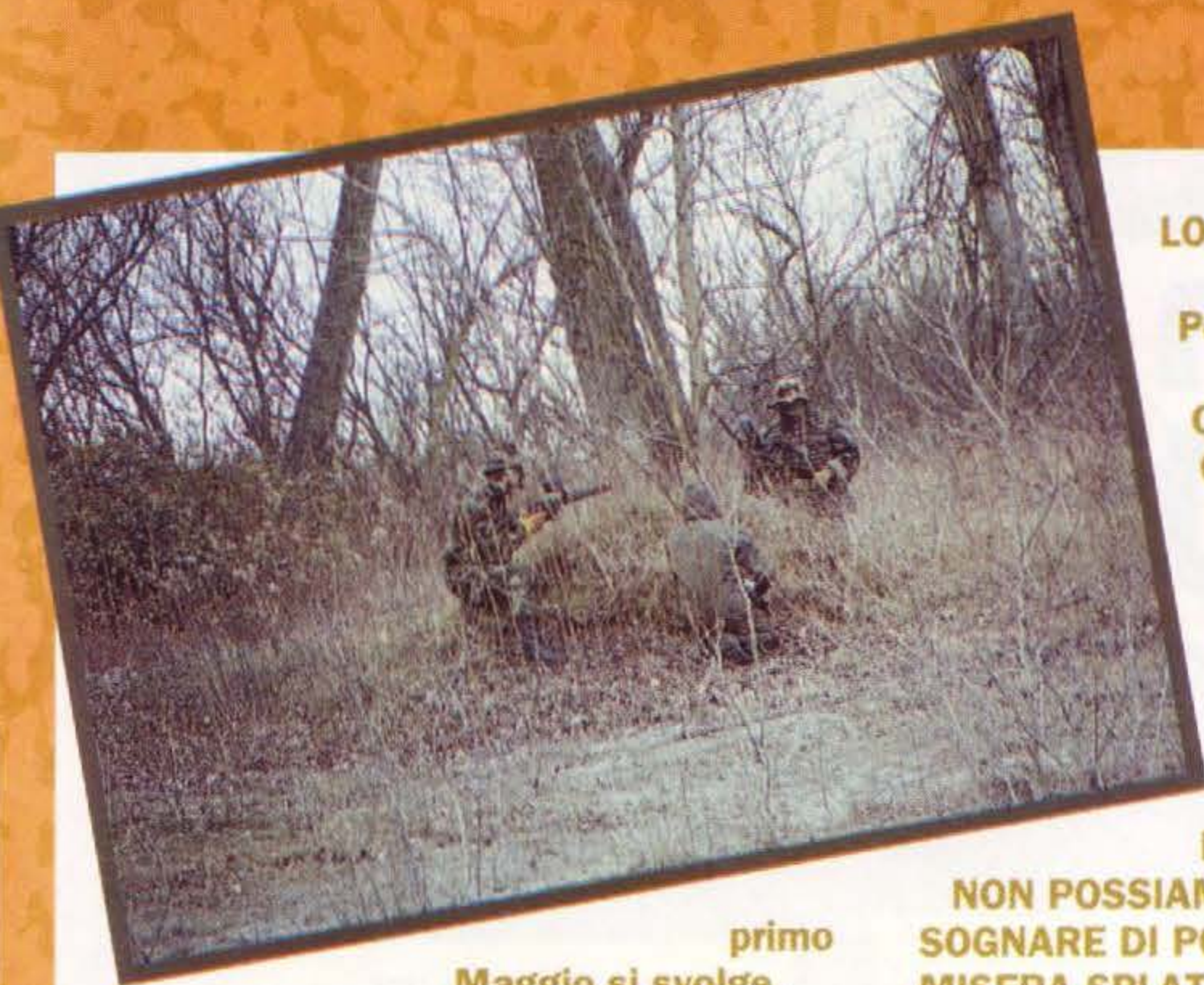
patrimonio faunistico. Ma cerchiamo di essere più chiari per i neofiti. Il paintball è una specie di gioco a bandiera dove due squadre cercano di recuperare quella avversaria e portarla nel proprio campo prima che il tempo sia scaduto.

Per evitarlo vengono utilizzate armi a gas che sparano proiettili coloranti che "marchiano" il nemico eliminandolo.

Semplice no?! Per evitare di essere visti e di conseguenza eliminati da un colpo, vengono, purtroppo, utilizzate le classiche MIMETICHE militari che creano i famosi commenti negativi.

Ma spiegatemi allora in che modo uno si dovrebbe vestire per risultare invisibile? Già invisibile, perché per strano che vi possa sembrare con la giusta mimetica è IMPOSSIBILE vedervi a più di cinque metri!! Dunque è la necessità che spinge a questo tipo di abbigliamento. Le palline di vernice, inoltre, rispettando esigenze ambientali, sono riempite di speciali oli fotosensibili solubili in acqua e assolutamente non tossici che perdono la colorazione dopo pochi minuti. E già, cari VERDI, non correte il rischio di vedere un bosco diventare rosso o blu! Quindi, direte voi,

corriamo a provare questo nuovo sport (che tra l'altro sarà proposto come disciplina olimpica), invece no!!! Già perché in Italia la normativa sulla regolamentazione delle armi, non ha ancora deciso se omologare gli attrezzi come giocattoli o armi! Armi capite!! Tutti i giorni leggete sui giornali che qualcuno è morto perché trafitto da una pallina di vernice!! Siamo ridicoli! L'unico paese europeo che vieta questo sport. Ma attenzione, se invece volete comprarvi un arco con cui realmente potreste ammazzare qualcuno... Beh non ci sono grandi problemi per l'acquisto, eventualmente optando per una balestra li eviterete... PAZZESCO!! Eppure è così. Rassegnandoci a questa Italiotta, giungo al motivo di questo articolo. Il



LORO PROPRIETA'.

Per favore sii più chiaro.

CERTO.INTENDO DIRE CHE LORO SI POSSONO PERMETTERE DI ACQUISTARE NEI NEGOZI SPECIALIZZATI IL MEGLIO CHE OFFRE IL MERCATO, MENTRE NOI IN ITALIA

NON POSSIAMO NEPPURE SOGNARE DI POSSEDERE UNA MISERA SPLATMASTER E SIAMO COSTRETTI A NOLEGGIARE IN SVIZZERA TUTTA L'ATTREZZATURA, A COSTI CONSIDEREVOLI, PER POTERCI ALLENARE.

Come ve la caverete allora in Inghilterra?

