SPECIALE 164 PAGINE

IN REGALO! IL CALENDARIO & L'ADESIVO DI CVG

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70 TAXE PERCUE (TASSA RISCOSSA) MILANO CMP ROSERIO
N.32 DICEMBRE 1993 L. 5.000 (Frs.7.5)
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

COMPUTER + VIDEOGIOCHI

CVG

SOTTO L'ALBERO 3DO & JAGUAR

ENADA 21
I COIN-OP DEL FUTURO!

FIFA INTERNATIONAL VS SENSIBLE

LAWNMOWER MAN
CONSOLE & PC-CD!

- SECOND SAMURAI
- PINBALL FANTASIES
- MAGIC BOY
- DESERT STRIKE
- DESERT FIGHTER
- TFX
- THE LABYRINTH OF TIME
- FRONTIER-ELITE 2
- ZOOL CD
- ALIEN BREED 2
- WOLFENSTEIN 3D
- ALADDIN
- SUPER PUTTY
- ALIEN 3

• CD32 • MEGA CD • MEGADRIVE • NEO GEO • LYNX • MASTER SYSTEM •
• AMIGA • COIN-OP • GAMEBOY • GAME GEAR • NES • SUPER NES • RPG •

NEL PAESE DEI VIDEOGIOCHI

CONSOLE GENERATION

SUPER OFFERTE NATALIZIE

CARTONI ANIMATI GIAPPONESI IN LINGUA ITALIANA

3DO

SNK NEO GEO

MODELLINI DEI PIU' FAMOSI ROBOT GIAPPONESI

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI

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

CONSOLE GENERATION S.a.s.

IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI

20148 MILANO • VIA CAPECELATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

QUEEN COMPUTER

Software & games

"L'idea giusta per il regalo di Natale"

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	PC3	AMIGA
ACES OF THE PACIFIC	99.900	
ACES OVER EUROPE	129.900	
AFL FORCE COMMANDER		79.900
AIR WARRIOR II	99.900	
ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)		69.900
ALIEN 3		59.900
ALIEN BREED 3		79.900
ALONE IN THE DARK 2	TEL.	
AMBERSTAR	TEL.	TEL.
AMBUSH AT SORINCOR	99.900	
AMERICAN GLADIATORS	79.900	69.900
APOCALYPSE		59.900
ARMORED FIST	TEL.	
AUTOROUTE EXPRESS EUROPA	149.000	
AUTOROUTE EXPRESS ITALIA	149.000	
AXESS DENIED	TEL.	
BART VS. THE WORLD	TEL.	
BATMAN IL RITORNO	79.900	TEL.
BATTLE ISLE '93	99.900	89.900
BEASTLORD		59.900
BEST OF THE BEST	TEL.	TEL.
BETRAYAL AT KRONDOR	139.900	
BLADE OF DESTINY	119.900	119.900
BLASTAR		59.900
BLOB		59.900
BLUE FORCE	TEL.	
BOB & BAD DAY		59.900
BODY BLOWS	79.900	69.900
BODY BLOWS 2		79.900
BREACH 2 ENHANCED	79.900	49.900
BRUTAL FOOTBALL	TEL.	TEL.
BUBBA 'N STIX		TEL.
BUILD & RACE - MOTOR STARS	TEL.	
BURNING RUBBER		TEL.
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	99.900	

CANNON FODDER		TEL.
CARTOONERS	109.900	
CHAMPIONSHIP MANAGER '93	79.900	69.900
CHAOS ENGINE		59.900
CHESS MANIAC 5	139.900	
CHUCK ROCK II		59.900
CHUCK YEAGER AIR COMBAT	59.900	
CIVILIZATION	99.900	89.900
CLASH OF STEEL	119.900	
COMANCHE DATA DISK 1	79.900	
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119.900	
COMBAT AIR PATROL		69.900
CONQUERED KINGDOM	TEL.	
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	159.900	
CURSE OF ENCHANTIA 2	TEL.	TEL.
D-DAY	99.900	99.900
DANGEROUS STREETS		TEL.
DARK SUN	139.900	
DARKMERE	TEL.	TEL.
DARKSEED		TEL.
DAUGHTER OF SERPENTS	109.900	
DAY OF THE TENTACLE	129.900	
DEEP CORE		59.900
DELTA	TEL.	
DESERT STRIKE		69.900
DISPOSABLE HERO		TEL.
DOGFIGHT (ITA)	119.900	99.900
DONK		59.900
DRACULA	89.900	89.900
DUNE II	99.900	89.900
ENTITY		TEL.
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	119.900	
EYE OF BEHOLDER III	109.900	TEL.

TITOLO	PC3	AMIGA
F1		TEL.
F1 GRAND PRIX	109.900	79.900
F117 A NIGHTHAWK		109.900
F15 STRIKE EAGLE III	109.900	
F17 CHALLENGE	TEL.	39.900
F19 STEALTH FIGHTER (KICK XL)	49.900	
F29 (HI TECH)	49.900	39.900
FALCON 3.0	109.900	
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	
FATTY BEAR	TEL.	
FIELDS OF GLORY	129.900	
FIRE & ICE	TEL.	
FLAG	TEL.	TEL.
FLASHBACK	109.900	89.900
FREDDY PHARKAS	119.900	
FRONTIER - ELITE II	99.900	79.900

TITOLO	PC3	AMIGA
NFL 94	TEL.	
NFL FOOTBALL	119.900	
NHL HOCKEY	129.900	
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	99.900	89.900
NICKY 2		TEL.
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	89.900	59.900
NIGHT SHIFT	79.900	69.900
ONE STEP BEYOND	49.900	49.900
OSCAR (TROLLS 2)	TEL.	
OVERDRIVE		69.900
PATRIOT	109.900	
PC ARREO	149.900	
PC ASTROLOGIA	149.000	
PC AUTO	99.900	
PC COSMOS	99.900	
PC ECOLOGIA	149.900	

"Per ogni ordine un fantastico orologio in regalo!!"

TITOLO	PC3	AMIGA
GABRIEL KNIGHT	TEL.	
GARY GRISBY	139.900	
GATEWAY II - HOMEWORLD	109.900	
GLOBAL GLADIATORS		59.900
GLOBDULE		TEL.
GNOME ALONE	59.900	49.900
GOAL (KICK OFF III)	79.900	69.900
GOBLIN III	TEL.	TEL.
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	
GULP		TEL.
GUNSHIP 2000	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	69.900	
HARPOON 1.2.1	99.900	79.900
HARRIER JUMP JET	109.900	
HARRIER SUPER VGA	TEL.	
HELL CAB	TEL.	
HIRED GUNS	TEL.	69.900
HISTORYLINE 1914 - 18	TEL.	
HOYLES CLASSICS	119.900	
HUMAN RACE	TEL.	TEL.
IMPERIAL PURSUIT (X - WING DATA DISK)	79.900	
INCREDIBLE MACHINE	109.900	
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	109.900	109.900
INNOCENT UNTIL CAUGHT	TEL.	TEL.
INTERNATIONAL OPEN GOLF	89.900	
JACK THE RIPPER	TEL.	
JURASSIC PARK	79.900	59.900
K 240		TEL.
KASPAROV'S CHESS	139.500	
KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER	TEL.	TEL.
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI	119.900	TEL.
KINGMAKER	TEL.	TEL.
KINGS RANSOM	TEL.	
KIT VICIOUS		TEL.
KRUSTY'S FUN HOUSE	TEL.	TEL.
LA BELLA E LA BESTIA	89.900	
LANDS OF LORE	99.900	
LARRY 5 (ITA)	99.900	
LEGACY OF SORASIL	TEL.	TEL.
LEGEND 2 (SON OF THE EMPIRE)	TEL.	
LEGEND OF KYRANDIA	89.900	89.900
LEGENDS OF VALOUR	109.900	109.900
LHX ATTAK CHOPPER	49.900	
LION HEART		59.900
LITIL DEVIL	89.900	TEL.
LIVING PINBALL	TEL.	TEL.
LOST IN TIME	139.900	
MAELSTROM	99.900	89.900
MAGIC BOY	TEL.	TEL.
MANCHESTER UNITED PR. L. CH.	TEL.	TEL.
MC DONALD LAND	69.900	59.900
MEAN ARENAS		TEL.
MERCENARIES	109.900	
MERCHANT COLONY	59.900	49.900
METAMORPHOSIS		TEL.
MICHAEL JORDAN IN FLY	109.900	
MIG 29	79.900	
MIGHT & MAGIC 5 - DARKSIDE OF XEEN	129.900	
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MORPH	TEL.	59.900
MORTAL KOMBAT	79.900	69.900
MR NUTZ		59.900
NAPOLEONICS	79.900	79.900
NASCAR	49.900	39.900

TITOLO	PC3	AMIGA
PC METEO	145.900	
PC UOMO	99.900	
PINBALL DREAMS	TEL.	
PIRATES GOLD	139.900	
PLAYROOM	69.900	79.900
POPULOUS II	99.900	79.900
POWERDROME	44.900	
PREISTORIK II		TEL.
PREMIER MANAGER	79.900	
PREMIER MANAGER 2	TEL.	TEL.
PRIME MOVER		59.900
PRINCE OF PERSIA 2	109.900	
PRIVATEER	139.900	
PRIVATEER S.A.P.	89.900	
PROJECT X		39.900
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER)	TEL.	
QUATERPOLE	TEL.	
QUEST FOR GLORY 3	109.900	

"VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI CD ROM E CD 32"

QWAK		39.900
RAGS TO RICHES	TEL.	
RAMPART	79.900	
REACH FOR THE SKIES	99.900	89.900
REACH OUT FOR GOLD		TEL.
REALMS OF DARKNESS	TEL.	TEL.
RED CRYSTAL	TEL.	
RETIEF 2	89.900	59.900
RETURN OF THE PHANTOM	129.900	
RETURN TO ZORK	TEL.	
RINGWORLD	109.900	
ROBOCOP 3	79.900	59.900
RULES OF ENGAGEMENT 2	TEL.	TEL.
RYDER CUP	TEL.	TEL.
SAM & MAX HIT THE ROAD	TEL.	
SANDS OF FIRE	89.900	
SCRABBLE (SCARABEO)	109.900	99.900
SEAL TEAM	129.900	
SENSIBLE SOCCER 92/93	79.900	69.900
SEVENTH SWORD OF MENDOR	TEL.	TEL.
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILES	139.900	
SILVERBALL	TEL.	
SILVERSEED (L'OSSO DI SERPENT ISLE)	99.900	
SIM ANT	89.900	
SIM FARM	99.900	
SIM LIFE	99.900	89.900
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	99.900	59.900
SISTEMA 2.5	99.000	99.000
SISTEMA PLUS 2.5	169.000	169.000
SKATE OR DIE	59.900	
SKI OR DIE	59.900	49.900

TITOLO	PC3	AMIGA
SLEEPWALKER	59.900	49.900
SNOOPY	49.900	49.900
SOCCER KID		59.900
SPACE HULK	79.900	69.900
SPACE QUEST IV	99.900	
SPACE QUEST V (ITA)	109.000	
SPEAR OF DESTINY	TEL.	
SPEED RACER	TEL.	
STAR REACH	TEL.	
STAR DIED	TEL.	
STREET FIGHTER 2	89.900	59.900
STRIKE COMMANDER	139.900	
STRIKE COMMANDER S.A.P.	89.900	
STRIKE COMMANDER T.OP.	99.900	
STRIKER - WORLD SOCCER	99.900	
STRIKER 2		TEL.
STRIP POKER LIVE	59.900	59.900
STRONGHOLD	109.900	
STUNT ISLAND	129.900	
SUB	TEL.	
SUBWARS 2050	TEL.	
SUPERFROG		79.900
SUPERHERO		TEL.
SURF NINJAS	TEL.	TEL.
SYNDICATE	99.900	79.900
T.F.X.	119.900	
TASAN	TEL.	TEL.
TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME	79.900	69.900
TERMINATOR 2029	119.900	
TERROR OF THE DEEP	TEL.	
THE CARTOONS		TEL.
THE EMP	TEL.	
THE DREAM TEAM	89.900	
THE ELDER SCROLLS: THE ARENA	TEL.	
THE LOST VIKINGS	79.900	69.900
THE SECOND SAMURAI		TEL.
THE SETTLERS	TEL.	TEL.
THE SHADOW OF YSERBIUS	119.900	
THEATRE OF DEATH		59.900
TIE FIGHTER	TEL.	
TIM TOONS	TEL.	
TORNADO (ITA)	99.000	
TOTAL CARNAGE	TEL.	TEL.
TRADERS	TEL.	TEL.
TRANSARTICA	TEL.	TEL.
TREASURE IN THE SILVERLAKE	TEL.	
TRODDLERS	TEL.	
TURRICAN 3		69.900
TWILIGHT 2000		79.900
ULTIMA TRILOGY II	129.900	
ULTIMA UNDERWORLD	129.900	
ULTIMA UNDERWORLD II	139.900	
ULTIMA VI (HIT SQUAD)	49.900	
ULTIMA VII	129.900	
ULTIMA VII - PART II - SERPENT ISLE	139.900	
UNLIMITED ADVENTURES	TEL.	
URIDIUM 2		69.900
V FOR VICTORY IV	129.900	
VALHALLA	TEL.	
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST	79.900	
WACKY FUNSTERS	TEL.	
WALKER		69.900
WAR IN THE GULF	89.900	89.900
WARLORDS II	119.900	
WATERWORLD	TEL.	TEL.
WAYNE GRETZKY HOCKEY 3	149.900	
WHALE'S VOYAGE	79.900	69.900
WHEN TWO WORLD WAR	109.900	99.900
WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO?	109.900	
WING COMMANDER		79.900
WING COMMANDER ACADEMY	99.900	
WING COMMANDER II	109.900	
WINTER OLYMPICS	99.900	89.900
WOODY'S WORLD		89.900
WORLDS OF LEGENDS	69.990	69.900
WWF BATTLES OF SOUTH PACIFIC	TEL.	
X - WING	129.900	
XENOBOTS	79.900	
YO! JOE!	69.900	69.900
YSERBIUS (THE SHADOW OF)	119.900	
ZOOL	79.900	49.900
ZOOL 2		TEL.

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

IMMAGINE: G. BEZZOLATO

ORARIO: 9:00 - 12.30 / 14:00 - 20.00 SABATO COMPRESO

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

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

ORDINARE È FACILE

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

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO L.....7.000

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE L.....13.000

☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 TOTALE L.....

CV PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A QUEEN COMPUTER

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

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

DIRETTORE RESPONSABILE
Pierantonio Palerma

REDAZIONE
Franco Metta, Maurizio Miccoli, Fabio Ravetto, Marco Ravetto, Vincenzo Renzi, Gabrio Secco

SEGRETERIA DI REDAZIONE E COORDINAMENTO ESTERO
Loredana Ripamonti

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Marino Corti

COORDINAMENTO GRAFICO
Marco Passoni

HANNO COLLABORATO:
Deniz Ahmet, Paolo Cardillo, Fabio D'Italia, Massimo Torriani, Paul Rand, Amanda Tipping, Rik Skews

CORRISPONDENTE U.K.
Paul Rigby

CORRISPONDENTE DA LONGUELO
Simone Crosignani

PRESIDENTE
Peter Tordoir

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

AMMINISTRATORE DELEGATO
Luigi Terraneo

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

PUBLISHER AREA CONSUMER
Edoardo Belfanti

COORDINAMENTO OPERATIVO
Antonio Parmendola

PUBBLICITA'
Donato Mazzarelli Tel. (02) 66034246

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

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

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

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

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

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

STAMPA
IN.PRINT - Settimo Milanese (MI)

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

CSST
Associato a:
Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

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

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

SOMM

8
MAILBAG
Ohibò, ma che succede? Siamo noi i recensori: voi siete i lettori e DOVETE mandarci lettere! Lettere normali, non soltanto recensioni!

16
NEWS
Tutte le novità sul mondo videoludico.

20
PREVIEW
Dicembre, mese speciale: arrivano i pezzi da novanta! Tutto quello che avete sempre sognato prossimamente a casa vostra, grazie a 3DO e

Jaguar!!! E naturalmente non manca una buona manciata di anticipazioni, tra cui spicca Snapperazzi... D'accordo, siamo seri:

che ne direste di farvi i vostri cartoni animati personali? Andate a vedervi Hanna & Barbera...

126
PLAYMASTER
Ve lo siete sorbito al cinema, ora ve lo potete gustare appieno a casa vostra! Stiamo parlando di Jurassic Park e della soluzione completa di CVG, naturalmente.

140
FAR OUT
Una panoramica completa sul mondo delle fanzine dal nostro inviato speciale Matteo Palmieri.

144
KILLED GAMES
Maurizio afferma sempre che il più bel coin-op è Defender e, seppur riluttante, ha passato quattro giorni di "full immersion" a Roma a giocare con le ultime novità. Poveretto!

158
BOARD GAMES
Il nostro Massimo questo mese vi aiuta nella difficile scelta dei regali natalizi con un estratto de "La filosofia dei Board Games!".

38
REVIEW
56 recensioni per 10 sistemi, con ben 10 CVG HIT!!! Stiamo dando i numeri? No, sono soltanto le cifre riassuntive della parte più succosa di CVG. E scusate se è poco!

AMIGA

ALFRED CHICKEN	78
ALIEN 3	58
ALIEN BREED 2	50
BOB'S BAD DAY	54
COMBAT AIR PATROL	62
CYBERPUNKS	66
MAGIC BOY	38
PINBALL FANTASIES	75

MARIO

dicembre 1993

32

PREMIER MANAGER 2 68
SECOND SAMURAI 74
SPACE HULK 60
TURRICAN 3 79
URIDIUM 2 42
WONDER DOG 56

AMIGA CD 32

ZOOL 46

GAME BOY

ADVENTURE ISLANDS 2 90
BRAM STOKER'S DRACULA 86
THE LAWNMOWER MAN 80
ZELDA 85

GAME GEAR

JURASSIC PARK 89
THE ADDAMS FAMILY 84
THE OTTIFANTS 87

LYNX

DESERT STRIKE 88

DOUBLE DRAGON 91

MASTER SYSTEM

JAMES POND 2 100

MEGA CD

SHERLOCK HOLMES 2 102

MEGA DRIVE

ALADDIN 92
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 106

SENSIBLE SOCCER 96

SONIC SPINBALL 98
VIRTUAL PINBALL 120
ZOOL 110

PC

ALIEN BREED 76
DOG FIGHT 64
FRONTIER: ELITE 2 44

LINKS COURTS 72
MAGIC BOY 38
NFL FOOTBALL 70
PIRATES! GOLD 68
RAIL ROAD TYCOON DE LUXE 68
SPEED RACER 40
STRONGHOLD 52
TFX 55

THE LABYRINTH IN TIME 48

SNES

AERO THE ACROBAT 124
DESERT FIGHTER 117

MIGHT AND MAGIC II 108
SUPER CONFLICT 91
SUPER PUTTY 114

THE ADVENTURES OF DR. FRANKEN 122
THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES 108
THE LAWNMOWER MAN 94
TIME SLIP 98
TOTAL CARNAGE 116
VIRTUAL SOCCER 112
WOLFENSTEIN 3D 104

SUPER NES

VIRGIN

BITMAP BROS.

PICCHIADURO

GRAFICA 70

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

SONORO 50

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

GIOCABILITA' 74

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

LONGEVITA' 78

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

GLOBALE 78

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

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

SPECIFICHE DI CIASCUN PROGRAMMA A SECONDA DEL SISTEMA.

LA NUOVA PAGELLA

I PUNTEGGI

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

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!

Siete pronti con i vostri sudati risparmi racimolati con fatica dopo lo scialacquio estivo? Siete pronti a spenderli tutti fino all'ultima lira? Allora siete pronti anche a leggere questo numero di CVG, che vi guida come al solito nell'acquisto delle ultime novità. Questo mese ce n'è per tutti i gusti, ma se proprio volessimo fare i cattivi non ce n'è per tutte le tasche: le novità più eclatanti riguardano infatti l'hardware, e non sono certo novità a buon mercato. Ancora non è prevista un'importazione ufficiale di 3DO e Jaguar, ma per Natale qualche importatore parallelo dovrebbe averne una certa quantità, seppur limitata. L'ultima nota, prima degli auguri di rito, riguarda la redazione: sia in quella inglese che in quella italiana è avvenuto un cambio della guardia, il che dimostra che ormai anche da noi l'editoria di questo settore è quanto mai vitale. Ringraziamo quindi Max, Simone, Paolo e Fabio per quanto hanno fatto con noi, e diamo il benvenuto a Marco, Fabio e Gabrio. E tutti insieme vi facciamo i più sinceri auguri di Buone Feste!!!

Maurizio Miccoli

LE ICONE DI C+VG

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

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

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

E L'ORA DELLA PUNIZIONE!
Il gioco presenta grossi difetti tecnici, di inventiva o di giocabilità, e non dovrebbe essere preso in considerazione se non per farsi due risate.

L'EQUALIZZATORE

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

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

DIFFICOLTA' - La durezza del gioco. Se questo valore è elevato, avete la certezza che i vostri polpastrelli se la vedranno brutta.

ACCATTATEVILLO!

MEGADRIVE • MASTER SYSTEM • GAME GEAR

DISTRIBUZIONE NAZIONALE

Compel

AREA VIDEOGAMES

Via Cisa Ligure, 28/A 42016 Guastalla (R.E.)

TEL. 0522-826841

FAX. 0522-838329

SELEZIONIAMO AGENTI E DISTRIBUTORI PER ZONE LIBERE

SUPER NINTENDO • SUPER FAMICOM • GAME BOY

Accidenti. Mi sono appena accorto di aver macchiato d'unto la mia copia dell'ultimo numero di CVG: visto cosa succede a mangiare i ravioli al formaggio e a leggere Killed Games contemporaneamente? La mamma me lo ripete sempre di non leggere a tavola... E inizio a crederle: a vedere foto di giochi come Super Street Fighter 2 (a proposito leggetevi le lettere su SF2 e scrivetemi cosa ne pensate), Segasonic, Virtua Fighetrs e, soprattutto, Ridge Racer, mentre si ha un raviolo che viaggia a velocità warp verso lo stomaco si corre il rischio non indifferente di strozzarsi! Ragazzi, il coin-op della Namco è di un realismo straimpressionante!!! Già, realismo. Tutti i giochi che usciranno in futuro cercheranno di rendere il tutto nel modo più realistico possibile: lo dimostra in fondo l'uscita costante di computer e console che sfruttano i sistemi CD in grado di contenere enormi quantità di sonoro e grafica il più possibile simile alla realtà. Tutto questo, a voler proprio essere sinceri, mi dà molto da pensare. Ma è proprio questo che vogliamo? Un surrogato elettronico di qualcosa già esistente? Occhio perché si sta arrivando a livelli paradossali... Volete un esempio? Parliamo del sonoro, qualità in cui i CD Rom dovrebbero eccellere. Recentemente molti giochi vantano musiche di gruppi famosi che fanno da sottofondo ai giochi stessi "e tutto grazie al CD". Scusate, ma comprare un CD e accendere lo stereo mentre si gioca era possibile già da diversi anni. "Sì, ma guarda che introduzione digitalizzata!": vabbè, ma se voglio vedere una sequenza spettacolare allora prendo una videocassetta di James Bond e me la guardo, risparmiando soldi e con una qualità superiore.

Il fatto è questo: secondo me la gente non vuole divertirsi con qualcosa che gli ricordi troppo da vicino la realtà. Altri esempi? Guardate i film che hanno incassato di più nella storia: Jurassic Park, Batman, E.T., Rambo... Il realismo dov'è? Ancora esempi? Prendete la TV: vanno di bruttissimo telenovele, soap opera e palle simili, Beverly Hills e telefilm poliziesco-eroici. Tutti prodotti altamente improbabili perché quello che la gente vuole è il lieto fine, il buono che vince sul cattivo, il banale. Che senso avrebbe fare una simualzione di Formula 1 iperealistica senza morti e feriti (ammazzaò che esempio, era comunque il primo che mi veniva in mente)? Non sarebbe più realistica! Quindi lasciateci il nostro sprite disegnato e con i colori finti e lasciate perdere. E lo stesso vale per i giochi di calcio che hanno l'ozpione che permette di abbassare i valori quando il centravanti ha le scarpe troppo strette, mentre il difensore è buono di sinistro, ma non di destro... A questo punto piglio il pallone e vado a giocare ai giardinetti con le porte fatte con le giacche. Dite la verità: ma preferite un Mortal Kombat con gli attori digitalizzati che si pigliano a palate o un Two Crude Dudes assolutamente fuori di testa con due tizi tozzi che si tirano automobili e amenità simili? Il realismo va bene, ma solo fino a un certo punto. Ricordatevene. Anzi, segnatevelo. E mentre ve lo segnate scrivete cosa ne pensate a:

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

LOTTATORI DA STRADA DUE

Asburgica redazione di CVG ti scrive un diciottenne di Roma possessore di un Amiga 2000, un Super Nes e un Gameboy. Premetto che mi

Porcaccia miseraccia, mi sono dilungato tantissimo (ogni tanto mi lascio prendere un attimino la mano) e ho dimenticato di farvi gli auguri di Buon Natale e Buon Anno! Andate a sciare fratelli (preferibilmente in Svizzera e Francia) e portatevi dietro gli ultimi LP di George Clinton ("Hey Man... smell my finger", un capolavoro dal maestro del P-Funk), A Tribe Called Quest ("Midnight Marauders", adrenalina allo stato puro) e Incognito ("Positivity" per i momenti più soft... Ci siamo capiti). Pace e non combinate troppi casini a Capodanno (per la serie "predica bene e razzola male")..

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

FlashFire · GAME GEAR · SEGA MEGADRIVE · SUPER FAMICOM · Nintendo · GAMEBOY

CORE GRAFX · IBM PC · PHILIPS · SINCLAIR · GAMATE · ATARI · CITIZEN

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO!

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

CONSOLLE

MEGA DRIVE (GENESIS USA) + 1 JOYPAD + ALIMENTATORE + SCART	L. 245.000
MEGA DRIVE PAL + 1 JOYPAD + ALIMENTATORE + CAVO TV	L. 255.000
MEGA DRIVE PAL + 1 JOYPAD + ALIMENTATORE + CAVO TV + SONIC	L. 279.000
SUPER NINTENDO (USA) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE	L. 259.000
SUPER NINTENDO (USA) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + S. MARIO	L. 339.000
CAVO SCART PER SUPER NINTENDO	L. 40.000
CONVERTITORE PAL PER SUPER NINTENDO	L. 68.000
SUPER FAMICOM (JAP) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE	L. 399.000
SUPER FAMICOM (JAP) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + 1 GIOCO	L. 490.000
CAVO SCART PER SUPER FAMICOM	L. 40.000
CONVERTITORI PAL PER SUPER FAMICOM	L. 68.000
GAME GEAR (JAP) + 1 GIOCO	L. 269.000
TV TUNER (TELEVISORE PER GAME GEAR)	L. 215.000
GAME BOY + CUFFIE + PILE	L. 139.000
GAME BOY + CUFFIE + PILE + 1 GIOCO	L. 155.000
SEGA MEGA CD II	L. 650.000

S. Famicom/S. Nes

Acrobot Mission
Addams Family
Adventure Island
Adventure Sandiel
Air Management
Aliene VS Predator
Amazing Tennis
Baseball Simulators 1000
Battle Soccer
Bill Lambeer's
Combat Basketball
Bubsy
C. Ripeen Baseball
Cacoma Knight
Captain Tsubasa
Castelvania IV
Combatribes
Contra Spirits Cool World
Cosmogame The Video
Cross America
Cyber Knight
D-Force
Dina Wars
Dinosaur Wars
Double Dragon
Dracula
Dragon Slayer
F. 1 Circus Limited
F. 1 Grand Prix
F. 1 Grand Prix II
Fatal Fury
Final Fantasy
Final Fight
Fire Pro-Wrestling
Formation Soccer
Gamba League 93
Ghouls & Ghost
Goal
Golden Fighter
Gradius III
Gun Force
Gundam F. 91
Gundam X
Hero Senki
Hokuto-No-Ken
Home Alone
Home Alone II
Hockey NHL '93
Hook
Hyper Version
James Pond
Joe & Boxing
Joe & Mac
John Madden Football
King Of Monster
Last Fighter Twin
Legend Of Zelda
Lemmings
Magic Adventure
Magic Sword
Mario Kart
Mario Paint
Mario World
Mickey Mouse Adventure
Monkey Adventure
NBA 3D Golf Simulation
Paper Boy II
Parodius
Pebble Beach Golf
Phalanks
Pilot Wings
Populous II
Power Athlete
Prince Of Persia
Pro-Football
Pro-Soccer
Q. Bert
Ramma 1/2
Returning Of Double Dragon
Road Riot
Royal Conquest
Rushing Beat II
Rushing Beat Ran
Sky Mission
Smash T.V.
Sonic Blastam
Street Fighter II
Super Adventure Island
Super Aomiral's Division
Super Birdie Rush
Super Black Bass
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 King Of Rally
Thunder Spirit
Tiny Toon Adventures
Tom & Jerry
Ulitma IV
Utopia
Waialae Country CLub
Xardion
Wing Commander

Mega Drive

007 James Bond
Acquatic Game
Alien Strom
Alisia Dragon
Altered Beast
Ambition Of Caesar
Attack Chopper
Bare Knuckle
Batman
Batman Return
Bio Hazard Battle
Centurion
Chiki Chiki Boys
Cool Spot
Crack Drown
Cybor Justice
Darius II
Darwin 4081
David Robinson Basketball
Deadly Moves (Power Athlete)
Donald Duck
Doraemon
Dream Team Usa
Double Dragon III
E-Swat
EA Ice Hockey
EA Pro-Football
EA Pro-Hockey
EA Riskey Wood
Ex-Ranza
Ecco The Dolphin
F. 1 Circus
F22 Interceptor
Fantasia
Fantasy Star III
Fatal Fury
Fire Mustang
Flashback
G-Loc
Ghouls & Ghost
Gods
Golden Axe II
Golden Axe III
Granada
Grand Slam
Hard Driving
Heavy Nova
Hockey Adventure Toki
Holyfield's Boxing
Holyfield's Real Deal
I Love Mickey Mouse
Indiana Jones
JL Soccer
Joe Montana Foot.
Joe Montana Foot. II
John Madden Football 92
Jordan Vs Bird
Jordan Vs Bird NBA II
Ju Ju Legend
Jurassic Park
Lotus Turbo Challenge
Metal Fangs
Mickey & Donald
World Of Illusion
Mickey Mack
Mohannad Ali Boxing
Monster World III
Mortal Combat
Ninja Burai
Olympic Gold
PGA Tour Golf II
Phelios
Power Athlete
Prince Of Persia
RBI 4 Baseball
Rings Of Power
Road Rush II
Rolling Thunder
Saint Sword
Sangokushi
Shining Darkness
Side Poket (Biliardo)
Sonic II
Speed Ball II
Spiderman
Splatter House III
Street of Rage II
Street Fighter II
Strider
Strider II
Sumer Challenge
Super HQ
Super Monaco G.P. II
Super Shinobi
Super Thender Blade
Sword Of Sodan
Taikei-Ki
Taz Mania Story
Thunder Force IV
Thunder Pro Wrestling
Tiny Toon
Tiny Toun Adventure
Turbo Out Run
Varis
X-Men
Wani Wani World
Warp Speed
Wonder Boy III
World Cup Soccer
Kick Boxing
Kid Chameleon
King of the Monster
King Salmon
Kunga Vapor Trail
Leynos LHX Attack Chopper

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA
Per i Vostri ordini telefonate ai numeri: 02/6128240-66016401
oppure scrivete al nostro indirizzo. **Siamo aperti:**
dal Lunedì al Venerdì dalle 09,00/12,30 e dalle 14,00/18,30
Sabato mattina 09,00/13,30 **sabato pomeriggio chiuso**

CONSOLLE NINTENDO/NES + GAME BOY + GAME GEAR + GIOCHI TELEFONARE!!

RIPARAZIONI COMPUTER COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE GAMES

PAGAMENTI RATEALI DA £ 50.000 MENSILI

RICEZIONI ORDINI 24 ore su 24 allo 02/6128240

star · PC Engine · QuickJoy · SNK Neo-Geo · Commodore

STATE OF THE ART

Ayeaaaah! Ragazzi, incredibile ma vero: abbiamo una nuova numero uno!!! Da questo mese passa in testa F1GP e... Cosa? Ah, tutte quelle lettere che votavano per Formula 1 Grand Prix erano uno scherzo di Paolo e Fabio... AAAAAARGH! ANCORA STREET FIGHTER 2? BASTAAAAAAAAAAAAAAAAAA! Vabbè, almeno Mortal Kombat ha perso qualche posto in classifica (sicuramente lo riconquisterà quando uscirà la versione Amiga), Goal! è rientrato nei primi 10, Silpheed è arrivato (di già?) e Frontier ha ricevuto i primi voti (una valanga). Una cosa non capisco: ma perché non avete votato per Elite i mesi scorsi e avete aspettato Eite 2 per esprimere le vostre preferenze? Mah... In ogni caso sciroppatevi i primi 10 posti...

1)	Street Fighter 2 in tutte le salse	COIN-OP/SNES/MD/PC ENGINE	(1)
2)	Formula 1 Grand Prix	AMIGA/PC	(2)
3)	Virtua Racing	COIN-OP	(7)
4)	Lemmings	AMIGA/PC/SNES/ECC.	(9)
5)	Fatal Fury 2	NEO GEO	(5)
6)	Out Run	COIN-OP	(3)
7)	Goal!	AMIGA	(NEW)
8)	Silpheed	MEGA CD	(NEW)
9)	The Secret of Monkey Island	AMIGA/PC	(4)
10)	Mortal Kombat	COIN-OP/SNES/MD/GB/ECC.	(8)

Mah, anche Silpheed è carino, ma metterlo fra i 10 migliori videogiochi di tutti i tempi mi sembra un tantino esagerato, o no? Virtua sale alla stragrande, mentre crollano letteralmente i titoli Lucas. Per il resto grosse novità non ce ne sono. Yawn... Svegliatemi quando cambierà la numero uno.

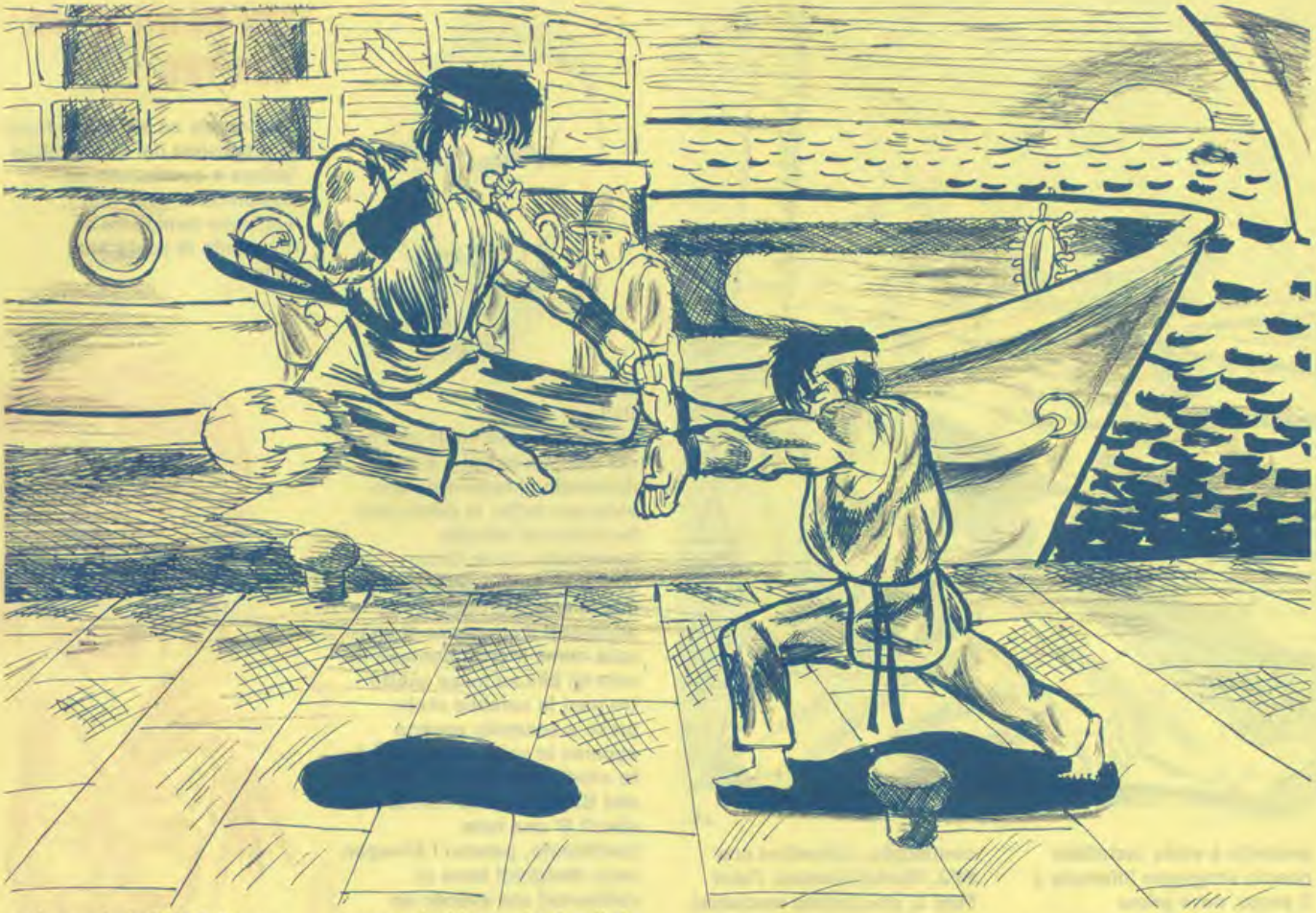
considero un discreto esperto nel campo dei videogiochi e bazzico le sale giochi sin dal tempo in cui smanettavo sul mio Atari VCS. Di videogames ne ho visti (e soprattutto provati) tantissimi e spero di vederne ancora un infinità nel futuro. Perché ho deciso di scrivervi? E' semplice: per dire la mia sul "caso Street Fighter 2".
Come Simon infatti non considero il titolo della Capcom il videogioco più bello di tutti i tempi e nemmeno meritevole di entrare nella Top Ten State of the Art. Ragazzi, aprite gli occhi che è ora!
Tecnicamente sarà anche un gioco valido, ma cos'è tutto questo fanatismo? I calendari, i pupazzetti super deformed (quelli sono carini, lo ammetto - Simon), le figurine, duecento versioni casalinghe di SF2, i cloni ("Mortal Kombat sucks" per dirla alla Beavis and Butthead, un cartone animato orribile che va di brutto su MTV, l'avete mai visto?)...
Ma siamo impazziti? E tutti (o quasi) che ci cascano in pieno e dopo aver speso 250 carte per il primo SF2 sullo SNES ne tirano fuori altre 200 per la Champion Edition e sono contenti di averlo fatto!!! Ma siete fuori?
Dobbiamo ringraziare voi se la maggioranza delle software house ci propina sempre gli stessi concept triti e ritriti, premasticati e predigeriti.
Dobbiamo ringraziare voi se la Capcom sta spendendo un sacco del suo tempo con le

Tintori

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

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
SOFT tintori
ATARI
IBM
SEGA
NEO·GEO
MEGA DRIVE
GAMEBOY
LYNX
GAME GEAR
AMIGA
Commodore

VENDITA PER CORRISPONDENZA



varie versioni di SF2, Super SF2 e SF3 vari! "Ci credo" direte voi "sono belli e poi ci guadagnano un sacco di soldi!". Sul fatto che siano belli non c'è dubbio, ma dovrebbero già uscirvi dagli

occhi e se non li compraste non guadagnerebbero un sacco di soldi e probabilmente tirerebbero fuori un altro gioco validissimo dal concept diversissimo. Pensate, la Capcom che mette tutte le sue energie in, non so, un gioco di calcio: immaginate cosa potrebbe venire fuori! E invece no: a loro convieme studiare Street Fighter 3 perché costa molta meno fatica, vende di sicuro e poi lo possono convertire per tutti i computer e le console con la garanzia di incassare come Paperon de Paperoni. E' un po' lo stesso discorso del karaoke: ma non vi siete ancora stufati? No? E allora so a chi devo indirizzare i miei insulti quando accendo la TV e vedo Fiorello e il suo programma orrendo o Seimandi con la sua orchestrina ridicola o quando esco e scopro che nella mia birreria

ELETTRONICA DI BELLOMO

VIA SCALISE, 5 - 31100 VERCELLI
(prima a destra di c. PRESTINARI)
Telefono (0161) 54793

POINT Commodore

PRODOTTI COMMODORE ITALIA
PC - MS-DOS - VIDEO GIOCHI
SOFT CENTER - LEADER - CTO
SOFTEL - NOVITA' SETTIMANALI
SOFTWARE PER PC AMIGA - CBM 64
FLOPPY DISK - PERIFERICHE
ACCESSORI

CHI FA DA SE' FA PER TRE

Continuano ad arrivare a fiumi le recensioni dei nostri mitici lettere e continuano ad assommarsi sulla mia scrivania tonnellate e tonnellate di posta non anocra

preferita è stato installato questo congegno infernale e il posto, dove prima suonanvano gruppi dal vivo, è pieno di compagnie che cantano a squarciagola "Strada Facendo" o quando vedo in edicola e non riesco a trovare CVG (gasp! - Simon) perché è sommerso dalle cassette con le basi musicali

delle canzoni più famose. Idem per la musica: ma ancora riuscite ad ascoltare la techno (orrore) e a comprare le compliation di musica realizzata in pochissimi minuti, che escono al ritmo di due-tre al giorno? Sì? E allora continuate a divertirvi con SF2, Mortal Kombat, Fatal Fury 2, ma almeno lasciateci Sim City, Lemmings, Day of the Tentacle: giochi che meritano di essere comprati. Videogiochi tosti e originali. Street Fighter 2 è Karate Champ (vecchio di aaaanni) con qualche mossa e personaggio in più. Minestra riscaldata. Fidatevi.

Luciano Bazzotti

Caspita, che peperino. Ma ce l'hai con il mondo intero, Luciano? Scherzi a parte, è inutile dire che siamo d'accordo con quasi tutto quello che hai scritto: la responsabilità di questa situazione è di tutti.

Delle software house, delle riviste, dei videogiocatori... E poi, diciamolo chiaramente una volta per tutte, la gente non ha il benché minimo buongusto e si fa tirare dentro di brutto dalla massa: non si spiegherebbe altrimenti il successo di una roba come Mortal Kombat, un coin-op che se fosse uscito tre anni fa sarebbe stato preso a scarpate appena apparso in sala. Gli esempi da te citati sono perfetti: Beavis and Butthead (ma l'avete mai visto? E' una roba terrificante, persino i Simspon sono disegnati bene al confronto) sta avendo un successo senza precedenti in America, il karaoke va come non mai e l'ondata techno-commerciale non sembra voler finire. Non vorrei fare il tragico, ma quando ci ritroveremo con gli stessi videogiochi identici giorno dopo giorno con il solo titolo differente forse capiremo che qualcosa non va. Sta accadendo con la musica da discoteca e i programmi televisivi "popolari": cerchiamo di fare in modo che non accada nei videogiochi.

smistata. Ogni mese accumulo sei-sette chili di recensioni arretrate e adesso ne avrò circa 300-400 da leggere ancora! Quindi non prendetevela se non vedete la vostra opera fra le seguenti: probabilmente è da qualche parte nel mio ufficio e prima o poi salterà fuori e verrà

SUPERARE BEN 51 LIVELLI DI GIOCO

Puggsy è un tipo strano, non è bello e non ha molti amici, ma in quanto a genialità batte tutti: ora che la sua bizzarra astronave è andata a cadere su un pianeta alieno, deve affrontare creature inospitali e aggressive senza armi ma servendosi di tutto quello che trova in giro!

Un sofisticato sistema di INTERAZIONE TOTALE CON GLI OGGETTI vi permetterà di guidare Puggsy in un'avventuroso percorso tra enigma da risolvere ed azioni frenetiche mai viste prima sullo schermo.

Grazie a tecniche grafiche rivoluzionarie, ad un gioco originalissimo ed una intera sezione Junior dedicata ai giocatori più giovani, Puggsy vi ruberà il cuore e metterà a dura prova la vostra abilità.

92% Sega Magazine
90% Megadrive Adv. Gaming
90% Mega Tech
90% Sega Mean Machines

Distribuito in esclusiva per l'Italia da
COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO S.p.A.
Via Flaminia 872, 00191 ROMA.

Centralino: Tel. 06/3336361
Ufficio Vendite Tel. 06/3336366

NON OCCORRE ESSERE GENI... MA QUASI!

giudicata. Gli aspiranti-redattori che vedono il proprio nome in queste pagine devono ringraziare la buona sorte che li ha visti estratti. Accendete pure un cero a San Gennaro la pima volta che ne avete occasione

ALESSANDRO MUSCELLI
SF2, SUPER MARIO KART E TMHT IV

Un mito. Chiaro, descrittivo, ordinato, con foto, regalo allegato (graie per l'agenda, ma non era necessario, comunque ti becchi mezzo punto in più per questo, ehehehehehe...), scheda autobiografica... Alex ha le idee chiare e si vede: bravo, farai strada. Nel frattempo continua a videogiocare, e a scrivere recensioni, ovviamente, Voto: 9

LUCA CERIANI
F-ZERO

Finalmente qualcuno che manda foto decenti. Niente male, Luca! Bella anche la grafica della recensione (di un gioco che, fra l'altro, rimane uno dei miei preferiti) e valido il contenuto. Uno dei migliori lavori arrivati questo mese. Voto: 8 1/2

GIUSEPPE BRONZINO
SUPER MARIO 3

Ottimo. Caro Giuseppe, non so di preciso il perché, ma la tua recensione m'è gustata particolarmente. Sarà perché è piacevole da leggere, sarà per i disegnini di Mario, sarà perché è ordinata... In ogni caso, complimenti! Voto: 8 1/2

FLAVIO FANCIULLI
UN CASINO DI REVIEW

Un pazzo. Flavio ha riempito un quaderno e un pezzo con su recensioni di giochi e il bello è che il testo è fittissimo e non ci sono foto o disegni! Fratello, ti saranno venuti dei crampi monumentali alla fine del lavoro. Comunque sappi che non è stato tempo sprecato, perché qui a CVG abbiamo apprezzato i tuoi sforzi! Voto: 8 1/2

GIUSEPPE PETRALIA
NUMERO SPECIALE ON!

Non bastava una recensione. Non bastavano neanche due e nemmeno tre. E allora cosa ha fatto il nostro lettore di Modica? Ha realizzato un numero speciale di ON! la prima rivista di videogiochi portatili! Caro Giuseppe, ti faremo pagare i diritti per aver sfruttato il nome inventato da noi! Scherzi a parte, complimenti per il tuo lavoro, ampio, vario e competente, come si può capire leggendo le descrizioni e opinioni su GB, GG e Lynx. Bella lì! Voto: 8 1/2

ALBERTO E MARCO DE BON
NUMERO SPECIALE CVG

Se Giuseppe ha realizzato una versione personalizzata di ON!, ancora piu ambiziosamente i fratelli De Bon hanno sfornato un intero numero di CVG! Boys, avete visto com'è difficile tirar fuori una rivista di videogiochi? Comunque, per essere al vostro primo numero ve la siete cavata abbastanza bene. La grafica non è proprio il massimo, ma con il tempo si può senz'altro migliorare: a quando il numero 2? Voto: 8

CHRISTIAN CONCINA
STREET FIGHTER 2

Tranquillo, tranquillo, sappiamo benissimo cosa vuol dire la sfiga da recensore: file persi, dischi rovinati e contrattempi di ogni genere. Mi ricordo che una volta ho dovuto riscrivere una review 4 volte per un motivo o per l'altro: alla fine la sapevo a memoria! Inutile dire che adesso odio il gioco in questione con tutte le mie forze... Questo evidentemente non è successo a Christian, ennesimo fan di Sf2: buona la recensione, ma perché tanta fretta? La prossima volta fai tutto con calma e il voto potrebbe anche essere migliore... Voto: 8

MAURIZIO BROCCATO
GOAL!

Come sarebbe a dire "Forza Juve! Max e Paolo continuate così che Simon non capisce niente di calcio."? Questo è un insulto a uno che ha scoperto Andrea Fortunato mooolto prima che lo acquistasse la Juve e Dell'Anno prima dell'Udiense e, soprattutto, dell'Inter, quando ancora giocava bene (o meglio giocava, e basta). Mi verrebbe voglia di toglierti tre punti solo per quest'affermazione! Bah, per stavolta passi, ma che non accada mai più... Voto: 7+

ADOLFO SANTANIELLO - 4
REVIEW PER AMIGA

Ehi fratello, innanzitutto occhio a scrivere i titoli dei giochi giusti: Mac va senza la "K" e si scrive Caveman e non Caverman. Cerca di prestare attenzione anche a questi particolari la prossima volta e vedrai che il tuo voto sarà ancora più alto. Voto: 7

PAOLO SAVINA
FATAL FURY 2

Paolo, scrivere di più del gioco pareva brutto? Ci hai forse messo troppo tempo a realizzare il logo del gioco? Per questa volta passi perché hai inserito tutte le mosse segrete di uno dei titoli preferiti dai lettori di CVG, ma la prossima volta vogliamo più descrizione, ok? Voto: 7 -

GINO CHIARIZIA
NINJA GAIDEN

Un titolo abbastanza originale per il nostro lettore che si definisce "lynxaiolo": passi la recensione, ma i disegnini sono un po'.... Ehm... assurdi, specie quello del ninja con la spada nelle cosiddette. Ma chi sei, il figlio di Dario Argento? Voto: 6 1/2

GUIDO BARATTA
STARWING

Occhio alle ripetizioni (avrai detto "questo gioco è una figata" 114 volte!) e poi, scusa, ma dov'è la descrizione dettagliata del titolo in questione? O il fax che ci hai mandato era incompleto o non l'hai proprio inclusa nella tau recensione. Guido, cosa combini? Riprova e sarai più fortunato! Voto: 6 1/2

AD UNA VELOCITA' MAGICA

In fatto di velocità Wiz 'n'Liz può sfidare chiunque - e seminare chiunque! I maghi del Pianeta Pum,capaci di realizzare incredibili magie,possono andare fieri della loro leggendaria collezione di coniglietti.Ma qualcosa è andato per il verso sbagliato:un incantesimo mal riuscito ha messo in fuga tutti gli amati coniglietti ed ora salvari da un calderone impazzito è una vera corsa contro il tempo!
Centinaia di incantesimi per il gioco più veloce mai realizzato: Wiz 'n 'Liz vi permetterà una caccia frenetica ai coniglietti ad una velocità mai vista prima d'ora sullo schermo.Provate voi ad acciuffarli,con Amiga e Megadrive,se ci riuscite!

"Il gioco a due giocatori è tutto ciò che la convulsa et confusa opzione "testa a testa" su Sonic 2 avrebbe dovuto essere" MEGA

"Incredibilmente veloce e tremendamente comico"
MEGA DRIVE ADVANCED GAMING

56 LIVELLI E 9 MONDI

SYDNEY 2000

MEGA DRIVE

Distribuito in esclusiva per l'Italia da
COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO S.p.A.
Via Flaminia 872, 00191 ROMA.

Centralino: Tel. 06/3336361
Ufficio Vendite Tel. 06/3336366

PROVATE VOI AD ACCIUFFARLI!

NEWS

AWARD WINNERS 2

Per la gioia di tutti gli amanti delle collection ecco arrivare fresca fresca per voi dalla Empire una nuova compilation contenente Sensible Soccer, Zool e Jimmy White Snooker. La data di uscita prevista è Gennaio '94, naturalmente in formato Amiga e PC.

CODEMASTER IN PILLOLE

Ecco una rapida scorsa ai titoli di prossima uscita di questa enigmistica software house:

Titolo	Formato	Genere	Data
Quattro Arcade	NES	Azione	DIC '93
Bee 52	NES	Boh!	DIC '93
Micro Machines	GG/MS	Corsa di macchine	DIC '93
Bignose the Caveman	NES/MS/GG	Platform	GEN '94
Metal Man	NES	Azione	GEN '94
Team Sports USA	NES	Sport	GEN '94
Slicks	AMIGA	Bah!	FEB '94

THE WEALLY WONDERFUL WHEEL

Siete stanchi dei soliti e grigi joypad? Volete provare una sensazione epidermica semplicemente esaltante? Se la risposta è sì, allora il nuovo controller della Logitec fa proprio al caso vostro. Si tratta in sostanza di un vero volante dotato di 2 pulsanti che sarà prodotto per Sega e SNes, e che a detta dei costruttori dovrebbe rivoluzionare il Game Play di molti giochi. Le riserve sono naturalmente d'obbligo visto che l'ammennicolo non poggia su nessuna base, rimanendo così nelle vostre mani sospeso per aria. Ma non preoccupatevi perchè al più presto verrà portato alla prova dei nostri redattori senza macchia e senza paura e se resiste a noi... buon volante a tutti!
Uscita prevista: Dicembre

CACCIA APERTA ALLO SCOIATTOLO

Stanca di stare a guardare il successo di altra case grazie ad un personaggio immagine (leggi Sonic e Mario), la Ocean ha annunciato la nascita di una nuova e luminosa stella nel coloratissimo e divertentissimo mondo dei video games. Si tratta di Mr. Nutz, un rosso scoiattolo che, infinocchiato alla ben meglio, verrà mandato dalla software di cui sopra contro qualche migliaio di mostriciattoli, e tutto questo per il solito pugno di ghiande o per la solita rugosa scoiattolina. Per ora non ci sono molti altri dettagli, ma probabilmente il game dovrebbe esser già disponibile in versione SNes ed Amiga mentre starete leggendo queste righe.

NEWS

SUPER SONY

Altro giro altri video games. E questa volta è la Sony a proporci qualche bel titolo per ammazzare il tempo in queste lunghe notti invernali.

Titolo	Formato	Genere	Data
Equinox	SNES	Avventura	DIC '93
Sky Blazer	SNES	Azione	DIC '93
Last Action Hero	SNES/NES/GB	Azione	DIC '93
Last Action Hero	MD/MS/GG	Azione	MAH!
Sensible Soccer	SNES/MD/GG/GB/MS	Calcio	DIC '93/GEN '94
Cliffhanger	MD/MS/GG/NES/GB	Azione	DIC '93

Qualcuno si chiedeva dove fosse andato a finire il vulcanico Fabio Rossi? Eccovi soddisfatti: il nostro ex-redattore ha testè sfornato un "Dizionario dei Videogame", edito da Vallardi, che dovreste trovare in libreria in questi giorni. Il volumetto, appartenente alla collana Domino, vi fornirà ben 800 voci, corredate da circa 200 fotografie, a sole 10.000 lirette. Potrete trovare di tutto riguardo al mondo dei videogiochi: parole tipiche del gergo videoludico, curiosità, i principali autori, giochi, macchinari e società che hanno fatto la storia del divertimento elettronico.

QUICK NOTES

Volete il mouse dei vostri sogni? Detto fatto. Ecco così arrivare in casa Logitec Speedmouse 2. Un simpatico e tondo sorcio dotato di 3 bottoni e di una velocità di 400 DPI. Il prezzo poi è tutto un programma, sole £14.99. Preparate le trappole tra poco in Italia.

E' in arrivo per tutti i PC-Engine dotati di CD-Rom una nuova periferica che dovrebbe rivoluzionare i giochi di questo piccolo mostro ad 8 bit. Si tratta dell'Arcade System Card, un'espansione di ben 16 Mega che permetterà alle macchina di creare dei game finora mai visti. L'uscita è prevista per Dicembre ed il prezzo dovrebbe aggirarsi intorno alle 380.000 Lire; i primi titoli a disposizione dovrebbero esser Fatal Fury 2, World Heroes 2 ed Art of Fighting.

La Turbo Technologies ha deciso di dare battaglia al mercato americano. Sono stati infatti annunciati ben 40 nuovi titoli che dovrebbero esser disponibili già dai primi mesi del '94. Speriamo in bene.

ATLANTIDE

20034 GIUSSANO (MI) Via Martiri della Libertà, 14 (chiuso LUNEDI' MATTINA)

TEL. (0362) 354879

MERRY CHRISTMAS

MICHAEL JORDAN x PC Lit. 39.000

TURTLES x GB Lit. 49.000

INDIANA JONES x AMIGA Lit. 39.000

BATMAN RETURNS x SF Lit. 69.000

TAZ-MANIA x MD Lit. 69.000

HANDY CARRY x GB Lit. 19.000

...SPESE POSTALI GRATUITE PER IL MESE DI DICEMBRE!

NEWS

NES ADDIO?

I boss della Nintendo stanno cominciando a preoccuparsi seriamente per il futuro della loro macchina in Europa. Infatti già ben 6 case hanno deciso di non lanciare alcun titolo per questa console nel prossimo anno, mentre solo 3 software house hanno annunciato possibili conversioni. La crescita del Game Boy ed il successo del SNes hanno decretato il declino della popolarità dell'8 bit più diffuso nel mondo. Un portavoce della Nintendo ha detto: "Il Nes non ha avuto nessun crollo e continua ancora ad esser venduto in tutto il mondo. Tuttavia non possiamo confermare che nel '94 ci allineremo con quanto fatto in precedenza anche se al momento abbiamo alcuni nuovi titoli quali Duck Tales 2 e Battletoads. "Dobbiamo ricordarci che la il Nes è indirizzato ad un pubblico più giovane e al prezzo attuale è molto più economico del SNes". La nuova tecnologia ovviamente farà cadere nel dimenticatoio le macchine più vecchie (se non ci credete date un'occhiata alla 3DO e alla Jaguar, a pag. 20!) e quindi il declino del Nes non sarà altro che un evento naturale, che non traumatizzerà nessuno nel colorato mondo dell'industria videoludica.

EPTAKONTEST 2

Nel mese di dicembre si svolgerà, durante i week-end, la seconda edizione di Eptakontest, organizzata da DK8 e, come l'anno scorso, patrocinata da CVG, naturalmente! La manifestazione avrà luogo nei locali della birreria "Uno" di via Pasubio 14 e della "consorella" di Foro Buonaparte 59 a partire da sabato 4 e domenica 5. Le iscrizioni si ricevono dal lunedì al sabato, dalle ore 14,30 alle 18,30, presso l'A.P.T. di via Marconi 1 (MM Duomo) e si chiuderanno venerdì 3 dicembre alle ore 18,30. Sono previsti tornei di Advanced Dungeon&Dragons, Girsa (il gioco di ruolo del Signore degli Anelli), Gurps, Cyberpunk, Il richiamo di Ctulhu, Guerre stellari, per non paralare del torneo di Street Fighter 2 Turbo su console! Per ulteriori informazioni telefonate allo 02/2047385 dal lunedì al venerdì dalle ore 14,30 alle 18,30, oppure allo 02/659164 dalle 19,30 alle 24,00.

MORTAL KOMBAT SUPER STAR

Non contenti di aver incassato milioni di sterline con il gioco, i dirigenti delle EA hanno in programma la realizzazione di un film e di una serie televisiva che promotteno di far entrare Mortal Kombat nell'olimpo delle licenze più sfruttate. La Midway Manufacturing Company di Chicago ha firmato un accordo con la maggiore casa produttrice d'America per portare il game sul grande schermo. Il produttore Larry Kasanoff sembra esser colui che dovrà curare questo nuovo progetto e qui a CVG ci stiamo muovendo per riuscire ad avere un'intervista esclusiva in modo da potervi fornire qualche dettaglio un po' più "sugoso". Quindi, vi raccomando, rimanete sintonizzati!

UN ARACNIDE PER LA SIMULMONDO

La Simulmondo colpisce ancora! Dopo aver invaso le edicole con Tex, Dylan Dog e compagnia bella, ora se ne viene fuori con l'insetto più amato da giovani e vecchi, donne e bambini, pulzelle e garzoncielli; signore e signori ecco a voi l'Uomo Ragno! L'uscita di questa nuova serie è prevista per Natale e le comparse nei primi 2 episodi, se non vado errato, dovrebbero essere il caro e buon vecchio Hobgoblin e Carnage (probabilmente poco conosciuto da chi non segue gli albi americani). Ancora una volta le lingue messe a disposizione dal programma saranno 5 (Italiano, Inglese, Francese, Tedesco e Spagnolo) e la grafica del gioco dovrebbe esser sugli standard qualitativi raggiunti dalle ultime produzioni da edicola della software house italiana. Una novità consiste nell'implementazione di una mappa, che consentirà di spostarsi attraverso le varie fasi arcade del game e che, almeno a detta dei programmatori, dovrebbe consentire al giocatore di variare diverse volte, come conseguenza delle proprie scelte l'esito dell'avventura. E' vivo, è vivo, è vivo l'Uomo Ragno! L'hanno visto anche in Sardegna fare il bagno in uno stagno...

PRONTI PER LA GRANDE BATTAGLIA!

ASTERIX TI FARA'SCOPRIRE UN MONDO PIENO DI RISATE E DI AVVENTURA

Ricorda !!

Conservando la confezione Game Boy puoi ritirare un biglietto omaggio per il villaggio di "Park Asterix" a 30 KM. da Parigi.

L'unico videogame con la pausa relax !

Distribuito da : COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO S.P.A.
Via Flaminia, 872 00191 ROMA Tel. 06 - 3336359 Uff. Comm. 06 - 3336366

INFOGRAMES

© 1993 LES EDITIONS ALBERT RENE/GOSCINNY UDERZO

THE FUTURE-NOW!

TUTTI I SEGRETI DELLA MACCHINA DEI NOSTRI SOGNI

Finalmente l'attesa è finita ed ora il 3DO Interactive Multiplayer è fra noi! La Panasonic ha lanciato il sistema negli Stati Uniti alla fine di Ottobre, mentre la versione europea della macchina dovrebbe apparire nella prima metà del '94. Si è già discusso molto, o almeno così hanno fatto alcune industrie del settore, sulla macchina che potrebbe rappresentare il passo avanti nel mondo dell'intrattenimento video-ludico. CVG è riuscita a mettere le mani su uno dei primi modelli disponibili, tramite l'importazione parallela, in Europa. Quindi ragazzi rimanete sintonizzati, lo spettacolo sta per cominciare!

PETER PAN. L'AVVENTURA DISNEY VEDE LA LUCE SULLA CONSOLE PANASONIC E A GIUDICARE DALLE PRIME IMMAGINI SEMBRA PROPRIO DI TROVARSI DI FRONTE AD UN PICCOLO CAPOLAVORO.

UNA BELLA O UNA BESTIA?

Per tutti coloro che si aspettassero solamente un passo avanti nel mondo dei video-giochi, beh... ragazzi, scordatevelo! La 3DO Real Multiplayer, per chiamarla con il suo nome completo, è stata pensata come qualcosa che dovrà diventare l'"elettrodomestico" del futuro, una specie di erede del televisore, che consentirà di raggiungere la tanto agognata meta del Multimedia interattivo. Come se il processore RISC non fosse già abbastanza, la 3DO incorpora un chip custom studiato appositatamente per la manipolazione della grafica, che dà alla macchina la possibilità di spostare "on-screen" intere immagini e porzioni di schermo ad una incredibile velocità. Il sonoro è, ovviamente, con una qualità da CD a 16 bit. Se poi a tutto questo aggiungiamo un lettore di compact disc che può accedere a ben 6 Megabytes al secondo, otteniamo una macchina dalle caratteristiche "abbastanza" interessanti. E se ancora non ci credete allora fate un paragone con le console attualmente disponibili sul mercato: confrontate i 64 colori del Mega Drive con i 16.7 milioni della 3DO oppure la velocita di animazione del SNes di 1 milione di pixel al secondo con i 64 milioni della macchina di Hawkins e vedrete che il futuro non è poi così lontano.

IL FUTURO DEI VIDEOGAME? LA 3DO HA CERTAMENTE LE CARTE IN REGOLA PER AMBIRE A QUESTO TITOLO.

Quando il boss della EA, Trip Hawkins, lasciò la più grande software company negli anni '90 per andarsene a fondare una propria società alcuni operatori credettero che fosse ammattito. Non solo, ma quando dopo breve tempo annunciò che la nuova ditta, la 3DO Company, stava lavorando ad una nuova console molta altra gente cominciò a pensarla allo stesso modo: in fondo sembrava una operazione suicida, visto che il mercato era già sotto il totale controllo dei 2 colossi giapponesi Sega e Nintendo. In seguito

3DO TECH

Ed ora per il piacere di tutti gli amanti delle specifiche ecco un rapido sguardo all'architettura interna della 3DO Real Interactive Multiplayer della Panasonic. Ricordatevi tuttavia che visto che la 3DO Company ha concesso la licenza della sua tecnologia ad un certo numero di industrie (come era accaduto per l'MSX) ci potrebbero essere delle differenza tra le macchine di diverse case, anche se le specifiche base dovrebbero rimanere le stesse per tutte le piattaforme.

PROCESSORE CENTRALE: 32-bit ARM 60 RISC
ALTRI PROCESSORI: Un DSP e 2 coprocessori grafici
VELOCITA' DI ANIMAZIONE: 64 Milioni di pixel al secondo
VELOCITA' DELLA CPU: 12.5 Mhz
RISOLUZIONE: 640x480 pixel
COLORI: 24-bit. 16.7 Milioni per la palette
SONORO: 8 canali stereo con 16-bit CD quality
PORTE: TV Aerial, S Video, Composito.

E PER IL FUTURO?

Poichè la 3DO è una macchina multimedia aspettatetevi di vedere apparire nei prossimi mesi tutta una serie di periferiche. Altri pad sono già pronti, ma che ne dite di sapere qualcosa sulle periferische studiate per altre applicazioni? Si è parlato di una tastiera così come di un modem che permetterebbe la connessione della console ad altre macchine via telefono. Non solo, ma visto che la AT&T è massicciamente impegnata in questo affare, la 3DO potrebbe anche esser la prima ad introdurre un progetto sognato per anni, l'home shopping. Gli utenti potrebbero infatti collegarsi ad un computer centrale e vedere su schermo esattamente ciò che vogliono, comprare, dopo di che basterebbe inviare l'ordine ed avere la spesa dedotta dal loro acconto. Correvano inoltre voci di un Midi che avrebbe permesso di collegare la 3DO a sintetizzatori, tastiere, batterie per creare ed immagazzinare la musica!

cominciarono ad arrivare notizie che il nuovo sistema sarebbe stato un 32 bit con architettura RISC, che sarebbe stato costruito intorno ad un lettore CD e così alcune persone cominciarono a prenderlo sul serio. In precedenza l'unica compagnia ad aver utilizzato la tecnologia RISC per la massa era stata la Acorn con il suo potentissimo, ma anche poco venduto Archimedes, e questo non lasciava ben sperare. Sicuramente però con l'esperienza di mercato della EA alle spalle

PGA TOUR GOLF. TRACCIATI DIGITALIZZATI E SONORO DA CD. SEMBRA PROPRIO CHE IL GOLF ABBIA TROVATO LA SUA INCARNAZIONE DIEFINITIVA!

UNA LOTTA SERRATA

Non crediate però che la 3DO sia l'unico nuovo sistema sul mercato infatti in commercio ci sono già tutta una serie di macchine pronte a dar battaglia alla console di casa Hawkins. Staimo naturalmente parlando del CD-i E del CD32.

CD-i: Non esattamente così potente come la 3DO, il CD-i (che si basa su di una tecnologia a 16 bit simile per certi versi a quella utilizzata nei PC 486) ha il vantaggio di avere già disponibili sul mercato una vasta serie di titoli, senza dimenticare poi la sua capacità FMV/Digital Video.

CD32: Poi c'è anche l'assalto della Commodore con il suo CD32. Basato sulla tecnologia 32-bit (infatti è stata la prima console a 32-bit sul mercato), ha ottenuto quasi immediatamente il supporto di una buona parte di software house (anche se i game finora sono più che altro conversioni da Amiga che non sfruttano le capacità della macchina) e così ci sono già alcuni titoli disponibili, senza contare poi il suo prezzo di gran lunga più basso.

"NEL GIRO DI UN PAIO D'ANNI SAREMO IN MILIONI DI CASE" HUGH MARTIN, CAPO UFFICIO OPERATIVO, 3DO.

Sia la Commodore che la Philips stanno investendo molti soldi per le campagne pubblicitarie negli States per il periodo natalizio, anche se a giudicare da alcuni dati l'attenzione della maggior parte dei giovani americani è rivolta tutta alla nuova macchina di Hawkins. Sarà interessante dare un'occhiata ai dati di vendita di questa primavera.

WORLD BUILDERS INC. IL TITOLO DICE GIÀ TUTTO; CREATEVI IL VOSTRO PIANETA E POI LANCIATEVI ALLA CONQUISTA DELLA GALASSIA. NATURALMENTE IL TUTTO CON CONTORNO DI GRAFICA A 24 BIT.

PRO E CONTRO

PRO: La 3DO è veramente una macchina all'avanguardia sotto il profilo dell'hardware. Potrà anche non essere la prima macchina 32-bit CD-based ma ha dei colossi talmente grandi alle spalle, che hanno investito così tanti soldi in questo progetto che un fallimento sembra quanto mai impossibile. Una gran produzione di software sembra esser garantito dal fatto che ben 302 software house hanno firmato accordi per la produzione di programmi, con almeno 100 titoli già in via di sviluppo. Sicuramente si tratta di qualcosa di più di una semplice macchina da gioco, ma bisogna vedere quanto il progetto di una macchina per "la famiglia" potrà effettivamente attecchire.

CONTRO: Paragonato ai sistemi attualmente presenti sul mercato la 3DO ha un costo veramente molto più alto ed inoltre non ci sarà neanche quella gran quantità si software disponibile promesso al momento dell'uscita della macchina, senza contare poi che bisognerà anche vedere quanto tempo impiegheranno i programmatori per conoscere e soprattutto SFRUTTARE bene la macchina.

ROAD RASH. UN'ALTRA CONVERSIONE DA MD PER LA 3DO. A QUANTO C'E' STATO DETTO IL GAME E' STATO COMPLETAMENTE RISCRITTO ED ORA SEMBRA DAVVERO GALATTICO.

JOHN MADDEN. UN GRAN GIOCO SU MD E ORA UNA GRAN CONVERSIONE PER 3DO. SPERIAMO CHE LA QUALITÀ GRAFICA RISPECCHI L'EFFETTIVA GIOCABILITÀ DEL PRODOTTO.

