

ESCLUSIVO

IN OMAGGIO UN INEDITO ALBO MARVEL DA COLLEZIONE

COMPUTER +

# AVG

VIDEOGIOCHI

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE / 50  
(TASSE PERCUTE) TASSA RISCOSSA MILANO CHIP ROSSERO

**L.5.000** (Prs. 5,00)

N. 39 - LUGLIO-AGOSTO 1994

GRUPPO EDITORIALE  
**JACKSON**

- PACIFIC STRIKE
- SYNDICATE PLUS
- DETROIT
- TWISTED
- COTTON 100%
- COMANCHE CD
- ULTIMA VI
- DRAGON
- PATLABOR
- OUT RUNNERS
- AL-QADIM
- HARPOON 2
- SUPER METHANE BROS.
- IMPOSSIBLE MISSION 2025

THE INCREDIBLE

## HULK

IL SUPEREROE VERDE  
"PICCHIA DURO"  
ANCHE SU SNES E MD

**RANMA  
1/2**  
RECENSIONE  
E TUTTE LE  
SUPERMOSSE

**ASTRO GO! GO!**  
E' ARRIVATO L'EREDE DI F-ZERO?!

• CD32 • MEGA DRIVE • JAGUAR • CD-I • PC-CD • PC • GAME BOY •  
• COIN-OP • GAME GEAR • PC ENGINE • AMIGA • SUPER NES • 3DO •

# Qualificati subito e stupiscili tutti

Oltre 578.000 nostri ex allievi sono entrati a testa alta nel mondo del lavoro.

## Ecco

la tua grande occasione

Impara subito, con il metodo piú facile, comodo e collaudato, una professione altamente qualificata. Con Scuola Radio Elettra puoi acquisire in breve tempo una seria preparazione specifica studiando direttamente a casa tua.

## Metti

subito in pratica quello che impari!

In tutti i corsi tecnico-professionali hai a disposizione materiale d'avanguardia per applicare praticamente ciò che studi e raggiungere facilmente un alto livello professionale.

## La tua

preparazione per molte aziende è un'importante referenza

Al termine del corso ti viene rilasciato l'Attestato di Studio, che dimostra la tua conoscenza nella materia che hai scelto e l'alto livello pratico della tua preparazione.



**GRATIS:**  
una ricca documentazione



**Scegli adesso**  
la tua professione di domani!

## Scuola Radio Elettra è:

**Rapida, facile, comoda**

Perché impari tutto in poco tempo: studiando comodamente a casa tua con un metodo molto accessibile.

**Esauriente e conveniente**

Perché ti fornisce tutto il materiale necessario e l'assistenza dei docenti piú qualificati.

**Garantita e affidabile**

Perché ha oltre 30 anni di esperienza ed è Leader europeo nell'insegnamento a distanza.

Scuola Radio Elettra ti dà la possibilità di ottenere per i Corsi Scolastici la preparazione necessaria a sostenere gli ESAMI DI STATO presso istituti statali.

Scuola Radio Elettra è associata all'AISCO (Associazione Italiana Scuole di Formazione Aperta e a Distanza) per la tutela dell'Allievo.

**578.421 giovani come te si sono qualificati con i corsi di Scuola Radio Elettra.**

### IMPIANTISTICA

- ELETTEOTECNICA, IMPIANTI ELETTRICI E DI ALLARME - Tecnico installatore di impianti elettrici antirullo
- IMPIANTI DI REFRIGERAZIONE, RISCALDAMENTO E CONDIZIONAMENTO - Installatore termotecnico di impianti civili e industriali
- IMPIANTI IDRAULICI E SANITARI - Tecnico di impiantistica e di idraulica sanitaria
- IMPIANTI AD ENERGIA SOLARE - Specialista nelle tecniche di captazione e utilizzazione dell'energia solare

### FORMAZIONE ARTISTICA

- DISEGNO E PITTURA AD OLIO
- FOTOGRAFIA, TECNICHE DEL BIANCO E NERO E DEL COLORE - Fotografo pubblicitario, di moda e di reportage, tecnico di sviluppo e stampa

### ARTI APPLICATE

- ARREDAMENTO
- ESTETISTA E PARRUCCHIERE
- STILISTA DI MODA
- TECNICO E GRAFICO PUBBLICITARIO

### INFORMATICA E COMPUTER

- USO DEL PC in ambiente MS-DOS, WORDSTAR, LOTUS 1, 2, 3, dBASE III PLUS
- USO DEL PC in ambiente WINDOWS, WORDSTAR, LOTUS 1, 2, 3, dBASE III PLUS
- BASIC AVANZATO (GW BASIC - BASIC) Programmazione su personal computer

MS DOS, GW BASIC e WINDOWS sono marchi MICROSOFT. dBASE III è un marchio Ashton Tate. Lotus 123 è un marchio Lotus. Wordstar è un marchio Micropro. Basic è un marchio IBM.

I corsi di informatica sono composti da manuali e discreti contenuti programmi didattici. È indispensabile disporre di un PC con sistema operativo MS DOS. Se non lo possiedi già, te lo offriamo noi a condizioni eccezionali.

### ELETTRONICA

- ELETTRONICA TV COLOR **NUOVO CORSO**
- TECNICO IN IMPIANTI TELEVISIVI **NUOVO CORSO**
- TV VIA STELLITE **NUOVO CORSO**
- TECNICO INSTALLATORE
- ELETTRONICA DIGITALE E MICROCOMPUTER - Tecnico e programmatore di sistemi a microcomputer
- ELETTRONICA SPERIMENTALE **NUOVO CORSO**
- L'ELETTRONICA per i giovani
- ELETTROAUTO - Tecnico riparatore di impianti elettrici ed elettronici degli autoveicoli

## GRATIS una ricca documentazione

Ritaglia questo coupon, compilo con i tuoi dati e spediscilo oggi stesso in busta chiusa a Scuola Radio Elettra - Via Stellone, 5 - 10126 TORINO.

**Si** desidero ricevere **GRATIS E SENZA IMPEGNO** tutta la documentazione sul:

Corso di \_\_\_\_\_

Corso di \_\_\_\_\_

Cognome \_\_\_\_\_ Nome \_\_\_\_\_

Via \_\_\_\_\_ n° \_\_\_\_\_

Cap \_\_\_\_\_ Località \_\_\_\_\_ Prov. \_\_\_\_\_

Anno di nascita \_\_\_\_\_ Telefono \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

Professione \_\_\_\_\_

Motivo della scelta:  lavoro  hobby CVND5

### AMBIENTE **NUOVO CORSO**

- TECNICO DELL'ECOLOGIA E DELL'AMBIENTE

### FORMAZIONE AZIENDALE

- LINGUA INGLESE
- SEGRETARIA D'AZIENDA

### CORSI SCOLASTICI

- SCUOLA MEDIA
- LICENZIAMENTO SCIENTIFICO
- MAGISTRALE
- GEOMETRA
- RAGIONERIA
- MAESTRA D'ASILE
- INTEGRAZIONE DA DIPLOMA A DIPLOMA

**Servizio informazioni 24 ore su 24: se hai urgenza telefona allo 011/696.69.10**



**Scuola Radio Elettra**

VIA STELLONE 5, 10126 TORINO

**FARE PER SAPERE**

PRESA D'ATTO MINISTERO PUBBLICA ISTRUZIONE N. 139/1





# S O M M A R I O

**8 MAILBAG**  
Non capisco più se  
CVG è una rivista di  
videogiochi o di  
fumetti: ragazzi, siete  
troppo bravi a  
disegnare!

**20 NEWS**  
L'estate è appena  
cominciata, ma già si  
preannuncia un  
autunno pieno di  
gustose sorprese!



**26 PREVIEW**  
Se pensate che Mortal  
Kombat 2 sia il gioco  
più "sanguigno"  
significa che non  
avete ancora sentito  
parlare di Harvester!  
**BRUTAL SPORTS  
FOOTBALL 30**  
**FLIGHT OF THE  
AMAZON QUEEN 34**  
**HARVESTER 26**



**HARPOON 2 38**  
**LITIL DIVIL 32**  
**OUT TO LUNCH 40**  
**STRIKER PRO 31**  
**URBAN STRIKE 36**



**74 SPECIAL MARVEL**  
Un marchio, tanti  
miti: una panoramica  
sul mondo dei  
fantastici eroi dei  
fumetti, capitanati dal  
verdissimo Hulk!

**125 I PROFILI DI CVG**  
Finirà mai la  
telenovela dei periferi  
e cattivissimi  
redattori,  
collaboratori e  
compagnia bella?

**126 PLAYMASTER**  
Quando l'estate arriva  
Gabrio comincia a  
sentire il richiamo  
delle sirene e si rifiuta  
di lavorare troppo...

**130 KILLED GAMES**  
...non che Maurizio sia  
da meno, anche se lui  
sostiene che ha  
dovuto provare Out  
Runners a fondo e  
altre sciocchezze del  
genere...

**136 PINBALL WIZARD**  
Finalmente è arrivato  
Demolition Man!

**137 ARCADE  
HIGHSCORE**  
Una valanga di nuovi  
record!

**138 ZIBALDONE LUDICO**  
Vendo redazione di  
sballati in cambio di  
villa con sopralco  
direttamente su  
scoglio...

**140 BOARD GAMES**  
Massimo sta cercando  
di insegnarci un nuovo  
ed interessantissimo  
gioco da tavolo con le  
carte... mi pare che si  
chiami Poker.

**40 REVIEW**  
Troppe pagine per le  
recensioni questo  
mese, ragazzi! E che  
sono, Babbo Natale?!

# MARIO

LUGLIO/AGOSTO 1994

# 39

## 3DO

JURASSIC PARK	72
TWISTED	60



CANNON FODDER	54
CORRIDOR 7	42
DETROIT	51

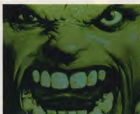
## AMIGA

ARCADE POOL	46
-------------	----



## MEGA DRIVE

DOUBLE DRIBBLE	100
DRAGON	102
HULK	78



ELFMANIA	66
SIERRA SOCCER	50
SUPER METHANE BROS	62



AMIGA 1200	
IMPOSSIBLE MISSION 2025	58



JAMES POND 3	106
JUNGLE BOOK	94
OUT RUNNERS	112



PC CD-ROM	
COMANCHE CD	44
SAM & MAX HIT THE ROAD	57
SYNDICATE PLUS	48

RANMA 1/2	85
-----------	----



## AMIGA CD32

SUPER METHANE BROS	62
--------------------	----

WORLD CUP USA '94	116
-------------------	-----

## GAME BOY

TETRIS 2	83
----------	----

PC	
AL-QADIM	70

## GAME GEAR

ALADDIN	82
DRAGON	102



## SUPER NES

ASTRO GO! GO!	107
---------------	-----



SOS	90
-----	----



COTTON 100%	118
DRAGON	102
HULK	78
JUNGLE BOOK	94
PATLABOR	84

SPECTRE	98
SPUNKY'S DANGEROUS DAY	96
SUPER BOMBERMAN 2	120
THE PIRATES OF DARK WATER	110
ULTIMA VI: THE FALSE PROPHET	92

SUPER NES

VIRGIN

BITMAP BROS.