BENE.GLI ORGANIZZATORI CI HANNO GARANTITO IL NOLEGGIO DI UN MODELLO DI SEMIAUTOMATICA, MA SE TU VEDESSI QUALI ACCESSORI MONTERANNO I NOSTRI AVVERSARI CAPIRESTI IL NOSTRO PESSIMISMO.

A VEDERE I CLUB ITALIANI DI SEI MILLIMETRI,LI PUOI TROVARE I FANATICI.

Cosa intendi? E cosa sono i "sei millimetri"?

HAI MAI VISTO UNA NOSTRA "ARMA"? DATO CHE SPARIAMO DEI COLPI DA SEDICI MILLIMETRI I NOSTRI CARICATORI SEMBRANO SCATOLE PER IL CAFFE'. IL TUTTO PERDE MOLTO IN TERMINI ESTETICI ED E' ASSOLUTAMENTE IMPOSSIBILE SCAMBIARE UNA NOSTRA ARMA PER UNA VERA,,CONTRARIAMENTE



primo
Maggio si svolge, presso Maidenhead in Inghilterra il campionato MONDIALE riservato ai team da cinque.

Se vi capita di essere da quelle parti fateci un salto non ve ne pentirete. Ringrazio personalmente il TEAM PIZZA CONNECTION (unica squadra Italiana che parteciperà a questa manifestazione) e che ci ha gentilmente fornito le foto di questo articolo pubblicando una piccola intervista rilasciata dal caposquadra.

Lasciando l'Italia per partecipare a questo torneo che cosa vi aspettate?

POCO, FORSE NON PASSEREMO NEPPURE IL GIRONE INIZIALE DI PIAZZAMENTO.

Adirittura! Ma da cosa deriva questo tuo pessimismo?

DALLA CONAPEVOLEZZA CHE INCONTREREMO IL MEGLIO DELLE SQUADRE DI TUTTO IL MONDO, ATTREZZATI DI TUTTO PUNTO, SPONSORIZZATI IN TUTTO E, COSA PIU' IMPORTANTE, CON ARMI SEMIAUTOMATICHE DI



Ad esempio?

CANNE FORATE PER LO SFIATO GRADUALE DEL GAS CHE GARANTISCONO COLPI PIU' PRECISI E LUNGHI, MIRINI, CARICATORI DA OLTRE CENTO COLPI...

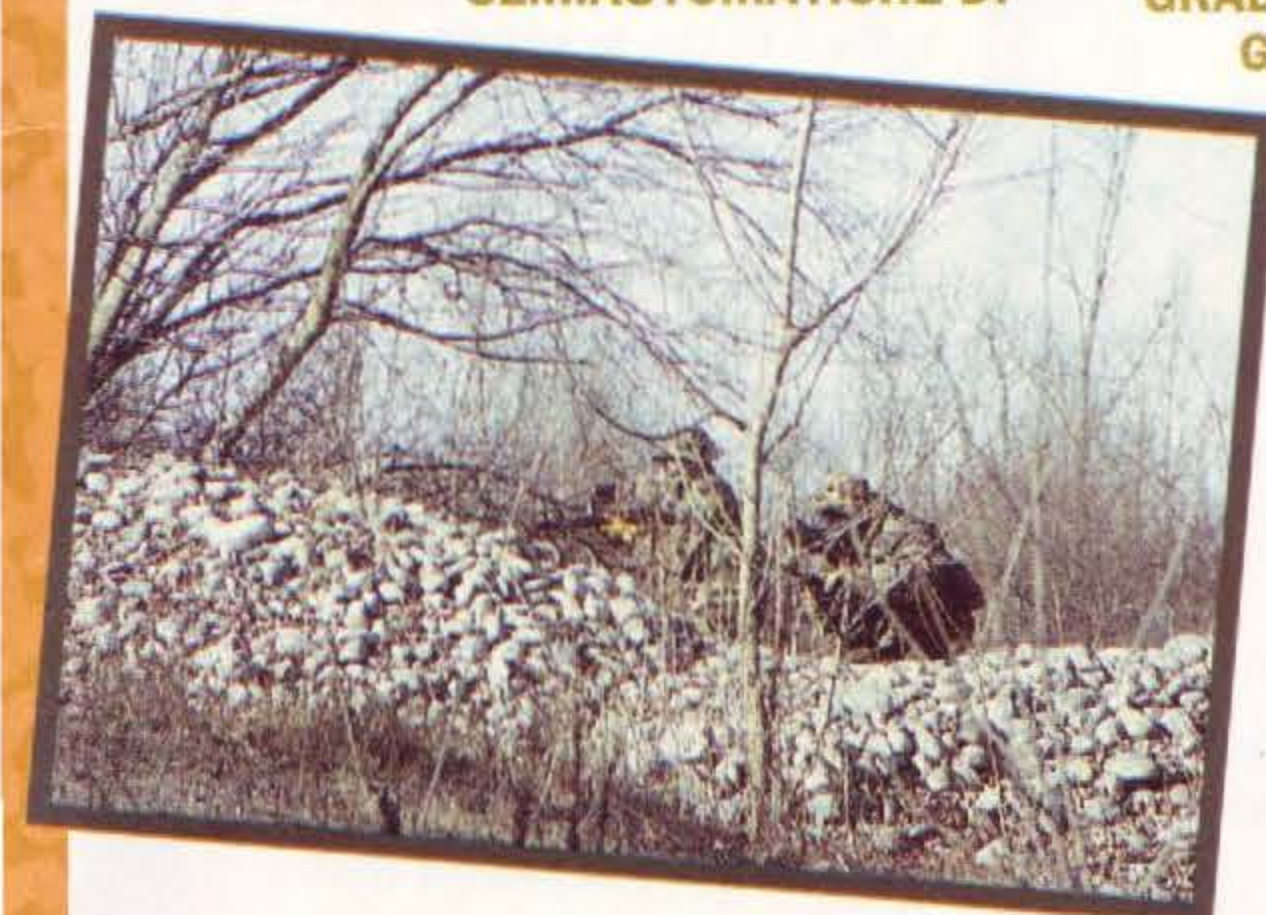
Basta! Basta! Ho capito. Parlando delle critiche che vengono spesso mosse a questo sport, cosa ci dici del fenomeno del RAMBISMO, ad esempio?