Hawkins sapeva cosa stava facendo (o forse no?). Ed infatti presto si unirono a lui nel suo progetto molti colossi del settore quali la Sony e la Matsushita così come la AT&T che investirono notevoli somme nell'impresa. Sono ormai passati ben 3 anni dall'annuncio ed ora finalmente la macchina è arrivata, e proprio in un momento in cui il mercato si sta interessando alle possibilità offerte dalle nuove tecnologie e in particolar modo delle capacità multimediali del CD. Con concorrenti come il CD-i della Philips ed il CD-32 della Commodore sarà interessante vedere se effettivamente i calcoli fatti da Hawkins saranno sufficienti per spuntarla in questo scontro tra giganti.

TWISTED. IL GIOCO TELEVISIVO DEL FUTURO! DOVRETE RIUSCIRE A SALVARE UN CONCORRENTE DI QUIZ DEL 21TH SECOLO DAL MIKE BONGIORNO DI TURNO. UN GAME ADATTO A TUTTA LA FAMIGLIA SOPRATTUTTO PER IL GRAN NUMERO DI PUZZLE E DI DOMANDE.

3DO. DI TUTTO DI PIU'!

La console nella vostra cameretta può rapidamente diventare sorpassata se viene adibita solamente allo scopo ludico. Per evitare questa possibilità la compagnia della 3DO ha deciso di cercare di render la macchina capace di differenti funzioni. Infatti il 3DO Interactive Multiplayer, così come le altre macchine basate sul CD può esser utilizzata come un normale lettore di compact disc, ma questo non è tutto. Infatti l'ultima trovata della moderna tecnologia è MPEG (che sta per Motion Picture Expert Group): mentre per ora questa sigla ha ancora poco importanza, in futuro potrebbe rappresentare lo standard per quelli che saranno i film su CD. Quello che è accaduto praticamente è che le industrie si sono messe d'accordo su di uno standard al quale devono sottostare tutti i full-screen e full motion video immagazzinati su CD, e questo standard è proprio l'MPEG. Ciò significa che qualunque macchina che supporti l'MPEG sarà in grado di far girare i nuovi film d'animazione e video che cominciano ad apparire ora in formato digitale. Naturalmente per poter avere ciò sul 3DO sarà necessario acquistare una cartuccia d'espansione (tra l'altro gia annunciata), ma a questo punto la spesa diventa quasi obbligatoria!

CRASH 'N' BURN. UN ACTION GAME ISPIRATO AL MONDO POST ATOMICO DI MAD MAX. AZIONE, VELOCITÀ VIOLENZA! NON VEDIAMO L'ORA DI METTERCI SOPRA LE MANI!

SHOCK WAVE. UN GIOCO CHE PROMETTE DI SPREMERE AL MASSIMO L'HARDWARE DELLA 3DO. FONDALI DIGITALIZZATI ED OGGETTI REALIZZATI CON LE PIU AVANZATE TECNICHE DI PROGRAMMAZIONE PROMETTONO DI FAR DIVENTARE QUESTO GAME UNO DEI PIU "CALDI" DI TUTTA LA STORIA DEI VIDEOGAME.

L'ULTIMO GRANDE EROE IN AZIONE

LAST ACTION HERO

Tratto dal recente successo cinematografico della Columbia Pictures, è il miglior gioco d'azione e d'avventura mai realizzato.

AMIGA

Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. ©1992 Sony Electronic Publishing Company. Last Action Hero™ and Columbia Pictures Industries Inc. ©1993 Columbia Pictures Industries Inc. All rights reserved. Mega Drive™ is a registered trademark of Sega Enterprises Ltd.

JAGUAR

THE FUTURE-NOW!

ATARI: 200 STERLINE PER SOGNARE IL FUTURO!

Il Jaguar, la console 64 bit dell'Atari, è tecnicamente parlando la più evoluta che sia mai stata creata. Più che di una evoluzione si tratta di una vera e propria rivoluzione, visto che la macchina sembra avere le caratteristiche per mettere K.O. la maggior parte dei coin-op! Il Jaguar sarà in grado di utilizzare cartucce da ben 400 Megabits, ma la cosa più importante è che si dimostra ben 849 volte più veloce nel creare animazioni di un SNes o di un Mega Drive!

CRESCENT GALAXY. IL PRIMO SHOOT'EM UP A SCROLLING ORIZZONTALE PER IL JAGUAR SI PREANNUNCIA ESSERE UNO SBALLO. GRAFICAMENTE IL GAME FA UN USO SMODATO DEI 16.7 MILIONI DI COLORI DELLA PALETTE DELLA MACCHINA. TUTTO GLI OGGETTI SONO REALIZZATI IN RAY-TRACE CON DEI BEI RIFLESSI ED UN OTTIMO USO DELLE SORGENTI DI LUCE. SPERIAMO CHE NON SI RIVELI ESSERE SOLAMENTE IL SOLITO SPARACCHINO CONVENZIONALE CON GRAFICA IPER-POMPATA.

Ci siamo, finalmente. L'Atari ha svelato i risultati dei suoi 3 anni di lavori segreti, aprendo così strada ai game di una nuova generazione. Le cose sono chiare: non ci sarà un'altro sistema basato su card che sarà in grado di rivaleggiare con la Jaguar per almeno un paio d'anni. La macchina è semplicemente unica!
A questo punto un paragone con la 3DO appare inevitabile, ma francamente questi 2 sistemi sono profondamente diversi: la macchina dell'Atari si basa su card, mentre la 3DO è stata costruita in modo da trarre beneficio dai vantaggi del CD. Qualche anno fa nelle varie industrie si pensava che il CD sarebbe stato il formato del futuro. Tuttavia però il problema del transfer rate non è ancora stato efficacemente superato. La verità è che per utilizzare i 700 Megabytes di un CD game ci vorrebbero anni di sviluppo e questo porterebbe a spese e costi assurdi. E' per questo motivo che i programmi per PC-CD e Mega CD non hanno mai fatto veramente uso delle possibilità offerte da questo formato, limitandosi ad utilizzarlo per qualche dolce musichetta. L'Atari sembra aver creato un compromesso ideale: una console in grado di leggere cartridges ed una porta d'espansione per un futuro lettore CD. La caratteristica di queste card però è che sono in grado di immagazzinare una gran quantità di dati, ma ad un basso prezzo e questo grazie ad apposite tecniche di compressione dei dati. Questo formato infatti è, almeno attualmete, l'unico modo efficace per incrementare le capacità grafiche e sonore delle console nei giochi e quindi sono l'unica soluzione per renderli anche migliori. Chris Gibb, lo sviluppatore del game Cybermorph per Jaguar, ha detto:" Grazie alla compressione i game per questa macchina potranno diventare veramente grandi". Il CD è buono, ma a quanto pare non è ancora giunto il suo momento.

LA JAGUAR 64 BIT FA SEMBRARE I 32 BIT GIÀ PASSATI DI MODA!

CVG PREVIEW

SOUND

Sul fronte audio il Jaguar è dotato di 12 canali stereo a 16-bit. Grazie alla sua potenza di elaborazione la macchina è in grado di lavorare come una complessa piattaforma multimediale ed alle varie porte possono esser collegate intarfacce analogico/digitali come tastiere, mouse e pistole. C'è anche una porta d'espansione a 32-bit in modo che qualunque periferica collegata possa viaggiare al massimo delle sue capacità. Per il prossimo anno l'Atari ha annunciato l'uscita di un lettore CD, il che dovrebbe incrementare ulteriormente le già mostruose caratteristiche della macchina. Naturalmente tale lettore sarà in grado di riprodurre anche i normali compact audio, per non parlare poi dei CD+G e CD-Film. Interessante si prannuncia la possibilità di poter collegare al Jaguar un elmetto virtuale, ma questi per ora sono solo progetti.

IL SEGRETO DEL MIO SUCCESSO

L'Atari ha dichiarato di puntare molto sul Jaguar ed il loro marketig manager nel Regno Unito, Darryl Still ha detto che la compagnia ha preparato un'ottima campagna pubblicitaria e che nulla è stato lasciato al caso. Peccato però che queste parole le abbiamo già sentite molte altre volte. Il Linx è stato la prova che non è detto che, anche avendo a disposizione la tecnologia migliore, una macchina abbia successo sul mercato. Questa volta però l'Atari sembra aver imparato la lezione. Il prezzo di 200£ è infatti cruciale.

FISH AND CHIPS

La macchina prende il nome dal processore che ha al

A tutti gli amici che ci seguono su CVG, Lindasoft augura

Buon Natale e Buone Feste a Tutti

E per Festeggiare insieme abbiamo deciso di offrirvi tutte le nostre creazioni a un prezzo da Regalo!

Lindasoft – Telefonateci allo 039 –83 50 52 oppure 039 –32 0059 – Fax 202 25 75

Uno qualsiasi di questi Videogiochi per AMIGA soltanto £. 19.000

[]CONQUISTA LA CORONA:(Videogioco)

Stupenda versione del Board Game, con battaglie animate e sfide fino a 4 Giocatori!

[] WIND CHALLENGERS: Probabilmente il migliore simulatore di gare veliche su Amiga.

[] HOLO–SQUASH:Lo Squash del futuro, con uso a tutto campo di vera prospettiva 3D!

[] TIME HORN: Un RPG grandioso per gli amanti di Tolkien!

[] HOLO–RACE: Dedicato a coloro che vogliono sapere come sarà il flipper del futuro.

MERCATINO

Ogni prodotto £. 20.000 o in regalo con due giochi!

[] Conquista la Corona –Board Game

[] Demo–tape Silicon Graphics e Virtual Reality

[] Kit automatico di calcolo Tema Astrale

[] TotoMago(Disco)per fare 13 con la Magia

Comprane 2 e scegli un prodotto del Mercatino in omaggio!

[] PRO X : Immaginatevi delle creature robottizzate e super armate alle quali dovrete prestare la vostra intelligenza in un mondo alieno e sotterraneo.

[] CAMPO DI FUOCO: Simulazione completa di tiro con la pistola al poligono.

[] HOCKEY PISTA: Gioco dell'Hockey a rotelle con campionato e coppe europee!

[] SPACE SHUTTE:In orbita con lo Shuttle

[] JEWELS: Stile Columns

[] KUNG FU : Botte incredibili

[] FROGGER : Revival di un classico

[] HYPNOTIC LAND:Stile Klax

suo interno, grazie al quale il sistema sembrerebbe essere capace di gestire la bellezza di 55 MIPS (Milioni di istruzioni al secondo). Questo sarebbe già di per se una cosa incredibile, ma il Jaguar è dotato anche di un chip

OK ANCHE SE NON HA UN GRAN LOOK DOVETE AMMETTERE CHE IL PAD DEL JAGUAR (BEN 17 TASTI) E' PIUTTOSTO INTERESSANTE. SPERIAMO CHE IL SOFTWARE LO SUPPORTI A DOVERE.

CHEQUERED FLAG 2. NON MOLTO DIVERSO DA VIRTUA RACING EH? E FIGURATEVI CHE SEMBRA ANCHE ALTRETTANTO GIOCABILE! POTRETE GUARDARE LA MACCHINA DA OGNI ANCGOLAZIONE, UN PO' COME SUCCEDEVA AL BAR, E LE ANIMAZIONI RAMARRANNO SEMPRE FLUIDE. CRASH 'N' BURN DEVE COMINCIARE A PREOCCUPARSI.

JAGUAR IN THE BOX

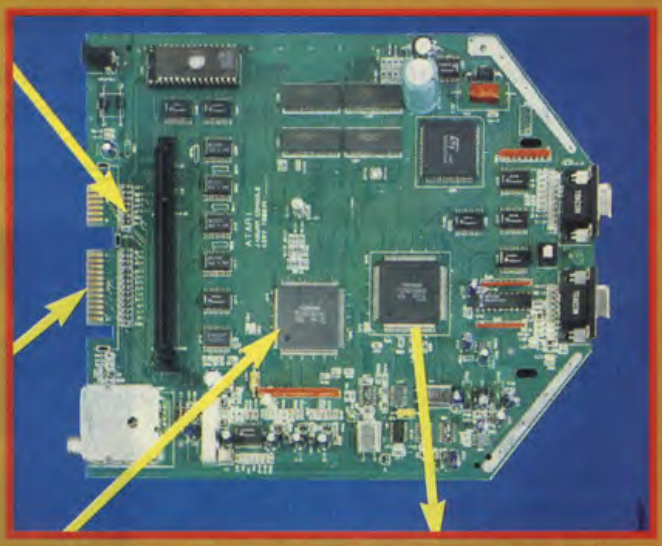
O.K. ragazzi che ne dite di dare una bella occhiata a questo piccolo mostro di tecnologia? Dunque, dovete sapere che il Jaguar è stato costruito attorno a 2 chip custom chiamati Jerry e Tom. La velocità totale del sistema è di 55 MIPS, ma la cosa più sorprendente è che l'architettura della macchina fa si che non si creino colli di bottiglia e che i dati vengano scambiati ad una velocità semplicemente sorprendente!

THE BOARD: La piastra della macchina è stata creata pensando alle possibili periferiche future. La porta a 32-bit è già pronta per ospitare il lettore CD (quando questo verrà prodotto) mentre modem ed altri "gadget" sono ancora in via di sviluppo.

OUTPUT: L'uscita del Jaguar permette di collegare la macchina a qualunque schermo. Potrete utilizzare un normalissimo TV color ma per una migliore definizione vi consigliamo di utilizzare le uscite S-VHS e RGB.

TOM: Tom è un chip abbastanza insolito ed è formato da 4 diverse unità: un blitter (per muovere grosse porzioni di schermo); un object processor (per generare sprite); un memory controller (per giocare con i 2 Megabytes di memoria sulla piastra) ed una unità grafica. Tom è in grado di mostrare una risoluzione di 720x526 pixel (640x480 per la 3DO) e può inoltre animare la bellezza di 850 milioni di pixel al secondo in 16.7 milioni di colori. Mi sembra abbastanza, non vi pare?

JERRY: Jerry in sostanza è il chip DSP che il Jaguar impiega per gestire i suoi 12 canali stereo e si avvale della collaborazione di un 68000 a 13.3Mhz per controllare lo scambio dati.



custom che si occupa, in tempo reale, della grafica 3D in ray-tracing. Con una tecnologia del genere non esistono praticamente limitazioni e ciò significa che si potranno muovere oggetti di qualunque dimensioni ed in qualunque numero senza incappare in rallentamenti o sfarfallii di alcun genere! Graficamente il Jaguar è in grado di impiegare le più avanzate tecniche di texture mapping, attraverso le quali delle immagini possono esser "arrotolate" intorno ai poligoni per renderli un po' più reali. In più l'hardware ha anche la possibilità di alcuni "effetti speciali" che includono rotazioni, distorsioni, morphing e la creazione di fonti luminose, e tutto questo attraverso una uscita ad alta definizione con una risoluzione su schermo di 720x576 con una palette di 16 milioni di colori!

Tratto dal successo di Steven Spielberg, è un gioco super acclamato dala critica e con 8 livelli di gioco.

Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. ©1992 Sony Electronic Publishing Company. Hook ™ and associated character names are trademarks of TriStar Pictures Inc. © 1991 TriStar Pictures Inc. All rights reserved. Mega Drive™ and Game Gear™ are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd.

CVG PREVIEW

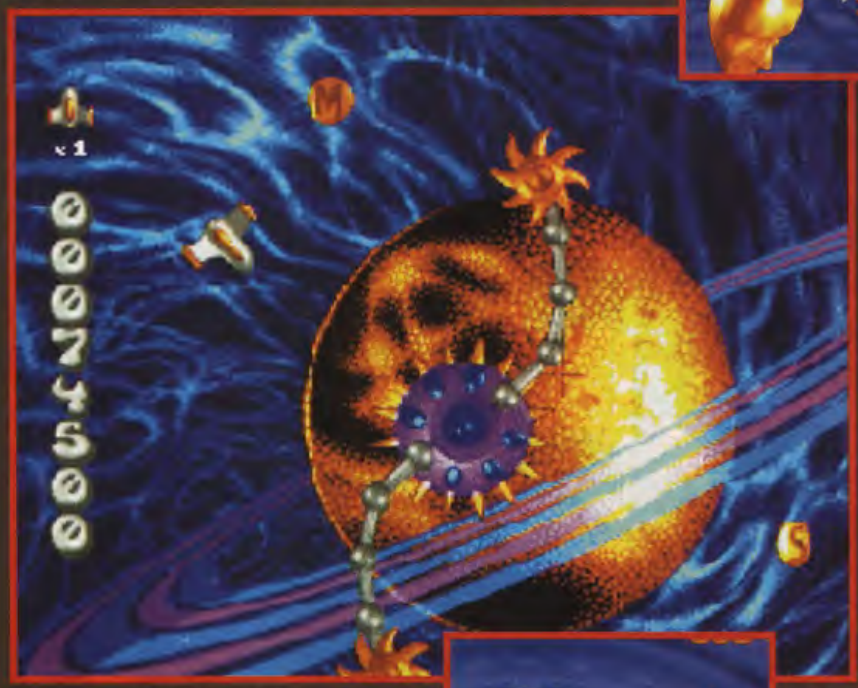
STARDUST

BLOOODHOUSE

VERSIONE: AMIGA

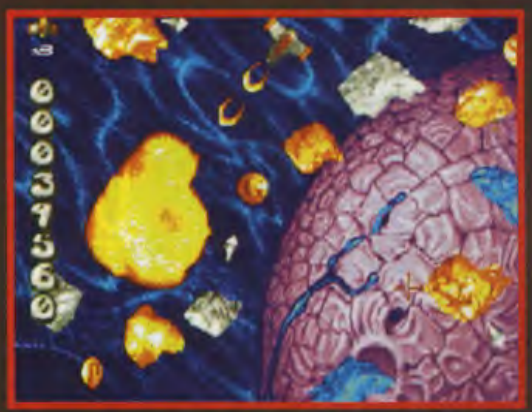
USCITA: IMMINENTE

I Bloodhouse, il gruppo finnico programmatore di Stardust, ha affermato che il loro ultimo prodotto è il primo gioco per Amiga ad utilizzare pienamente le tecniche di ray tracing, per questa volta è meglio credergli poichè la grafica sembra veramente



protetta da uno scudo e, l'entità del danno è direttamente proporzionale alla velocità di collisione con la meteora o con gli alieni. Una volta completate tutte le zone bisogna raggiungere il successivo mondo

impressionante. Stardust è fondamentalmente una nuova versione di Asteroids: infatti, il vostro compito è quello di ripulire 5 mondi, ognuno diviso in 6 zone che possono essere affrontate in qualsiasi ordine, da meteore e astronavi nemiche. La forza degli



asteroidi, e quindi il numero di colpi necessari per distruggerli dipende dal loro colore: i più resistenti sono color oro, seguiti dai viola, i blu e infine quelli grigi; inoltre, ogni volta che ne colpite uno, questo si divide in varie parti che devono essere a loro volta eliminate.

Per fortuna, nei vari livelli del gioco possono essere raccolte una serie di power up come cannoni, missili, energia o vite extra ma bisogna dire che, per rendere l'azione più complessa e frenetica, ogni fase si svolge in un tempo limitato e che, una volta scaduto questo, appariranno una quantità impressionante di astronavine quasi impossibili da distruggere.

La nostra nave può essere però colpita un paio di volte perchè é attraverso il tunnel iperspaziale (fase in 3D). Questa è una delle sezioni graficamente più spettacolari del gioco in cui bisogna guidare l'astronave attraverso il tunnel evitando mine e distruggendo gli astroidi che vi arrivano contro. E difficile descriverlo ma credeteci: non si è mai visto un effetto più impressionante sull'Amiga!

C'è anche una missione speciale che consiste semplicemente nel raccogliere il maggior numero di vite extra prima che finisca il carburante. Infine l'azione è accompagnata da una musica techno che, grazie a delle particolari tecniche di programmazione, viene generato come se l'Amiga fosse dotato di 6 canali stereo anzichè 4.

Per questi motivi Stardust è certamente uno dei giochi più attesi del momento, quindi preparatevi per una futura recensione.

THE HANNA-BARBERA ANIMATION WORKSHOP

CVG PREVIEW

Per tutti coloro che sognano un futuro da disegnatori l'Empire, in collaborazione con Hanna e Barbera, sta per far approdare sugli schermi di PC e Amiga un nuovo prodotto che permetterà di creare i cartoon dei vostri sogni. Il programma in sostanza è un software grafico con la capacità di creare animazioni attraverso un sistema ad icone tanto potente quanto semplice, che permette di disegnare i vari frame dell'animazione che dovranno esser poi collocati sullo schermo in posizioni successive. A quanto dice l'Empire, grazie a questo nuovo sistema denominato Icon Animation System (IAS per gli amici) chiunque sarà in grado di creare sequenze, anche complesse, senza dover perdere peso e liquidi in quantità industriale! Inoltre il programma consentirà di importare animazioni e fondali utilizzando un camcordero, una videocamera e un digitalizzatore. Il software comprende inoltre tutta una serie di sequenze animate, naturalmente targate Hanna e Barbera, per cui i vostri schermi saranno letteralmente invasi da Fred, Wilma, Scooby Doo e compagnia bella. Attualmente non ci sono ancora dati precisi su quanti colori si potranno utilizzare contemporaneamente su quanto potranno durare le animazioni o se sarà possibile inserire effetti sonori; non ci resta che attendere fiduciosi ulteriori infomazioni. Iabadabaduuu...

UNA SERIE DI FRAME TRATTI DAL PROGRAMMA.

EMPIRE

VERSIONE: PC-AMIGA

USCITA: DICEMBRE

CERTO CHE IL NOSTRO FRED HA PROPRIO LA TESTA DURA!

CAMPAIGN 2

Ne abbiamo parlato il mese scorso ed oggi ve ne mostriamo alcune immagini; stiamo naturalmente parlando di Campign 2, l'ennesimo war simulator targato EMPIRE che ancora una volta sembra esser veramente stramassiccio. Rispetto alla suo predecessore (Campaign! E chi se no?), che prendeva in considerazione il periodo della seconda guerra mondiale, Campaign 2 vanta caratteristiche veramente degne di nota: ora infatti il sistema comprende tutti i mezzi pesanti del dopoguerra con oltre 100 nuove forme di veicoli che vanno dall'Abrams al T72s. Le mappe di gioco coprono la

maggior parte dei conflitti avvenuti da qui a 50 anni, ma la cosa che dovrebbe rendere questo gioco unico è dato dal suo sistema strategico, che a detta dei programmatori dovrebbe consentire al giocatore di poter controllare comodamente una intera armata, così come un singolo mezzo (in questo caso con una visuale in 3D), pur rimanendo sempre informati sul costanteandamento della guerra. Con queste premesse non vediamo l'ora di poterci mettere sopra le mani...

EMPIRE

VERSIONE: PC-AMIGA

USCITA: DICEMBRE

CVG PREVIEW

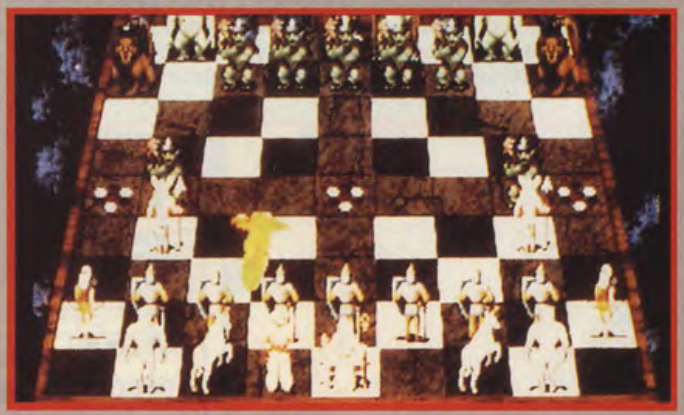
MICROCOSM

Impressionante! Ecco il termine giusto per descrivere l'ultima fatica Psygnosis che dovrebbe approdare sugli schermi di tutte le macchine CD-Addepted nel giro di breve tempo e che vi vedrà impegnati in una battaglia senza quartiere in 6 aree di un corpo umano. Abbiamo potuto dare una occhiata alle caratteristiche del game e ad alcune sequenze quasi definitive e dobbiamo dirvi che il gioco sembra esser veramente stupefacente. In particolare ci ha colpito la versione per CD32, con oltre 500 Mb di dati per grafica esonoro, sequenze di intro create attraverso piattaforme Silicon Graphics, un multi frame rate che arriva fino a 60 fotogrammi al secondo, per non parlare poi dei 32768 colori su schermo. Insomma ragazzi proprio un CD con i fiocchi e i contro fiocchi. Speriamo solo che sia altrettanto giocabile!

PSYGNOSIS	
VERSIONE: CD32-PC CD-MEGA CD	USCITA: DICEMBRE DICEMBRE

ARCHON ULTRA

La SSI torna sugli schermi di tutti i computer con questa nuova versione aggiornata di quello pseudo chess simulator comparso anni fa sul C-64 e che rispondeva al nome di Archon. Per tutti i profani sappiate che si tratta di un gioco di scacchi un po' fuori dal comune visto che le pedine si comportano in un modo leggermente anomalo quando si tratta di mangiare un altro pezzo. Infatti, in questo caso la scacchiera si trasforma in un campo di battaglia dove i 2 "contendenti" (ognuno con le proprie armi e caratteristiche) cercheranno di eliminarsi a vicenda. Per vincere si hanno 2 possibilità: o si stermina il proprio avversario oppure si conquistano i 5 punti di forza presenti sulla scacchiera. Considerando poi che la grafica VGA sembra buona, che le razze delle pedine (Unicorni,Arpie, Dragoni, Golem ecc.ecc.) sono molto numerose e che il programma dovrebbe supportare praticamente tutte le schede sonore più diffuse credo proprio che una bella recensione ci starebbe davvero bene.



SSI	
VERSIONE: PC	USCITA: DICEMBRE/ GENNAIO

EVASIVE ACTION

CVG PREVIEW

Tutti sanno che i migliori simulatori di volo sono disponibili per PC, ma cosa fare se si desidera solo abbattere un pò di aerei senza doversi preoccupare dei flap, di caricare armi, benzina e di un centinaio di altre cose? Semplice, bisogna attendere Evasive Action, l'ultimo prodotto della Mindscape. In questo nuovo gioco il

giocatore può scegliere tra 4 diverse epoche storiche (prima o seconda guerra mondiale, presente o futuro) ognuna diversa dalle altre per scenario e per tipi di aerei che, anche se si tratta di una simulazione principalmente arcade rispondono ai vari comandi in maniera abbastanza realistica. E' inoltre presente per la prima volta in un simulatore di volo un'opzione per due giocatori in split-screen (cioè con lo schermo diviso in due), oltre alla classica possibilità di linkare due PC via modem o via cavo. Abbiamo potuto vedere una versione di Evasive Action pronta al 70% e sembrava ben realizzato con una grafica ottimamente definita e particolarmente fluida (questo su un 486, quindi attenzione) ed un sonoro adeguato, ma bisogna dire che il gioco dà il massimo di sé nella già citata opzione a due giocatori; infatti se da soli alla lunga può risultare noioso combattere, contro un'amico, magari seduto accanto è veramente troppo bello. Aspettatevi presto una recensione completa.

MINDSCAPE	
VERSIONE: PC/AMIGA	USCITA: NUOVO ANNO

DAFFY DUCK

Dopo Bugs Bunny, Tazmania, Road Runner e Speedy Gonzales è ora Daffy Duck a diventare protagonista di un videogioco che trae ispirazione dalla mitica serie Duck Dodgers nel ventiquattresimo secolo e mezzo, e vede il nostro eroe combattere contro Marvin il marziano, che come ogni alieno che si rispetti, ha deciso di conquistare tutta la galassia. Durante la sua missione, 5 livelli divisi in oltre 20 fasi, Duck può raccogliere una serie di oggetti quali gemme e monete che aggiungono punti, succo d'arancia, principale fonte d'energia del nostro papero, sacchi d'oro che permettono di comprare vari oggetti, carburante per il rocketbelt e vari tipi di armi che vanno dalle bombe alle pistole congelanti per non parlare poi del raggio antimateria. Sono inoltre presenti in alcuni livelli delle stanze bonus che contengono una serie di gadget utilissimi per le fasi successive e per battere Marvin, dato che al termine di ogni livello Daffy lo deve affrontare insieme a tutti i suoi macchinari ultra-tecnologici. Una particolarità è senza dubbio la presenza di una strana "super mossa": infatti, se il papero raggiunge un fungo atomico e salta al suo interno impazzirà momentaneamente distruggendo tutti i nemici che si trovano sullo schermo (simile all'effetto del peperoncino in Donald Duck per Megadrive). Per concludere se le animazioni e la giocabilità sono all'altezza della grafica il gioco potrebbe rivelarsi veramente bello; aspettate comunque una nostra recensione per il verdetto definitivo.

MARUBENI	
VERSIONE: SUPER NES	USCITA: IMMINENTE

CVG PREVIEW

WINTER OLYMPICS

GOLD

VERSIONE:	USCITA:
MEGADRIVE	IMMINENTE

Non potete andare a vedere le olimpiadi invernali dal vivo? Non preoccupatevi, lasciate che loro vengano sul vostro Megadrive con il videogioco ufficiale di Lillehammer 1994;durante i dodici mesi di programmazione la US GOLD ha portato avanti negoziati con gli organizzatori ed è infine riuscita ad ottenere la licenza dei giochi norvegesi che inizieranno il 12 febbraio e dureranno 16 giorni. In questa nuova simulazione sportiva sono presenti la bellezza di 10 eventi tutti altamente spettacolari (super G, slalom gigante, slalom, sci acrobatico, salto dal trampolino, bob a uno o a due, biathlon e pattinaggio) che possono essere giocati da uno a quattro persone; grande importanza è stata data alla realizzazione tecnica con ottime animazioni nei salti, nei vari movimenti degli atleti e nelle cadute e, per aumentare il realismo, è addirittura possibile vedere la direzione del vento basandosi sulle fronde degli alberi! In pieno stile olimpico nel gioco sono presenti la classica cerimonia d'apertura, veramente ben realizzata, la cerimonia di chiusura e la premiazione degli atleti al termine di ogni competizione. Se non volete iniziare subito con tutti gli eventi potete provare con le mini olimpiadi che omettono le due cerimonie ed hanno un numero minore di prove; è inoltre disponibile la possibilità di allenarsi per migliorare le proprie prestazioni. Winter Olympics può essere giocato in otto diversi linguaggi, sono stati inseriti i nomi tipici di ogni paese ed inoltre scegliere la nazionalità del vostro atleta tra le 16 disponibili (tra cui Svizzera, Francia, Norvegia, Svezia ed Italia) che sono poi quelle degli stati partecipanti. Non ci resta che attendere visto che questo gioco dovrebbe essere sugli scaffali dei negozi intorno a Natale.

Computer *Land*

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

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

TEL. 0331 / 204074 - 0331 / 281343

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

NOVITA' Super Famicom Super Nes

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

NOVITA' Amiga IBM CD

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

NOVITA' Sega Megadrive Genesis

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

NOVITA' SEGA CD

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

NOVITA' Game Gear

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

NOVITA' PC Engine

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

NOVITA' NEO GEO

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

NOVITA' Game Boy

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

NOVITA' Lynx

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

MARTY 32 BIT

Microcosm
Tatsujin
Splatter House
Image Fight
Azure
Outrun
Cyber City
4D Tennis

AMIGA 32 BIT

B 17 Flying Fort.
Mortal Kombat
Legacy
Microcosm
Jurassic Park
Last Action Hero
Sensible Soccer
Nigel Mansell

3DO BIT 32

Total Eclipse
Real Golf
Laser Blaster
Road Rush
Jhon Madden
Dragon Tales
Mega Race
Jurassic Park

ATARI JAGUAR BIT 64

Tiny Toons
Evolution
Raiden
Alien

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

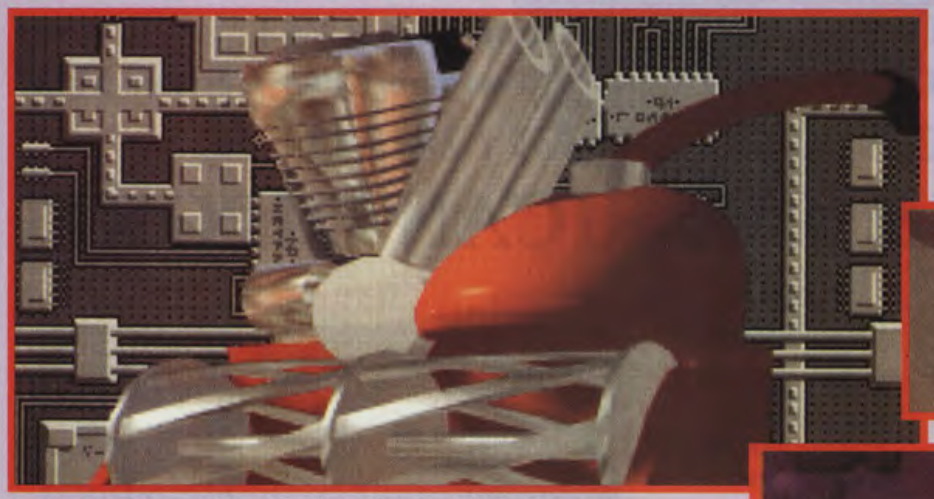
CARTONI ANIMATI YAMATO ,GRANATA , in Italiano
CARTONI ANIMATI (case varie) V.M.18 , SPLATTER...
Modellini , Posters , Gadgets dal Giappone.

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO

NOLEGGIO IN LOMBARDIA

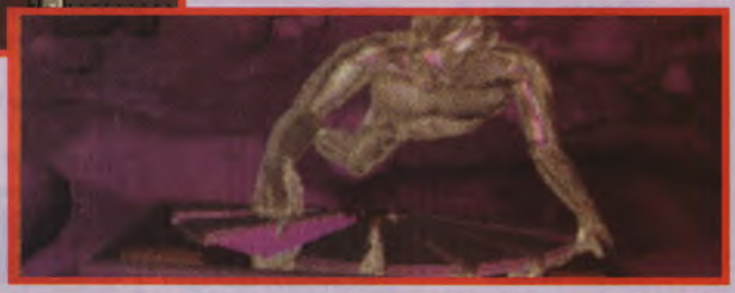
CVG PREVIEW

LAWNMOWER MAN



STORM

VERSIONE:	USCITA:
PC CD-ROM	IMMINENTE



Lawnmower Man sarà presto disponibile su CD! Anche se non ancora completo (i programmatori devono ancora unire le varie fasi del gioco) abbiamo potuto dare un'occhiata al gioco che sembra veramente spettacolare. La trama è simile a quella delle versioni per console e portatili con Jobe, diventato Cyberjobe e rinchiuso nel mondo virtuale dal dottor Angelo intenzionato a governare la terra come una divinità. Voi controllate il dottor Angelo e, una volta entrati nel VR computer (che genera i mondi virtuali) dovrete sconfiggere Cyberjobe attraversando una serie di livelli, risolvendo problemi e combattendo nemici virtuali. Prima di tutto bisogna però salvare il piccolo Peter e sua madre Carla. Inoltre Jobe ha generato un numero di persone dalla sua memoria che sono sparse lungo il gioco e sono pronte ad attaccarvi; dovrete quindi essere attenti nella vostra ricerca delle due sfere dove Peter e Carla sono rinchiusi. Guardando le foto sparse nella pagina potreste rimanere

abbastanza impressionati dalla grafica di Lawnmower Man su CD ma dovreste vederle in movimento! Il protagonista è infatti incredibile quando si muove nelle varie fasi di gioco. Anche il sonoro, scritto da Steve Hillage del System 7 è impressinante e ottimamente realizzato. Per concludere un vero capolavoro audio-visivo; per quanto riguarda la giocabilità preferiremmo evitare giudizi fino alla recensione poiché i programmatori stavano ancora dando gli ultimi ritocchi.

SNAPPERAZZI

CVG PREVIEW

Snapperazzi è un'asso della fotografia ed è anche dall'etichetta "THE SUN" (che tra le altre cose è il giornale scandalistico più diffuso d'Inghilterra). Snazzi, come è universalmente conosciuto tra gli amici deve riuscire a trovare i rullini per fotografare le celebrità e guadagnare così moltissimi soldi; otterrà anche soldi extra trovando tesori e gioielli che sono sparsi lungo i vari livelli del gioco . Questo

ambientazione sotterranea Snazzi è alla ricerca dei pezzi di un'astronave e, una volta raccolti, può tornare in superficie saltare nell'astronave e partire per cercare altre foto di celebrità. L'unica caratteristica particolare di questo prodotto è la presenza di sedici sottolivelli che vengono selezionati a random. Questi sono fondamentalmente esercizi di memoria o prove di riflessi come il tiro al bersaglio (dove dovrete sparare tanto per cambiare a personaggi famosi) o come una versione di memory dove dovrete accoppiare le....celebrità (si,sempre loro). Ogni prova dura circa un minuto e la loro funzione è quella di far guadagnare più soldi possibile prima che il tempo finisca. Il gioco è quasi completo e dovrebbe essere sugli scaffali dei negozi tra poco, quindi preparatevi ad una futura recensione.

classico platform-game si svolge lungo 7 livelli ognuno dei quali è diviso in tre differenti sezioni; la prima si svolge sulla terra dove il nostro fotografo deve riuscire ad immortalare tre personaggi famosi, nella seconda con

THE SUN	
VERSIONE: AMIGA/PC	USCITA: IMMINENTE

TUBE WARRIORS

Tube Warriors è il classico picchiaduro: il gioco si snoda nella metropolitana di Tokio, in un'atmosfera tra il "Subway" e i "Guerrieri della notte" dove il protagonista, un giovane teppista appena uscito dal riformatorio, deve combattere contro gli altri teppisti che infestano le stazioni dell'underground e riconquistare quella posizione di leadership perduta precedentemente. Da questo mese Tube Warriors è disponibile in versione Amiga 1200, anche se sono già in fase avanzata da parte della società genovese Euclidea le conversioni per Amiga 500, CD32 e PC. Tra le caratteristiche tecniche di questo gioco segnaliamo lo scrolling paralittico del pavimento (alla coin op per intenderci), 256 colori sullo schermo e sprite de 128 x 128 pixel; giocabile su due piani di profondità, con sprite più grandi e più piccoli a seconda della distanza, viene sfruttata egregiamente la possibilità dell'Amiga 1200 di avere sprite in alta risoluzione. L'audio risulta particolarmente pulito grazie a un sistema di campionamento professionale, mentre lo sfruttamento dinamico delle piste musicali consente di eseguire contemporaneamente la colonna sonora e gli effetti acustici. Infine si può scegliere fra otto diversi personaggi che rappresentano ciascuno un particolare aspetto del moderno Giappone: sumotore, karateca, punk, eccetera....!

THE SUN	
VERSIONE: AMIGA/PC	USCITA: IMMINENTE

LATE NIGHT SEXY

Late Night Sexy TV Show è una via di mezzo tra un gioco di tipo "Trivial Pursuit" e un test sulla personalità. La vicenda si svolge durante un immaginario show televisivo, di quelli vietati ai minori che vanno in onda la tarda notte, durante il quale quattro giocatori mettono in piazza senza esclusione di colpi le proprie aspirazioni e tendenze in fatto di sesso, voglia di successo e spregiudicatezza allo scopo di raggiungere l'apice del piacere. Il gioco è condotto da una affascinante presentatrice di nome Vera Cyntex, autentica star della trasmissione che viene assistita da Big Dull che accompagnerà i vari eventi dello show con commenti musicali e sonori ottenuti tramite uno strano organo elettronico. Naturalmente, nella più fedele tradizione delle televisioni commerciali che trasmettono questo tipo di programmi non mancheranno neppure gli spazi pubblicitari ed i vari spot in tema con il gioco.
Avanti ragazzi, cosa fate ancora qui a leggere; lo "spettacolo" sta per cominciare! A dicembre intanto esce la versione per PC, mentre siamo in attesa della conversione per Amiga. Una sola nota di carattere tecnico: liberate spazio dal vostro hard disk prima di giocare perché lo "show" birichino occupa più di 13 Mbyte, che non sono pochi...

THE SUN	
VERSIONE: AMIGA/PC	USCITA: IMMINENTE

CVG PREVIEW

ALFRED CHICKEN

MINDSCAPE

VERSIONE:	USCITA:
SNES	IMMINENTE

Dopo le sue apparizioni sul portatile più venduto del mondo (il Gameboy, per chi non lo avesse capito) e sull'Amiga, ecco che Alfred the Chicken, nuovo eroe videoludico creato dalla Mindscape, fa la sua apparizione anche sul Super Nintendo. Per chi non conoscesse la trama di questo gioco (peraltro abbastanza classica) eccone un rapido riassunto: Alfred deve salvare Billy l'Uovo e tutti i suoi amici, che sono stati catturati dal malvagio Meka, per evitare loro una spiacevole fine: essere usati per una frittata gigante! In questo compito il pollastro è aiutato da tutta una serie di armi, tra cui le classiche (almeno per un pollo) beccate, che sono in grado di distruggere praticamente ogni tipo di nemico; inoltre, anche se il nostro pollastro non è in grado di correre può volare e questo fatto velocizza molto l'azione. La versione Snes sembra essere molto più giocabile dell'originale su Amiga ed anche la grafica e il sonoro sono migliori, con livelli più vari e meglio definiti ed una musichetta abeguata al gioco. Quello che abbiamo potuto vedere di Alfred Chicken ci è sembrato abbastanza ben realizzato anche se, come sempre, vi rimandiamo ad uno dei prossimi numeri per il verdetto definitivo.

LOTTA ALL'ULTIMO MORSO

BRAM STOKER'S

Dracula

MEGA DRIVE

SEGA Master System II

SEGA GAME GEAR

GAME BOY

SUPER NINTENDO

PC

AMIGA

Tratto dall'agghiacciante film di Francis Ford Coppola.
Per vincere le battaglie contro il male avrai bisgno
di tanto sangue...freddo.

SONY IMAGESOFT

Game Screens are from Mega CD, other formats vary. Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. ©1992 Sony Electronic Publishing Company. Bram Stoker's Dracula™ and ©1992 Columbia Pictures Industries Inc. All rights reserved Master System ™, Mega Drive ™ and Game Gear™ are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. Game Boy ™ and Super Nintendo Entertainment System™ are registered trademarks of Nintendo.

Ora disponibile il film
in videocassetta.

MAGIC BOY

AMIGA

EMPIRE SOFTWARE

SVILUPPATORE: BLUE TURTLE

PIATTAFORME

GRAFICA
80
Grafica fumettosa e molto colorata

SONORO
75
Musiche ed effetti adeguati anche se non eccezionali

GIOCABILITA'
81
Abbastanza divertente e simpatico

LONGEVITA'
80
Non è difficilissimo ma alla lunga potrebbe risultare un po' monotono

GLOBALE
80
Un buon gioco che piacerà agli amanti di questo genere

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 1

INSTALLAZIONE SU HD: NO
MEMORIA: 512

COMPATIBILITA':
A 500 A 500+ A 600 A 1200 A 2000 A 3000 A 4000

INFORMAZIONI:
COMPATIBILITA': NON PERVENUTA. NOI COMUNQUE LO ABBIAMO PROVATO SU DI UN NORMALISSIMO A500

Che disgrazia! Che disgrazia! Tutti i mostri rinchiusi nella cantina della scuola per giovani apprendisti stregoni sono fuggito a causa di un piccolo incidente (Hawlett, il protagonista del gioco, è inciampato nella botola che li rinchiudeva) ed ora sono sparsi su tutto il pianeta. Il nostro eroe deve riuscire a catturare tutti gli schifidi esseri prima di essere scoperto dal Mago Supremo, pena una bella sospensione con conseguente punizione dei suoi genitori. In questa difficile impresa potrà naturalmente avvalersi dell'aiuto della sua fida bacchetta magica, con la quale può stordire i nemici che poi andranno catturati, infilati in un sacco e rispediti al mittente (e questo tirando il joystick verso il basso). Inutile dire che i mostri non saranno gli unici ostacoli che il nostro Hawlett incontrerà lungo il suo cammino, ma dovrà anche fare i conti con tutta una serie trabocchetti ed ostacoli più o meno naturali. Corri ragazzo laggiù...

HOCUS POCUS

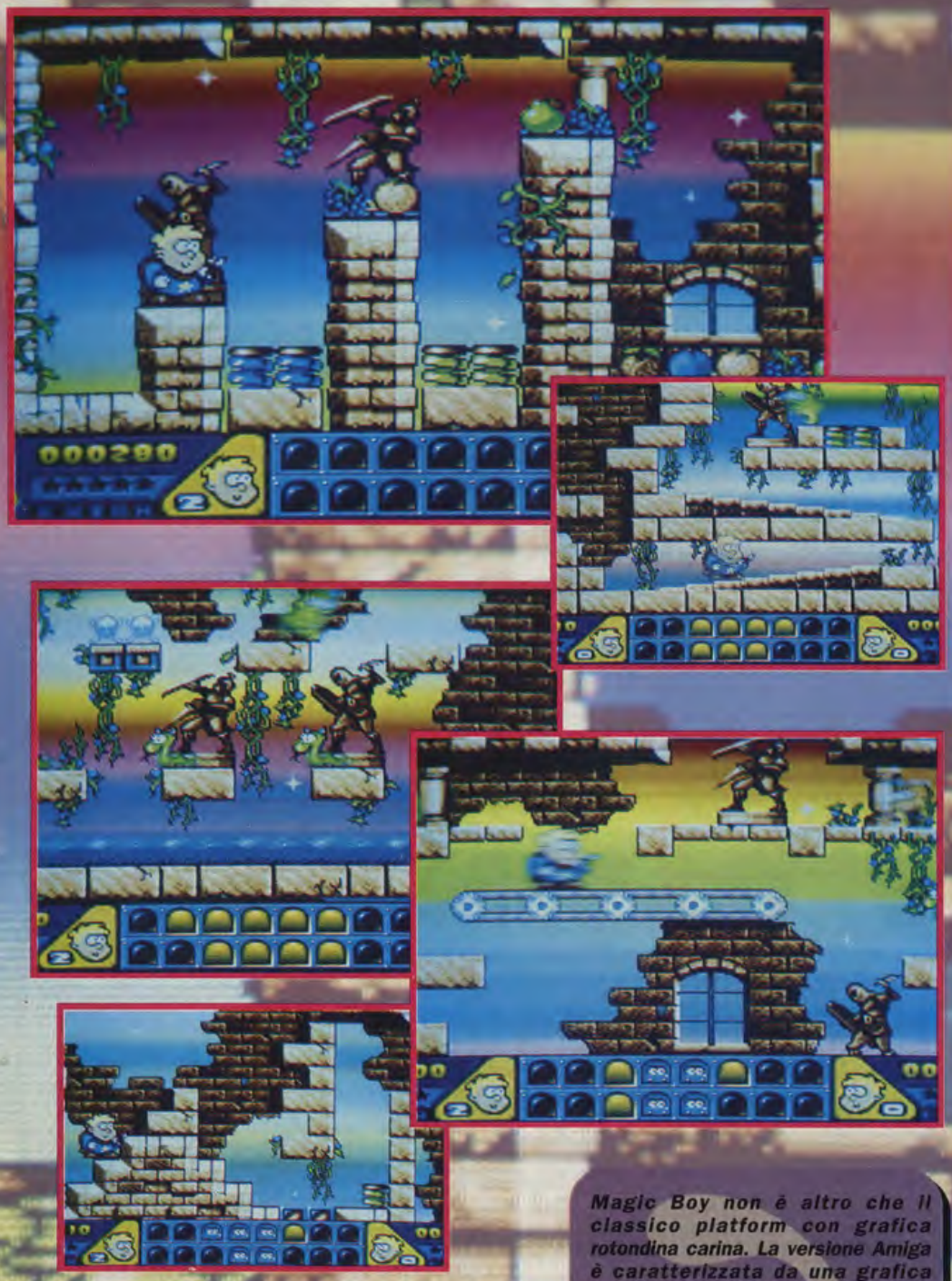
Oltre ai vari mostri Hawlett dovrà fare anche molta attenzione alle varie "situazioni ambientali" che caratterizzano ogni stage. Si potranno infatti incontrare utilissime molle, pistoni o nastri trasportatori, ma anche piattaforme dissolventi, che spariscono una volta attraversate, o dei blocchi di ghiaccio che vi faranno slittare o, peggio ancora, letali pozze di veleno e una miriade di aculei che farebbero l'invidia di qualunque fachiro. Certo che quando si nasce con la camicia...

ABRACADABRA

L'avventura del nostro piccolo maghetto si snoda attraverso 4 diversi mondi (Terra delle Sabbie, Mondo d'Acqua, La Regione della Plastica e la Zona del Futuro), ognuno dei quali è diviso a sua volta, in 8 stage, i quali dovranno esser affrontati in 2 scaglioni. Nel primo dovrete completare gli schermi dall'uno al quarto (potrete farlo nell'ordine che preferite!) per poi accedere ai secondi 4. Avrete inoltre un tempo limite per completare ogni quadro, una volta scaduto il quale tutti i mostri catturati riappariranno, costringendovi così ad un bel po' di lavoro extra. Oh, che mestiere fare il mago!

Uaaa! Ci risiamo! Un altro platform! Che fare? Che dire? Beh, tanto per cominciare dovete sapere che Magic Boy è un classico game carino, divertente ed abbastanza ben realizzato che dà il meglio di se nella versione Amiga. La struttura di gioco è abbastanza classica (sin troppo!) senza la presenza di grossi elementi innovativi. Comunque la giocabilità rimane su buoni livelli ed anche la longevità benché non immensa è discreta. In conclusione Magic Boy piacerà sicuramente ai fan dei platform anche se Super Frog rimane sempre il migliore.

MARCO RAVETTO



PC

EMPIRE SOFTWARE

SVILUPPATORE: BLUE TURTLE

PIATTAFORME

GRAFICA	70	Buoni sprite e fondali discreti Scrolling non sempre impeccabile e VGA poco sfruttata
SONORO	72	Discrete musichette e buoni effetti, naturalmentea patto che possediate una scheda sonora
GIOCABILITA'	74	Abbastanza divertente
LONGEVITA'	70	Se vi piace il genere vi impegnerà abbastanza... Comunque prima o poi vi stancherà
GLOBALE	72	Un discreto platform per PC. Niente di meno, niente di più

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 1

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 0.8 MB

CONFIGURAZIONE MINIMA: 286 CON 1MB DI RAM

INDICAZIONI:
PROVATO SU UN 386 33 MHZ

BIBIDI BOBIDI BU'

Distruggendo i blocchi con il punto esclamativo che incontrerete durante la vostra scarpinata verranno rivelati vari tipi di bonus. Questi vanno da semplici punti extra a potenziatori per la bacchetta del nostro Hawlett inoltre, nella più classica tradizione platform, lungo i vari livelli potrete imbattervi in tutta una serie di stanze segrete contenenti un sacco di utili gadget, che potranno esser raggiunte solamente raccogliendo il libro magico. Per concludere non poteva certo mancare un super bonus, l'arcobaleno stregato, che se raccolto vi porterà direttamente al livello successivo.

Magic Boy non è altro che il classico platform con grafica rotondina carina. La versione Amiga è caratterizzata da una grafica molto colorata e da uno scrolling abbastanza fluido (anche se ogni tanto subisce qualche rallentamento). Il sonoro non è male ed il gioco risulta abbastanza divertente anche se alla lunga, a mio giudizio, potrebbe risultare un po' noiosetto. La versione PC invece vanta una grafica nettamente inferiore con un utilizzo parziale della VGA con soli 16 colori su schermo ed uno scrolling non altrettanto convincente mentre il sonoro si difende abbastanza bene. Per il resto vale quanto detto per il 16 bit Commodore.

FABIO RAVETTO

SPEED RACER IN THE CHALLENGE OF RACER X

Vi ricordate di un assurdissimo cartone animato trasmesso secoli or sono e chiamato Go Go Mach 5? No? Nemmeno io, ma a sentire i due-tre che a quell'epoca non si perdevano nemmeno una puntata si trattava di una sorta di Supercar Gettiger (si scriverà così?) con i soliti nemici pieni di congegni degni di un qualsiasi episodio del Wacky Race (speroni, fumo, olio, lanciarazzi...) e il classico ragazzo buono che, a bordo del proprio mezzo invincibile, viaggia per il mondo gareggiando qua e là e sconfiggendo i cattivoni di turno. Una beotata al cubo, come il 50% dei cartoni animati nipponici con qualche annetto sulle spalle.

Tutta questa introduzione per dire solamente che alla Accolade è venuta la brillante idea di acquistare i diritti di Speed Racer (questo il titolo della serie negli States) e di farne un videogioco. Originale, no? E ancora più originale è il fatto che potete scegliere se guidare il Mach 5 e tentare di fare la pelle al malefico Racer X (ohooo, che bel nome...) o viceversa dare sfogo al vostro lato più cattivo e saltare a bordo della Shooting Star, l'auto dei cattivi. E non è tutto: oltre a selezionare il livello dei dettagli potete anche bearvi di un bel Replay nel caso di un'azione particolarmente esaltante! Non ho parole.

GO JOHNNY GO!

Una delle peculiarità di Speed Racer è senza dubbio il modo a due giocatori contemporaneamente (anche via modem): blastarsi a vicenda è molto più divertente che lottare contro avversari computerizzati e, anche se ci sono un tot di rallentamenti quando l'azione è particolarmente confusa su entrambe le aree di gioco (ah, a proposito si gioca con il classico split screen), il tutto scorre via fluido e veloce.
Altra opzione utilissima è quella che permette di ridefinire i tasti: infatti, per utilizzare i numerosissimi a vostra disposizone dovrete premere una pletora di tasti e con la tastiera predefinita è facilissimo incasinarsi. Ci si incasina lo stesso anche dopo, ma almeno non potrete dare la colpa a quelli della Accolade...

PISTAAAAA!

In Speed Racer ci sono 6 tracciati (che dovrebbero corrispondere ad altrettanti episodi del cartone animato, I suppose) ed ognuno di questi è diviso in altre 7 sezioni. Il bello è che potete affrontarli nell'ordine che volete: l'importante è che terminiate la gara sul podio (leggi prime tre posizioni) per poter avanzare di livello. Ma ecco le piste su cui dovrete sfrecciare:

The Desperate Desert - praticamente una versione Super Deformed della Parigi-Dakar con sabbia che svolazza a destra e manca, dune e gli immancabili cammelli.

The Snake Track - una figata. In pratica una corsa su una qualsiasi strada costiera: tonnellate di curve cieche e il classico burrone a farvi compagnia a 2 centimetri dal bordo del'asfalto.

Race to Glory - a manetta. Un tracciato per le alte velocità con solo qualche collinetta qua e là e un paio di curve improvvise tanto per movimentare l'azione.

Pops' Test Track - disponibile solo nel modo a un giocatore, è utilissima per testare il proprio veicolo perché presenta situazioni diversissime: grandi rettilinei, serie di curve, salti, controsalti...

Valley of Destruction - alberi, alberi, alberi. Questo posto è una giungla e non sarà facile arrivare alla fine, ma con un po' di pratica dovreste farcela.

Metropolitan Speedway - praticamente la Tangenziale Est di Milano alle due del pomeriggio: traffico discreto e pazzi che sfrecciano a 200 all'ora a destra e sinistra.

Danger Pass - il nome è già tutto un programma. Ghiaccio, vento, ostacoli in mezzo alla strada, terreno sconnesso. In pratica una versione soft del Rally di Corsica.

Mamma mia, e questa che roba è? Di giochi assurdi ne ho visti tanti, ma questo è davvero uno dei più dementi in assoluto. Confesso di non aver mai visto in vita mia il cartone naimato Go Go Mach 5, ma se ha qualcosa in comune con il videogioco non me ne pento proprio, anzi... L'idea non è bruttissima, ma la realizzazione ha davvero qualche pecca di troppo. Tanto per cominciare l'azione è troppo confusionaria: le auto sono troppo grandi rispetto alla strada e non danno la benché minima sensazione di 3D (sembrano quasi dei cartoni schiaffati a bella posta in mezzo al tracciato) e se aggiungete bombe, olio, fumo, salti, alberi e amenità varie potete ben capire che razza di casino vi si presenta mentre sfrecciate a 300 all'ora sul vostro bolide (beh, sempre che si possa chiamare bolide un mezzo del genere: per forza che i giapponesi tirano fuori dei mazzi del genere nella realtà, se si ispirano ai cartoni animati...). Per il resto non è un brutto gioco e ci sono un sacco di titoli peggiori in giro. Non che sia un motivo sufficiente per acquistare Speed Racer, ma ci tenevo a farvelo sapere...

SIMON CROSIGNANI

UE', CI HO MESSO SOTTO IL 90 MA SE MI BECCA LA PULA...

Nel garage di Pops potrete dotare la vostra auto di una serie di dispositivi degni dell'ispettore Gadget o della più squallida puntata dell'A-Team. Questi variano però aseconda del bolide che state guidando: nel caso siate in possesso del Mach 5 potrete acquistare...

Auto Jacks (2 tipi) - un mollone che vi permette di spiccare dei salti poderosi e di rimbalzare su colline, paraboliche e roba simile.
Extra Turbo (4 tipi) - poteva forse mancare? Il quarto tipo vi dà una spinta difficilmente raggiungibile nemmeno se aveste la Digos alle calcagna.
Belt Tires (4 tipi) - ovverosia le ruote.
Gizmo Rockets (3 tipi) - ci sono a corta, media e lunga gittata. In ogni caso sono razzi altamente distruttivi.
Choppers (2 tipi) - lame rotanti (ehi, questa l'ho già sentita! 'Sti giapponesi si copiano di brutto): le prime abbattono piccoli ostacoli e gli avversari, le seconde possono mozzare persino alberi.
Defenser (2 tipi) - scudi protettivi. A volte ne avrete davvero bisogno!
Frogger (2 tipi) - rana? Uh? Mah, comunque con il primo sopravvviverete anche finendo sott'acqua, mentre con il secondo potrete persino guidare immersi nell'accadueò!

Se invece preferite pilotare la Shooting Star, ecco i dispositivi di cui potete dotare il vostro mezzo:

Auto Jets (2 tipi) - Una specie di iperturbo che vi permette di scava; care auto e altri ostacoli.
Extra Turbo (4 tipi) - Cosa sarà mai?
Ball Spikes (4 tipi) - palle chiodate che provocano immediate forature e uscite di strada nei veicoli che vi seguono. Il modello più sofisticato ha 12 spuntoni, quello più scarso 6.
Gun (3 tipi) - un cannone frontale per far fuori tutti i malcapitati che avranno la sfortuna di precedervi.
Cruncher (2 tipi) - dispositivo idraulico per schiacciare le altre auto. Ce ne sono due tipi: destro e sinistro (non ho ancora capito perché uno costa più dell'altro, comunque fa lo stesso).
Drop Mines (2 tipi) - mine che esplodono se schiacciate (un tipo) o solo se avvicinate (l'altro).
Flash Jets (2 tipi) - jet laterali che spingono gli altri mezzi fuori strada. Toghissimo!

Concordo pienamente con quanto affermato da Simon: Speed Racer è un gioco completamente fuori di melone, non brutto, ma nemmeno eccezionale. Le varie armi, i nemici assatanati, i salti impossibili... Tutte cose carine, ma siamo nel 1993 (ancora per poco, fra l'altro): abbiamo bisogno di qualcosa di più massiccio tecnicamente e non solo divertente da vedere. Tanto per fare un esempio, Rock'n'Roll Racing sul Super NES è molto più semplice come concept, ha meno pretese, eppure ci si diverte cento volte di più a giocare con il titolo della Interplay che con questo della Accolade. Consigliato esclusivamente ai fan della serie animata (saranno forse 3 in tutta Italia) e a chi cerca un gioco di corse alternativo ai soliti simulatori di Formula 1 ultrarealistici (e qui saranno in 5 in tutta Europea).

PAOLO CARDILLO

PC

ACCOLADE

SVILUPPATORI: INTERNI

SIMULAZIONE

GRAFICA 79 — *Il cartone animato era proprio bruttino, qunidi non ci aspettavamo comunque grandissime cose...*

SONORO 77 — *Il numero di schede sonore supportate è discreto... ... ma sulla qualità è meglio sorvolare.*

GIOCABILITA' 81 — *Non male, anche se molte volte l'azione è davvero troppo incasinata.*

LONGEVITA' 79 — *Se siete dei fan del cartone animato (possibile?) ci giocherete per mesi, altrimenti...*

GLOBALE 78 — *Un discreto tie-in da cui, onestamente, non ci saremmo potuti aspettare molto di più.*

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

N° DISCHI: 3

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 9

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386SX 16MHZ

INDICAZIONI: PROVATO SU PC 486 33MHZ

URIDIUM 2

AMIGA

RENEGADE

SVILUPPATORE: ANDREW BRAYBROOK

SPARATUTTO

GRAFICA 84
Gli sprite sono forse troppo piccoli...
... ma la sequenza bonus bilancia egregiamente.

SONORO 90
Musichette troppo orecchiabili ed effetti sonori massicci.

GIOCABILITA' 86
Ehi, ma è Uridium!!!

LONGEVITA' 79
Ma ne avevamo veramente bisogno?

GLOBALE 85
Uridium versione 1993. Un gioco affascinante e ben rinnovato, ma dal concept troppo vecchio.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 2

INSTALLAZIONE SU HD: NO

MEMORIA:

COMPATIBILITA':
A 500 A 500+ A 600 A 1200 A 2000 A 3000 A 4000

INFORMAZIONI:
-

Ragazzi, ma ve lo ricordate? Sette anni fa... Uridium 1 era un gioco ultramassiccio che vi vedeva protagonisti come piloti di una solitaria astronave, sempre pronti a combattere su alcuni incrociatori spaziali, a distruggere tutto quello che trovavate sul terreno e a scapparvene via "alla Ritorno dello Jedi" con l'incrociatore completamente distrutto dietro di voi. Uridum era LO sparatutto di quel periodo videogiochistico. Sarà riuscito il buon vecchio Braybrook a sfornare qualcosa in grado di competere con le mostruosità sfornate da agguerritissime case nipponiche e ultratecnologiche software house europee?

BACK TO THE FUTURE

Quello che tutti vorranno molto probabilmente sapere è: Uridium 2 è identico al suo predecessore datato 1986 o cambia? Beh, sappiate che, a cominciare dal sonoro, la versione Amiga è mooolto simile a quella 64. Le differenze? Innanzitutto i nemici non vi attaccano più esclusivamente in formazione, ma possono "puntarvi" individualmente. La Manta ora può ribaltarsi, oltre che ruotare e, udite udite, c'è uno schermo bonus. In questo livello vi ritroverete all'interno del reattore dell'incrociatore che avete appena blastato. Inutile dire che dovrete distruggerlo: il bello è che dovrete controllare molto attentamente l'inerzia in quanto la gravità cambia continuamente e molto sensibilmente. Una volta eliminato il reattore potrete raccogliere una pletora di armi, bonus e power up vari.
L'aggiunta più notevole rimane comunque quella della seconda Manta, pronta a supportare quella principale nella distruzione totale spaziale: questa "astronave di supporto" può essere controllata dal computer oppure, ancora meglio, pilotata da un secondo giocatore.
Per finire ricordiamo che se possedete una macchina con AGA potrete anche bearvi del modo Mayehm che, come i più sgamati fra voi avranno già capito, vi farà sudare sette camicie: provare per credere. Grazie Andrew!

Ah, nostalgia. Questo gioco mi ricorda un tot di giorni felici passati a sparacchiare a destra e manca davanti al mitico 64. La grafica è notevole (anche se abbiamo visto di meglio) e lo scrolling è veramente extrafluido (peccato però per lo schermo NTSC - un Amighista incallito). Anche il sonoro è galattico: ci sono un sacco di musichette "alla 64", effetti sonori parecchio atmosferici e una discreta dose di sonoro campionato. Certo, non è un gioco originale e di cloni in questi anni ne sono usciti a tonnellate, ma probabilmente ci sono un sacco di videogiocatori più giovani che non hanno mai potuto mettere le mani su questo pezzo di storia dei videogiochi, perciò...

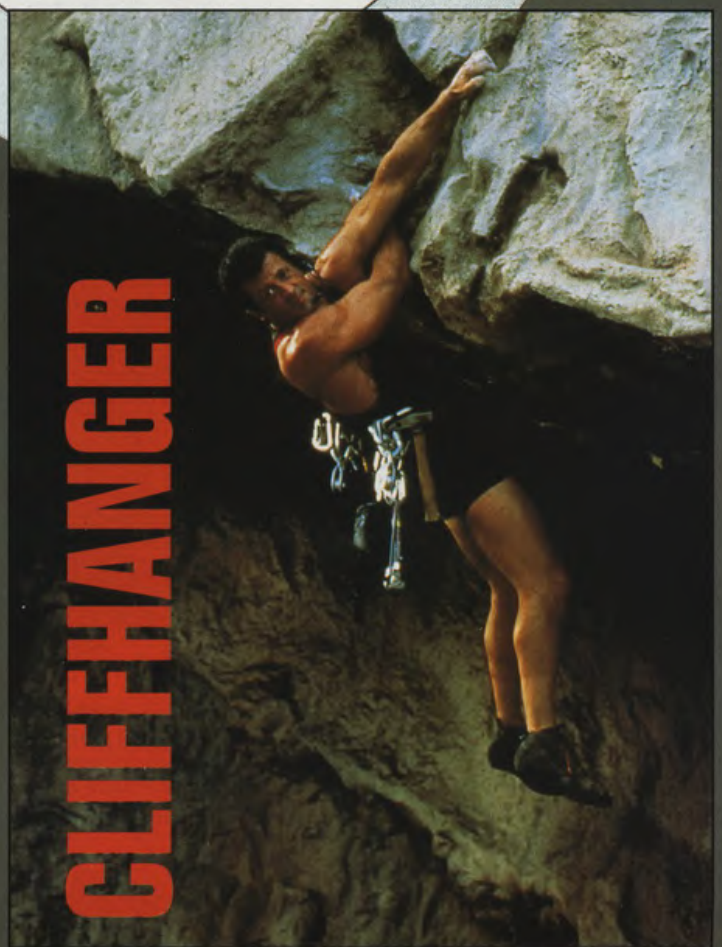
SIMON CROSIGNANI

GRANDE SFIDA TRA LE VETTE!

Duro gioco d'azione, tratto dall'ultimo film succeso di Sylvester Stallone. Gangster armati, frane e valanghe sono soltanto alcune delle sfide che dovrai affrontare.

SONY IMAGESOFT

AMIGA



Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. ©1992 Sony Electronic Publishing Company. Cliffhanger video game ©1993 Sony Electronic Publishing Ltd. CLIFFHANGER is a trademark owned by Cliffhanger B.V. and used by Sony Electronic Publishing Company under authorisation. All rights reserved. Mega Drive™ is a registered trademark of Sega Enterprises Ltd..

FRONTIER - ELITE 2

CVG HIT

Elite è il nonno di tutte le simulazioni spaziali, e sebbene molti giochi abbiano cercato di emularlo e superarlo, nessuno c'è riuscito. Almeno fino ad ora. Frontier è un gioco di compravendita, battaglie e sotterfugi nello spazio, ambientato in una galassia dove due imperi sono inestricabilmente coinvolti in una guerra fredda. Volete essere un agente di cambio? Lo sarete. Una spia militare? Lo sarete. Uno spietato assassino? Lo sarete. Un redattore di CVG? Nessun prob...ahem, be', non esageriamo. Ad ogni modo, qualunque cosa vogliate fare in questo gioco, potete farla, quindi salite a bordo della vostra astronave e prendete il volo. Non avrete atteso cinque anni per nulla, vero?

COME PRIMA, PIU' DI PRIMA

Come l'Elite precedente, questo gioco si basa sulla compravendita di merci varie (acquistate delle belle cose in un posto, quindi recatevi in un altro e vendetele per trarne profitto), e questo è tutto ciò che dovete fare per accrescere il vostro patrimonio. Per il resto, avete carta bianca; potete intraprendere la carriera militare (dalla parte della pacifica Federazione o da quella del malvagio e schiavista Impero), diventare un esploratore, darvi alla pirateria, fare un po' di scavi minerari o convertire la vostra astronave in un veicolo passeggeri e traghettare la gente attraverso la galassia per una camionata di quattrini. Le possibilità sono infinite.

TANTE COSE DA FARE, E COSI' TANTO TEMPO...

La prima cosa che colpisce di questo gioco è la sua vastità. Frontier è ambientato in una galassia contenente 200.000.000.000 (contateli pure) di sistemi solari, ognuno comprendente fra uno e venti pianeti. C'è dunque un'immensità di spazio da esplorare. Ma la cosa più importante è che c'è anche un'immensità di cose da fare. E il bello è che non è necessario espletare le missioni in un determinato ordine, perché siete liberi di uscire e fare qualunque cosa vi piaccia.

L'intera galassia conosce il fenomeno di Elite, e questo sequel era atteso da tutti, ma proprio tutti. Adesso è qui, ed è incredibile! Frontier è un gran bell'esemplare di software: graficamente fantastico, con sprite magnificamente definiti e ultra-veloci. Il suono è stupendo e quanto a giocabilità non ha eguali sul PC. Frontier è un titolo che renderà il resto della vostra collezione di software obsoleto: è veramente uno dei giochi più grandi in assoluto.

AMANDA TIPPING

MISSIONE IMPOSSIBILE

Une dei difetti più grossi di Elite era il suo scarso assortimento di missioni. Non si può dire lo stesso di Frontier. Ogniqualvolta attraccate in una stazione spaziale o atterrate su di un pianeta, potete collegarvi ad un bollettino di bordo e vagliare tutte le missioni disponibili. Molte di esse comportano il trasporto di persone attraverso la galassia, ma troverete anche casi di omicidio, offerte per l'acquisto della vostra merce e opportunità di contattare i militari e fare dei lavoretti per loro. Ogni missione vi rende denaro, ma molte di esse possono benissimo procurarvi un buco in fronte.

DIMENSIONE COSMO

E' vero, un gioco piccolo e interessante è meglio di un gioco grande e monotono, ma la giocabilità di Frontier è veramente pari alle sue incredibili dimensioni. Detto ciò, bisogna dire che ci vuole non poco tempo per 'entrare' nel gioco. All'inizio del gioco avete una nave molto semplice, e finché non acquistate padronanza con i comandi, è facilissimo essere centrati nello spazio dai commercianti nemici. Ma una volta che avete familiarizzato con i controlli, il gioco diventa una pacchia. L'idea che sta alla base del gioco è quella di fare soldi, e i soldi comprano ogni sorta di utili attrezzature da installare sulla vostra nave. A differenza di Elite, potete addirittura acquistare una nave del tutto nuova. Sì, potete ancora pilotare la cara vecchia Cobra Mk III del gioco originale, ma se volete specializzarvi seriamente in un determinato campo, dovete ricorrere a qualcosa di più appropriato. Se volete diventare un impareggiabile commerciante, dovrete procurarvi una enorme nave da carico, ma se mirate a diventare un assassino o un agente speciale, è consigliabile che acquistiate qualcosa di piccolo, veloce e con un pacco di potenza di fuoco.