PICCHIADURO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

GLOBALE

# LA NUOVA PAGELLA

## I PUNTEGGI

**90+**  
Un C+VG  
HIT! Un  
classico:  
da  
comprare  
assoluta-  
mente!



**70-89**  
Un gran bel gioco che non è diventato un HIT! solo per un pelo. Dategli comunque un'occhiata.

**50-69**  
Un giochillo discreto; consigliato ai fan del genere.

**40-50**  
Oh mamma! Un gioco-delusione da lasciare sugli scaffali dei negozi.

**15-39**  
Bleah! Regalategli al vostro peggior nemico.

**0-14**  
NO COMMENTS!

In una calda e luneggiata sera (o meglio: notte!) di giugno, con l'aria condizionata che sforna aria bruciata, Giampaolo e il sottoscritto stanno rantolando le ultime pagine della vostra beneamata rivista... e all'improvviso un pensiero ci fulmina: quando leggerete queste righe la maggior parte di voi sarà sdraiata al mare, al cospetto di enormi fette di cocomeri sdraiati su enormi lastroni di ghiaccio... e allora capite bene che passa la voglia di scrivere qualcosa di sensato per questo editoriale! Orsù dunque, girate pagina e cominciate a sorvegliarvi questo numero estivo di CVG, che ne avete di roba interessante da leggere! Ci vediamo alla prossima puntata per il colpo di scena...

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 sorprendente: 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.

### NO!

Il simbolo "NO!" indica un gioco che non dovrebbe essere preso in considerazione.

## 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.

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

Ha un bell'aspetto? Gli spiriti sono adeguati al gioco in cui si trovano? Lo scrolling è ultrascaffoso e megafalfo? Questa voce riguarda l'aspetto più esteriore del gioco.

70

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

50

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

74

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

78

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

78

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

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

**LI STAVATE ASPETTANDO  
CON ANSIA, VERO?  
ECCOVI I NOMINATIVI DEI  
10 VINCITORI DEL MITICO  
"CONCORSO GAME BOY"!!**

Alessandro LERMA  
Lorenzo GRAVELA  
Marco MAURIZI  
Gaetano DE GRAZIA  
Barbara MUCCI  
Daniela VACCA  
Sergio MANZITTO  
Roberto MERCANTI  
Roberto MELARATO  
Stefano BIANCUZZI

**ATTEVILO!**

**RICHIEDETECI IL CATALOGO  
COMPLETO!!!  
E IL CATALOGO DEI CD ROM  
PC, MAC, AMIGA.  
INFORMATEVI SULLE  
INCREDIBILI PROMOZIONI DEL  
MESE!!!**



- COM120 **690.000** • Amiga 1200  
COM032 **619.000** • Amiga CD32  
ARC517 **679.000** • Overdrive 170 MB  
ARC525 **799.000** • Overdrive 250 MB  
ARC260 **499.000** • Amiqquest 60 MB  
ADSW07 **399.000** • PCMCIA 4MB Esterna



AMIQQUEST



OVERDRIVE

**GRANDE VELOCITA' GRANDE COMODITA'**

ARC001 Lit. **269.000**  
Controllore per HD esterno per  
Amiga 1200/600 PCMCIA da 2.5"

ARC022 Lit. **319.000**  
Controllore per HD esterno per  
Amiga 1200/600 PCMCIA da 3.5"

**IMPACT VISION**



GVPS11 Lit. **4.995.000**  
V-24 VLU-CT Completamente  
nuova. Compatibile AGA. 16  
milioni di colori, 24-bit frame



EGS 28/24 Spectrum scheda  
grafica a 24-bit,  
16 milioni di colori  
GVP992 Lit. **890.000**  
1MB (risoluz. 600x600)  
GVP991 Lit. **999.000**  
2MB (risoluz. 1600x1280)  
GVP601 Lit. **199.000**  
Digital Sound Studio 8 Plus.  
campionatore audio esterno a  
8-bit con software.

GVP505 Lit. **989.000**  
G-Lock. Genlock professionale  
per tutti gli Amiga

GVP520 Lit. **1.990.000**  
TBC+. Trims Base Corrector Pro

GVP650 Lit. **699.000**  
Phone Pack. Fax-Answering  
Machine-Voice Mail, tutto in uno!

**VARI**

- ZC0540 Lit. **80.000**  
ZC0541 Lit. **110.000**  
AC0001 Lit. **39.000**  
AC0002 Lit. **39.000**  
LDOE01 Lit. **149.000**  
PCP004 Lit. **339.000**  
COV001 Lit. **19.000**  
ADSW01 Lit. **29.000**  
ADSW03 Lit. **29.000**

TUTTI I NOSTRI CATALOGHI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI. I PREZZI SONO LEGATI  
ALLE LEGGI DI MERCATO, QUINDI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO.

- COM420 Lit. **3.790.000** Amiga  
4000/040 6RAM, HD 120 MB  
COM320 Lit. **2.690.000** Amiga  
4000/030 4RAM, HD 120 MB

**ESPANSIONI PER A-1200:**

- ADSW09 Lit. **299.000** AltaRAM 1MB Exp. 9MB  
ARC804 Lit. **599.000** Archos 4MB Exp. 8MB  
clock/zoccolo per FPU

**A-1230 TURBO PLUS per A-1200:**

- CPU69030 a 40 e 50Mhz. Exp. da 1MB a 32MB.  
Zoccolo per FPU. Clock. Controller SCSI II  
GVP895 Lit. **869.000** 40 Mhz 1 RAM  
GVP897 Lit. **1.299.000** 40 Mhz 4 RAM  
GVP894 Lit. **1.299.000** 50 Mhz 0 RAM  
GVP898 Lit. **1.699.000** 50 Mhz 4 RAM



NTR001 Lit. **399.000**  
Digitalizzatore  
video fino a 16k  
col. 1600x1280  
con software  
"Visione"



NTR005 Lit. **1.190.000**  
Genlock Broad. qualsiasi tipo  
di video in/out regolazione  
3 livelli colore e contrasto,  
regolazione segnale di  
saturazione di ingresso  
S-impose, Key invert e  
chroma key, hard segnale  
computer e segn. video,  
5 regolazioni fmi esterne



NTR004 Lit. **599.000**  
Genlock Broad.  
VHS e S-VHS  
in/out regolaz. 3  
livelli colore e  
contrasto



NTR003 Lit. **299.000**  
Genlock semi-Pro  
VHS in/out.  
Impose, fade,  
invert key



MICROGEN PLUS VHS  
MICROGEN



MICROGEN PLUS VHS  
MICROGEN



FARGO PRIMA



FARGO PRIMA



FARGO PRIMA

**HARD DISK PER A-1200/600:**

- PHD004 Lit. **549.000** 80 MB  
PHD005 Lit. **649.000** 130 MB  
PHD006 Lit. **749.000** 170 MB  
PHD007 Lit. **899.000** 260 MB  
DELLE MIGLIORI MARCHE

**COPROCESSORI MATEMATICI:**

- FPXx20 Lit. **199.000** 68882 20 Mhz  
FPXx33 Lit. **299.000** 68882 33 Mhz  
FPXx40 Lit. **399.000** 68882 40 Mhz

**SOFTWARE PRO:**

- GVPS01 Lit. **599.000** Image FX  
GVPS02 Lit. **69.000** Cinemorph  
SIN200 Lit. **799.000** Montage 24 AGA  
SAC001 Lit. **850.000** Real 3D V2.40  
SAC003 Lit. **499.000** TV Paint  
SAC002 Lit. **839.000** Media Point  
ADS005 Lit. **199.000** OCR  
SIN100 Lit. **499.000** Broadcast Titr II  
SGD002 Lit. **489.000** Video Director  
RSXT02 Lit. **99.000** X-Titrer  
RSXT01 Lit. **299.000** X-Titrer Pro



X-TITLER PRO  
GVP260 Lit. **3.799.000**  
G-FORCE 68040 a 40 Mhz  
per A-4000/3000 Aumenta le prestazioni  
del vostro A-4000/040 del 500% e del /030  
del 1000%!!! con 4 MB exp. 128 MB

**ALFADATA:**

- ADMA03 Lit. **25.000** Mouse economico  
ADMA01 Lit. **99.000** Mouse senza fili  
ADMA02 Lit. **69.000** Mouse ottico  
ADMA06 Lit. **89.000** Trackball trasparente  
ADP001 Lit. **99.000** Penna ottica  
ADS013 Lit. **369.000** Scanner 800DP/256 Grayscale  
ADS014 Lit. **499.000** Scanner 800 DP/256 + OCR  
ADS012 Lit. **499.000** Scanner a colori  
ADRAM1 Lit. **220.000** Zapp 2MB per AltaRAM

OPM001 Lit. **1.090.000**  
Opal vision + Montage 24 AGA

**MODULI OPAL DISPONIBILI TELEFONARE**

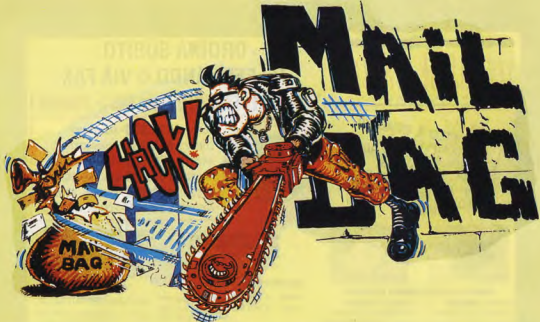
**GRANDI OCCASIONI SUI MONITORI!**

**ALTRE NOVITA' SEMPRE PRESENTI!!!**

TUTTI I PREZZI SONO IVA E TRASPORTO INCLUSI

PAGAMENTI IN CONTRASSEGNO  
IN TUTTA ITALIA O CON





**Mailbag cambia e, questo mese, si rinnova. Premetto che non accadrà nulla di sconvolgente, ma ho deciso di apportare alcuni piccoli ritocchi per cercare di rendere più varia e divertente questa sezione della rivista. Dal mese prossimo, per esempio, ci abbandonerà la State of the Art (in questo numero la classifica definitiva dei giochi da voi preferiti) per lasciare spazio a una rubrica di risposte in pillole, nella quale cercherò di chiarire la maggior parte dei dubbi dei lettori. Avrete poi già notato che abbiamo cercato di ottimizzare lo spazio diminuendo le dimensioni dei disegni così da poter pubblicare il maggior numero di lettere possibile, dato che ogni mese siamo letteralmente subissati da missive interessanti. Non mi sembra che ci sia molto altro da aggiungere se non l'usuale invito ad esprimere le vostre opinioni in proposito, ricordandovi che l'indirizzo al quale dovete spedire le vostre missive è:**

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

**MARCO**

## TUTTA QUESTIONE DI POLSO

Carissima redazione di CVG, sono un vostro non-molto-assiduo lettore di Roma, ho 20 anni e sono molto interessato al settore videoludico. Sulla

vostra edizione di aprile ho letto la preview di Megarace, tanto decantato gioco per PC CD-ROM. Ho avuto modo di provarlo e esaminarlo personalmente da un rivenditore prima della vostra definitiva recensione, ma la mia impressione è che nella vostra pre-

view abbiate fatto il passo più lungo della gamba. D'altronde, avendolo io provato su un PC 486 DX2 a 66 MHz e scheda sonora Soundblaster Plus 16, non avrete neanche niente da dire a proposito della configurazione, che sicuramente non era insufficiente. La presentazione è a dir poco sconcertante (in senso positivo, naturalmente), dal momento che per durata, bellezza, sonoro, velocità, effetti speciali, qualità delle animazioni, realismo dei movimenti

e coordinazione non potrei aver visto di meglio in vita mia (a parte Ridge Racer, ma è un'altra cosa). E' indubbiamente una spaventosa epopea della durata di più di venti minuti, considerando anche gli intermezzi nel gioco, dalla bellezza sconvolgente e degna del miglior film di fantascienza di George Lucas. Direi senz'altro che non posso altrettanto dire così del gioco in sé che, modestissima e personalissima





AI RIVENDITORI



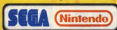
IMPORTAZIONE DIRETTA  
VIDEOGIOCHI - CONSOLE E ACCESSORI



OFFERTE OGNI MESE



VASTO ASSORTIMENTO  
IN STOCK



PREZZI CONCORRENZIALI

CASH & CARRY



CORTESIA, CHIAREZZA E  
COMPETENZA



PROMOVIDEU s.r.l.