GUARDA CHE TI CONFONDI, SE VUOI TROVARE DEI RAMBO VAI

CON IL SEI MILLIMETRI TU PUOI TROVARE LE RIPRODUZIONI DELLE ARMI PIU' COMUNI, E TI POSSO GARANTIRE CHE ANCHE CHI SE NE INTENDE POTREBBE CONFONDERLA. E' PER QUESTO CHE DA NOI NON ESISTONO RAMBI.SE CERCHI DI TENERE L'ARMA VERTICALE, COME NEI FILM, TI SI ROVESCIANO TUTTI I COLPI PER TERRA! PERO' CONTRARIAMENTE ALLA LOGICA IL SEI MILLIMETRI E' STATO APPROVATO E PUOI TROVARE QUESTE ARMI, ANCHE A GAS, IN QUALSIASI NEGOZIO DI MODELLISMO UN PO' SERIO.

Sono senza parole. Posso almeno augurarvi buona fortuna?

CERTO.NE ABBIAMO BISOGNO.SPERIAMO SOLO CHE PER IL PROSSIMO ANNO LE COSE SIANO CAMBIATE E LA NORMATIVA EUROPEA DI CUI TANTO SI PARLA ABBA RISOLTO LE COSE. IN QUESTO CASO L'ANNO PROSSIMO TI PROMETTO CHE CI FAREMO ONORE PER QUEST'ANNO... CHI VIVRA' VEDRA',CHISSA CHE LA FORTUNA CI ASSISTA E CI PIAZZIAMO BENE?!!



BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÀ

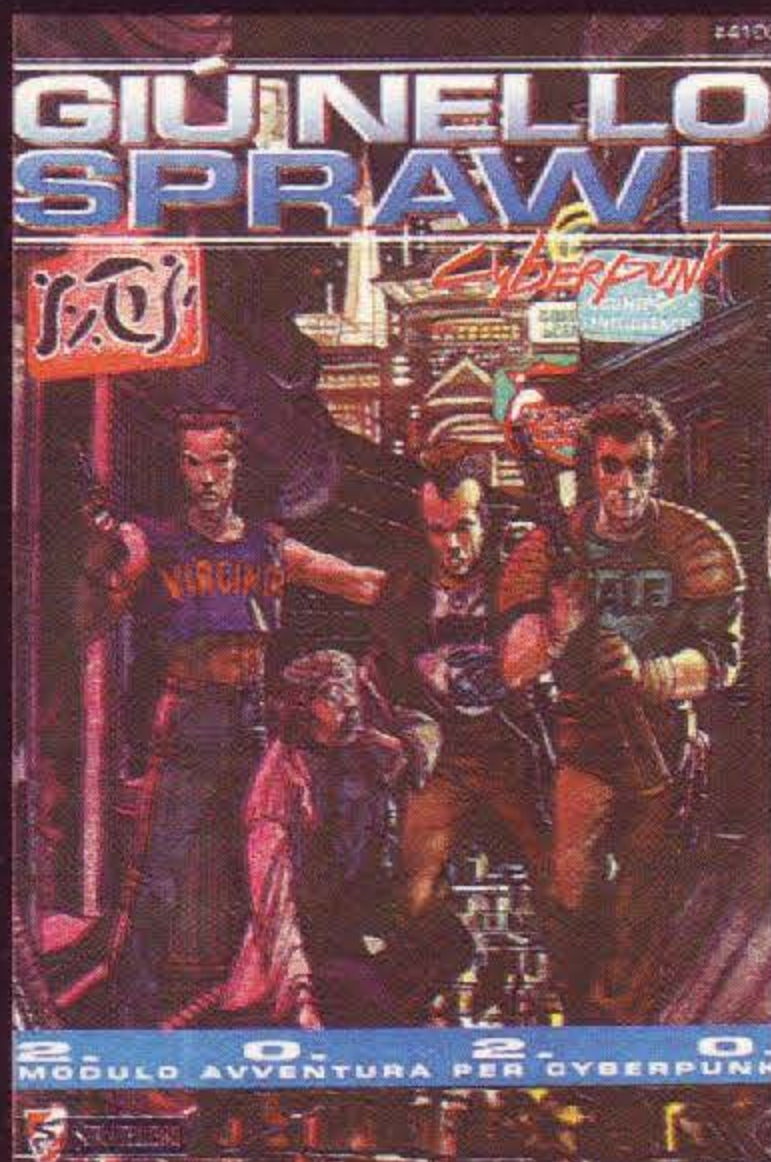
DI MASSIMO TORRIANI



GIU' NELLO SPRAWL

MODULO DI AVVENTURE PER
IL GIOCO DI RUOLO
CYBERPUNK

Edito in italiano dalla
STRATELIBRI



"Il corpo, nudo, irrealmente perfetto, si stagliava nel chiarore lunare che, prepotentemente, si ostinava a evidenziare le forme voluttuose. Con una grazia felina, balzò giù dal letto, lasciando che le gambe affusolate godessero, per pochi istanti ancora, il piacere della seta sulla pelle. La seta, così sensuale e fresca, così preziosa da spingere alcune corporazioni a combattere tra loro per il predominio di produzione di questo splendido filato. Fuggendo dal potere ipnotico del tenero abbraccio della propria alcova, MARIE prese ad indossare la propria tenuta di combattimento: un completo in kevlar attilatissimo, impreziosito da una serie di laccetti in pelle che lo facevano apparire incredibilmente simile ad un indumento intimo. Certo non poteva proteggere molto, considerate le aree che volutamente lasciava scoperte, ma, normalmente, non doveva mai sostenere scontri a fuoco particolarmente lunghi. Normalmente sparava o assaliva lei per prima... e alle povere vittime non restava che morire, perdendosi per una volta ancora nei suoi splendidi occhi azzurri. Certo era difficile resistergli, considerato che quanto la natura, molto generosa, non gli aveva fornito, era stato sopperito dall'abile opera di uno dei chirurghi plastici più famosi. Era un giocattolo costoso, che l'ARASAKA era lieto di usare in ogni occasione, per recuperare gradualmente l'esborso che

aveva sostenuto per perfezionarlo. Questa notte avrebbe riscosso gli interessi... L'ascensore, silenziosamente, trasferì Marie dal ventiquattresimo piano al blocco TRE posizionato al tredicesimo piano. I tacchi a spillo risuonavano cupi nell'immenso corridoio, mentre a grandi falcate attraversava la postazione fissa delle guardie. Un breve cenno di saluto e una lunga occhiata accompagnarono la bionda fino al centro di trasferimento. La cupola era già occupata da una coppia di tecnici che, incuranti del suo ingresso, continuarono a scambiarsi effusioni. Un lieve sbalzamento accompagnò la partenza. Per un istante Marie staccò gli occhi dal groviglio umano e prese a digitare le coordinate della destinazione. Anni di esperienza e il perfetto controllo dei parametri che al bordo dell'occhio cibernetico continuavano a susseguirsi in una rapido aggiornamento, le salvarono la vita. Il click secco della fondina ascellare avevano tradito il tecnico e, prima che potesse estrarre l'arma, una raffica di Uzi lo colpì in pieno viso. Da tempo aveva imparato che anche i più corazzati psicotici non potevano proteggere il volto, se non con un elmetto, e, sfortunatamente per loro, la coppia non ne indossava. La materia cerebrale schizzò sulla parete posteriore mentre i proiettili a carica cava eseguivano con precisione chirurgica il loro lavoro. La donna terrorizzata, ma certamente più pronta del

compagno, si gettò di lato evitando la grandinata di colpi, che, infrangendosi sul pannello di controllo, interruppe bruscamente il viaggio della cupola. La frenata improvvisa scaraventò i tre corpi sulla parete con il sadismo di un bambino che, stanco del proprio gioco, si libera dei pupazzi gettandoli in un angolo...