Cos'altro si può volere da Frontier? C'è talmente tanta roba da fare e da vedere che si corre il rischio di rimanere incollati allo schermo per anni-luce! E il bello è che sta in soli due dischetti! La grafica e il sonoro sono eccellenti, ma meglio ancora è la giocabilità. Se siete un tipo violento e volete spendere soldi in qualcosa dove ci sia da ammazzare delle persone, in Frontier potete farlo, ma se vi va di giocare sul sicuro e rimanere fuori dai guai, potete fare anche questo in Frontier. Ce n'è veramente per tutti, qui.

PAUL RAND

PC

GAMETEK

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE/STRATEGIA

GRAFICA	92	*Sbalorditiva e stracarica di particolari, anche con un PC più lento.*
SONORO	95	*La musica è grandiosa, e se i singoli motivi non vi piacciono potete pure escluderli. Bella lì!*
GIOCABILITA'	97	*Ampia libertà d'azione e tanta varietà.*
LONGEVITA'	96	*Ci sono giochi più economici in circolazione, ma questo vi sollazzerà in eterno.*
GLOBALE	96	*L'abbiamo atteso a lungo ma ne è valsa la pena, eccome!*

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

N° DISCHI:

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK:

CONFIGURAZIONE MINIMA:

INDICAZIONI:

ZOOL

Nessuno vi ha mai parlato dell'ennesima dimensione? E' il luogo della fantasia che si trova nei Cosmi interstellari ed é la patria del ninja Zool, il difensore delle buone azioni. Essa é minacciata seriamente da Krool e dal suo assistente Blocco Mentale che, riunendo le forze senza-fantasia, sono riusciti a trasformare gli oggetti in pericolosi guerrieri. E' neccessario dunque che Krool, partito per una missione speciale, vi ritorni al più presto, ma per fare ciò egli dovrà attraversare sette mondi: il mondo dei Dolciumi, quello della Musica, quello della Frutta, degli Utensili, dei Giocattoli, dei Divertimenti e dell'Isola deserta, popolati dai legionari di Krool. Per superare ogni mondo occorre raccogliere una certa percentuale di oggetti bonus e trovare l'uscita aiutandosi con l'apposito indicatore che indica la direzione più opportuna in ogni momento. Tutto ciò prima che il tempo a disposizione di Zool e la sua energia finiscano.

RICOMINCIO DA QUI

In ogni livello ci sono alcuni oggetti nascosti che cambiano colore una volta colpiti con un pugno. Essi ci permetteranno di ricominciare dall'ultimo che abbiamo colpito prima di perdere una vita. Nel mondo dei Dolciumi ci sono delle indicazioni che dobbiamo colpire per far cambiare il colore alla gelatina. Nel mondo della Musica sono i telecomandi sotterrati a cui dovremo far cambiare il colore colpendo uno dei tasti. Nel mondo della Frutta sono le banane sotterrate per metà che cambiano di colore nella loro parte superiore. Nel mondo degli Utensili cercate i piccoli pezzi di legno con infisso un chiodo: colpendoli il chiodo cambierà la propria posizione. Nel mondo dei Giocattoli, in quello dei Divertimenti e dell'Isola deserta bisogna trovare le indicazioni simili a quelle del mondo dei Dolci.

Ci troviamo di fronte ad un gioco di ottima finitura: i fondali e gli sprite sono meravigliosi, le musiche, come detto, eccezionali, ma ciò che ci lascia perplessi è l'estrema difficoltà iniziale. Generalmente in un gioco essa dovrebbe aumentare la longevità, ma almeno nei primi livelli tutto dovrebbe scorrere abbastanza facilmente o per lo meno non in modo quasi impossibile. Qui già il primo boss, l'ape regina, vi metterà in seria difficoltà, ma la cosa veramente grave è che per trovare l'uscita del secondo stage del mondo della musica, impiegherete dei giorni salvo essere particolarmente fortunati. Per tutti coloro che non si arrendono di fronte alle difficoltà e che anzi traggono da queste nuovi stimoli a continuare, questo è il gioco adatto. Ma crediamo che la maggior parte di chi ci giocherà, dopo ore di inutili ricerche, lo riporrà nel cassetto con molto risentimento. Se decidete però di rischiare vi consigliamo vivamente di non arrendervi poiché questo prodotto non merita certo di marcire in uno scaffale.

GABRIO SECCO

“SENSIBLE SOCCER È IL GIOCO CHE HO MAI

ASCOLTIAMOCI IL CD

Il punto di forza di questo gioco è il sonoro: il compact infatti contiene 11 tracce per un totale di 38 minuti di musica e i brani sono fatti tutti davvero molto bene. Sono tutti pezzi da discoteca scatenatissimi e quindi si adattano perfettamente al marasma generale di ogni livello: bassi synth, batterie elettroniche, chorus piano e keyboard-pad vi accompagneranno in modo assai gradito nel corso della vostra avventura. Un appunto che si può muovere riguarda il dettaglio delle incisioni specialmente per quanto riguarda la divisione dei canali che avrebbe dovuto essere un po' più accentuata (cosa molto strana per un'Amiga), ma il vero difetto è che mettendo il gioco in pausa, la musica del livello continuerà a suonare fino alla fine. Ciò significa che se vi squilla il telefono e ci restate per un po' di tempo, quando riprenderete a giocare avrete solo l'accompagnamento degli effetti sonori. Una cosa che i programmatori della Gremlins avrebbero dovuto rivedere.

ARMI E OGGETTI

Ogni tanto, uccidendo i vari nemici apparirà un cuoricino che inizierà a volare verso l'alto. Se riuscirete a prenderlo prima che scompaia otterrete una barretta di energia fino ad un massimo di tre. Si può poi trovare la bomba che distruggerà tutti i nemici che si trovano nelle vicinanze, il doppio Zool che dividerà il nostro eroe in due creando un'ombra che potrà sparare normalmente, raddoppiando così la vostra potenza di fuoco, una specie di molla gialla che permetterà a Zool di arrampicarsi su pareti dove normalmente non può e lo scudo che lo renderà momentaneamente invulnerabile. Tutte queste armi durano molto poco, per cui occorre sbrigarsi ad usufruirne.

CD 32

GREMLINS

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA	90	Sfrutta bene le potenzialità della macchina.
SONORO	98	Potrebbe quasi essere pubblicato da qualche casa discografica.
GIOCABILITA'	88	Almeno la difficoltà di movimento non esiste.
LONGEVITA'	70	Ma quella del gioco non avrà pietà.
GLOBALE	85	Un bellissimo gioco, ma un po' a rischio.

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

MIGLIOR GIOCATO."

Paul Gascoigne
(West Drayton, England)

Sensible SOFTWARE

SONY IMAGESOFT

THE LABYRINTH OF TIME

CIG HIT

PC CD-ROM

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: TERRA NOVA

AVVENTURA-LABIRINTO

GRAFICA **98**
Tutto é veramente favoloso.

SONORO **70**
Da un cd-rom si poteva chiedere molto di più.

GIOCABILITA' **98**
Semplice nei comandi e coinvolgente al massimo.

LONGEVITA' **98**
Non vi staccherete finche non l'avrete finito, il che non avverrà tanto presto.

GLOBALE **95**
Peccato per le musiche ma comunque imperdibile.

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

N° DISCHI: 1(CD-ROM)

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: NESSUNO

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386 2MB RAM

INDICAZIONI: PROVATO SU 486SX 25MHZ

E' sempre la solita storia: tutti vogliono conquistare il mondo! E non si astiene da ciò neppure il perfido re Minosse, che sta per riuscirci grazie al gigantesco labirinto costruito da Dedalo, che permette di spaziare tra diverse epoche storiche. Un capolavoro di ingegneria al servizio di che dovrete distruggere trovando l'oggetto che lo tiene insieme, dopo aver risolto i vari rompicapo che Dedalo ha creato durante la sua costruzione. Solo in questa maniera la Sto rimarrà inalterata e la Terra resterà così come la conosciamo.

HO PERSO LA STRADA DI CASA!

La vostra esplorazione comincia in un veicolo della metropolitana: proseguendo a ovest entrerete in un hotel, visionando le varie camere, anche se in alcune non potrete entrare. Proseguendo nel primo piano dell'hotel troverete un labirinto di specchi, ma prima potrete accedere ad un'ascensore che vi porterà al secondo piano, se lo attiverete. Raggiungerete così la reception, da dove potrete proseguire per il cinema o per la hall. Da quest'ultima accederete ad una misteriosa scogliera di cristallo dove é situato il tunnel dimensionale che collega la scogliera con un vagone di un treno. Con vostro grande rammarico scoprite che siete solo all'inizio di una ricerca che forse non avrà mai fine...

COMANDI

Il pannello principale ci mostra tutte le azioni che possiamo compiere durante la nostra ricerca nel labirinto. Per selezionare un'azione occorre prima cliccare con il mouse l'icona relativa e poi l'oggetto a cui é riferita. La prima, a partire da sinistra, ci permette di raccogliere un oggetto per poterlo riutilizzare in seguito, la seconda muove un oggetto tirandolo o spingendolo a seconda dei casi, la terza e la quarta aprono e chiudono oggetti come porte e cassetti, la quinta serve per guardare un oggetto ingrandendolo, la sesta é l'inventario: se la selezioniamo avremo nuove icone che ci consentono di tornare alla schermata principale, caricare o salvare il gioco, usare un oggetto posseduto, esaminarlo e selezionarlo. Le ultime icone ci permettono di muoverci in tre direzioni e di esaminare la mappa: quest'ultima ci mostra i vari piani e ci dà indicazioni sulle stanze visitate.

Questo gioco ha un grandissimo difetto: vi escluderà completamente dal mondo esterno. Vostra madre griderà dalla cucina "è pronto! ", ma per voi esisterà solamente il mondo virtuale in cui vi siete immersi. Il labirinto é davvero immenso, le varie schermate sono disegnate superbamente, anche se alcune sono un po' riciclate: passerete ore ed ore nella ricerca senza riuscire a raccogliere un oggetto e, quando finalmente ci riuscirete, renderete partecipe l'intero vicinato con urla di felicità. L'unica delusione proviene dalla musica noiosa e non di ottima fattura. Tra l'altro i brani non sono neanche incisi su tracce musicali, ma campionati e trasmessi alla Sound Blaster. Ma ciò é indubbiamente marginale rispetto alla grande validità del programma. A meno che non odiate estremamente i giochi di questo tipo, l'acquisto è decisamente consigliato.

GABRIO SECCO

SONY IMAGESOFT

AL CONFRONTO GLI ALTRI SONO GIOCHI DA DILETTANTI

Sensible continua ad essere la migliore simulazione di calcio che tu possa contrastare.

Vuoi un libero? Ecco fatto.
Vuoi due ali? Ecco fatto. Per due volte.
Vuoi dei difensori? Ecco fatto. vecchia car...
Vuoi i Rossoneri contro l'AC?* Ecco fatto.
Vuoi il Bar Sport contro i 12 Uomini imbestialiti? Un po' strano, ma... ecco fatto.

Puoi far giocare fino a 64 persone ed hai 100 vere squadre tra cui scegliere.
Oppure potrai personalizzare le tue squadre nella tua competizione personalizzata*.

Tutto questo con una giocabilità da Serie A e un tocco finale di palla alta Baggiolan.

Puoi segnare dei goal spettacolari nell'assolato San Siro
o fare una scivolata d'attacco sotto l'acqua di Venezia.

Puoi andare ad esultare davanti ai tifosi di casa oppure
dartela a gambe dopo il secondo cartellino giallo fuori casa.

Puoi fare quello che ti pare, ma non lasciarti scappare

SENSIBLE SOCCER

NON HA UN SOSTITUTO.

*Solo per Mega Drive.

Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. © 1992 Sony Electronic Publishing Company. Sensible Soccer™ ©1992, 1993 Sensible Software. Under exclusive license to Sony Electronic Publishing From Renegade Software. All rights reserved. Master System™ Mega Drive™ and Game Gear™ are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo Entertainment System™ is a registered trademark of Nintendo.

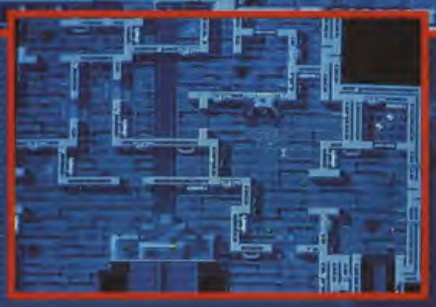
sensible SOFTWARE

ALIEN BREED 2

Non potevamo chiedere di meglio! Appassionati di Aliens come siamo, non possiamo che rantolare per terra come invasati questo mese: dico, la versione di Alien Breed per PC, una versione demenziale di disinfestazione aliena come Cyberpunks e finalmente lo straatteso Alien Breed 2! Dio esiste! Ehm... scusate gli entusiasmi, naturalmente noi siamo SEMPRE imparziali nel giudicare, solo che, diciamolo, la saga di Alien resta un mito generazionale che rimarrà scolpito nei nostri cervelli per tutta la nostra esistenza, qualcosa che ha lasciato un profondo marchio nella storia della fantascienza, insomma il top etc. etc. E la formula del gioco è sempre quella: qualcuno non risponde più alle comunicazioni perché QUALCOS'ALTRO gli impedisce di rispondere. Massì, cosa sarà mai, sarà una piccola avaria, sarà il disturbo di qualche altra stazione che invia messaggi, sarà quel che sarà... EHI! Ma cos'è quello? Viene verso di noi!!! FUOCO!!! FUOCOOO!!!

UNA PICCOLA PASSWORD PER UN UOMO...

Non solo i livelli di AB2 sono vasti, ma sono pure tanti! All'inizio del gioco scoprirete che la colonia da disinfestare è divisa in tre sezioni: civile, scientifica e militare, ognuna dotato dei suoi bei particolari caratteristici (nella prima troverete anche una piscina e un campo da basket: si trattano bene 'ste colonie extramondo...). Il gioco non l'abbiamo ancora completato, ma facendo un calcolo approssimativo posso dire che nel gioco ci sono più di venti grossi livelli tutti da esplorare e disinfestare. Fortunatamente alla fine di ogni livello vi viene fornita una password per ricominciare da dieci livelli prima, eheh, stavo scherzando. Da venti livelli prima. Vabbè basta beotate, finisco col dirvi che il compito è duro, ma di quella durezza che vi fa durare questo gioco duro. Spero però che non per questo vi piacciano i Duran Duran...



ARMA IL PROSSIMO TUO COME TE STESSO

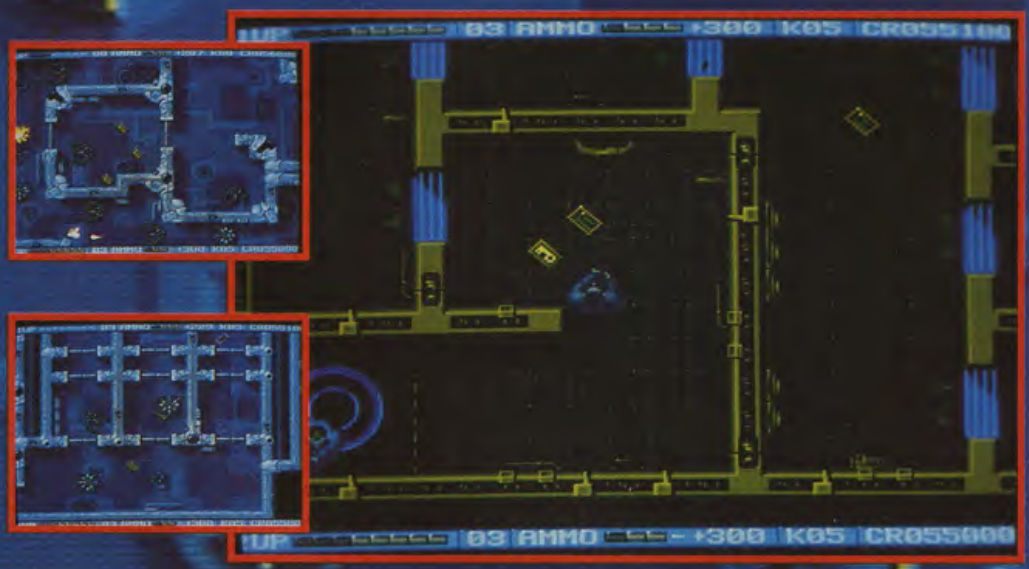
Dall'inferno di Alien Breed 2 non ci uscite se non avete: a) chiavi, b) armi e c) un pizzico di fortuna, che ci sta sempre bene! Sfiga a parte, chi può provvedere alle vostre necessità belliche e grimaldelliche (ma anche gnostiche e agnostiche) è naturalmente il solito computer Intex. La nuova versione I-4000, dotata di voce ancora più suadente, ha in catalogo ordigni tipo lanciagranate, lanciafiamme, (e Lancia Delta no?), lancia boomerang (che rimbalzano sulle pareti) e altro ancora. La novità consiste nel fatto che vengono offerte tre versioni per ogni bocca da fuoco, una più potente e costosa dell'altra partendo da sinistra...ahem. Una volta soddisfatte le vostre esigenze di disinfestatori di alieni, potete ricordarvi che forse ogni tanto è meglio aprire qualche porta, recuperare un po' di energia, rifornirsi di munizioni e magari acquistare qualche vita in più: tutto questo ve lo fornisce l'Intex 4000 a vari prezzi.

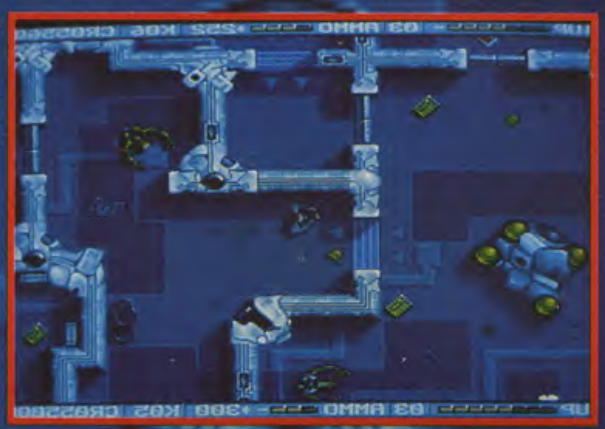
Adoro Alien Breed, e con me un sacco di gente, e posso dire che se amate la grande atmosfera alla Aliens anche questo seguito non potrà assolutamente deludervi. Anzi, l'attenzione ai particolari stavolta è ancora più amplificata e per gli aficionados del genere sarà un vero sballo. La difficoltà è come al solito settata sul livello "impegnativo" e meno male: almeno non potrete dire di aver speso soldi per giocare a qualcosa che si finisce in un giorno. Non posso però cacciarmi dalla testa che AB2 non è tanto un seguito ma somiglia piuttosto a un AB superpotenziato: in fondo le caratteristiche di gioco sono rimaste le stesse, non ci sono sostanziali modifiche strutturali. Inoltre, benché lo giudichi il miglior gioco uscito sinora sul 1200, non posso dire che sia il gioco che fa vedere di cosa è capace il 32-bit: ritengo infatti che anche su A500 si possa fare qualcosa di MOLTO simile. Certo la grafica di AB2 è molto bella e pulita, ma a mio avviso non si notano poi così tanto i 128 colori. Nel complesso insomma è un grande gioco alienistico, in attesa del titolo che convincerà i possessori di A500 a cuccarsi un 1200.

PAOLO CARDILLO

OK ALIEN, SE NON MI UCCIDI TI DO UN FANTASTICO CD DI MUSICA ACID, EH?

Ricordate Alien Breed? Ricordate le affannose peregrinazioni alla ricerca dell'uscita, le disperate corse con il countdown incalzante, la mancanza letale di munizioni? Beh, qui è molto peggio! Se non fate le cose come si deve, almeno. I livelli sono molto più vasti e intricati di prima e la prima cosa che dovrete fare è orientarvi grazie alle mappe consultabili del computer Intex (nuovo modello I-4000) oppure attivando il vostro scanner portatile. Quest'ultimo può essere acquistato dall'Intex anche nelle versioni più aggiornate e potenti (e costose) che consentono addirittura di zoomare la mappa a vari livelli di ingrandimento. Il particolare interessante è che adesso la mappa non è più quel tracciato stilizzato di prima, ma riporta tutti i particolari grafici dell'ambientazione normale, compresi gli oggetti reperibili! Questo è un aiuto non indifferente: considerando la vastità delle mappe, eviterete spesso inutili peregrinazioni.





Non posso dire altro che due parole: lo adoro! Rispetto al primo Alien Breed, la grafica si è arricchita di maggiori particolari e le ambientazioni sono pure svariate, ognuna caratterizzata dalla propria quantità di atmosferici dettagli! Il tutto passato con una mano di vernice a 128 colori, anche se sono "completamente d'accordo a metà" con Paolo: il look generale è OK, ma a mio avviso più per i dettagli che per i 128 colori. Il gioco comunque è bello tosto come piace a me, con miriadi di alieni che vi assaltano da ogni angolo (forse è l'unico aspetto in cui il 1200 si "fa sentire": ci sono un sacco di sprite e nessun rallentamento) e la carneficina è a portata di grilletto. Con quella quantità di alieni in gioco, mi ricorda addirittura Gauntlet. La difficoltà è elevata, ma non a un livello frustrante, più che altro è a quei livelli che non vi fanno concludere il gioco in un pomeriggio, e francamente dopo aver speso un po' di carte è anche quello che si spera da un gioco. Per ora è il miglior gioco esistente sul 1200.

MARCO RAVETTO

AMIGA 1200

TEAM 17

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE/ESPLORAZIONE

GRAFICA 85 — *Molto pulita e ricca di dettagli.*

SONORO 88 — *Il parlato è ancora migliore che in AB. Idem per gli effetti.*

GIOCABILITA' 87 — *Il ritorno della grande atmosfera allenistica.*

LONGEVITA' 90 — *Difficile al punto giusto.*

GLOBALE 86 — *Il miglior gioco esistente per il 1200, ma non è il gioco che fa vedere di cosa è capace il 1200. Wait, please.*

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

N° DISCHI: 3

INSTALLAZIONE SU HD: NO
MEMORIA:

COMPATIBILITA':

☐ A 500 ☐ A 500+ ☐ A 600 ☑ A 1200
☐ A 2000 ☐ A 3000 ☑ A 4000

INFORMAZIONI:

STRONGHOLD

PC

SSI

SVILUPPATORI: INTERNI

RPG

GRAFICA **84**
Un 3D poligonale utilizzato senza competenza.
Per fortuna la parte in bitmap è davvero buona

SONORO **69**
Chiaramente non ce ne sarà molto.

GIOCABILITA' **81**
Qua e là un pò macchinoso.

LONGEVITA' **71**
Spesso bisogna combattere la noia.

GLOBALE **77**
Un pò fiacco.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 2

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 6

CONFIGURAZIONE MINIMA: PC 286 2 MB RAM

INDICAZIONI:
PROVATO SU: PC 486 33 MHz

Ormai tutti abbiamo capito la differenza tra Populous (e i vari seguiti più o meno ispirati) e i diversi SimXXXX della Maxis: nei primi si tratta di far crescere un popolo più in fretta di un altro e poi approfittare della superiorità ottenuta per mettere in pratica la legge darwiniana del più forte. Insomma, ne rimarrà soltanto uno (e così ho scomodato anche Highlander - Paolo)! Nel secondo caso, invece, si tratta solo di far crescere un popolo e basta, senza confronti di sorta, il che è maledettamente più passivo. Stronghold, fortunatamente, appartiene alla prima categoria, con l'interessante peculiarità di essere ambienatto nel mondo di AD&D.

Stronghold non ha né la tecnica e la profondità di un Powermonger, né la progressione di un Mega-lo-Mania, né l'ingannevole semplicità di un Populous. Ma soprattutto gli manca un po' di verve e di azione. Giuro che per diverso tempo mi è sembrato di essere immerso nel "Deserto dei Tartari" di Dino Buzzati: si parla tanto del nemico ma non lo si vede mai (nel gioco, infatti, appare sulla mappa solo quello che è in portata visuale). Esagerazioni a parte, spesso e volentieri i nemici bisogna andarli a cercare lasciando semivuote le costruzioni (frutto di tanta fatica) per poi ritrovarsele invecchiate e bisognose di restauro. E anche la gestione dell'ambiente lascia un po' a desiderare visto che si è arrivati a scomodare il 3D poligonale per poi usarlo solo in schermate statiche. Bah, dalla SSI mi aspettavo qualcosina di più professionale e interessante. Così com'è, lascia un po' l'amaro in bocca. Riservato praticamente solo agli AD&D-maniaci con tendenze costruttive.

PAOLO CARDILLO

SCUSI, MI SA DIRE DOV'E' IL GOLEM PIU' VICINO?

Detto in poche parole, si tratta di creare fino a cinque personaggi fantasy della classe desiderata e di affibbiare a ciascuno di essi un punto di partenza per la costruzione di un maniero. In seguito costoro daranno origine ad una comunità di personaggi che ne rispecchiano le caratteristiche originarie. Ben presto ci sarà dunque bisogno di cibo, abitazioni, intrattenimenti vari, mercati e altre fonti di lucro o di divertimento. Il dettaglio più interessante consiste nel dover ottimizzare il tempo secondo le proprie inclinazioni e i propri bisogni: costruire, espandersi o allenarsi (e salire di livello). A tal fine si potranno avere piccole comunità di uomini fortissimi o un numero esagerato di mezze calzette. Cos'è meglio? Fate un po' voi, ma tenete conto che cinque fortezze pullulanti di mostri sono fuori che aspettano un vostro passo falso! Ragion per cui vorremmo darvi un paio di consigli: tra i vostri leader non dovrà assolutamente mancare un ladro (vedono lontano il doppio degli altri senza l'ausilio di smisurate torri), un chierico (pochi uomini possono sistemare un battaglione di non-morti) e un paio di classi guerriere. Ma in fin dei conti lo sapevate già da tempo: poliedricità, in un RPG, significa adattabilità alle varie situazioni, ed è un'ottima garanzia di vittoria!

by DHS computers

AMIGA

AMIGA 1200 L. 679.000, AMIGA 600 L. 439.000, **AMIGA CD^{32} L. 689.000**, AMIGA 4000/30 HD 120 Mb 4 Mb RAM L. 2.790.000, AMIGA 4000/40 HD 120 Mb 6 Mb RAM L. 3.790.000, ESPANSIONE 512 Kb per A500 L. 59.000, ESPANSIONE 1 Mb per A500+ L. 89.000, **ESPANSIONE 1 Mb per A600 L.99.000**, ESPANSIONE 2 Mb interna per A500 L. 240.000, RAM ZIP 1 Mb L. 120.000, PCMCI CARD per A1200 & A600 4 Mb RAM L. 449.000, ESPANSIONE 4 Mb 32 bit interna per A1200 con possibilit‡ di montare coprocessore matematico L. 490.000, **SCHEDA ACCELLERATRICE 68040 28 Mhz per A4000/30 L. 990.000**, SCHEDA ACCELLERATRICE 68030 33 Mhz ESP. 128 Mb RAM E COP. MAT. L. 749.000, COPROCESSORE MATEMATICO 68882 25 Mhz L. 199.000, **DRIVE 1,64 Mb per tutti i modelli di amiga L. 189.000**, **HARD DISK 120 Mb per A600 & A1200 L. 599.000**, DISCHETTI 3,5" TDK colorati L. 1.100, MONITOR 1940 L.549.000, MONITOR 1942 L. 719.000, MONITOR 1084S L. 439.000.
SOLO A DICEMBRE SU TUTTO IL SOFTWARE SCONTO 10%

PC

PC 386 DX 40 Mhz 128 Kb cache LOCAL BUS 4Mb RAM HD 120 Mb DRIVE 1,44 Mb VGA 1Mb MONITOR COLORE L. 2.190.000, **PC 486 DX 33 Mhz 256 Kb cache LOCAL BUS 4Mb RAM HD 120 Mb DRIVE 1,44 Mb VGA 1 Mb MONITOR COLORE L. 2.740.000**, PC 486 DXII 66 Mhz 256 Kb cache LOCAL BUS 4 Mb RAM HD 250 Mb DRIVE 1,44 Mb VGA 1 Mb MONITOR COLORE L. 3.390.000, MOTHER BOARD 386 DX 40 Mhz 128 Kb cache L. 349.000, **MOTHER BOARD 486 256 Kb cache 2 SLOT LOCAL BUS L. 299.000**, SIMM 1 Mb 70 ns L. 130.000, **VGA TSENG 16,7 milioni di colori LOCAL BUS L. 339.000**, VGA OAK 1 Mb L. 129.000, VIDEOBLASTER L. 549.000, SOUND BLASTER 16 ASP L. 449.000, MULTI I/O 2SER. 1PAR. GAME L. 49.000, MOUSE SERIALE L. 30.000, MONITOR A COLORI 1024x768 L. 600.000, HARD DISK 250 Mb 14ms WD L. 549.000, **HARD DISK 340 Mb 14ms WD L. 699.000**, STREAMER COLORADO DA 250Mb L. 499.000, **CD ROM SONY multisessione compatibile PHOTO CD L. 549.000**.
SOLO A DICEMBRE SU TUTTO IL SOFTWARE SCONTO 15%

MAC

MACINTOSH LCIII 4Mb HD 80Mb con MONITOR COLORI 14" L. 1.990.000, CENTRIS 610 8Mb HD 230Mb con CD ROM L. 4.690.000, **QUADRA 610 4Mb HD 160Mb L. 3.790.000**, POWERBOOK 145 4Mb HD 40Mb L. 2.490.000,POWERBOOK 165C 4Mb HD 80Mb a colori L. 4.990.000, SELECT 310 laser con postscript L. 1.990.000, SCANNER DYNABIT 1200 DPI 16,7 milioni di colori L. 3.390.000, **INTERFACCIA MIDI L. 139.000**

CONSOLES

GAMEGEAR L. 199.000, MEGADRIVE con 1 gioco L. 269.000, **SUPERNES L. 279.000**, NEOGEO L.579.000, SUPER MAGIC DRIVE PLUS drive backup per MEGADRIVE 24Mbit L. 790.000, PROFIGHTER drive backup per SUPERNES 24Mbit L. 790.000, CARTUCCIA DSP 1 E 2 L. 199.000.
SOLO A DICEMBRE ANCHE SU TUTTE LE MIGLIORI NOVITA' DAGLI USA E DAL GIAPPONE SCONTO DEL 20%

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA

TELEFONO	FAX	BBS di supporto
085 - 692569 segreteria ordini 24h 3 linee	**085 - 692527**	**085 - 694814** bbs 24 h hst 16.8 k
085 - 692527 informazioni 9-19	fax 24 h	**085 - 60328** bbs 24 h dual 14.4 k

BOB'S BAD DAY

AMIGA

PSYGNOSIS

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA **68** — La rotazione è ben resa ma i fondali sono troppo scarni!

SONORO **60** — Musichette appena passabili e flevoli effetti sonori.

GIOCABILITA' **83** — Il punto forte del prodotto. Divertente e controllabile.

LONGEVITA' **79** — Vi ci vorrà un po' di tempo prima di visitare tutti i mondi.

GLOBALE **80** — Un buon gioco che però avrebbe potuto esser molto meglio, soprattutto dal punto di vista tecnico!

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

N° DISCHI: 2

INSTALLAZIONE SU HD: NO
MEMORIA: n.d.

COMPATIBILITA': n.d.

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

INFORMAZIONI:

Esistono dei fenomeni che identificano i videogiochi d'oggi, o meglio delle tecniche di visualizzazione e gestione delle immagini che ormai sono sulla bocca di tutti. Abbiamo i poligoni, che danno vita a tanti bei simulatori, abbiamo il texture-mapping, che rende realistici i paesaggi degli RPG, abbiamo il ray-tracing, lo zoom degli sprite, il parallasse e infine c'è anche la rotazione! Yuppie! Ci sono arrivato finalmente: ecco a voi il nuovo titolo targato Psygnosis tutto basato sulla rotazione del paesaggio. Accidenti! Vuoi vedere che l'Amiga riesce a raggiungere le prestazioni del Super Nes? Ehm... forse stiamo pretendendo troppo... continuate a leggere...

ROTATION NATION

Se qualcuno ha mai visto o giocato Camel Try (chiamato anche On The Ball) sul Super Nes o al bar sa di quale cosa singolare si tratti: voi dovete governare i movimenti della pallina, ma non agendo sulla stessa, quanto facendo ruotare il paesaggio! A questo punto la pallina rotolerà sulle varie pareti spinta dalla forza di gravità e aspetterà solo di raggiungere il traguardo. Il bello è che la gravità in questo gioco ha l'abitudine di cambiare verso, oppure spingere in una direzione in una sezione del paesaggio e spingere in quella opposta in un'altra. In più le pareti sono disseminate di respingenti che comunque non sono solo elementi negativi, anzi spesso vi serviranno per superare tratti insormontabili. Inoltre si possono raccogliere oggetti che limitano la rotazione del paesaggio o che addirittura la fanno invertire. Come se non bastasse non è sufficiente raggiungere semplicemente il traguardo: bisogna anche raccogliere un certo numero di monete sparse lungo il percorso!

Non ho parole: la Psygnosis sta perdendo davvero quota in questi ultimi tempi. Spesso mi sono lamentato in passato dell'eccessiva enfasi sulle tecnica e la poca attenzione verso la giocabilità, ma di qui a fare dei programmi che sembrano dei "budget" ce ne passava. E invece è proprio quello che la Psygnosis sembra fare: è successo con Theatre of Death, in parte anche con Prime Mover e adesso succede con Bob's Bad Day. Ditemi voi se questo gioco non somiglia a un prodotto a prezzo ridotto: graficamente c'è la rotazione, ma è applicata a un paesaggio ridicolmente scarno e banale; certo non si può negare un minimo di originalità a Bob's Bad Day, ma alla fine il gioco sa molto di semplicistico. Correre immediatamente ai ripari, Psygnosis!

PAOLO CARDILLO

TFX

CVG HIT

Potrebbe essere un giovedì o forse un mercoledì, non si sa bene; l'unica cosa certa è che si tratta del futuro. Un futuro in cui le guerre civili infuriano ancora in tutto il globo, dalla Somalia alla Libia, dalla ex-Yugoslavia alla Colombia. Dopo anni di inutili chiacchiere, le Nazioni Unite hanno deciso di passare all'azione. Sì, è proprio il momento dei caschi blu, perché in TFX assumete il ruolo di un "top gun" delle Nazioni Unite, impegnato a pilotare veloci aviogetti, a scortare aerei da trasporto classe Hercules ed a bombardare edifici di dubbia funzione (leggasi: fabbriche per la produzione di stupefacenti). Qualunque sia la missione e qualunque sia la situazione meteorologica, il destino del mondo giace nelle vostre umidiccie mani.

NON E' COSI' "GRIGIA" COME SEMBRA

OK, si tratta dell'ennesima simulazione di volo (sapete, no? volare dal punto A al punto B, bombardare i bersagli X e Y e quindi tornare alla base, quel genere di cose), ma TFX è qualcosa di speciale. Benché le schermate che vedete sembrino mostrare soltanto sagome verdastre e cieli plumbei, non bisogna storcere il naso, perché TFX si muove e vola con una rapidità e una fluidità eccezionali. Deve essere visto per venire pienamente apprezzato, perché guardare TFX è come vedere un film nel quale potete sfrecciare a bassa quota sopra il centro di Tripoli, ronzare intorno a Port Stanley, eludere i colpi della contraerea a Sarajevo e duellare con i MIG.

TFX: DI TUTTO, DI PIU'

Se pensate che TFX sembri la solita simulazione di volo, vi sbagliate di grosso. In TFX non solo sono a vostra disposizione tre nuovi fiammanti velivoli (l'European Fighter Aircraft (EFA), l'F-22 Superstar e l'F-117 Stealth Fighter), ma i tipi della DID sono riusciti pure a infilarci ombreggiature Gouraud, texture mapping, modelli realistici di aerei, veloci poligoni in 3D e una seriosa dinamica di gioco su di un'ampia varietà di livelli. Provate a cercare la parola 'comprensivo' sul dizionario e vedrete scritto 'leggasi TFX', perché questo è un gioco che abbraccia tutti gli stili di gioco del genere in questione. La struttura di gioco, di riflesso, offre sei opzioni di gioco alquanto differenti fra loro, vale a dire: Arcade, Training, Simulatore, Tour Of Duty, Flash Points e UN Commander.

BORN TO KILL

TFX è talmente facile da usare che vi troverete ad alta quota entro pochi minuti, rollando, gettandovi in picchiata e sparando come se foste nati nella cabina di pilotaggio. Se desiderate fare un po' di tiro al bersaglio, l'opzione Arcade di TFX vi offre dell'azione sparatuttistica senza fronzoli, mentre all'altro capo della scala, l'opzione UN Commander vi permette di ideare missioni vostre e di espletarle. Ma l'opzione migliore di tutte è quella denominata Flash Points: si tratta di una campagna (in senso militare, ovviamente) che incorpora varie caratteristiche da 'soap opera' quali intermezzi, 'mission briefings', bollettini televisivi delle Nazioni Unite ed elettrizzanti notiziari della WNN.

Che meraviglia! Se TFX è un esempio di ciò che ci aspetta in futuro, allora voglio lavorare per la DID. Nel suo genere, questo gioco setta nuovi standard nella grafica, nella introduzione e nella facilità di utilizzo. E' una grandiosa simulazione di volo e la mia unica lamentela al riguardo è il fatto che manchi un'opzione con la quale si possano sforacchiare via modem gli aerei degli amici. Tuttavia avrete bisogno di un computer veramente veloce per rendergli giustizia, e sebbene possiate regolare il livello dei dettagli, direi che solo un 486 sia in grado di gestirlo come si deve. Se Inferno è bello la metà di TFX, allora avremo di che esultare.

DENIZ AHMET

PC

OCEAN

SVILUPPATORI: DIGITAL IMAGE DESIGN

SIMULAZIONE DI VOLO

GRAFICA	94	*Fluida, veloce (soprattutto se avete un 486) e ricca di dettagli nei paesaggi, il tutto ai massimi livelli di realismo.*
SONORO	92	*Musiche da premiare col Grammy ed effetti sonori non meno entusiasmanti.*
GIOCABILITA'	89	*Una overdose di azione e varietà.*
LONGEVITA'	92	*Ci si entra in un lampo e se ne esce?..boh?*
GLOBALE	93	*La migliore simulazione di volo del 1993, punto e basta.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 4

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 12

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386 DX A 33 MHZ

INDICAZIONI:

WONDER DOG

La feroce armata spaziale Pitbully, comandata dal malvagio generale Von Ruffbone, vuole dominare l'intera galassia invadendo il pianeta K9 per impossessarsi del segreto del siero "Wonder". Gli scienziati però sono riusciti ad iniettare il siero su un cucciolo che è stato poi spedito in un altro pianeta, in salvo dagli aggressori. Ora Wonder Dog è cresciuto ed è pronto per salvare il suo pianeta natale, ma prima dovrà eliminare le creature che popolano i sei livelli che attraverserà nel suo lungo viaggio.

OGGETTI VARI

Durante la vostra missione potete raccogliere alcuni oggetti piuttosto utili: la vita extra, le ali che vi ridaranno tutta l'energia, molto utile visto che perderete una vita ogni volta che i nemici ci toccheranno per più di tre volte, i "sorrisi" che riveleranno piattaforme nascoste, gli ossi che vi faranno vincere una vita dopo averne raccolti 100, il vortice che vi renderà invincibili per un po' di tempo. Inoltre troverete alcune bandierine che vi faranno ricominciare da quel punto quando morirete.

WONDER DOG è davvero un bel gioco, ma se escludiamo i due livelli finali, davvero difficili, risulta un po' troppo facile per gli specialisti del genere terminare il gioco, specie con l'ausilio delle password con le quali non dovremo rifare tutto da capo, anche se potrete ottenerle solo dopo aver completato il livello completamente. Il controllo del personaggio é molto agevole, ma occorre abituarsi un po' a sparare le stelline tenendo premuto il pulsante di fuoco quanto basta. I boss di fine livello sono abbastanza stupidi, limitandosi a pochi movimenti schematici, ma al minimo errore vi puniranno senza pietà. Il futuro dell'universo dipende solo da voi!

GABRIO SECCO

DATI TECNICI

Questo gioco dispone di 8 vie di scrolling di piattaforme, livelli di parallasse, l'azione scorre con 50 frame al secondo, ci sono 7 livelli divisi in 18 zone, oltre 60 stanze bonus, 2 livelli nascosti, oltre 100 immagini di principali personaggi animati, quasi 400 alieni.

Mah, che dire, non saprei proprio: Questo Wonder Dog per Amiga mi lascia un po' perplesso. La grafica è buona, con bei fondali, discrete animazioni ed un sacco di personaggi troppo fuori dal mondo (anche se ogni tanto sono presenti vistosi rallentamenti), mentre il sonoro svolge il suo compiti senza infamia nè lode. Ma allora cosa c'è che non va? Beh, ragazzi, la cosa è presto detto: il gioco è un po' troppo facile! Infatti una volta che avrete imparato lo schema dei vari livelli vi ci vorrà ben poco a completarli, senza contare poi che i vari boss di fine stage sono poco più di una formalità. Insomma, si tratta di un buon game, che però mi sento di consigliare solo ai più giovani. Se invece desiderate qualcosa di radicale, allora penso che vi converrebbe conservare i vostri sudati risparmi per qualche altro giochino.

FABIO RAVETTO

K9. STO ARRIVANDO

L'avventura comincia dal primo livello, il BUNNY HOP MEADOW, suddiviso in 3 zone: qui troverete ad accogliervi conigli, cani, corvi, talpe, puzzole, volpi, porcospini e piante carnivore. Dovete saltare sopra gli alberi per raccogliere gli oggetti e sparare alle pietre che vi ostruiscono il passaggio. I conigli vi colpiranno solo mentre saltano, mentre quando corrono potrete passarci in mezzo. Nella zona 2, dopo la bandierina, quando vedete una margherita abbassatevi una prima volta e poi un'altra ancora in mezzo ai due ossi: troverete così l'UNDERGROUND, dove dovrete prestare particolare attenzione a non perdervi per le numerose strade, evitando i vermi che spuntano fuori all'improvviso. Proseguendo invece, alla fine del secondo stage troverete il primo MID BOSS, un gigantesco spaventapasseri che cercherà di eliminarvi lanciandovi addosso la sua testa. Nella terza zona il maggior pericolo verrà dai corvi che si getteranno su di voi in picchiata, ma se la supererete troverete ad aspettarvi il boss di fine livello, costituito da un lupo appeso a dei palloncini che dovrete far scoppiare calibrando il vostro sparo a forma di stella. Una volta ucciso il primo ne arriverà un altro molto più veloce. Il secondo livello è la città di DOGSVILLE, suddivisa in 2 zone dove troverete cani e gatti. In particolare occorre fare attenzione a quelli che saltano fuori dai barili della spazzatura, o che si nascondono dietro le macchine o i recinti, ed anche ai grossi bulldog pugili. Vedete di trovare il sorriso che fa apparire le piattaforme o saranno guai. Il mid boss è una gigantesca massala che ci lancerà il suo mattarello. Alla fine della seconda zona ci sarà un grassone che vorrà colpirvi alternativamente con il fumo della sua sigaretta e con la sua pancia smisurata. Nel terzo livello, SCRAPYARD, anch'esso suddiviso in 2 zone, troverete oltre ai soliti gatti anche alcune motociclette che tenteranno di investirvi, gomme che rimbalzano, aquile e frammenti di vetro: ci sono anche poltrone e materassi su cui occorre rimbalzare per raggiungere posti altrimenti inacessibili. Come boss troveremo un gigante barbuto armato di doppietta i cui proiettili stranamente non ci colpiranno mai se rimarremo nell'estremo destro dello schermo. Il quarto livello, LOONY MOON, costituito da 3 zone, è caratterizzato dalla presenza di alieni, giganteschi animali blu pelosi, astronavi che faranno atterrare sulla nostra testa i propri astronauti, strani uccelli dal becco lungo, ma sopratutto topi. L'azione è infatti ambientata in una sconfinata luna fatta interamrente di formaggio. Dopo la seconda bandiera della seconda zona, quando ci troviamo di fronte ad un muro gigantesco, dobbiamo scavare in basso, distruggere il muretto su cui rimbalza la palla blu, scivolarci sotto e scavare ancora per trovare l'accesso al MOONMINES. Alla fine del livello un grandissimo orologio ci lancerà addosso i suoi ingranaggi. Poi il quinto livello, PLANET WERD, diviso in tre zone, costruito interamente da statue, nel cui sfondo intravvediamo facce che sembrano burlarsi di noi. Esso è popolato da marziani, fantasmi dal naso rosso, scimmiette che si paracadutano addosso a noi, maialini volanti, delle specie di gangster, televisori volanti, pupazzi, foche che saltano con i trampoli. L'ultima vostra fatica in questo livello sarà superare uno strano fachiro che lancerà un macigno in testa ad un essere che, non appena sarà schiacciato, lancerà getti di fumo e animaletti, ma quando l'avrete superata giungerete finalmente al pianeta K9, diviso in quattro stage, in cui verrete attaccati da ogni parte, con bombe e pugnali, dai Pitbully. Cosa vi aspetterà qui?

AMIGA

CORE

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA	89	Tutto è disegnato molto bene.
SONORO	87	Le musiche sono molto carine. Mancano adeguati effetti sonori.
GIOCABILITA'	88	Di immediata comprensione.
LONGEVITA'	70	Non sarà facile trovare tutti i bonus nascosti. Ma finire il gioco in fretta non sarà impossibile.
GLOBALE	80	Un gioco per tutti anche se per poco tempo.

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

N° DISCHI: 2

INSTALLAZIONE SU HD: -
MEMORIA: 1 MB

COMPATIBILITA':

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

INFORMAZIONI:

ALIEN 3

AMIGA

ACCLAIM

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE

GRAFICA
Spaventosamente bella (non può essere altrimenti).
91

SONORO
Spaventosamente brutto.
37

GIOCABILITA'
Azione, suspense e acido a volontà: come rifiutare?
90

LONGEVITA'
E' più lungo della testa di un alieno.
87

GLOBALE
Uno dei migliori tie-in cinematografici per Amiga.
89

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

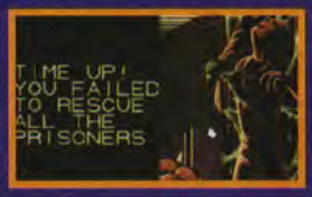
N° DISCHI:

INSTALLAZIONE SU HD:
MEMORIA:

COMPATIBILITA':
A 500 A 500+ A 600 A 1200
A 2000 A 3000 A 4000

INFORMAZIONI:

Se pensate che vivere sulla Terra possa essere un incubo, pensate ai problemi che deve affrontare quel gran pezzo di donna che è il tenente Ellen Ripley; certo, non ha compiti di matematica da fare nel pomeriggio, così come non deve fare i conti con il traffico mattutino sulla strada per il posto di lavoro. In compenso, però, deve vedersela con alieni alti tre metri che sputano acido e sfoggiano un sorriso a duemila denti, tutti belli affilati! Allora, non trovate che sia più divertente e rilassante fare i compiti di matematica?



L'ARSENALE DI ALIEN 3

Lanciagranate - Molto potente in quanto con esso potete distruggere gli alieni prima che vi raggiungano.

Fucile ad impulsi - Un sistema sicuro per blastare alieni a tonnellate, sebbene divori enormi quantità di munizioni. Può sparare in tutte le direzioni, il che è molto utile.

Lanciafiamme - Gli alieni odiano il fuoco, per cui questa è un arma efficacissima contro gli alieni che sorvegliano i prigionieri.

Bombe a mano - Un potente deterrente contro gli alieni che si trovano sulle rampe e nei condotti di ventilazione. Non esplodono immediatamente, ma quando esplodono fanno un ottimo lavoro.

L'AMIGA RIPLEY

A questo punto della recensione vi sarete accorti che Alien 3 - Il Gioco ha poco a che spartire con Alien 3 - Il Film; i puristi della trilogia infatti ricorderanno che, tanto per cominciare, sul pianeta Fiorina non c'era l'ombra di un arma. Questo però non significa che il gioco non sia ben fatto; anzi, c'è quanto basta per invogliare a buttarvicisi dentro. Nei panni di Ripley, infatti, dovrete strisciare lungo gallerie sotterranee gocciolanti viscidume alieno, saltare fra piattaforme mobili, scalare condotti di ventilazione, aprire e chiudere sportelli di sicurezza, salire e scendere scalette e ripide rampe per raggiungere e salvare i prigionieri.

SCUSI, LEI E' IL TENENTE RIPLEY O IL TENENTE KOJAK?

Non contenta di essere sopravvissuta al rovinoso atterraggio di fortuna sul pianeta Fiorina, Ripley si sente in obbligo di salvare la vita a tutti i detenuti del carcere, i quali sono stati catturati e imballati nelle uova aliene in vari punti della colonia. Così, munitasi di un arsenale di armi comprendente un lanciafiamme, un fucile ad impulsi, bombe a mano e lanciagranate, oltreché di una spaventosa pettinatura alla Sinead O'Connor (solo più corta), la superdonna si avvia ad annientare i suoi vecchi avversari alieni. Ci sono 14 livelli di difficoltà: si comincia dal penitenziario e da lì si finisce, letteralmente, all'ospedale, al mattatoio e nel blocco delle celle, e su tutti grava una "spada di Damocle": il tempo limitato entro il quale dovete salvare i prigionieri. Se fallite nella missione, avrete la spiacevole opportunità di vedere gli alieni farsi largo fra le budella dei prigionieri residui.

Essendo stato convertito dal Megadrive, mi aspettavo che la versione Amiga di Alien 3 fosse una cosa grandiosa, e in effetti lo è. La grafica è ottima, e gli xenomorfi invasori hanno un aspetto splendidamente terrificante. Molti fans della saga di Alien rimarranno positivamente colpiti da questo tie-in cinematografico che riesce a catturare l'azione del film e vi tiene in tensione, dato che non potete mai sapere in quale momento un alieno vi salterà addosso durante il cammino. Peccato che gli effetti sonori siano un'autentica schifezza e che la musica sembri una collezione di colpi di tosse provenienti da un alieno. Ma queste sono manchevolezze trascurabili di un gioco altrimenti favoloso.

AMANDA TIPPING

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

SUPER OFFERTE

FAX
051-344.906 o 345.100

LIT. 79.000

LIT. 69.000

LIT. 39.000

LIT. 89.000

LIT. 88.000

LIT. 88.000

LIT. 86.000

LIT. 39.000

LIT. 88.000

LIT. 49.000

LIT. 39.000

LIT. 88.000

LIT. 89.000

LIT. 77.000

LIT. 59.000

LIT. 69.000

LIT. 59.000

LIT. 49.000

LIT. 78.000

LIT. 59.000

LIT. 69.000

LIT. 99.000

LIT. 49.000

LIT. 59.000

LIT. 89.000

LIT. 49.000

LIT. 59.000

LIT. 49.000

LIT. 59.000

LIT. 59.000

LIT. 88.000

LIT. 49.000

LIT. 49.000

LIT. 49.000

LIT. 49.000

LIT. 69.000

LIT. 67.000

LIT. 79.000

LIT. 89.000

LIT. 49.000

LIT. 117.000

LIT. 117.000

LIT. 109.000

LIT. 109.000

LIT. 99.000

LIT. 109.000

LIT. 119.000

LIT. 107.000

LIT. 95.000

LIT. 105.000

LIT. 89.000

LIT. 89.000

LIT. 109.000

LIT. 119.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

NATALE 1993 - LE OFFERTE INCREDIBILI

SPACE HULK

AMIGA

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: INTERNI

STRATEGICO

GRAFICA 60

SONORO 80

GIOCABILITA' 64

LONGEVITA' 65

GLOBALE 65

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 3

INSTALLAZIONE SU HD: NO
MEMORIA: 1 MB

COMPATIBILITA':

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

INFORMAZIONI:
SECONDO DRIVE RACCOMANDATO

Tratto dal mondo di Warhammer 40.000 della Games Workshop, Space Hulk si presenta come il classico game d'esplorazione nel quale al comando di una o più squadre di space marines dovrete completare tutta un serie di missioni, che vi vedranno contrapposti a quei famelici alieni che rispondono al nome di Genestealer. La visuale del game è in prima persona, con uno schermo principale nella parte bassa del video e 4 piccoli monitor su cui potrete controllare tutti i vostri uomini, i quali potranno disporre di un vasto arsenale anche se al massimo potrete portare con voi 2 armi. Se nelle prime partite la strategia non riveste una grossa importanza, con il proseguo della vostra avventura gli alieni si faranno via via più furbi obbligandovi così a pianificare accuratamente le vostre mosse, pena la rapida disfatta del vostro gruppo. Bene, questo è tutto, andate e sterminate!

ALIEN VS HULK

I Genestealer (ma che cavolo di nome!) sono probabilmente la razza di alieni più pericolosa dell'intera galassia. Sono rapidi, forti per non parlare poi della loro resistenza e del loro "senso tattico", grazie al quale riescono ad approfittare di ogni attimo di disattenzione del giocatore soprattutto quando questo lascia scoperto un uomo della sua squadra. Per fortuna però anche gli Space Marines hanno le loro qualità: infatti sono dotati di un vasto arsenale di armi che comprende mitragliatori a ripetizione, cannoni d'assalto, guanti pneumatici ed altro ancora. Le armi possono esser divise principalmente in 2 gruppi, ovvero quelle che permettono un combattimento a distanza, molto efficaci ma che però risentono di alcuni problemi (potrebbero per esempio incepparsi mentre un simpatico alieno vi invita a ballare) e quelle per il corpo a corpo. Queste, anche se potenti, non risultano esser l'ideale visto che i Genestelaer oltre ad esser molto aggressivi sono anche dotati di artigli con i quali riescono a lacerare qualunque metallo. La tattica ideale si rivela quindi esser la toccata e fuga con scontri a distanza. Buona fortuna ragazzi, ne avrete bisogno!

Space Hulk, a mio parere avrebbe potuto essere un gran gioco; purtroppo però risente di alcuni difetti abbastanza pesanti che ne limitano un po' la giocabilità. Tanto per cominciare l'accesso al disco non è molto funzionale e l'azione tra una missione e l'altra subisce spesso lunghe interruzioni, inoltre la grafica anche se riesce a creare una certa atmosfera risulta abbastanza confusa sia per quanto riguarda il background che per i cari Genestealer. La cosa peggiore però è la velocità di animazione infatti il vostro marine si trascina stancamente per i cunicoli (questo su un A500) e la stessa cosa vale per gli alieni, inoltre la risposta ai comandi non è delle migliori e ciò fa si che ogni tanto non si riesca a spostarsi in tempo opportuno. Peccato, perchè l'idea e l'ambientazione del game non erano niente male. Provaci ancora EA!

FABIO RAVETTO

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

CARTUCCE SUPERNINTENDO PAL EUROPEE

FAX
051-344.906 o 345.100

LIT. 107.000

LIT. 117.000

LIT. 117.000

LIT. 119.000

LIT. 119.000

LIT. 117.000

LIT. 107.000

LIT. 117.000

LIT. 117.000

LIT. 119.000

LIT. 119.000

LIT. 117.000

LIT. 107.000

LIT. 117.000

LIT. 117.000

LIT. 119.000

LIT. 119.000

LIT. 117.000

LIT. 107.000

LIT. 117.000

LIT. 117.000

LIT. 119.000

LIT. 119.000

LIT. 117.000

LIT. 107.000

LIT. 117.000

LIT. 117.000

LIT. 119.000

LIT. 119.000

LIT. 117.000

LIT. 107.000

LIT. 117.000

LIT. 117.000

LIT. 119.000

LIT. 119.000

LIT. 117.000

LIT. 107.000

LIT. 117.000

LIT. 117.000

LIT. 119.000

LIT. 119.000

LIT. 117.000

SUPERNINTENDO PAL + JOYPAD + ALIMENTATORE 220V + CAVO ANTENNA + CAVO AUDIO VIDEO LIT. 239.000

SUPERNINTENDO PAL + JOYPAD + ALIMENTATORE 220V + CAVO ANTENNA + CAVO AUDIO VIDEO LIT. 239.000

SUPERNINTENDO PAL + JOYPAD + ALIMENTATORE 220V + CAVO ANTENNA + CAVO AUDIO VIDEO LIT. 239.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMBAT AIR PATROL

AMIGA

PSYGNOSIS

SVILUPPATORI: INTERNI

SIMULATORE DI VOLO

GRAFICA 88

SONORO 89

GIOCABILITA' 89

LONGEVITA' 89

GLOBALE 89

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 3

INSTALLAZIONE SU HD: SI
MEMORIA: 1MB

COMPATIBILITA':

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

INFORMAZIONI:

Urca, era un po' di tempo che non si vedeva un simulatore di volo dedicato espressamente all'Amiga 500: tanto è radicata la credenza che solo il PC sia destinato ai poligoni! Comunque sia, ci prova la Psygnosis, che già si era fatta apprezzare con il 3D di Armour Geddon, a mio avviso tra i migliori esempi di uso dei poligoni su macchine Commodore. Il teatro della guerra è nientemeno che il famigerato Irak in cui come tutti sappiamo risiede un certo dittatore che si diverte ogni tanto a far esplodere guerre, a rompere e stringere alleanze e insomma a fare un inutile casino. Intanto però voi nel mezzo del casino ci siete fino al collo: a bordo di un F-14 o un F-18 dovete bombardare postazioni terrestri e cacciare aerei da guerra nemici, come farebbe ogni buon pilota in guerra, no? Però c'è la sorpresina: questo gioco ha un minimo di pianificazione tattica ed è pure arcade! Come può essere? Occhio ai vocaboli che seguono...

OLTRE IL MURO DEL SUONO

Nella maggior parte dei simulatori di volo esistenti per Amiga, le missioni sono abbastanza indipendenti l'una dall'altra, tanto che non si ha tanto la sensazione di partecipare a una vera e propria campagna di guerra. Questo però non succede in Combat Air Patrol: il fallimento di una missione inciderà in qualche modo sull'andamento del conflitto USA-Irak e man mano che il gioco procede verrete informati sullo sviluppo degli eventi bellici. Ma Combat Air Patrol non è solo questo: durante gli scontri noterete una netta propensione all'azione arcade del gioco. Difatti ciò che si erano proposti i programmatori di CAP era di avvicinare al genere anche i "non addetti" (tentativo per altro già riuscito con F-29 Retaliator della Ocean): pilotare l'aereo è estremamente facile e il ritmo è puramente arcade, quanto di meglio si potesse desiderare dopo tonnellate di simulatori "seri".

Missione compiuta. La Psygnosis (che ultimamente ha perso un po' di credibilità in ambito Amiga...) è riuscita a fondere ottimamente due stili di gioco in un simulatore solo: per i giocatori arcade pilotare è facile e il ritmo degli scontri veloce, mentre per i più seriosi c'è una gran varietà di missioni e la "concatenazione" delle missioni stesse in una vera campagna. Giocare a Combat Air Patrol è davvero divertente e la sensazione di essere inseriti in una massiccia operazione bellica vi fa sentire ancora più immersi nel gioco. La grafica è veloce quanto quella di F-29 anche se forse manca un po' di attenzione al dettaglio, e forse questa è la vera unica pecca di CAP. Ma quando vi troverete a solcare i cieli dell'Irak e inizieranno le operazioni di bombardamento o i duelli aerei non ci farete tanto caso perché sarete troppo immersi nell'atmosfera e nella frenesia degli scontri. Non c'è che dire: uno dei migliori simulatori di volo mai apparso su Amiga.

PAOLO CARDILLO

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

SEGA MEGADRIVE

FAX 051-344.906 o 345.100

L. 59.000

L. 59.000

L. 49.000

L. 68.000

L. 58.000

L. 59.000

L. 59.000

L. 57.000

L. 75.000

L. 79.000

L. 75.000

L. 49.000

L. 65.000

L. 49.000

L. 89.000

L. 29.000

VERSIONE PAL

MANULE IN ITALIANO

SEGA MEGADRIVE 2 + 2 JOYPADS + SONIC 2	L. 289.000
SEGA MEGADRIVE 2 + 2 JOYPADS + 3 GIOCHI	L. 269.000
SEGA MEGADRIVE 2 + 2 JOYPADS + ALLADIN	L. 298.000
SEGA MEGADRIVE 2 + 2 JOYPADS	L. 239.000

SEGA MEGADRIVE 2 SCART + SONIC 2 + 1 JOYPAD + CAVO SCART LIT. 265.000

modulatore PAL LIT. 29.000

SEGA MEGADRIVE SCART + STREET OF RAGE 2 + 1 JOYPAD + CVO SCART LIT. 265.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

LE INCREDIBILI OFFERTE DI COMPUTER ONE

DOGFIGHT

AMIGA

MICROPROSE

SVILUPPATORI: INTERNI

SIMULAZIONE

GRAFICA 70

Di molto inferiore rispetto alla versione PC, pecca con il massimo livello di dettagli.

SONORO 80

Senza infamia e senza lode.

GIOCABILITA' 79

Un simulatore meno radicalmente semplice e, sotto questo profilo, non "da Microprose".

LONGEVITA' 77

La sfida gonfia scompare un po' velocemente, ma la mancanza fogna ben presto altrove.

GLOBALE 70

Carino l'idea dell'opzione "What if...", ma è che il resto è in giro non da ieri.

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

N° DISCHI:

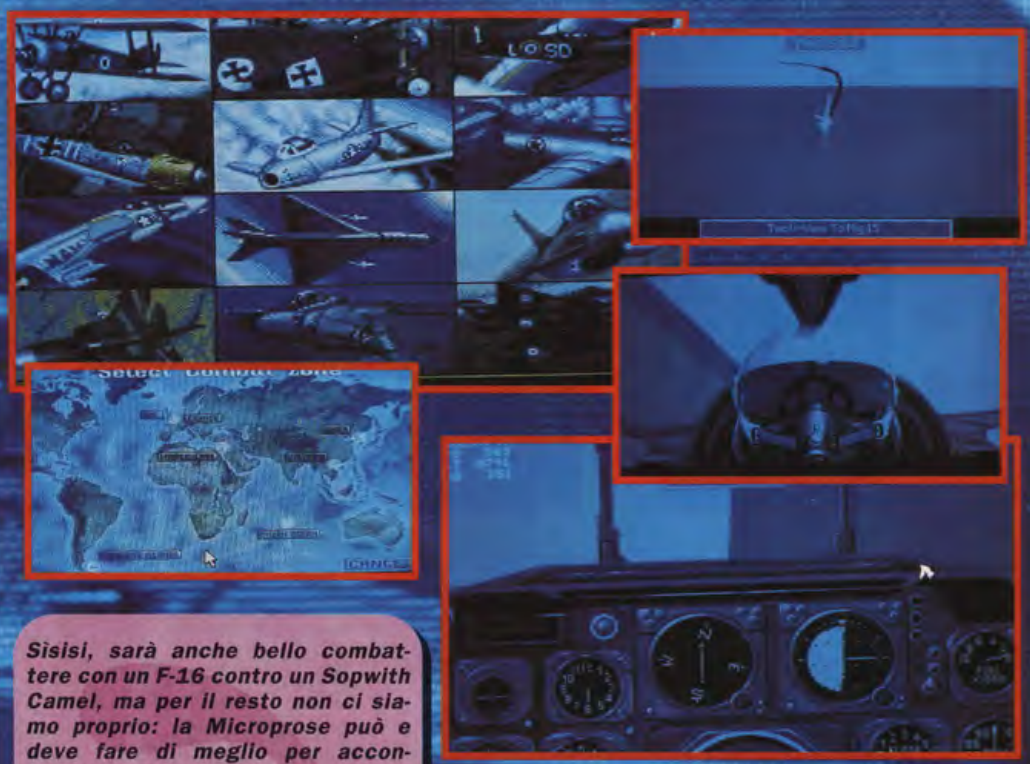
INSTALLAZIONE SU HD: SI
MEMORIA: 1MB

COMPATIBILITA':

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

INFORMAZIONI:

Giunti quasi alla fine del 1993 possiamo ormai tranquillamente dichiarare, senza timore di smentite, che le simulazioni aeronautiche hanno esaurito molto del proprio potenziale. Tutte le possibili combinazioni, opzioni, evoluzioni tecniche sono state sfruttate e per sbaragliare la concorrenza serve qualcosa di particolarmente mostruoso o, meglio ancora, qualcosa di incredibilmente originale. La Microprose sembra (attenzione, ho detto "sembra" e leggete subito il commento se volete capire di cosa sto parlando...) aver trovato il secondo ingrediente, almeno in parte, dotando il suo ultimo gioco Dogfight di un'opzione chiamata "What if". Tale opzione che potrebbe essere tradotta con un "Cosa succederebbe se..." consente di mettere di fronte due o più aerei di epoca completamente diverse: così, ad esempio, potete scegliere di pilotare un F-16 e di scontrarvi contro 4 Spitfire con qualche annetto di più sulle spalle. Pensate se i commentatori di tutte le trasmissioni calcistiche italiane scoprissero l'opzione What If: sarebbe il putiferio più totale. Magari il "mostro" di Telepiù ha anche questa possibilità...



Sisisi, sarà anche bello combattere con un F-16 contro un Sopwith Camel, ma per il resto non ci siamo proprio: la Microprose può e deve fare di meglio per accontentare tutti gli amighisti assatanati di simulazione aeree. Un titolo del genere poteva andare bene qualche anno fa, quando ci si accontentava di volare su uno scenario scarno con qualche nemico qua e là sparacchiando dove capitava. Beh, Dogfight non è proprio così (non esageriamo), ma in ogni caso grosse innovazioni non ne porta. L'unica è probabilmente l'opzione "What If" che permette di creare degli autentici paradossi storici (vedi uno Spitfire che tira giù un Mig) e anche lì ci si stanca ben presto. Un titolo destinato (secondo il mio modestissimo parere, abbastanza giustamente) a finire nel dimenticatoio dei videogame. Microprose, non lo dovevi fare...

SIMON CROSIGNANI

MALEDETTO BARONE ROSSO, UN GIORNO TI PRENDERO'!

Ma Dogfight non vede solo scontri impossibili e puramente ipotetici: ci sono anche un'opzione Duello e una con le classiche Missioni. In ogni caso è possibile comunque settare un certo numero di dati che vanno dai livelli di dettaglio per terreno e aerei alla difficoltà degli atterraggi. Un'altra scelta da effettuare è quella "storica", ossia del periodo in cui vogliamo giocare: solo successivamente potrete scegliere il vostro mezzo fra Sopwith Camel, tripiani Fokker DR1, Mig 15, 21, 23 e F-16 Falcon vari. Altra scelta importantissima è quella dell'area in cui combattere: in questo caso possiamo scorrazzare dal Vietnam alle Falkland o alla Corea. Insomma, ci fosse anche il divertimento sarebbe un gioco perfetto...

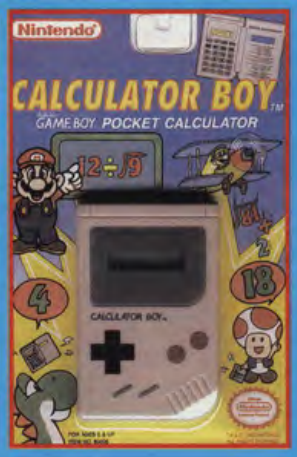
COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

GADGETS

FAX 051-344.906 o 345.100

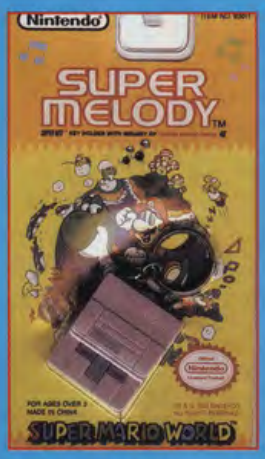


CALCULATOR BOY L. 29.000

RADIO BOY L. 39.000

AUTO MARIO & YOSHI L. 19.000

PORTACHIAVI MARIO & YOSHI L. 9.000



PORTACHIAVI MUSICALE L. 9.000

OROLOGIO L. 16.000

WALKMAN L. 49.000

ACQUISTA 3 CARTUCE per GAMEBOY o GAMEGEAR!

Riceverai in OMAGGIO il favoloso CALCULATOR BOY

ACQUISTA 3 CARTUCCE per MEGADRIVE o SUPERNINTENDO!

Riceverai in OMAGGIO l'esclusiva RADIO BOY

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

CYBERPUNKS

Acido nel sangue. Tenet/... Un pugno di marines. Un pullulare di alieni. Già starete pensando al solito cupo, pauroso, claustrofobico scenario alla [illegible], il grande capostipite del genere fantascientifico militaresco (che ha sui miei monitor i suoi migliori esponenti videoludici in Alien Breed 1 e 2 e Space Hulk). E in parte è così: in Cyberpunks proprio tre marines guidate e proprio tanti alieni dovrete riempire di piombo. Ma c'è un elemento nuovo: la demenza! Fino ad ora eravamo abituati a giochi (quelli che ho citato sopra) che riprendevano pari pari gli elementi di paura, disgusto e claustrofobia, ma nessuno aveva mai pensato di aggiungerci della sana "beozia". Guardateli i "cyberpunks" del gioco: facce da bambini, con bocche spalancate in urla di guerra, creste da punk (pardon, da cyberpunk), tozzi e insomma c'è troppa parodia in questo gioco perché non mi piaccia! Purtroppo non è il massimo della realizzazione tecnica, ma l'atmosfera demente c'è.

AMIGA

CORE DESIGN

SVILUPPATORI: MUTATION SOFTWARE

AZIONE/ESPLORAZIONE

GRAFICA	72
SONORO	75
GIOCABILITA'	78
LONGEVITA'	75
GLOBALE	76

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: -

INSTALLAZIONE SU HD: NO
MEMORIA: 1 MB

COMPATIBILITA':

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

INFORMAZIONI: -

Primo merito di Cyberpunks: parodiare per la prima volta il genere alienistico, di solito molto aderente alle atmosfere cupe di Aliens. Secondo merito: rendere facile la gestione di tre personaggi contemporaneamente. Pecca grave di Cyberpunks: avere una realizzazione tecnica e contenuti che lo fanno assomigliare più a un budget che a un gioco a prezzo pieno. Poteva essere il migliore del genere "caccia all'insetto": la gestione dei marines è semplice e immediata, i tre personaggi sono straordinariamente simpatici e anche i particolari presenti nel gioco lo sono. Purtroppo lo scrolling imperfetto, la grafica poco rifinita e aree di gioco ridotte, non consentono di sviluppare appieno le potenzialità del gioco: se voi doveste realizzare un Cyberpunks 2, ricordatevi di pensare più in grande, che l'idea di base è già ottima così!