VIA MILANO, 46 (S.S. Varesina) OSPiate DI BOLLATE (MI)

TEL. 02/38309940 - 38309936 FAX 02/38302425

ORARI D'APERTURA (dal lunedì al venerdì) ore 9.00+12.30, 14.00+18.00

SPONSOR  
UFFICIALE  
CAMPIONATO  
MONDIALE  
BALLY



RALLY DI  
SARDEGNA



Per la Svizzera  
ATTENZIONE!  
La vendita per  
corrispondenza  
verrà effettuata  
dalla:

**WARMY**

Corporation Ltd.

Tel. 091-438432

Fax 091-430946

CHASSO

**eltron**

BARZANO

Via IV Novembre, 1

LECCO

Via M. D'Oggiona 5

MONZA

Via Bergezzi, 8/10





opinione, non è assolutamente all'altezza delle potenzialità della macchina e, in particolare del CD-ROM. Come velocità e coinvolgimento non raggiunge neanche Stunt Car Racer, mitico game per Amiga (anzi, direi quasi che ne è un clone orribile), e le animazioni, in quanto a complessità grafica, sono a dir poco al livello dell'Amiga 500 (sebbene siano molto fluide). E dove sono finiti tutti i colori e gli splendori della presentazione? E il sonoro? E gli effetti speciali? E la velocità d'azione? (probabilmente saranno rimasti nella tasca delle giacche di qualcuno dei programmatori ndFabio) Scomparsi! Sì, è vero. Sono rimasto molto deluso e amareggiato. Non dal fatto che il gioco sia mal realizzato oltre che noioso, perché tanto ce ne sono a non finire, quanto dal fatto che la stupenda presentazione del gioco sia estremamente ingannatoria e creata solamente per far acquistare il gioco al padre accendicandente del bimbo viziatissimo ansioso di fondere il CD e di distruggersi i polpastrelli sul mouse. Tutto il gioco sembra un ibrido tra un demo degli STATE OF THE ART (Mitici!! Continuate così!!!) e Chase HQ, con ogni tanto quel pazzoide di Lance Boyle che lancia il suo stupendo (veramente!) commento animato della situazione (complimenti per gli occhiali

Lancel). Quello che mi domando e vi domando è: perché sprecarsi tanto per la realizzazione della presentazione e lasciare poi che il gioco deluda le aspettative del compratore? Sarà forse una nuova tattica per rilanciare le sorti della casa produttrice o degli esperti che hanno disegnato e animato quei venti minuti? Se prima in qualche modo ero interessato all'acquisto di questo nuovo game, ora non lo sono assolutamente, e non lo consiglio a nessuno che non sia un maniaco delle presentazioni iperastromegagalattiche. Avrei anche un'altra piccola richiesta da farvi, e so che le vostre possibilità mentali pressoché illimitate vi consentiranno di darmi una risposta esauriente senza nessuna fatica (basta, eh?): potreste darmi qualche notizia sull'hardware e sul software, sicuramente pazzeschi, del coin-op di Ridge Racer (che, come forse avrete capito, amo pazzamente)? Grazie. Scusatemi se ho impaginato la lettera su Mac, ma i negozi erano chiusi e non avevo tempo per andare a comprare un Pentium, anche se ve lo meritavate ed era mio dovere farlo. Saluton! Federico Fanelli (Roma)

**P.S. Sono stato bravo o no a spedirvi la lettera su disco? P.P.S. Complimenti per la rivista e continuate così.**

**Dunque Federico, le osservazioni da te fatte sono abbastanza interessanti, passo subito quindi a esporti le mie opinioni. Una doverosa premessa che bisogna fare, secondo me, è che di giochi brutti, o comunque non eccellenti, dotati di una buona presentazione ce ne sono sempre stati e sempre ci saranno, a prescindere della macchina su cui girano. Appurato questo fatto c'è da dire che ulti-**

**mamente, con l'utilizzo di hardware sempre più potente (come quello da te descritto all'inizio della missiva) è possibile realizzare sequenze introduttive e intermezzi sempre più spettacolari e, grazie alla notevole capienza di un CD, sempre più lunghi e con musiche ed effetti ultrarealistici. Perché sprecarsi nelle presentazioni e non sforzarsi nel creare un gran titolo? Beh, semplicemente perché per le software house è nettamente più facile realizzare una introduzione incredibile, che possa catturare l'attenzione del possibile acquirente, e quindi convincerlo all'acquisto, piuttosto che cercare di trovare un nuovo concept. Megarace ne è un buon esempio. Ma forse a questo punto bisognerebbe fare un paio di considerazioni. Prima considerazione: le software house fanno quasi esclusivamente picchiaduro perché i picchiaduro "vendono", e fanno giochi come Megarace... perché vendono! Come dire: se non vi piacciono giochi di un certo genere, non comprateli! Lamentarsi non serve a molto, se continuate a comprare... Seconda considerazione: un errore di valutazione può capitare a chiunque, ma Megarace è uno di quei giochi**



## FAMILY BUSINESS

Carissima redazione di CVG, vi ho scritto per dirvi che siete ultramegafantasmabeotti, ebbene sì, vi ho scritto solo per dirvi questo.

Nooooooo, non è vero, è uno scherzo (ah, ah), ci avete creduto? (Come no! NdFablo) Comunque la vera ragione per cui vi scrivo è per esprimervi il mio parere su Doom per PC. Cominciamo col dire che possiedo un 386/dx 33 MHz con 8 MB di memoria + CD-ROM Matsushita a doppia velocità, e mi voglio rovinare, vi regalo, ho detto che vi regaloooooooooo un set di mangime per animali addomesticati (strati o maculati? NdFablo) solo per le prime due telefonate, contenti? (Il telefono! Maurizio, liberami il telefono! NdFablo) Ehi fermati! Non risolvi niente con la violenza! SBONK! No, no, le dita negli occhi no, fermi! OUCH! Se non la smetti di agitare quel bazooka prendo i proiettili e te li ficco da qualche altra parte! No, stavo solo scherzando, dai, le mie ghiandole fanno male, ti prego, le adenoidi no, no ho detto no, ba-

staaaaaaa! KLONKI! (Mazzata in testa con conseguente caduta mascellare e trauma psicogastrointestinale!) Eccoli qua, sono riuscito a scappare da un cliente, comunque bando alle ciance. Doom è troppppppp bello, specialmente se lo giochi con la SB pro2, e specialmente se lo giochi con un computer che ti fa "scat scat", poiché non prendi mai bene la mira e sprechi un sacco di proiettili. E' da infarto, anche se tenete un cuore di titanio. Vi devo confidare una cosa: credevo fosse meno vileento, credevo fosse come Wolfenstein e invece la prima volta che ci ho giocato mi sono impressionato come un topo davanti a una pantera (dai, non fa mica tanta impressione. [NdMarco] E invece sì! [NdJumpy]). Non ci gioco quasi più, eppure mi vedo tutti i film horror non spaventandomi, chissà perché? Comunque se volete sapere il mio parere non c'è che da chiederlo, dai chiedi, forza, su dai, dai, dai, para, e di qualcosa! Vabbe', allora ve lo dico direttamente: c'è no proverbi ca rice tanto bello "facite l'amore, no facite la guer-



*da amare-odare: anche qui in redazione c'è chi non gli darebbe più di 60 e chi toccherebbe anche quota 80, se non altro perché spera che un giorno questo genere di giochi offra anche una maggior giocabilità e pensa quindi che questa sia solo una fase di passaggio, purtroppo neces-*

*saria. Per quanto riguarda Ridge Racer, Maurizio ne ha già parlato nello "speciale fiera" sull'Atel '94, pubblicato su CVG 36. Particolari tecnici più dettagliati alla prossima puntata... Non mi sembra che ci sia altro da aggiungere, ciao e riscrivici.*

## IMPARA L'ARTE E METTILA DA PARTE

Anche questo mese siamo giunti al momento del ringraziamento e delle citazioni degli autori dei disegni pubblicati (o non pubblicati) per mancanza di spazio) in Mailbag. Un caloroso ringraziamento a Marco Mazzocchi (pensavamo che fosse partito definitivamente per il militare, ma, almeno momentaneamente, ce lo hanno rispedito), Rey, Davide Manzi, Tybe, Emiliano Ferazzini, Fulvio Raleta Teo, Matteo Zelli, Giovanni Morandina e Federico Ghibaudo. Vi rinnovo l'invito a mandare le vostre opere su fogli da disegno (e non di quaderno) e a scrivere anche il vostro nome in stampatello su ogni disegno (a volte, a causa del mio disordine cronico, le buste vengono perse), così da agevolare il mio lavoro. Ci vediamo tra 30 giorni con una decina di nuovi disegni.