Quando la corsa si arrestò lungo un percorso secondario, nella cupola, il buio dominava sovrano. Piccoli movimenti incerti tradivano la presenza di forme di vita all'interno, ma nella cappa di oscurità tutto era celato. Marie inserì mentalmente il visore infrarosso giusto in tempo per accorgersi di una digitolama che puntava minacciosa alla sua gola. Allora strinse il pugno della mano destra e, mentre con un rapido scarto evitava l'attacco, affondò gli artigli retrattili nel ventre della donna. Un fremito del corpo accompagnò l'esalazione dell'ultimo sospiro poi fu nuovamente silenzio. In lontananza la sirena del trauma team urlava. Pochi secondi e l'enorme squarcio che si apriva sul suo fianco sarebbe stato ricucito, e in pochi giorni i chirurghi avrebbero cancellato indelibilmente ogni traccia di questa brutta esperienza. L'alba era oramai prossima, un nuovo giorno, timidamente faceva capolino... un nuovo giorno nello SPRAWL".

Tratto da "NOVE SETTIMANE E MEZZO PER MORIRE" scritto a postumi seguendo gli appunti di KALEB MAX IL REPORTER, tragicamente scomparso per il malfunzionamento di un impianto sessuale del dott. STUDD.

Cosa dire di questo modulo di avventure? Beh, le quattro storie inserite sono incredibilmente avvincenti e, come nel racconto iniziale, dovrete sempre tenere gli occhi aperti per sopravvivere. Caratteristica fondamentale da possedere per uscirne vivi sono

infatti le p.... toste. Nulla è come vi appare e anche quando i ruoli sembrano definiti, è facile invertirli e, come di incanto, vi troverete a fare da preda, mentre vi aspettavate di essere il cacciatore!!! Insomma il vero spirito CYBERPUNK!!! Inoltre, nella parte finale vengono inserite brevi note per convertire i personaggi di CYBERRSPACE per CYBERPUNK, cosa dire di più? **NON PERDETELO!!!**

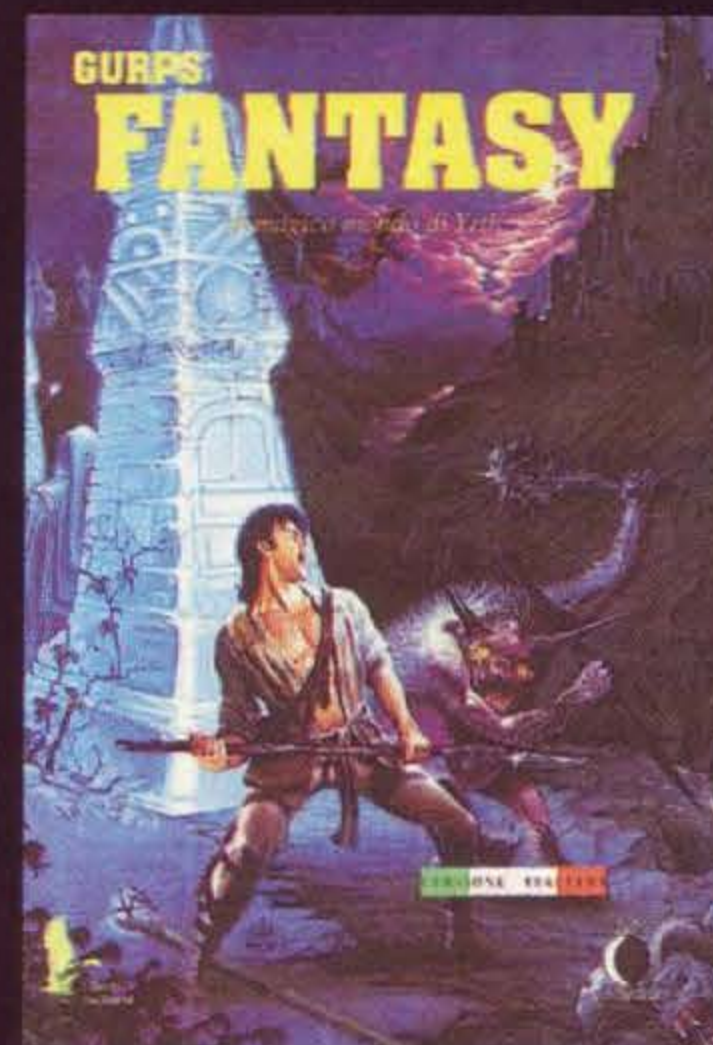
N.B.: E' stata annunciata l'uscita di un modulo di espansione che vi consentirà di ricreare le avventure di NATHAN NEVER con questo sistema. Ragione in più per non farsi sfuggire il regolamento base.