PAOLO CARDILLO

ACIDITA' DI STOMACO

Tre marines. Ma chi l'ha detto che bisogna avere visuali in soggettiva o giocare in più di uno per guidarli tutti? Raa, Bee e Gee, questi i nomi dei tre, procedono generalmente uno dietro l'altro, ma basta cambiare direzione o procedere a serpentina perché una fila indiana si trasformi in un plotone d'esecuzione, con fuoco triplicato. Beh, vi assicuro che è molto più facile a farsi che a dirsi: in ogni caso è la più immediata gestione di un gruppo di personaggi in contemporanea che io abbia visto in un videogioco. Il resto rientra nel classicume del genere: alcune porte vanno aperte con chiavi di un particolare colore, e urgono varie esplorazioni per reperire quelle giuste. Ci si può collegare a un computer e sfruttare dischetti di vario colore (anch'essi trovati da qualche parte) che possono fornirvi una mappa del livello corrente, un dispositivo a vostra scelta tra bombe, fermatempo e altro, etc. I dischetti vengono cancellati subito dopo l'uso, altrimenti ci si potrebbe rifornire all'infinito. Nei vari livelli naturalmente troverete svariate armi, sonde che amplificano il volume di fuoco del gruppo, dispositivi che aprono particolari porte con barriere laser e via dicendo. I nemici sono naturalmente cloni di Alien, ma anche altre aberrazioni biodegradabili come amebe, blob, gelatine, placente e anche qualche robot impazzito!

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

NOVITA'

FAX 051-344.906 o 345.100

L. 105.000

L. 105.000

L. 119.000

L. 119.000

L. 115.000

L. 119.000

L. 119.000

L. 119.000

L. 119.000

L. 119.000

L. 123.000

L. 119.000

adatt. 4 gioc. OMAGGIO L. 139.000

L. 59.000

L. 69.000

L. 65.000

L. 59.000

L. 66.000

L. 555.000

L. 63.000

L. 67.000

NOVITA' DISPONIBILI PER SUPERNINTENDO

ALADDIN - TECMO SUPER BOWL - FOOTBALL FURY - SUPER EMPIRE STRIKES BACK - WICKED 18 - CLAYFIGHTER - PINK PANTHER - TONY MEOLA'S SIDE KICK SOCCER - PALADIN QUEST - JURASSIC PARK - CHAMPIONSHIP POOL -CLIFFHANGER

NOVITA' MEGADRIVE	NOVITA' GAMEBOY
TECMO SUPER BOWL	POPEYE
DRACULA	LAST ACTION HERO
GAUNTLET 4	MRS. PACMAN
JOE MONTANA 94	REAL GHOSTBUSTERS2
ZOOL	CHUCK ROCK
FANTASTIC DIZZY	TINY TOONS 2
F15 STRIKE EAGLE 2	BUSTER BROS
SONIC 9	INDIANA JONES
TMNT TOURNAMENT F.	TMNT 3
DRAGON'S REVENGE	WAYNE'S WORLD

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi propriatari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

RAILROAD TYCOON DELUXE

Tutti voi probabilmente conoscerete Railroad Tycoon, un gioco che ha fatto epoca ai suoi tempi. Beh, forse stiamo esagerando un tantinello, ma comunque siamo sicuri che il titolo di Sid Meier (aitentica mente in campo videogiochistico, basti ricordare il fenomenale Civilization) ha fatto numerosi adepti, fra cui il sottoscritto. Altrimenti noto fra i non esperti come "il gioco dei trenini" Railroad vi permetteva di mettervi a cpo di una compagnia ferroviaria e di gestirne tutti gli aspetti economici, scegliendo rotte, piancificando investimenti, fronteggiando i soliti imprevisti e,

soprattutto, controllando i treni che si muovono da un luogo all'altro. Ora la Microprose ha deciso di sfronare questa versione Deluxe e credetmi quando vi dico che non si tratta solo di un tentativo per guadaganare su un titolo già di successo. I miglioramenti sono molti: è possibile giocare su due territori nuovi (il Sud America e l'Africa), ci sono 32 treni (11 completamente nuovi, come il TGV), la parte economica è stata migliorata parecchio e, soprattutto, la grafica ha subito un lifting da antalogia! Un titolo da non lasciarsi sfuggire, pena il taglio delle mani.

PIRATES! GOLD

Per Pirates! Gold vale praticamente lo stesso discorso fatto in questa stessa pagina per Railroad Tycoon Deluxe. Si tratta di un titolo di qualche anno or sono, sempre di Sid Meier (anche se di livello inferiore, come dimostra l'accoglienza tiepida da parte del pubblico videogiochistico, secondo alcuni fan sidmeierani, davvero ingiustamente), rifatto e migliorato per l'occasione. Come già saprete o come avrete capito dal titolo in questo gioco vi ritroverete al comando di un manipolo di pirati (non di dischetti, per carità) e dovrete immedesimarvi nell'affascinante diciassettesimo secolo fronteggiando ogni sorta di pericoli e di avventure. I miglioramenti sono diversi ed elencarli qui sarebbe impossibile. Ci limitiamo a ricordare quelli grafici (certe animazioni sono davvero notevoli) e quelli... realistici: il gicoo è stato infatti reso più fedele alla storia, pur non diminuendo il lato "spettacolare" immancabile in ogni videogioco. Da comprare assolutamente se siete dei fan dell'epoca o di Meier.

PREMIER MANAGER 2

Simualtori manageriali di calcio ce ne sono a bizzeffe, ma la Gremlin probabilmente non la pensa allo stesso modo e ha appena sfornato questo premier Manager 2, un gioco che non vi attirerà nemmeno un pochettino se siete dei fanatici dei titoli di pura azione pedatoria e non vi piace usare il cervello. Inutile descrivere un gioco di questo tipo, quindi cerchiamo di concentrarci sulle caratteristiche esclusive di Premier Manger 2. Alla Gremlin infatti hanno messo moltissima attenzione nei dettagli e nelle opzioni disponibili in modo da rendere questo seguito il più realistico possibile. Tanto per fare un esempio potete scgliere se giocare "alla Van Basten" (non se ne abbiano a male i milanisti, sono rossonero convinto anch'io) evitando i contrasti e correndo quasi sulle uova leggiadri come Carla Fracci oppure "alla Pasquale Bruno" spazzando via tutto quello che trovate davanti a voi, modello trattore Same 900 cavalli. Oppure potete decidere di giocare "alla Trapattoni" (palla lunga e pedalare) o "alla Sacchi" con azioni spettacolari, passaggi corti e il rischio di prender goal in contropiede.

L'unico aspetto negativo di Premier Manager 2 insomma è la fiacchezza. La sequenza della partita è blanda come mai, soprattutto per quanto riguarda la parte grafica (non pretendevamo un titolo alla "The Manager", però anche l'occhio vuole la sua parte, checcavolo!). Conclusioni più che socntate: se siete degli aspiranti allenatori/manager e non vi preoccupate eccessivamente della pochezza grafica, questo è il titolo che fa per voi. Altrimenti, nisba.

RISERVATO AI SIG.RI RIVENDITORI

COMPUTER ONE presenta..

GAMETIME

DISTRIBUZIONE S.R.L.

GAMETIME Distribuzione SRL, proprietaria del marchio Computer One, è una nuova società creata per proporre la commercializzazione di prodotti ludici, con particolare riferimento ai videogiochi elettronici e per computer, attraverso una rete di rivenditori affiliati COMPUTER ONE con regolare contratto in franchising. Marchio, prezzi, pagamenti, sono solo alcuni dei punti che i nostri funzionari commerciali saranno lieti di esporVi con la massima professionalità creando le condizioni idonee per vendere ai "prezzi Computer One". Per ulteriori informazioni si prega inviare fax allo 051-344.906 oppure allo 051-345.100 oppure telefonare allo 051-343.504.

NFL COACHES CLUB FOOTBALL

Il Football americano è uno degli sport più famosi del nuovo continente. Molti hanno tentato di simularlo: in alcuni casi le cose sono andate bene, in altri un po' meno, ora è la volta dei ragazzi e della Microprose. Naturalmente le regole sono sempre le stesse e di conseguenza lo scopo del game rimane quello di portare un pallone di pelle oblungo nella zona di meta avversario. Appena caricato il gioco vi verranno mostrate le varie opzioni che vi consentiranno di allenarvi, giocare una partita singola, di dar vita ad un campionato e così via. Una volta scelto ciò che più vi aggrada potrete finalmente selezionare il vostro team (Miracolo! Le squadre ed i giocatori hanno tutti i loro veri nomi!), dopo di che dovrete decidere se giocare la partita oppure se fare solamente l'allenatore. In questo caso deciderete solo i giochi (che potranno anche esser disegnati da voi) lasciando così il "lavoro sporco" al computer". Una volta in campo potrete dare inizio alla partita. L'inquadratura (che peraltro può esser variata in una infinità di modi) vi propone il vostro team dalle spalle con dei giocatori ben realizzati, ognuno dei quali vanta tutta una serie di caratteristiche proprie. That's all folks!

ONE VISION

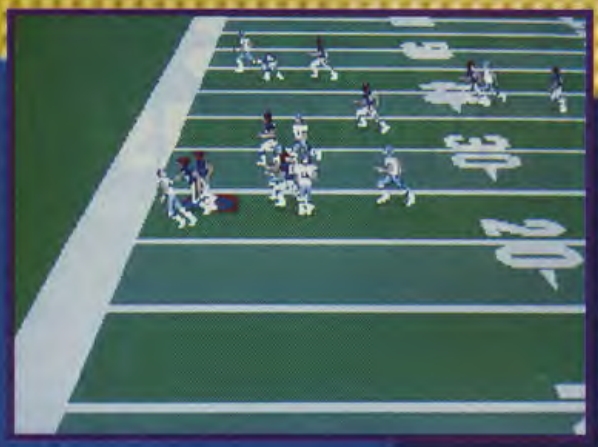
Una delle caratteristiche che rende NFL Coaches Club Football molto "televisivo" è la presenza di innumerevoli visuali: è infatti possibile seguire/giocare la partita dalla sideline di entrambe le squadre, dalla tribuna stampa, da dietro il quarterback (molto spettacolare, ma anche abbastanza scomoda) oppure dall'alto, come il dirigibile Goodyear. Bisogna inoltre aggiungere che, grazie ad una serie di opzioni, il giocatore può scegliere l'inclinazine del terreno, di zoomare o di allargare l'immagine e di ruotare il campo in senso orario e antiorario, creando quindi un numero praticamente infinito di visuali che è anche possibile salvare.

CANNON BALL

Il metodo di lancio in NFLCCR è abbastanza particolare: permette infatti un perfetto controllo del lancio e della sua traiettoria anche se, soprattutto nella prime partite, può risultare molto difficile da utilizzare in maniera produttiva. Subito dopo lo snap si controlla il quarterback che può sia lanciare che correre; per lanciare, una volta premuto il tasto di fuoco apparirà un mirino che mostra il punto in cui è diretta la palla. Spostandolo in direzione del ricevitore poi premendo nuovamente l'ovale verrà lanciata e, una volta ricevuta, l'azione continuerà normalmente.

NFL Coaches Club Football è, secondo me, la più curata simulazione di football americano disponibile per un computer MS-dos.I programmatori della Microprose non hanno tralasciato nessun aspetto di questo sport, inserendo miriadi di opzioni e riuscendo anche ad eliminare i difetti presenti in altri titoli del genere (uno su tutti la possibilità di fare sempre touchdown con la stessa azione). Tecnicamente parlando, come nella migliore tradizione Microprose il gioco si presenta in maniera impeccabile con una grafica ben definita e mai troppo lenta grazie ai 4 livelli di dettaglio ed un sonoro sempre adatto ad ogni situazione. Purtroppo però NFL non è perfetto: la difficoltà del sistema di lancio può, almeno nelle prime partite scoraggiare un pochino il giocatore anche se, grazie ad una quanto mai azzeccata opzione di pratica, è possibile allenarsi e raggiungere risultati accettabili già dopo alcune partite. Inoltre un difetto molto più grave viene evidenziato quando si gioca un campionato: il computer calcola le singole partite in tempo reale, impiegando circa un minuto e mezzo per ogni incontro, per un totale di circa 20 minuti per ogni giornata (più il tempo per giocare la vostra partita ovviamente). A parte questo, NFL rimane un gran gioco che consiglio a tutti i fan di questo sport dotati di un po' di pazienza e di un computer abbastanza potente.

MARCO RAVETTO



Sinceramente devo ammettere di non essere un grande amante di questo genere di giochi ma, devo dirvi che NFL mi ha veramente colpito. La grafica è buona ed i giocatori sono ben animati, ma la cosa che mi ha maggiormente impressionato è il metodo di controllo dei giocatori. Infatti una volta che avrete acquisito un po' di dimestichezza con il sistema di lancio/corsa sarete in grado di dare vita ad azioni veramente spettacolari e non potrete più lamentarvi per uno strano passaggio o per un intercetto. Qui se sbagliate è per colpa vostra! Purtroppo però il gioco non è esente da difetti: infatti il tempo impiegato per calcolare una giornata di campionato è abbastanza lungo (si parla di circa 1 min e 15 sec per ogni partita su un 486 33 mhz) e ciò oltre a spezzare il ritmo della partita rende questo prodotto adatto solo alle persone dotate di PC veloci. Mi spiace ragazzi, ma così va la vita.

FABIO RAVETTO

PLAY THE GAME

Un'altra caratteristica che certamente renderà felice i numerosi amanti di questo sport è la presenza di una bellissima opzione di editor che permette di creare nuove squadre o di variare i parametri di quelle già esistenti; è possibile inoltre programmare nuovi schemi tanto offensivi quanto difensivi basandosi anche in questo caso su quelli già presenti oppure utilizzando solo la propria fantasia e inventiva. Come se ciò non bastasse, le varie azioni possono essere salvate e utilizzate sia in una partita amichevole che durante il campionato.

SCORRI KRONOS

Il principale "difetto" di NFL Football risiede nella gestione del campionato; infatti una volta che avrete giocato la vostra partita il computer si metterà a calcolare i risultati delle squadre avversarie in base alle loro caratteristiche. Questo se da un lato fornisce un maggiore realismo alla simulazione dall'altra crea delle grosse pause nell'azione. Per cui vi toccherà aspettare un buon 75 secondi (naturalmente a patto che possediate un 486) prima di poter giocare la seconda giornata.

PC

MICROPROSE

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA	90	Buone animazioni e molte visuali disponibili
SONORO	80	Ben fatto, anche se si sente la mancanza dell'incitamento da parte dei tifosi
GIOCABILITA'	85	Questo è vero football... ...Anche se all'inizio potreste faticare un po' con il sistema di controllo
LONGEVITA'	89	Ottima grazie alla possibilità di editare i propri schemi ed all'opzione campionato
GLOBALE	85	Una grande simulazione; se solo non ci fosse stato quel problema del calcolo delle partite in campionato!

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 8

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 7

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386 25 MHZ 2MB RAM

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

LINKS CHAMPIONSHIP COURSE

PC

ACCESS SOFTWARE

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA **95**
Dettagliata e precisa, sembra veramente di trovarsi su di un campo da golf .

SONORO **85**
Limitato ma sempre adatto alla situazione. Buoni i commenti digitalizzati .

GIOCABILITA' **85**
Se vi piace il golf è perfetto, altrimenti lasciate pure perdere.

LONGEVITA' **80**
Vi dureranno abbastanza a lungo (almeno fino a quando non vi crescerà l'erba in casa!)

GLOBALE **83**
Se siete dei veri appassionati allora è l'acquisto che fa per voi!

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 2 FIRESTONE 2 INNISBROOK

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 3 FIRESTONE 3.8 INNISBROOK

CONFIGURAZIONE MINIMA: PC 386 CON 2 MB DI RAM

INDICAZIONI: PROVATO SU PC 486 50 MHZ CON 4 MB DI RAM, SCHEDA SVGA E SOUND BLASTER 2.0

La serie Links è sicuramente una tra le più spettacolari simulazioni golfistiche mai apparse su computer, però aveva come principale difetto la presenza di un solo circuito (leggi 18 buche) al suo interno. Ora la Access Software ha deciso di porre rimedio a questa mancanza con la realizzazione di 2 datadisk che si ispirano a 2 famosissimi tracciati americani, il Firestone Country Club e l'Innisbrook Copperhead club. Naturalmente per poter utilizzare questi percorsi dovrete possedere uno tra i seguenti simulatori: Microsoft Golf, Links e Links386 Pro. In quest'ultimo caso sappiate che i 2 game sfruttano le caratteristiche avanzate dell'ultimo nato in casa Access.

FIRESTONE COUNTRY CLUB

Costruito nel 1928 da Harvey Firestone per i suoi impiegati, il campo è stato totalmente ridisegnato da Robert Trent nel 1959. Considerato uno dei campi più belli d'America è situato in Ohio ed è circondato da numerosissime piante che lo rendono impegnativo a tal punto che uscire dal fairway comporta quasi sicuramente la perdita di colpi. Il par di questo percorso è di 70 colpi (35 per le prime 9 buche ed altrettanti per le seconde).

Valutare dei data disk (2 per la precisione) come questi è abbastanza difficile poiché se da un lato non si può non apprezzare la splendida grafica, l'ottimo sonoro e le numerose opzioni, dall'altro non bisogna dimenticare che l'elevato costo (che dovrebbe attestarsi intorno alle 50.000 lire per ogni circuito), unito alla presenza di un solo percorso su ogni disco ne limitano notevolmente la longevità e ne restringono anche il campo dei possibili acquirenti. In definitiva se siete degli appassionati di questo sport l'acquisto di questi prodotti è caldamente consigliato (non importa quale dei 2,sono entrambi molto belli); se invece vi divertite a giocare 9 buche ogni tanto ed avete comprato Links principalmente per il suo aspetto grafico allora potrebbero rivelarsi una spesa inutile.

MARCO RAVETTO

INNISBROOK COPPERHEAD COURSE

L'Innisbrook Copperhead Course è uno dei più famosi e più importanti tracciati dell'intera America. Situato in Florida (a Tarpon Springs per la precisione), questo percorso disegnato da Lawrence Packard, che ha un par di 71 colpi (36 per le prime 9 buche e 35 per le altre) è caratterizzato dalla presenza di vari ostacoli d'acqua, comunque evitabili abbastanza facilmente, e di numerosi bunker situati quasi tutti a difesa del green.

VENDITA PER CORRISPONDENZA - SPEDIZIONI A DOMICILIO

BATMAN Returns

Combatti contro il malvagio pinguino e l'imprevedibile catwoman.

L.129.000

Manuale Italiano

Super Double Dragon

Nuove fantastiche missioni aspettano i nostri tre eroi in questo picchiadu

L.139.000

Manuale Italiano

Super Off Road

16 piste da sballo ,64 configurazioni di vettura, per questa avvincente ga

L.129.000

Manuale Italiano

Super Strike Gunner

Alla guida del potente f14 gunner sei l'ultima speranza per il pianeta te

L.139.000

Manuale Italiano

The Magical Quest

Il primo Fantastico gioco interamente in italiano.

L.159.000

Manuale Italiano

M.Kombat L.149.000

ALIEN 3 L.139.000

Final Fight L.139.000

E.F. Champ L.119.000

Bubsy L.129.000

WWF L.149.000

Castelvania 4 L.139.000

S.Star Wars L.139.000

Turtless 4 L.139.000

Prince of P. L.149.000

Mario all Stars L.149.000

TOM & Jerry L.139.000

Star Wing L.139.000

James Pond L.139.000

Fatal Fury L.159.000

Mario Kart L.119.000

Super Aleste L.139.000

7 SAGA L.119.000

Road Runner L.149.000

Robotector L.139.000

Mystic Quest

2 Mb di memoria e 80 pagine di manuale , centinaia di luoghi da visitare per l'unica RPG/Arcade in grado di eguagliare Zelda

Manuale Italiano.

L.75.000

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

Con l'acquisto di una cartuccia in aggiunta alla console Trasporto OMAGGIO.

Super Nintendo + Super Mario 4 + Joypad

L.319.000 IVA INCLUSA.

OFFERTA GAMEBOY

GameBoy Console

L.99.000 IVA INCLUSA.

GameBoy Console +

Tetris + cuffie + Batterie

L.125.000 IVA INCLUSA.

Garnzia 12 Mesi.

L.59.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.59.000

L.59.000

** Tutte le ultime novità in pronta consegna. **

Tutti i prezzi si intendono comprensivi di iva - Garanzia 12 Mesi.- Importazione diretta da U.S.A. e Giappone.

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

APERTI DAL LUNEDI' AL SABATO DALLE 9 ALLE 19:30 ORARIO CONTINUATO

SECOND SAMURAI

Dopo due anni di convalescenza dalla sua prima avventura, è tornato il samurai della Vivid Image. Stavolta deve liberare un suo amico catturato dal malefico Demon King (fratello dell'organizzatore di incontri di pugilato?), intrappolato alla fine del mondo. D'accordo, d'accordo, la trama e il titolo fanno schifo (ma dove cavolo li pigliano 'sti nomi così originali?), ma in fondo è il gioco che importa o no? E questo Second Samurai è più massiccio di una Volvo di 10 anni fa, credetemi.

AMIGA

VIVID IMAGE

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM/PICCHIADURO

GRAFICA 89
Fondali massicci e sprite ottimi che non hanno nulla da invidiare a The First Samurai.

SONORO 90
Musica "drammatica" ed effetti sublimi.

GIOCABILITA' 90
Uguale a quella del suo predecessore: fe-no-me-na-le!

LONGEVITA' 88
Riusciremo mai a finirlo?

GLOBALE 89
A quando The Third Samurai, Vivid Image?

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 3

INSTALLAZIONE SU HD: NO

MEMORIA:

COMPATIBILITA':

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

INFORMAZIONI:

GIAPPONESERIE

Non vorremmo ripeterci (accidenti, ma escono solo seguiti come al cinema, in questo periodo?), ma Second Samurai è discretamente simile al suo predecessore, con qualche differenza qua e là. Tanto per cominciare ci sono 10 livelli pieni di combattimenti di kung fu, con calci volanti e pugni bassi, e di mostri, draghi, serpenti, scarafaggi (che schifo), robot, ninja e altri samurai (il classico film di Italia 1 in prima serata al sabato sera). Se questo non vi basta potete anche sollazzarvi con quattro sottogiochi che vi vedranno combattere con una serie di asteroidi su piattaforme semoventi che si dissolvono man mano che ci salite sopra, così che dovrete essere più veloci di Superman quando gli scappa la pipì. Inoltre c'è una sezione shoot 'em up dove il samurai sfrutta un razzo per sfrecciare su fondali a dir poco spettacolosi. Se anche questo non è sufficiente per farvi comprare il gioco, allora forse verrete attratti dal fatto che il nostro Samurai ora può raccogliere un sacco di armi come uno spadone gigante, coltelli (da tirare a chi vi blocca il passaggio) e anche una bomba speciale magica. Un solo dubbio ci attanaglia: come cavolo farà a saltare e a piroettare con tutta quella roba addosso?

Non sono un grandissimo fan di questi giochi di ninja (in fondo ne abbiamo visti a migliaia, per non parlare dei film di serie B che piacciono a così tanta gente che conosco), ma fortunatamente questo seguito della Vivid Image è davvero notevole. La colonna sonora è ultratmosferica e da al gioco quel "senso di dramma" che non guasta. In più il gioco è pieno di affettamenti, esplorazioni, enigmi da risolvere e piattaforme così da tenervi occupati giorni e giorni dimenticandovi completamente di ciò che vi accade intorno (terremoti, alluvioni, mamme che vi strillano nelle orecchie che è ora di andare a tavola e simili). I fondali sono mostruosamente curati e costituiscono una piacevole variante rispetto al resto dei giochi di ninja presenti sul mercato. Dobbiamo veramente fare i complimenti alla Vivid Image per tutto il lavoro che ci hanno messo. Un altro titolo da mettere nella lista dei regali di Natale (da ricevere, ovviamente).

SIMON CROSIGNANI

PINBALL FANTASIES

CVG HIT

Dopo la versione per dischetto traslucido ecco che P.F. fa la sua apparizione nell'ormai consueto formato da 3 pollici. Sarà cambiato? Speriamo di no, anche da quando è uscito con il CD32 ora fa sempre tardi la sera.

Quello che vorrei tanto sapere è perchè la gente si ostini a voler giocare a flipper su computer invece di trastullarsi con i pinball originali. Questa cosa proprio non la capirò mai!

MR. HIDE

Immaginatevi la scena. Siete appena giunti nella vostra sala giochi preferita. Come al solito vi guardate intorno, poi il vostro sguardo viene catturato da una fugace visione. In un angolo sperduto della sala scorgete un vecchio flipper, vi avvicinate. La gente vi guarda perplessa, estraete un gettone, lo infilate nella macchina ed iniziate a giocare; la sensazione è indescrivibile, qualcosa vi sta prendendo da dentro. Dopo un attimo di irrequietudine con la pallina che non sempre risponde ai comandi arriva la pace! Finalmente vi sentite tutt'uno con la macchina, la vostra identità si annulla e correte mentre ormai state correndo insieme alla biglia sul tavolo illuminato...

Pinball Fantasies sul A1200 è un buon gioco così come lo era sulle altre macchine. Ma a questo punto la domanda sorge spontanea; come è stato usato il chip set AGA? Bene, il tavolo ora vanta 256 colori ed è stato completamente ridisegnato; inoltre le routine che controllavano il movimento della biglia sono state riscritte con notevoli vantaggi anche per lo sccrolling che adesso risulta esser molto più fluido. Se poi aggiungiamo anche un'ottimaa giocabilità otteniamo uno dei migliori game di flipper mai usciti! E vai così!

PAUL RAND

DR. JEKYLL

Bene, per chi non lo avesse ancora capito, Pinball Fantasies altro non è che un classico flipper. I tavoli a vostra disposizione sono 4 (Partyland, Speed Devils, Billion Dollar Game Show e lo Stone and Bones) ognuno dei quali con i suoi bonus e le sue musichette. Più semplice di così!

AMIGA

21ST CENTURY ENT

SVILUPPATORI:INTERNI

FLIPPER

GRAFICA	85	Grafica ben realizzata e movimento della pallina abbastanza realistico
SONORO	86	Tutti i rumori tipici del flipper e ottime musichette
GIOCABILITA'	92	Divertentissimo come i flipper veri
LONGEVITA'	88	Appassionante, non lo molleresti certo dopo poche partite
GLOBALE	90	Senza dubbio il migliore simulatore di flippere disponibile per Amiga

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

N° DISCHI: N. D.

INSTALLAZIONE SU HD: 1 MB
MEMORIA:

COMPATIBILITA':

☐ A 500 ☐ A 500+ ☐ A 600 ☑ A 1200
☐ A 2000 ☐ A 3000 ☐ A 4000

INFORMAZIONI:

ALIEN BREED

PC

TEAM 17

SVILUPPATORI: AUDIO VISUAL MAGIC

AZIONE/ESPLORAZIONE

GRAFICA 84 — Ricca di particolari.

SONORO 80 — Frasi campionate e vari effetti atmosferici.

GIOCABILITA' 80 — Se vi piace la distruzione aliena è ciò che fa per voi

LONGEVITA' 84 — 18 livelli tutti da esplorare (con gli alieni alle calcagna!).

GLOBALE 82 — Un divertente passatempo fantascientifico tra una partita a Space Hulk e una a Privateer...

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

N° DISCHI: 1

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 2

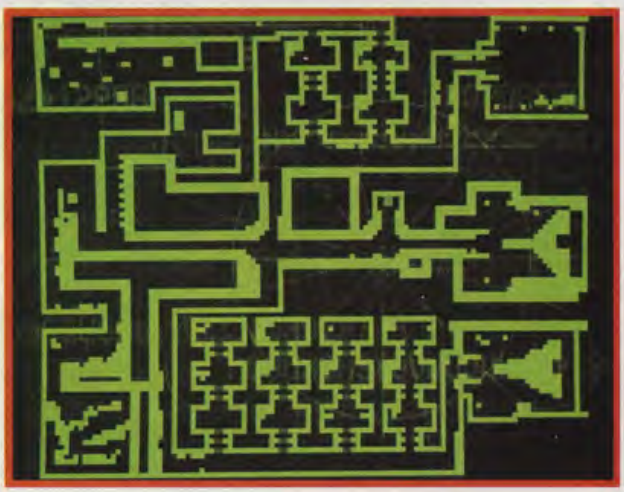
CONFIGURAZIONE MINIMA: 286 20 MHZ

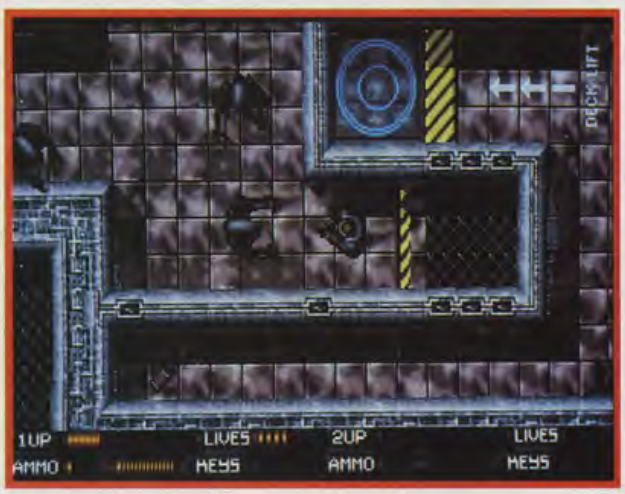
INDICAZIONI: PROVATO SU PC 486 33MHZ

Ma vogliamo mettere il vantaggio di avere acido al posto del sangue? Se il gatto di casa vi graffia viene come minimo polverizzato dal vostro liquido corporeo, i problemi di droga e AIDS sono risolti (quale sostanza o virus riuscirebbe a resistere?) e... beh, potrebbe anche esserci qualche controindicazione: dovessero farvi un prelievo ci vorrebbero siringhe in lega d'acciaio, e forse non basterebbero manco quelle, farsi fare un esame del sangue chissà cosa costerebbe! A parte questo, benvenuti nell'incubo più riuscito del Team 17: classica base che non risponde più, classica infestazione aliena. Però quanta paura!

QUELLO SCHIFO CI FONDERA' LO SCAFO!

Problemi di longevità? Tranquilli: questa versione di Alien Breed contiene nientemeno che diciotto livelli, vale a dire molto di quello che avete già visto su Amiga nel primo AB e nell'edizione speciale. Poco altro da dire: graficamente le due versioni, PC e Amiga, si somigliano moltissimo, anche se le piastrelle sul PC sono più sfumate. Come dite? Alien Breed manco lo conoscete? Ah, questa disinformazione: dunque ci sono tanti labirinti infestati di alieni, si può giocare in due contemporaneamente, si può consultare il computer Intex per avere nuove armi, chiavi, scanner e per avere informazioni generali sull'andamento della partita. Roger.





Beh, Alien Breed sul PC va sicuramente valutato secondo un'ottica un po' diversa rispetto all'Amiga. Essendo un gioco basato in gran parte sull'atmosfera, dobbiamo ricordare a quali maestose atmosfere spaziali è già abituato il pubblico PCista: vi dicono niente giochi come Wing Commander o Space Hulk? Visto da questo punto di vista, non si può dire che Alien Breed riesca ad avere un grosso impatto su un PC, ma questo non significa che non abbia i suoi motivi di esistere: rimane un decente gioco di esplorazione e distruzione, che con i suoi diciotto livelli può farvi passare vari pomeriggi di divertimento. In fondo ha anche una sua minima profondità: dovrete pur far girare due o tre rotelle per decidere come e quando spendere i soldi che guadagnerete durante la disinfestazione. Nel complesso caruccio.

PAOLO CARDILLO

Vera Cyntex
presents the

LATE NIGHT

SEXY TV SHOW

Vera Cyntex Vi invita al suo inquietante show della tarda notte

METTETE ALLA PROVA IL VOSTRO SEX-APPEAL

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

ALFRED CHICKEN

AMIGA

MINDSCAPE

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA **66** — *Raramente si vede roba del genere sull'Amiga, e guardate che non è un complimento.*

SONORO **64** — *No comment, accetto: "push!"*

GIOCABILITA' **74** — *Monotono e frustrante in alcuni casi. Impegnativo e stimolante in altri.*

LONGEVITA' **70** — *La difficoltà è ben dosata.*

GLOBALE **70** — *Non è il massimo della vita, ma nemmeno un disastro.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 1

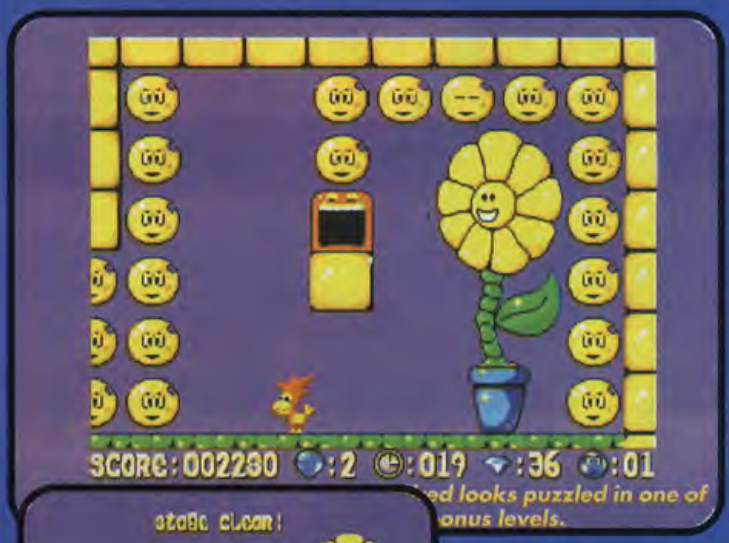
INSTALLAZIONE SU HD:
MEMORIA:

COMPATIBILITA':

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

INFORMAZIONI:

Alfred Chicken è l'ultimo assalto della Mindscape al mercato dei platform; nel gioco, questo simpatico piccolo pollastro è impegnato nel tentativo di salvare Billy Egg e i suoi amici, che sono stati catturati dai malvagi Mega Chickens. Alfred possiede un becco potente quanto un martello pneumatico, ed egli se ne serve per eliminare le abominazioni meccaniche che vengono scatenate contro di lui dall'opposizione: topi meccanici, vermi cibernetici e così via. Pur non spostandosi rapidamente, Alfred può volare per raggiungere i vari livelli del gioco. La missione si articola in undici stage differenti, ognuno rappresentante un mondo a sé: si parte da Cheese World, ossia il mondo del formaggio, e si prosegue con Baby World, Wood World (mondo del legno), Book World (mondo dei libri) e Sci-Fi World (il mondo della fantascienza), con tanto di sottolivelli e 'bonus levels' nei quali dovrete raccogliere delle chiavi senza le quali non potreste proseguire. Lungo il cammino, inoltre, Alfred deve far scoppiare dei palloncini col becco, e solo quando tutti saranno esplosi il nostro galletto verrà trasportato in un bonus-level speciale e quindi al mondo successivo.



ed looks puzzled in one of onus levels.

POLLO SI', MA CON NESQUIK!

Alfred non é solo in questa missione; un certo Mr. Peckles, di professione giardiniere, lo assiste fornendogli suggerimenti e barattoli di marmellata che gli conferiscono particolari poteri, come quello di sparare proiettili in grado di blastare dei blocchi e creare delle uscite dal livello. E a proposito di livelli, bisogna dire che non ce ne sono poi così tanti, ma non pensiate per questo che il gioco sia facile, perché non lo é ogni livello presenta una montagna di roba (non la definiremo 'azione' perché non lo é) che vi impedisce di saltare da livello a livello. Il guaio è che se morite, ritornate nell'ultimo stage dove avete fatto scoppiare un pallone, e quello potrebbe trovarsi parecchio indietro, per cui dovrete ripetere tutto daccapo. Questo può essere molto frustrante per il vostro spirito e molto doloroso per le vostre mani.

Non starò a dirvi quanto entusiasmante sia questo gioco, perché francamente non lo è. Alfred è un personaggio abbastanza simpatico e avere un pollo come eroe è un'idea alquanto innovativa, ma il gioco in sé manifesta in più di uno stage una certa piattezza, soprattutto quando impiegate secoli a percorrere un livello e poi morite, con l'obbligo di dover rifare tutto daccapo. Comunque, ad essere onesti, il gioco é alquanto impegnativo e la progressione della difficoltà è ben dosata; inoltre, c'è del divertimento nel localizzare le alcove segrete dove Mr. Peckles vi attende. La grafica e il sonoro (le musiche sono quanto di più osceno abbia udito in un gioco da un decennio a questa parte) lasciano un po' a desiderare, ma il gioco non è malaccio. Fate un po' voi...

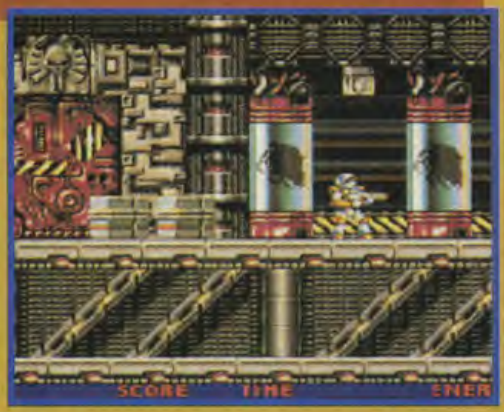
AMANDA TIPPING

TURRICAN 3

Quella mostruosità bio-meccanica a tutti nota come The Machine ha rifatto la propria comparsa! Non soddisfatta di essere stata umiliata già due volte, ha deciso di riprovare a conquistare l'intero universo e ora sta facendo a pezzi interi sitemi solari per acquistare sempre più potere.
E così indovinate chi bisognerà chiamare per fermare questa assurdità nel tentativo di distruggere le popolazioni di mezza galassia? L'eroe pluridecorato dei Pianeti Uniti (una sepcie di ONU del futuro), ecco chi. Ah, a proposito, un piccolo dettaglio di poca importanza: questo eroe siete proprio voi. Indossate il vostro esoscheletro che vi ha accompagnato in così tante battaglie e preparatevi a raccogliere un'altra manciata di medaglie da aggiungere alla vostra collezione. Il tutto nel solito platform corri-e-spara con cinque livelli, divisi ciascuno in tre zone diverse, una più impegnativo dell'altra. Ovviamente queste zone non sono vuote, ma piene di terribili creature robotiche create da The Machine. E te pareva...

TURRICAN CHE ABBAIA NON MORDE

Beh, Turrican non morderà, ma la sua tuta è ultraresistente e in giro ci sono così tanti power up che i nemici passeranno davvero un sacco di brutti quarti d'ora: multishot, missili, scudi, vite extra... Di tutto. La peculiarità di Turrican 3 rispetto ai suoi predecessori rimane però un gancio che vi permette, in puro "stile Bionic Commando" (o Spiderman o Batman, se preferite), di raggiungere le zone più inaccessibili. A differenza dei giochi sopraccitati però, il gancio è molto sensibile e vi permette di compiere evoluzioni davvero spettacolari e vi possiamo garantire che al livello Maniac (e già il nome è tutto un programma) vi verrà davvero in aiuto!



Turrican 3 è uno dei migliori platform che abbia mai provato su Amiga, forse il migliore. Le 28 colonne sonore sono mostruose e Chris Hulsbeck meriterebbe molto probailmente di vincere un Grammy per la migliore colonna sonora esistente sul 16 bit di casa Commodore. Se siete dei videogiocatori che non prestano molto attenzione alle musiche, allora vi farà piacere sapere che anche gli effetti sonori sono da Oscar. E il bello è che il tutto può essere sentito in Dolby Surround!!! Aggiungete a tutto questo grafica massiccia con tonnellate di fondali e di sprite, un bilanciamento del livello di difficoltà pressochè fenomenale, una giocabilità da Factor 5 e avrete trovto il gioco da farvi regalare questo Natale. Parola di lupetto.

SIMON CROSIGNANI

AMIGA

RENEGADE

SVILUPPATORI: FACTOR 5

PLATFORM/SPARATUTTO

GRAFICA **90** *Fazzesco. Ma come hanno fatto ad avere così tanta grafica e a compattare tutto così bene?*

SONORO **96** *Chris Hulsbeck, un mito. Stavolta s'è superato e c'è persino il Dolby Surround!*

GIOCABILITA' **89** *E' Turrican. Vi basti.*

LONGEVITA' **83** *I livelli sono tanti e al livello di difficoltà più tosta ce ne metterete per finirli!*

GLOBALE **92** *Uno dei migliori titoli Amiga usciti quest'anno..*

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

N° DISCHI: 1

INSTALLAZIONE SU HD: NO
MEMORIA:

COMPATIBILITA':
✓ A 500 ✓ A 500+ ✓ A 600 ✓ A 1200
✓ A 2000 ✓ A 3000 ✓ A 4000

INFORMAZIONI:
-

THE LAWNMOWER MAN

Il Game Boy non è proprio la piattaforma ideale per la realtà virtuale, ma questo non ha fermato la Nintendo e ora il tagliaerbe è tra noi con un game spettacolare!

Visto che sono sicuro che conosciate già la trama del gioco non starò qui a perder tempo raccontandovi di Giobbe, e del suo desiderio di conquista del mondo, e del Dr. Lawrence. Se per puro caso però non avete visto il film allora andatevelo a guardare, che è meglio!

MEGALOMANIA

Anche se Giobbe è dotato di un gran cervello con il quale ora aspira a dominare il mondo non è comunque immune da certe cosette, come per esempio una bella sparatoria in mezzo alla strada. Per sfuggire alle forze armate il nostro amico potrà inserirsi in alcuni terminali che gli daranno accesso ad una serie di sotto-giochi. Questi, considerate le capacità del GB sono veramente impressionanti. Infatti vi troverete catapultati in folli corse su razzi virtuali, in una lotta contro il tempo e contro il governo per poter diventare il padrone del mondo.

VIRTUALMENTE GALATTICO

Il gioco ha inizio in una stradina della vostra città dove Giobbe se la dovrà vedere con qualche agente non proprio comprensivo. Il game procede poi con il nostro amico impegnato in tutta una serie di stage nel mondo della realtà virtuale. In questi, che comprendono Data Tunnel, dovrete procedere il più velocemente possibile attraverso il condotto cercando al contempo di evitare i vari ostacoli che vi si pareranno davanti. Sembra facile ma non è così; infatti lungo il livello saranno presenti ostacoli e nemici in quantità semplicemente industriale che faranno del loro meglio per riuscire a fermarvi. Se fallite verrete rispediti all'ingresso del mondo e dovrete ripetere lo stage daccapo. Un problema però è che se non riuscite a sorpassare un determinato terminale il dover rigiocare sempre la stessa prova, alla lunga potrebbe risultare molto frustrante. Praticamente il gioco è "virtualmente" simile alla versione per SNes della quale sono presenti quasi tutti i livelli (Suburbia, The Shop, the Battle Chimps ed infine la VR Chamber) e con la quale ha anche in comune il livello di difficoltà, quindi non aspettatevi di completare il game in un pomeriggio. Ne dovrete sudare di tute virtuali per finirlo!

PLATFORM

GAME BOY

88 GIOCABILITÀ	88 GRAFICA
84 LONGEVITÀ	82 SONORO

87 GLOBALE

NINTENDO

Quando ho giocato per la prima volta con Lawnmover non sono rimasta colpita molto positivamente. Ma dopo qualche partita il game ha cominciato a prendermi. E' il primo gioco "VR" per GB e considerando il piccolo schermo direi che non è niente male. C'è un sacco d'azione ed i sotto-giochi sono tutti molto vari ed abbastanza impegnativi. Considerando le limitazioni della macchina direi che la Storm ha fatto proprio un buon lavoro.

AMANDA TIPPING

DIVERTIMENTO PORTATILE ON!

BART VS THE WORLD

Montgomery Burns, proprietario della centrale nucleare locale e superiore di Homer Simpson ha scoperto che Homer e la sua famiglia sono la causa principale della sua crisi economica. Per questo ha deciso di indire un concorso d'arte e di far vincere a Bart, piccola peste di casa Simpson, il primo premio, un favoloso viaggio intorno al mondo. Bisogna però dire che questo non sarà certamente un viaggio di piacere per il nostro piccolo eroe dato che per eliminare completamente il suo problema il malvagio Burns ha sguinzagliato tutti i membri della sua famiglia che lo attendono lungo le quattro tappe del suo viaggio. Bart tuttavia vuole riuscire a completare il suo tour perché alla fine di esso lo attende una partecipazione come ospite d'onore allo show di Itchy & Scratchy.

Tutta l'azione si svolge, come già detto in quattro località (Cina, Egitto, Hollywood ed il Polo Nord) con classiche sezioni platform, fasi in cui Bart cavalca il suo fido skateboard e fasi di volo (impersonando Bartman). Sono presenti anche due sottogiochi: il vecchissimo gioco dei quindici in cui bisogna riordinare un'immagine di un componente della famiglia Simpson ed una versione di memory dove bisogna accoppiare le carte con i protagonisti della serie televisiva. Anche se abbiamo potuto provare solo una versione non definitiva del gioco, quello che abbiamo potuto giocare era abbastanza ben fatto con una buona realizzazione che ricreava l'atmosfera del cartone di Groenig. Non ci resta che attendere con impazienza la versione definitiva.

GAME GEAR

VERSIONE: ACCLAIM

USCITA: IMMINENTE

VASTO ASSORTIMENTO DI PROGRAMMI PER

- Amiga
- MS-DOS
- CDTV
- CDTV 32
- 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 £. 219.000
- Super Nintendo £. 278.000
- Game Gear £. 168.000

DA NOI TROVERAI TUTTO PER IL TUO PERSONAL COMPUTER E CONSOLE

Amiga 600	£. 420.000	Drive esterno per Amiga	£. 134.000
Amiga 600 HD	£. 748.000	Espansione per Amiga Plus 1MB	£. 130.000
Monitor Commodore	£. 379.000	Espansione per Amiga 600 1MB	£. 135.000
Amiga 3000 HD 50MB	£. 2.100.000	IBM EMulator per Amiga	£. 420.000
CDTV multimedia	£. 675.000		

AT 286/16 MHZ - HD 40	£. 748.000
AT 286/16 MHZ - HD 20 Portatile	£. 925.000
AT 386/20 MHZ - HD 40	£. 945.000
AT 386/40 MHZ - HD 40	£. 1.050.000
AT 486/33 MHZ - HD 40	£. 1.504.000
Portatile colore 386/20 MHZ - 100 HD	£. 7.140.000
AT 486/25 SX - HD 40	£. 1.169.000
AT 486/66 DX - HD 120 - 4MB	£. 2.900.000

Stampanti laser C-ITOH 4 plus	£. 1.095.000
Stampanti Kodak INKJET color	£. 799.000
Stampanti Commodore 1550 color	£. 400.000
Stampanti Star LC 20 B/N	£. 325.000
Stampanti Star LC 100 color	£. 410.000
Stampanti Star LC 24-20 B/N	£. 545.000
Monitor TRL Multisine VGA 14"	£. 495.000
Monitor Hantarex VGA 14"	£. 410.000
Monitor VGA 19"	£. 1.300.000

Amiga 4000 HD 120	£. 3.319.000
Amiga 1200	£. 630.000
A. 530 turbo GVP HD 480 per Amiga	£. 1.680.000
Monitor 1940 Commodore	£. 465.000
Monitor 1942 Commodore	£. 589.000

DA NOI TROVERAI I NUOVI ACCESSORI SCHEDE HARD DISK PER AMIGA 1200

NOVITÁ

INCREDIBILE NUOVA CONSOLE AMIGA CD32 £ 589.00

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

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

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

PAGAMENTI DILAZIONATI I PREZZI SI INTENDONO IVA ESCLUSA

NEWEL

Videogames & Accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon 75
Tel. Negozio (02) 39260744 (5 linee r.a.)
Fax 24 ore (02) 33000035 (2 linee r.a.)
Tel. Ordini (02) 33000036 (5 linee r.a.)

Entra nel mondo multimediale! a Natale fatti un regalo...

Software KODAK Photo CD
£. 49.000

SOUND VISION
Compatibile 100%
SoundBlaster
Casse stereo omaggio
£. 129.000

Interfaccia VGA SCART
Permette di collegare
un qualsiasi PC
con scheda VGA
o un portatile
ad un televisore
con presa SCART.
£. 99.000

NEW

Interfaccia VGA PAL
Come VGA SCART
con in più
l'uscita PAL
con possibilità
di registrazione su VCR
£. 189.000

Sony Hi-Speed
con controller AT Bus
a sole £. 375.000

Dischetti HD 3,5"
£. 990

Sound Blaster 2.0	Ultima versione della famosa scheda musicale	£. 129.000
Sound Blaster Pro	Scheda musicale stereo + 2 videogiochi + 1 CD enciclopedia	£. 189.000
Sound Blaster 16 bit	Scheda musicale stereo 16 bit + 1 CD enciclopedia	£. 239.000
Sound Blaster 16 ASP	Scheda musicale stereo 16 bit + 1 CD enciclopedia	£. 349.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA ESCLUSA - I marchi nomi e loghi sopracitati appartengono ai legitti proprietari

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

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

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

GAME BOY PREZZO PAZZO !

OFFERTA A SOLE L. 55.000

HANDY BOY + GIOCO L.75.000

GAME BOY - "TOP 25"

1)	ZELDA	L. 65.000
2)	ALIENS 3	L. 55.000
3)	JURASSIC PARK	L. 68.000
4)	SUPER MARIO LAND 2	L. 58.000
5)	MORTAL KOMBAT	L. 59.000
6)	SUPER MARIO LAND	L. 45.000
7)	SPEEDY GONZALES	L. 65.000
8)	GOAL (calcio)	L. 58.000
9)	MUHAMMED ALI' BOX.	L. 58.000
10)	TURTLES	L. 49.000
11)	Mich.JORDAN BASKET	L. 29.000
12)	PRINCE OF PERSIA	L. 48.000
13)	TOP RANK TENNIS	L. 45.000
14)	BIONIC COMMANDO	L. 38.000
15)	BUGS BUNNY	L. 48.000
16)	HOOK	L. 58.000
17)	WWF KING OF RING	L. 58.000
18)	DRACULA	L. 59.000
19)	Dr. FRANKESTEIN	L. 48.000
20)	TITUS THE FOX	L. 55.000
21)	CAESAR PAL. CASINO	L. 48.000
22)	NINJA BOY 2	L. 48.000
23)	Q - BERT	L. 29.000
24)	PIPE DREAM	L. 29.000
25)	AVENGIN SPIRIT	L. 29.000

GAME GEAR

CONSOLE SEGA GAME GEAR

Sega Game Gear	L. 195.000
Sega Game Gear + Sonic 2	L. 235.000
Sega Game Gear TV tuner	L. 199.000

Sei al lavoro o in viaggio mentre la tua squadra gioca la finale di coppa? Col TV Tuner non perderai la partita.

ACCESSORI PER GAME GEAR

Alimentatore AC/DC 220V originale	L. 25.000
Big Windows II (super lente)	L. 29.000

Oltre ad ingrandire lo schermo ne consente l'utilizzo al sole grazie alle pareti laterali che proteggono dalla luce.

Power Pack battery pack per GG	L. 68.000
Game Gear Action Replay	L. 88.000

TITOLI GAME GEAR

AERIAL ASSAULT	L. 29.000
ALESTE II	L. 58.000
ALIEN 3	L. 49.000
ARCH RIVAL BASKET	L. 65.000
BATMAN RETURNS	L. 55.000
CASTLE OF ILLUSION-TOPOLINO	L. 58.000
CHAKAN FIGHTING	L. 58.000
CHASE HQ	L. 49.000
CHESSMASTER - SCACCHI	L. 49.000
CHUCK ROCK	L. 58.000
CRASH DUMMIES	L. 68.000
DEVILISH	L. 29.000
DOUBLE DRAGON	Telefonare
DRACULA	L. 69.000
DRAGON CRYSTAL	L. 29.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 75.000
FANTASTIC DAZZY	Telefonare
G-LOC	L. 49.000
GALAGA 91	L. 48.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 45.000
HOME ALONE	L. 65.000
INDIANA JONES	L. 48.000
JAMES POND II	L. 68.000
JURASSIC PARK	L. 65.000
KLAX	L. 49.000
LAND OF ILLUSION	L. 69.000
LEADERBOARD GOLF	L. 49.000
LEMMINGS	L. 65.000
LITTLE MERMAID - LA SIRENETTA	L. 59.000
MARBLE MADNESS	L. 39.000
MICROMACHINE	L. 68.000
MORTAL KOMBAT	L. 75.000
OUT RUN	L. 45.000
OUT RUN EUROPA	L. 49.000
PAPER BOY 2	L. 59.000
PREDATOR TWO	L. 59.000
PRINCE OF PERSIA	L. 49.000
PUTT E PUTTER	L. 29.000
SHINOBY 2	L. 49.000
SONIC 3	Telefonare
SONIC I	L. 39.000
SONIC II	L. 49.000
SPACE HARRIER	L. 38.000
SPACE INVADERS	L. 39.000
STAR WARS	L. 75.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE	L. 55.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE II	L. 65.000
STRIDER II	L. 75.000
SUPER KICK OFF	L. 49.000
SUPER MONACO GP II -SENNA-	L. 38.000
SUPER SMASH TV	L. 29.000
SURF NINJA	L. 68.000
TALE SPIN	L. 55.000
TAZMANIA	L. 48.000
TERMINATOR	L. 55.000
TERMINATOR 2	L. 75.000
THE OTTIFANTS	L. 68.000
TOM AND JERRY	L. 65.000
ULTIMATE SOCCER	L. 68.000
W.C. SOCCER	L. 59.000
WAGAN ISLAND	L. 29.000
WIMBLEDON TENNIS	L. 38.000
WWF WRESTLER MANIA 2	L. 75.000

DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI
DOMENICHE COMPRESE !

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

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.

THE ADDAMS FAMILY

PROBLEMI DI FAMIGLIA

Povero Fester, ancora non lo sa, ma sta per diventare complice della vecchia Abi! Questa infatti per mettere le mani sul malloppo ha deciso di utilizzare il caro zietto che ora, grazie ad un suo incantensimo, esegue tutti i suoi ordini. Inoltre per non esser disturbata ha fatto rinchiudere nei sotterranei di casa Addams Granny, Pugsley e Venerdì. A questo punto entrate in scena voi che, nei panni di Gomez, dovrete riuscire a risolvere l'intricata vicenda. La vostra avventura inizia nella foresta vicino casa. Qui dovrete esplorare un mucchio di stanze molti simili per conformazioni a dei labirinti al fine di trovare la chiave che vi permetterà di entrare nella vostra dimora, dove dovrete liberare la vostra famiglia.

La serie TV era grande; il film era carino ed anche i vari games non erano niente male. Ce la farà il Game Gear a mantenere questo standard?

Schifida! Urfida! Viscida Abigail Craven vuol mettere le sue rugose manacce sul tesore della famiglia Addams e la cosa peggiore è che la vecchia megera è così ansiosa che farà di tutto pur di riuscire a raggiungere il suo scopo, e se ve lo diciamo noi vi potete fidare!

La conversione di The Addams Family sul piccolo portatile Sega non ha perso nulla rispetto alle versioni presenti su altre macchine. La grafica è buona, con una gran varietà di fondali ai quali si affiancano sprite ben definiti e molto ben animati. Il sonoro è il punto debole del gioco, ma comunque non influisce più di tanto. Inoltre se consideriamo che il livello di difficoltà è ben calibrato e che il game risulta anche abbastanza coinvolgente credo proprio che ci troviamo di fronte ad un buon gioco.

RIK SKEWS

GAME GEAR

AVVENTURA

80 GIOCABILITÀ	90 GRAFICA
71 LONGEVITÀ	50 SONORO

80 GLOBALE

ACCLAIM

CASA MIA CASA MIA. PER PICCINA CHE TU SIA...

Nonostante ci siano solo 6 livelli, l'area di gioco è davvero enorme. Ci sono infatti moltissime stanze molte delle quali collegate l'una all'altra per cui vi consiglio calòdamente di farvi una bella mappa altrimenti correte il grosso rischio di perdervi. Potrete anche imbattervi in tutta una serie di bonus room nelle quali potrete entrare quante volte vorrete e che si riveleranno utilissime per eventuali bonus e power-up. Il nostro Gomez potrà infatti avvalersi di spade, invece del classico salto sul testone, per uccidere i vari mostriciattoli e di cappelli alati che gli permetteranno di svolazzare qua e là per un tempo limitato, e che si riveleranno fondamentali per raggiungere le stanze più alte della casa.

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWEKENING

Finalmente dopo anni di attesa un'avventura di Zelda approda anche sul portatile più diffuso nel mondo. La trama é molto semplice e vede il nostro eroe che, dopo un naufragio, si risveglia sulla spiaggia dell'isola di Koholit, una bellissima isoletta sperduta caratterizzata dalla presenza di un uovo gigante situato sulla sommità di un vulcano e che, secondo un'antica leggenda, dovrebbe contenere il pesce dei venti che vi giace addormentato da secoli; tocca ora a Link il compito di scoprire il mistero dell'uovo. Bisogna dire che questa missione non è certamente agevole poichè, per giungere alla conclusione si devono superare una serie di castelli, di dungeon e nove labirinti, la cui entrata é nascosta sotto delle rocce, che possono essere visitati solo se si possiede la chiave d'accesso.Durante la missione é inoltre possibile raccogliere tutta una serie di utilissimi gadjet quali spade, braccialetti magici, pinne, bacchette magiche ecc.... Inoltre come in ogni avventura di Zelda è possibile anche parlare con i vari abitanti del posto (il saggio o i negozianti ad esempio) sempre pronti ad aiutarvi. Utilissima infine la presenza dell'opzione save. Non c'é che dire, complimenti Nintendo.

Bello, veramente molto bello. Sono una grande fan della serie di Zelda e devo dirvi che questo episodio non mi ha affatto delusa, anzi, tutto è veramente stupendo con un'ottima grafica, un sonoro simpatico ed una giocabilità immensa. Cosa volere di più? Forse non è difficilissimo ma in compenso é abbastanza lungo e vi impegnerà non poco. Concludendo un gioco che non dovrebbe mancare ad alcun avventuriero possessore di Gameboy.

AMANDA TIPPING

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

Video Immagine

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

TELEFONA ALLO 030/8981811

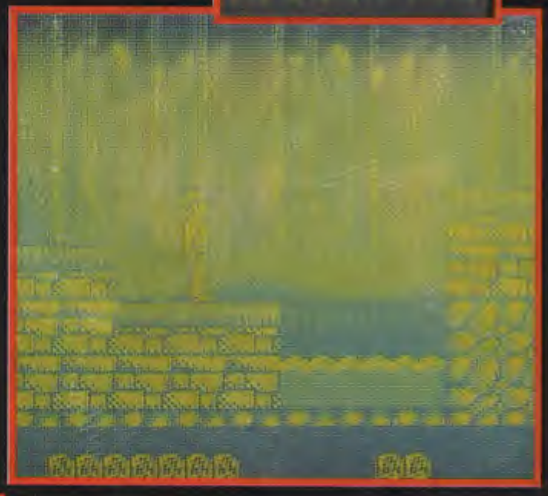
COMMODORE	
- AMIGA 600	L. 450.000
- AMIGA 1200	L. 720.000
- AMIGA CD 32	L. 690.000
- AMIGA 4000-68030 HD 85MB 25 MHz	L. 2.490.000
- AMIGA 4000-68040 HD120MB 25 MHz	L. 3.950.000

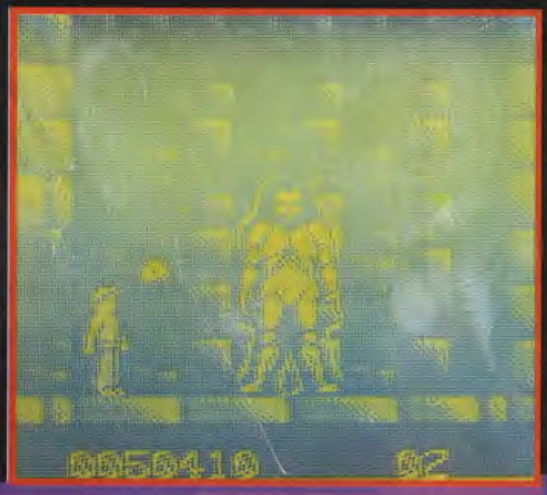
ACCESSORI AMIGA	
- EXP. 512K A500/A500 PLUS	L. 50.000
- EXP. 1MB A500 PLUS	L. 110.000
- EXP. 1MB A600	L. 110.000
- A570 CD ROM A500/A500 PLUS	L. 500.000
- MONITOR 1084 S	L. 400.000
- SCHEDA JANUS 386 SX 20MHz	L. 900.000
- KICKSTART 1.3 PER A500 PLUS	L. 70.000
- KICKSTART 2.0 PER A500	L. 70.000
- ALTRI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

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

BRAM STOKER'S DRACULA

La notte è cupa in Transilvania: i rumori della foresta, le ombre e i pericoli spaventerebbero chiunque,ma JONATHAN HARKER non ha paura e così, invece di starsene a casa a vedere la televisione, decide di cimentarsi nell'impresa arditissima di uccidere il conte Dracula, il terribile vampiro che da anni impone morte e terrore nella zona. Se la trama è molto semplice, certamente non lo è la vostra avventura in cui, armati inizialmente solo pugnale, dovrete affrontare tutte le forze del male coalizzate contro di voi.





COSA POSSO TROVARE IN GIRO

Durante il vostro percorso troverete dei punti interrogativi che devono essere colpiti per poter raccogliere armi più potenti del coltello che avete come dotazione iniziale: asce, sassi, torce. In alternativa potete trovare monete che vi faranno ottenere 1.000 punti, diamanti che ve ne daranno ben 10.000, cuori piccoli che vi daranno un po' di energia e grandi che la reintegreranno completamente, scudi che vi renderanno invulnerabili, purtroppo per pochissimo tempo, e infine gli items più succosi, l'omino extra e il graditissimo credito extra. Inoltre troverete delle lampade che, una volta accese, vi faranno ricominciare da quel punto e delle leve da abbassare per attivare gli ascensori.

Se amate la difficoltà questo gioco fa per voi. I nemici sbucano fuori all'improvviso e vi colpiscno sicuramente, a meno che non conosciate a memoria la loro posizione. I salti poi vanno eseguiti con precisione millimetrica. Con l'avanzare dei livelli le lampade sono protette generalmente da un nemico che cercherà di uccidervi prima di farvela accendere, annullando così ogni sforzo per arrivare fin lì. Per quanto riguarda la grafica e il sonoro, gli sfondi sono abbastanza ben definiti anche se un po' ripetitivi e la colonna sonora che accompagna l'avventura può sembrare noiosa ma ci pone completamente nell'atmosfera. Si tratta comunque di un bel gioco che vi terrà incollati per un po' allo schermo, consigliato però solo a chi possiede nervi ben saldi, o il vostro Gameboy potrebbe volare da un momento all'altro.

GABRIO SECCO

PLATFORM

GAME BOY

GIOCABILITA'	GRAFICA	GLOBALE
83	75	80
LONGEVITA'	SONORO	
79	69	

HUDSON

MA QUANTO E' LONTANO 'STO CONTE ?

Per arrivare a sfidare e uccidere il conte Dracula, dovete superare 6 livelli a loro volta suddivisi in 2 sottolivelli, notte e giorno. Essi sono IL VIAGGIO IN TRANSILVANIA, LE SEGRETE DEL CASTELLO, LA FUGA DAL CASTELLO, LA CASA DI HILLINGHAM, LA CHIESA DI CARFAX e IL RITORNO IN TRANSILVANIA. Ogni livello è protetto da numerosi nemici, di cui quello finale vi darà del filo da torcere già a partire dal secondo. Troverete così scheletri, fantasmi, pipistrelli, guardie del conte, un'ombra gigantesca, alcuni esseri strani, metà cavallo metà donna, un uomo che con il suo campo magnetico vi attirerà verso di lui e altri orribili mostri.

DIVERTIMENTO PORTATILE ON!

THE OTTIFANTS

L'elefante non è certo il primo animale che viene in mente quando si pensa ad un protagonista di un videogioco. Magari ci si immagina un porcospino, probabilmente dei lemmings, ancora ancora uno scoiattolo, ma un pachiderma proprio no. Comunque Ottifant, protagonista dell' ultimo platform game della Sega per Game Gear è un'elefante ed ormai dobbiamo tenercelo così come è. Il suo compito è quello di superare ogni livello del gioco cercando e liberando un certo numero di mini elefanti, per poi trovare la via d'uscita. Anche se generalmente questi elefantini portano solo punti, alcuni di essi vi trasporteranno in stanze segrete dove è possibile raccogliere vari oggetti utili per il proseguimento dell'avventura.La principale particolarità di questo gioco è la possibilità di utilizzare la proboscide del pachiderma come una terribile arma di difesa e di offesa; è infine molto utile per aprirsi varchi o costruirsi strade. E' inoltre possibile saltare per raccogliere degli oggetti altrimenti irraggiungibili e per far apparire delle piattaforme nascoste. Adesso ditemi voi chi ha ancora bisogno dei porcospini.

Non male, Ottifants è un prodotto veramente carino,ben realizzato tecnicamente, con una grafica ben definita ed animata, e un sonoro abbastanza orecchiabile. Bisogna inoltre aggiungere che questo gioco è discretamente giocabile e senza dubbio abbastanza longevo. Per concludere vi devo dire che, anche se Ottifants non possiede nessun elemento innovativo é senza dubbio un buon gioco che piacerà sicuramente a tutti gli appassionati di platform game possessori di Game Gear.

PAUL RAND

SISTEL ELETTRONICA

Viale Fulvio Testi, 12 - 20125 MILANO - I

VENDITA PER CORRISPONDENZA
PROGRAMMI ORIGINALI

PREZZI VALIDI SINO ESAURIMENTO DELLE SCORTE

MEGADRIVE

Alien Storm	64.000
Batman Return	84.000
Ecco The Dolphin	95.000
Ex Ranza	100.000
Gods	95.000
Ghost'n Ghouls	65.000
Kick Boxing	109.000
Sonic II	85.000
Cool Spot Adventure	105.000
Fatal Fury	115.000
Flash Back	99.000
Global Gladiators	99.000
Golden Axe 3	115.000
Megalomania	105.000
Out Of The World	100.000
Snow Bros	121.000
Street of Rage 2	108.000
Strider 2	99.000
Summer Challenge	93.000
Sunset Riders	95.000
Super Kick Off	95.000
Tiny Toons	105.000
Chester Cheetah	112.000
American Gladiators	115.000
Battle Toads	99.000
Power Athlete	105.000
Desert Strike	90.000
Hit The Ice	107.000
Indiana Jones Last Crusade	99.000
Mazinga Saga	99.000
Megalomania	105.000
Pga Tour Golf 2	105.000
Risky Woods	99.000
Tale Spin	84.000
Street Fighter 2 Champion Ed.	135.000
Jungle Strike	106.000
Jurassic Park	106.000
Bubsy the Bobcat	100.000

GAME GEAR

Krusty'S Super Fun House	68.000
Wake Of Wampire	68.000
Rc Gran Prix	74.000
Global Gladiators	74.000
Incredible Crash Dummies	74.000
Wwf Wrestling Steel Cage	74.000
Mickey Mouse 2	70.000
Spiderman Return Of Sinister	74.000
Batman Return	68.000
Chuck Rock	64.000
Home Alone	71.000
Indiana Jones	71.000
Olimpic Gold	71.000
Predator 2	68.000
Shinobi 2	67.000
Sonic 2	74.000
Street Of Rage	69.000
Super Monaco Gp 2	60.000
Super Space Invaders	67.000
Tale Spin	72.000
Tazmania Story	70.000
Wimbledon Tennis	53.000

NEO GEO

3 Count Bout	430.000
Baseball Stars Professional	249.000
Bowling	217.000
Fatal Fury	330.000
Football Frenzy	260.000
Last Resort	330.000
Mutation Nation	330.000
Ninja Combat	225.000
Ninja Hero	225.000
Soccer Brawl	330.000
Top Player Golf	225.000
Tracy Rally	245.000
World Heroes 2	430.000
King Of Monster 2	295.000

SUPER FAMICOM

Street Fighter 2 TURBO	**180.000**
Lemmings	109.000
Prince Of Persia	134.000
Street Fighter II	140.000
Super Mario Kart	154.000
Super Mario World	144.000
Tiny Toons	134.000
Aliens 3	114.000
American Gladiator	119.000
Bubsy	124.000
Carmen San Diego	119.000
Congo's Caper	101.000
Final Fight 2	144.000
Lost Vikings	114.000
Super Dunk Star	144.000
Super High Impact	114.000
Tazmania Story	124.000
Shadow Run	120.000
Street Combat	114.000
Super High Impact	110.000
Super Ninja Boy	105.000
Septentrion	144.000
Wolfchild	124.000
WWF Super Wrestling RR	140.000
Fatal Fury	123.000
Bio Metal	150.000
Bulls US Blazers	114.000
Dead Dance	150.000
Jimmy Connors Tennis	110.000

GAME BOY

Adventure Island	59.000
Castlevania	49.000
Darwing Duck	64.000
Prince of Persia	67.000
Rampart	67.000
Super Marioland II	69.000
Yoshi Cookie	52.000
Top Rank Tennis	52.000
Zen Intergalactic Ninja	60.000
Ninja Boy 2	54.000
Prince Valiant	64.000
Top Gun	59.000
Cooney Tunes	60.000
Kid Dracula	64.000
Batman 3	60.000
Days of thunder	57.000
Empire Strike Back	63.000
Spot 2 the Cool Adventure	57.000

OFFERTA PROMOZIONALE GRUPPI DI CONTINUITA'

TEL. 02/69006361
FAX 02/66803390
ORDINI ANCHE VIA FAX
EVASIONE ORDINI IN 48 ORE

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

NUOVI ARRIVI !!

DESERT STRIKE

Gli elicotteri sono favolosi, eh? Ovviamente siete d'accordo perchè in questo gioco impersonate un'asso che con il suo fido Apache A 64 combatte contro le forze nemiche, comandate da un dittatore medio-orientale che sta attaccando tutti gli stati confinanti:è il generale Kilbaba. Ora tocca a voi dargli una lezione!