# Printex srl

# E ORDINATE

## novità settimanali da tutto il mondo

Tutti i prodotti sono originali e garantiti per l'Italia

### tel. 02-29519914 r.a. dalle 10-12.30 alle 15-19.30

**OLTRE 1000 TITOLI SEMPRE DISPONIBILI**

## SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM  
PAL VERSION

## SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM  
USA

## GAME BOY

- World Usa 94 TEL
- Clay Fighter L. 140.000
- Dennis The Manage L. 85.000
- Empire strike back L. 135.000
- Jimmy Connors tennis L. 90.000
- Mr Nutz L. 90.000
- Street Fighter II Turbo L. 165.000
- Aereo The Acrobat L. 130.000
- Asterix L. 70.000
- International Tour (Tennis) L. 110.000
- Last Action Hero L. 120.000
- Incredible Crush Dummies L. 60.000
- James Pond L. 120.000
- Mortal Kombat L. 100.000
- Road Runner L. 90.000
- S. Star Wars L. 120.000
- Troddlers L. 120.000
- We're back dinosaur's story L. 125.000
- Putty L. 120.000
- Wing Commander L. 90.000
- Euro Football Champ L. 105.000
- Bob L. 90.000
- World League Basket L. 100.000
- Superbomber man L. 99.000
- Best of the Best L. 90.000
- Super Kick off L. 99.000
- Sensible Soccer L. 100.000
- Pink Goes To Hollywood L. 130.000
- Flash Back L. 80.000
- Young Merlin L. 130.000
- Ryan Giggs Champions L. 85.000
- NBA Jam L. 125.000
- Fifa International Soccer L. 125.000
- S. Soccer C.E. L. 120.000
- Chopetier III L. 110.000
- S. Battle Tank II L. 130.000
- Battle Toads e Double Dragon L. 110.000
- Skyblazer L. 115.000
- Equinox L. 115.000
- Aliet III L. 90.000
- Cool Spot L. 95.000
- Battle Toads L. 75.000
- Blues Brother L. 75.000
- F1 Pole L. 140.000
- Jurassic Park L. 80.000
- Run Saber L. 80.000
- Megalo Mania L. 80.000

- Dual Test Drive L. 75.000
- Harley Homongus L. 75.000
- Kablooxy L. 75.000
- Lethal Weapon III L. 75.000
- Mystical Ninja L. 75.000
- Musya L. 75.000
- Out Lander L. 75.000
- Road Riot L. 75.000
- Skule Jagger L. 75.000
- Street Combat L. 75.000
- Wing's II L. 75.000
- Chester Cheeta L. 75.000
- Goof Troop L. 75.000
- Street Fighter II L. 65.000
- Final Fantasy Quest L. 65.000
- F. Zero L. 65.000
- Gun Force L. 65.000
- Home Alone L. 65.000
- Hole in one golf L. 65.000
- Push Over L. 65.000
- Smart Ball L. 65.000
- Soccer Worlds League L. 65.000
- Cool World L. 75.000
- Hook L. 75.000
- S. Ghoul's'n Ghost L. 75.000
- Drakken L. 75.000
- Tom e Jerry L. 75.000
- Dragon's Lair L. 55.000
- Iper Zone L. 55.000
- Paper Boy II L. 55.000
- Roketeer L. 55.000
- Wanderers Fronys III L. 55.000

- Asterix L. 45.000
- Goal L. 50.000
- Bionic Commando L. 35.000
- Snoopy L. 38.000
- Prince of Persia L. 38.000
- Burai Fighter L. 38.000
- Boxxle L. 38.000
- Caccia ottobre Rosso L. 38.000
- Dott. Mario L. 45.000
- Double Dragon L. 38.000
- Top Rank Tennis L. 50.000
- Fighting Simulator L. 48.000
- Looney Tunes L. 48.000
- Magnetic Soccer L. 48.000
- Othello L. 38.000
- Quix L. 38.000
- Radam Mission L. 38.000
- R. Type L. 48.000
- Simpson II L. 48.000
- Track Meet (olimpiadi) L. 48.000
- Yoski Cookie L. 48.000
- Indiana Jones L. 60.000
- Last action Hero L. 60.000
- Dennis L. 65.000
- Hook L. 38.000
- S. Mario Land I L. 49.000
- S. Mario Land II L. 59.000
- S. Mario Land III L. 65.000
- S.R.C. Proam L. 38.000
- Spiderman L. 45.000
- Fortress of Fear L. 38.000
- Skate or die L. 38.000
- Chase HQ L. 38.000
- Memesis L. 38.000
- Cliffhanger L. 40.000
- Dracula L. 40.000
- Pang L. 45.000
- Felix The cat L. 40.000
- Adv. Island II L. 45.000

- Alien III L. 50.000
- Mortal Kombat L. 62.000
- Reverage of Gator L. 38.000
- Blues Brother L. 48.000
- Robin Hood L. 48.000
- Roger Rabbit L. 48.000
- The Flintstones L. 65.000
- The Jetsons L. 65.000
- Duffy Duck TEL
- Best of Best L. 48.000
- Sensible Soccer TEL
- Prehistoric Man TEL
- World Cup 94 TEL
- Trax L. 38.000
- Goddzilla L. 38.000
- Ultima I L. 38.000
- Ultima II L. 65.000
- Zelda L. 65.000
- F1 Pole L. 70.000

## Nintendo®

- Protobactor L. 55.000
- Cip Ciop L. 55.000
- Power Blade L. 55.000
- Adventure of Link (Zelda II) L. 55.000
- Bugs Bunny L. 55.000
- Castelvania III L. 55.000
- Capitan Planet L. 55.000
- Ghostbuster II L. 55.000
- Goal L. 55.000
- Zelda L. 55.000
- Mega man II L. 55.000
- Punch Out L. 55.000
- Caccia ottobre Rosso L. 55.000
- Super Mario Bros L. 55.000
- Skie or die L. 55.000
- The Flintstones L. 55.000
- Batman L. 55.000

**NES 8 BIT**  
**CONSOLE CONTROL DECK**  
 L. 99.000  
 CON UNA CASSETTA A SCELTA L. 145.000

**Console G. Boy Base Blister**  
 L. 75.000  
 + S. Mario Land I L. 105.000  
 + Jetsons L. 100.000  
**Console Game Boy + Tetris**  
 + Auricolare + Cavo  
 L. 139.000

**Console S. Nintendo Pal.**  
**Base** L. 199.000  
 + Eurofootball Champ L. 235.000



# Printex srl E ORDINATE

novità settimanali da tutto il mondo

Tutti i prodotti sono originali e garantiti per l'Italia

tel. 02-29519914 r.a. dalle 10-12.30 alle 15-19.30

OLTRE  
1000 TITOLI  
SEMPRE  
DISPONIBILI



Back To Future III	L. 50.000
Double Dragon III	L. 60.000
Eia Double Header	L. 65.000
Fatal Fury	L. 55.000
General Chaos	L. 80.000
George Foreman Boxing	L. 60.000
Global Gladiators	L. 80.000
NBA All Star	L. 65.000
Pink Goes to Hollywood	L. 120.000

Sensible Soccer	L. 85.000
Sonic III	L. 135.000
Winter Challenger	L. 70.000
Agassi Tennis	L. 70.000
Aladdin	L. 105.000
Bubsy	L. 80.000
Cliffhanger	L. 60.000
Eternal Champion	L. 140.000
Fifa Soccer	L. 125.000
Hook	L. 80.000
James Pond III	L. 90.000
Lotus Turbo II	L. 90.000
Mortal Kombat	L. 95.000
NBA Jam	L. 93.000
PGA Euro Golf	L. 120.000
Pelé	L. 85.000
Pugsy	L. 80.000
Sonic Spinball	L. 115.000
Tom Jam Earl II	L. 120.000
Turtles Tournament Fighter	L. 115.000

Batman Return	L. 70.000
Devis Cup Tennis	L. 105.000
F 117 Night Storm	L. 130.000
F 22 Interceptor	L. 70.000
Jungle Strike	L. 125.000
NHL Okoy 94	L. 125.000
Tazmania	L. 70.000
Tiny Toon Buster Trasure	L. 105.000

Word Of Illusion	L. 80.000
Vitua racing (Jap)	L. 150.000
World Cup 94	TEL.
Fantastic Dizzy	L. 50.000
Combact Cars	L. 75.000
Hard Ball 94	L. 80.000
S. Soccer C.E.	TEL.
Barkey Jam	L. 75.000
Prince of Persia	L. 120.000
F1	L. 110.000
Strider II	offerta
XMan	offerta
Double Clutch	offerta
Int. Rugby	offerta
Mega games	offerta
Wimbledon Tennis	offerta
Zombie	offerta
Mutant League Football	offerta
Populos	offerta

## SEGA Game Gear

Spiderman	L. 55.000
La Sirenetta	L. 55.000
Predator II	L. 60.000
Prince of Persia	L. 60.000
G. Foreman Boxing	L. 55.000
Krusty fun house (simpsons)	L. 55.000
Superman	L. 49.000
Global Gladiators	L. 46.000
Robocop (James Pond)	L. 49.000
Mortal Kombat	L. 65.000
Dracula	L. 49.000
Hook	L. 55.000
Sensible Soccer	L. 55.000
Aladdin	L. 85.000
NBA Jam	L. 70.000
Asterix	L. 45.000
Cuckrock II	L. 45.000
Chessmaster	L. 40.000
Develish	L. 40.000
Halley Wans	L. 40.000
Solitar Poker	L. 45.000
Klax	L. 40.000
James Bond	L. 45.000
World Cup USA 94	TEL.
Double Dragon	L. 45.000

## SEGA Master System™

Alien Storm	L. 50.000
Dragon Crystal	L. 50.000
Moon Walker	L. 50.000
Master of Darkness	L. 50.000
Pacmania	L. 50.000
Shinobi	L. 50.000
Wimbledon	L. 50.000
Tennis Ace	L. 50.000
Shadow Dancer	L. 50.000
Wimbledon II	L. 50.000
James Bond 007	L. 50.000
Chuck Rock	L. 50.000
Terminator II coin up	L. 50.000
Terminator II movie	L. 50.000
Agassi Tennis	L. 50.000
Air Rescue	L. 50.000
Bank Panic	L. 50.000
Captain Silver	L. 50.000
Dracula	L. 50.000
Klax	L. 50.000
New Zeland Story	L. 50.000
Operation Wolf	L. 50.000
Pit Fighter	L. 50.000
Predator II	L. 50.000
Put and Putter	L. 50.000
Rampant	L. 50.000
S. Monaco GP	L. 50.000
Space Gun	L. 50.000
Speedball II	L. 50.000

## mega cd

Microcosm	L. 120.000
Batman Return	L. 90.000
Ecco The Dolphin	L. 90.000
Silphed	L. 90.000
Tunderhawk	L. 90.000
Lethal Enforce (con pistola)	L. 120.000
Sonic	L. 100.000
Ground Zero Texas	L. 120.000

## VIDEO KARAOKE Play Tech

Il vero Karaoke! che ti permette di leggere i testi della tua canzone direttamente sul tuo televisore.

Video Karaoke

— microfono

— alimentatore

— videocassetta

L. 199.000

Scegli la tua videocassetta in italiano fra le centinaia disponibili a

L. 16.500 cad.

Console Mega Drive II europeo

Base L. 235.000

Console Game Gear + TV Tuner

+ Alimentatore + Sonic L. 370.000

Console Game Gear + Aladdin

L. 235.000

Vivi anche tu il mondiale USA '94 in diretta con il tuo Game Gear TV Tuner L. 169.000

ra" e vuole m'ite a programmà nu luoco e chesta manera, o, tutti gli amici che ci hanno giocato sono rimasti impressionatissimi, non hanno dormito, pensa te (anche mia sorella avrebbe avuto la stessa reazione... NdMarco)!  
 Comunque questo non è il vero motivo per cui vi ho scritto: infatti vi ho mandato questa missiva perché vorrei che voi leggeste cosa dice il mio professore di italiano  
 xxxxxxxxxx (non dico il nome) durante le sue lezioni. Ho subito pensato a voi, poiché siete l'unica fonte che potrebbe pubblicare questi madornali errori senza mettermi nel guai. La ragione è che vorrei far sapere a tutti a che punto arriva l'ignoranza altrui, persino di un professore che non è mica tanto vecchio. Allora siete pronti? E allora vaillllll!  
 - Voi dovete fare minimo 4 facciate, che sarebbero 4 fogli, cioè 8 facciate.  
 - Oggi in quel periodo storico ci furono...  
 - "Quando è gerundio" (andando, dormendo, etc...)  
 - Ci sono tante formule per il malocchio, ad esempio: occhio per occhio, dente per dente.  
 - Quali sono i verbi transitivi che noi possiamo avere verbi copulativi?  
 - Mettere una parola prima che dopo.