FANTASY

MODULO DI ESPANSIONE PER GURPS

Edito in italiano dalla DAS e I GIOCHI DEI GRANDI

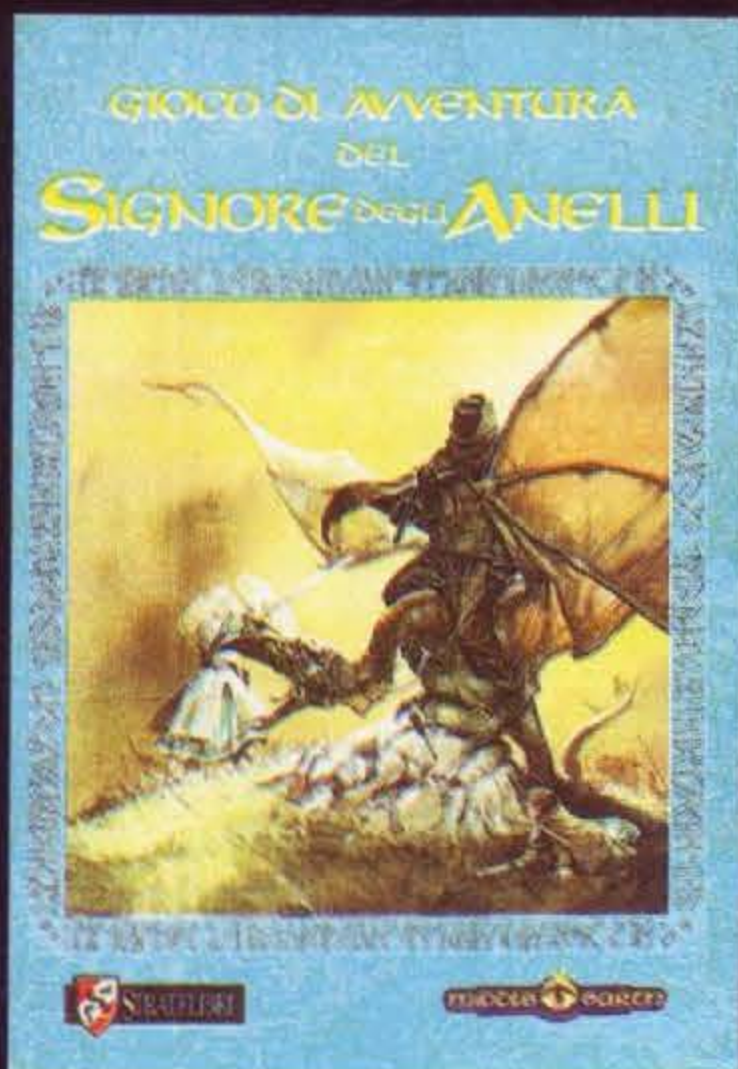
Fantasy, come era logico supporre, è la prima espansione per GURPS. Orchi, elfi, nani e le solite creature fantastiche popolano IRTH, travagliato continente dominato da razze diverse risucchiate da altri mondi grazie a uno sfortunato incantesimo operato dagli elfi oscuri. Nato per approfondire ogni singolo argomento, trattato nel modulo base in maniera sommaria, FANTASY mediante regole aggiuntive e una ambientazione molto ricercata dona spessore alle avventure regalandovi un intero mondo da esplorare. Ogni reame viene descritto minuziosamente: storia, religione, cultura, aspetti geografici, condottieri, maghi e re sono ampiamente dibattuti. Nulla è lasciato al caso. In breve qualcosa di mitico.



La scelta particolarmente azzeccata, di pubblicare in così poco tempo questa espansione, fa ben sperare per il futuro, visto che chi ha scelto questo sistema ricerca la versatilità che lo contraddistingue. Per diritto di cronaca va precisato invero che è da poco uscito, in inglese, il modulo FANTASY 2. Alcuni maligni affermano che questa sarà, per gli editori, la prova del nove. Per tanti anni, infatti, da Verona sono partite strali riguardo la scelta o la tempestività della pubblicazione dei prodotti ad opera dell'EDITRICE GIOCHI o della STRATELIBRI; adesso è il loro turno di essere nel mirino delle critiche!!! Ride bene chi ride ultimo... Mi raccomando non deludeteci, sono molti gli appassionati di GURPS che "sbavano" aspettando novità! Fate vedere di che pasta siete fatti!

IL GIOCO DI AVVENTURA DEL SIGNORE DEGLI ANELLI

Nuova versione in scatola dell'oramai famoso gioco di ruolo base. La STRATELIBRI ripropone, in questa confezione, i due volumi e la mappa della terra di mezzo. Per



chi volesse saperne di più, dopo essere stato fustigato sulla pubblica piazza, potrà rileggersi il numero di Marzo dove è stato trattato ampiamente tutto il materiale riguardante TOLKIEN.

TIRANID ATTACK

BOARDGAME PER DUE GIOCATORI

Edito dalla GAMES WORKSHOP con traduzione in italiano



"Nello spazio siderale l'astronave si muoveva silenziosamente. Pianeti, soli e gruppi di asteroidi facevano da sfondo alla struttura metallica enorme chiamata INCROCIATORE STELLARE. Una nuova missione era pronta per gli uomini dell'IMPERATORE. Una missione che sarebbe stata siglata dal sangue di centinaia di eroi, una missione



indispensabile per la sopravvivenza del genere umano. Spazi infiniti venivano colmati in frazioni di secondi e infine, come per incanto, la flotta nemica apparve. La massa antropomorfa delle astronavi tiranidi, contrastava in maniera stridente con le forme geometriche perfette dell'incrociatore. Gruppi di caccia si staccarono dall'astronave madre, lanciandosi all'assalto. Come due giganti che si fronteggiano, le due fortezze

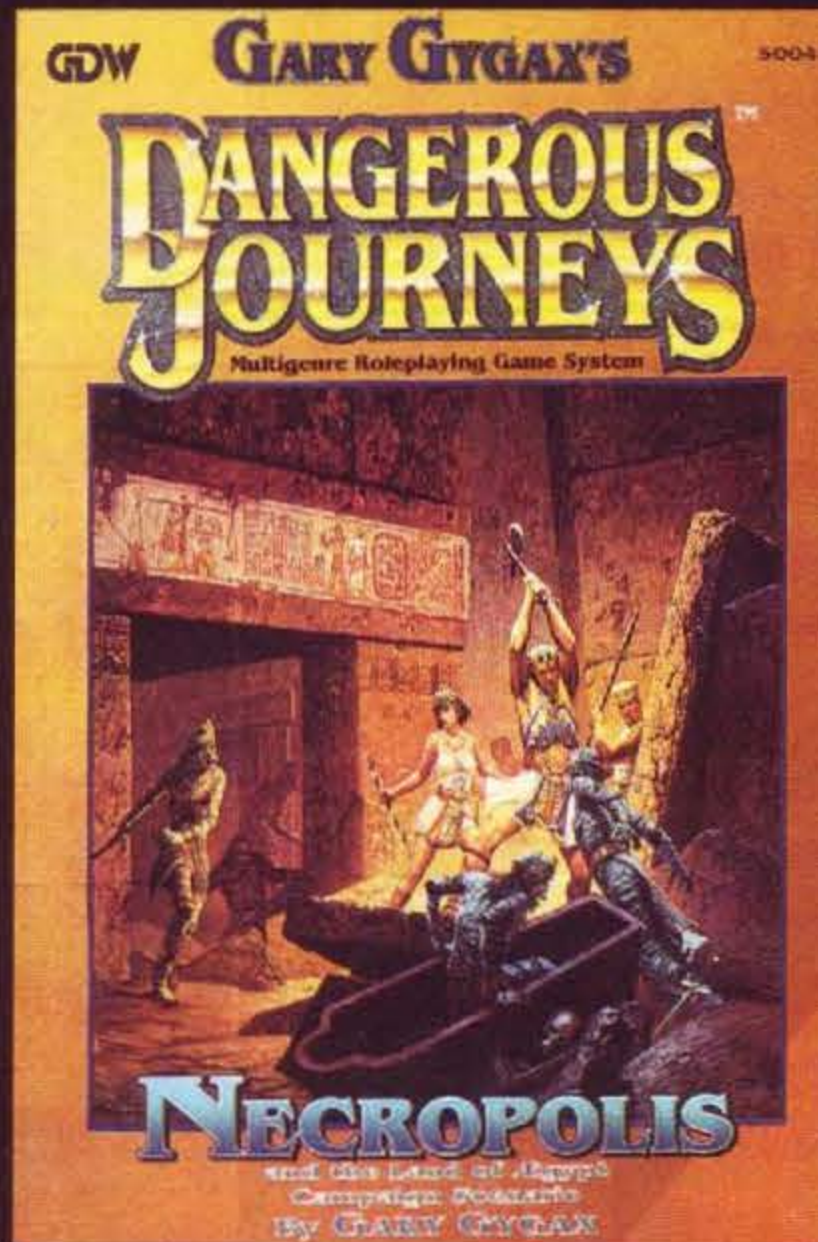
volanti presero a girarsi intorno in una danza di morte, valutando reciprocamente il proprio avversario. Le torpede vennero allora lanciate per dare inizio all'arrembaggio che avrebbe segnato l'esito della battaglia. Sciame di guerrieri in armatura penetrarono nella ferita appena aperta e la caccia ebbe inizio. Scopo della missione era identificare e distruggere