Questa è un'eccellente conversione di un gioco favoloso. Bella grafica, ottimo scrolling, sonoro realistico e superba giocabilità. E' anche difficile e, grazie alla presenza di oltre 20 missioni, molto longevo. Il solo aspetto negativo che posso trovare è la mancanza di varietà delle armi (ce ne sono solo 3), ma tuttavia Desert Strike non dovrebbe mancare a nessun possessore di Lynx.

RIK SKEWS

DIVERTIMENTO PORTATILE ON! HIT

LYNX

AZIONE

96 GIOCABILITÀ

92 GRAFICA

86 LONGEVITÀ

86 SONORO

93 GLOBALE

TELEGAMES

MISSIONI

L'azioni si svolge in più di 20 missioni, che variano dal salvare prigionieri evasi dal nemico a distruggere un complesso di armi biologiche. L'Apache dispone di tre tipi di armi: il cannoncino adatto per i bersagli piccoli, l'Hidra (missili non guidati), utile in ogni situazione, e gli Hellfire, missili radioguidati utili per distruggere bunker nemici e fortezze varie. Purtroppo queste armi sono contate, così come il carburante che fortunatamente può essere raccolto in alcuni punti di rifornimento, sparsi lungo il territorio. Inoltre salvando i Missing In Action (dispersi) e riportandoli alla base il vostro elicottero verrà completamente riparato.

JURASSIC PARK

Dopo essere entrato nella Top Ten dei record d'incassi di tutti i tempi con ben 469 milioni di dollari guadagnati (e pensare che in alcune nazioni non é stato ancora presentato) e dopo essere approdato sulle principali console casalinghe (Nes, SuperNes e Megadrive) Jurassic Park sbarca ora sull' otto bit di casa Sega, il Game Gear. In questa nuova versione videoludica dell'ultimo capolavoro di Spielberg dovrete condurre il dottor Alan Grant attraverso l'isola di Nublar (è questo il nome dell'isola dove il Jurassic Park è situato) per riuscire a catturare i dinosauri fuggiti. Fondamentalmente il gioco è composto da 5 livelli con alcune sezioni di guida, nelle quali il dottore deve liberare la strada dai dinosauri, e altre invece in puro stile platform; sono inoltre presenti numerose armi e oggetti extra, veramente utili, da usare con cautela a causa della loro rarità.

A meno che non siate stanchi di vedere Jurassic Park e i vari gadget da ogni parte, questa cartuccia per Game Gear merita sicuramente di essere vista. Anche se ci sono solo 5 livelli potete giocare l'ultimo solamente dopo aver superato i primi 4 senza l'utilizzo dei continue; questo è senza dubbio un'aspetto positivo poiché, usando i vari continue il gioco risulta abbastanza semplice, forse sin troppo. Graficamente JR è realizzato in maniera sufficiente con una introduzione animata veramente carina e anche il sonoro è passabile. Non bello come il film, Jurassic Park sul Game Gear è comunque un gioco abbastanza divertente.

PAUL RAND

astigames

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

COMMODORE POINT SOFT CENTER

Importazione diretta Video Giochi:

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

Consolle:

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

PC: COMPAQ OLIDATA E COMPATIBILI

SCONTI PER RIVENDITORI

SPECIALISTI NELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA • SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

ADVENTURE ISLAND 2

I MIEI AMICI DINOSAURI

Nella vostra ricerca per fortuna non siete soli: se raccoglierete le uova contenenti le scatole, che compaiono ogni tanto, potrete cavalcare alcuni animali preistorici, ognuno dei quali vi aiuterà in qualche modo. La scatola a forma di picche vi darà una specie di iguana scura che spara un doppio laser molto potente e che ha anche la possibilità di camminare sulla lava, mentre quella a forma di fiori fornisce uno pteranodonte spara-uova, utilissimo per sorvolare i punti particolarmente difficili; con quella a forma di cuori otterrete un'iguana chiara che spara fuoco dalla coda, con quella a forma di quadri un piccolo brontosauro che non spara assolutamente nulla ma che nuota molto velocemente, molto utile ad esempio contro il mostro finale della quarta isola, e infine il più utile, un triceratopo che distruggerà rotolando tutto ciò che incontra fuorché i fuochi e i fantasmi, che troverete nella scatola a forma di stella. Ma non é finita: qua e là potrete trovare alcune uova che nascondono boomerang , skateboard, asce o passaggi segreti per quadri bonus che vi permetteranno di ottenere una o più barriere o di passare direttamente al livello successivo. Se terminerete un quadro con un oggetto lo potrete utilizzare anche nel seguente.

Vi trovate in un'isoletta sperduta del pacifico, sotto ad una palma, cullati dal rumore delle onde che si infrangono sull'atollo, in compagnia della vostra bellissima ragazza, quando un disco volante si avvicina minaccioso, e, con un raggio antigravitazionale, la rapisce sotto i vostri occhi increduli. Cosa fare? L'unica possibilità è ricercarla nelle numerose isole dell'arcipelago, ma i mostri che le popolano non staranno certo lì a guardare.

Il gioco è chiaramente ispirato a Wonder Boy e quindi manca completamente di originalità. Appartenendo alla categoria dei giochi che vanno conosciuti perfettamente a memoria, passo dopo passo, per poter essere risolti, per passare un quadro quindi è necessario a volte ripeterlo decine e decine di volte. Un gioco per chi è dotato di molta precisione ma soprattutto di molta pazienza. La grafica è simpatica e piacevole e anche le musichette sono varie e divertenti. Potrebbe dunque piacervi, anche se non ci troviamo sicuramente di fronte ad un capolavoro.

Gabrio Secco

PLATFORM

GAME BOY

GIOCABILITA'	GRAFICA	GLOBALE
79	70	73
LONGEVITA'	SONORO	
73	77	

HUDSON

IL MONDO DELLE ISOLE

Prima di raggiungere il malvagio alieno che ha rapito la vostra beneamata, occorre superare 8 mondi suddivisi in 6 schermi; nel sesto troverete i vari boss di fine livello: ragni, insetti scorpioni, farfalle, granchi fino al disco volante dell'8-6. Distrutto quest'ultimo l'alieno si mostrerà e voi potrete ucciderlo e liberare la ragazza. Se però la strada vi sembra troppo lunga potrete cercare il passaggio segreto nascosto in ogni mondo che vi porterà al boss dopo solo 2 schermi. Nei quadri 1-2 e 7-1 esso é costituito da una porta nascosta nera nella quale occorre entrare spingendo in su il joypad. In tutti gli altri schermi é accessibile grazie ad una chiave rinchiusa in un uovo che bisogna far apparire saltando nel punto giusto.

DOUBLE DRAGON

Billy e Jimmy Lee dovono salvare la loro amica Marian dalle grinfie del Boss dell'Ombra e dei suoi scagnozzi con il solo aiuto delle arti marziali. Questa è la trama di Double Dragon, classico beat'em up a scorrimento orizzontale caratterizzato dalla presenza di numerosi nemici, che possono essere sconfitti con due o più colpi, da una serie di armi speciali quali fruste e mazze da baseball e da ostacoli naturali quali ponti interrotti o burroni.

LYNX

PICCHIADURO

83 GIOCABILITÀ
81 GRAFICA
69 LONGEVITÀ
60 SONORO
72 GLOBALE

TELEGAMES

BILLY E JIMMY

Questa conversione di Double Dragon è molto simile al coin-op, con sprite grossi e ben animati; anche i fondali sono vari e discretamente realizzati, e il tutto risulta essere abbastanza divertente e coinvolgente. Aspetti negativi? A parte che il concept è vecchissimo, ci sono poche mosse se paragonato ai moderni beat'em up e per quanto riguarda i nemici questi vengono eliminati sempre allo stesso modo.
DD quindi è da considerare un gioco raccomandato a tutti coloro che cercano una conversione il più fedele possibile al coin-op; se invece cercavate un clone di Street Fighter 2 allora potete continuare per la vostra strada.

SUPER CONFLICT

Un nuovo wargame approda sullo Snes, peccato che sia noiosissimo: giocare contro il computer è infatti tanto eccitante quanto vedere le finali del campionato del mondo di scacchi. Ambientato nel Medio-Oriente, dovrete muovere le vostre forze, rappresentate da esagoni, attraverso terreni accidentati, deserti, foreste e mari per sconfiggere il nemico nei 55 scenari divisi in 5 livelli di difficoltà. Questo nella versione per un giocatore: infatti se giocate in due potrete scegliere solo tra 16 scenari.

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

CONCLUSIONI

Penso che con molta concentrazione nella strategia da utilizzare questo potrebbe diventare un gioco abbastanza interessante; ma se siete come me e cercate dell'azione immediata e coinvogente mi dispiace: questo gioco non fa per voi.

AMANDA TIPPING

WAR GAMES

Non c'è alcun controllo sulle scene di battaglia (assalti. imboscate, raid e voli): una volta mossa la vostra armata con il joypad basta premere il tasto A e il computer calcolerà automaticamente il risultato dello scontro. Vi potrà quindi capitare di vedere le vostre truppe massacrate senza poter fare nulla! Se superate il primo livello, tutti i seguenti sono progressivamente più difficili, ma i blandi scenari e la noiosa musica
in sottofondo fanno poco per aumentare la tensione e l'interesse nel gioco.

SUPER NES

STRATEGIA

45 GIOCABILITÀ
58 GRAFICA
41 LONGEVITÀ
37 SONORO
40 GLOBALE

NINTENDO

ALADDIN

MEGA DRIVE

SEGA

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA **96** — *Semplicemente incredibile. Sembra proprio di trovarsi di fronte al film!*

SONORO **92** — *Musiche ed effetti mozzafiato.*

GIOCABILITA' **85** — *Finchè dura è davvero molto divertente.*

LONGEVITA' **80** — *Non è certo una sfida impossibile anche se non lo finirete nel giro di 2 giorni.*

GLOBALE **80** — *Un gran gioco, peccato per il livello di difficoltà un po' basso.*

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

MEGABIT: 16
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1
CONTINUE: SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 3
CARTUCCIA: GIAPPONESE
INDICAZIONI: NESSUNA

Alla ricerca del genio della lampada in una delle più colorate avventure Sega!

Vi ricordate quel ragazzo di nome Aladino... sì, quel povero ragazzo diventato di colpo ricco dopo aver trovato una lampada contenente un bel genio blu... ah, ve lo ricordate. Bene, anche perchè ora tocca a voi aiutarlo a ritrovare il suo piccolo tesoro, e questo prima che ci metta sopra le mani il malefico sultano Jafar!

SHAZEN!

Wow! Bisogna veramente dare una menzione d'onore ai programmatori di questo game. La Sega infatti è riuscita a realizzare delle animazioni semplicemente incredibili e che caratterizzano non solo lo sprite principale ma anche tutti gli altri personaggi del gioco! Questi altri non sono che gli scagnozzi del malefico Jafar che sta cercando in ogni modo di mettere le sue pelose grinfie sulla lampada in modo da poter usufruire a suo piacimento dei poteri del genio.

TUTTI I LIVELLI MINUTO PER MINUTO

Purtroppo il gioco consta di soli 9 livelli ma questo è già una sorpresa considerando la mole di animazioni contenute in questa cartuccia. Il primo livello vede Aladdin impegnato nel mercato di Agrabah per poi arrivare nel deserto. Dopo di che si passa ai tetti della città, al labirinto del sultano fino alla Cava delle Meraviglie. Dopo ciò è la volta dell'Escape Level dove ve la dovrete vedere con fiumi di lava e gigantesche sfere di fuoco. Una volta usciti vi dirigerete verso il castello del sultano dopo il quale vi attende l'ultimo e decisivo livello dove, finalmente, incontrerete Jafar e potrete così mettere fine a questa farsa!

ALADINO SPAZIALE!

Aladdin è davvero un bel gioco molto divertente ed anche abbastanza difficile nei livelli più avanzati, mentre i primi schemi si rivelano essere in realtà più una passerella per la grafica ed il sonoro. Lo schema del game comunque ricalca abbastanza fedelmente quello di molti altri platform: infatti anche qui dovrete scalare funi, saltare da tetti, aggrapparvi a corde magiche e raggiungere piattaforme, balconi ed appigli vari. Durante il vostro cammino potrete anche raccogliere molti oggetti, tra i quali spiccano le mele, che potranno esser lanciati contro gli scagnozzi del malefico sultano e le gemme. Queste potranno esser poi barattate in certi punti del livello con delle vite o con degli utilissimi continue.

Non c'è niente da dire, tecnicamente parlando Aladdin è un vero e proprio capolavoro! Le animazioni sono veramente impressionanti ed in alcuni casi sembra proprio di trovarsi di fronte al cartoon Disney ed anche le musiche sono davvero ben realizzate. Purtroppo però il game ha un piccolo difetto: infatti il livello di difficoltà è un po' troppo basso e credo sinceramente che se lo comprerete a Natale a Capodanno avrete già bisogno di qualcos'altro da mettere sotto i pad. Comunque ciò non toglie che il gioco sia divertente e ricco di umorismo. Un buon prodotto adatto soprattutto ai più giovani possessori del 16 bit Sega.

AMANDA TIPPING

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

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

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

SUPERNINTENDO PREZZO ECCEZIONALE !!!

SUPERNINTENDO - "TOP 10"

1) Streetfighter II Turb.	L. 159.000
2) Aladdin	L. 138.000
3) SuperMario Kart	L. 99.000
4) Final Fight 2	L. 99.000
5) Batman Return	L. 79.000
6) Dead Dance	L. 99.000
7) Dragon's Lair	L. 98.000
8) King Arthur World	L. 99.000
9) Mech Warrior	L. 128.000
10) Prince of Persia	L. 55.000

ACCESSORI PER SUPERNINTENDO

Alimentatore AC/DC 220V orig.	L. 29.000
European adaptor SFX - 2 GOLD	L. 39.000
Cavo scart per Snes & SF L.39.000	
Capcom Powerstick, Joy per st.F. II	L. 169.000
JoyPad Dynamic per SuperN. Gig	L. 39.000
Programmied Joypad per Supernes	L. 69.000
PRO-5 ARCADE BOARD in metallo	L. 89.000
UNIVERSAL SUPER ADAPTOR New	L. 69.000
Super Nintendo Action Replay	L. 119.000

TITOLI SUPERNINTENDO - FAMICOM

ACCLAIM'S WORLD CUP	TELEFONARE
ACROBAT MISSION (*)	L. 68.000
AEREO THE ACROBAT	L. 138.000
AEROBIZ - SIM.VOLO	L. 148.000
AIRBONE RANGER	L. 138.000
ALIEN 3	L. 115.000
ALIENS vs PREDATOR (*)	L. 99.000
ART OF FIGHTING	L. 179.000
BASEBALL 2020	L. 138.000
BATTLE BLAZE	TELEFONARE
BATTLE CAR	TELEFONARE
BIO METAL (*)	L. 98.000
BIZYLAND	L. 98.000
BLUE BROTHER (*)	L. 119.000
BOB	L. 109.000
BOXING LEGENDS OF THE RING	L. 138.000
BUPSY	L. 125.000
CACOMA KNIGHT (*)	L. 88.000
CAESAR PALACE	L. 128.000
CAPITAN AMERICA	L. 148.000
CARMEN IN SAN DIEGO 2	L. 148.000
CHAMPIONSHIP POOL	TELEFONARE
CHESSMASTER	L. 118.000
COMBAT RIBES (*)	L. 68.000
COMBAT RIBES	L. 98.000
CONGO'S CAPER	L. 98.000
COOL SPOT	L. 119.000
COOL WORLD	L. 89.000
COSMO GAME (*)	L. 128.000
CYBERNATOR	L. 115.000
DARIUS FORCE (*)	L. 68.000
DOOMSDAY WARRIOR	L. 98.000
DESERT STRIKE (*)	L. 98.000
DIMENSION FORCE (*)	L. 78.000
DORAEMOND (*)	L. 148.000
DRACULA	L. 129.000
DRAGON BALLS (*)	L. 168.000
EARTH DEFENSE FORCE (*)	L. 88.000
EXHAUST HEAT 2 (*)	L. 108.000
EXTRAINNINGS (BASEBALL)	L. 118.000
F-ZERO (*)	L. 98.000
F1 RACER RED LINE	L. 128000
FAMILY TENNIS (*)	L. 139.000
FANTASY STORY (*)	L. 168.000
FATAL FURY	L. 99.000
FINAL SET (*)	L. 148.000
FIRE ADVENTURE (*)	L. 99.000
FIRST SAMURAY	L. 138.000
FLYING HERO (*)	L. 98.000
FOOTBALL FURY	L. 128.000
GAMBA LEAGUE (*)	L. 119.000
GOOF TROO - PIPPO	L. 129.000
GP-1 MOTOMONDIALE	L. 139.000
GRADIUS III	L. 78.000
GS ANGELS (*)	L. 168.000
GUNDAM 91 (*)	L. 88.000
GUNDAM II (*)	L. 178.000
HARLEY'S HUMONGOUS	L. 75.000
HIT THE ICE	L. 99.000
HYPER ZONE (*)	L. 68.000
IKARI WARRIOR (*)	L. 118.000
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	L. 128.000
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (*)	L. 148.000
JAMES POND	L. 128.000
JERRY BOY (*)	L. 118.000
JIMMY CONNORS TENNIS	L. 98.000
JOE & MAC	L. 128.000
JURASSIC PARK	TELEFONARE
KANDO RACE	L. 128.000
KAWASAKI CHALLENGE	L. 115.000
KING OF MONSTER (*)	L. 118.000
KITARO (*)	L. 88.000
KRUSTY'S FUN HOUSE	L. 98.000
LAMBORGHINI AM CHALLENGER	TELEFONARE
LOCK ON	L. 138.000
MACROSS (*)	L. 189.000
MAGIC JOHNSON (*)	L. 138000
MAGIC SWORD (*)	L. 98.000
MAGICAL ADVENTURE - TOPOLINO	L. 119.000
MARIO ALL STAR COLLECTION	L. 138.000
MARIO IS MISSING	L. 125.000
MARIO WARRIOR	L. 128.000
MAZINGA Z (*)	L. 118.000
MEGAROBOT GOLF (*)	L. 138.000
MONDAY NIGHT FOOTBALL	TELEFONARE
MORTAL KOMBAT	L. 138.000
NFL FOOTBALL	L. 138.000
NIGEL MANSEL RACING (*)	L. 148.000
OUTLANDER	L. 98.000
PAC-ATTACK	L. 109.000
PAPERBOY 2	L. 78.000
PILOT WING	L. 75.000
PIT FIGHTER	L. 78.000
PLOCK	L. 138.000
POCKY & ROCKY	L. 128.000
POP'N TWIN BEE (*)	L. 128.000
POWER ATHLETE (*)	L. 75.000
PSYCO DREAMS (*)	L. 58.000
PUSH OVER	L. 75.000
Q-BERT	L. 75.000
RETURN OF DOUBLE DRAGON (*)	L. 75.000
RIVAL TURF	L. 138.000
ROAD RUNNER (*)	L. 98.000
ROBOCOP 3	L. 99.000
ROBOCOP vs TERMINATOR	TELEFONARE
ROCKY & BULLWINKLE	TELEFONARE
RPM RACING (*)	L. 75.000
RUN SABER	L. 138.000
SENGOKU (*)	L. 135.000
SHADOW RUN	L. 99.000
SHANGAI II	L. 128.000
SKY MISSION (*)	L. 75.000
SIM - ANT	L. 138.000
SPINDIZZY	L. 128.000
STAR FOX (*)	L. 99.000
STEALTH (*)	L. 98.000
STG STRIKE GUNNER (*)	L. 68.000
STREET FIGHTER II	L. 89.000
STRIKER W.SOCCER (*)	L. 128.000
SUNSET RIDER	L. 138.000
SUPER AIR DRIVER (*)	L. 158.000
SUPER AQUATIC GAME	L. 118.000
SUPER BOMB. + interfaccia 5 joy	L. 158.000
SUPER BOWLING (*)	L. 98.000
SUPER CONFLICT	L. 98.000
SUPER DOUBLE DRAGON	L. 98.000
SUPER EMPIRE STRIKE BACK	TELEFONARE
SUPER F1 CIRCUS 2 (*)	L. 138.000
SUPER F15 STRIKE EAGLE	L. 109.000
SUPER FIRE PRO-WRESTLING (*)	L. 68.000
SUPER KICK-OFF (*)	L. 98.000
SUPER JAMES POND	L. 128.000
SUPER OFF ROAD THE BAYA	L. 138.000
SUPER PUTTY MOON (*)	L. 118.000
SUPER R-TYPE	L. 98.000
SUPER SLAP SHOT	TELEFONARE
SUPER STAR WAR (*)	L. 99.000
SUPER VOLLEYBALL II (*)	L. 138.000
SUPER WRESTLING MANIA	L. 118.000
T2 THE ARCADE GAME	TELEFONARE
TAZMANIA	L. 128.000
TERMINATOR	L. 99.000
THE 7th SAGA	L. 148.000
THE BLUES BROTHER	L. 119.000
THE GREAT WALDO SEARCH (*)	L. 65.000
THE LOST OF VIKINGS	L. 128.000
THE MAGICAL QUEST	L. 118.000
THE ROCKETEER (*)	L. 58.000
THE SIMPSON	L. 128.000
THUNDER SPIRIT (*)	L. 88.000
TINY TOONS	L. 99.000
TOMAS TANK	TELEFONARE
TOP GEAR 2	L. 128.000
TOYS	L. 98.000
TRODDLERS	L. 118.000
TUFF & NUFF	L. 128.000
TURTLES IN TIME IV	L. 118.000
ULTRAMAN	L. 128.000
UTOPIA	L. 138.000
VEGAS STAKES	L. 118.000
WE'RE BACK A DINOSAUR'S STORY	L. 138.000
WHELL OF THE FORTUNE	L. 98.000
WHERE TIME CARMEN	L. 148.000
WINGS COMMANDER 2	L. 158.000
WIZARD OF OZ	TELEFONARE
WOLFCHILD	L. 118.000
WORLD CHAMPION BOXING (*)	L. 98.000
WORLD HEROES 2 (*)	L. 145.000
WORLD LEAGUE BASKETBALL	L. 98.000
WORLD LEAGUE SOCCER	L. 98.000
WWF 2 ROYAL RUMBLE	L. 99.000
WYNE'S WORLD	L. 88.000
Y'S III	L. 88.000
YOSHI'S COOKY	L. 118.000
YOSHI'S HUNTER BAZOOKA (*)	L. 88.000
ZELDA	L. 118.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	L. 119.000

NOTA: i titoli con (*) sono in versione SUPERFAMICOM e funzionano su qualsiasi SUPERNES o SUPERNINTENDO mediante qualsiasi adattatore.

DISPONIBILE WINTER OLYMPICS '94

SERVIZIO VENDITA PER RIVENDITORI QUALIFICATI

ORDINA SUBITO GRATIS IN OGNI SPEDIZIONE *

"KLASH"

Il rivoluzionario copri console appositamente studiato per proteggere la tua macchina da polvere, liquidi, ecc. Eviterete guasti costosi. Ricorda KLASH puoi averlo solo da NEWEL.

* Ordine minimo di spedizione L. 100.000

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

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.

THE LAWNMOWER MAN

Provate ad immaginare una persona più intelligente di qualsiasi cosa sulla terra. Jobe (un tempo stupido giardiniere) non deve immaginarlo perchè, grazie agli esperimenti del dottor Angelo, è diventato un genio, ma è stato rinchiuso in un mondo virtuale ed ora cerca di liberarsi grazie alla conoscenze apprese da tutti i computer esistenti.

BACK TO LIFE

Nella fase reale si possono incontrare vari ostacoli, come i bidoni della spazzatura: una volta distrutti lasceranno dei dischi che vi potranno rendere invincibili, grazie ad uno scudo d'energia. Inoltre per portare a termine la vostra avventura dovrete distruggere i 10 terminali superando per almeno 5 volte il test d'intelligenza.

ANGELO O CARLA

Il gioco è tanto strano quanto il film. Si tratta di 8 livelli che sono collegati da una serie di sottogiochi in cui potrete scegliere se interpretare il dottor Angelo oppure Carla. Tutte le sezioni platform sono ambientate nel mondo reale, mentre le fasi 3D sono ambientate nell'universo virtuale; queste due sezioni sono collegate da una serie di portali. Naturalmente i nostri eroi non viaggiano disarmati, ma dispongono di 2 diversi tipi di armi, una pistola a plasma e un' arma chiamata "bit stream", fondamentale nelle ultime fasi di gioco quando bisogna distruggere una serie di strani esseri.

La prima cosa che si nota in Lawnmower Man è la bella presentazione e la musica; sono presenti inoltre immagini digitalizzate del film. Inizialmente il gioco può sembrare un banale e classico platform, ma dopo un pò di partite si scopre che è un gioco ben strutturato, reso ancora più interessante dalla presenza di prove extra.

Tutto il 3D è animato velocemente e ogni parte del gioco è veramente divertente: la Storm ha dimostrato di essere una produttrice di giochi di qualità. Infatti, secondo me, questo è il miglior tie-in disponibile per SuperNes.

DENIZ AHMET

CYBERPUNK

I mondi virtuali sono fondamentalmente di tre tipi (cyber run, cyber tube, cyber war) e lo scopo in tutti e 3 è quello di raggiungere l'uscita. La grafica di queste sezioni è particolarmente spettacolare, considerando che non c'è alcun chip DSP o FX nella cartuccia. Queste fasi sono fondamentalmente shoot'em up e sono diverse da quelle che potrete raggiungere attraverso i portali del mondo reale. La loro peculiarità è l'alta difficoltà, dovuta alla presenza di ponti, tunnel e nemici vari, e anche al fatto che l'astronave risente dell'inerzia per cui bisogna muoversi molto lentamente.

CHE COPIONI!

Degno di nota il quarto livello, che si presenta come una copia del classico Space Harrier. Combattendo Giobbe dovrete sconfiggerlo per 7 volte al fine di poter disattivare ogni portale, rappresentato in questo caso da un'esagono, ed evitare che possa fuggire.

Nelle prime fasi Lawnmover Man risulta abbastanza banale, ma una volta superate le solite fasi shoot'em up e entrati in Virtual World si cambia idea e si comincia a divertirsi. La grafica è ben colorata e definita, soprattutto nelle sezioni 3D, e ciò rende il gioco ancora più divertente; ci sono inoltre numerose immagini tratte dal film.
TLM possiede molti livelli di gioco, uno più strano dell'altro; certamente abbastanza da tenervi impegnati finchè la realtà virtuale non diventerà una realtà.

AMANDA TIPPING

SUPER NES

STORM

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE

GRAFICA	88	*Niente di speciale le fasi platform, ottimo il mode 7.*
SONORO	93	*Ottima musica sempre adatta al gioco.*
GIOCABILITA'	89	*Molto vario,e anche coinvolgente.*
LONGEVITA'	89	*E' un game molto lungo e per di più si lascia anche giocare.*
GLOBALE	88	*Ancora una volta la NWC ci stupisce con una saga di dimensioni ciclopiche: dopo l'acquisto il tasso di pentimento si manterrà fisso sullo zero*

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

MEGABIT:	8
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCATORI:	1
CONTINUE:	SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	1
CARTUCCIA:	AMERICANA
INDICAZIONI:	

MEGADRIVE

SONY IMAGESOFT

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

SENSIBLE SOCCER

CVG HIT

Considerato come uno dei migliori giochi di calcio su Amiga, ecco che Sensible Soccer approda finalmente sul MD. Ed è subito calcio!

Sull'Amiga ci sono 2 grossi contendenti al titolo di miglior gioco di calcio: Sensible e Goal!. Anche sul MD una battaglia simile sta per cominciare, ma questa volta le parti in causa saranno Fifa International Soccer ed il game della Sony, SS.

Omini ben definiti e scrolling fluido.

88 GRAFICA

Tutti i rumori tipici di uno stadio, manca solo l'omino delle bibite!

80 SONORO

Ragazzi è sempre lo sport più bello del mondo

95 GIOCABILITA'

Ne passerà di tempo prima che diventiate dei veri assi!

95 LONGEVITA'

Semplicemente il miglior gioco di calcio disponibile per MD.

94 GLOBALE

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

MEGABIT: 8

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1-2

CONTINUE: NO

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 3

CARTUCCIA: GIAPPONESE

INDICAZIONI:

YOU ARE A STAR

Potrete distinguere il giocatore sotto il vostro controllo semplicemente dal numerino posto sopra la sua testa. Ma... un momento! Cosa centra quel giocatore con il numero dentro la stella? Semplice, questi non sono altro che i vostri Star Player (ogni team ne ha 3) e sono gli uomini che dovrete cercare quando la partita si sta mettendo male. Infatti sono gli elementi più validi del vostro team e troveranno meno problemi nel superare gli avversari, nel resistere ai contrasti più duri permettendovi così di segnare qualche bel goal.

HALF TIME

Dopo aver selezionato le varie opzioni, tempo di gioco, la musica durante la partita e le diverse condizioni del campo è ora di passare all'azione. Se avete mai giocato a Kick Off, in una qualunque versione, probabilmente vi troverete molto più a vostro agio con Sensible Soccer anche se poi, quando ritornerete al game di Dino Dini vi accorgerete della radicali differenze che esistono tra i due programmi. Come K.Off Sensible è visto da sopra solo che in questo caso la visuale è maggiore e così potrete tenere sotto controllo una porzione maggiore del campo. Ciò vi consentirà di impostare meglio le vostre azioni visto che avrete sott'occhio la posizione della maggior parte dei vostri giocatori, cosa che vi consentirà una maggior precisione dei passaggi.

SOPRA LA PANCA IL GIOCATORE CAMPA, SOTTO...

FORMAZIONE: Giocare con una 3-5-2 può esser molto efficace ma che fare se dopo un tempo state già perdendo 4 a 1? Bene, con questa opzione potrete cambiare lo schieramento dei vostri uomini in campo e sperare in un po' più di fortuna.

POSIZIONE: Cosa fare se la partita ristagna sullo 0-0 e volete dare un po' più di energia alla vostra squadra per evitare poi che il buon vecchio Bisteccone vi massacri con delle pagelle da coma ? Con questo comando potrete modificare la posizione dei vostri uomini, e magari mettere tutti gli star player in attacco. E facci un goal... E facci un goal... Mitico Rampulla facci un goal...

SOSTITUZIONI: Non tutti i giocatori danno il 100% per tutta la partita e può esser necessario sostituirli con qualcuno più fresco. Oppure un uomo è stato ammonito e non volete correre il richio di rimanere il 10 ? Perfetto, basta premere su questo comando e vai di sostituzione.

La versione di Sensible Soccer per MD contiene tutte le caratteristiche della sua controparte su disk e forse anche qualcosina di più! Il gioco viaggia ad un ritmo frenetico e nonostante ciò sarete in grado, grazie alta semplicità dei comandi, di segnare fin dalla prima partita. Inutile dire che il divertimento maggiore lo si ha quando si fronteggia un avversario umano (possibilmete abile come noi) perchè è in casi come questo che la vera sfida inizia. Sicuramente uno tra i game più giocabili che io abbia mai provato su MD. Ben fatto Sony!

PAUL RAND

All specifications subject to change without notice.

CHEETAH

JoySticks from the CharacteriStick range

ALIEN 3 TM & © Twentieth Century Fox Film Corporation

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

TM & © 1992 CAROLCO All Rights Reserved. Unauthorised Duplication is Strictly Prohibited.

TM & © 1992 DC Comics Inc. All Rights Reserved.

- Prodotti su licenza dei produttori cinematografici
- Alta sensibilità dei pulsanti di sparo
- Controllo direzionale totale a 8 posizioni
- Base stabilizzata con ventose
- Possibilità d'uso palmare

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®

FORNITORE UFFICIALE DEI
RIVENDITORI DI SUCCESSO

MARPES® *Europe* spa

Via Montedoro 77 - 80059 Torre del Greco (Na)
Tel. 081/8821044 pbx - Fax 081/8829113 G4
International Phone - 39/818821679

SONIC SPINBALL

In quest'ultima avventura del porcospino più blu dell'intera galassia, il dottor Robotnik ha conquistato un'isola vulcanica e ha catturato tutti gli amici di Sonic per trasformarli in malvagi robot. Inoltre ha progettato un nuovo sistema difensivo, basato su un flipper: cinque tavoli costituiscono i livelli della Fortezza Veg-O, che il porcospino dovrà superare se vuole rivedere vivi i suoi amici.

FLIPPER

MEGA DRIVE

GIOCABILITÀ	GRAFICA		GLOBALE
78	60	73	
LONGEVITÀ	SONORO		
80	77		

SEGA

FLIP O FLOP

Fortunatamente il movimento di Sonic sul tavolo è abbastanza ben realizzato rendendo sufficientemente realistico anche il gioco, nel quale sono presenti tutti gli elementi caratteristici di un flipper, .

Sono inoltre presenti anche alcuni elementi caratteristici dei giochi dedicati a Sonic, quali gli anelli, nonché leve per giungere in passaggi segreti e varie piattaforme semoventi, raggiungibili con un pò di fortuna, che possono essere una buona via di salvezza.

Nel gioco sono presenti alcune idee carine ma è un pò poco per promuovere questo personaggio; sembra infatti di giocare il livello del Casino in Sonic!

DENIZ AHMET

TIME SLIP

Time Slip è fondamentalmente un gioco d'azione/shoot'em up sullo stile di Probotector: sono presenti infatti piattaforme, centinaia di armi e di nemici, ed il nostro eroe può correre, saltare e sparare in ogni direzione.

Le differenze sono che in Time Slip non è presente la favolosa opzione a due giocatori e che il gioco si svolge in diverse epoche storiche. Infatti nel 2147 gli alieni del pianeta Tirmat decidono di trasferirsi sulla terra, ma, scoprendo che non avrebbero avuto alcuna possibilità contro le armi dei terrestri, decidono di tornare indietro nel tempo e attaccare il nostro pianeta quando i suoi abitanti non erano ancora così progrediti tecnologicamente.

AZIONE

SUPER NES

GIOCABILITÀ	GRAFICA		GLOBALE
77	74	73	
LONGEVITÀ	SONORO		
70	72		

VIC TOKAI

VINCE

Il nostro eroe, Dr. Vincent Gilmesh, impersonato da voi, decide quindi di tornare anch'esso indietro nel tempo per sconfiggere gli alieni e anche i terrestri dell'epoca che, stranamente, si sono alleati con loro.Si comincia il gioco nell'antico Egitto, combattendo arcieri, soldati armati di lance, navi d'assalto e così si continua per tutto il gioco.

Il voto globale è abbassato dalla già citata mancanza dell'opzione per due giocatori, dai power up scadenti e da una grafica veramente basilare; quando raccogliete uno scudo, per esempio, l'effetto (un triangolo con colori primari) sembra realizzato da un bambino di 5 anni con una formina per la sabbia!

ELECTRIC DREAM s.a.s.

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE CONSOLE, ACCESSORI
E VIDEOGAMES ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
VIA PIETRO MICHELI, 33 · 73100 LECCE
TEL. 0831/942352 · FAX 0831/315110
TEL. 0832/244465 • 0337/824752

GAME BOY
+ 3 GIOCHI L. 149.000

NOLEGGIO E VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

SNES + SCART
+ 1 JOYPAD
+ STREET FIGHTER II
+ S. PRO FIGHTER Q
+ ALIMENT. 220v
L. 799.000

MEGADRIVE PAL
+ SONIC + JOYPAD
+ ALIMENT. 220v
+ S. MAGIC DRIVE
L. 699.000

MEGADRIVE
+ 2 JOYSTICK
+ ALIM. 220V
L. 199.000

NINTENDO 8 BIT
+2 JOYSTICK
+LIGHT GUN
L. 99.000

E IN ANTEPRIMA ASSOLUTA...

S. WILD FIGHTER

• PREZZI IVA INCLUSA • LISTINO COMPLETO PER RIVENDITORI • TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPRIETARI •

JAMES POND 2 CODENAME ROBOCOD

CIG HIT

Dopo esser approdato praticamente su ogni macchina esistente, James Pond 2 Codename Robocod, secondo platform game dedicato al pesce più famoso dell'industria videoludica, sbarca anche su Master System ed anche con ottimi risultati. In breve la trama vi vede opposti al malefico dottor Maybe, che ha deciso di distruggere tutte le fabbriche di giocattoli del buon vecchio Babbo Natale utilizzando una serie di mega-bombe camuffate da pinguini. Solo il nostro eroe, munito di un robovestito (lo so, il nome è squallido ma che ci volete fare, questo riporta il manuale) e di tutta una serie di altri gadget potrà salvare il mondo da questa nuova catastrofe e per far ciò James dovrà attraversare i 9 livelli che compongono il gioco ed eliminare le bombe. Che Capitan Findus sia con voi!

UN TESORO A ME, UN TESORO A TE

Come tutti i platform game che si rispettino i vari livelli di James Pond sono pieni zeppi di tutta una serie di gadget che possono risultare più o meno utili al nostro eroe. Alcuni infatti incrementano solamente il punteggio, mentre altri permettono a Robocod di diventare momentaneamente invincibile (Armatura), di guadagnare vite (Croce dorata) o di ridurre la velocità delle cadute (ombrellini). Inoltre abbattendo alcuni blocchi è possibile trovare degli utilissimi mezzi di trasporto quali aerei, macchine o, addirittura, vasche da bagno! E' tutto molto bello.

Sono rimasto veramente colpito da James Pond 2 sul Master System e questo non tanto per la giocabilità, peraltro ottima, quanto soprattutto per la sua incredibile veste grafica. Infatti non solo gli sprite ed i background sono ottimamente realizzati, con un sacco di animazioni, ma anche lo scrolling, che in alcune situazioni raggiunge velocità semplicemente smodate, risulta sempre fluidissimo ed anche il sonoro, vero tallone d'Achille di molti prodotti per l'8 bit Sega risulta discreto con musichette abbastanza orecchiabili. Inoltre, come già detto, il gioco è veramente divertente, vario, mai troppo frustrante ed anche abbastanza longevo (naturalmente a patto che non usiate i continue). Per questi motivi (e scusatemi se è poco!) reputo questo game un ottimo acquisto per tutti i possessori di questa console.

MARCO RAVETTO

TRUSSARDI PUR ROBOT

La principale caratteristica di questo game è data dalla possibilità da parte di Robocod di allungare, grazie al robovestito, il suo corpo e di aggrapparsi al soffitto o a qualsiasi altro oggetto che si trovi sopra di lui. Inutile dire che questo aggeggio risulta essere fondamentale per completare i vari livelli e per raggiungere piattaforme o stanze altrimenti inaccessibili. L'unico difetto di questo marchingegno è che Robocop mentre è in fase di estensione non può spostarsi lateralmente e questo rende il nostro eroe abbastanza vulnerabile: quindi prima di allungarvi vi converrà eliminare tutti gli avversari che avrete intorno. Questo può essere fatto semplicemente saltando sulla crapa dei vostri nemici, mentre ogni volta che verrete colpiti perderete una barretta di energia ed una volta che questa scenderà a zero... beh, provate ad immaginare un po' voi cosa potrebbe accadere!

VERSIONE: MASTER SYSTEM

CASA: U.S. GOLD

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA **94** *Sprite e background ultra dettagliati. A voler cercare il pelo nell'uovo ogni tanto c'è qualche flickerio.*

SONORO **75** *Discreto anche se abbiamo sentito di meglio .*

GIOCABILITA' **92** *Come tutti i platform ben riusciti èveramente molto divertente!*

LONGEVITA' **91** *Non è facilissimo ma non impiegherete neanche dei mesi per finirlo .*

GLOBALE **90** *Uno dei migliori platform game disponibili per MasterSystem .*

AZIONE: ●●●●○

STRATEGIA: ●○○○○

DIFFICOLTA': ●●●○○

MEGABIT: 2

DISTRIBUZIONE: GIOCHI PREZIOSI

N° GIOCATORI: 1

CONTINUE: SI

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1

CARTUCCIA: EUROPEA

INDICAZIONI: -

DIMISSION IMPOSSIBLE

I vari livelli del gioco (9 per la precisione) traggono spunto da tutta una serie di giocattoli; vi capiterà infatti di dover affrontare in rapida successione attrezzature sportive, peluche, dolci e leccornie varie, modellini, macchine, scacchi animati, stereo e questo fino allo scontro finale con il malefico dottor Maybe, che, udite,udite avverrà sotto il tendone di un circo. Bisogna dire che tutti sono ottimamente realizzati e graficamente molto curati con un sacco di animazioni e sprite rotondini e carini. Se tutti i game fossero così...

Non c'è proprio niente da dire: James Pond 2 è proprio uno di quei game con i fiocchi! La grafica è semplicemente strepitosa, con un sacco di sprite tutti ben definiti e fondali molto ben realizzati. Lo scrolling è sempre rapido e fluido, ed in alcuni casi è stato scomodato perfino il parallasse. Il sonoro fa la sua parte degnamente, ma la cosa più importante di tutto è che il game si lascia giocare che è un piacere e questo grazie anche al suo livello di difficoltà ottimamente calibrato. Insomma che altro volete che vi dica? Correte a prenderlo!

FABIO RAVETTO

SHERLOCK HOLMES 2

MEGA-CD

SEGA

SVILUPPATORI: INTERNI

STRATEGIA

GRAFICA **72**
Discreta.
Gli attori non sono molto espressivi.

SONORO **32**
L'aspetto peggiore del gioco.

GIOCABILITA' **68**
Potrebbe anche divertirvi.
Scomodo il sistema di controllo.

LONGEVITA' **57**
Tre casi sono un pò pochi.

GLOBALE **62**
Un gioco carino rovinato da pochi casi e da una grafica approssimativa.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

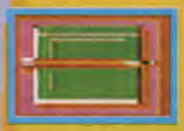
MEGABIT: CD-ROM
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1
CONTINUE: NO
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1
CARTUCCIA: AMERICANA
INDICAZIONI:

IL SEGNO DEI 4

1: Vi porta nel successivo luogo d'interrogatorio.

2: Con abbastanza prove dovrete andare in tribunale.

3: Per sentire i pettegolezzi di Baker Street.



4; Block notes per gli appunti.

5; Agenda con i nomi dei coinvolti nel caso.

6: Informazioni utili per la soluzione del caso.

7: Per "leggere tra le righe" nei vari indizi.

Questo è un gioco certamente adatto a gente con una mente logica, a chi vuole risolvere omicidi misteriosi velocemente e con efficenza: non c'è tempo da perdere, bisogna trovare il colpevole! Sherlock Holmes Volume 2 è esattamente identico al suo predecessore, a parte il fatto che ci sono tre nuovi casi da risolvere: infatti, impersonando il ruolo del più famoso detetcive d'Inghilterra e del suo aiutante Watson dovrete risolvere il caso dei Due Leoni, del Dipinto Rubato e dell'assassinio del Magnate delle Munizioni. Ogni caso richiede una diversa linea investigativa, ma ci sono una serie di oggetti ad aiutarvi, incluso il block note, il giornale locale e la banda giovanile di Baker Street, sempre a conoscenza di interessanti pettegolezzi.

Non c'è molta differenza tra il primo e questo Sherlock Holmes, tranne i casi ovviamente; casi che non sono troppo difficili da seguire, ma, con molto tempo sprecato a causa del sistema di controllo e con un totale silenzio di sottofondo, si rischia di addormentarsi! Non sono rimasta molto impressionata dal gioco anche se, con molto tempo e pazienza, potrebbe diventare abbastanza interessante e tenervi in suspance per ore. Potreste però metterlo su uno scaffale a prendere polvere dopo pochi giorni.

AMANDA TIPPING

ELEMENTARE WATSON

Il gioco, per un solo giocatore, è un misto tra dialoghi cinematografici convertiti su Cd ed una mappa di Londra che contiene diversi indizi per risolvere il caso. Muovendo la pipa su ogni prova questa può essere raccolta e, una volta tornati alla carrozza, bisogna andare ad interrogare sospetti, testimoni e altre persone.
Quando si pensa da aver trovato il colpevole si può selezionare l'opzione trial, che vi porterà in tribunale per trarre le conclusioni del caso. Se tuttavia non avete abbastanza prove verrete rimandati alla mappa per trovarne di più. E' una buona idea inserire in un gioco immagini cinematografiche, ma se questo viene fatto, deve essere ben realizzato: infatti in alcune fasi gli attori non sembrano molto espressivi e la grafica lascia molto a desiderare, con alcune scritte sugli indizi che risultano illeggibili.

QuickShot®

World No. 1

L'UNICO MODO PER SFIDARLO E VINCERE.

MOLTI ALTRI IN ARRIVO MODELLI

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

INTRUDER
QS 149 Multisystem
QS 148 Nintendo
QS 146 PC Compatibili
QS 150 Sega 16 Bit

AVIATOR
QS 155 Multisystem
QS 153 Nintendo
QS 151 PC Compatibili
QS 156 Seaga 16 Bit

MAVERICK 2B
QS 128F Multisystem
QS 128N Nintendo
QS 190 Super Nintendo
QS 162 Sega 16 Bit

PYTHON 2B
QS 189 PC
QS 197 Super Nintendo
QS 130F Multisystem
QS 130N Nintendo
QS 135 Sega 16 Bit

SOUND MACHINE
QS 803 SOUND MACHINE:
Warrior per PC-Sound Blaster 2.0 Orig.
N. 2 Altoparlanti

WARRIOR
QS 123 PC
QS 123B PC (bianco)

CONQUEROR 2
QS 186 Super Nintendo
QS 185 Sega 16 Bit

INVADER 2
QS 184 Super Nintendo
QS 183 Sega 16 Bit

STARFIGHTER 3
QS 157 Nintendo
QS 171 Sega 16 Bit
QS 181 Sega 16 Bit m/s

RAIDER 5
QS 172 Raider PC

Distributore esclusivo per l'Italia: RS ricerca e sviluppo srl - Via B. Buozzi, 6
40057 Cadriano di Granarolo (Bologna) - Tel. 051-765563 - Fax 051-765568

VINCI LA SFIDA.

WOLFENSTEIN 3D

SNES

IMAGINEER

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE

GRAFICA **75** — *Animazione fluida e sensazione di claustrofobia ben resa.*

SONORO **80** — *Spari, urla e tutto ciò che serve per far impazzire i vostri vicini.*

GIOCABILITA' **79** — *Dopo qualche partita ne rimarrete catturati.*

LONGEVITA' **75** — *Vi durerà abbastanza abche se alla lunga potrebbe stancarvi.*

GLOBALE **80** — *Una buona conversione da PC che ha mantenuto intatto il feel dell'originale.*

AZIONE:	●●●●○
STRATEGIA:	●●●○○
DIFFICOLTA':	●●●○○
MEGABIT:	8
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCATORI:	1
CONTINUE:	NO
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	3
CARTUCCIA:	GIAPPONESE
INDICAZIONI:	

Sangue e arance! Se c'è una cosa che i possessori di SNes non hanno proprio mandato giù è la censura che è stata attuata dai programmatori a Mortal Kombat. Bene, ora alla loro faccia appare Wolfenstein, il gioco più splatteroso di tutta la storia del 16 bit Nintendo. Infatti quando sparerete a qualcuno vedrete sgorgare fiotti di sangue, per non parlare poi dei cadaveri stesi al suolo in pozze di plasma, globuli rossi, bianchi e piastrine. Speriamo solo che le notizie che ci sono giunte al momento di andare in stampa su di una possibile censura non siano vere!

FIRE YOUR GUN

L'azione del gioco si svolge in un tetro labirinto, dal quale dovrete riuscire a fuggire. Il complesso è composto da 6 piani che sono collegati fra di loro da alcuni ascensori. Gli avversari sono molti e la tecnica migliore per individuarli è quella di sentirli; quindi prima di aprire una porta aspettate un attimo ed ascoltate, anche perchè potreste poi trovarvi di fronte ad una decina di soldati pronti a farvi la pelle. Inizialmente sarete dotati di una semplice pistola, ma con il progredire nel gioco vi verrà data la possibilità di munirvi di tutta una serie di altre armi molto più "gratificanti", la migliore delle quali è sicuramente il fucile mitragliatore. Attenzione però a non farvi prendere la mano! Infatti sparare come Rambo vi farà sì eliminare una marea di avversari, ma vi farà anche consumare un sacco di munizioni, con il rischio non solo di rimanere senza colpi, ma anche di perdere l'arma; quindi occhio ai rifornimenti!

Inizialmente Wolfenstein non sembra niente di eccezionale, ma basta passare qualche livello per cambiare rapidamente idea. L'elemente strategico inizia infatti a farsi sentire e così dovrete cominciare a cercare chiavi, passaggi segreti ed a razionare le vostre risorse. Peccato però che il game non risulti totalmente coinvolgente e che, in fondo, ricordi molto le sezioni in 3D di Jurassic Park. Comunque il gioco non è male, anzi è ralizzato in maniera più che discreta e non ha nulla da invidiare alla sua controparte per PC. Orsù andiamo, è tempo di migrare...

DENIZ AHMET

DURA LA VITA DI UN KILLER...

Facile? Non direi proprio. Infatti i nemici vi potranno attaccare da ogni direzione e così diventa di vitale importanza sapere dove si possono trovare cibo e kit medici. Man mano che si procede, il labirinto diventa sempre più complesso ed anche le varie sentinelle si fanno sempre più abili e meglio armate (per non parlare poi degli occasionali boss!). I livelli di difficoltà sono 3 e si limitano a controllare l'intensità e la forza degli attacchi nemici, mentre un sistema di mappaggio automatico vi indica le zone che avete già esplorato. Puntate... Mirate... Fuoco!

Tutti i marchi citati sono di proprietà degli aventi diritto.

MARPES®

Importazione diretta
Distribuzione nazionale
Vendita solo ai Rivenditori

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

MARPES *of Americas*
38-08 24TH Street - Misono Bldg. - L.I.C. 11101 - New York - USA
Phone 718 6518568 - Fax 718 4724888

CVG HIT

FIFA SOCCER

RIGUARDIAMOLO TUTTI INSIEME

PECCATO! LA PALLA E SFUGGITA AL CONTROLLO DELLA NOSTRA MEZZALA...

...MA ECCO CHE CON UN GUIZZO IL NOSTRO ATTACCANTE SI AVVENTA SUL PALLONE...

LA PALLA VOLA VELOCE VERSO LA METÀ CAMPO AVVERSARIA; CHISSÀ SE QUALCHE NOSTRO UOMO RIUSCIRÀ A INTERCETTARLA.

...SI TUFFA PER COLPIRE DI TESTA LA SFERA EEEE...

...MANCA MISERAMENTE L'IMPATTO. ACCIDENTI UNA BUONA AZIONE SFUMATA!

CORNER!

Una delle cose in cui Sensible Soccer è veramente forte sono le varie opzioni di gioco, ma in questo campo neanche Fifa scherza. Una delle trovate più innovative è dato dal sistema usato quando la palla esce dal campo. Quando viene dato un corner, una rimessa laterale, oppure dal fondo, sul campo compare un grosso box giallo. Questo funziona come una specie di mirino ed in questo modo i vostri attaccanti potranno esser posizionati nella zona dove arriverà il pallone. Il game inoltre offre 2 diversi livelli di gioco: Action e Simulation. Tra queste ci sono alcune differenze, ma la più rilevante è che mentre nel primo modo il gioco risulta più arcade, nel secondo i vostri uomini si stancano e diventano via via più lenti.

MA NO! UNO DEI NOSTRI CENTROCAMPISTI E RIUSCITO A RECUPERARE LA SFERA PRIMA CHE QUESTA USCISSE A FONDO CAMPO ED ORA SI APPRESTA AL CROSS.

INVECE DI RIMETTERE LA PALLA AL CENTRO DELL'AREA IL GIOCATORE E ANDATO AL TIRO; CHISSÀ SE RIUSCIRÀ A SORPRENDERE IL PORTIERE.

SI! C'E RIUSCITO; IL PORTIERE SI E BUTTATO IN RITARDO E ORA LA SFERA STA ROTOLANDO DENTRO LA RETE!

EVVIVA! ORA NON CI RESTA CHE ANDARE A FESTEGGIARE CON UNA BELLA BIRRA NEL BAR PIU VICINO

4 GIOCATORI PER ME POSSON BASTARE...

Così come le ultime produzioni EA, FIFA è compatibile con il 4 Way Player Adaptor. Questo consente a 2 giocatori di scontrarsi contro altri 2 avversari umani oppure molte altre combinazioni tra le quali figura anche un mitico 4 contro il computer. Durante il game il giocatore sotto il vostro controllo sarà indicato da una grossa stella gialla che si sposterà automaticamente all'omino a cui passerete la palla. Tuttavia, anche se nel modo a 4 giocatori ogni player è dotato di un "segnalino" di colore diverso si può generare una certa confusine soprattutto per quanto riguarda la selezione dei calciatori. Inoltre se la palla sta rotolando verso la vostra rete si potrebbero avere dei problemi nello spostare il controllo al portiere e la cosa potrebbe generare delle situazioni veramente imbarazzanti.

EA ha trascorso gli ultimi 2 anni a produrre brillanti versioni di giochi basati su sport americani. Ora ha rivolto la sua attenzione ad un vero sport: il calcio! Speriamo che non ci scappi un'autorete...

Da qualche parte in una sconosciuta dimensione parallela EA ha prodotto una delle simulazioni calcistiche più complete del mercato. Dopo aver abbandonato la visuale alla Sensible ed aver implementato un nuovo sistema di controllo ecco che un nuovo game sta per veder la luce e sembra proprio che il game sia da sballo!

LA MIGLIOR DIFESA E' L'ATTACCO

EA punta molto su Fifa e la decisione di basare questo game sulla visuale isometrica non solo ha dato risultati spettacolari ma funziona anche bene. Infatti il solito problema del giocatore che si trova nella parte bassa dello schermo (ovvero di avere una porzione di campo e magari anche il portiere nascosto dalla porta) è stato risolto grazie ad una inclinazione del campo studiata nei minimi particolari e a uno scrolling molto rapido che tende a mantenere la palla nella zona centrale dello schermo.

ENTRATA SULLE GENGIVE!

Oltre a quanto detto finora devo aggiungere che Fifa risulta pure molto divertente e giocabile, anche se c'è qualche dubbio sul controllo degli omini da parte del computer. Alcuni giocatori ed in particolar modo i portieri sono infatti fortissimi e rispondono ad ogni azione con interventi prodigiosi, rivelandosi anche un po' troppo infallibili. Così per un gioco un po' più realistico vi conviene selezionare il controllo manuale anche se così le cose in partita si fanno veramente difficili (almeno le prime volte!).

Tutti gli elementi che compongono Fifa sono stati amalgamati in maniere seemplicemente superba e rendono questo prodotto uno delle migliori simulazioni calcistiche disponibili per questa console. Una bella grafica, degli ottimi sprite, una nuova prospettiva per non parlare poi del sonoro ultra realistico. Insomma ragazzi vi sembrerà proprio di trovarvi in un vero campo di calcio in mezzo ad una vera partita. Che volete di più!

PAUL RAND

ARBITRO! ERA RIGORE!

Qual è la cosa che la visuale isometrica ha contribuito a rendere ancor più spettacolare? Senz'altro i falli. L'esempio lo si ha nel corner, con i giocatori delle 2 squadre che si spintonano a più non posso prima dell'arrivo della palla, oppure dalle scivolate effuttuate in ritardo che vanno a beccare la caviglia dell'avversario che dopo qualche ruzzolone si ferma stecchito al suolo. A questo poi bisogna aggiungere che il sonoro è semplicemente grandioso (ci sono trombe, cori, urli e canti) e l'atmosfera che riesce a creare è semplicemente perfetta.

MEGA DRIVE

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA	94	*Bella grafica, buona prospettiva e scrolling ultra fluido.*
SONORO	91	*Solo se abitaste sopra a San Siro potreste avere degli effetti migliori.*
GIOCABILITA'	92	*Semplice da giocare. Difficile da lasciare.*
LONGEVITA'	92	*Lo giocherete fino alla nausea ed anche oltre.*
GLOBALE	92	*Uno dei migliori giochi per MD se non addirittura il migliore.*

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

MEGABIT:	16
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCATORI:	1-4
CONTINUE:	NO
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	1
CARTUCCIA:	AMERICANA
INDICAZIONI:	

MIGHT & MAGIC

D&d Sul SNes ? Noooo... Salve gente, benvenuti in uno sperduto villaggio dove vi attende un incontro non proprio amichevole con le forze demoniache più potenti del mondo. No, non preoccupatevi: non siamo tornati indietro ai bei tempi di D&D, ma state solo leggendo la recensione di uno dei peggiori game della storia SNes, che fa addirittura sembrare i compiti di scuola un interessante passatempo!

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

SUPER NES

RPG

33 GIOCABILITÀ
59 GRAFICA
39 LONGEVITÀ
30 SONORO
39 GLOBALE

ELITE

RPG

In ogni caso questo è un gioco di ruolo per un unico giocatore e quindi include le caretteristiche di questo genere, come punti ferita, classi, livelli d'esperienza ed armi, senza dimenticare poi il classico sistema di incantesimi. Sfortunatamente credo che ci sarebbe voluto qualche indizio in più per capire cosa sta accadendo intorna a noi; infatti mi ci è voluto un sacco di tempo per farmi un'idea sulla trama del gioco dalla quale sembra che voi siate uno di 6 personaggi che deve vagare da villaggio in villaggio, esplorare castelli e locande, raccogliere gioielli ed incantesimi, e tutto questo combattendo contro mostriciattoli vari. Sembra divertente vero? Beh, peccato che non sia così! Infatti, anche se la grafica è decente, il prodotto si rivela esser ormai troppo datato e questo mi fa credere che ormai le avventure grafico-testuali abbiano fatto il loro tempo!

THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES

Il creatore dei Crash Dummies, il Dr. Zub, è appena stato rapito da una delle sue stesse creature, il malvagio Junkman, che ha deciso di utilizzare il caro e buon vecchio dottore per scoprire il segreto dell'armatura T9000, al fine di poter costruire una armata di robot per conquistare il mondo. Probabilmente questa trama non risulterà nuova ai possessori di Game Boy (il gioco è infatti una conversione da questo sistema), peccato però che questa versione per SNes si riveli eesere un vero fiasco! La grafica non è malvagia anche se lo screen ricorda molto quello del portatile Nintendo, semplicemente colorato ed appiccicato sul video. Per il sonoro vale un discorso simile: infatti le laide musichette ed i fievoli effetti non rendono certo giustizia al chip del SNes ed anche la presentazione non è nulla di particolare.

SUPER NES

PLATFORM

42 GIOCABILITÀ
54 GRAFICA
36 LONGEVITÀ
61 SONORO
43 GLOBALE

ACCLAIM

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

OGGI COME IERI

Il difetto maggiore di questo prodotto si rivela esser purtroppo la giocabilità. Infatti qui non c'è semplicemente nulla che non avrete già visto in centinaia di altri prodotti simili e per di più qui manca anche la sfida. Il gioco infatti si riduce ad una serie di salti da una piattaforma ad un'altra cercando di evitare i nemici che ogni tanto ci si parano davanti. E' assurdo, ma qui non c'è la benchè minima traccia di un elemento innovativo: tutto è squallidamente convenzionale. Un consiglio; statene alla larga!

RIK SKEWS

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

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

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

OFFERTE del MESE

STREETFIGHTER II	TELEF.
WIMBLEDON TENNIS	L. 99.000
GOLDEN AXE III	L. 69.000
FATAL FURY	L. 79.000
EUROP. C. SOCCER	L. 69.000
BATMAN RETURNS	L. 79.000
STRIDER II	L. 69.000
TREASURE ISLAND	L. 99.000
BONANZA BROS	L. 39.000
HUMANS	L. 69.000

TITOLI MEGADRIVE

007 JAMES BOND	L. 59.000
ABRAMS BATTLE TANK	L. 99.000
ADDAMS FAMILY	L. 119.000
AEREO THE ACROBAT	L. 109.000
AFTER BURNER II	L. 69.000
ALIEN III	L. 69.000
ALIEN STORM	L. 49.000
ALISIA DRAGON	L. 49.000
ALTERED BEAST	L. 39.000
AMAZING TENNIS	L. 89.000
AMERICAN GLADIATORS	L. 89.000
ANOTHER WORLD	L. 89.000
AQUATIC GAME	L. 49.000
ART ALIVE	L. 29.000
ASTERIX	L. 119.000
BAD O MAN	L. 39.000
BATMAN	L. 59.000
BATTLETOADS	L. 85.000
BILL WALSH FOOTBALL	L. 115.000
BLASTER MASTER 2	L. 89.000
BLOCK OUT	L. 19.000
BOB	L. 95.000
BRAM STOKER'S DRACULA	TELEFONARE
BUBSY	L. 99.000
BULL'S vs BLAZER	L. 89.000
CALIFORNIA GAMES	L. 59.000
CAPITAN AMERICA	L. 89.000
CASTLE OF ILLUSION	L. 59.000
CERNOBYL	L. 29.000
CHAMPIONS LEAGUE SOCCER	TELEFONARE
CHAMPIONSHIP BOWLING	L. 95.000
CHAMPIONSHIP PRO AM	L. 59.000
CHIKI CHIKI BOYS	L. 39.000
CHUCK ROCK	L. 59.000
CHUCK ROCK 2	L. 119.000
COOL SPOT	L. 99.000
CYBORG JUSTICE	L. 59.000
DAHNA	L. 39.000
DARIUS II	L. 39.000
DARK CASTLE	L. 69.000
DARWIN 4091	L. 29.000
DASHING DESPERADOS	L. 109.000
DAVID ROBINS BASKETBALL	L. 49.000
DAVIS CUP TENNIS	L. 105.000
DESERT STRIKE	L. 69.000
DINOSAURUS FOR HIRE	L. 99.000
EA SOCCER	TELEFONARE
ECCO THE DOLPHIN	L. 69.000
ELEMENTAL MASTER	L. 69.000
ESWAT	L. 49.000
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	L. 49.000
F-22 INTERCEPTOR	L. 59.000
F-Z AXIS	L. 29.000
FAERY TALE	L. 49.000
FANTASIA	L. 59.000
FANTASTIC DAZZY	TELEFONARE
FATAL LABYRINTH	L. 69.000
FERRARI GP 1	L. 69.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 129.000
FINAL BLOW	L. 69.000
FIRE SHARK	L. 59.000
FLINSTONE	L. 79.000
FORMULA 1	TELEFONARE
G-LOC	L. 59.000
GADGET TWINS	L. 89.000
GALAXY FORCE II	L. 39.000
GENERAL CHAOS	L. 109.000
GHOSTBUSTER	L. 69.000
GLOBAL GLADIATORS - PAL	L. 69.000
GOLDEN AXE I	L. 39.000
GOLDEN AXE II	L. 59.000
GRANADA	L. 29.000
GUNSTAR HEROES	L. 89.000
HARD DRIVING	L. 79.000
HAUTING	L. 109.000
HOOK	L. 115.000
IMMORTAL	L. 69.000
INDIANA JONES	L. 69.000
JAMES POND II	L. 49.000
JEWEL MASTER	L. 39.000
JOHN MADENN 94	TELEFONARE
JOHN MADENN FOOTBALL	L. 49.000
JORDAN Vs BIRD	L. 39.000
JUNGLE STRIKE	L. 105.000
JURASSIC PARK	L. 109.000
KICK BOXING	L. 59.000
KID CHAMELEON	L. 49.000
KING BOUNTY	L. 49.000
KING OF THE MONSTER	L. 69.000
KING SALMON	L. 99.000
LANDSTALKER	L. 139.000
LAST BATTLE	L. 45.000
LEADER BOARD GOLF	L. 59.000
LEMMINGS	L. 59.000
LEYNOS	L. 29.000
LHX ATTAC CHOPPER	L. 69.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L. 75.000
LOTUS TURBO	L. 69.000
MUHAMM. ALI' BOXING '93	L. 89.000
MAZINGA ROBOT	L. 89.000
MEGALOMANIA	L. 89.000
MEGAPANEL	L. 49.000
MERCS II	L. 39.000
MICROMACHINE	L. 89.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L. 49.000
MIG-29 FULCRUM	L. 109.000
MONOPOLI	L. 89.000
MOONWALKER	L. 59.000
MORTAL COMBAT	L. 119.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	L. 99.000
NBA ALLSTAR BASKET	L. 79.000
NHL 94 HOCKEY	L. 119.000
NHLPA HOCKEY '93	L. 69.000
NIGHTMARE SIMPSONS	L. 109.000
OLIMPIC GOLD	L. 69.000
OUT OF THIS WORLD	L. 89.000
OUT RUN	L. 59.000
OUTRUN 2091	L. 49.000
PAPERBOY	L. 49.000
PEBBLE PEACH GOLF	L. 119.000
PELÉ SOCCER	TELEFONARE
PGA TURNAMENT GOLF	L. 59.000
POWER ATHLETE	L. 69.000
POWER CHALLENGE	L. 89.000
POWER MONGER	L. 59.000
PREDATOR II	L. 69.000
RAMPART	L. 69.000
RANGER X	L. 109.000
RBI '93 BASEBALL	L. 99.000
ROAD BLASTER	L. 39.000
ROAD RASH II	L. 69.000
ROAD RUSH	L. 49.000
ROBOCOP 3	TELEFONARE
ROBOCOP vs TERMINATOR	TELEFONARE
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	L. 99.000
ROGERS C. BASEBALL	L. 59.000
ROLLING TUNDER II	L. 59.000

PERMUTIAMO LE TUE VECCHIE CASSETTE USATE. PASSA IN NEGOZIO!

SAINT SWORD	L. 39.000
SD VARIS	L. 39.000
SENNA-SUPER MONACO GP II	L. 79.000
SHADOW DANCER	L. 59.000
SHADOW THE BEAST	L. 39.000
SHADOW THE BEAST II	L. 69.000
SHINING FORCE	L. 99.000
SHINING IN THE DARKNES	L. 99.000
SIDE POCKET	L. 59.000
SIMPSON	L. 89.000
SONIC	L. 39.000
SONIC II	L. 59.000
SPACE HARRIER II	L. 39.000
SPEED BALL II	L. 55.000
SPIDERMAN & X-MAN	L. 119.000
SPLATTERHOUSE PART III	L. 89.000
STARFLIGHT	L. 69.000
STEEL TALOONS	L. 79.000
STORMLORD	L. 29.000
STREET OF RAGE 2	L. 79.000
STRIDER	L. 39.000
SUB ATTACK	L. 79.000
SUMMER CHELLENGER	L. 99.000
SUMO FIGHTING	L. 99.000
SUPER AIR WOLF	L. 69.000
SUPER CHASE HQ	L. 59.000
SUPER HANG-ON	L. 69.000
SUPER HIGH IMPACT	L. 49.000
SUPER HYDLIDE	L. 79.000
SUPER KICK OFF	L. 99.000
SUPER SHINOBI II	L. 89.000
SUPER SMASH TV	L. 39.000
SUPER THUNDER BLADE	L. 49.000
SUPER WWF - WRESTLING	L. 69.000
SWORD OF VERMILION	L. 69.000
TALE SPIN	L. 69.000
TAZ MANIA	L. 69.000
TEAM USA BASKETBALL	L. 59.000
TECNO BOWL AMERICAN FOOTBALL	TELEFONARE
TECNO CLASH	L. 109.000
TENNIS GRAND SLAM	L. 55.000
TERMINATOR	L. 49.000
TERMINATOR 2	L. 69.000
THUNDER FORCE II	L. 39.000
THUNDER FORCE IV	L. 59.000
THUNDER FORCE IV PAL	L. 69.000
TOKI	L. 49.000
TOXIC CRUSADERS	L. 79.000
TOYS	L. 99.000
TURTLES	L. 109.000
TWIN HAWK	L. 59.000
TWINKY TALE	L. 49.000
TYRANTS	L. 69.000
ULTIMATE SOCCER	L. 99.000
VALIS III	L. 69.000
WARP SPEED	L. 59.000
WHIP RUSH	L. 39.000
WONDERBOY V	L. 39.000
WORLD CUP SOCCER	L. 45.000
WORLD OF ILLUSION	L. 59.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 69.000
WRESTLE WAR	L. 39.000
WWF ROYAL RUMBLE	TELEFONARE
X-MAN	L. 99.000
XRD	L. 29.000
ZOMBIE AT MY NEIGHBOR	L. 109.000

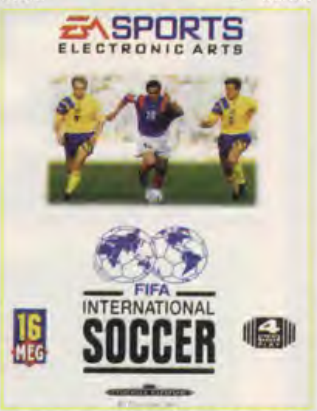
ORDINA SUBITO GRATIS IN OGNI SPEDIZIONE *

"KLASH"

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

* Ordine minimo di spedizione L. 100.000

OFFERTA L. 99.000



DISPONIBILE ORA !

OFFERTA SPECIALE

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.

ZOOL

MEGA DRIVE

GREMLIN

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA **86**
Grafica ultra colorata e scrolling fluido.

SONORO **70**
Buone musichette ed effetti sonori decenti.

GIOCABILITA' **81**
Un prodotto che si lascia giocare.

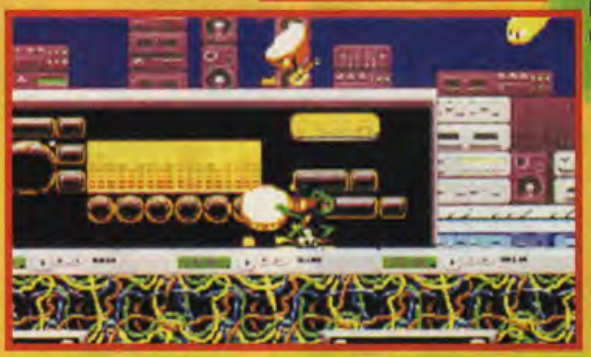
LONGEVITA' **79**
Almeno un paio di settimane di gioco sono garantite.

GLOBALE **82**
Una buona conversione che però non spinge il MD al limite delle sue capacità.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 8
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1
CONTINUE: SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 3
CARTUCCIA: GIAPPONESE
INDICAZIONI:

Finalmente. Dopo mesi di attesa il ninja della dimensione N arriva anche su console! I demoni hanno un unico scopo: trasformare tutto il bene in male e, da una scoperta fatta da Zool quando cadde con la sua nave su un pianeta isolato, sembrerebbe che la causa di molti guai sia un malefico essere di nome Krool. Questo individuo infatti ha deciso di distruggere la dimensione N, il luogo natio del nostro caro formicone, per poter poi trasformare tutti gli abitanti in spuietati assassini. Il pianeta sul quale ora Zool è atterrato è davvero uno strano posto composto da 7 mondi ognuno con una "flora" ed una "fauna" caratteristiche. Ogni livello si divide poi in altri 4 stage a difficoltà crescente.