- Chi è che aveva intervenuto?  
 - Chi l'hanno più migliore? Ecco qua, ho finito, vi siete fatti quattro risate? Logico, non pretendo mica che il pubblichiate tutti (infatti ne ho tagliati alcuni, una trentina circa, che potrei anche pubblicare nei prossimi mesi NdMarco), magari ne scegliete due o tre, quelli più divertenti. Perché non fate uno spazio apposito nella posta dove si raccolgono tutte le megabotate dei vari professori dei vostri lettori (e magari lo chiamiamo anche "l'angolo della prof." NdMarco)? A me sembra una buona idea. Così ho detto. AUGH!  
 P.S. Non metto il mio vero nome, perché qualche leccino di mia conoscenza potrebbe parlare un po' troppo, capito?  
 P.P.S. Se scopre che sono stato io e poi parla con il prof. credo che poi non sarebbe più in grado di ritornare a casa da solo, con le sue gambe.  
**Cobra Commander, the doom of teachers, hasta la vista boy!**

*No Comment! (Dopo che ho stato per 5 anni al liceo queste periferie mi sono lasciate davvero bastare! NdFabio)  
 Per quanto riguarda il discorso della violenza nei videogiochi...il dibattito è aperto!*



## HURRICANE POLIMAR

Macrobotica redazione di CVG, è la quarta volta che vi scrivo (e non avete mai pubblicato una mia lettera! Cattivi!) E questa volta vi scrivo per complimentarvi con voi e per tirarvi un po' le orecchie. Vorrei prima sgridarvi e poi farvi i miei complimenti per addolcire infine la lettera. Vorrei parlare prima di tutto del numero di pagine della rivista, che negli ultimi mesi è variato da 130 a 164 pagine. Sono d'accordissimo con Gianluca Tabatta che dice nel Mailbag del numero 37 che sarebbe disposto a pagare di più per una rivista con più pagine e più bella. Io sarei fiero di acquistarla, anche a un prezzo maggiore, perché voglio comprare una rivista più completa e della quale possa vantarmi confrontandola con le altre. Vorrei rimproverarvi per quanto riguarda il PlayMaster, poiché c'è una totale confusione con la recente impostazione (notare la rima) per cui per cercare un trucco per qualsiasi macchina

ci vuole un secolo. L'ultima nota dolente di questa lettera è che sto constatando il calo nettissimo delle recensioni per PC, spero che provvediate. Ora passiamo ai complimenti che per voi non si spreca mai, mi piace moltissimo l'impostazione del Mailbag, che è la sezione più bella della rivista (nulla togliendo al resto). Inoltre ho trovato interessantissimo l'angolo dell'hardware, e spero che sia una parte fissa della rivista. Non riesco a capire come Roy Sacchetto possa dire che non mette calore umano nelle recensioni, infatti quando le leggo mi sembra che siate voi a parlarvi, e non che stia leggendo un pezzo di carta. Mi piace molto il Killed Games, che trovo interessantissimo, cosa che non posso dire per quanto riguarda il Board Games. Ora vorrei porvi delle domande:  
 1) Perché la nostra rivista esce così in ritardo? I miei compagni dicono perché così avete il tempo di copiare dagli altri, ma io accantono questa ipotesi.  
 2) Vi sembra che la pirateria sia un grosso problema per le





case produttivi di giochi per PC?

- 3) Secondo voi è meglio Sensible Soccer o Goal?
- 4) Credete che i trucchi siano un ostacolo al divertimento del gioco? O il contrario?
- 5) Mi consigliate di acquistare un CD-ROM?
- 6) Uscirà un nuovo calcio per il PC?
- 7) Quale è, secondo voi, il miglior titolo per PC?
- 8) Pubblicherete la mia lettera?

A questa domanda spero che rispondiate di sì, perché vorrei dimostrare ai miei amici, lettori di altre riviste, che non siete codardi ma obbiettivi, e le lettere che criticano il vostro lavoro le pubblicate lo stesso, anche se l'avete già ampiamente dimostrato.

**Daniele Ferragina  
(Catanzaro)**

Allora Daniele, come vedi il quarto tentativo è stato quello buono e, finalmente, è arrivata anche per te la tanto agognata pubblicazione, anche se abbiamo sintetizzato alcune parti un po' prolisse della tua lettera. Ma parliamo subito con le osservazioni da te evidenziate nella lettera.

Per quanto riguarda il numero delle pagine, ho passato la domanda a Maurizio, che in un momento di grande magnanimità mi ha confidato due cose:

- 1) Il numero di pagine normalmente è un multiplo di 16, perché le riviste vengono stampate a "fogli" che contengono un "sedicesimo", per l'appunto; quindi per stabilire il numero totale di pagine bisogna aggiungere le quattro di copertina, per cui si arriva a 132, 148 e 164 pagine.
- 2) Il numero effettivo di pagine di CVG dipende dai sogni di Edoardo e Maurizio: ogni mattina passano un paio di ore a consultare la "Smorfia", poi vanno a giocare a lotto e quello che riescono a vincere costituisce il "budget" del mese successivo, cioè quello che si può spendere per pagare redattori, grafici, stampatori e così via... scherzi a parte, durante l'anno ci sono periodi in cui i produttori sfornano camionate di prodotti - essenzialmente sotto Natale, ed infatti le 164 pagine le abbiamo toccate a dicembre - e mesi di relativa calma; non è facile quindi trovare il giusto equilibrio, ma direi che ormai le

CARTUCCE M/DRIVE DA L. 59.000  
 CARTUCCE S/NINTENDO DA L. 79.000  
 CARTUCCE G/GEAR DA L. 50.000  
 CARTUCCE NEO GEO A L. 130.000  
 PROGRAMMI PC + AMIGA + CD ROM + AMIGA CD 32

## RED e BLACK computer

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

SUPERNINTENDO L. 290.000  
 SEGA MEGA DRIVE II L. 260.000  
 SEGA MEGA CD L. 599.000

**AMIGA CD 32 L. 650.000**

### DA NOI TROVERAI TUTTO PER IL TUO PERSONAL COMPUTER E CONSOLE

AMIGA 1200 + 5 PR. £. 950.000  
 AMIGA 4000/040 £. 2.750.000  
 AMIGA 4000/030 £. 2.850.000  
 MONITOR PER AMIGA £. 480.000  
 SCHEDA A1230 TURBO £. 1.050.000  
 SCHEDA 1/8MB PER A. 1200 £. 299.000  
 SCHEDA PCMCIA .4MB £. 330.000  
 SCHEDA PCMCIA .4MB £. 590.000  
 SCHEDA SCSI PER A 1200 £. 490.000  
 HARD DISK 2,5" 80MB PER A600 + 1200 £. 600.000  
 HARD DISK 2,5" 120MB PER A600 + 1200 £. 750.000  
 HARD DISK 2,5" 170 MB PER A600 + 1200 £. 850.000  
 HD ESTERNI PER AMIGA TELEFONARE  
 DCTV DIGITALI 16.000 COL. £. 790.000  
 VIDEON 4.1 DIGITALI £. 450.000

STAMPANTI STAR SJ-144 £. 890.000  
 STAMPANTI STAR LC 100 £. 490.000  
 STAMPANTI STAR LC 20 £. 390.000  
 STAMPANTI STAR LC 200 £. 550.000  
 STAMPANTI STAR LC 24100 £. 590.000  
 STAMPANTI LASER C-IJFH 4 PLUS £. 1.300.000  
 STAMPANTI KODAK INKJET COLOR £. 950.000

CD ROM MITSUBISHI DOUBLE SPEED £. 500.000  
 HARD DISK 425MB IDE £. 720.000  
 MODULI SIMM 1MB £. 109.000  
 SCHEDA AUDIO SOUNDMASTER II £. 189.000  
 DISCHETTI DIASPRON 5,25 HD £. 750.000

AT 286/16MH7 PORTATILE £. 1.100.000  
 AT 286/16MH7 1MB - HD 250 £. 1.250.000  
 AT 386/40MH7 4MB - HD 250 £. 1.990.000  
 AT 486/33 MH7 4MB - HD 250 £. 2.390.000  
 AT 486/366 DX 4MB - HD 250 £. 2.750.000

VINCERE AL LOTTO NON È UN SOGNO MA UN PROGRAMMA NOSTRADAMUS per ricevitore ed amanti gioco lotto. Vincite assicurate oltre 80% sul gioco dell'ambato oltre a statistiche/ritardi/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 SONO  
IVA INCLUSA

148 pagine rappresentano lo "standard" di CVG. Passando a parlare di PlayMaster, ricominciano a fischiare le orecchie a Maurizio: è lui infatti che ha deciso di fare i trucchi a box. Dal palco degli imputati ecco la sua arringa:

"Signore e signori ho deciso di apportare questa modifica per tre motivi: per movimentare le pagine, troppo piatte con le colonne monocolori, per poter immaginare a più riprese invece che all'ultimo momento, quando arrivano gli ultimi trucchi (già, non si possono immaginare TUTTE le pagine al 15 del mese!) e per stimolare la vostra curiosità e la vostra fantasia: se comprate CVG è perché vi piacciono i videogiochi in generale, per cui sicuramente siete curiosi di sapere tutto anche sui giochi e sui sistemi che non avete, e magari un trucco simile potrebbe funzionare anche sul vostro sistema... perché non provare?" Un po' logorroico il nostro capo, vero? Fateci sapere se vi ha convinto, cosa ne pensate e mandateci pure il vostro parere e i vostri suggerimenti per rendere CVG sempre migliore. Ora veniamo alle risposte: 1.) Hanno ragione i tuoi compagni. Noi aspettiamo che escano tutte le riviste della concorrenza, le compriamo, le leggiamo e poi in 3-4 giorni scriviamo tutto il giornale (copiando dagli altri, ovviamente), lo impaginiamo, lo stampiamo e poi lo distribuiamo nelle edicole. Scherzi a parte, purtroppo la distribuzione non può mai essere uniforme su tutto il territorio nazionale:

basti dire che ci sono circa 36.000 punti-vendita in Italia per capire che in alcune zone ci vuole qualche giorno in più per giungere in edicola. Ma normalmente puoi trovare CVG in tutte le edicole principali entro la fine del mese.

2) La pirateria è un bel problema per qualsiasi macchina, anche per le console. Comunque effettivamente per PC è meno rilevante che per l'Amiga sia perché l'utente medio ha una età maggiore rispetto a quella dell'utente medio di Amiga (e quindi molto spesso ha anche guadagni maggiori) sia per la complessità di alcuni giochi che obbligano una persona che desidera acquistarlo a comprare l'originale per capirci qualcosa.

3) Sono due giochi notevolmente differenti. Sensible Soccer è un arcade nel quale esistono innumerevoli trucchetti per segnare (è un gioco di scivolata, basta imparare a farle bene e si diventa quasi imbattibili), anche se devo dire che è notevolmente più immediato di Goal. Il nuovo titolo di Dino Dini dal canto suo può vantare un controllo di palla e una struttura nettamente più realistica. Tra i due personalmente preferisco Goal (me too ndFabio), anche se il gioco più bello di calcio per me rimane il mitico Player Manager su Amiga.