alcuni elementi biomeccanici che garantivano il funzionamento del complesso meccanismo organico. Il caldo abbraccio delle pareti mucose, attraversate da cisti purulente che vomitavano guerrieri tiranidi, accolse gli impavidi scout. Morirono a centinaia prima che la zona fosse securizzata, nonostante l'intervento dei marines in Terminator armour che si prodigavano per proteggere i "fratelli". Ordini furiosi si susseguirono senza sosta nel tentativo di arginare la marea aliena. L'odore del sudore e del sangue permeavano l'aria, quando fu identificato il primo obiettivo. Lo sfintere, valvola di controllo della velocità sub spaziale, ritmicamente imponeva spasmi muscolari all'intera struttura con sibili di gas compressi che facevano rimbombare le pareti. Le cariche al plasma furono piazzate, e pochi istanti dopo l'assordante deflagrazione l'orribile prepuzio cessò di esistere. L'astronave tiranide condannata all'immobilità ebbe un sussulto e, come una balena colpita a morte, rovesciò il proprio corpo e si lasciò trascinare dalle correnti cosmiche."

Tratto da "PINOCCHIO E LA BALENA" scritto dal noto inquisitore

GEPPETTO TERZO da VIMODRONE.

Vi è piaciuto ALIENS? E quella schifosissima MADRE vi ha fatto sognare con le sue escrescenze mucotiche? Beh, i tiranidi sono molto meglio! Pensate che per inseminarvi i genestealer tenteranno di mettervi la lingua in bocca! CHE SCHIFO! Perciò è giusto darsi da fare per eliminare questa minaccia astrale che non vi darà ne tregua ne mercè. Garantiti scontri furiosi e atti di coraggio da parte dei marines. Garantite miniature fantastiche. Garantito il divertimento. Che altro?!?



con una serie di espansioni e moduli geografico/avventurosi dall'ottima veste grafica che ricordano molto i mitici ATLANTE... Che dire... Per chi, come me, ama GARY per ciò che rappresenta, questo è un prodotto indispensabile, per gli altri... sicuramente è un'ottima alternativa all'ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS.