VAI ZOOL!

Per riuscire a sopravvivere Zool si è allenato nell'arte ninja e così ora il suo corpo è in grado di sorpassare anche gli ostacoli più duri. Il nostro formicone infatti può correre, arrampicarsi, tirare calci, sparare ed utilizzare un mortale attacco con il quale spazza qualunque cosa si trovi sulla sua strada. Questo colpo gli permette inoltre di compiere salti più alti, cosa che si rivelerà poi fondamentale con il passare dei livelli. Per completare uno stage Zool dovrà raccogliere un determinato numero di CD, mentre per incrementare il vostro punteggio avrete a disposizione tutta una serie di bonus. Ogni tanto a far compagnia al nostro amico arriva anche la sua ragazza che lo seguirà imitando le sue mosse anche se la maggior parte del tempo Zool la passerà combattendo contro il cronometro, visto che ogni stage ha un tempo limite per esser completato. La tattica migliore consiste nel massacrare nemici e nel raccogliere le piccole vespe arancioni, che aumenteranno l'energia del nostro eroe anche se per far ciò dovrete esser molto rapidi. Ovviamente alla fine di ogni livello ve la dovrete vedere con un mega boss, dopo di che volerete in un bonus stage nel quale potrete recuperare vite e power up extra.

E VAI DI TECHNICOLOR!

Lo sprite di Zool è veramente ben animato: peccato che però si trovi in un mare di guai. Sinceramente il gameplay del gioco non è nulla di particolare anche se l'attenzione ai dettagli grafici lo rendono così colorato da risultare abbastanza coinvolgente.

Zool è il classico game sullo stile di Sonic che però risente di una certa mancanza di profondità di gioco. La grafica riesce spesso a catturare il giocatore, però il game risulta abbastanza semplice, tanto che rischia di diventare noioso, soprattutto quando morite a causa di un mostriciattolo che si distingue poco dal fondale a causa dei suoi colori. La grafica dei livelli è molto fantasiosa, peccato però che non si possa dire la stessa cosa del sistema di gioco, che rimane sempre lo stesso. Poteva essere meglio, ma rimane comunque un buon prodotto.

DENIZ AHMEY

GET READY!

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

MEGA DRIIVE
Europei se non diversamente indicato
ALADDIN
ANOTHER WORLD
ASTERIX
BUSSY THE BOBCAT
BOLLS VS. BLAZER
CHUCK ROCK 2
CLIFFHANGER
COOL SPOT
DRACULA
ECCO THE DOLPHIN
F1 RANCING
FATAL FURY
FIFA SOCCER
FLASHBACK
GENERAL CHAOS
GLOBAL GLADIATORS
GOLDEN AXE 3 (JAP)
GUNSTAR HEROES
HAUNTING STARRING POLTERGUY
HOOK
JUNGLE STRIKE
JURASSIC PARK
LANDSTOLKER
MICRO MACHINE
MIG 29
MORTAL KOMBAT
NHL HOCKEY 94
POPULOUS 2
RANGER-X (EX RANZA)
RCKED KNIGHT ADVENTURE
SHINOBY III (JAP)
SONIC SPINBALL
STREET FIGHTER 2 C.E.
TEENAGERS MUTANT NINJA TURTLES
THUNDER FORCE 4
TINY TOONS
TMNT TUORNAMENT FIGHTER
ULTIMATE SOCCER
WWF ROYAL RUMBLE
ZOMBIES ATE

GAME GEAR
ALIEN 3
BART VS. WORLD
BATMAN RETURN
CHAKAN
CHUCK ROCK 2
DEFENDER OF OASIS
DONALD DUCK
DORAEMON
ECCO THE DOLPHIN
GLOBAL GLADIATOR
HOOK
INCREDIBLE CRUSH DUMMIES
JURASSIC PARK
LAND OF ILLUSION
LAST ACTION HERO
MIRTAL KOMBAT
PRINCE OF PERSIA
ROAD RUNNER
ROBOCOP
SONIC 2
SONIC CHAOS
SPIDERMAN RETURN OF SINISTER 6
STREET OF RAGE 2
SUPER KICK OFF
SUPER OFF ROAD
TAZMANIA
VAMPIRE
WWF WRESTLEMANIA STEEL CAGE

MEGA CD
AMAZING SPIDERMAN
BATMAN RETURN
CLIFFHANGER
DRACULA
DRADON'S LAIR
ECCO THE DOLPHIN
FINAL FIGHT
HOOK
JAGUAR XJ220
KRIS KROSS
LETAL ENFORCES
MAD DOG MC CREE
MONKEY ISLAND
ROAD AVENGER
SON OF CHUCK
SONIC
TERMINATOR
WWF RAGE IN THE CAGE

SUPER NINTENDO
7TH SAGA
ACTRAISER 2
AERO THE ACROBAT
ALLADIN
BRAAM STOKER DRACULA
CHAMPIONSHIP POOL
CLAY FIGHTER
COOL SPOT
DAFFY AND MARVIN THE MARTIAN
DEAD DANCE
EQUINOX
FINAL FIGHT
JURASSIC PARK
LAST ACTION HERO
LAWNMOWERMAN (IL TAGLIAERBE)
LUFIA AND FORTRESS OF DOOM
MIKEY'S ULTIMATE CHALLENGE
MORTAL KOMBAT
NIGEL MANSELL RACE
POP'N TWIN BEE
ROCKY RODENT
ROCK'N ROLL RANCING
RUN SABER
SECRET OF MANA
STREET FIGHTER 2 TURBO
STRIKER
SUNSET RIDERS
SUPER BOMERMAN + MULTITAP
SUPER EMPIRE STRIKE BACK
SUPER MARIO ALL STAR
TECMO SUPERBOWL
TMNT TOURNAMENT FIGHTER
WIZARD OF OZ
WORLD HEROES
ZOMBIE ATE MY NEIGHBORS

GET READY!

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

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

DISPONIBILI I GIOCHI DEL 3DO. TELEFONARE PER INFORMAZIONI

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

MASSIMO RISPETTO DEI TEMPI DI CONSEGNA CONCORDATI
Tutti i marchi citati sono di esclusiva proprità delle singole Case Produttrici

DISPONIBILI GIOCHI PER GAMEBOY. ACQUISTO E VENDITA GIOCHI USATI PER SUPER NINTENDO

PER RAGIONI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTA LA MERCE DISPONIBILE

VIRTUAL SOCCER

SNES

HUDSON SOFT

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA **89** — *Grafica ben difenita ed un sacco di inquadrature duverse.*

SONORO **83** — *Bei cori da stadio e musichette passabili.*

GIOCABILITA' **85** — *Il controllo degli omini è buono.*

LONGEVITA' **82** — *Dovrete impiegnarvi un bel po' per vincere contro il computer.*

GLOBALE **85** — *Un buon gioco per tutti gli amanti dello sport più bello del mondo.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 8

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1-2

CONTINUE: NO

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1

CARTUCCIA: GIAPPONESE

INDICAZIONI:

Divorate il campo con Virtual Soccer per Super Nes! Oh... beh sembra proprio che quest'anno l'Inghilterra non andrà ai mondiali a meno che la Polonia non batta l'Olanda e che l'U.K. non vinca su San Marino con almeno 6 goal di scarto... Ma in fondo perchè spendere un sacco di soldi per andare in America quando con questo game per il SNes potete ottenere lo stesso effetto? (e in fondo che interessa a noi dell'Inghilterra, caro Paul? ndr).

VIRTUAL FORMATION

Virtual Soccer è uno di quei game che può vantare una gran quantità di opzioni e visuali. Potrete infatti prender parte ad un sacco di competizioni, sia europee che mondiali, ma se non vi sentite pronti non preoccupatevi perchè a vostra disposizione c'è anche un'utilissima opzione per far pratica, grazie alla quale vi potrete allenare senza l'assillo della squadra avversaria. Una volta che avrete selezionato il tipo di gioco e la durata dell'incontro, vi verrà mostrato lo schermo delle tattiche, nel quale potrete selezionare la formazione che più vi aggrada ed all'occorrenza sostituire anche i giocatori che dovranno scendere in campo. Dopo di che la partita può incominciare.

Non preoccupatevi! Non avrete bisogno di un casco virtuale per poter giocare a questo nuovo game, ma ciò di cui certo bisogna esser dotati sono almeno dei riflessi decenti ed una minima abilità calcistica. Gli sprite del game sono ben realizzati ed anche il Mode 7 lavora bene; comunque è nel modo a 2 giocatori che Virtual Soccer dà il meglio di se, specialmente quando a giocarlo ci sono 2 persone di pari abilità! Davvero una bella vittoria per la Hudson.

PAUL RAND

UNDER CONTROL

Come già in precedenza era accaduto per altri titoli, anche Virtual Soccer utilizza tutti i tasti del pad del SN. Questo vi permette di avere a vostra disposizione una vasta scelta di tiri, come ad esempio pallonetti, cross ecc ecc. Inoltre, finalmente, in questo gioco è presente, oltre a molte altre regole, il fuorigioco che dà un senso di realismo maggiore alla simulazione, anche se è terribile vedersi annullare un goal dopo una bellissima azione perchè un giocatore non è rientrato in tempo!

GUARDANDOSI ATTORNO

Grazie all'impiego del Mode 7, Virtual Soccer permette al giocatore di scegliere tra tutta una serie di possibili visuali che potranno esser selezionate all'inizio del game. Potrete vedere il campo con una visuale a volo d'uccello, lateralmente oppure da dietro la porta, come accadeva in Striker; inoltre l'inquadratura cambierà automaticamente nelle rimesse e nei calci d'angolo per darvi la miglior visuale possibile. Davvero niente male!

PLAY GAME SHOP

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

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

3DO

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

NEO GEO

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

SUPER NINTENDO FAMICOM

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

MEGA CD

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

MEGA DRIVE

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

MS DOS e CD ROM

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

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

SUPER PUTTY

CVG HIT

SUPER NES

SYSTEM 3

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE

GRAFICA **92**
Un sacco sprite ben animati ed una gran quantità di fondali ultra colorati. Che altro potete desiderare?

SONORO **86**
Musiche degli anni 60s e grandi effetti sonori.

GIOCABILITA' **88**
Vi prenderà ed allora sarà difficile mollarlo.

LONGEVITA' **88**
Abbastanza impegnativo e vi ci vorrà un bel po' di tempo prima di finirlo!

GLOBALE **90**
Anche un pezzo di legno si divertirebbe a giocarci!

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 8

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1

CONTINUE: SI

LIVELLI DI DIFFICOLTA': NP

CARTUCCIA: GIAPPONESE

INDICAZIONI:

Cos'è quella cosa blu, che si allunga e si accorcia, che rimbalza e che fagocita tutto quello che si trova davanti? Vi arrendete? Semplice sono le polpette di mia madre!

Vi ricordate ragazzi quando si giocava con il Pongo? Beh, se credevate che quei tempi fossero finiti vi sbagliavate di grosso: infatti Super Putty è tra noi e dovrà sfacchinare un bel po' prima di portare al termine la sua missione. Diinfatti il nostro gommoso amico dovrà attraversare la bellezza di 6 livelli, per un totale di 20 mondi, e tutto questo per salvare il suo caro amico Robot rapito da chissà quale forza sconosciuta. Super Putty può rimbalzare, appiattirsi, allungarsi, infiltrarsi, liquefarsi ed anche fagocitare i nemici. Non male come eroe moderno non trovate?

ANNI RUGGENTI DEI TROPICI...

Ed ora non poteva mancare un bel commento sul sound di questo strampalato e bizzarro game. Bene, dovete sapere che le musiche sono molto carine e riprendono in maniera perfetta i temi degli anni '60 dando così al gioco un'atmosfera veramente particolare. It's Boogie time!

PONGO POWER!

Il gioco in sostanza si rivela esser un platform game e ci sono tutta una serie di azioni che Putty potrà compiere durante la sua peregrinazione lungo i vari livelli. Qui infatti vi capiterà di incontrare tutta una serie di esseri che potranno esser inglobati (occhio però: solo quelli commestibili) facendovi così recuperare parte dell'energia persa. Questi mostriciattoli vanno da carote Terminator con tanto di occhiali da sole e giubbotto di pelle, a maiali su astro scooter, da funghi saltellanti a polli che depongono strane uova che una volta schiuse diventano dei mega lottatori di sumo. I programmatori hanno dedicato molto tempo alla cura dei dettagli e la cosa si vede molti. Infatti vi capiterà di scorgere sul fondale robot che sbraitano al bar per avere da bere oppure un simpatico maghetto che aiuterà Putty fermando momentaneamente i nemici trasformandoli in tante sfere luccicanti. Insomma proprio un gran game!

Grandioso! Super Putty è davvero un gran game. Il personaggio principale infatti è dotato di una "personalità" (lo so forse è un po' esagerato), di una carica incredibile ed è stupendo vederlo inglobare un bel vegetale così come vedere tutti gli abitanti di questo pazzo mondo. Le risate sono assicurate così come il divertimento e la giocabilità. E' il gioco che avete sempre desiderato. Avanti non perdete tempo. Correte a comprarlo!

AMANDA TIPPING

Telefona per le novità e i titoli non in listino

3 DO e Amiga CD 32 con le ultime novità

MORGANA

Importazione diretta USA e JAPAN

Neo Geo L. 649.000
Neo Geo+Gioca L. 699.000 - 3 Count Bout L. 349.000 - Art of fighting L. 299.000
Art of fighting 2 L. 459.000 - Burning fight L. 199.000 - Crossed Sword L. 799.000
Cyber Lip L. 89.000 - Fatal Fury 2 L. 359.000 - Fatal Fury Special L. 459.000
Ghost Pilot L. 159.000 - League Bowling L. 109.000 - Samuray Sho Down L. 449.000
Sengoku L. 199.000 - Sengoku 2 L. 329.000 - Soccer Brawl L. 179.000 - Survivor Tel
Super Side Kick L. 339.000 - Top Hunter Tel - World Heroes 2 L. 349.000 - Mega CD2 Scart L. 499.000
Mega Cd IIa+2 Game L. 639.000 - After Burner III L. 119.000 - Batman Returns L. 109.000
Chuck Rock L. 109.000 - Dracula L. 119.000 - Ecco the Dolphin L. 109.000 - Final Fight L. 89.000 - Jaguar Jzzo L. 119.000
Mag Dog L. 109.000 - Night Striker L. 119.000 - Night Trap L. 119.000 - Ninja Aleste L. 79.000 - Slipheed L. 129.000
Spiderman VS the King Pin L. 119.000 - Sonic L. 129.000 - Terminator L. 119.000 - Wolf Child L. 89.000 - Wonder Dog L. 69.000

Mega Drive 2 Scart/Pal L. 269.000 - Megadrive 2 Scart/Pal + Gome L. 289.000 - New - Aero the Acrobat L. 99.000 - Awesome Possum L. 119.000
Dual Turbo Remote L. 119.000 - Dashin Desperados L. 109.000 - ESPN Fottaball L. 119.000 - Fantastic Dizzy L. 99.000 - Flinstone II L. 99.000 - Gavntlet 4 L. 109.000
Jim Power L. 109.000 - Last Action Hero L. 109.000 - Race Drivin L. 99.000 - Ren e Stimpy L. 109.000 - Robocop VS Terminator L. 129.000 - Rolling Thunder 3 L. 119.000
Shining Force 2 L. 129.000 - Sonic Spinball L. 109.000 - Turtles/Tour. Fig. L. 129.000 - Sonic 3 Tel - Zool L. 109.000 - I RICHIESTISSIMI: Addams Family - Alladin L. 119.000
Alien 3 L. 95.000 - Another World L. 95.000 - Babsy L. 89.000 - Bull's VS Blazers L. 85.000 - Captain America L. 99.000 - Cool Spot L. 105.000 - Dinosaurus for Hire L. 99.000
Ecco the Dolphin L. 95.000 - European Club Soccer L. 99.000 - Ex Ranza L. 89.000 - Flashback L. 104.000 - F. 1 L. 109.000 - Global Gladiator L. 109.000
Golden Axe 3 L. 89.000 - Jungle Strike L. 114.000 - Jurassick Park L. 124.000 - Robocop 3 L. 109.000 - Rocket Knight Adventure L. 109.000 - Senna GP. 2 L. 79.000 - Spiderman VS xMan L. 119.000 - Micromachine L. 95.000
Mig 29 L. 119.000 - Mortal Kombat L. 124.000 - Street Fighter 2 CE L. 129.000 - OFFERTISSIME - Shinobi 3 L. 105.000 - Superman L. 109.000 - Tazmania L. 89.000 - Tiny Toons L. 99.000 - Turtles Hyperstone L. 99.000
Street of Rage 2 L. 99.000 - xMan L. 115.000 - Desert Strike L. 69.000 - Super Nes + Joypad L. 249.000 - Haunting Starring Polter Guy L. 109.000 - Megalomania L. 109.000 - Sonic 2 L. 69.000
Zombie L. 109.000 - Majin Saga L. 59.000 - Mickey e Donald L. 69.000 - Road Rush L. 69.000 - Side Pocket L. 69.000 - Shinobi 2 L. 79.000 - Taz-Mania L. 69.000
David Robinson Basket L. 49.000 - Valis L. 39.000 - Bram Stoker's Dracula L. 119.000 - Clifhanger L. 119.000 - Incredible Crash Dummies L. 125.000 - Mickey's ultimate challenge L. 129.000
Holyfield Boxing L. 39.000 - Actraizer II L. 119.000 - Daffy e Marvin the Martian L. 125.000 - Last Action Hero L. 119.000 - Lawnmower Man L. 124.000 - Super Battle Ship L. 115.000 - Super Battle Tank 2 L. 125.000
Thunder Force IV L. 69.000 - Lufia e Fortress of Doom L. 139.000 - Super Empire Strikes Back L. 139.000 - Super Star Wars L. 119.000 - Tazmania L. 89.000 - Tiny Toons L. 99.000 - Turtles Hyperstone L. 99.000
New. Alladin L. 134.000 - Robocop Terminator L. 125.000 - I RICHIESTISSIMI - Addams Family 2 L. 115.000 - Art of Fighting L. 179.000 - Alien's 3 L. 115.000 - Babsy L. 115.000
Dig e Spike Volleyball L. 129.000 - Daffy e Marvin the Martian L. 125.000 - Last Action Hero L. 119.000 - Lawnmower Man L. 124.000 - Super Battle Ship L. 115.000 - Super Battle Tank 2 L. 125.000
Jim Power L. 125.000 - Lufia e Fortress of Doom L. 139.000 - Super Empire Strikes Back L. 139.000 - Super Battle Ship L. 115.000 - Super Battle Tank 2 L. 125.000
Paladin Quest L. 124.000 - Robocop Terminator L. 125.000 - I RICHIESTISSIMI - Addams Family 2 L. 115.000 - Art of Fighting L. 179.000 - Alien's 3 L. 115.000 - Babsy L. 115.000
TMNT/Tournament Fighters L. 129.000 - Super Nes + Joypad L. 249.000 - Super Nes + 2 Joypad + Mario L. 349.000 - Super Nes Italy + S.M.W. L. 309.000
Cuch Rock L. 99.000 - Cool Spot L. 119.000 - Dragon Ball 2 L. 129.000 - Jurassic Park L. 135.000 - Kawasaki Challenge L. 139.000 - Kikikaikai L. 119.000
GP 1 Motomondiale L. 159.000 - Jimmy Connors L. 129.000 - Mazinga Z L. 109.000 - Mortal Kombat L. 129.000 - Nigel Mansel L. 129.000
Magical Quest L. 129.000 - Mario Collection L. 139.000 - Rushing Beat 2 L. 119.000 - Street Fighter 2 Turbo L. 159.000
Pop Twin Bee L. 129.000 - Road Runner L. 109.000 - Super Star Wars L. 119.000 - Tazmania L. 115.000 - Tiny Toons L. 99.000 - Utopia L. 119.000
Super Mario Kart L. 109.000 - Zombie Ate Neighbors L. 89.000 - LE OFFERTISSIME - Boxk to the Future L. 89.000 - Blues Brathers L. 69.000
Zelda 3 L. 109.000 - Contra Spirit L. 69.000 - Dead Dance L. 79.000 - Desert Strike L. 79.000
Batman Returns L. 79.000 - First Samurai L. 79.000 - Mazinger Z L. 99.000 Mario is Missing L. 79.000
Final Fight 2 L. 69.000 - Super Star Challenge L. 79.000 - Return of Double Dragon L. 69.000
NBA All Star Challenge L. 79.000

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

Spedizioni velocissime con corriere su richiesta del cliente

TUTTI I NOMI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI

SUPER NES

THQ

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE

GRAFICA **76** — Sprite abbastanza definiti. - In alcuni casi lo scrolling é un po' traballante.

SONORO **80** — Buone mesiche ed effetti sonori molto azzeccati.

GIOCABILITA' **80** — Se trovate un amico con cui giocarci lo proverete molto spesso

LONGEVITA' **85** — Riuscire a finirlo sarà veramente una bella impresa.

GLOBALE **85** — Un must per tutti fan del coin-op e per chi desideri un po' di sano e genuino blastaggio

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 8

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1-2

CONTINUE: SI

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 3

CARTUCCIA: GIAPPONESE

INDICAZIONI:

TOTAL CARNAGE

Sangue, violenza, stragi e massacri... Ecco cosa vi aspetta nell'ultimo game targato THQ.

Come molti di voi ben sapranno Total Carnage altri non è che il sequel di Smash TV e, come nel suo predecessore, anche qui a farla da padroni è la violenza! Comunque alcune cose sono cambiate, infatti ora non vi trovate più in uno studio televisivo ma in ambienti aperti tutti caratterizzati da un bello scrolling multidirezionale, per cui oltre che con i soliti nemici in questo game ve la dovrete vedere anche con il terreno. Lo scopo di questa nuova avventura è presto detto; dovrete riuscire ad eliminare il caro e buon generale Akhboob (complimenti per il nome!) che proprio questa mattina ha deciso di lanciare un salutare attacco missilistico contro il mondo intero dall'impianto nucleare che tiene nel giardino sotto casa sua. Che ci volete fare, ognuno ha i suoi passatempi!

COMMANDO CLONE

Total Carnage in fin dei conti si rivela essere una sorta di Commando solo che, questa volta, la cosa è molto più difficile. La ragione di ciò è che il game era stato studiato e realizzato per il gioco in coppia; questo non vuol dire che il gioco in solitario sia impossibile ma solo che difficilmente (ma molto difficilmente!) riuscirete a finirlo. Inizierete la vostra avventura con un semplice fucile, ma man man che andrete avanti potrete recuperare armi via via più potenti e questo per fronteggiare avversari sempre più forti. E se credete che i livelli siano duri aspettate di giungere al cospetto di uno dei vari boss di fine stage.

SIG. SPOCK CI TIRI SU!

Per avere la speranza di riuscire a raggiungere i boss di fine livello con qualche vita, durante la partita potrete recuperare dei disc che vi permetteranno di saltare alcune zone degli stage. anche se così facendo potreste perdere alcuni oggetti che potebbero rivelarsi molto utili per proseguire la vostra missione. In alcuni punti dei livelli lo scrolling si ferma e voi verrete attaccati da tutte le direzioni, un po' come accadeva in certe stanze di Smash TV. Inutile dire che in queste situazioni perdere qualche vita diventa una cosa molto (troppo!) facile. Che altro dire ragazzi: fucile in spalla e buona caccia a tutti!

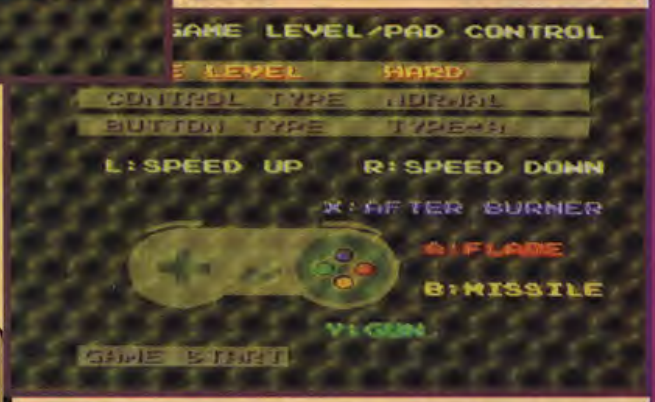
Total Carnage è un'ottima conversione da coin-op che però piacerà molto probabilmente solo ai fan di questo gioco. Infatti in certi casi l'azione è davvero convulsa e le vostre dita avranno un bel po' da fare sul pad ma attenti perchè basta un attimo d'esitazione per venir colpiti da qualche nemico che si è avvicinato un po' troppo. La grafica è buona, anche se alcuni sprite sono un po' piccoli e l'unica nota stonata è lo scrolling che in alcuni casi si rivela esser un po' incerto e traballante, anche se questo può esser perdonato dai programmatori visto la totale assenza di rallentamenti nonostante il gran numero di sprite presenti contemporaneamente su schermo. In conclusione si tratta di un buon prodotto che dà il meglio di se nel modo a 2 giocatori.

DENIZ AHMET

GIG HIT

DESERT FIGHTER

La Guerra del Golfo è ormai finita, ma la battaglia per il miglior simulatore deve ancora cominciare... La seconda guerra mondiale ha dato il via ad una moltitudine di film, ed ora la Guerra del Golfo sembra aver avuto lo stesso effetto nel mondo dei vidoogiochi. DF infatti non è altro che l'ultima versione del caro e buon vecchi Desert Strike che approda sul SNes. Come membro delle forze alleate dovrete combattere nel deserto del Medio Oriente nel tantativo di fermare l'avanzata delle truppe di Saddam, stando contemporaneamente attenti a non stravolgere il famigerato "Balance of Power" delle UN. Ci sono 9 diverse missioni, che includono combattimenti con piattaforme Scud, depositi di munizioni, distruzione di fabbriche ed aereoporti, con voi sempre impegnati nel tentativo di portare alla vittoria le truppe alleate. Inizialmente dovrete scegliere il vostro mezzo: avrete a disposizione un A10 Thunderbolt, un F15 e un A10, che non è molto facile da pilotare, ma è dotato di un extra trust in grado di incrementare la vostra velocità massima. All'inizio della missione verrete sottoposti ad un breve brief, nel quale vi saranno illustrati i vostri obbiettivi, che dovranno per forza essere tutti eliminati per poter passare alle missione successiva.



Sinceramente non sono un gran fan dei giochi strategici, ma questo finchè non ho provato DF. Ci sono moltisssime cose da fare e l'azine è sempre diversa (non si sta solo a bombardare come facevo solitamente!). La grafica è molto realistica ed anche il sonoro non è niente male. Vi sembrerà di sentire veramnte il rumore dei motori dei vostri mezzi o le esplosioni al suolo delle bombe! E' divertente ed appassionante; che altro si può mai volere da un gioco!?!?

AMANDA TIPPING

WAR!

I vari obbiettivi delle vostre missioni comprendono deserti, città montagne, raffinerie e fabbriche, ma state attenti durante un attacco a non finire le munizioni perchè dovreste ritornare alla vostra base per potervi rifornire. Una caratteristica del gioco consiste nel fatto che ogni tanto vi toccherà prendere delle decisioni che potrebbero finire con l'influenzare realmente l'intero corso della guerra. Infatti se attaccherete una città vedrete i cittadini manifestare, mentre se distruggete una raffineria vi beccherete le proteste degli ambientalisti. Infine quale guerra non ha i suoi servizi TV? Così in DF potrete scegliere di vedere ben 20 diversi tipi di reportage, che vi terranno sempre informati sull'andamento della vostra guerra. Non è stato trascurato nulla in questo prodotto: pensate che la data di uscita del game è prevista per il 15 Gennaio, che coincide con il terzo anniversario dell'inizio della guerra!

SUPER NES

SYSTEM 3

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE

GRAFICA	92	*Sprite ultra dettagliati ed animazioni fluidissime.*
SONORO	90	*Vi sembrerà di trovarvi in mezzo ad una vera battaglia.*
GIOCABILITA'	94	*I comandi rispondono bene e l'azione risulta essere molto coinvolgente.*
LONGEVITA'	93	*Un sacco di missioni da completare.*
GLOBALE	94	*Un game che non può mancare nella vostra videoteca.*

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

MEGABIT:	8
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCATORI:	1
CONTINUE:	PASSWORD
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	3
CARTUCCIA:	GIAPPONESE
INDICAZIONI:	

PERGIOCO MILANO via San Prospero 1, MM1 Cordusio
PERGIOCO ROMA via Degli Scipioni 109, Metro Ottaviano
PERGIOCO vendita telefonica ITALIA: tel. 02 / 874580 - 874593

TORNA IL CATALOGO COMPARATO AMIGA PC DEI VIDEOGAMES ORIGINALI SU DISCHETTO

AMI	PC	(prezzi in migliaia di lire) TITOLO
69,9	89,9	1869
59,9	....	3D WORLD BOXING
39,9	49,9	688 ATTACK SUB
....	99,9	A LINE IN THE SAND
99,9	99,9	A-TRAIN
....	119,9	A-TRAIN + CONSTRUCTION SET
49,9	39,9	A-TRAIN CONSTRUCTION SET
....	79,9	A.G.E.
99,9	....	A320 AIRBUS
....	99,9	A320 AIRBUS USA
....	89,9	ABANDONED PLACES
....	99,9	ACES OF THE PACIFIC
....	69,9	ACES OF THE PACIFIC WWII:1946
69,9	79,9	AIR BUCKS Build Your Airline
....	49,9	AIR COMBAT Chuk Yeager's
....	119,9	AIR COMBAT CLASSICS LUCASARTS
....	89,9	AIR COMMANDER
79,9	....	AIR FORCE COMMANDER
69,9	....	AIR SUPPORT
....	79,9	AIR WARRIOR
....	99,9	AIR WARRIOR II
....	49,9	AIRCRAFT & ADV. FACTORY
....	89,9	AIRCRAFT & SCENERY DESIGNER
....	79,9	ALCATRAZ
59,9	....	ALIEN 3
....	99,9	ALIEN BREED
79,9	....	ALIEN BREED II
89,9	....	ALIEN BREED II Amiga 1200
39,9	....	ALIEN BREED Special
....	139,9	ALONE IN THE DARK
....	99,9	AMBUSH AT SORINOR
69,9	79,9	AMERICAN GLADIATORS
109,9	129,9	ANCIENT ART OF WAR IN SKIES
....	69,9	ARMOR ALLEY
....	79,9	ARMOUR GEDDON
....	99,9	ATAC Secret War Against Drugs
....	79,9	ATP FLIGHT ASSIGNMENT
89,9	99,9	AV-8B HARRIER ASSAULT
109,9	99,9	B17 FLYING FORTRESS
....	99,9	BANE OF THE COSMIC FORGE
89,9	....	BARD'S TALE CONSTRUCTION SET
....	29,9	BART Vs. SPACE MUTANTS
....	79,9	BATMAN RETURNS
....	109,9	BATTLE CHESS 4000
69,9	69,9	BATTLE ISLE '93
69,9	....	BATTLE OF BRITAIN
....	99,9	BATTLES OF DESTINY
....	49,9	BATTLETECH POWERHITS
59,9	....	BEASTLORD
....	119,9	BETRAYAL AT KRONDOR
45,9	72	BILL & TED'S Excellent Advent.
....	49,9	BILL ELLIOTT'S NASCAR CHALL.
59,9	....	BILL'S TOMATO GAME
69,9	....	BIRDS OF PREY
119,9	119,9	BLADE OF DESTINY
59,9	....	BLASTAR
39,9	39,9	BLUE ANGELS
....	109,9	BLUE FORCE
59,9	....	BOB'S BAD DAY
69,9	79,9	BODY BLOWS
79,9	....	BODY BLOWS 2 Galactic
89,9	....	BODY BLOWS 2 Galactic Ami 1200
49,9	....	BOROBODUR Planet of Doom
....	79,9	BRIDGE 7.0
....	89,9	BRIDGE MASTER Windows
....	59,9	BRIX
39,9	39,9	BUDOKAN The Martial Spirit
....	49,9	BUG BOMBER
49,9	59,9	BUNNY BRICKS
....	89,9	BUSHBUCK
....	99,9	BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE
79,9	89,9	CAESAR
79,9	89,9	CAMPAIGN
39,9	49,9	CAMPAIGN From Africa to Europe
....	99,9	CAPITALIST PIG
....	79,9	CAPTIVE
....	49,9	CARL LEWIS CHALLENGE
....	79,9	CARMEN SANDIEGO AMERICA'S PAST
....	109,9	CARMEN SANDIEGO WHERE IN SPACE
....	79,9	CARMEN SANDIEGO WHERE IN TIME
....	129,9	CARMEN SANDIEGO WHERE IN USA
....	129,9	CARMEN SANDIEGO WHEREINWORLD
....	119,9	CARRIER STRIKE
....	99,9	CARRIERS AT WAR
....	129,9	CARRIERS AT WAR CONSTR. KIT
....	49,9	CASTLES DATA DISK
49,9	49,9	CATCH'EM
149,9	....	CATHEDRAL
....	29,9	CENTER COURT TENNIS
69,9	79,9	CHAMPIONSHIP MANAGER '93
29,9	29,9	CHAMPIONSHIP MANAGER '93 Data
....	139,9	CHESS MANIAC National Lampoon
....	89,9	CHESSMASTER 4000 TURBO
89,9	99,9	CIVILIZATION
99,9	....	CIVILIZATION Amiga 1200
....	109,9	CLASH OF STEEL
....	49,9	COASTER
....	99,9	COBRA MISSION
....	79,9	COGITO Windows
....	119,9	COMANCHE MAXIMUM OVERKILL
....	79,9	COMANCHE MISSION DISK 1
69,9	....	COMBAT AIR PATROL
....	89,9	COMBAT CLASSICS
79,9	....	CONFLICT: KOREA
....	99,9	CONQUERED KINGDOMS
....	69,9	CONQUERED KINGDOMS Scen. #1
....	99,9	CONQUEST OF JAPAN
49,9	....	COOL CROC TWINS
49,9	....	COOL WORLD
24,9	....	CRAZY CARS 2
59,9	....	CREATURES
....	79,9	CREEPERS
....	69,9	CRUSADERS OF DARK SAVANT
....	99,9	CYBER EMPIRES
59,9	....	CYTRON
99,9	99,9	D-DAY
59,9	59,9	DALEK ATTAK
109,9	99,9	DARK SEED
....	129,9	DARK SIDE OF XEEN
....	139,9	DARK SUN Shattered Lands
....	99,9	DAUGHTER OF SERPENTS
....	119,9	DAY OF THE TENTACLE
....	....	DESERT STRIKE
89,9	89,9	DICK TRACY
....	....	DIGGERS Ami 1200
....	99,9	DINO PARK TYCOON
....	89,9	DISCOVERIES OF THE DEEP
....	99,9	DISCOVERING AMERICA
....	159,9	DISTANT SUNS ART BUNDLE
109,9	....	DOMINIUM
....	....	DONK
89,9	....	DRACULA
79,9	....	DUNE
99,9	....	DUNE II Battle for Arrakis
....	....	DYLAN DOG
....	....	DYLAN DOG Attraverso specchio
69,9	....	EARTH INVASION Windows
89,9	....	EL-FISH
99,9	....	EMPIRE DELUXE
49,9	....	EMPIRE DELUXE SCENARIOS
79,9	....	EPIC
99,9	....	ESS MEGA European Stallon Sim.
79,9	....	EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE
....	....	EXODUS 3010 The First Chapter
69,9	....	EXTASY
69,9	....	EYE OF THE BEHOLDER II
109,9	....	EYE OF THE BEHOLDER III
109,9	....	F-15 STRIKE EAGLE III
49,9	....	F-19 STEALTH FIGHTER
....	....	F17 CHALLENGE
109,9	....	FALCON 3.0
69,9	....	FALCON 3.0 FIGHTING TIGER
79,9	....	FALCON 3.0 MIG-29 DEADLY ADV.
129,9	....	FIELDS OF GLORY
59,9	....	FIGHTER COMMAND
109,9	....	FLASHBACK
129,9	....	FLIGHT SIMULATOR 5.0
119,9	....	FOOTBALL PRO '93
119,9	....	FREDDY PHARKAS
79,9	....	FREE D.C.
99,9	....	FRONTIER Elite II
79,9	....	GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER
79,9	....	GEAR WORKS
59,9	....	GEEKWAD Games of the Galaxy
99,9	....	GLOBAL DOMINATION
....	....	GLOBAL GLADIATORS
59,9	....	GNOME ALONE
89,9	....	GO SIMULATOR
79,9	....	GOAL! (Kick Off 3)
....	....	GRAHAM TAYLOR SOCCER CHALL.
109,9	....	GRAND PRIX
39,9	....	GRAND PRIX CIRCUIT
99,9	....	GRAND SLAM BRIDGE II
99,9	....	GREAT NAVAL BATTLES
59,9	....	GREAT NAVAL BATTLES SUPERSHIPS
99,9	....	GREG LEMOND'S BICYCLE ADV.
89,9	....	GUNSHIP 2000
69,9	....	GUNSHIP 2000 SCENARIO
79,9	....	GUY SPY & Crystals Armageddon
....	....	HAGAR The horrible
79,9	....	HARDBALL III
....	....	HARLEQUIN
89,9	....	HARPOON
109,9	....	HARRIER JUMP JET
69,9	....	HEAD COACH FOOTBALL 2.0
59,9	....	HEART OF CHINA
....	....	HILL STREET BLUES
69,9	....	HIRED GUNS
99,9	....	HISTORY LINE 1914-1918
89,9	....	HOME ALONE 2
109,9	....	HOMEWORLD Gateway II
59,9	....	HOMEY D. CLOWN
109,9	....	HONG KONG MAHJONG PRO
119,9	....	HOYLE CLASSIC CARD GAMES
59,9	....	HUMANS 2 The Jurassic Levels
39,9	....	HUMANS DATA DISK Jurass.Lev.
39,9	....	I PLAY 3D SOCCER
109,9	119,9	INDIANA JONES Fate of Atlantis
39,9	49,9	INDIANAPOLIS 500
59,9	49,9	INDY ACTION Fate of Atlantis
....	159,9	INSTRUMENT PILOT SCEN. WEST
69,9	69,9	INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMP.
59,9	....	ITALIAN NIGHT
....	69,9	JEOPARDY!
....	89,9	JETFIGHTER II
....	69,9	JETFIGHTER II MISSION DISK
....	59,9	JEWELER'S DILEMMA
....	79,9	JIMMY WHITE'S SNOOKER
....	49,9	JOE & MAC CAVEMAN NINJA
....	69,9	JPP'S GOAL BUSTERS
....	79,9	JURASSIC PARK
....	139,9	KASPAROV'S GAMBIT
....	....	KGB
....	99,9	KING'S QUEST V
....	109,9	KING'S QUEST VI
....	89,9	LA BELLA E LA BESTIA
....	99,9	LANDS OF LORE
....	69,9	LEATHER GODDESSES PHOBOS!
49,9	49,9	LEEDS UNITED CHAMPIONS!
....	49,9	LEGEND
89,9	89,9	LEGEND OF KYRANDIA
....	59,9	LEGEND OF MYRA
109,9	109,9	LEGENDS OF VALOUR The Dawning
79,9	99,9	LEMMINGS 2 The Tribes
....	49,9	LETHAL WEAPON
....	49,9	LHX ATTACK CHOPPER
....	79,9	LIFE & DEATH II The Brain
....	49,9	LINKS
....	119,9	LINKS 386 PRO
....	49,9	LINKS COURSE THE BELFRY
....	49,9	LINKS FIRESTONE
49,9	49,9	LINKS MAUNA KEA
....	....	LION HEART
59,9	....	LORDS OF TIME
....	109,9	LOST FILES SHERLOCK HOLMES
....	129,9	LOST IN TIME Parte 1 e 2
....	109,9	LOST SECRET OF RAINFOREST
....	79,9	LOST TREASURES OF INFOCOM
....	49,9	LOST TREASURES OF INFOCOM II
....	89,9	LOTUS
69,9	79,9	LURE OF THE TEMPTRESS
39,9	39,9	M1 TANK PLATOON
109,9	....	MAELSTROM
....	79,9	MANIAC MANSION
119,9	....	MASTER OF ORION
99,9	....	MATRIX CUBED
....	....	McDONALDLAND
59,9	....	MEAN ARENAS
....	49,9	MEGA COLLECTION
109,9	....	MERCENARIES
99,9	....	MICHAEL JORDAN IN FLIGHT
24,9	....	MICROPROSE SOCCER
89,9	....	MICROSOFT ARCADE Windows
79,9	....	MIDWINTER II Flames of Freedom
....	....	MILLEMIGLIA
79,9	....	MILLENNIUM Return to Earth
99,9	....	MIND CASTLE Spell of Word Wiz.
119,9	119,9	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.
59,9	....	MORPH
49,9	....	MOTORHEAD
79,9	79,9	NAPOLEONICS
99,9	....	NFL FOOTBALL
129,9	....	NHL HOCKEY
99,9	....	NICK FALDO'S CHAMP. GOLF
....	....	NICKY BOOM
89,9	....	NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.
....	....	NO SECOND PRIZE
49,9	....	OH NO! MORE LEMMINGS
79,9	....	OMAR SHARIF ON BRIDGE
99,9	....	OMAR SHARIF'S BRIDGE
49,9	....	ONE STEP BEYOND
49,9	....	ORK
24,9	....	OUT RUN EUROPA
69,9	....	OVERDRIVE
129,9	....	PACIFIC WAR
99,9	....	PALADIN II
79,9	....	PANZER BATTLES
59	....	PARAGLINDING SIMULATION
109,9	....	PATRIOT
39,9	....	PATTON STRIKES BACK
79,9	....	PERSONAL PRO
59,9	....	PGA TOUR GOLF Tournament Disk
89,9	....	PGA TOUR GOLF Windows
79,9	....	PINBALL DREAMS
....	....	PIRACY
139,9	....	PIRATES! GOLD
79,9	....	PLAN 9 FROM OUTER SPACE
89,9	....	POOL ARCHER MACLEAN'S
49,9	....	POPULOUS & PROMISED LANDS
109,9	....	POPULOUS 2
....	....	POPULOUS 2 CHALLENGE
....	....	POPULOUS WORLD EDITOR
79,9	....	POSITRONIC BRIDGE BASIC
69,9	....	PREHISTORIK 2
....	....	PREMIER MANAGER 2
....	....	PREMIERE
....	....	PRIME MOVER
119,9	....	PRINCE OF PERSIA 2
139,9	....	PRIVATEER
69,9	....	PRIVATEER Speech Pack
....	....	PROJECT-X
89,9	....	PROPHECY OF THE SHADOW
109,9	....	QUEST FOR GLORY III
....	....	QWAK
24,9	....	RACK'EM ACCOLADE
99,9	....	RAGS TO RICHES
49,9	....	RAILROAD TYCOON CLASSIC
119,9	....	RAILROAD TYCOON DELUXE
24,9	....	RBI BASEBALL 2
99,9	....	REACH FOR THE SKIES
59,9	....	REACH FOR THE STARS 3rd Edit.
99,9	....	RED BARON
....	....	RED ZONE
59,9	....	RETEE 2!
....	109,9	RETURN OF THE PHANTOM
....	109,9	RINGWORLD
....	89,9	ROBOCOD James Pond 2
79,9	....	ROBOCOD James Pond 2 x Ami1200
69,9	89,9	ROME AD92
....	79,9	ROME Pathway to Power
....	79,9	RUGBY CHALLENGE
99,9	109,9	RULES OF ENGAGEMENT 2
....	89,9	SAN FRANCISCO SCENERY 5.0
....	99,9	SCENERY COLLECT. CALIFORNIA
....	99,9	SCENERY COLL. GREAT BRITAIN
....	49,9	SCENERY DISK 12
....	49,9	SCENERY DISK 9
....	119,9	SCENERY DISK ITALY
....	49,9	SCENERY DISK WESTERN EUROP.
....	109,9	SCRABBLE
....	129,9	SEAL TEAM
79,9	89,9	SECRET OF MONKEY ISLAND
....	99,9	SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE
69,9	79,9	SENSIBLE SOCCER 1992/3
....	29,9	SERVE & VOLLEY
....	119,9	SEVEN CITIES OF GOLD
....	79,9	SFIDE INVERNALI
....	139,9	SHADOW CASTER
69,9	....	SHADOW OF THE BEAST III
....	129,9	SHADOW OF THE COMET
69,9	69,9	SHADOWORLDS
....	79,9	SILVERBALL
59,9	....	SIM ANT
....	69,9	SIM CITY CLASSIC
59,9	89,9	SIM EARTH
....	89,9	SIM EARTH Windows
....	89,9	SIM FARM
89,9	99,9	SIM LIFE
....	99,9	SIM LIFE Windows
....	49,9	SLEEPWALKER
....	....	SLEEPWALKER x Amiga 1200
59,9	....	SOCCER KID
....	89,9	SOFT KARAOKE
....	119,9	SOLITAIRE'S JOURNEY
....	69,9	SOUND,GRAPHICS & AIRCRAFT UPG.
....	69,9	SPACE 1889
....	79,9	SPACE HULK
....	89,9	SPACE QUEST IV
....	119,9	SPACE QUEST V Next Mutation
....	59,9	SPACE WRECKED
....	129,9	SPACEWARD HO!
....	89,9	SPEAR OF DESTINY
....	99,9	SPEED RACER
....	99,9	SPELLJAMMER Pirates Realmspace
....	99,9	STAR CONTROL II
....	99,9	STAR TREK 25th Anniversary
....	99,9	STAR TREK 25th Anniversary
....	129,9	STAR WARS CHESS
....	24,9	STARGLIDER 2
....	39,9	STEEL THUNDER
....	24,9	STREET FIGHTER
59,9	79,9	STREET FIGHTER II
....	149,9	STRIKE COMMANDER
....	89,9	STRIKE COMMANDER SPEECHPACK
....	69,9	STRIKE COMMANDER Tactical Op.
39,9	39,9	STRIKE FLEET
....	109,9	STRIKE SQUAD
39,9	69,9	STRIKER
59,9	....	STRIP POKER LIVE
....	109,9	STRONGHOLD Dungeons & Drag.
....	129,9	STUNT ISLAND
....	79,9	SUMMER CHALLENGE
79,9	....	SUPERFROG
....	69,9	SURF NINJAS
49,9	....	SWORD OF HONOUR
89,9	109,9	SYNDICATE
....	129,9	TASK FORCE 1942
....	79,9	TERMINATOR 2 CHESS WARS
....	49,9	TESSERAE
....	69,9	THE BIG 100
....	119,9	THE BLUE & THE GRAY
59,9	....	THE CHAOS ENGINE
....	89,9	THE DARK HALF
....	89,9	THE DARK QUEEN OF KRYNN
....	49,9	THE FINAL CONFLICT
49,9	....	THE GODFATHER (Il Padrino)
....	119,9	THE GREAT WAR
....	39,9	THE HUMANS Insult to Injury
....	69,9	THE KEYS TO MARAMON
89,9	89,9	THE KOSHAN CONSPIRACY
....	119,9	THE LEGACY Realm of Terror
69,9	79,9	THE LOST VIKINGS
59,9	....	THE MANAGER
79,9	89,9	THE PATRICIAN
....	99,9	THE PERFECT GENERAL
....	69,9	THE PERFECT GENERAL 20st Cent.
....	49,9	THE PERFECT GENERAL WWII
21	....	THE PROMISED LANDS (POPULOUS)
....	69,9	THE ROCKETEER
....	69,9	THE SHADOW OF YSERBIUS
39,9	....	THE SIMPSONS
....	69,9	THE SPOILS OF WAR
....	99,9	THE TWO TOWERS Lord of Rings 2
....	79,9	THEATRE OF WAR
69,9	....	THIRD REICH
29,9	....	TOKI
79,9	....	TOM LANDRY FOOTBALL DeLuxe
....	39,9	TONY LARUSSA BASEBALL 1992
....	109,9	TONY LARUSSA BASEBALL II
....	99,9	TORNADO
....	39,9	TOYOTA CELICA GT RALLY
49,9	....	TRODDLERS
....	79,9	UFO
....	139,9	ULTIMA SECOND TRILOGY IV-V-VI
....	139,9	ULTIMA UNDERWORLD
....	139,9	ULTIMA UNDERWORLD II
....	49,9	ULTIMA UNDERWORLD Promozione
....	49,9	ULTIMA VI The False Prophet
....	139,9	ULTIMA VII
....	139,9	ULTIMA VII Part 2 SERPENT ISLE
....	69,9	ULTIMA VII THE SILVER SEED
....	119,9	UNLIMITED ADVENTURES AD&D
69,9	....	URIDIUM 2
....	99,9	USA EAST
....	109,9	V FOR VICTORY
....	139,9	V FOR VICTORY II
....	139,9	V FOR VICTORY III
....	139,9	V FOR VICTORY IV
....	119,9	VEIL OF DARKNESS
....	79,9	VIKINGS Fields of Conquest
69,9	....	WALKER
....	139,9	WAR IN RUSSIA
89,9	89,9	WAR IN THE GULF
69,9	....	WAR IN THE GULF Americano
....	129,9	WARLORDS II
89,9	....	WAXWORKS
....	99,9	WAYNE GRETZKY HOCKEY 3
....	69,9	WAYNE'S WORLD
....	89,9	WEEN
....	99,9	WESTERN FRONT
....	79,9	WHALE'S VOYAGE
99,9	99,9	WHEN TWO WORLDS WAR
59,9	....	WILD WEST WORLD
....	179,9	WIN TOTUS LIBRA Windows
....	129,9	WIN TOTUS Windows
89,9	49,9	WING COMMANDER
....	99,9	WING COMMANDER ACADEMY
....	119,9	WING COMMANDER II
....	79,9	WING COMMANDER II +SPEECHPACK
....	79,9	WING COMMANDER II Sp.Oper. 1&2
....	69,9	WIZARDRY V Heart of Maelstrom
....	79,9	WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS
....	99,9	WORLD WAR II South Pacific
69,9	69,9	WORLDS OF LEGEND Son of Empire
39,9	....	WRESTLEMANIA WWF
49,9	....	WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE TOUR
....	129,9	X WING+ B WING
....	79,9	X WING B-WING
....	79,9	X WING IMPERIAL PURSUIT
....	79,9	XENOBOTS
69,9	69,9	YO!JOE!
....	79,9	ZOOL
....	59,9	ZYCONIX

PERGIOCO

Novità in arrivo

PERGIOCO ®

Attenzione: i prezzi possono variare senza possibilità di preavviso.

Videogames

Grande offerta giochi!!! 20% in meno sui giochi per MEGA DRIVE SUPERNINTENDO

CD ROM arrivi CD ROM CD ROM

arrivi per PC

edizione italiana

AUTOROUTE EXP. EUROPA WIND.	199.900
AUTOROUTE EXP. ITALIA WIND.	199.900
CAMPAIGN 2	99.900
GOBLINS 3	109.900
HIRED GUNS	in attesa
INCA 2	139.900
INNOCENT	in attesa
LARRY V Italiano	99.900
SAM & MAX Italiano	139.900
SAM & MAX Upgrade Italiano	19.900
SIMON THE SORCERER	99.900
T.F.X.	119.900
XMAS LEMMINGS	79.900

con manuale in italiano

FANTASY EMPIRE	in attesa
FIRE & ICE	79.900
INDY CAR RACING	119.900
SAM & MAX	119.900

in lingua originale inglese

AXIS GAME CHEATER	109.900
NEW TOM & JERRY	49.900
PAINT POWER	69.900
ACES OF THE DEEP	129.900
ACES OVER EUROPE	119.900
AIR FORCE COMMANDER	39.900
ARMORED FIST	139.900
BLOODNET	129.900
CARRIERS AT WAR II	129.900
COMANCHE MISSION DISK 2	99.900
COMMAND STARSHIP	109.900
DOGFIGHT	119.900
DRAGON KNIGHT III	139.900
ELDAR SCROLLS ARENA	129.900
F/A HORNET	99.900
FLIGHT SIMULATOR TOOL KIT	119.900
GABRIEL KNIGHT	129.900
GRAND SLAM BRIDGE II WIND.	in attesa
HARRIER SVGA	109.900
JACK THE RIPPER	119.900
KRONOLOG	119.900
LARRY VI	129.900
MARTIAN & AMAZON BUNDLE	109.900
METAL & LACE	89.900
MIG-29 STAND ALONE	149.900
MORTAL KOMBAT	79.900
PREMIER MANAGER 2	89.900
QUEST FOR GLORY IV	119.900
RED CRYSTAL	109.900
SCENERY DISK 11	49.900
SIM CITY 2000	129.900
STAR TREK II	109.900
SUB WARS	139.900
TERMINATOR 2 The arcade game	79.900
ULTIMA VIII	in attesa
ULTIMA VIII Speech pack	in attesa
UNDERSEA ADVENTURE	99.900
WINTER OLYMPICS	99.900
WIZARDRY TRILOGY II	99.900
HARPOON II	89.900
NEW YORK SCENERY 5.0	89.900
PARIS SCENERY 5.0	89.900
POLICE QUEST 4	129.900
WASHINGTON DC SCENERY 5.0	99.900
LINKS PEBBLE BEACH	69.900
LEGEND OF KYRANDIA 2	119.900
SYNDICATE DATA DISK	59.900
THIRD REICH	109.900
TONY LARUSSA DDISK	39.900
TOWER	149.900
V FOR VICTORY AT SEA (V)	139.900

arrivi AMIGA CD 32

HUMANS I+II	69.900
JURASSIC PARK	69.900
LABIRYNTH	in attesa
SENSIBLE SOCCER 1992/3	69.900
SURF NINJAS	69.900
THE LOTUS TRILOGY	69.900
TROLLS	69.900
WINTER SUPER SPORTS	69.900

arrivi per AMIGA

edizione italiana

BENEFACTOR	in attesa
CAMPAIGN 2	89.900
GLOBAL DOOL	in attesa
GOBLINS 3	99.900
INNOCENT	in attesa
PERILIELION	in attesa
SIMON THE SORCERER	89.900
SIMON THE SORCERER Ami 1200	99.900
XMAS LEMMINGS	79.900

con manuale in italiano

CANNON FODDER	69.900
FORMULA 1	59.900
JURASSIC PARK	59.900
THE CHAOS ENGINE Amiga 1200	69.900
ZOOL 2	69.900

in lingua originale inglese

DISPOSABLE HERO	69.900
DOGFIGHT	99.900
DRACULA	79.900
F-117 NIGHTHAWK	109.900
GLOBAL DOMINATION	89.900
ISHAR II	89.900
JACK THE RIPPER	119.900
KRONOLOG	119.900
MORTAL KOMBAT	69.900
TERMINATOR 2 The arcade game	69.900
THE BLUE & THE GRAY	99.900
TURRICAN 3	69.900
WINTER OLYMPICS	89.900
WONDER DOG	59.900

per Macintosh

in lingua originale inglese

DELTA V	129.900
FA-18 HORNET	139.900
FIREFALL ARCADE	89.900
GABRIEL KNIGHT	129.900
HOYLE CLASSIC	89.900
MORE INCREDIBLE MACHINE	89.900
POLICE QUEST 4	129.900
POPULOUS	in attesa
SIM CITY 2000	129.900
V FOR VICTORY AT SEA (V)	139.900

CD ROM PC

3D HOME ARCHITECT	159.900
AEGIS GUARDIAN OF FLEET	159.900
ALL MUSIC GUIDE	109.900
ALONE IN THE DARK	149.900
CHESSMASTER 4000 TURBO	109.900
CINEMANIA '94	169.900
CREAM OF THE CROP II	69.900
DAEMONSGATE	79.900
DARK SUN Shattered Lands	159.900
DR. FUN PACK	39.900
DR. GAMES	39.900
DR. MUSIC	39.900
DR. SHAREWARE	39.900
DR. WINDOWS	39.900
FRACTOOLS III	79.900
FRACTUNES	69.900
GABRIEL KNIGHT	149.900
GEEKWAD Games of the Galaxy	59.900
GOBLINS 3 in italiano	in attesa
HELL CAB	189.900
HUMANS I+II	89.900
INCA 2 in italiano	in attesa
IRON HELIX	99.900
JACK THE RIPPER	119.900
JOURNEYMAN PROJECT	139.900
JURASSIC PARK	79.900
LABYRINTH OF TIME	149.900
LARRY VI	119.900
MICROCOSM	in attesa
NEWSWEEK INTERACTIVE V	99.900
OCEAN LIFE Vol. II	69.900
OS/2 BOX VER 1 SHR	39.900
OSCAR (TROLLS 2)	69.900
REBEL ASSAULT	in attesa
SAM & MAX in italiano	139.900
SIGNIFICANT SERIES	19.900
STAR TREK II	89.900
SUPER GAMES Windows	29.900
T.F.X. in italiano	119.900
TAO OF COW	29.900
TERMINATOR 2 CHESS WARS	89.900
THE LAWNMOWER MAN	109.900
TORNADO in Italiano	109.900
VIRTUAL REALITY START KIT	109.900
WINTER SUPER SPORTS	69.900
WOLFPACK	109.900
WORLD OF XEEN	129.900

CD ROM MACINTOSH

ARCHIVES OF HISTORY	139.900
CARS CARS CARS	139.900
DINOSAUR DISCOVERY	79.900
INDIANA JONES Fate of Atlantis	129.900
THE 7th GUEST	169.900
WILD WEIRD & WACKY	139.900

CD ROM MAC/PC

FISHEYE VIEW	109.900
HYPNOTIC HARP	99.900

VIRTUAL PINBALL

MEGA DRIVE

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: INTERNI

FLIPPER

GRAFICA **67**
Grafica scarna ed un po' povera di colori.

SONORO **69**
Musichette orecchiabili ma il MD ci ha abituato a ben altre cose!

GIOCABILITA' **71**
Se siete amanti del genere e volete costruirvi un flipper allora vi ci potreste anche divertire.

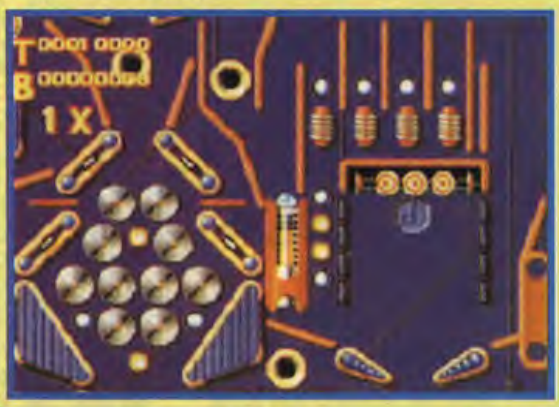
LONGEVITA' **90**
Praticamente infinito!

GLOBALE **70**
Ve ne potreste innamorare, ma potreste anche trovarlo insignificante. Dategli una occhiata prima di decidere.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 8
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1-4
CONTINUE: NO
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1
CARTUCCIA: GIAPPONESE
INDICAZIONI:

Flipper fai da te? No EA? Ahi...ahi...ahi...ahi... Yeah! Finalmente è arrivato il primo kit per la progettazione e la realizzazione di flipper su MD. Ora potrete sbizzarrirvi con tutti i tracciati che avete sempre desiderato, ma non avete mai osato chiedere, e la cosa migliore è che non avrete neanche bisogno di leggere il manuale per imparare ad usarlo.



Un buon sistema di costruzione rende questo prodotto un soft più che discreto per la costruzione di flipper. Sfortunatamente però non è molto divertente giocare con un piano di gioco costruito da soli e questo semplicemente perchè si sa già cosa aspettarsi. Inoltre se voi non desiderate crearvi il vostro flipper i percorsi base risultano esser troppo facili, un po' noiosi ed anche abbastanza prevedibili. Non che sia un brutto prodotto, ma sinceramente credo che con un po' più di cura avrebbe potuto esser molto meglio.

DENIZ AHMET

PINBALL MUSIC FACTORY

Sfortunatamente gli schermi predefiniti non offrono molte novità. Tanto per cominciare non sono molto grossi e non presentano livelli nascosti o boss di alcun genere. Sarete inoltre in grado di poter vedere tutto il tavolo nel giro di pochi minuti e ciò può generare un po' di insoddisfazione. Creare un nuovo flipper è la miglior soluzione per ovviare a queste pecche. Una serie di opzioni vi aiuteranno ad iniziare il vostro progetto, oppure potrete anche decidere di modificare un piano di gioco già esistente. Comunque è molto più divertente posizionare a caso un po' di oggetti di un nuovo flipper e vedere poi cosa succede. Dopo di che, se il progetto vi soddisfa potrete anche decidere di salvarlo in uno dei 10 slot disponibili. Molto probabilmente questo gioco non piacerà a tutti, ma se siete amanti di questo genere allora potrebbe fare al caso vostro.

PINBALL WIZ

Naturalmente questo programma non può certo esser considerato come una utility, anche perchè l'elemento di "costruzione" non è lo scopo finale del software. Così già in partenza vi verranno forniti tutta una serie di piani di gioco standard, con i quali potrete iniziare a giocare subito. Ogni flipper ha delle caratteristiche che potranno esser mischiate e modificate, e questo con semplici operazioni quali cambiare il tavolo di fondo, gli oggetti e la musica.

LINTAS

PS/1 IBM Multimedia System.

Adesso il computer si avvicina al mondo della fotografia, dei video e della musica.

Con il nuovo PS/1 IBM Multimedia System, sarà facile scoprire nuovi orizzonti. La sua configurazione completa comprende un lettore di CD, un set di altoparlanti stereo e interessanti applicazioni per tutta la famiglia. Così con il tuo personal potrai avvicinarti al mondo della fotografia, dei video, della voce, della musica e degli effetti sonori di qualità Hi-Fi. Un universo che fino ad ora non avevi mai conosciuto e che apprezzerai maggiormente grazie a una grafica sbalorditiva e a un sistema audio digitale a 16 bit. PS/1 IBM Multimedia System è anche incredibilmente facile da installare e da usare grazie al software guida che ti permette di utilizzarlo appena lo accendi. Inoltre, DOS 6.0, Microsoft Windows 3.1 e Works per Windows sono già precaricati e ti consentono di lavorare anche a un livello professionale. Esplora nuovi mondi con il tuo PS/1 IBM Multimedia System. Puoi trovare il tuo PS/1 presso i Concessionari e i Rivenditori IBM, tra cui i migliori computer shop, punti di vendita radio, TV e Hi-Fi e selezionati negozi Buffetti e Maggioli. Per conoscere il punto vendita più vicino, telefona al

PS/1 IBM
Cinque minuti
e sei già all'opera.

NUMERO VERDE 1678/36020

IBM

PS/1 è un marchio IBM Corp. Windows e Works sono marchi Microsoft Corp.

SUPER NES

ELITE

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

DR. FRANKEN

Dopo aver imperversato su Game Boy ecco che Frankie approda anche sugli schermi del SNes. Ed è subito horror!

Con una quantità simile di giochi sui mostri sembra incredibile che continuino ancora ad uscire game su questo soggetto; comunque visto che ormai ci siamo che ne dite di una bella recensione? Allora, il caro Frankie stanco della movimentata vita della Transilvania ha deciso di prendersi una meritata vacanza per poter ricaricare la sue batterie. Naturalmente non vuole andare solo ma si vorrebbe portare dietro la sua ragazza Bitsy (Wow!). Purtroppo però c'è un piccolo problema in quanto la dolce pulzella è priva di passaporto ed allora che fare? Semplice: il Dr Franken per risolvere il problema decide di prendere Bitsy, smembrarla e spedirla nel luogo dove il nostro bullonoso amico deciderà di passare le vacanze. Ma proprio quando tutto sembrava pronto sorge un piccolo problema: Franken si è dimenticato dove ha spedito il pacco, ma non è tutto: come se non bastasse il servizio postale transilvano ha smarrito alcuni "pezzi" del pacco e così ora Frankie dovrà girare per ben 20 livelli per poter ritrovare e ricostruire la sua dolce metà.

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

Lungo il suo viaggio il caro Frankie dovrà vedersela contro un sacco di mostri ed esseri immondi. Si parte dai classici Zombie per poi arrivare alle teste volanti, da assassini alla Venerdì 17 a scheletri, per non dimenticare poi le classiche mummie. Naturalmente il nostro eroe non starà con le mani in mano, ma ribatterà colpo su colpo gli attacchi dei suoi avversari a suon di schiaffoni e calci. Inoltre se proprio le cose dovessero andare male sappiate che potrete anche rimpinguare le vostre risorse di energia distruggendo alcuni esseri, oppure grazie alle pile che incontrerete lungo i vari livelli. Forza Frankie siamo tutti con te!

Urrà! Urrà! Per Frankie! Il game che aveva spopolato su Game Boy ora è arrivato su SNes ed è più bello che mai. Rispetto alla prima versione oltre alle migliorie grafiche e sonore sono stati introdotti tutti una serie di nuovi elementi e così ora ve la dovrete vedere con porte segrete, scale nascoste e piattaforme semoventi. Le animazioni sono davvero belle (spassosissima l'espressione del nostro amico quando perde una vita!) e lo scrolling è sempre rapido e fluido. Se a tutto ciò aggiungiamo anche una buona giocabilità ed un livello di difficoltà ben calibrato non vedo proprio perchè non dovreste comprarlo!

AMANDA TIPPING

Buone animazioni e belle ambientazioni.	89	GRAFICA
Un sacco di musichette ed effetti sonori che contribuiscono a creare una belle atmosfera.	83	SONORO
Semplicemente intrippante!	88	GIOCABILITA'
Ne avrete da scarpinare per finirlo!	87	LONGEVITA'
Una grande conversione che sfrutta in maniera più che adeguata le capacità del Super Nes.	87	GLOBALE

AZIONE:	●●●○○
STRATEGIA:	●●●○○
DIFFICOLTA':	●●●○○
MEGABIT:	8
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCATORI:	1
CONTINUE:	SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	3
CARTUCCIA:	GIAPPONESE
INDICAZIONI:	

JOYSTICK fun

Via Lorenteggio 38 - MILANO
Tel. 48.95.28.21 - 42.32.606

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

2G&P -MI- 6433950

IL SOFTWARE ALLA VELOCITÀ DELLA LUCE !

Speciale CD Rom PC

RETURN TO ZORK	MAD DOG MC CREE	DUNE	DAY OF TENTACLE
GREAT NAVAL BATTLE	MULTIMEDIA MOZART	INCA	SOUND STATION
CNN GLOBAL WIEWS	BLUE FORCE	UFO	PC KARAOKE
ULTIMA UNDERWORLD	SPEED RACER	CD CAD	IMAGE WHAREHOUSE
7H GUEST	NATURAL WONDERS	OCEAN LIVES	LIGHTING CD
SO MUCH SHAREWARE	VIDEO FOR WINDOWS	INDIANA J.	LAN MASTER

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

Ricordati:

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

AERO THE ACROBAT

SUPER NES

MARUBENI

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA **85**
Buone animazioni e fondali discreti.

SONORO **78**
Le musichette si lasciano ascoltare? anche se avrebbero potuto esser migliori.

GIOCABILITA' **90**
Vi prende e non vi molla più.Un consiglio munitevi di un bel po' d'aglio!

LONGEVITA' **88**
Dovrete sudarne di camicie prima di far fuori quel malefico clown.

GLOBALE **88**
Un buon gioco che piacerà sicuramente a tutti gli amanti del genere.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 8

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1

CONTINUE: SI

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 3

CARTUCCIA: GIAPPONESE

INDICAZIONI:

Dracula, Dracula, Dra... Chà! Chà! Chaaa... Dai bianchi affilati canini. Tu fai spaventare i bambini. Le mamme le nonne e i papà...

Sapete perchè i pipistrelli hanno le orecchie lunghe? Semplice perchè il vettore gravitazionale, esercitando una pressione sui padiglioni auricolari genera una deformazione un po' plastica e, forse, anche elastica, il tutto sincronizzato al movimento delle maree. Beh, dopo questo breve angolo culturale direi di passare al gioco. Dunque il compito del nostro eroe, Aero appunto, è quello di difendere il mondo dalle folli mire di un ex-clown e per far questo dovrà riuscire a superare indenne 4 livelli composti ognuno da altrettanti sotto-stage. Questi assomigliano molto a enormi labirinti a scrolling multidirezionale ed il problema maggiore del nostro bat-amico sarà quello di riuscire a trovare la giusta via d'uscita. Naturalmente le cose peggioreranno con il progredire del gioco visto che gli schermi diventeranno sempre più grossi e con sempre meno punti di riferimento!
Ragazzi, che roba!

Normalmente i platform consistono in una serie di livelli a scrolling direzionale. Aero no! Qui infatti ci troviamo di fronte ad un game ricco d'azione, carico di humour e davvero molto vario. Il personaggio principale poi è molto buffo e con le sue anuimazioni cartoonesche contribuisce a creare un'atmosfera tutta particolare. Inoltre se consideriamo che il livello di difficoltà è ben calibrato e che il sonoro è più che discreto credo proprio che abbiamo trovato un'altro gioco degno di comparire nelle collezioni di tutti i possessori di SNes.

DENIZ AHMET

LIFE WILL NEVER BE THE SAME!

Se c'è una cosa da dire su questo game è che sicuramente non è monotono: infatti non appena cominciate ad annoiarvi... Zack! Ecco arrivare qualcosa di nuovo! Tanto per fare un esempio vi capiterà di imbattervi in un livello fatto a mo' di montagne russe dove dovrete evitare un marasma di ostacoli, oppure in uno stage dove dovrete tuffarvi in una piscina cercando al contempo di mettere K.O. il vostro rivale Zero.

BAT-ATTACK

Anche se il nostro piccolo pipistrello è dotato di un enorme testone, che non ha nulla da invidiare a quello del caro PC-Kid, i suoi attacchi sono veramente devastanti. Aero può infatti esibirsi in tutta una serie di evoluzioni con colpi lanciati a destra e a manca, tra i quali spicca il suo salto a trivella grazie al quale è in grado di mettere K.O. anche i nemici più ostici. Inoltre potrà utilizzare anche tutta una serie di oggetti che lo aiuteranno a rendere un po' più agevole il passaggio da un livello all'altro. Tra i vari ammennicoli i più divertenti sono sicuramente quelli "circensi". Infatti vi capiterà spesso di imbattervi cannoni o trampolini che vi permetteranno di raggiungere tutte quelle zone dei livelli dove nessun pipistrello è mai giunto prima!