4) Dipende dai trucchi e da come vengono usati. Se un gioco è veramente troppo difficile allora l'utilizzo di un truccetto potrebbe aiutare a superare punti particolarmente ostici. Non capisco invece



quelle persone che utilizzano i Cheat Mode in continuazione, anche per i titoli più facili, il finiscono di giocare in poche ore, e poi si lamentano della scarsa longevità del gioco.

5) Ultimamente la produzione di software per CD-ROM è notevolmente aumentata, e sono usciti dei prodotti veramente notevoli (Rebel Assault, tanto per citarne uno...

[NdMarco] Sarà! Ma a me sembra un altro di quei titoli tanta grafica e niente arrosti! [NdFabio]]. L'acquisto di un CD potrebbe quindi rivelarsi una spesa veramente interessante, anche se purtroppo il prezzo del software per questo

periferica è veramente elevato.

6) Probabilmente Kick Off 3, l'ultimo prodotto della Anco dovrebbe essere convertito anche su PC. Sul numero scorso abbiamo fatto l'anteprima di Empire Soccer della... non mi ricordo più il nome...

7) Non è facile dire qual è il miglior gioco per PC anche perché, con giochi di una certa qualità le preferenze diventano un fatto puramente personale. Ti posso dire che Fabio adora Dune 2 (Planet Arrakis, also known as Dune... NdFabio) e tutta la serie dei Sim della Maxis, Giampaolo invece preferisce Doom (ogni tanto lo becchiamo in redazione con degli enormi fucili ad acqua che insegua le donne delle pulizie! NdFabio) mentre Franco im-

## STATE OF THE ART

Con questo mese si conclude la State of The Art, ovvero la classifica dei giochi da voi preferiti. Come era facilmente prevedibile il vincitore è Street Fighter 2 che ha ricevuto un numero incredibilmente alto di voti. I beat "on up" si rivelano essere il genere più amato dai lettori di CVG (vista anche la presenza di Fatal Fury 2 e Mortal Kombat), seguiti a ruota dalle simulazioni automobilistiche (ruota automobilistica, che bella battuta eh?) e dai puzzle game. Comunque bando alle ciancie, ecco la classifica definitiva.

- |                          |                       |      |
|--------------------------|-----------------------|------|
| 1.) STREET FIGHTER 2     | COIN-OP/SNES/DUO/MD   | (1)  |
| 2.) VIRTUA RACING        | COIN-OP/MD            | (2)  |
| 3.) FATAL FURY 2         | NEO GEO/PC ENGINE     | (3)  |
| 4.) FORMULA 1 GRAND PRIX | PC/AMIGA              | (4)  |
| 5.) LEMMINGS             | AMIGA/PC/SNES         | (6)  |
| 6.) MORTAL KOMBAT        | COIN-OP/SNES/MD/AMIGA | (5)  |
| 7.) TETRIS               | TUTTI I FORMATI       | (8)  |
| 8.) GOAL                 | AMIGA                 | (7)  |
| 9.) ELITE                | TUTTI I FORMATI       | (9)  |
| 10.) FRONTIER            | AMIGA/PC              | (10) |



# M EGASTORE<sup>®</sup>

Idee da tutto il mondo per rendere più facile e piacevole la vita



**Console Portatile**  
**Colori NES Compatibile**  
**Lit. 139.000**



**CONSOLLES & VIDEOGAMES**  
Master System - Mega Drive - Game Gear  
NES - Super NES - Game Boy  
Joysticks ed accessori

Tutti i marchi e i loghi citati sono di proprietà degli aventi diritto.



**Sveglia Duck**  
**Lit. 49.950**



**Sveglia Hen**  
**Lit. 39.950**



**Joystick Turbostick**  
**Megadrive - Nintendo**  
**L. 44.950**



**Joystick Action Pad**  
**Mega Drive**  
**L. 31.950**



**Set 4 Valigie Viaggio**  
**Lit. 149.000**



**Barbequick**  
**Lit. 9.900**



Finalmente anche in Italia la più grande catena europea di vendita per corrispondenza. Richiedi oggi stesso il nuovissimo catalogo gratuito a colori con centinaia di articoli a prezzi da favola.

CVG

**M EGASTORE<sup>®</sup>**

Cosella Postale 171 - 24100 Bergamo  
Cosella Postale 136 - 80059 Torre del Greco (NA)  
Telefono (081) 849.36.41

Nome \_\_\_\_\_  
Cognome \_\_\_\_\_  
Indirizzo \_\_\_\_\_  
Città \_\_\_\_\_ Cap. \_\_\_\_\_  
Telefono \_\_\_\_\_

pazzisce per *Sim City 2000* e *Rebel Assault*. Per quanto mi riguarda mi piacciono le vecchie avventure della *Sierra* (quelle dove era ancora necessario scrivere le azioni da compiere) e *Jezzball*, uno dei giochi della *Microsoft* per *Windows*.

8) Ovviamente al *Ciao* e riscrivici.

## MAISON IKKOKU

Oggi 13 maggio 1994 ho letto su "Affari e Finanza" un'articolo che parla della cattiva situazione della Commodore, e quindi vorrei che leggeste questa mia LETTE-

RA PER TUTTI: AI PIRATI: perché è anche colpa nostra (ah, ma allora sei un pirata! NdMarco) se i giochi per Amiga sono sempre meno, quelle software house che ancora lavorano sulla nostra piccola "amica" lo fanno solo per riconoscenza ai vecchi tempi (ho i miei dubbi, non penso che sia questo il vero motivo NdMarco), quindi vi chiedo un minimo sforzo per far ancora vivere la nostra macchina, cioè acquistate (non dico molto) almeno 4 giochi originali all'anno, solo i più meritevoli.

AI DISTRIBUTORI: cercate di abbassare il prezzo dei giochi per l'Amiga, e anche quello dell'Amiga stesso, perché, da quanto ne so, la Commodore sta svendendo i propri prodotti. Se lo farete, voi stessi ne avrete dei benefici.

ALLE SOFTWARE HOUSE: non abbandonate

l'Amiga al proprio destino, essa è ancora una macchina degna di essere supportata e non capisco chi dice che è superata (forse costoro non hanno visto *Lonheart*, *F1GP*, *Another World*, e ne potrei citare tantissimi altri).

ALLE RIVISTE SPECIALizzate: non fate cadere l'Amiga nel dimenticatoio solo perché non escono più 100 giochi al mese, parlate di più del contenuto della scatola originale, di come è strutturato il manuale e non date nessuna informazione che è già contenuta nel manuale (ad esempio: "per far partire il boing bisogna preme-

re Return", scusate l'esempio scemo, ma spero di aver reso l'idea).

AI GENTORI: non comprate le console ai vostri piccoli bambini (ma questa è pubblicità NdMarco), comprate invece un computer che sia ottimo per giocare ma che gradatamente inserisca il bimbo nel complesso mondo dell'informatica (l'Amiga è proprio questo, lo sto scrivendo con il programma C-1 Text per Amiga 500 e lo stamperei con la stampante Commodore 1550 C).

ALLA COMMODORE: andateci piano, non svendete l'azienda

perché anche se essa è perdita, dispone di una clientela affezionata che è prontissima a comprare una nuova macchina Commodore che sia innovativa ed economica, così come lo è stato l'A500 a suo tempo (non fate str..... immettendo sul mercato macchine come l'A500+, l'A600, il CDTV e compagnia bella).

Spero di non aver dimenticato nessuno e vi saluto sperando di "smuovere le acque", lo sono un ragazzo di 18 anni che ha paura di dover abbandonare il suo Amiga solo perché delle persone che non capiscono niente la stanno uccidendo. Attendo risposte.

Geremia Santomartino  
(Torre del Greco - NA)

Non mi sembra, caro Geremia, che ci siano molti commenti da fare alla tua lettera: effettivamente la Commodore non sta certamente vivendo il periodo più felice della sua storia, anche se le notizie sulle sue condizioni economiche sono abbastanza contraddittorie. E' comunque vero che l'uscita di una tutta una serie di nuove console (quattro o cinque anni fa l'Amiga dominava anche perché esistevano praticamente solo il 16 bit di casa Commodore e l'Atari 5T, i Pc erano molto meno potenti e diffusi e le console, quelle che potevano rivaleggiare con i computer, erano riservate a delle minoranze) e la pirateria hanno contribuito in maniera evidente al declino dell'Amiga. E' innegabile che le software house vedano un maggior vantaggio nello sviluppo di giochi per console, sia per la minore portata della pirateria che per la maggiore diffusione che queste hanno in campo mondiale. Non mi sembra inoltre che tu possa accusarci (o accusare le altre riviste del settore) di aver fatto cadere l'Amiga nel dimenticatoio dato che, quando ci sono notizie su nuovi prodotti, noi siamo ben lieti di darle (vedi la copertina dedicata a *Universe* un paio di numeri fa, ad esempio); il vero problema è che in certi periodi le novità scarseggiano veramente. A questo proposito vorrei sentire anche il parere di altri amighisti, soprattutto dei pirati. Il mio spazio per ora è finito, ci vediamo il mese prossimo.



Se il sole smetterà di splendere...

# CONSOLE GENERATION

## IL DECALOGO DI CONSOLE GENERATION

vi illuminerà

1 NOI SIAMO CONSOLE GENERATION,  
NON AVRETE ALTRI NEGOZI DI  
FRONTE A VOI.

2 NOMINA PIU' VOLTE POSSIBILE  
CONSOLE GENERATION.

3 NON DITE CHE COMPRATE DA  
ALTRI NEGOZI..

4 SPENDI BENE LE MANCE DI  
MAMMA E PAPA' (DA NOI).

5 NON APPROPRIARTI DELLA CONSOLE  
DI TUO FRATELLO.

6 OGNI SETTIMANA ORGANIZZA UN  
"CONSOLE PARTY" COI TUOI AMICI.

7 UCCIDI TUTTI I MOSTRI DI FINE LIVELLO.

8 NON ANDARE A LETTO SENZA AVER  
PRIMA GIOCATO ALLA TUA CONSOLE.

9 DESIDERA UNA CONSOLE...  
SE CE L'HAI GIA'...  
DESIDERANE UN'ALTRA MIGLIORE.

10 SE UN AMICO TI OFFRE UNA CONSOLE  
IN CAMBIO DELLA TUA RAGAZZA...  
PENSACI.



TUTTI I MARCHI E I LOGOPIÙ RIPRODOTTI SONO REGISTRATI DALLE RESPETTIVE CASE PRODUTTRICI

tutto il meglio per:

NEC

PC  
Engine

3DO

GIOCHI SU DISCO  
E CD-ROM PER  
PC COMPATIBILI

SUPER  
Nintendo  
SUPER FAMICOM  
GAME BOY™



LASER ACTIVE

CARTONI ANIMATI  
GIAPPONESI  
IN LINGUA ITALIANA

SEGA

MEGA-CD 2  
MEGA DRIVE 2  
GAME GEAR  
MASTER SYSTEM

MODELLINI  
DEI PIU' FAMOSI  
ROBOT GIAPPONESI

JAGUAR

ATARI™  
LYNX



NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

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

# NEWS

## LA GAMETEK VOLA AL CINEMA!

Nel vasto panorama mondiale del computer vi è ormai una buona parte di essi in grado di utilizzare i tanto decantati film su CD. Per questo motivo anche la Gametek ha deciso di iniziare la produzione di alcuni film su CD. Tra le molte pellicole si segnalano: Zombi (vedi foto), del mitico George Romero, e Metropolis di Fritz Lang. Ma vieni!