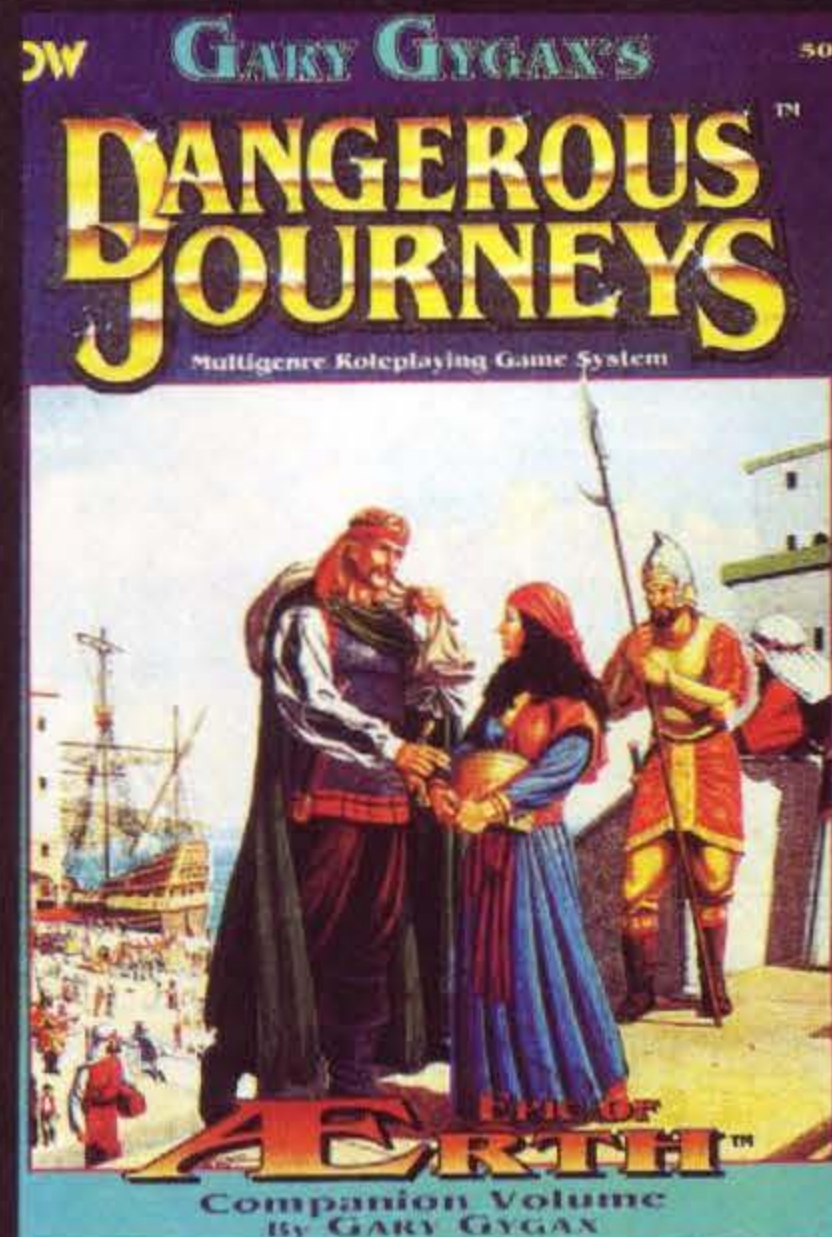
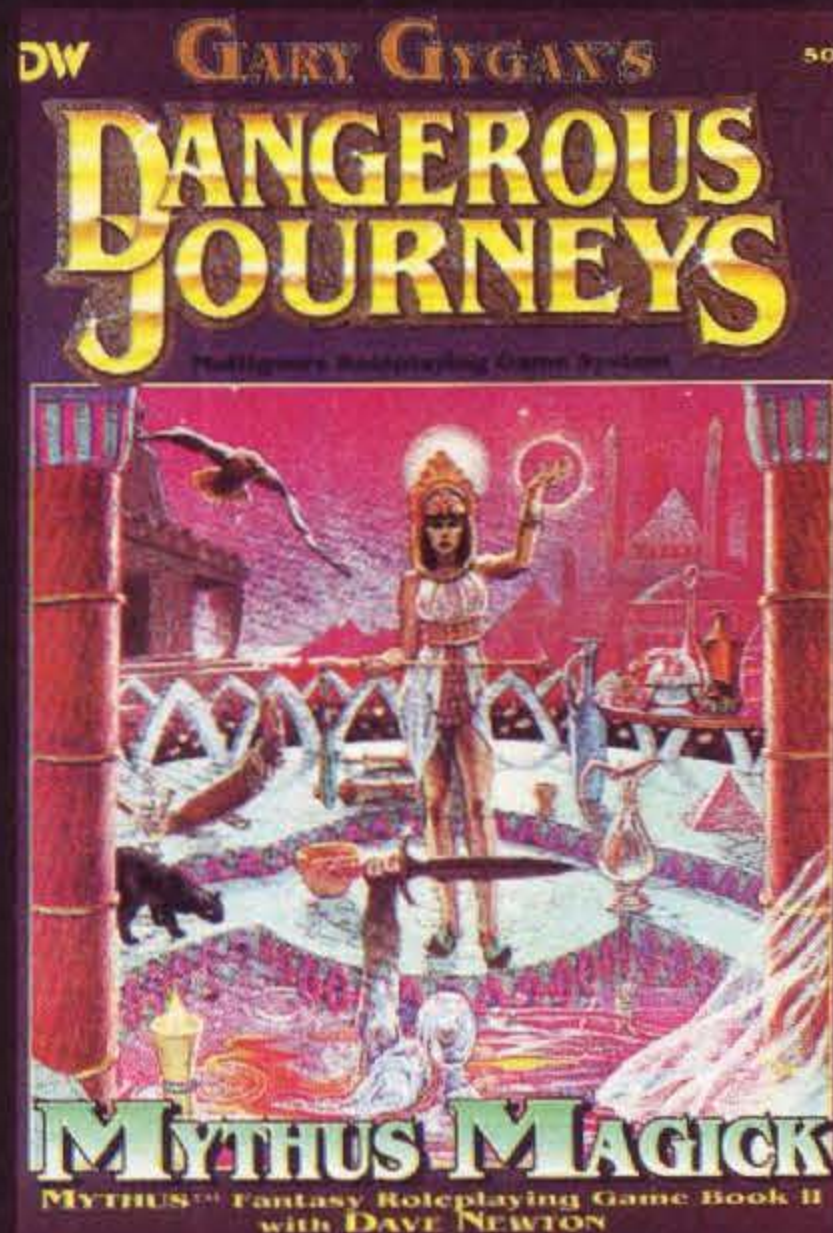
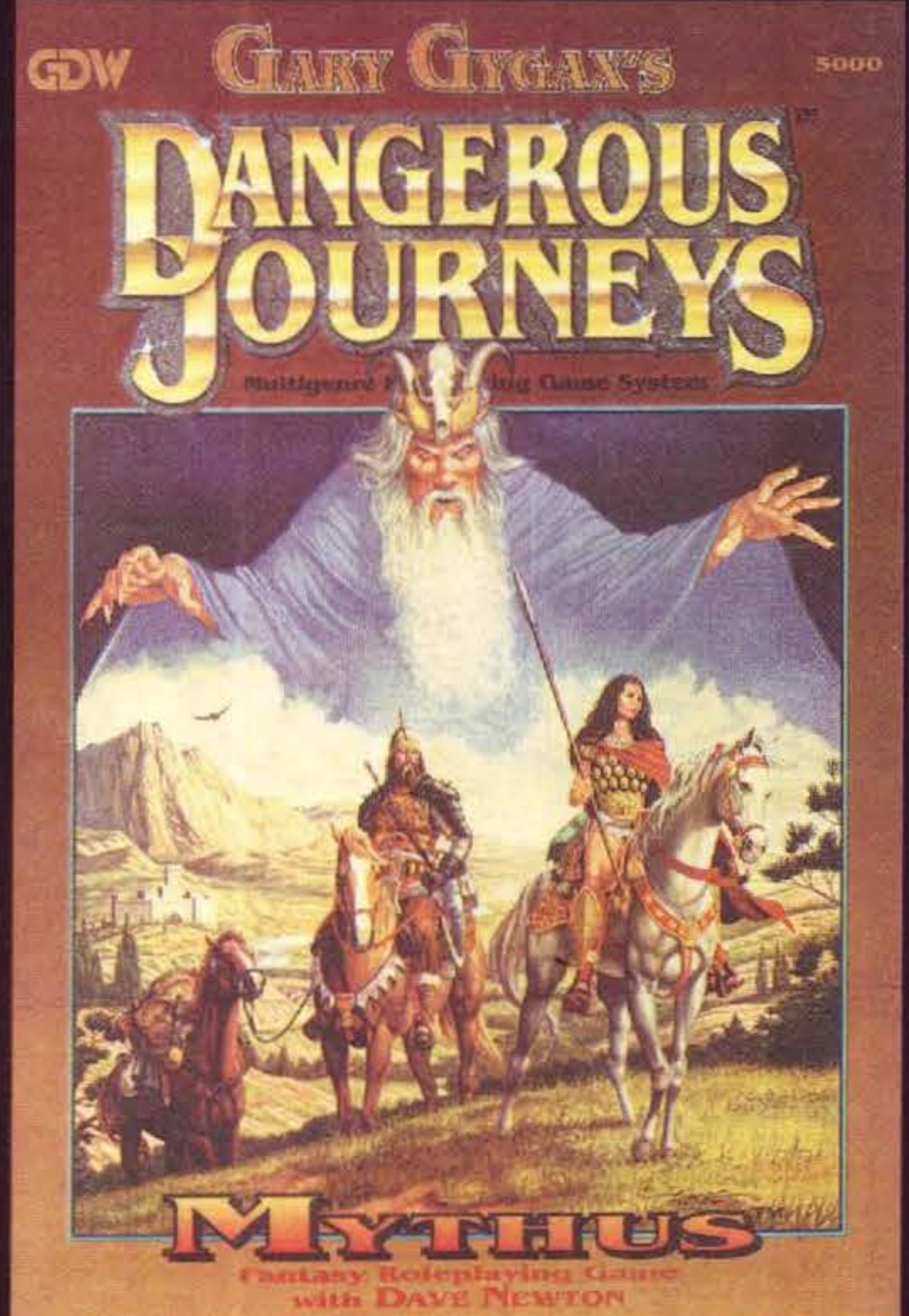
DANGEROUS JOURNEYS DI GARY GYGAX