PERGIOCO

PERGIOCO®

video giochi

Buon Natale
e felice
Anno Nuovo

boardgames

PERGIOCO MILANO via San Prospero 1

PERGIOCO ROMA via Degli Scipioni 109

PERGIOCO

vendita telefonica
per tutta Italia
02 / 874580 - 874593

PLAYMASTER

Squillino i tamburi! Rullino le trombe! Ahem...cioè, volevo dire...oh be', lasciamo perdere. Uno si impegna a fare una introduzione diversa dal solito e guardate cosa ne viene fuori. Sapete che vi dico? Come regalo di Natale mi piacerebbe ricevere un dischetto contenente un centinaio di introduzioni pronte all'uso per questo spazio. Ed ora che ho scritto le mie quattro min...cioè, volevo dire le mie quattro righe introduttive, vi comunico che l'indirizzo a cui spedire trucchi, soluzioni e panettoni, è sempre lo stesso:

CVG - Playmaster
Gruppo Editoriale Jackson
Via M. Gorki, 69
20092 Cinisello Balsamo

A cura di FABIO D'ITALIA

TRUCCHI E SEGRETI

AMIGA

FINAL FIGHT

Volete arrivare al finale di Final Fight? Allora, nello schermo delle opzioni, quando vi si dice di accendere la TV ("turn on your TV") premete il tasto HELP. Poi premete il tasto di fuoco

e cominciate a giocare. A questo punto schiacciate in sequenza i tasti Q, W e P (quest'ultimo per due volte) e quindi uno qualsiasi fra i pulsanti del tastierino numerico come 7, home o O, ins. Quest'ultimo vi porterà alla fine del gioco, mentre gli altri vi permetteranno di saltare da un livello all'altro.

DESERT STRIKE

Volete ridurre il generale Kilbaba in tante piccole porzioni di kebab? Allora scrivete HARDCASTE e avrete armi in quantità illimitate!

AMIGA

FULL CONTACT

Vi va di "skippare" da un livello all'altro? Digitate la parola BEAUTIFUL e sarà fatta. Roditi il fegato, Van Damme!

SYNDICATE

Ecco come ottenere armi, gambe, cuore eccetera eccetera, in poco tempo e senza spendere un quattrino. Prima di tutto occorre che ricerchiate qualcosa, investendo tutti i fondi a

AMIGA

vostra disposizione; fatto questo, cominciate la missione. A questo punto, tenete premuto "control" sulla tastiera e schiacciate, uno alla volta, tutti i tasti ad eccezione della "P". Sbrigata anche questa, premete il tasto "P" pur mantenendo schiacciato il tasto 'control", quindi pigiate di nuovo tutti i tasti. Ora non vi resta che far passare un giorno (circa quattro minuti reali), dopodiché premete ESC. Sullo schermo delle statistiche vedrete scritto che la ricerca è stata completata. Se ciò per caso non è avvenuto, dovrete cominciare tutto daccapo cambiando ricerca.

FIGHTER BOMBER

Se volete accedere a tutte le missioni disponibili senza perdere tempo con i livelli più bassi, scrivete BUCKAROO nel roster dei piloti.

X-OUT

Vi piacerebbe diventare marmellata metallica sotto sale? Non credo proprio, vero? Allora, durante la partita, premete ESC e potrete skippare fra i livelli.

PRINCE OF PERSIA

Per evitare i primi tre noiosissimi livelli del gioco, accendete il led del tasto CAPS LOCK e premete F.

THE NEWZEALAND STORY

Sarà un bel gioco, ma è abbastanza noiosetto, non trovate? Eccovi allora una varietà di modi per renderlo meno pesante. Quando appare la schermata principale con il gallinaceo al centro dello schermo, scrivete MOTHER FUCKER KIWI BASTARD, oppure premete 11 volte il tasto M, o ancora, cliccate sul tasto destro del mouse; qualsiasi cosa facciate fra queste tre, il risultato è lo stesso: vite infinite! Se invece volete "farla breve", premete HELP durante l'azione e salterete al livello successivo.

SUPER HANG ON

Durante il gioco, conseguite un punteggio superiore al milione, dopodiché lasciate tranquillamente scorrere il tempo. Nella schermata della classifica, scrivete 750J. Quando ricominciate, premete ALT: facendo poi fuoco distruggerete tutti gli avversari.

AMIGA

ARKANOID 2

Una volta apparsa la schermata del titolo, scrivete ROBOCOPPER per avere vite infinite.

ANOTHER WORLD

Se volete finire il gioco senza problemi (e chi non lo vuole?) basta digitare C in qualsiasi momento e quindi scrivere uno dei seguenti codici:

Livello 1	- EDJI
Livello 2	- HIC1
Livello 3	- FLLD
Livello 4	- EDIL
Livello 5	- FADK
Livello 6	- CCAL
Livello 7	- LIBC
Livello 8	- KCIJ

Livello 9	- LDC1
Livello 10	- ICAH
Livello 11	- LDIJ
Livello 12	- LALD
Livello 13	- KJIA
Livello 14	- FLAK
Livello 15	- LAEA
Livello 16	- FIEI
Livello 17	- GABK
Livello 18	- KCGB
Livello 19	- LFEK

AGONY

Nella schermata iniziale, scrivete la parola FANTASY. Una volta iniziato a giocare, premete F4 per vite extra e la barra spaziatrice per avere tutte le magie e gli incantesimi a disposizione.

DUNE

Una edizione di Playmaster non può dirsi completa senza almeno una mega-soluzione totale, per cui eccovi quella di

Dune, gentilmente offertaci da Roberto Cisco, detto anche "Cisco Kid" (ahem, scusa Roby, la tentazione era troppo forte...- Fabio):
...Vi trovate all'interno del palazzo; parlate con il Duke, che vi darà delle informazioni. Ora uscite dal palazzo e recatevi nel sietch Carthang-harg. Qui troverete un uomo verde chiamato Fremen: parlateci e fatelo lavorare cliccando sulla frase "give orders to troop" e fatelo specializzare in 'spice' (la spezia). Ora recatevi nel sietch Carthag-tuek; lì troverete Gurney Halleck: selezionatelo e portatevelo dietro, può sempre servire. Selezionate l'altro Fremen, facendolo lavorare alla produzione della spezia. Ritornate al palazzo, andate nella stanza dove si trova il Duke e cominciate a parlare. Finito il discorso recatevi nel sietch Carthag-tuek: troverete sempre il solito Fremen che vi indicherà un nuovo sietch a 'eastwards'. Uscite dalla grotta, prendete l'aereoplanino e cercate la parola 'eastwards' sulla mappa. Premete il pulsante del mouse. Aspettate qualche secondo e troverete un altro sietch, spuntato dal nulla: entrateci e troverete un altro Fremen. Parlate, e finita la chiacchierata, fatelo lavorare alla produzione della spezia. Fatto questo, dovrebbero essere comparsi due nuovi sietch. Recatevi nel sietch chiamato Carthag-tabr, entrateci, fate lavorare il Fremen alla produzione della spezia, uscite e andate nell'altro sietch (Tuono-tuek), ripetendo la procedura di prima col Fremen. Andate nel sietch Carthag-timir, entrateci e troverete sempre il solito Fremen (che d'ora in poi si chiamerà Prospector Fremen), al quale ordinerete di lavorare. Esso trasformerà le zone grigie in zone produttive di specie. Potete muovere la truppa in tre zone contemporaneamente, come vi dirà il Fremen. Egli così si sposterà da solo nelle zone che avete selezionato. Ritornate al palazzo e andate a parlare con il Duke: questi vi ringrazierà del lavoro che avete fatto. Trovate vostra madre, Jessica, parlateci e portatela con voi: essa vi mostrerà una nuova

AMIGA

stanza del palazzo. Andate nella stanza completamente verde e Jessica vi indicherà una porta segreta a sinistra: entrate e vi troverete nella stanza delle comunicazioni. Parlate con Jessica e lei vi mostrerà che cosa può fare la macchina. Fatto questo, andate a parlare con il Ducan, che vi dirà di trovare delle macchine in grado di produrre più specie. Per far questo, andate nel sietch Tuono-tabr e il Fremen vi indicherà un nuovo sietch a 'north-east'. Usate lo stesso procedimento di prima e dovreste trovare un altro sietch, purtroppo privo di uomini ma con due nuove macchine. Uscite e andate dal Fremen che si trova a Carthag-tabr, e prendete una macchina. Ripetete la stessa cosa con il Fremen nel sietch Carthag-harg. Ritornate nuovamente al palazzo. Parlate con il Duke: egli vi dirà che nella stanza delle comunicazioni c'è un messaggio. Andate a leggerlo, dopodiché recatevi nel sietch Tuono-tabr e parlate con il Fremen, che vi mostrerà la strada per un nuovo sietch a 'south-east': andateci e troverete altri sietch. Entrandoci, troverete una fanciulla indifesa di nome Harah: prendetela con voi, andate a visitare i tre nuovi sietch e troverete dei Fremen: fateli lavorare alla produzione della spezia, tranne l'ultimo che non vi ascolterà, ma lasciatelo perdere. Se notate, la zona è grigia, quindi chiamate il Prospector Fremen e spostatelo su queste zone grigie, e fate questo per ogni zona grigia che trovate. Andate al palazzo e parlate con vostra madre, che vi dirà di andare da SOLO a Tuono-tuek per acquisire un potere che vi permetterà di comunicare con altri Fremen da fermi.

Giunti sul posto, non entrate nella grotta, ma spostatevi di un passo a destra: aspettate qualche istante e dovrebbe apparire il Duke per informarvi che è arrivato un messaggio. Ci sarà l'Imperatore che vorrà un po' di spezia. Andate dal Ducan e parlate: accettate di offrire la spezia all'Imperatore e portatevelo dietro. Andate nella sala delle comunicazioni. Ascoltate la risposta dell'Imperatore che dovrebbe essere positiva (fate questo ogni volta che vi chiamerà). Andate nella sala del Re e state a guardare fino a quando finisce il lungo e noioso discorso. Una volta finito, parlate con vostra madre e poi con il Duke, quindi ancora con Jessica, e portatevela dietro. Andate nella stanza dove sono raffigurate molte porte e selezionate Jessica. Ella vi mostrerà un'altra porta: entrateci. Troverete disteso per terra Gurney; lasciate lì Jessica e andate dal Duke; cominciate a parlare, quindi recatevi nella sala delle comunicazioni. Qui troverete Thufir Hawat: prendetelo con voi e portatelo nella stanza dove avete lasciato Jessica; selezionatelo e la porta si aprirà; entrate e troverete l'armeria. Lasciate lì Gurney Halleck. Prendete Harah, andate nel sietch Habbanya-timir, parlate con il Fremen: questi vi suggerirà il nome di un Fremen di cui Harah non ricordava. Fatto questo, ritornate al palazzo e da lì andate a 'west': troverete un altro sietch vuoto. Da qui andate a 'north-west' e troverete un altro sietch dove abita questo Fremen particolare chiamato Stilgar: portatelo con voi. A questo punto appariranno altri sietch: recatevici. Troverete altri Fremen; specializzateli in armi ed equipaggiateli con il solito sistema. Andate a Ergsun-tuek e parlate con il Fremen.

Prendete l'aereo e andate a est: troverete un altro sietch e un altro Fremen specializzato in armi, che dovrete equipaggiare come avete fatto con gli altri. Andate a Habbanya-tabr e specializzate il Fremen del luogo in armi. Ritornate al palazzo e andate dove si trova vostra madre, quindi cominciate a parlare. Prendete Gurney Halleck e andate dove stanno le truppe. Radunatele tutte in un sietch. Ora lasciate lì Gurney Halleck. Andate al palazzo e rispondete al messaggio. Andate dal Duke, parlate, andate dal Ducan e parlate di nuovo, dopodiché parlate con Stilgar. Ora prendete le armi e posizionate la freccia sulla bocca del pesce: troverete un villaggio in cui si possono acquistare oggetti che vi potranno servire. Parlate con Smuggler, comprate quello che serve per la produzione della spezia e distribuitelo ai Fremen. Per pagare il negoziante, andate al palazzo e parlate con il Ducan. Andate a Tuono-timir per depositare la ragazza, Harah. Ritornate al villaggio e una volta arrivati, andate a ovest con l'aereoplanino: dovreste trovare un sietch. Entrateci e troverete un'altra ragazza: portatela con voi. Uscite, fate un passo a destra e aspettate la notte; parlate con Chani e state a guardare cosa succede. Andate a visitare i nuovi sietch contenenti i rispettivi Fremen e specializzateli in armi, dopodiché equipaggiateli. Andate al palazzo, parlate con

vostra madre e con Trufic, Stilgar e Chani: ora avete il potere di chiamare il verme, che tanto non serve a niente. Parlate con Trufic Hawat. In seguito andate a parlare con Jessica e portatevela dietro fino alla stanza dove avete trovato Gurney disteso a terra. Parlate e vi indicherà una nuova porta: entrateci e lasciate Jessica. Andate a prendere Chani,

AMIGA

portatela nell'ultima stanza che avete scoperto e parlate, poi recatevi a Oxtyn-tabr: da lì prendete l'aereoplanino e con esso dirigetevi a ovest; troverete il padre di Chani, Kynes; parlateci e spunteranno dal nulla altri sietch con rispettivi Fremen acclusi. Fate lavorare questi ultimi in ecologia. Ora portateli tutti dove si trova il vecchio padre di Chani. Andate anche voi e cominciate a parlare con il vecchio Kynes, quindi andate nella stanza più in là: troverete dell'acqua. Stilgar vi inviterà a berla, ma voi rifiutate. Ora, da qualche parte del pianeta c'è un secondo villaggio: andateci e comprate dei laser-guns e altre cose utili. Recatevi nel villaggio Oxtya-pyans e comprate i Werding Modules; dateli ai vostri soldati e continuate così fino a quando ne avranno uno ciascuno, sempre non esagerando perché la spezia non è infinita. Ad un certo punto vi chiederanno aiuto: andate da loro e lasciate Chani. Recatevi nel sietch Sihaya-tuek e guardate se hanno finito di produrre semi per la crescita delle piante. Se hanno finito, equipaggiate i Fremen 'ecologici' e muniteli di tutto quell'armamentario, quindi distribuiteli nei punti dove si trova l'acqua. Quando i vostri uomini saranno equipaggiati di coltelli, pistole laser e di un Werding Module, nonché un alto livello di combattimento, mandateli a Carthag-tabr a fare la guerra. Se sono ben allenati, dovrebbero vincere e recuperare Chani. Ora mandate un soldato a spiare le basi nemiche. Quando avrà trovato una fortezza, andate a distruggerla, e continuate così fino ad occupare tutte le fortezze senza attaccare il palazzo. Durante la vostra missione, equipaggiate i soldati di una specie di arma atomica: servirà più avanti. Alla fine della vostra opera resterà soltanto il palazzo. Parlate con Stilgar, andate al palazzo, prendete Thufir Hawat e portatelo in uno dei tre sietch vicino al palazzo nemico. Ora prendete Chani, Stilgar, Gurney e Jessica e portateli nel sietch dove avete lasciato Thufir e parlate con quest'ultimo. Egli vi dirà di portare un minimo di 10.000 uomini, equipaggiati con l'arma atomica, nei tre sietch vicini al palazzo nemico. Ora parlate con Stilgar, accettate di attaccare il palazzo e aspettate qualche minuto; quando i nemici si arrenderanno entrate nel palazzo e godetevi lo spettacolo.

P. S.: durante il gioco controllate spesso la spezia e ricordate di darne sempre all'Imperatore.

JUNGLE STRIKE

Per il 'chopper 'em up' della Electronic Arts, trucchi a catinelle in questo numero di CVG! Reggetevi al joystick e

state a sentire...
Per cominciare dal terzo livello, scrivete BQQQAE2 e premete START. Poi, se volete avere Jake quale vostro co-pilota, ritornate alla schermata e scrivete ALLOH2K. Se invece desiderate partire dal quarto livello servitevi del cheat per il livello 3, ma come seconda password inserite EEPWTRX. Nella terza campagna, il codice per la missione 7 è indicato come 6XKZP6S4LNX. Invertitelo in XNL4S6PZKX6 e otterrete un codice per fare la quarta campagna con quattro vite in dotazione. Cambiate la prima lettera in R per fare la seconda campagna con quattro vite, in V per fare la quinta campagna con quattro vite ed in 7 per fare l'ottava campagna con...sì, avete indovinato: quattro vite. Per il momento, questo è tutto. Roger, chiudo.

MORTAL KOMBAT

Come far apparire il sangue nei combattimenti ormai lo sanno un po' tutti, ma c'è sempre qualcuno ancora all'oscuro. Indi poscia, ecco il mitico cheat proposto per la prima volta sulle pagine di Playmaster. Dunque, non dovete fare altro che scrivere la parola ABACABB con i tasti del joypad nella schermata grigia, ovvero quella dove vengono enunciate le modalità del combattimento e altre cavolate. Se udite una voce sinistra e le parole si tingono di rosa, è fatta: ora avrete tutto il sangue che volete. Alla salute!

MEGADRIVE

COOL SPOT

Livelli a scelta per tutti, offre Playmaster! Nello schermo dell'introduzione premete in sequenza A, B, C, C, B, A e

potrete materializzarvi su qualsiasi livello desiderate. Cool, isn't it?

EUROPEAN CLUB SOCCER

La password per il match finale è A63UAA61AA, ma se volete

che tutti i calciatori della vostra squadra siano dotati di un calcio più potente, inserite la password THREE SHREDED WHEAT.

JENNIFER CAPRIATI TENNIS

Direttamente dalla Virgin, un trucchetto che vi permetterà di operare delle modifiche sulle vostre capacità nonché su quelle dei vostri avversari. Non dovete fare altro che inserire la parola CONFIG seguita da quanti punti occorrono per riempire il resto degli spazi. Accederete così ad menù di configurazione dove potrete fare quanto scritto sopra.

MUHAMMED ALI'S HEAVYWEIGHT BOXING

Bizzarro, questo cheat. Inserite il codice H070007Z nel 'tournament mode' e vi troverete a combattere contro Ali Muhammid, una montagna di muscoli biancovestita dalla testa ai piedi...capelli inclusi! Ma il bello è che quando perdete, vedrete un immagine del vostro avversario senza la testa e con il corpo dell'arbitro.

MEGADRIVE

OLYMPIC GOLD

Per ottenere una partenza migliore nei 100 metri, premete prima C e poi A e B. Allora, ce la date una medaglia d'oro?

SUPER MONACO GP

Per appartenere ad un team speciale, scrivete il seguente codice:

0Q63	NBCG	E100	0000
080H	00HC	2435	E689
7ABD	FG90	0000	0001
0000	0000	A200	19C0

Se invece volete vedere la sequenza finale, inserite questo:

0Q76	2ILM	F200	0000
0070	H10F	B324	5D76
CA89	EGC1	0000	0002
0000	0000	F200	2CAC

SUPER NES

WAYNE'S WORLD

Per un gioco sovente noioso come questo, non c'è niente di meglio che un cheat per la selezione del livello desiderato.

Nella schermata con il logo rotante di Wayne's World, tenete premuti i tasti X, Y, B, L, R e il joypad in basso, dopodiché spingete quest'ultimo in alto. Tutto qui.

MECHWARRIOR

SUPER NES

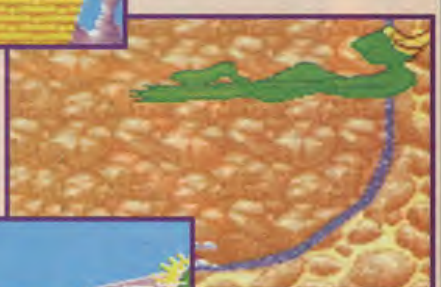
A chi non piace essere invincibili ogni tanto? Ecco in quale modo è possibile mettere il vostro Mechwarrior in questa invidiabile posizione: mettete il gioco in pausa e premete in sequenza A, L, L, Y per tre volte.

HUMAN GRAND PRIX

Per fare un testa-coda senza perdere il controllo, premete l'acceleratore e il freno simultaneamente, selezionate la direzione e mollate il freno. Se fate una brutta partenza, causate un enorme ammucchiamento di auto, ed otterrete una bandierina rossa indicante un re-start della gara. Last but not least, se volete alterare le posizioni di partenza sulla griglia, tenete schiacciato SELECT e premete il tasto B.

ROAD RUNNER'S DEATH VALLEY RALLY

Nello schermo del titolo tenete premuto il joypad a sinistra e i tasti R, Y e START. Quando vedete apparire la scritta ZIPITY SPLAT, premete X: a partita cominciata scoprirete di avere ben 75 vite in saccoccia: niente male, eh?



MEGA -CD

SOL-FEACE

Se volete fare un po' di 'skip level', mettete il gioco in pausa e premete i tasti A, B e C; poi, tenendo premuti i tasti B e C, schiacciate A. Oh, a proposito: se disponete di un joypad con il Turbo, attivatelo e potrete giocare in una versione al rallenty.

PC ENGINE

FINAL SOLDIER

Nel corso della sequenza iniziale, spingete il joypad a sinistra e a destra più in fretta che potete per accedere al sound test. Dal sound test potrete saltare di livello tenendo schiacciati i tasti 1 e 2 e premendo SELECT per 21 volte. Quando avete scelto il vostro stage, tenete schiacciati i tasti 1 e 2 e premete RUN: verrete fiondati in un lampo al livello selezionato.

PC

THE LOST VIKINGS

PC

Anche sui PC il prode terzetto di vichingi può tirare un sospiro di sollievo: ecco infatti tutti i codici d'accesso per questo bel rompicranio.

Livello 1

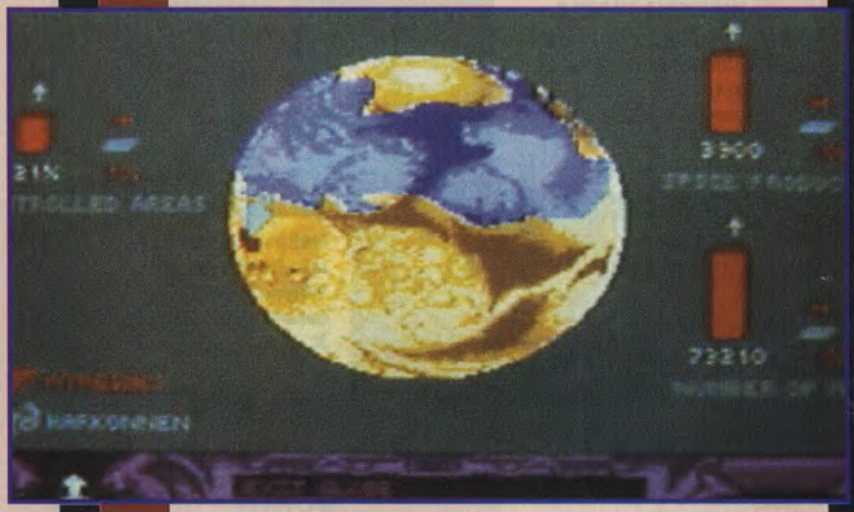
GR8T	TRSS
TLPT	PRHS
GRND	CVRN
LLM0	BBLS
7LOT	VLCN

Livello 2

QCKS	SPKS
PHR0	JMNN
C1R0	TTRS

Livello 3

JLLY	CBLT
PLNG	HOPP
BTRY	SMRT
JNKR	V8TR

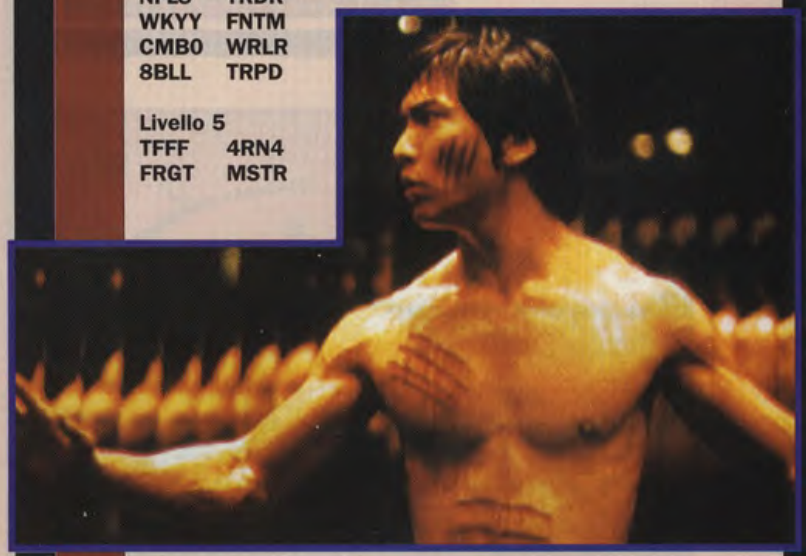


Livello 4

NFL8	TRDR
WKYY	FNTM
CMB0	WRLR
8BLL	TRPD

Livello 5

TFFF	4RN4
FRGT	MSTR



PC

EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992
Per segnare facilmente, andate in corner e battete il calcio d'angolo tenendo verso l'alto il joystick. Il portiere, intontito, non toccherà la palla e voi sarete liberi di segnare. Il trucco funziona anche con la tastiera.

BART VS THE SPACE MUTANTS
Per avere vite infinite, non dovete fare altro che digitare la parola COWABUNGA nella schermata iniziale. Do the Bartman!

GAME GEAR

MORTAL KOMBAT
Questa è forte, ragazzi! Tanto per cominciare, accendete il Game Gear. Tenete premuti insieme i pulsanti 1, 2 e START, quindi ruotate il joypad in senso orario finché sullo schermo non appare la scritta 'Now entering combat'. La schermata seguente dovrebbe essere quella della selezione dei personaggi. Scegliete un personaggio, ad esempio Sub Zero. Quando il gioco vi esorta a finire l'avversario ('Finish him!'), eseguite la solita mossa mortale del personaggio: a questi punto vedrete una sequenza con rimozioni di teste e nelle normali scene di colluttazione fra i combattenti ci sarà del sangue!

TUTTI IN CORO: WE WISH YOU A MERRY CHRISTMAS, WE WISH YOU A MERRY CHRISTMAS, WE WISH YOU A MERRY CHRISTMAS...AND A HAPPY NEW YEAR!
LA REDAZIONE RINGRAZIA E AUGURA... QUELLO CHE TUTTI SI ASPETTANO, A FABIO GAGLIARDI, MASSIMO GUIDA, ALBERTO BATTISTUTTI, ALESSANDRO BARBONI, EMANUELE ALBÉ, SIMONE TORTATO, CINZIA L., CLAUDIO UCCELLI, ROBERTO CISCO, FILIPPO RADAELLI, A TUTTI COLORO CHE HANNO INVIATO UN TRUCCO SENZA VEDERLO PUBBLICATO, ED ANCHE A QUELLI CHE NON HANNO INVIATO ALCUN TRUCCO.

JURASSIC PARK
LA GUIDA TOTALE

Fuggire dal Jurassic Park è un impresa difficile sia per un uomo che per un animale (figuriamoci per i possessori di un Megadrive). Ma le insidie del parco non avevano fatto i conti con CVG e questa guida alla soluzione del gioco! Muniti delle cognizioni stampate su queste pagine, nemmeno il T-Rex potrà impedirvi di darvela a gambe e fare ritorno alla civiltà... tutti interi.

GUIDA ALLA SOPRAVVIVENZA DEL VELOCIRAPTOR

Prima di tutto, non abbiate timore degli esseri umani! Siete un dinosauro che è quasi insensibile ai danni provocati da armi come le granate, i razzi etc. La quantità di energia sottratta da costoro è pressoché insignificante. Tuttavia dovete assolutamente evitare l'acqua, poiché il contatto con essa metterà fine al vostro scorrazzare a prescindere da quanta energia abbiate.

LA GIUNGLA

GRANT

La prima metà di questo livello non pone difficoltà insormontabili, per cui prendetevela comoda e rifornitevi di armi. I dardi azzurri sono ottimi per i dinosauri di piccola taglia come i dilofosauri, che vanno colpiti due volte; ma ciò di cui volete realmente rifornirvi sono i dardi rossi. C'è qualche arma extra da raccogliere fra le roccie, ma è un posto pericoloso, per cui è meglio che lo evitiate del tutto. Il triceratopo vi lascerà in pace finché non tenterete di attaccarlo. I granchietti preistorici sono il vostro incubo peggiore. Sono piccoli, ma sottraggono molta energia. Usate la vostra Tazer Gun su di loro perché può essere adoperata facilmente mentre siete accovacciati. Non ha bisogno di essere potenziata per stordire creature così piccole: premete il pulsante di attacco e via.

IL RAPTOR

Approfittate di questa occasione per mettere alla prova le capacità del vostro dinosauro sugli abitanti del luogo. Le cose di cui dovete acquistare padronanza sono i salti ad alta quota e gli attacchi di slancio. L'unico posto in cui è facile perdere una vita è fra le roccie, dove c'è una grossa e disgustosa palude. Per evitarla, recatevi sulla sporgenza che sta sopra di essa, sulla destra. Costei vi porterà lontano dalla summenzionata zozzeria. Ora tutto ciò che dovete fare è saltare a destra verso l'uscita.

IL DR. GRANT

Non sprecate le vostre armi e non mettetevi a girovagare senza scopo. La Tazer Gun è troppo scomoda da caricare, quindi risparmiatela per i dinosauri più piccoli. Le bombe di luce sono spesso l'unica cosa che vi permetta di superare il T-Rex, per cui non sprecatele quando i dardi possono andar bene. I programmatori hanno avuto la bella pensata di nascondere i bonus migliori e i kit medici in locazioni difficili da raggiungere: non provate nemmeno ad avvicinarvici perché otterreste solamente una brutta morte precipitando sugli aculei sistemati in maniera strategica sotto di voi.

LA CENTRALE ELETTRICA

GRANT

In qualche modo i raptor sono riusciti a introdursi nella centrale elettrica: tenete pronti i vostri dardi rossi, poiché potrebbero assalirvi in qualsiasi momento. Oltre ai dinosauri, dovete anche fare attenzione ai cavi in corto circuito. Non esiste limite di tempo, per cui fatevi indietro e osservate la direzione che prende l'elettricità. Sulle griglie grosse ci sono abitualmente quattro scintille, sebbene solo due di esse corrano sul lato destro. Non appena quella più bassa vi passa sopra la testa, cominciate ad arrampicarvi; ciò dovrebbe portarvi in cima senza rimanere fulminati.
Il T-Rex fa la sua prima apparizione in questo stage; potete udirlo a un miglio di distanza. Quando irrompe attraverso il muro, gettategli addosso delle bombe a gas e fuggite.

IL RAPTOR

Questo è un livello molto semplice. Fate carne trita dei soldati (se lo meritano, tanto sono lenti a reagire) e prestate attenzione all'elettricità. Il percorso è alquanto lineare, per cui non vi perderete.

STAZIONE DI POMPAGGIO

Qualunque sia il personaggio che controllate, in questo livello il rischio peggiore che si corre è di finire nella palude, quindi prendetevela comoda e scegliete con accortezza i tempi adatti per saltare. E se le cose volgono al peggio, ricordate che ci sono numerose sporgenze cui aggrapparsi.

DA QUI SCENDETE LUNGO IL TUBO SOTTOSTANTE, QUINDI SCAVALCATE LA PALUDE CON UN BALZO.

GRANT

Per completare questa fase del gioco, dovete rintracciare gli interruttori per aprire le porte e chiudere tutti gli sbocchi di vapore. Il vostro primo compito consiste semplicemente nel raggiungere l'altro capo della palude.

SALITE PER I PASSAGGI FINCHÉ POTETE, QUINDI GETTATEVI SULLE OSSA DI DINOSAURO.

ARCA VIDEOGIOCHI

Game Gear + Gioco
£. 275.000

MEGA DRIVE
Mortal Kombat £. 125.000
Sreet Fight II C.E £. 149.000
Aladdin £. 118.000
Land Stalker £.131.000
Asterix £. 117.000

SuperNes
Street F. II
£. 119.000
Star Fox
£. 168.000
Dead Dance
£. 132.000

Game Boy + Gioco
£. 165.000

Pc 386sx 33 2 Mb- Hd 40
Monitor SVGA col. +
SK SVGA
TAST-MOUSE-MULTI I/O

£. 1.329.000

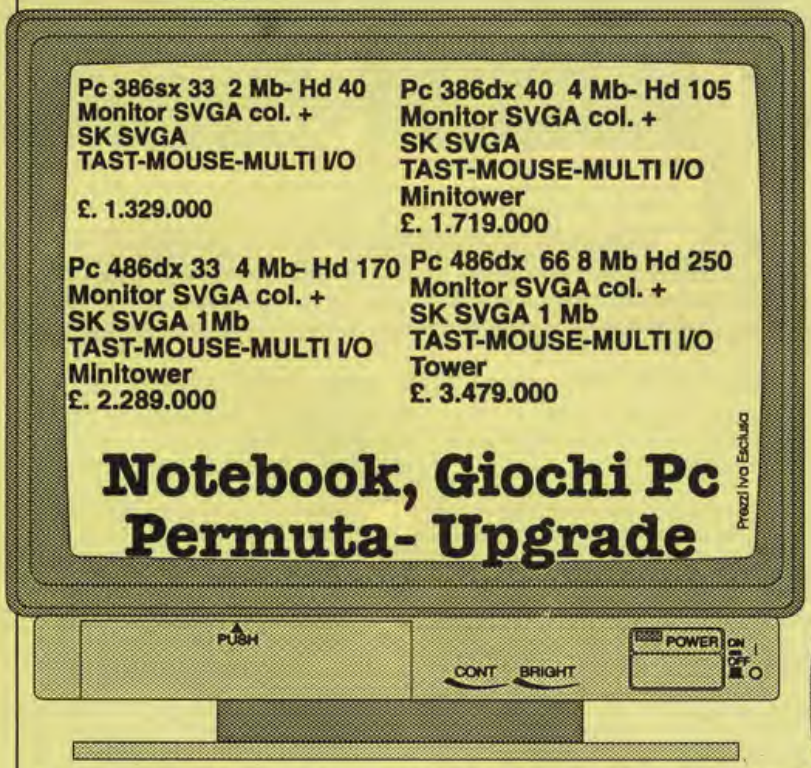
Pc 386dx 40 4 Mb- Hd 105
Monitor SVGA col. +
SK SVGA
TAST-MOUSE-MULTI I/O
Minitower
£. 1.719.000

Pc 486dx 33 4 Mb- Hd 170
Monitor SVGA col. +
SK SVGA 1Mb
TAST-MOUSE-MULTI I/O
Minitower
£. 2.289.000

Pc 486dx 66 8 Mb Hd 250
Monitor SVGA col. +
SK SVGA 1 Mb
TAST-MOUSE-MULTI I/O
Tower
£. 3.479.000

Notebook, Giochi Pc
Permuta- Upgrade

Prezzi Iva Esclusa



Stampanti:
Hp 510 £.550.00
Hp500c £.650.000

STAR
EPSON
FUJITSU

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

telefona e prenota !!

vasto assortimento di accessori per tutte le tue consolle

L'idea giusta per NATALE !!

servizio posta e corriere espresso

DATE UNA SPINTA ALLA RUOTA, MA NON SEGUITELA. ASPETTATE CHE SI FERMI, DOPODICHÉ PROCEDETE.

PORTATEVI SU QUESTA PIATTAFORMA. SE PROVATE A SALTARE, VI SPACCHERETE LA TESTA SUL TUBO E FINIRETE NELLA PALUDE.

PER PASSARE SULLE CATENE, SPINGETE IL PAD A DESTRA. NON VI E POSSIBILE SALTARE FRA DI ESSE.

I GETTI DI VAPORE CESSANO OGNI 10 SECONDI, POI RICOMINCIANO DOPO DUE. SE NON VOLETE FINIRE USTIONATI, DOVETE CALCOLARE CON ASSOLUTA PRECISIONE I TEMPI DI SPOSTAMENTO.

ASPETTATE CHE IL BRACHIOSAURO SOLLEVI NUOVAMENTE LA TESTA, QUINDI SALTATE SOPRA DI ESSA. UN ISTANTE PRIMA CHE SI IMMERGA NELLA PALUDE, SALTATE A DESTRA. A QUESTO PUNTO SUPERATE IL VUOTO SERVENDOVI DEL TUBO.

RAPTOR

E' necessaria la massima precisione nel salto, se si vuole rimanere lontani dal sozzume di cui sopra. La cosa più complicata consiste nel saltare sopra le piattaforme. Concedetevi più tempo per fare un buon atterraggio spiccando balzi in alto da un capo all'altro.

IL FIUME

Questa è una delle parti più impegnative della missione di Grant, tanto che abbiamo dovuto preparare la mappa che vedete qui a fianco. Essa vi mostra il percorso da seguire nonché alcune scorciatoie. A parte ciò, non c'è molto da dire su questa sezione, se non che dovrete provare a raccogliere tutto il fuel e cercare di non sparare a qualsiasi dinosauro entri nella vostra visuale, poiché tanto molti di essi non possono neanche raggiungervi.

A SPINGETE IL PAD IN AVANTI, COSI NON CADRETE NELLA CASCATA. SE NON SCEGLIETE IL MOMENTO GIUSTO PER FARLO, GRANT ED IL SUO CANOTTO ANDRANNO A FRANTUMARSI SULLE ROCCIE SOTTOSTANTI.

B SPARATE UN PAIO DI DARDI AZZURRI IN AVANTI PER ELIMINARE GLI PTERODATTILI CHE SI BUTTANO IN PICCHIATA.

C LANCIATE UN DARDO ROSSO UN ATTIMO PRIMA DI CADERE NELLA CASCATA PER TOGLIERE DI MEZZO IL DILOFOSAURO CHE STA SULLE ROCCIE.

D LANCIATE UNA BOMBA A GAS IN QUESTO PUNTO PER STORDIRE IL DILOFOSAURO. PRENDETE IL FUEL E LE ARMI EXTRA, QUINDI SPINGETE IN BASSO IL JOYPAD E PREMETE IL TASTO DI

E SALTO PER RISALIRE SULL'IMBARCAZIONE. PRIMA DI GETTARVI NELLA CASCATA, USATE UN DARDO ROSSO PER FAR SI CHE IL DILOFOSAURO CI PENSI DUE VOLTE PRIMA DI FARVI LA PELLE.

F LASCIATE CHE L'IMBARCAZIONE VENGA TRASPORTATA DALLA CORRENTE E PRESSATE IL JOYPAD A DESTRA, TENENDOLO SCHIACCIATO, MENTRE LA VEDETE SUPERARE LA PRIMA CASCATA.

G SCENDETE DALLA BARCA E METTETE PIEDE SULLA TERRAFERMA. SELEZIONATE I DARDI ROSSI E SPARATENE UNO AL RAPTOR. QUANDO QUESTI CADE AL SUOLO, PRENDETE IL FUEL E DIRIGETEVI ALLA DESTRA DELLA PIATTAFORMA.

H POTETE PRENDERE IL TRAGITTO PIU LUNGO SCAVALCANDO IL FIUME CON UN SALTO E GIUNGENDO FACCIA A FACCIA COL T-REX, MA C'E UNA SCORCIATOIA. RISALITE SULLA BARCA E PREMETE IL JOYPAD VERSO DESTRA MANTENENDOLO SCHIACCIATO. LA BARCA ANDRÀ SPARATA OLTRE LA CASCATA E PRECIPITERÀ VERSO IL SUOLO. TENETE PREMUTO A SINISTRA UN ATTIMO PRIMA CHE ATTERRI E VI RITROVERETE SUL FIUME.

I SALTATE IN ALTO E USATE I DARDI PER UCCIDERE IL DINOSAURO, PRENDETE IL FUEL E RITORNATE ALLA BARCA.

J COME IN PRECEDENZA, ASPETTATE FINCHÉ LA CORRENTE NON HA TRASCINATO LA BARCA OLTRE LA CASCATA E POI PREMETE VERSO DESTRA.

K SPINGETE IL PAD IN AVANTI PER OLTREPASSARE LA PRIMA CASCATA, POI CADETE GIU PER LA SECONDA. NON APPENA COLPITE L'ACQUA, SPARATE UN DARDO AZZURRO PER UCCIDERE LO PTERODATTILO.

L NON SPRECATE MUNIZIONI NEL TENTATIVO DI UCCIDERE IL DILOFOSAURO. OLTREPASSATE INVECE LA CASCATA E PREMETE A SINISTRA PER DIRIGERVI VERSO IL T-REX.

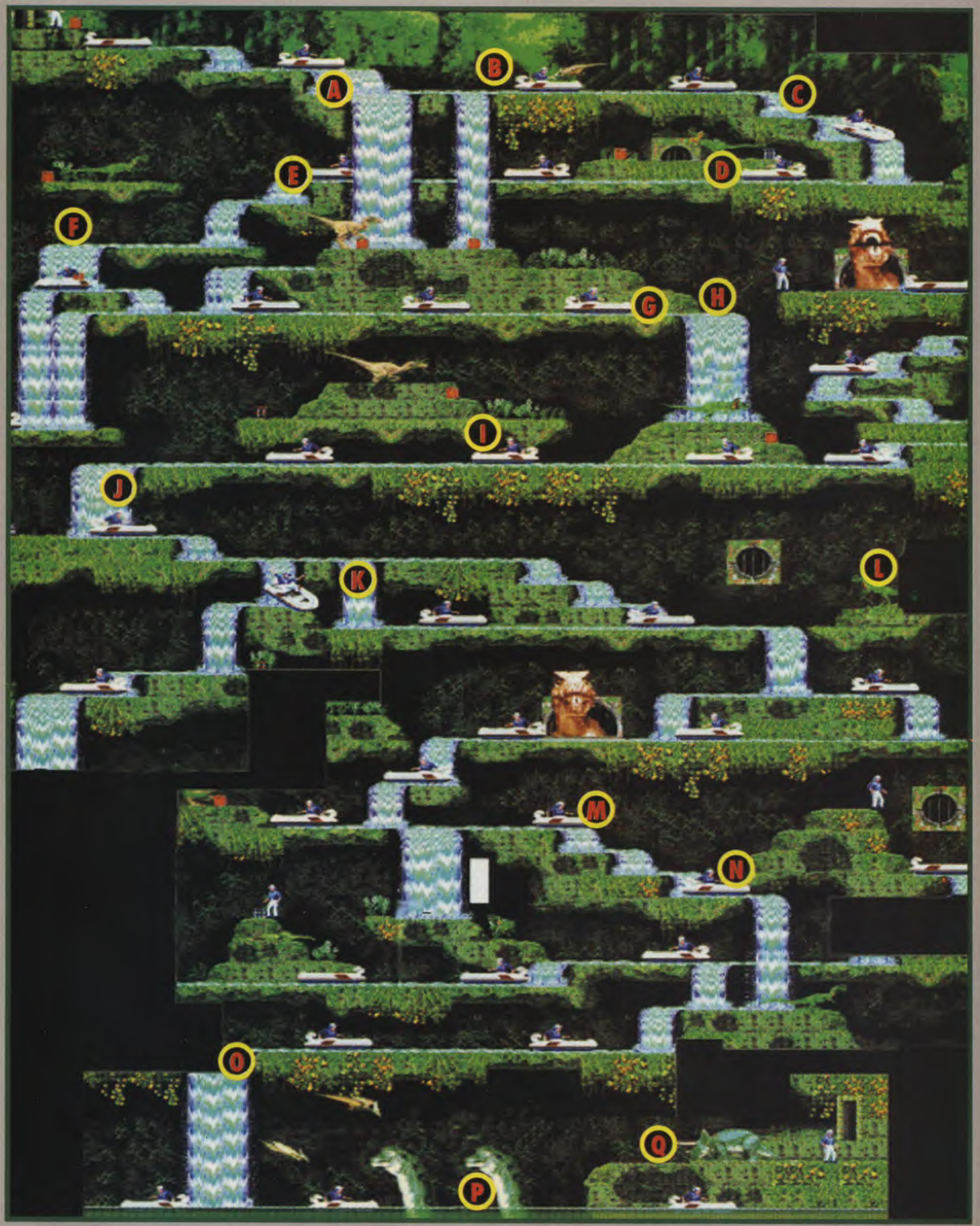
M LANCIATE QUALCHE BOMBA DI LUCE MENTRE OLTREPASSATE LA CASCATA. SE NON NE AVETE NESSUNA, USATE PURE LE BOMBE A GAS.

N SCENDETE DALLA BARCA E FREDDATE IL DILOFOSAURO. IN SEGUITO DOVRETE TENTARE DI SALTARE NELLA BARCA SUCCESSIVA. PREMETE A SINISTRA MENTRE SUPERA LA CASCATA PER MANTENERLA SULLA ROTTA.

O L'UNICO RISCHIO CHE POTETE CORRERE CADENDO LUNGO QUESTA CASCATA E DI INCONTRARE DUE PTERODATTILI. SBARAZZATEVENE SUBITO PRIMA DI FARE QUALSIASI ALTRA COSA.

P I BRACHIOSAURI VI SPINGERANNO FUORI DALL'ACQUA SE VI MUOVERETE NEI TEMPI SBAGLIATI. SE CIO DOVESSE ACCADERE, PROVATE A SALTARE MENTRE LE LORO TESTE S'INABISSANO NUOVAMENTE, E DOVRESTE ATTERRARE SULLA BARCA ANZICHÉ FARVI UNA BEVUTA.

Q QUESTO TRICERATOPO NON E COSI AMICHEVOLE COME QUELL'ALTRO. QUINDI, SALTATE IN ALTO E BLASTATELO CON LA VOSTRA TAZER GUN.


A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
O
P

IL VULCANO

GRANT

Sarà la cara vecchia signora Fortuna a entrare in gioco in questa fase, ma non crediate che non vi occorra anche dell'abilità, perché ve ne servirà, e molta. La maggior parte delle piattaforme si

UN CALCOLO ACCURATO DEI TEMPI È NECESSARIO PER SCAVALCARE QUESTE VORAGINI. SPINGETE IL JOYPAD SULLA DIAGONALE PER ALLUNGARE IL SALTO, E FATE ATTENZIONE A QUEI RAPTOR.

trova fuori dallo schermo, per cui dovete saltare e pregare che dall'altra parte ci sia qualcosa dove atterrare. La parte più dura di questa sezione consiste nello scavalcare a salti le pozze colme di lava che si trovano a fondo schermo.

IN QUESTA FASE I RAPTOR SEMBRANO PROVENIRE DAL NULLA. STATE CONTINUAMENTE ALL'ERTA, PERCHÉ HANNO L'INSANA ABITUDINE DI BUTTARVI GIU DALLE PIATTAFORME E DENTRO LA LAVA. QUI, IL LANCIA-RAZZI RISULTA PARTICOLARMENTE UTILE.

IL CENTRO VISITATORI

GRANT

A questo punto vi troverete disperatamente a corto di armi, ma fortunatamente ce ne sono in abbondanza dietro i tendaggi. A mezza strada c'è un raptor che vi piomba addosso dal soffitto. A causa di una falla nella programmazione il dinosauro, come vedrete, può assorbire come niente fosse le vostre bordate. L'unica cosa che potete fare è continuare a sparare nella speranza che uno dei vostri colpi connetta.

RAPTOR

La tattica migliore consiste nel tenere la testa bassa e correre. Le guardie non dovrebbero darvi grattacapi se saltate loro addosso.

SPARATE ALLA CASSA PER FARLA CADERE. VI OCCORRE SOLTANTO UN DARDO AZZURRO. PER IL RESTO DEL LIVELLO, TENETE IN CALDO IL LANCIA-RAZZI E I DARDI ROSSI PERCHÉ VI IMBATTERETE IN OGNI SORTA DI DINOSAURO, INCLUSO IL T-REX.

IL CANYON

Innanzitutto è importante cercare di raccogliere quante più armi possibile. C'è anche uno pteranodonte che ronza intorno all'inizio dello stage: abbattetelo con un dardo azzurro. Tenete da conto i vostri razzi perché c'è semplicemente un'infinità di raptors in giro e per loro siete buono unicamente come snack. Per togliere di mezzo il brachiosauro che si pone fra voi e la fune, non dovete fare altro che sparargli: in questo mondo, lo sapete, dino mangia dino. Poco oltre, troverete un altro raptor e un kit medico. Una volta che avete raccolto i rifornimenti, il terreno collasserà, portandovi al vulcano.

DUE PAROLE SUL T-REX

State bene in guardia per il T-Rex. Andategli troppo vicino e diventerete il suo primo piatto. Le bombe di luce possono distrarlo per brevi istanti, ma si tratta proprio di un attimo. Non appena si riprende, oltrepassatelo come una saetta e lanciategliene un'altra per precauzione. E ricordate: ha una lunga portata. Se la vostra arma ha effetto, il T-Rex ruggirà, al che sarà più opportuno oltrepassarlo senza stare lì a vedere cosa succede.

Micromania

Japanese Import

Micromania Software s.n.c

Via XXV Aprile,80 - Besozzo - 21023 - Varese - Italy

Tel : 0332 - 970189
Fax : 0332 - 970189
Segreteria Tel: 0332 -970189

Tel : 0332 - 970462
Fax: 0332 - 970462

Importazione dal Giappone e Produzione VideoGiochi

KEO

Per la sola zona di Varese

Noleggio Videogiochi per

Super Famicom - Megadrive - PC Engine
Mega CD - Game Gear - Gameboy

LUISA

SUPER FAMICOM

Super Air Diver SIM
Yoshi's Cookies PZL
Death Brade ACT
Kamen Rider SD ACT
Tekkaman Brade ACT
All Japan Pro-Wrestling SPT
Back to Future II ACT
Mario vs Mario PZL
The Great Battle III ACT
L-League Prime Goal SPT
Street Fighter II' Turbo ACT
Saler Moon ACT
World Heroes ACT

LOLA

PC - ENGINE

Galaxy Gayvan SCD ACT
Street Fighter II ' (20 Mb)
Orgel SCD NOV
Championship Rally SCD RAC
Black hole assault SCD ACT
Ranglisser SCD

SEGA

PINEN

SUPER FAMICOM

APPLE PERSONAL POINT

MACALOSH

Pagamenti Rateali Personalizzati

PC - ENGINE

OMBRA

MEGADRIVE

Silpheed MCD SHT
Mortal Kombat ACT
Poppun Land MCD ACT
Jurassic Park ACT
3X3 Eyes MCD RPG
Rocket Knight Adventure ACT
Street Fighter II' ACT

SE PENSI DI AVER REALIZZATO UN BUON VIDEOGIOCO PER

- AMIGA 500
- AMIGA 1200
- MACINTOSH
- PC MS-DOS.

MANDACI UNA COPIA DEL TUO LAVORO. POTRESTI ENTRARE A FARE PARTE DEL NOSTRO STAFF. E AVERE L'OPPORTUNITA DI VEDERE IL TUO GIOCO SULLE PIU DIFFUSE CONSOLES GIAPPONESI E SU AMIGA CD32bit.

MICROMANIA SOFTWARE

TONY

GIOSA

MASTERCARD
VISA

POS
BANCOMAT
DINERS CLUB
MONETA

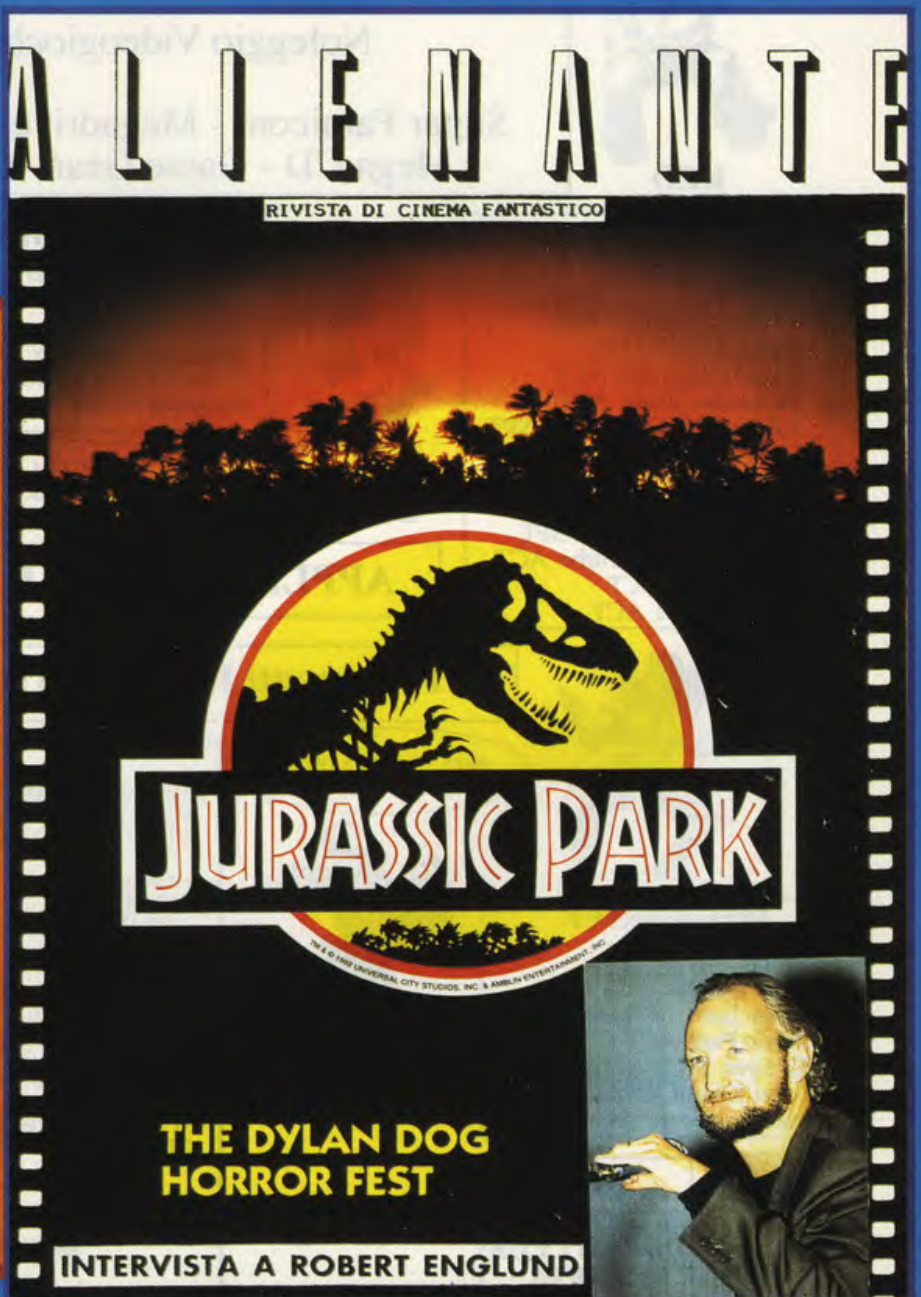
FAR OUT

MODE APOCALITTICHE

RIVISTE FAI-DA-TE

Dopo il tête-a-tête con il "padrino" di Dylan Dog, l'editore Sergio Bonelli, il nostro collaboratore Matteo Palmieri colpisce ancora, introducendoci nel mondo misterioso delle fanzine di cinema e nonsolocinema...

DI MATTEO PALMIERI



ALIENANTE

Fondata dal sottoscritto nel marzo del 1989, dedica tutte le sue pagine al cinema fantastico e dell'orrore. Con 10 numeri all'attivo (l'ultimo, di cui vedete qui riprodotta la copertina, è uscito in ottobre), è praticamente una delle veterane del fandom italiano in ambito di cinema. Quanto ai contenuti, vanno segnalate le interviste esclusive a personalità come Carlo Rambaldi, Clive Barker, Dario Argento, Jeffrey Combs, Bruce Campbell e Robert Englund. Ogni numero comprende recensioni e special su diverse tematiche del cinema fantastico. Meritata, quindi, la leadership che questa fanzine è venuta ad assumere durante questi anni in questo particolare mercato. A testimonianza del grande successo e dell'importanza di questa fanzine, va segnalata l'amichevole collaborazione con la casa editrice di Sergio Bonelli e con Stefano Marzorati, ai quali si deve l'ormai immancabile DYLAN DOG HORROR FEST. All'ultima edizione del festival, svoltosi al Palatrussardi di Milano lo scorso giugno, ALIENANTE era presente con uno Speciale sulla manifestazione, distribuito agli spettatori che facevano ingresso nell'anfiteatro.

ALIENANTE (a Milano in vendita presso alcune librerie specializzate) può essere richiesto inviando un vaglia postale di lire 5000 (pagabile all'ufficio postale n° 55 di Milano) a: MATTEO PALMIERI, Viale Misurata n° 40, C.A.P. 20146 Milano.

DROP OUT

Creata nell'ottobre del '90 da Andrea Giorgi, tratta in maniera efficace quei generi cinematografici quasi sempre snobbati dalle riviste ufficiali, quali il trash-movie, il cinema erotico, l'horror/splatter, con un particolare riguardo per il cinema italiano (commedie e polizieschi, per lo più) degli anni 70 e 80. Da segnalare le interessanti interviste fatte a Joe D'Amato, Bruno Mattei, Frank Henenlotter (regista del celebre "Basket Case").
DROP OUT, in vendita presso alcune librerie milanesi, si può richiedere a: ANDREA GIORGI, Via Atene n° 6, 20132 Milano, inviando un vaglia postale di L. 5000 all'ufficio postale n° 100 di Milano.

Mi è stato chiesto di tracciare e spiegare il 'fenomeno fanzine', e forse solo un 'fanzinaro' (come il sottoscritto) che da cinque anni vive a stretto contatto con questo microcosmo editoriale, può spiegare e i problemi e le soddisfazioni che questo genere di pubblicazioni incontra nel suo percorso vitale. Una fanzine (il termine è una contrazione di due parole inglesi: "fan" e "magazine") è una rivista amatoriale prodotta (nella maggior parte dei casi) senza fini di lucro. Realizzate da veri appassionati, queste pubblicazioni sono rivolte ad una ristretta fascia di lettori, quella cioè alla ricerca di tutto ciò che abitualmente non riesce a trovare sulle riviste "ufficiali". In Italia circolano attualmente almeno un centinaio di fanzine, ognuna dedicata a vari argomenti: musica, cinema, politica, fumetti, narrativa, poesia... Un piccolo mondo editoriale a parte, insomma, composto da interessanti riviste "casereccie" che spesso, nonostante la povertà di fondi e di mezzi tecnici a disposizione, riescono a raggiungere notevolissimi risultati, coprendo in maniera professionale quei settori specifici trattati superficialmente sulle "vere" riviste.
Nella maggior parte dei casi, le fanzine sono composte da pagine fotocopiate, mentre la stesura dei testi viene eseguita con un computer o una macchina da scrivere. La tiratura media si aggira intorno alle 50/100 copie (e in alcuni casi si arriva

DARK STAR

Diretta da Giorgio Cianfanelli, è una splendida rivista che si dedica esclusivamente al cinema fantastico e al thriller. Nata nell'autunno del 1988, è praticamente la testata più anziana nel fandom. Già dal secondo numero, DARK STAR ha dimostrato la sua volontà di affermazione, uscendo in stampa tipografica (cosa rara e dispendiosa per una fanzine). Dal terzo numero, abbandona il suo formato amatoriale e diventa una vera rivista con tanto di registrazione. Nel 1990, dopo tre numeri, DARK STAR risulta la rivista di cinema fantastico più venduta in Italia: copertine e foto a colori, un'ottima scelta di collaboratori, interessantissimi articoli, hanno fatto sognare il pubblico medio, che aspettava da anni una simile pubblicazione. Purtroppo, nel '91 la rivista ha subito un drastico ridimensionamento delle sue capacità, a causa soprattutto di forti contrasti interni e scandalosi ostacoli all'interno di una distribuzione selezionata (va ricordato che la rivista è stata in vendita nelle edicole di Roma). Attualmente, DARK STAR esce con un numero all'anno, occupandosi di cinema fantastico con la professionalità di sempre.
Per ricevere una copia di DARK STAR, occorre spedire un vaglia postale (L. 6000, pagabili all'ufficio postale n° 105) a: GIORGIO CIANFANELLI, Via Calpurnio Pisone n° 1, 00175 Roma.

ALLIANCE

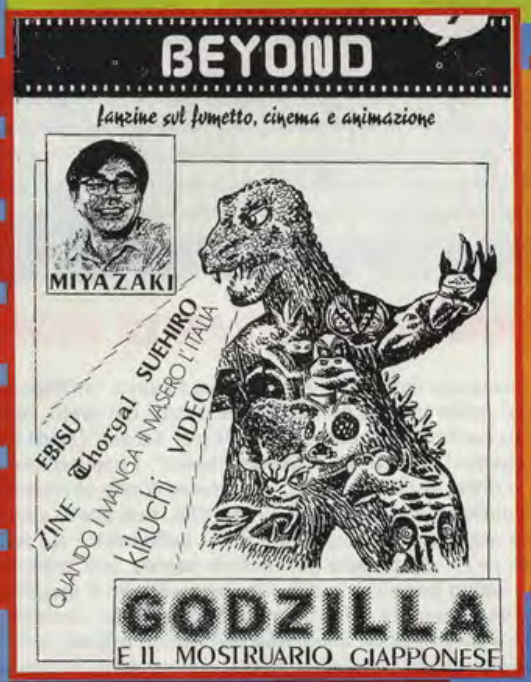
Con oltre 350 copie di tiratura, è la fanzine pubblicata dal club dei fans italiani di STAR WARS, fondato nel 1987 da Gian Paolo Gasperi e battezzato per l'appunto col nome di Alliance. Ogni numero (24 pagine formato A4 in stampa tipografica) contiene notizie, anteprime, articoli, recensioni, racconti e illustrazioni forniti dai fans. Oltre a pubblicare questo bollettino, il Club organizza annualmente, dal 1989, l'AllianceCon, occasione di incontro fra i membri del Club, nell'ambito della Italcon, la convention nazionale italiana di fantascienza. La prossima convention (AllianceCon V) si terrà a fine aprile '94, a Courmayeur, nell'ambito della XX ItalCon/FanCon '94. Nonostante questi notevoli impegni, il Club trova anche il tempo di dedicarsi alla traduzione e alla supervisione della collana di Giochi di Ruolo di Guerre Stellari, pubblicata dalla Stratelibri. Svolge inoltre attività di supervisione dei nuovi romanzi di Guerre Stellari pubblicati dalla Sperling & Kupfer. La quota di associazione al Club è di L. 20.000, da inviare, a mezzo vaglia postale, a ALLIANCE, Casella Postale 411 - C.P.O., 41100 Modena. L'iscrizione dà diritto a ricevere 4 numeri della fanzine edita da Alliance e ad accedere alle attività organizzate dal Club.

addirittura alle 500), distribuite per posta e/o in alcune librerie "alternative" delle grandi città. La periodicità dichiarata nelle fanzine talvolta non viene rispettata e può capitare di vedere alla luce un nuovo numero a distanza di 6 mesi/1 anno dal precedente. Ma andiamo a far conoscenza del vero nucleo vitale di una fanzine: la redazione. Spesso le fanzine rispecchiano la scala gerarchica che nei periodici si usa instaurare. C'è il redattore-capo o direttore (colui che in pratica ha creato la fanzine), l'amico fidato che funge da "vice" e i vari collaboratori esterni: un cast fisso che cercherà di portare avanti il progetto editoriale. I fanzinari sono praticamente dei veri desperados: dedicano il loro (già poco) tempo libero alla realizzazione della fanzine, occupandosi della revisione dei testi scritti dai collaboratori e dell'impaginazione, ciò che richiede una notevole pazienza. Il problema principale che puntualmente assilla le fanzine è la questione economica: la realizzazione di una fanzine comporta la spesa di ingenti somme di denaro, e gli introiti provenienti dalle vendite non riescono quasi mai a coprire le spese, con il risultato che molte di queste pubblicazioni chiudono i battenti dopo un pugno di numeri. Nonostante queste difficoltà, alcuni fanzinari continuano con ammirevole caparbietà a realizzare il loro prodotto, e l'elemento principale che li spinge a continuare è la voglia di comunicare. Sì, perché in molti casi i fanzinari desiderano comunicare i loro stati d'animo e i loro problemi, e in ogni articolo il fanzinaro vuole comunicare qualcosa del suo carattere che di solito trova difficile esprimere al prossimo nella vita materiale. Si deve anche considerare che una fanzine è un ottimo punto d'incontro fra i vari appassionati e instaura in molti casi un clima amichevole; molti fanzinari diventano grandi amici e i lettori, in una catena emotiva, si stringono l'uno accanto all'altro in un continuo scambio di idee e collaborazioni. Inoltre, una fanzine può diventare un valido trampolino di lancio per il successo. In alcune di queste pubblicazioni i più bravi (e fortunati) riescono a farsi notare e ottengono proposte interessanti da case editrici. Non bisogna dimenticare che dalle fanzine sono usciti alcuni talenti che in seguito hanno intrapreso di colpo una decisiva carriera nell'editoria. Tra gli eletti, alcuni scelgono la difficile strada del giornalismo, nelle vesti magari di critico cinematografico o musicale, per poi assumere la qualifica di pubblicista/giornalista. Dopo aver spiegato a grandi linee il fenomeno, occupiamoci di uno degli argomenti maggiormente trattati sulle fanzine: il cinema. In Italia, a differenza di altri paesi, le riviste di cinema (escludendo pubblicazioni "elitarie" come Segnocinema, Cineforum e così via) fanno decisamente fatica a sopravvivere e, a parte CIAK, molte di queste pubblicazioni sono scomparse dopo pochi anni. Qualche nome? VIDEOSTAR (praticamente la versione italiana del mensile francese STARFIX), PREMIERE, NOSFERATU, FANGORIA... Ognuna di esse ha contribuito ben presto ad arricchire il già lungo e triste necrologio editoriale di settore. Quindi è più che logico che esista una gran voglia di sapere sul cinema. Purtroppo, di riflesso anche nel fandom (contrazione delle parole "fanatic" e "domain", dominio dei fans) alcuni validissimi progetti amatoriali hanno avuto vita breve. Motivazione, la solita: scarsezza di fondi. Le poche fanzine sopravvissute si occupano di generi cinematografici particolari, come il fantasy/horror, il trash-movie e il cinema soft/porno. Altre invece sono esclusivamente dedicate alle grandi saghe fantascientifiche come GUERRE STELLARI (vedi le testate ALLIANCE e CLOUD CITY) e STAR TREK (vedi INSIDE STAR TREK, principale organo informativo dello STAR TREK ITALIAN CLUB, STIC per gli amici). Molte pubblicazioni inseriscono l'argomento cinema in un contesto più ampio. Attualmente le uniche fanzine che si occupano esclusivamente di cinema sono ALIENANTE (cinema fantastico) e DROP OUT (trash-movie).

E ANCORA...

ACCROCCHIO SELVAGGIO

...è una fanzine multimediale. All'interno, oltre ad articoli di musica, potete trovare anche un interessante spazio sul cinema "della paura".
Per saperne di più, rivolgetevi a: LUCA RANCATI, Via Novara n° 42, 20147 Milano.



BEYOND

...è una fanzine che si occupa con grande professionalità e competenza di fumetti, manga, animazione giapponese e cinema. Per maggiori informazioni scrivere a: GIOVANNI POLESELLO, Via XX Settembre n° 4, 10046 Poirini (TO).

INSIDE STAR TREK

...è il bollettino ufficiale dello STAR TREK ITALIAN CLUB, che si occupa di tutto ciò che riguarda l'omonima saga televisivo-cinematografica. Per saperne di più, rivolgersi allo STAR TREK ITALIAN CLUB (amministrazione) - C.P. 28 - 10048 Vinovo (To).

SCREEN FX

...è una rivista che si occupa di diversi argomenti, con particolare attenzione alle tecniche cinematografiche e il cinema fantastico. Da sottolineare la grande professionalità dei redattori in alcuni articoli. Per ricevere una copia, inviate un vaglia postale di L. 5500 all'ufficio postale n° 45 di Milano a: SCREEN FX c/o ALCEO POSITANO, Via Venini n° 75, 20127 Milano.

SPECIALE FIERA

KILLED GAMES

INSERT COIN

21ª ENADA

di MAURIZIO MICCOLI

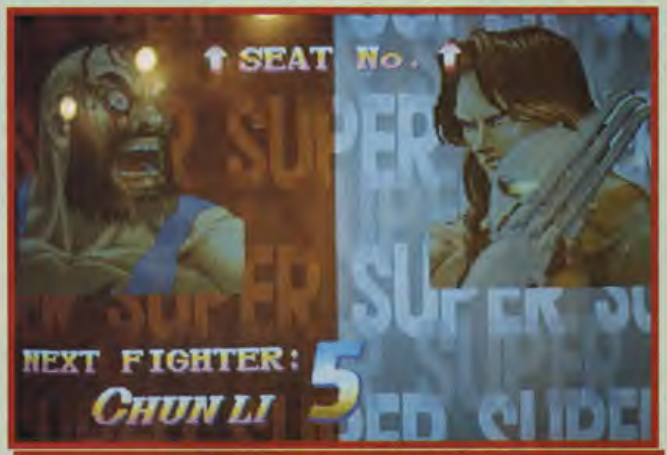
DALL'ANNO SCORSO LA JAMMA (VEDI CVG 31), LA PIU' IMPORTANTE FIERA DI SETTORE NEL MONDO E' STATA ANTICIPATA AD AGOSTO, PER CUI L'ENADA, LA TRADIZIONALE FIERA ROMANA DELL'AUTOMATICO ITALIANO, CHE QUEST'ANNO SI E' SVOLTA DAL 21 AL 24 OTTOBRE, COME LE ALTRE FIERE CHE VENGONO DOPO L'APPUNTAMENTO GIAPPONESE VIVE UN PO' DI RIFLESSO. MA QUEST'ANNO E' SUCCESSO QUALCOSA DI DIVERSO: E' ARRIVATA LA REALTA' VIRTUALE...

Dunque, quest'anno mi sono detto: non voglio ripetere la stessa storia degli altri anni! Quindi prima mi faccio un bel giro rapido per vedere tutte le novità, mi prendo un bel po' di appunti, e poi la sera comincio a scrivere il pezzo per CVG. Poi quando torno a Milano con il "Pendolino" faccio le ultime rifiniture, così dopo devo solo

ricopiare l'articolo con il mio "Mac"... detto fatto: eccomi qui, a distanza di una ventina di giorni, a cercare disperatamente depliant, diapositive e foglietti con gli appunti per provare a supportare la mia povera mente da vecchietto, che ormai non ricorda più le cose come una volta! Va bene, sto esagerando, ma il fatto è che quest'anno non c'erano tantissime novità, ma quelle che c'erano erano abbastanza sostanziose, proprio per il fatto che ormai è sempre più difficile procurarsi delle "copie" e i giochi originali (a parte quelli per Neo Geo) ormai costano almeno un paio di "testoni": la selezione per il mercato italiano quindi è severissima e chi sopravvive vale veramente. Chi è stato il protagonista dell'Enada? Virtua Racing! No, sto scherzando, anche se la meraviglia della Sega non ha certo sfigurato, ma già sta per essere insidiata da un altro "Virtua": Virtua Fighters, che purtroppo era presente soltanto sotto forma di demo-tape. Dovrebbe essere pronto per gennaio, ma per ora vi dovete accontentare della foto a fianco. Poi c'è stata finalmente la presentazione ufficiale in una fiera di settore italiana dei sistemi di realtà virtuale, anche se uno di questi era esposto proprio di fronte allo stand allestito direttamente dalla Capcom Europe, che aveva organizzato una serie di mini-tornei con la sua ultima versione di Street Fighter 2 (come vi avevo avvisato nel numero di ottobre!). Per il resto... beh, bando alle ciance: leggetevi tutto l'articolo!