## SUPER STREET FIGHTER 2: IL COMBATTIMENTO CONTINUA!

Sarà presto disponibile per Mega Drive e Super Nes la nuova versione frutto dell'ultima fatica Capcom: Super Street Fighter 2. La conversione di questo titolo, che tanto successo ha riscosso nelle sale giochi di tutto il mondo, è praticamente terminata e il risultato sembra veramente impressionante. Convertito dagli stessi autori del coin-op, Super Street Fighter 2 si preannuncia davvero una grande cartuccia e questo non solo dal punto di vista qualitativo. Ben 32 mega infatti sono stati necessari alla Capcom per realizzare la versione Super Nes, ma questo non è nulla se la paragoniamo alla versione per Mega Drive, che vanta la bellezza di 40 mega! Ci troviamo di fronte quindi ad un titolo che vanta il doppio del bittaggio della versione originale di Street



## UN PC PER GIOCARE?

La Microsoft ha recentemente smentito le voci che davano per sicura l'incompatibilità dei giochi attualmente disponibili per PC con il loro nuovo sistema operativo Windows 4 (che dovrebbe andare a rimpiazzare il DOS). Inoltre ha anche comunicato che i programmatori saranno in grado di upgradare senza grossi problemi tutto il codice a 8-bit dei giochi esistenti, e anche quello a 16 a 32-bit dei giochi futuri. Questo fatto, unito alle capacità del nuovo sistema operativo, dovrebbe portare sullo schermo dei nostri computer tutta



zi entro la fine dell'anno e se è così massiccio come sembra credo proprio che ci sarà da divertirsi.

una serie di programmi che dovrebbero girare ad una velocità più o meno doppia rispetto a quella di adesso. A confermare questo fatto è stata recentemente presentata una versione di Doom preparata appositamente dalla ID per il nuovo sistema. Anche la Virgin e la Ocean hanno annunciato di avere in fase di sviluppo una nuova serie di games basata su questa "nuova tecnologia", tuttavia al momento è ancora tutto Top Secret. Windows 4 dovrebbe fare la sua comparsa nel negozi-

## UNA NOVITA': UN GIOCO DI CALCIO!

"Ullallà, che bello, un altro gioco di calcio!" Quando abbiamo aperto il plico inviatoci dalla Simulmondo ci è caduto l'occhio sulle parole WORLD CUP e ci è venuta naturale la battuta iniziale, naturalmente in tono ironico. Invece, dopo aver letto il depliant illustrativo, in cui si spiega che Pinball World Cup è una simulazione di flipper molto particolare, con flipper d'attacco e di difesa per simulare una partita di calcio, e soprattutto dopo aver visto le immagini del gioco, abbiamo cambiato idea. Voi che ne dite, vale la pena aspettare una prossima recensione? Se la giocabilità sarà all'altezza della grafica direi proprio di sì!





*Super Street Fighter 2 verrà convertito quasi sicuramente in maniera perfetta su MD e Sega; il problema principale sarà sicuramente l'elevato costo della cartuccia.*

Fighter (per il 16-bit Sega), quindi mi pare lecito aspettarsi una conversione praticamente perfetta. Il problema principale per questa cartuccia sarà senza dubbio il prezzo: alcuni importatori inglesi molto autorevoli hanno in-

fatti già annunciato che il prezzo del gioco del gioco Capcom si aggirerà intorno ad una cifra superiore alle 100 sterline (oltre le 250.000 lire, ma in Italia bisogna prevedere che il prezzo sarà notevolmente superiore). Inoltre, se consideriamo le notevoli vendite di SF2 e il futuro lancio di Mortal Kombat 2 per Snes e MD, non sappiamo prevedere quanti videogiocatori saranno disposti a spendere una simile quantità di denaro. Comunque gustatevi le foto di entrambe le versioni e preparatevi a una futura recensione.



*Ryu che combatte contro Ken in questa foto della versione Mega Drive. Con un cartuccia da 40 mega pensiamo che la Capcom riuscirà a fare un buon lavoro.*



*Ci sono poche differenze tra la versione Mega Drive e quella Super Nes. La principale è che in quella per il 16-bit della Sega ci sono voluti 8 mega in più.*



*La Capcom ha anche deciso di realizzare un nuovo Joypad in concomitanza con l'uscita di Super Street Fighter 2.*

## JAGUAR NEWS

Una nuova software house si aggiunge a tutte quelle che hanno già deciso di realizzare software per la console di casa Atari: la Ocean. La casa di Manchester, in collaborazione con il team di sviluppatori della Bullfrog, ha deciso di convertire per il Jaguar



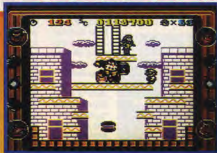
uno tra i più grandi successi per Amiga e PC degli ultimi anni: Syndicate. Vista e considerata anche la futura uscita di Theme Park, bisogna ammettere che la Atari si sta impegnando a fondo per promuovere la sua nuova console, cercando di produrre giochi di qualità sempre maggiore. Da sottoli-

neare infine il fatto che in Inghilterra il Jaguar è appena stato lanciato ufficialmente (anche se ne sono disponibili solo 1700 esemplari) a un prezzo che dovrebbe aggirarsi intorno alle 300 sterline (circa 750.000 lire). Per quanto riguarda invece le vendite in America, si parla di circa 50.000-100.000 unità vendute dalla data di lancio. Non sono moltissime, ma bisogna dire che effettivamente non ci sono al momento grandi motivi per comprare un Jaguar. Noi infatti stiamo ancora aspettando il CD dedicato e l'uscita di titoli spettacolari, come ad esempio Alien vs Predator...



## NUOVI PORTATILI

Il Game Boy a colori è in fase di produzione, con diverse software house che stanno già realizzando alcuni giochi. Uno dei primi titoli che appariranno sulla nuova console sarà una versione riveduta e corretta di Donkey Kong. La Nintendo non si sbilancia sulla data di uscita di questa console portatile, anche perché sta concentrando grandi energie sul Project Reality. Tuttavia neanche la Sega non sembra stare a guardare: infatti circolano insistenti voci sul lancio di un Game Gear a 16-bit in America entro la fine dell'anno. La nuova console potrebbe essere un Mega Drive con annesso schermo a colori, ma è improbabile che sia compatibile con le cartucce per Mega Drive a causa delle diverse dimensioni della macchina. Speriamo quindi che il prezzo dei giochi non sia troppo elevato.



# NEWS

## NEWS IN BRIEF

### DOOM SUL MEGA 32

La Sega sta per convertire Doom, uno dei maggiori successi per PC degli ultimi anni, per il suo nuovo Mega32 (se non sapete cosa è, cercate l'articolo nelle news di un paio di numeri fa). Aspettatevi un gioco ancora migliore. Le principali differenze saranno una maggiore velocità d'azione e il fatto che gli sprite non risulteranno a blocchi quando ci passerete vicino.

### GREMLIN SUL SUPER NES

La Gremlin sta lavorando alla conversione di uno dei maggiori successi della Electronic Arts per Mega Drive: Jungle Strike. Questa non sarà una semplice conversione dato che i programmatori hanno deciso di riprogrammare il gioco per poter utilizzare al meglio le capacità del Super Nes. La data di realizzazione è ottobre. Non ci resta che aspettare.

### UN GIAGUARO SUL PC?

Sigma Design, i produttori della scheda Realmagic per PC, stanno preparando una scheda che permetterà di utilizzare sul PC i giochi che verranno realizzati per il CD del Jaguar. Questa scheda dovrebbe essere lanciata circa nello stesso periodo del CD per la console di casa Atari, quindi entro la fine dell'anno. Alcune voci dicono però che costerà più del Jaguar!

### CENSURA? SI GRAZIE!

La Nintendo, non contenta di censurare tutte le scene violente nei videogiochi, ha deciso di attuare anche un rating-system per i loro prodotti.

Preparatevi quindi, perché da settembre i nostri amati videogiochi verranno bollati e divisi per categorie a seconda delle scene di violenza che contengono.

### VIRTUA RACING HOT LINE

Questa notizia è veramente strana. Pare infatti che giocare a Virtua Racing per Mega Drive causi dei piccoli problemi ai telefoni portatili (si dice che mentre si gioca non è possibile ricevere telefonate ma solo farle). Pare che questo fatto sia dovuta alle particolari frequenze utilizzate dal chip SVP.

Quindi, attenzione!

## FIRST SHOT

**JUNGLE STRIKE**  
PC - GREMLIN  
-USCITA: ESTATE

Questa è una situazione classica. Non appena ci lamentiamo della mancanza di un decente shoot

'em up per PC, ecco che una software house ne produce uno favoloso. La Gremlin sta infatti lavorando alla versione PC di Jungle Strike, uno dei migliori titoli per console. Da quello che abbiamo potuto vedere, l'azione frenetica e la grande giocabilità sono state convertite perfettamente. Aspettatevi una recensione per il prossimo numero.

**-LEGEND**  
-SNES -SONY  
-USCITA: AUTUNNO

Questo potrebbe essere il titolo della svolta per la Sony, che conversioni di Sensible Soccer a parte, fino ad ora ha realizzato prodotti di qualità abbastanza scadente. Ambientazioni fantasy, maghi, guerrieri e una buona realizzazione tecnica sembrano le caratteristiche principali di questo gioco. Preparatevi ad una preview o addirittura ad una recensione in uno dei prossimi numeri.



**-SPARKSTER**  
-SNES/MEGA DRIVE  
-KONAMI

-USCITA: AUTUNNO  
E' passato un po' di tempo da quando Sparkster ha fatto il suo debutto nel mondo dei videogiochi in Rocket Knight Adventures, e ora

la Konami ha pensato bene di realizzare un seguito alle sue avventure. Ma la notizia migliore è che le due versioni (Mega Drive e Super Nes) saranno differenti come struttura e come grafical PIU' notizie dal prossimo numero.

**-WACKY RACES**  
-3DO -TURNER PUBLISHING  
-USCITA: ESTATE

Vi ricordate quel mitico cartone animato di Hanna e Barbera basato su una assurda gara automobilistica con concorrenti del calibro di Penelope Pitstop, Peter Perfect, il Diabolico Coupé, Dick Dastardly e il suo cane Mutley? Bene, tutti questi personaggi sono i protagonisti di un gioco per 3DO. Peccato purtroppo che non si tratti di una corsa di macchine ma di una sorta di RPG completamente in giapponese (non è possibile! NdFabio).



**-MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURES**  
-AMIGA -21st CENTURY ENTERTAINMENT  
-USCITA: ESTATE

Siete stanchi della monotonia delle produzioni della 21st Century Entertainment (tutti flipper)? Non dovreste, visto che i loro giochi sono sempre molto belli. Comunque, nel caso lo siate, sarete felici di sapere che questa software house ha deciso di dedicarsi anche ad altri generi, realizzando un nuovo platform game. Aspettatevi l'anteprima in uno dei prossimi numeri.