**COMPRATELO!!!
GIOCO DI RUOLO INGLESE**

Edito dalla GDW

Dopo aver fatto da papà a DUNGEONS AND DRAGONS, per tanti anni, il buon GARY ci ritenta con un prodotto tutto suo. A metà tra la cultura egiziana e quella araba, con

qualche infarcitura di HEROIC FANTASY questo prodotto non finisce di convincerci che il divorzio dal padre storico del gioco di ruolo sia realmente avvenuto. Sarà perché le copertine dei prodotti sono ancora rigorosamente curate dagli stessi artisti notoriamente TSR (vedi EL MORE ecc), o perché la struttura generale ricorda molto le prime versioni di D&D. Addirittura, per non perdere il pubblico più giovane, ha inserito una versione di regole base introduttive!!! Sicuramente curato sotto tutti gli aspetti, questo prodotto, ha già invaso i negozi specializzati



Ancora una volta siamo giunti ai saluti e ringraziando PER GIOCO e STRATELIBRI per la solita cortese collaborazione, mi permetto di segnalarvi, infine, la visione cinematografica de "L'armata delle tenebre". Non vi pentirete parola mia! MAX IL GRANDE, IL GROSSO, IL CATTIVO!

Fiera Milano Presenta

6-10 MAGGIO 1993 - QUARTIERE FIERA

**È TEMPO DI
“METTERE A BUDGET”**

ABACUS

**MOSTRA MERCATO
DELL'INFORMATICA E DELLA
TELEMATICA PER LO STUDIO,
L'HOBBY, LA CASA**

INGRESSO DALLE 9.00 ALLE 18.00 VIA SPINOLA, (PORTA MECCANICA) M1-AMENDOLA

Segreteria Operativa

Fiera Milano Infotelemarket S.r.l.
Largo Domodossola, 1 — 20145 Milano
Ingresso Uffici da: Porta Meccanica — Padiglione 20
Tel. (02) 48008619/48 — Fax: (02) 48008571



**FIERA
MILANO**

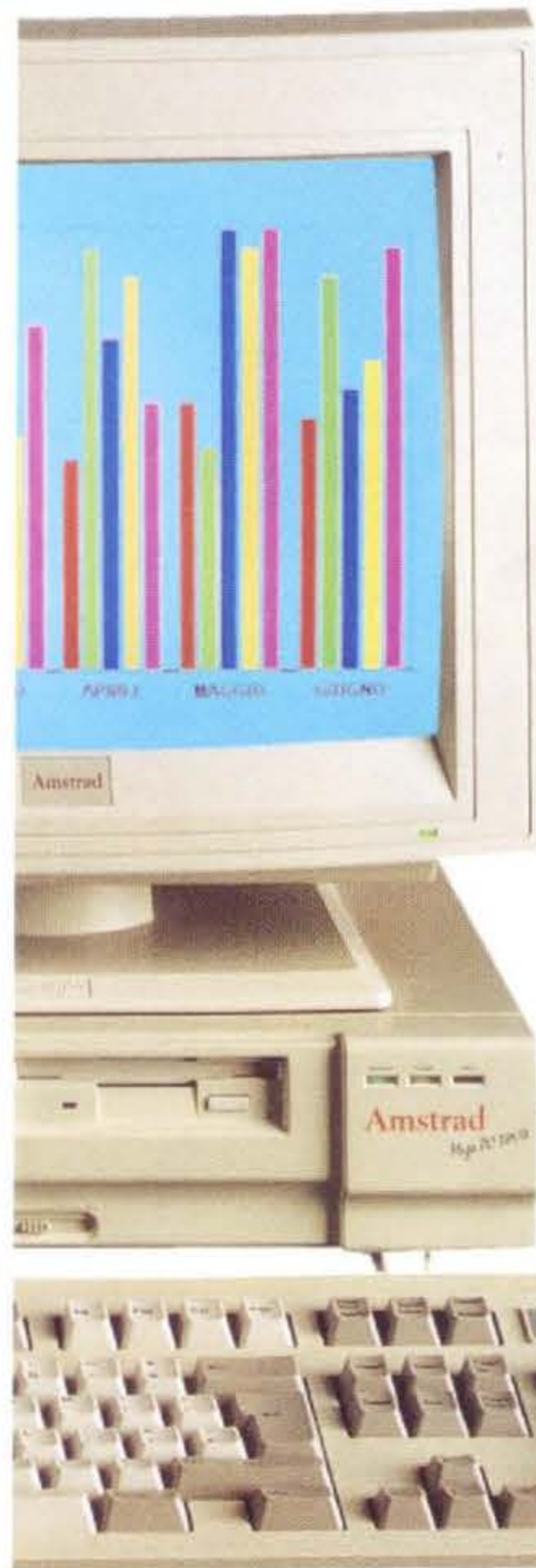
L'UNICO

100% SEGA + 100% PC

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

Ciccognani Studio

SEGA
MEGA DRIVE
Compatibile



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

PC
Compatibile

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

MegaPC386SX è prodotto e venduto da Amstrad con licenza Sega Enterprises Ltd.

Mega PC

Amstrad

VIVERE LA TECNOLOGIA

Confrontateci pure.

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

NEW

MARPES®

PRESENTA

MARgame®



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

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