THE TOURNAMENT BATTLE MODE

Quando me l'avevano detto, e a mia volta ve l'avevo "spifferato", non ci credevo molto perché pensavo, come tutti del resto, che giocare in otto contemporaneamente in Super Street Fighters 2 significasse trovarsi in otto nella stessa "arena" e combattere tutti contro tutti, o divisi in due squadre, in maniera simile al wrestling, il che pareva difficilmente gestibile. Come dite, non avete capito niente? Avete ragione. Andiamo con ordine: delle novità sui nuovi personaggi ve ne ho già parlato sul numero scorso, nell'articolo sulla Jamma, ragion per cui è inutile che mi ripeta ed è meglio che vi spieghi in cosa consiste il Tournament Battle Mode. Dunque, bisogna avere a disposizione quasi una trentina di milioni, con i quali si comprano quattro mobili dedicati, con quattro schede di



MEGABOY

Noleggio e Vendita Video Giochi
Console - Accessori

IMPORTAZIONE DIRETTA GIORNALIERA

ITALIA U.S.A. JAPAN U. K. GERMANY

NOVITA' IN ANTEPRIMA ASSOLUTA

VASTISSIMO ASSORTIMENTO VIDEO GIOCHI 3000 TITOLI

3DO

SEGA Megadrive - Genesis Mega CD - Sega CD Game Gear Master System

AMIGA CD 32

SPECIALIZZATO NEL SETTORE CONSOLE CON LE MIGLIORI MARCHE

NEC PC Engine Turbo Duo

NINTENDO Super Famicom Super Nintendo Game Boy - NES

SNK Neo Geo

ATARI Lynx

DISPONIBILE PER TUTTI I FORMATI

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA (ISOLE COMPRESE) CON SPEDIZIONE GRATUITA!!!

ROMA - VIA F.PALASCIANO, 105 - ZONA MONTEVERDE (P.ZZA SCOTTI)

TEL. 58.20.14.57 - TEL. e FAX 58.20.14.65

MEGABOY

BUONO SCONTO DI L. 5.000

VALIDO FINO AL 15/12/93

VENDITA VIDEOGIOCHI, CONSOLES E ACCESSORI
VIA F. PALASCIANO, 105
TEL. 58201457 - FAX 58201465

NON SI POSSONO ACCUMULARE BUONI

21ª ENADA

SSF2, che si collegano tra di loro. Poi si seleziona, con l'apposito switch, il Tournament Battle Mode (altrimenti il gioco è normale), si prendono otto giocatori (se ne manca qualcuno viene sostituito dal computer) e si comincia a giocare normalmente accoppiati; dopo il primo round entra in gioco la formula dell'eliminazione diretta: i vincitori incontrano i vincitori, i perdenti affrontano i perdenti. Il tutto è gestito dal computer che indica ai giocatori la nuova postazione in cui devono muoversi. Alla fine del secondo round la storia si ripete e quindi si arriva alla finalissima nella prima postazione. In pratica così ogni giocatore effettua tre round contro avversari diretti, ma solo il campione avrà la possibilità di effettuare un altro "giro" senza bisogno di "imbucare". E' tutto molto bello, ma anche un po' costoso, sia per i noleggiatori che per i giocatori, ma a giudicare dal successo che hanno avuto i 10 mini-tornei, organizzati dall'affabile Mr. Yoneda, Assistant Manager della filiale tedesca della Capcom Europe (che potete vedere nella foto-ricordo insieme ad alcuni vincitori, tra cui potete scorgere qualche faccia nota ai lettori di CVG...), pare proprio che il gioco valga la candela...

REALITY+

"Ohibò, ma non si chiamava Virtuality?", direte voi. Nossignori, questo non è il sistema della W Industries di Leicester: si tratta di una novità progettata dalla Virtual Images Inc., e importata in Europa e distribuita in esclusiva in Italia dalla Virtek Italia Srl di Ostiglia (Mantova). Nelle mie "intro" vi avevo già accennato dell'esistenza di questo sistema americano, e ora, che ho potuto

provarlo in prima persona, vi posso dare un resoconto più approfondito. Cominciamo innanzi tutto dalla descrizione del sistema. Il cuore di Reality+ si trova all'interno di una colonna alta circa due metri, sulla cui sommità trova posto un monitor a colori di 20", per far partecipare anche gli altri all'esperienza del giocatore. Questi si posiziona all'interno di una postazione esagonale con un'area piuttosto ridotta e deve indossare un casco dotato di un visore monoscopico, che permette una risoluzione di 720x240 punti monocolore. Questa risoluzione in realtà dipende dal visore utilizzato, perché il sistema può arrivare senza degrado

IL CURSORE

cartoleria CN nuova

NUOVA CONSOLE AMIGA CD 32 Lit.699.000
AMIGA1200 KIT NIGEL MANSELL Lit.749.000
AMIGA 4000/30 2MB 80MB HD Lit.2.590.000
AMIGA 4000/40 6MB 120MB HD Lit.3.990.000
MONITOR 1084S Lit.439.000
MONITOR 1940S Lit.539.000
MONITOR 1942S Lit.689.000

OPERAZIONE ASSEMBLATO
Ritiriamo la tua vecchia scheda madre
per l'acquisto di una nuova
Queste sono le valutazioni:
80286 Lit.50.000
80386 SX Lit.80.000
80386 DX Lit.100.000
80486 SX Lit.200.000

Prezzo delle nuove schede madri:
80386 SX 40 MHz Lit. 249.000
80386 DX 40 MHz Lit.310.000
80486 SLC 25 MHz Lit.346.000
80486 DLC 33 MHz Lit.576.000
80486 DX 33 MHz Vesa Local Bus Lit.994.000
80486 DX2 66 MHz Vesa Local Bus Lit.1.489.000
Nella sostituzione sono compresi il
montaggio il testaggio e la garanzia
Inoltre consigliamo, per chi passa ad uno standar Vesa Local Bus, anche la sostituzione della scheda video, controller, seriale e parallela con una scheda Vesa Local Bus con le seguenti caratteristiche:
SVGA 1MB 64.000 Colori a 800x600
e 16.000.000 di Colori a 640X480
Controller At-Bus, 2 Seriali, 1 Parallela,
1 Scheda Joystick, il tutto a
Lit.300.000

Permutiamo il tuo usato:
Amiga 500 1.3 1MB Lit.200.000
Amiga 500 Plus Lit.200.000
Amiga 600 Lit.200.000
Amiga 2000 Lit.200.000
Amiga 1200 Lit.350.000
Amiga 3000 25/50 Lit.1.000.000
Commodore 64 + Registratore Lit.50.000
Floppy Disk Drive 1541 II Lit.50.000
Super Nes Lit.150.000
Megadrive Lit.100.000
Cartucce Megadrive Lit.20.000
L'usato non viene venduto a questi prezzi

CREATIVE DISCOVERY Lit. *769.000*

CD Multisessione Double Speed, 5 Compact Disk,
Sound Blaster Pro2, Casse Acustiche

486/25 Lit. *1.690.000**

DeskTop 80486/25, 2MB Ram, SVGA 800x600 256 Colori, HD 120 MB
Tastiera Italiana 102 Tasti, Mouse Microsoft Compatibile alta risoluzione
Monitor Colore SVGA 1024x768, Dos 6.0 Italiano

486 DX2/66 Lit. *3.390.000**

Tower **Vesa Local Bus** 80486 DX2 66, 4 MB Ram, HD 340 MB
SVGA **Vesa Local Bus** 1MB Ram True Color (16,8 Milioni Colori)
Controller **Vesa Local Bus**, 2 Seriali, 1 Parallela, 1 Scheda Joystick
Tastiera 102 Tasti, Mouse Microsoft Compatibile Alta Risoluzione,
Monitor SVGA 1024x768 0.28 Pitch, Dos 6.0 Italiano, Windows 3.1 Italiano

* Prezzo IVA esclusa (Dollaro USA Lit.1.600)

SOFTWARE DI OGNI TIPO DAL VIDEOGIOCO AL PROGRAMMA PERSONALIZZATO A SECONDA DELL'ESIGENZA.
CONFIGURAZIONI HARDWARE E SOFTWARE A SECONDO DEL VERO UTILIZZO DEL SISTEMA.
CHIEDI IL TUO PREVENTIVO TI SARA' INVIATO VIA FAX NEL GIRO DI POCHI MINUTI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

IL CURSORE Piazza Martiri della Liberta' 7/b - 20026 Novate Milanese (MI) - Tel. 02-3548765/3544283 - Fax 02/3544283

Cartoleria Nuova Via Cavour 79 - 27058 Voghera (PV) - Tel.0383-43826 - Fax 0383-43826

21° ENADA

delle prestazioni sino a 1024x1024 punti. Reality+ utilizza un hardware grafico dedicato alla generazione delle immagini (IG, che sta per Image Generator), sinora utilizzato soltanto in applicazioni militari, capace di elaborare ben 60.000 poligoni flat-shaded al secondo (l'XTAR SuperFalcon 4.000), il che permette una visualizzazione estremamente fluida dell'immagine grazie a non meno di 20 frame al secondo.. Per quanto riguarda il visore, è stata abbandonata la strada della stereoscopia per permettere una visuale di 110° (contro gli 80° dei due visori del Virtuality). Reality+ utilizza sensori elettromagnetici capaci di rilevare il posizionamento dell'oggetto con un ritardo di pochi millisecondi e che permettono sei gradi di libertà sia al joystick che al casco. Per accrescere ulteriormente il coinvolgimento del giocatore, il sistema è dotato di un sofisticato sistema di suono spazializzato tridimensionale. Una nota molto positiva è sicuramente la modularità dell'architettura del sistema, che permetterà quindi qualsiasi integrazione hardware e software. Una nota ancora più positiva, almeno per noi, è che Reality+ è stato impostato prima di tutto per applicazioni nel campo dell'intrattenimento, anche se non mancano interazioni con campi più seri, come quello scientifico o quello medico. Il costo? Viaggiamo intorno ai 100 milioni, con la promessa di un software nuovo ogni quattro mesi. Ora volete sapere le mie impressioni? In primis penso, che l'avvento di questo nuovo sistema non potrà che fare del bene al settore della Realtà Virtuale ludica: basti pensare che il Virtuality è in circolazione da più di due anni e "casualmente" solo adesso è stato presentato all'Enada, cioè la fiera "che conta" in Italia. Attualmente mi pare che il Reality+ possa offrire qualcosa di meglio rispetto al Virtuality, ma prima di sbilanciarsi penso sia il caso di verificare i software promessi: il gioco disponibile attualmente in realtà non è molto meglio di quelli del Virtuality e risulta ancora più vicina all'idea di "esperienza", piuttosto che a quella di gioco. Già si parla di seconda generazione per questi sistemi: penso che per quanto riguarda il Reality faranno bene a risolvere il problema del "cordone ombelicale", cioè di quel cavo che collega il casco al resto del sistema, che impedisce di continuare a girarsi nello stesso senso. Infine sarà divertente verificare il risultato dello scontro tra i due computer che ora vanno per la maggiore nel settore dei videogiochi: infatti il funzionamento del Virtuality è garantito da un Amiga, mentre il Reality+ è gestito da un PC 486!

VIRTUALITY

Finalmente tutti gli operatori del settore del divertimento automatico hanno avuto la grazia di vedere esposto all'Enada il prodotto della W Industries di Leicester: bisogna ringraziare per questo non l'importatore ufficiale, ma la Games World, che aspira in breve tempo ad abbandonare il ruolo di importatore parallelo... a giudicare dalle cifre di vendita degli ultimi due anni non pare un'impresa impossibile, e comunque la concorrenza è sempre stimolante per tutti, e noi giocatori saremo i primi a beneficiare dei miglioramenti susseguenti. Comunque in fiera erano esposti sia il modello cabinato, in cui si gioca seduti, sia quello in piedi, in cui il sensore posto in alto, sopra al giocatore, era sostituito da un sensore situato nella cintura collegata al casco, che così dà la massima libertà d'azione al giocatore.

NEWS NEO GEO

Indovinate un po' quali erano i giochi che furoreggiavano nel mega-stand della General Game, esclusivista italiano per la meraviglia della SNK? Fatal Fury Special e Spin Master! E naturalmente voi che leggete CVG sapete già tutto, o quasi: solo CVG vi offre le anteprime ancora prima! Scherzi a parte, ho avuto modo di provare finalmente il primo gioco della Data East per Neo Geo, e devo dire che Spin Master ricorda molto da vicino un altro prodotto della suddetta casa, Caveman Ninja, tanto che uno stage ha una struttura abbastanza simile. Comunque il gioco è

sicuramente divertente, è articolata in cinque stage discretamente impegnativi (ma tanto c'è il "continue"), in pieno stile "platform a scorrimento", con armi particolarissime e bombe diverse, in corrispondenza all'arma posseduta; se poi uniamo al tutto una grafica fumettosa ed acchiappante e il divertimento di giocare in coppia, direi che non ci

Tutti i Giochi GAMEBOY da 39.000 a 69.000

Tutti i Giochi GAMEGEAR da 39.000 a 99.000

MEGADRIVE		SUPER NINTENDO	
Game Adapter	12.000	Cavo Scart	15.000
MegaKey	30.000	Adattatore Universale New	35.000
MegaKey II	22.000	Capcom Power Stick Fighter	149.000
Joypad 6 tasti MD	30.000	Joypad Infrared	69.000
Joypad 6 tasti Sega Original	49.000	Alimentatore 220v SNES	12.000
Joypad Infrared	56.000	Pal Booster	49.000
Alimentatore 220v MD/GG	12.000	Super Multitap	59.000
Alimentatore 220v MD2	12.000	Game Genie	109.000
Arcade Power Stick	96.000	Super Scope	72.000
Capcom Power Stick Fighter	149.000		
Cavo Scart MD	12.000	**GAMEBOY**	
Cavo Scart MD2	15.000	Light Master	10.000
Joystick Pro-1	39.000	Battery Pack	69.000
Prof. Fighter Stick MD/SNES	69.000	Plastic Screen	5.000
		Alimentatore 220v GB	12.000
GAMEGEAR		Handy Boy	55.000
Master Gear x M.System Cart.	25.000	Borsa per Gameboy	35.000
Big Window 2	42.000		
Wide Master	15.000		
TV-Tuner Pal-B	190.000		
Alimentatore X auto	15.000		

Telefonateci e richiedeteci il Listino con tutti i prodotti da noi trattati. Decine di offerte a prezzi incredibili !

OPERAZIONE "CLIENTI CONTENTI"
<<Scegli tu quanti giochi vuoi assieme al tuo Gameboy, Gamegear, Megadrive>>

Telefonateci per conoscere i titoli e le offerte speciali !

SEGA MEGADRIVE 2 + S.FIGHTER 2 C.E. a L. 395.000

SEGA MEGADRIVE 2 SUPER ENTERTAINMENT PACK (4 giochi inclusi) da L. 349.000

SEGA GAMEGEAR + SONIC a L. 239.000

SEGA GAMEGEAR + ... GIOCHI a sole L. 330.000

NINTENDO GAMEBOY a L. 97.000

DECINE DI TITOLI IN OFFERTA SPECIALE da L. 39.000

NINTENDO GAMEBOY + ... GIOCHI !!! a L. 269.000

GIOCHI PER SUPER NINTENDO

7TH Saga	119.000	Mortal Combat	138.000
Addams Family II	117.000	NBA All Star Challenge	129.000
Amazing Tennis	109.000	On The Ball	119.000
American Gladiators	117.000	Out Of This World	119.000
Aquatic Games	99.000	Paperboy II	89.000
Axelay	119.000	Prince Of Persia	129.000
Battle Toad	119.000	Push Over	119.000
Best Of The Best	88.000	R.P.M. Racing	99.000
Blues Brothers	119.000	Rampart	99.000
Bomberman	109.000	Robocop III	109.000
Bubsy	127.000	Rocketeer	69.000
Captain America	119.000	Rock'n Roll Racing	129.000
Captain Novolin	119.000	Sonic Blastman	129.000
Cool Spot	119.000	Spiderman X-Man	129.000
Cool World	89.000	Star Fox	129.000
Cybernator	115.000	Street Combat	129.000
Dracula	119.000	Street Fighter II	109.000
Dragon's Lair	99.000	Street Fighter II Turbo	149.000
Drakkhen	79.000	Strike Gunner	79.000
Duffy Duck	119.000	Sunset Riders	129.000
Fatal Fury	129.000	Super Strike Eagle	119.000
Final Fantasy Quest	79.000	Super tennis	109.000
Goof Troop	129.000	Taz Mania	119.000
GP 1	119.000	Tiny Toon	119.000
Gradius III	79.000	Tom & Jerry	99.000
Gun Force	89.000	Top Gear II	119.000
Hook	109.000	Toys	109.000
Jimmy Connors Tennis	115.000	Wolf Child	99.000
Joe & Mac	99.000	Wing Commander II	129.000
Mech Warrior	119.000	Zombies Ate My	129.000

GIOCHI PER SEGA MEGADRIVE

007 James Bond	69.000	Holyfield Boxing	69.000
92 World Cup Soccer	59.000	Jordan Vs Bird	69.000
Advanced BusterHawk	49.000	Jungle Strike	105.000
Aladin	129.000	Jurassic Park	109.000
Aleste	49.000	Kick Boxing	55.000
Alien Storm	49.000	Krusty Super Fun House	69.000
Alisia Dragon	69.000	LandStalker	99.000
Amazing Tennis	92.000	Mazin Saga	79.000
American Gladiators	79.000	Mario Lemieux Hockey	59.000
Andre Agassi Tennis	92.000	Mc Donald TreasureLand	95.000
Ariel Little Mermaid	69.000	Mickey & Donald	59.000
Batman Returns	79.000	Mortal Combat	109.000
Batman Revenge of Joker	92.000	NBA All Star Challenge	89.000
Battle Squadron	49.000	Ninja Turtles	79.000
Battle Toad	42.000	Outrun 2019	69.000
Bio Hazard Battle	69.000	Paper Boy 2	89.000
B.O.B.	95.000	Power Athlete	79.000
Cadash	69.000	Power Challenge J.Nicklau	79.000
Captain Planet	69.000	QuackShot (Donal Duck)	49.000
Captain America	69.000	Risky Woods	89.000
Chase HQ II	52.000	Rocket Knight Adventure	89.000
Chiki Chiki Boys	35.000	Shinobi 3	105.000
Cyborg Justice	66.000	Snow Bros	119.000
Cool Spot 7up	89.000	Sonic 2	69.000
Davis Cup Tennis	102.000	Splatter House 3	109.000
Death Duel	79.000	Street Fighter 2 C.E. Plus	129.000
Devil Crash	49.000	Streets Of Rage 2	79.000
Dinosaurs	95.000	Super Monaco GP 2	79.000
Dyna Brothers 2	139.000	Sunset Riders	69.000
Double Dragon 3	79.000	Super Hang-On	59.000
Ecco The Dolphin	79.000	Super High Impact	69.000
Ex-Ranza	89.000	Super Shinobi 2	89.000
Fatal Fury	89.000	Tecno Super Bowl	115.000
F1 Hero	69.000	Tetris	49.000
Flashback	104.000	Tiny Toons	69.000
Flintstones	89.000	T.M.N.T. Tournament Fight.	149.000
Gauntlet IV	105.000	Trouble Shooter 2	139.000
G-Loc	79.000	Turrican	59.000
Global Gladiators	69.000	Ultimate Soccer	99.000
Gods	75.000	Winbledon Tennis	89.000
Golden Axe 2	72.000	World Trophy Soccer	62.000
Golden Axe 3	79.000	X-Man Spiderman	99.000
Gunstar Heroes	99.000	Zombies Ate My Neighbars	102.000

Vendita per Corrispondenza :
Tel. (0586) 677554 - 677557 - 677556 Fax 677553

Punti Vendita al Pubblico :

E.T.S.

LIVORNO
via S.Pertini n.21
La California - Bibbona

MILANO
viale Lucania n.15

MILANO
via Palestrina n.1

SARZANA
via Gori n.2

Prezzi IVA COMPRESA - Garanzia 12mesi - Spedizioni in tutta Italia - Richiedeteci il Listino Completo dei prodotti

possiamo lamentare. Poi ho finalmente risolto il mistero di Fatal Fury Special: naturalmente il gioco appartiene alla serie "100 Mega Shock" e anzi è il più "shockante" in assoluto, vantando ben 150 Megabit, contro i 146 di World Heroes 2 e i 118 di Samurai Shodown! Per il resto, i giochi previsti per il prossimo futuro sono: Top Hunter, gioco di avventura che dovrebbe arrivare quando leggerete queste righe, Art of Fighting 2, previsto per Natale o poco prima, ed infine World Cup Football 94, un calcio a 3D che sarà pronto per gennaio '94.

NON CI SONO SOLO I VIDEO PART 1

Ricordate quel vecchio gioco, che si trovava quasi in ogni oratorio, vista la sua semplicità ed economicità, in cui si doveva rimpallare una pallina come quella del calcio-balilla con due grosse palette nere che scorrevano su un'asta orizzontale? Ora lo potete giocare in versione elettronica, grazie a Caramball, distribuito dalla Elmac del solito Tiziano Tredese, che non perde un'occasione per dimostrare la sua dinamicità, sempre tesa ad importare le novità più interessanti. Caramball è un misto tra Air Hockey e Tennis: un cuscino d'aria permette al disco con cui si gioca di avere pochissimo attrito con il campo di gioco, facendogli così raggiungere altissime velocità quando viene colpito dalle racchette elettroniche dei due giocatori. Proprio queste ultime rappresentano la maggior novità: sono infatti gestite da un microprocessore che regola la larghezza delle racchette in proporzione alla bravura dei giocatori. In pratica più si diventa bravi e più aumenta la velocità del disco, e più diminuisce la larghezza delle racchette finché viene segnata una rete. Inoltre utilizzando i pulsanti laterali si possono imprimere al disco particolari traiettorie, rendendo così più spettacolare il gioco. Si può giocare in due, contro un amico o contro il computer, e il gioco può essere regolato per un gioco a tempo o con il classico punteggio del tennis (di 15 punti in 15). Ma non è tutto: a dimostrazione che quando si ha inventiva si possono scovare idee nuove anche per cose vecchie, ecco Speaking Football Table! Si tratta di un calcio-balilla parlante, che segnala i goal realizzati mediante un visore a LED a due cifre e a un messaggio dell'annunciatore: " Gooool: Inter 1 Milan 0!" (beh, lasciatemelo almeno sognare, visto che è un po' che non capita, purtroppo!). Il gioco è dotato di due commutatori rotanti per la scelta della propria formazione tra le 24 squadre più importanti del nostro paese, e può venire regolato, con un apposito switch, per un numero di palline compreso tra 1 e 17.

QUI AMERI, A TE CIOTTI...

No, mi spiace, era solo uno scherzo: non voglio parlarvi di nuovi giochi di calcio, ma di un paio di simulazioni di sport altrettanto seguiti. Run & Gun della Konami è uno stupendo basket a quattro

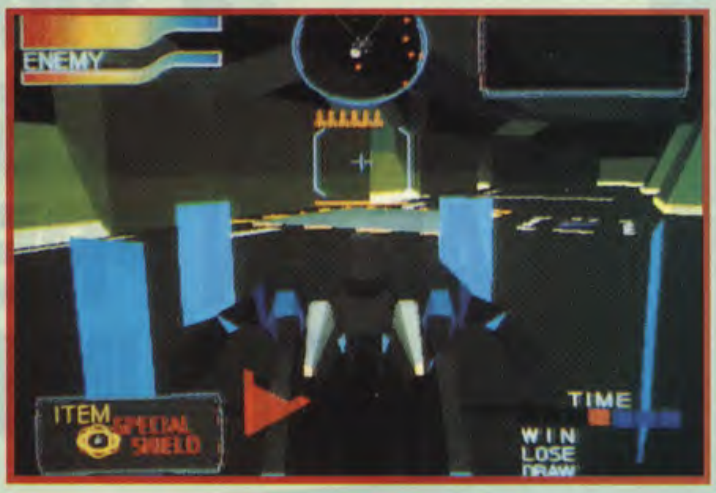
giocatori, che pare destinato a surclassare NBA Jam proprio grazie ad una maggiore immediatezza e

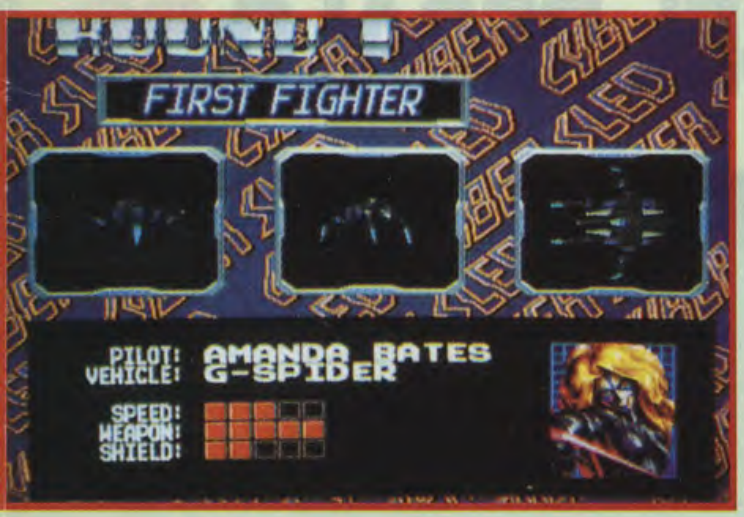
comprensibilità. Stupendo è anche Ultimate Tennis della Art e Magic, che, grazie a tre tasti, permette di

effettuare qualsiasi colpo del tennis reale, con la possibilità di partecipare ai quattro tornei più importanti del mondo.

IO HO CABINATO, TU HAI CABINATO, EGLI HA...

Nun me piace, nun me piace: forse sarò un po' impedito io, ma mi pare che Air Combat, il simulatore di volo di cui vi avevamo già parlato il mese scorso, non sia molto manovrabile di prim'acchito. Molto più giocabile, invece, l'altro cabinato galattico presentato dalla Namco con un prototipo: Cyber Sled ci proietta in una serie di arene futuristiche, ambientate nel 2067, in cui dobbiamo guidare una serie di androidi dotate di differenti capacità belliche. Molto divertente, anche se un po' corto.





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

Ragazzi, il vostro CVG non finisce mai di stupire!

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

Hey, calma, fermiamoci un momento a riflettere: CVG non è solo il vostro compagno d'avventura più pronto e dinamico, è anche un vero amico, e ve lo dimostra con un super regalo: la radio-palla.

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

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

alla perfezione come una grande radio. Qui alla Jackson abbiamo fiuto per le cose giuste (chi legge CVG lo sa bene), e siamo sicuri di avere fatto centro anche questa volta. Vi ricordiamo che lo sconto è maxi, 20% sull'abbonamento annuale! Sì, avete capito bene: L.44.000 anziché L. 55.000, con un risparmio di L. 11.000. Adesso, a voi il divertimento, a voi l'abbonamento!

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

IL NUMERO UNO NELLE RIVISTE SPECIALIZZATE.

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

NON CI SONO SOLO I VIDEO - PART 2

Non vi piacciono i coin-op? Preferite i videogiochi con cui giocate a casa? Niente paura! Ora con **Coin - Super Nes** potrete gustarvi i giochi del 16 bit Nintendo anche in sala giochi! Si tratta semplicemente di un Super Nes modificato in maniera da essere compatibile con i mobili pronto-scheda con cablaggio "Jamma", in pratica tutti i mobili che vedete in circolazione, tranne quelli "dedicati".

PICCHIA TU, CHE PICCHIO ANCH'IO...

Konami scatenata anche nel settore dei picchiaduro: Violent Storm è il classico beat 'em up a scorrimento orizzontale, in pieno stile Final Fight, in cui dobbiamo aiutare Boris, Wade, Kile e Sheena (l'eroina del gruppo) ad effettuare il solito repulisti generale a suon di sganassoni. Guardatevi il demo e risparmierete qualche lirozza per imparare le varie combinazioni per ottenere le mosse disponibili. Inoltre ho avuto finalmente modo di vedere da vicino **Saturday Night Slam Masters** della Capcom, simulazione del wrestling in cui si perde per mancanza d'energia o per schienamento. Che dire? Se siete dei fan di Mike Haggar (sì, sempre lui!) non potete perdervelo. Altro peperino era **Night Slashers** della Data East, imperdibile per gli amanti del genere splatter unito al beat 'em up.

NON CI SONO SOLO I VIDEO PART 3

Siete infelici? Non riuscite a tirarvi su nemmeno con una bella partita con Virtua Racing? Nemmeno con i flipper? Troppo complicati? Occhei, ecco per voi il rimedio: il mini-pinball dell'americana Alvin, al secolo **Punchy the Clown**. Il piano di gioco ricorda quello di alcuni giochi di una quindicina di anni fa, ma naturalmente in realtà si tratta di un flipper elettronico dei giorni nostri, solo che è più piccolo ed è dotato di gambe regolabili in altezza, in maniera da permettere il gioco anche ai più piccoli, e di un dispensatore di ticket per ottenere regali (molto in voga all'estero).

VARIE ED EVENTUALI...

Veloce veloce veloce, ché sta finendo lo spazio... In giro qua e là avevo visto la pubblicità di un fantomatico Miss PacMan 1993... già mi stava venendo l'acquolina in bocca e potete quindi immaginare la mia delusione quando ho scoperto che si tratta di un vecchio gioco intitolato Super PacMan, "ricarrozzato" e targato 1993...
Per chiudere una veloce citazione per un coin-op al laser della Super Magic Laser, **Marbella Vice**, in cui il protagonista è una specie di James Bond Barbuto e spelacchiato; molto particolare e carina la mitraglietta in dotazione, che potete vedere nella foto accanto.
Un giro l'ho fatto anche su **Ground Effects**, l'ultima guida della Taito, ma sinceramente non mi ha impressionato più di tanto, forse anche perché mentre giocavo ero impegnato a chiacchierare con Barbara, una stupenda fotomodella che avrebbe dovuto lavorare allo stand della Capcom, ma aveva dovuto rinunciare perché era talmente alta che non era riuscita a indossare gli abitini di Chun Li...
Ultimissime citazioni: **Raiden II** della Seibu, sparatutto che pare ancora più difficile dell'antenato (il che è tutto dire) e **Lady Killer** della Yanyaka (notissima software house...), divertente giochino in cui dobbiamo scoprire una serie di belle ragazze ribaltando una

TUTTI I MERCOLEDI
dalle 15.00 alle 17.00
TEL. 02/66034295

COMPUTER + CVG VIDEOGIOCHI

ARCADE HIGHSCORES

BENEAMATA CLASSIFICA...

Bene. Vedo che a farvi mancare per un po' la classifica cominciate a mandare qualche lettera in più, magari anche solo di protesta. Ma non basta protestare, miei cari: se non mandate un numero sufficiente di punteggi decenti non potete pretendere che pubblichiamo tutti i mesi questa classifica dedicata ai coin-op. Orsù, dunque, fiondatevi in sala giochi, impegnatevi per benino per cercare di emulare i campioni come il sempre più scatenato Danilo Posanzini (date un'occhiata ai suoi nuovi record!) e poi compilate l'apposita scheda (o una sua fotocopia), mandandola al solito indirizzo:

ARCADE HIGHSCORES
CVG - Gruppo Edit. JACKSON
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

MORTAL KOMBAT
22.138.500 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

OUT RUNNERS (EAST BOUND)
RUSSIA
3'21"65 Paolo Bandini (AGO), Firenze
CHINA
3'28"21 Paolo Bandini (AGO), Firenze
JAPAN
3'29"06 Paolo Bandini (AGO), Firenze
HONG KONG
3'30"80 Paolo Bandini (AGO), Firenze
AUSTRALIA
3'37"22 Paolo Bandini (AGO), Firenze

OUT RUNNERS (WEST BOUND)
NORTHERN EUROPE
3'36"41 Paolo Bandini (AGO), Firenze
SWITZERLAND
3'36"81 Paolo Bandini (AGO), Firenze
THE ATLANTIC
3'35"90 Paolo Bandini (AGO), Firenze
SPAIN
3'31"75 Paolo Bandini (AGO), Firenze
KENYA
3'38"82 Paolo Bandini (AGO), Firenze

VIEWPOINT
1.793.650 Gianni Zanchini (Z.G), San Mauro P. (FO)

WORLD HEROES (BROCKEN)
1.685.800 Pino Augello (PNO), Fabriano (AN)

SF2CE
(BALROG)
1.399.500 (ALL PERFECT)
Danilo Posanzini (), Ancona;
905.100 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
896.500 Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
870.400 Enrico Cestari (ENR), Milano

(BISON)
1.600.300 (ALL PERFECT)
Danilo Posanzini (), Ancona;
1.586.200 (ALL PERFECT) Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
1.413.700 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze;
1.299.300 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
935.400 Marco Peschiera (MAC), Casalmaggiore (CR)

(BLANKA)
1.615.700 (ALL PERFECT)
Danilo Posanzini (), Ancona;
1.583.300 (ALL PERFECT) Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
1.283.000 Alexander Toth (BB), Milano;
1.237.900 Enrico Cestari (ENR), Milano;
1.192.300 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

(CHUN LI)
1.517.400 (ALL PERFECT)
Danilo Posanzini (), Ancona;
1.344.600 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

(DHALSIM)
1.412.800 (ALL PERFECT)
Danilo Posanzini (), Ancona;
1.183.400 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

(GUILE)
1.301.200 Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
1.251.700 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

(HONDA)
1.411.200 (ALL PERFECT)
Danilo Posanzini (), Ancona;
1.396.500 (ALL PERFECT) Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
1.378.800 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

(KEN)
1.613.500 (ALL PERFECT)
Danilo Posanzini (), Ancona;
1.579.300 (ALL PERFECT) Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
1.295.400 Fabrizio Bini (FAB), Roma;
1.279.300 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze;
1.259.400 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
1.030.000 Massimiliano Cavaliere (DUX), Treviso;
990.400 Igor Sciolla (MNW), San Benigno (TO)

(RYU)
1.569.200 (ALL PERFECT)
Danilo Posanzini (), Ancona;
1.301.200 Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
1.297.000 Michele Montanari (MIC), Guastalla (RE);
1.293.500 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
1.231.800 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze;
1.110.800 Paolo Giorgi (POL), Pavia

(SAGAT)
1.710.000 (ALL PERFECT)
Danilo Posanzini (), Ancona;
1.623.300 (ALL PERFECT) Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
1.207.300 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
1.193.600 Enrico Cestari (ENR), Milano

(VEGA)
1.563.000 (ALL PERFECT)
Danilo Posanzini (), Ancona;
1.392.200 Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
1.361.200 Sergio Tellini (ASW), Firenze;
1.195.400 Andrea Giampieri (ZAK), Sirolo (AN);
1.192.100 Stefano Della Riva (DRL), Illasi (VR);
1.170.200 Sabrina Tavazza (SAB), Pavia;
1.150.000 Marco Peschiera (MAC), Casalmaggiore (CR);
1.094.700 Gianluca Panuccio (RKG), Reggio Calabria;
1.070.000 Fabrizio Filippi (), Ostia Lido (RM);
1.012.600 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
963.400 Giuseppe Conti (GGG), Livorno;
920.900 Nicola Cursio (DRU), Vasto (CH);
912.800 Simone Valerio (NSP), Riva presso Chieri (TO)

(ZANGIEF)
1.583.400 (ALL PERFECT)
Danilo Posanzini (), Ancona;
1.582.900 (ALL PERFECT) Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
1.416.800 Antonio Landa (RIP), Udine;
1.003.800 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

ARCADE HIGHSCORES

HO REALIZZATO UN RECORD SUL SEGUENTE COIN-OP:
.....
MARCA .....ANNO .....
PUNTEGGIO .....
NOTE .....
.....
I MIEI DATI PERSONALI SONO:
COGNOME .....NOME .....
SIGLA (TRE LETTERE) .....ETA' .....
INDIRIZZO .....
CITTA' .....PROV .....
CAP .....TEL...../.....
NOTE .....
.....
.....
.....
.....

SUPER Games

20124 MILANO - VIA VITRUVIO, 37
Tel. 02/29520180 - Tel. e Fax 02/29520184

VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONE IN TUTTA ITALIA
CONSEGNE A DOMICILIO ENTRO 48 ORE DALL'ORDINE

SUPERNINTENDO

319.000

EXTRAINNING	69.000
MORTAL COMBAT	159.000
STREET FITHER II	149.000
SUPER GHOULS'N GHOST	109.000
SUPER PROBOTECTOR	109.000
SUPER TENNIS	109.000
ARMA LETALE	129.000
CYBERNATOR	159.000
PUSH OVER	109.000
WING COMMANDER	149.000
COOL WORLD	155.000
SIM CITY	109.000
STREET COMBAT	159.000
MUSYA	155.000
AMERICAN GLADIATORS	149.000
SUPER KRUSTY FUN HOUSE	110.000
STAR FOX FX	159.000
TOYS	129.000
GODS	135.000
WINGS 2	110.000
PIT-FIGHTER	149.000
SUPER OFF ROAD	149.000
TOM & JERRY	129.000
FINALFIGHT	129.000
CONTRA III	159.000
PILOTWINGS	109.000
SMART BALL	89.000
KO GEORGE FOREMAN BOX	120.000
OUT OF THIS WORLD	129.000
WORLD TROPHY SOCCER	109.000
THE HUNT FOR RED OCTOBER	129.000
SUPER R-TYPE	109.000
HARLEYS BASKETBALL	129.000
CHUCK ROCK	145.000
CASTELVANIA IV	145.000
KOMBAT BASKETBALL	159.000
LEMMINGS	139.000
PRINCE OF PERCIA	125.000

TUTTI I TITOLI

ATARI LINX

a sole L. 49.000

MEGA DRIVE

289.000

AMERICAN GLADIATORS	79.000
DOUBLE DRAGON III	59.000
JOHN MADDEN '92	49.000
ECCO THE DOLPHIN	89.000
BUBSY	99.000
WORLD TTROPHY SOCCER	69.000
MORTAL KOMBAT	139.000
FLASHBACK	129.000
CRUEBALL	89.000
JACK NICKLAUS	99.000
LA SIRENETTA	99.000
G-LOCK	49.000
JUNGLE STRIKE	119.000
NHL '94	129.000
ROAD RASH II	99.000
STREET FIGHTER II SCE	TELEFONARE
UNCHARTED WATERS	89.000
SONIC 2	59.000
SHADOWS OF THE BEAST	99.000
DEATH DUEL	99.000
BATMAN	59.000
OLYMPIC GOLD	89.000
SPINDIZZI WORLD	89.000
ALIEN STORM	79.000
GODS	69.000
WARSONG	89.000
HIT ON THE ICE	69.000
SIMPSON SPACE MUTANTS	89.000
THE TYRANTS	99.000
BEAST WARRIOR	99.000
BADOMEN	69.000
INDIANA JONES LAST CRUS.	89.000
WORLD CLASS LLEADER BOARD	79.000
TALESPIN	59.000
CALIBER 50	59.000
STEEL EMPIRE	99.000
SUNSET RIDERS	89.000
BATTLE TOADS	89.000
MERCS	59.000
DARIUS II	49.000
WONDER BOY III	39.000
WONDER BOY IV	39.000
BATMAN REVENGE OF JOKER	89.000
SHADOW DANCER	49.000
DICK TRACY	59.000
SONIC	39.000
GRANADA X	79.000
QUACK SHOT	69.000
RUN PARK	89.000
TURRICAN	49.000
KABUKI	79.000
BLOCK OUT	29.000
UNDER LINE	69.000
FASTEST ONE 1	49.000
WORLD CHAMPION WWF	89.000
TALMIT ADVENTURE	89.000
BIO HAZARD BATTLE	69.000
SPLATTER HOUSE	59.000
MICKEY AND DONALD	69.000
SUPER THUNDER BLADE	59.000
SPACE HARRIER II	79.000
SUPER HAMNG-ON	59.000
ROBOCOP	59.000
AQUABATICS WITH JAMES P.	79.000

GAME GEAR

199.000

PENGO	49.000	HALLEY WARS	39.000
GLOB GLADIATORS	49.000	AERIAL ASSAULT	45.000
WOODY POP	49.000	MICKEY MOUSE II	55.000
OUT RUN EUROPA	55.000	SHINOBI II	55.000
G-LOCK	49.000	GP MONACO	45.000
INDY III	55.000	BATMAN RETURNS	49.000
SPIDER MAN	49.000	SONIC II	45.000
FACTORY PANIC	45.000	KLAK	39.000
SMASH TV	45.000	MARBLE MADNE	39.000
G FOREMAN BOX	49.000	TERMINATOR	45.000
SPACE HARRIER	45.000	S. SPACE KINVADERS	45.000
SLIDER	45.000	SOLITAIRE POKER	49.000
PRINCE OF PERSIA	49.000	MORTAL KOMBAT	TELEFONARE
CHESS MASTER	45.000	JURASSIC PARK	TELEFONARE

GAME BOY

L. 99.000

HANDY BOY	49.000
HANDY CARRY	19.000
BOULDER DASH	55.000
ADDAMS FAMILY	49.000
TRACK & FILD	69.000
F1 RACE + ADATTATORE	55.000
TIP OFF	49.000
KICK OFF	49.000
KID DRACULA	69.000
DUCK TALES	75.000
MORTAL KOMBAT	TELEFONARE
GAUNTLET II	49.000
PRINCE OF PERSIA	49.000
S. HUNCHBACK	49.000
BATTLE TOADS	49.000
JETSONS	49.000
DAYS OF THUNDER	49.000
SUPER MARIO LAND II	65.000
YOSHI	45.000

LA QUALITÀ INFORMATICA TOTALE NEL HOME PERSONAL COMPUTER - DA 12 ANNI NEL SETTORE

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÁ

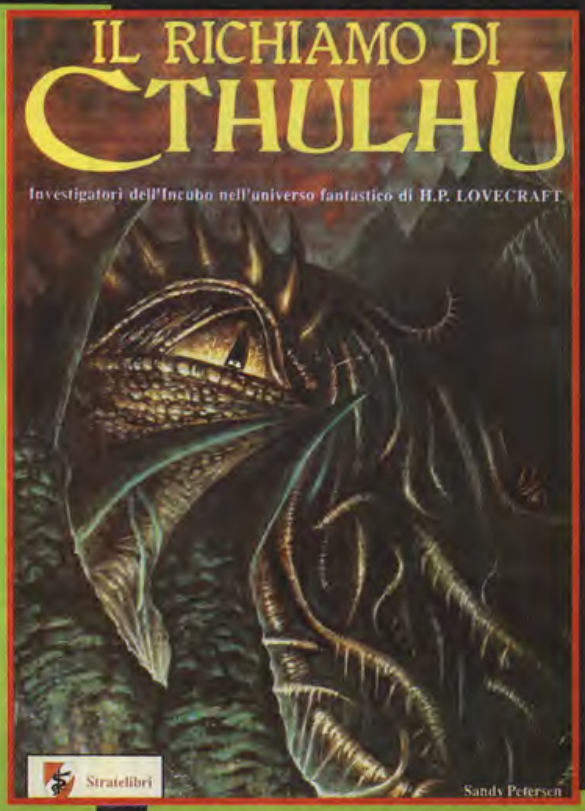
MASSIMO TORRIANI

NELLO SPLENDIDO SPIRITO NATALIZIO CHE CI AVVOLGE, COGLIAMO L'OCCASIONE PER APRIRE UN DIBATTITO SUL MALE. MENTRE TUTTI SI SENTONO BUONI E' IL MOMENTO DI SFODERARE LA VOSTRA MALVAGITA'...NEI GIOCHI, NATURALMENTE!

Al principio era il male, il nulla, il vuoto infinito...

«Fin dalla tenera infanzia veniamo terrorizzati da racconti più o meno raccapriccianti, in cui come unico protagonista figura il maligno nelle sue molteplici forme. Uomo nero, strega, orco cattivo, diavolo sono solo alcuni dei nomi più comuni usati per indicare qualcosa di terribile e potentissimo che potrebbe apparire da un momento all'altro per punire una nostra azione, o una nostra leggerezza. Con un tipo di cultura simile, generalizzabile al mondo intero, non è strano che, anche nell'ambito del gioco, il male sia così ben rappresentato e caratterizzato. Certo, classificare qualcosa di non ben definito, determinando, in modo riduttivo, forza, resistenza e altre caratteristiche di gioco, non può che creare diverse visioni di un'unica realtà. Ciò nonostante, la materia stessa del male, si presta a queste infinite variazioni: esse confermano, infatti, che per ognuno di noi esiste un inferno diverso, basato sulle nostre paure e sui nostri traumi. Non vi sembra strano che molti di noi siano terrorizzati dai medesimi soggetti? L'aracnofobia (paura dei ragni), per esempio, non scaturisce da traumi infantili, bensì ha origine con la nascita stessa dell'individuo. Ceto sociale, paese d'origine, razza, religione, non hanno potere su questa paura atavica (lett. "che deriva da remoti antenati", n.d.r.): solo una grossa forza di volontà può vincere questa debolezza psicologica. Bisognerebbe tornare indietro nel tempo per sapere da cosa derivano questi stati fobici, oppure conoscere alla perfezione il nostro cervello, ma, data l'impossibilità di soddisfare entrambe le condizioni, accontentiamoci di ridere delle nostre paure mentre sentiamo la pelle che si accappona alla descrizione del perfido demone evocato grazie a riti blasfemi innominabili!!!
Il nostro bisogno di fantastico, sempre più presente anche a livello cinematografico (vedi CANDY MAN, HELLRAISER, L'ARMATA DELLE TENEBRE etc.), ha origine quindi dalla consapevolezza della presenza del mostro nascosto in ognuno di noi. Come un Caronte nell'inferno dantesco, quindi, lasciamo le sponde della realtà dei serial killer, degli stupratori e dei fanatici religiosi per approdare al nostro paradisiaco inferno, dove, con una buona spada incantata, possiamo avere la meglio anche con il più terribile dei demoni.»

...Poi dal magma primordiale presero forma esseri viventi, bozze animate di creature imperfette, destinate col tempo a dominare l'universo...



ORCHI E SIMILI

Facendo riferimento alla premessa, non vi sarà difficile correre indietro con la mente fino al giorno in cui avete sentito

la fatidica frase "SE NON FAI IL BRAVO, CHIAMO L'ORCO CHE TI MANGIA!". Questa frase, che ora vi fa sorridere, allora non aveva lo stesso effetto, e vi immaginavate un'essere sbavante, dalla bocca enorme, alto più o meno tre metri, che anelava a gustarsi il vostro corpicino, staccandovi pezzo a pezzo bocconi di carne tenera. Beh, gli orchi nei giochi non sono molto diversi. La grossa differenza sta nel fatto che gli abitanti dei paesi nordici, notoriamente più trucidi di noi, li hanno immaginati in maniera più articolata. Sono nati così i GOBLIN, più piccoli e malefici, presenti nei racconti di TOLKIEN (vedi Golium), nei sotterranei di DUNGEONS AND DRAGONS e nelle saghe imperiali di Warhammer; poi ci sono gli ORCHETTI, che infestano la terra di mezzo, premono ai confini del regno di Karl Franz e scorrazzano per i regni di Kyr. Ed infine vengono i fantomatici ORCHI, terribilmente forti e possenti, ma non completamente malvagi: insomma, fra tutti, i meno simili ai personaggi dei nostri incubi... tranne quando sono affamati!!! Soldati per eccellenza nell'armata del male, non seguono un

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
Serie GURPS:
GURPS Set base, GURPS Fantasy, GURPS Conan, GURPS Magic, GURPS Cyberpunk
Serie Vampiri:
Vampiri: la Masquerade, Cenere alla cenere
Chicago by Night
In preparazione:
GURPS Space, Succubus Club

DaS Production
Via Giusti 15 a/b
50121 Firenze

DAS Production

CHICAGO BY NIGHT

La prima, dettagliatissima ambientazione per il gioco di narrazione Vampiri.

GURPS Cyberpunk

Il più "realistico" gioco cyberpunk mai realizzato! Sequestrato dai servizi segreti americani!

I Giochi dei Grandi

Importazione, distribuzione e vendita per corrispondenza di Roleplaying, Boardgame, Miniature, Accessori, Dadi e Riviste
Prenotate il nuovo, gigantesco catalogo '93/'94
N.B. non vendiamo giochi per computer

I Giochi dei Grandi
Via A. Cantore 15b
37121 Verona
Tel. 045/8000319
Fax 045/8011659

I Giochi dei Grandi

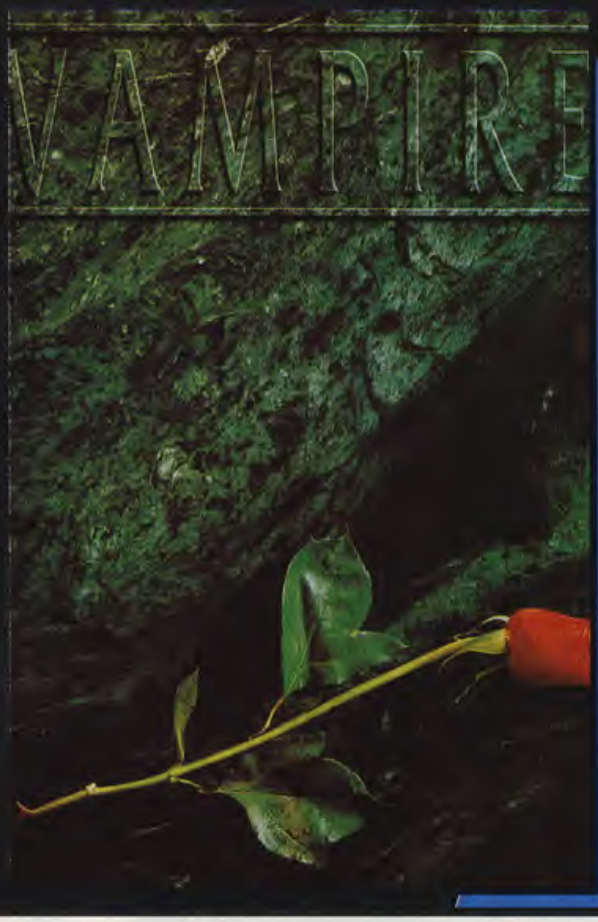
disegno preciso; per loro è importante mangiare, bere e soddisfare la loro naturale inclinazione alla violenza. Bruti senza cervello, terrorizzano solo se sono in numero rilevante, se siete disarmati, o se avete paura di quelli più grossi di voi...

STREGHE, STREGONI, SHAMANI E NECROMANTI

Fedeli alle tradizioni, nel SIGNORE DEGLI ANELLI e D&D, le streghe ricoprono il ruolo classico di vecchiette malefiche armate di zampette di coniglio e pozioni magiche. Figure inquietanti dall'età indefinita, raggiungono la loro massima perfidia nelle descrizioni dei romanzi di MOORCOOCK, nelle pagine di STORMBRINGER ma, spostandosi in WARHAMMER trovano una nuova dimensione grazie ad una nuova razza denominata Witch Elf (streghe elfiche).
Scelte in tenera età nelle arene di combattimento tra cani, queste meravigliose amazzoni perverse incarnano le paure dell'uomo nei confronti della donna.
Immaginate infatti un'orda di femmine fameliche, assetate di sangue e votate alla violenza più sfrenata (in tutti i sensi!).
Prima di fare quel sogghignetto soddisfatto, pensate che in HELLRAISER il massimo del piacere si raggiunge attraverso il massimo dolore!!! Sianesh insegna!!! Stregoni e shamani invece divengono particolarmente nefasti in funzione del gioco a cui sono dedicati.
Mentre in alcuni casi la loro anima brucia all'inferno, lasciando sulla terra a vagare un mantato involucro (GIRSA), in altri i "gentiluomini" mantengono la loro figura terrena, ma, votati alle più atroci crudeltà, sacrificano, torturano e uccidono solo per appagare la loro sete di potere. Difficili da identificare, questa categoria è la più temibile (GURPS).
In Warhammer, ad esempio, i maghi di Nurgle sono la vera personificazione di quanto di più schifoso la mente umana possa partorire!
Vi rimando comunque alla sezione dedicata ai demoni per maggiori chiarimenti.
In campo fantascientifico, pur rimanendo valida la parola stregone, decade il concetto di magia, per lasciare posto alla psico-forza, tanto cara ai Cavalieri Jedi di GUERRE STELLARI.
Capitolo a parte meritano i sacerdoti dei miti di Chtuluh. Il fatto che esistano realmente sette segrete che adorano il diavolo in tutte le sue manifestazioni mette un po' a disagio, se si pensa che, sempre più frequentemente, abbiamo notizia di stragi "religiose" dettate da ipotetici santoni che incarnano incredibilmente i voleri degli ANTICHI...
La storia insegna e i telegiornali informano!

LA LEGIONE DEI NON-MORTI

Finalmente il meglio! Fin dai tempi più antichi l'uomo si è interrogato riguardo il significato della sua presenza in questa valle di lacrime e su cosa lo aspetta dopo la sua morte. Reincarnazione e paradiso sono concetti conosciuti, sui quali, con le dovute variazioni, è semplice sviluppare un universo oscuro, misterioso, terribile. Quest'aspetto del male infatti è il più inquietante: come si può uccidere qualcuno che è già morto?
A questa domanda ogni gioco risponde in maniera diversa, con le dovute variazioni ed eccezioni. D&D considera scheletri e zombi come delle creature terrificanti, ma deboli, facilmente eliminabili con un colpo di spada, mentre riserva ai vampiri un ruolo più importante dotandoli dei poteri e dei limiti della narrativa classica horror. In ADVANCED D&D il concetto non cambia, ma grazie a RAVENLOFT viene aggiunto spessore a questa conturbante realtà.
In GIRSA non vengono imposti cambiamenti radicali, ma figure come gli spettri vengono rivalutate, in virtù di una predisposizione di Tolkien per queste anime



tormentate da errori di gioventù. In Warhammer, oltre ai temi classici, viene sviluppato l'abominevole legame che si crea tra l'evocatore e la creatura strappata al freddo abbraccio della morte fino al punto di trascinare anche il necromante sull'orlo della non esistenza. Chtuluh, rimarcando la propria impronta horror, sottolinea invece il trauma che l'individuo subisce nel vedere creature di questo genere, descrivendo i vari gradi di alterazione mentale fino alla pazzia che inevitabile sopraggiunge. Anche in DYLAN DOG, questo aspetto rappresenta il pilastro del gioco, e pertanto ogni non-morto viene ampliamente commentato, dedicando particolare cura alla sezione "fantasmi & C." in virtù del carattere onirico che spadroneggia sull'intero sistema. Piccoli accenni vengono anche fatti in STORMBRINGER, ma, rispetto ai precedenti rappresenta solo una cornice in cui inserire il consueto aspetto demoniaco. Per i VAMPIRI, comunque, non

MASTER PIX
Via Zappellini 4
ang. Via Montebello
21052 BUSTO ARSIZIO

TUTTE LE ULTIME NOVITA'

SOFTWARE E HARDWARE PER
AMIGA-MSDOS-CD ROM
SUPERNINTENDO-NEO GEO-
GAME BOY-GAME GEAR
MEGADRIVE-LYNKS-
CD ROM MULTISEQUENZIALI
COMPLETI DI SHEDA SONORA
GIOCHI E UTILITY

PER LE CONSOLE SI NOLEGGIANO LE CARTUCCE

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.10.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA
TEL. 0331-620430

PREZZI SPECIALI AI RIVENDITORI

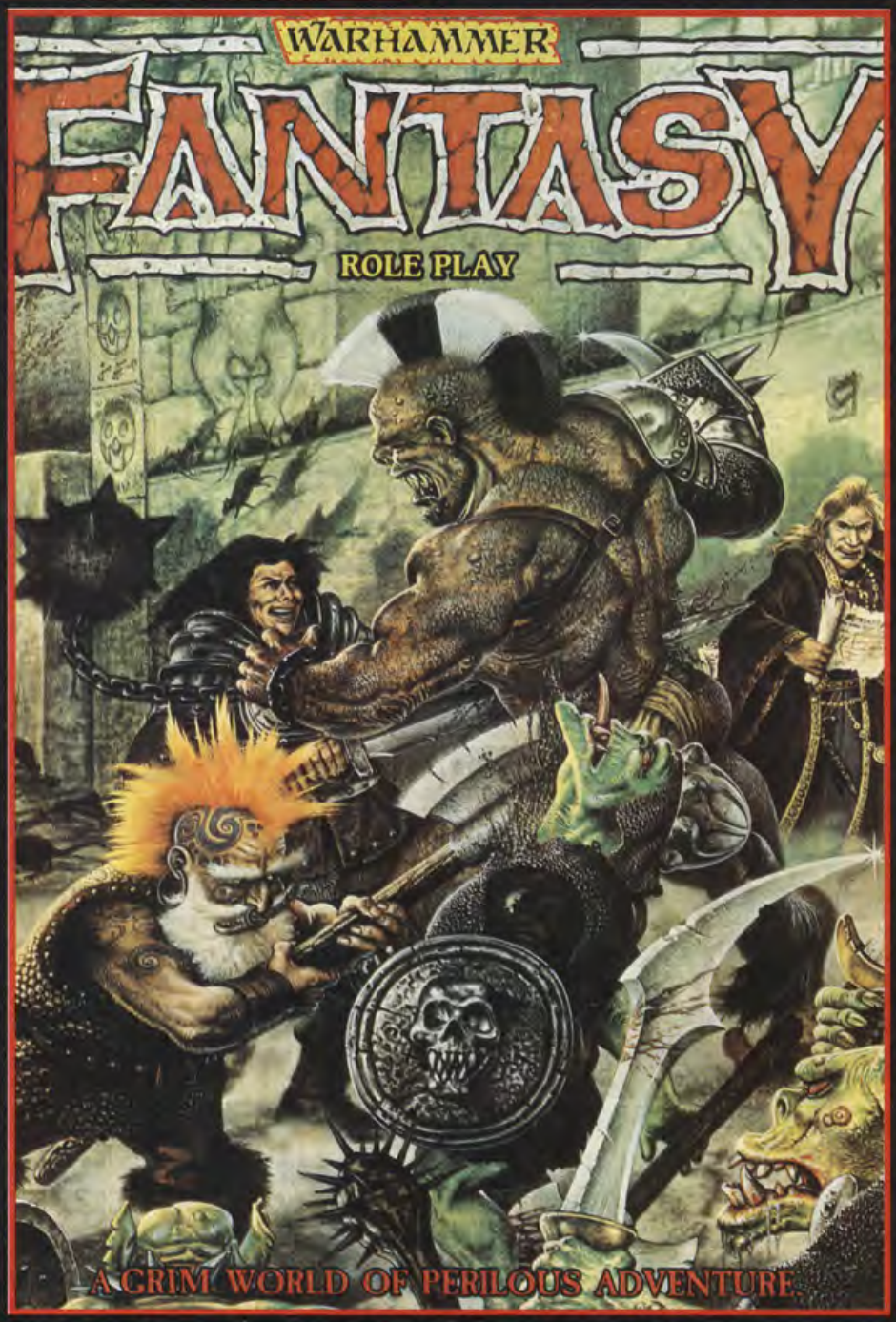
TITOLO	AMI	IBM
Aces Over Europe		129000
Alien Breed II	79.000	
Alien III	59.000	
Alone in the Dark II		129000
Body Blows II	79.000	
Combat Air Patrol	69.000	
Dark Sun		169.000
Dog Fight	99.000	109.000
Dune II	89.000	99.000
Earth Invasion		89.000
F117	109.000	
F17 Challenge	39.000	39.000
Fields Of Glory		129.000
Flight Simulator V		139.000
Gobliins III	89.000	99.000
Hoyles IV		99.000
Inca II		139.000
Jurassic Park	59000	79000
Kasparow		139.000
Land Of Lore		99.000
Legacy Of Necromner		69.000
Maniac Mansion II		119.000
Master Of Orion		119.000
Metal & Lace		99.000
Might Magic V		129.000
One Step Beyond	49.000	89.000
Patriot		109.000
Pinball Dream	69.000	89.000
Prince Of Persia II		99.000
Privateer		139.000
Quest For Glory IV		109.000
Sam And Max Ita		139.000
Scenary FS5 New York		Tel.
Scenary FS5 Paris		Tel.
Scenary FS5 San Francisco		Tel.
Scenary FS5 Washington		Tel.
Sensible Soccer 92-93	69.000	79.000
Shadow Caster		129.000
Sim farm		89.000
Space Hulk	89.000	79.000
Syndicate	69.000	89.000
T.F.X		119.000
Tornado		99000
Ultima VIII		139.000
Uridium II	69.000	Tel.
Winter Olympics	89.000	99.000
Wizardry VII (disponibile)	99.000	99.000
Yo!" Joe	69.000	69.000
Yserbius		99.000

TITOLO	AMI	IBM
Alien Breed		99000
Apocalypse	59000	
Blastar	59000	
Body Blows	69000	79000
Cannon Fodder	69000	
Chess Master 4000 Turbo		89.000
Dracula		89000
Dragon Knight III		Tel.
Elite II-Frontier	79000	99000
Gateway II		109000
Goal	69000	79000
Grabriel Knight		Tel.
Indy Car Racing		Tel.
Innocent	89000	99000
Litil Divil		89.000
Lotus III		69000
Mortal Kombat	69000	79000
Overdrive	69.000	
Police Quest IV		Tel.
Prime Mover	59.000	
Rete 2	59000	69000
Sim City 2000		Tel.
Simon The Soecerer	89000	99000
Street Fighter II	59000	79000
Striker		69000
Stronghold		109000
Turrican III	69000	
7Th Quest Cd Rom		159.000
Adult Sampler Cd Rom		39000
Aladin		109000
Deep Voyage Cd Rom		109000
Dracula		109000
Extreme Delights Cd Rom		79000
Gobliins II		149000
Great Wonder World 2 Cd Rom		149000
Hell Cab		189000
Iron Helix		179000
Jutland Cd Rom		129000
King Quest VI Cd Rom		129000
Lawnmower Man		99000
Lighting Cd		159000
Maniac Mansion II Cd Rom		129000
Pc Game Room Cd Rom		99000
Pc-Pix Vol.3 Cd Rom		99000
Return To Zork		149000
Shareware Studio III Cd Rom		69000
Sound Sensation		79000
Tornado		99000
Win Platinum		69.000

c'è nulla di meglio che la sana lettura del libro di Nod, dove sette, clan e stirpi vengono così ben analizzate da far quasi credere che questa realtà sotterranea esista veramente!
Tranquilli, quindi, se sentite un rumore nell'armadio, non sono quelle schifosissime tarme, ma il vostro amato SCHELETRO...

IN NOMINE SATANIS

Di tutti i servitori del male, senza ombra di dubbio i demoni incarnano al meglio l'essenza dei nostri incubi. Il diavolo, demone supremo, teologista del contrario, è infatti alla testa dell'esercito dei dannati, sferzando con la sua frusta il gregge di anime perdute. Non può quindi mancare, nei vostri giochi, questa figura imponente. STORMBRINGER basa tutto il suo background sulla lotta infinita tra bene e male, teorizzando la bilancia cosmica in eterno equilibrio tra le due forze. Per la prima volta infatti i personaggi scopriranno che il bene assoluto porta all'immobilità, e che, talvolta, il male produce cambiamenti positivi. Il mito dell'antieroe, trova in ELRIK il suo profeta: infatti, seppur legato ad una divinità demoniaca, agisce fondamentalmente a fin di bene, stravolgendo il vecchio concetto che voleva l'eroe senza macchia e paura.
Particolare menzione merita la generazione delle caratteristiche del demone, che può essere sviluppato in funzione della potenza dell'evocatore. Ogni caratteristica ha un valore specifico da pagare, per cui la somma dei valori determina la potenza del demone; provate a comprare aculei, ali, fauci mostruose e vedrete quanto vale!!!
In D&D e ADVANCED D&D i demoni sono trattati alla stregua di "mostro di fine-livello" per i giochi elettronici. Non legati a statistiche rigide, si possono sviluppare abbastanza agevolmente senza alterare lo spirito del gioco che prevede, col passare dei livelli, l'abbandono di certi mostri, perché risultano innocui. Se non vi fosse chiaro il concetto, sappiate che un guerriero di quindicesimo livello non può essere nemmeno scalfitto da un goblin!!!
WARHAMMER e affini dedicano particolare attenzione a questo campo. Ben quattro divinità principali del chaos vengono analizzate in ogni aspetto.
Demoni minori, maggiori, creature predilette, magie particolari e obbiettivi primari, vengono sviscerati(!!!) in ben due libri dedicati all'argomento.
Dei del sangue, delle mutazioni, del piacere e del fatiscente compongono il pantheon che accompagna gli eroi dell'Impero, nel disperato tentativo di preservare la razza umana. Insomma, il meglio del peggio!
Chtuluh, apre nuovi orizzonti elaborando invece teorie particolari, secondo le quali discendiamo da una progenie degenerata e mostruosa, le cui tracce sono disseminate nell'intero
globo, riconoscibili chiaramente dietro il velo di normalità di cui, normalmente, amiamo ammantare le realtà troppo fantastiche.
Il tentativo di risorgere da parte di questi DEI/DEMONI è il tema centrale di queste avventure. Troppo potenti da sconfiggere, questi demoni non devono essere evocati, e quindi, contrariamente alle ambientazioni fantasy in cui l'obiettivo è sconfiggerli, in questo caso lo scopo è prevenirne il ritorno.
Chiaramente se si arriva tardi, l'arma vincente è... la fuga!
Conclude la nostra carrellata la visione distorta di DYLAN DOG. Staccandosi dagli altri, l'inferno viene descritto come un luogo malvagio, ma vivibile.
Le avventure stesse del nostro eroe dei fumetti testimoniano che gli orrori principali sono normalmente quelli terreni. Il diavolo in persona è quasi patetico in alcuni racconti...Insomma un inferno di "buoni DIAVOLI"!
Adesso che sapete tutto, o quasi, potrete facilmente scegliere il vostro incubo...pardon, gioco di NATALE, senza problemi. Buona notte. AHHHRGHHHHHH!!!!!!!



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 videogioco a colori del mondo che funziona anche senza nessun filo di collegamento.

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

NEWEL

Videogames & Accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon 75
Tel. Negozio (02) 39260744 (5 linee r.a.)
Fax 24 ore (02) 33000035 (2 linee r.a.)
Tel. Ordini (02) 33000036 (5 linee r.a.)

I tuoi videogiochi di Natale
... ai prezzi più bassi d'Italia!

Ordina subito il tuo gioco di Natale!

Ordina subito al 02/33000036

1994

GENNAIO

Lunedì		3	10	17	24	31
Martedì		4	11	18	25	
Mercoledì		5	12	19	26	
Giovedì		6	13	20	27	
Venerdì		7	14	21	28	
Sabato	1	8	15	22	29	
Domenica	2	9	16	23	30	

FEBBRAIO

Lunedì		7	14	21	28	
Martedì	1	8	15	22		
Mercoledì	2	9	16	23		
Giovedì	3	10	17	24		
Venerdì	4	11	18	25		
Sabato	5	12	19	26		
Domenica	6	13	20	27		

MARZO

Lunedì		7	14	21	28	
Martedì	1	8	15	22	29	
Mercoledì	2	9	16	23	30	
Giovedì	3	10	17	24	31	
Venerdì	4	11	18	25		
Sabato	5	12	19	26		
Domenica	6	13	20	27		

APRILE

Lunedì		4	11	18	25	
Martedì		5	12	19	26	
Mercoledì		6	13	20	27	
Giovedì		7	14	21	28	
Venerdì	1	8	15	22	29	
Sabato	2	9	16	23	30	
Domenica	3	10	17	24		

MAGGIO

Lunedì		2	9	16	23	30
Martedì		3	10	17	24	31
Mercoledì		4	11	18	25	
Giovedì		5	12	19	26	
Venerdì		6	13	20	27	
Sabato		7	14	21	28	
Domenica	1	8	15	22	29	

GIUGNO

Lunedì		6	13	20	27	
Martedì		7	14	21	28	
Mercoledì	1	8	15	22	29	
Giovedì	2	9	16	23	30	
Venerdì	3	10	17	24		
Sabato	4	11	18	25		
Domenica	5	12	19	26		

LUGLIO

Lunedì		4	11	18	25	
Martedì		5	12	19	26	
Mercoledì		6	13	20	27	
Giovedì		7	14	21	28	
Venerdì	1	8	15	22	29	
Sabato	2	9	16	23	30	
Domenica	3	10	17	24	31	

AGOSTO

Lunedì	1	8	15	22	29	
Martedì	2	9	16	23	30	
Mercoledì	3	10	17	24	31	
Giovedì	4	11	18	25		
Venerdì	5	12	19	26		
Sabato	6	13	20	27		
Domenica	7	14	21	28		

SETTEMBRE

Lunedì		5	12	19	26	
Martedì		6	13	20	27	
Mercoledì		7	14	21	28	
Giovedì	1	8	15	22	29	
Venerdì	2	9	16	23	30	
Sabato	3	10	17	24		
Domenica	4	11	18	25		

OTTOBRE

Lunedì		3	10	17	24	31
Martedì		4	11	18	25	
Mercoledì		5	12	19	26	
Giovedì		6	13	20	27	
Venerdì		7	14	21	28	
Sabato	1	8	15	22	29	
Domenica	2	9	16	23	30	

NOVEMBRE

Lunedì		7	14	21	28	
Martedì	1	8	15	22	29	
Mercoledì	2	9	16	23	30	
Giovedì	3	10	17	24		
Venerdì	4	11	18	25		
Sabato	5	12	19	26		
Domenica	6	13	20	27		

DICEMBRE

Lunedì		5	12	19	26	
Martedì		6	13	20	27	
Mercoledì		7	14	21	28	
Giovedì	1	8	15	22	29	
Venerdì	2	9	16	23	30	
Sabato	3	10	17	24	31	
Domenica	4	11	18	25		

COMPUTER + CVG VIDEOGIOCHI