**-SIM ANT**  
-PC CD-ROM -INTERPLAY  
-USCITA: ESTATE

Il simulatore di forniche approda anche su PC CD-ROM. Il vostro compito rimane sempre lo stesso, cioè quello di riuscire a favorire e a far prosperare la vita nel vostro formicolaio. La versione su dischetto era abbastanza giocabile anche se leggermente monotona. Vedremo cosa avranno saputo fare i programmatori per risolvere questo problema. A tra un paio di mesi, quando potrete leggere la recensione definitiva.



# AZIONE ESPLOSIVA!

L'azione ai massimi livelli. In corsa le 32 nazionali finaliste per il più ambito dei trofei: la Coppa del Mondo. L'atmosfera è elettrica e i giocatori, naturalmente i migliori, fanno a gara per offrire prestazioni senza eguali... i liberi italiani insidiosi a metà campo, i 'tulipani' olandesi alle prese con vere e proprie acrobazie con il pallone, i fantasiosi brasiliani in attacco...

Velocità... Controllo istintivo della palla... Movimento fluido... Giocabilità superba... in una parola:

## KICK OFF 3 - UN GIOCO DI CALCIO ASSOLUTAMENTE INEDITO!

**SUPER NINTENDO  
MEGA DRIVE**

**AMIGA 500/1200  
PC & COMPATIBILI**



Imagineer

ANCO

Più di 2000 frames di animazione per un'azione ancora più incalzante. Scrolling multi-direzionale.

Altissima qualità degli effetti sonori per catturare tutto l'entusiasmo del campo fra le pareti di casa.

Giocabilità immediata con svariate opzioni di controllo, per accontentare tanto il giocatore inesperto quanto il più smaliziato.

In campo 9 tipi di giocatori (tra gli altri: il playmaker, il libero e l'ala) per fornire a ciascuna delle 32 formazioni uno stile di gioco assolutamente unico.

A disposizione 30 diversi schemi di gioco per vivere tutte le situazioni di gioco all' insegna del realismo.

Possibilità di modificare le tattiche grazie al suggerimento impartito da una voce fuori-campo.

Replay delle azioni di gioco, la cronaca di tutti i fatti dell' universo calcistico in tempo reale.

Colpi di testa, rovesciati, colpi di mano, deviazioni e il letale AFTER TOUCH per 'spremere' al massimo l'azione!

Sezione di allenamento individuale e di squadra per mettere alla prova le proprie capacità prima dei grandi incontri.

\* Le caratteristiche di gioco sono suscettibili di variazioni da formato a formato.

# NEWS

**ANCHE L'OCCHIO VUOLE LA SUA PARTE!**



**Il Saturn!**

Lo so, vorreste che vi raccontassimo qualcosa di più succoso sulle console e sui giochi di cui vedete le foto in questa pagina. Ma dobbiamo dire che abbiamo inserito queste notizie all'ultimo momento (a spese di una pagina di Killed Games! Sgrunt! NdMaurizio), per cui non abbiamo avuto tempo di tradurre i depliant giapponesi (ringraziamo a tal proposito Roberto e Riccardo Bogni per averceli portati direttamente dal Giappone)! Comunque possiamo tranquillamente affermare che in questo caso valgono più le immagini delle parole. Cuccatevi quindi finalmente le immagini definitive del Saturn e dei "giochilli" che ci offrirà a casa: Virtua



**FX Fighter**

Fighter e Daytona! E che dire poi del nuovo PC Engine FX a 32 bit, che dovrebbe essere compatibile PC? E, soprattutto, che dire di Fighter FX? Guardate e ammirate! Che altro dire? Speriamo soltanto che la NEC si decida a fare un'esportazione ufficiale di questi prodotti, così da abbassare i prezzi e fornire materiale almeno in inglese! Cominciamo a pregare...



**Daytona**



**FX Fighter**



**Virtua Fighter**



**FX Fighter**



## CD DEDICATO ITALIANO...

La Leader ha annunciato la sua intenzione di supportare sempre più la proposta di prodotti programmati appositamente per il supporto CD, che avranno l'ulteriore "plus" di una traduzione integrale in italiano. Abbiamo avuto modo di vedere in anteprima i demo dei primi due software, che saranno dedicati al mondo dei dinosauri e al corpo umano, entrambi forniti di sequenze 3D da seguire con gli appositi occhiali. Il primo offrirà 30 spezzoni di famosi film, con circa tre ore di parlato in italiano, mentre il secondo ci permetterà di esplorare il nostro corpo da ogni angolatura, con rotazioni e zoom spettacolari. Sarà disponibili anche una versione su floppy, naturalmente con un ridotto numero di immagini.

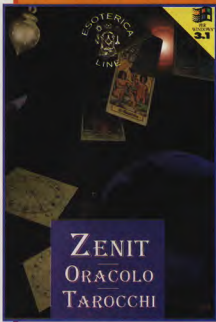
## ELSPA IN ITALY

Probabilmente avrete notato che su alcune confezioni di videogiochi provenienti dalla Gran Bretagna appare già da qualche tempo un riquadro con il simbolo dell'ELSPA (l'associazione delle case editrici software europea), che classifica i giochi stessi suddividendoli in 4 categorie (3/10 anni, 11/14, 15/17 e più di 18). La Leader (membro dell'ELSPA da tre anni) ha annunciato che dal primo settembre 1994 adotterà questo sistema di autoregolamentazione anche per i prodotti "italiani". Contemporaneamente questa "estensione" verrà attuata anche in Francia, Germania e Spagna. Il tutto è stato studiato per incentivare un comportamento responsabile da parte delle case distributrici e per permettere ai genitori di effettuare una scelta informata sulle richieste di giochi da parte dei loro figli. Davvero una iniziativa lodevole!



## ESOTERISMO PER WINDOWS

Siete appassionati di computer? Siete appassionati di astrologia, o comunque vi ha sempre incuriosito? Bene, allora il gioco è fatto! Ora, se avete un PC con Windows 3.1, o superiore, potete usufruire dell'Esoterica Pack, un "pacchetto" prodotto da Key Comp dotato di ben tre programmi che vi introducono all'Astrologia e all'arte della Divinazione. Zenit 2.0, versione migliorata e potenziata di Zenit, si rivolge sia ad astrologi principianti che ai professionisti: provare per credere! L'arte della Divinazione, cioè quella di predire il futuro, si avvale di molti sistemi: in Esoterica Pack potrete utilizzare gli Oracoli e i Tarocchi. Chissà, con questi programmi potreste scoprire di possedere doti inimmaginabili... o più semplicemente potrebbero sempre costituire una buona idea per divertirvi in maniera diversa in compagnia dei vostri amici. Naturalmente oltre alla confezione-bundle, offerta ad un prezzo speciale, potreste trovare i programmi venduti singolarmente.



## E' L'ANNO DEL SIM!

Cosa fate a settembre, ragazzi? Siete ancora in vacanza? Andate a scuola? Non scherziamo! Ricordate che questo è l'anno "buono" del SIM, nel senso che non dovremo andare fino a Roma, in quanto la manifestazione si svolgerà nella tradizionale sede della Fiera di Milano, dal 15 al 19 settembre (scusate, ma siamo piuttosto pigri, e quando si può risparmiare qualche centinaio di chilometri di viaggio...). Quindi vi aspettiamo nello stand di CVG, di cui avrete maggiori ragguagli sul prossimo numero della rivista. Per i filonipponici ci sarà modo di visitare, tra l'altro, il secondo Japan Car Expo, salone dedicato alla motoristica giapponese. Non mancate!

**infotel**  
 telefonando al  
**144 88 09 90**  
 SERVIZIO ANNUNCI  
 24 ore su 24 - 1514 lire/min

## MERMAID TECHNOLOGIES srl

V.LE CAMPANIA, 29 - 20133 MILANO  
 TEL. 02 701281 66 - FAX 02 701281 59

Prezzi in netto di Iva - Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari

**infotel**  
 telefonando al  
**144 88 09 90**  
 NEWS E CD WORLD  
 in omaggio un disco di P.D.

### PERSONAL COMPUTERS

Ecco alcuni esempi di possibili configurazioni:  
 Tutti i modelli includono: monitor 14" colori, SVGA 1024x768 16 milioni di colori, 2 sistemi, una parallela, game, drive 3" 1/2, tastiera meccanica, mouse oppure, a scelta, tastiera con trackball incorporata.

Modello <i>Salacia 60 de</i>	386 dx40, HD 170 Mb	.....	Lit. 1.995.000
Modello <i>Nereide 60 le</i>	486 dx40, HD 250 Mb	.....	Lit. 1.790.000
Modello <i>Nereide 33 de</i>	486 dx33, HD 250 Mb	.....	Lit. 2.248.000
Modello <i>Nereide 60 de</i>	486 dx40, HD 250 Mb	.....	Lit. 2.298.000
Modello <i>Nereide 66 de</i>	486 dx286, HD 250 Mb e lettore CD...	.....	Lit. 2.700.000
Modello <i>Deride 60</i>	PENTIUM, HD 512 Mb e lettore CD...	.....	telefonare

ogni Mb ram aggiungere Lit. 75.000 - GARANZIA 1 ANNO

DISPONIBILI COMPUTER  
 HP VECTRA, COMPAQ 9645INTOSH  
 E TUTTI I PRODOTTI APPLE  
 A PREZZI INCREDIBILI

### CD ROM

SHAREWARE COLLECTION 1, 2 e 3	WINDOWS FEVER 1 e 2
BIFFWARE COLLECTION 1, 2 e 3	MASTER PROGRAMMING
MULTIMEDIA SOUND & VISION 1 e 2 (PC e MAC)	TOP GAMES
CLIP ART 1, 2 e 3 (PC e MAC)	EASY SCHOOL
SUPER OFFICE	HOT DREAMS (PC e MAC)
1001 FONTS 1 e 2 (PC e MAC)	... e molti altri titoli

LIT. 49.000 CAD.

### REALIZZAZIONE CD-ROM

REVERSAMENTO DATI SU CD FINO A 640 MBYTES SU UN UNICO CD.  
 PRODUZIONE IN SERIE CD CON CUSTODIA, LIBRETTO E SERGRAFIE A COLORI.

### VALUTAZIONE DELL'USATO E UPGRADE

Il tuo computer te lo **superanaliamo** per passare ad un sistema superiore. Se devi cambiare processore, scheda grafica, hard disk o scheda madre, con noi puoi farlo senza spendere un capitale.

### PACCHETTI SOFTWARE

applicativi Windows compilati: installazione, assistenza e garanzia  
 GESTIONE IMMOBILIARE, GESTIONE RISTORANTI  
 GESTIONE ALBERGHI, GESTIONE VIDEOTECHTE

A PARTIRE DA

LIT. 1.400.000

### PERIFERICHE

CD ROM, lettore interno	.....	Lit. 299.000
CD registrabili CD-R da 74mm a scelta VERBATIM e KODAK	.....	Lit. 30.000
Streamer da 250 Mb Archival/Comar vst. QIC-80	.....	Lit. 349.000
Scheda video S3 1280 e 1024 16 milioni di colori	.....	Lit. 358.000
Scheda grafica Picasso II 2 megabytes on board per Amiga	.....	Lit. 599.000
Hard disk Quantum 270 Mb Ipsi SCSI	.....	Lit. 400.000
Hard disk Quantum 340 Mb Ipsi SCSI	.....	Lit. 498.000
Hard disk Quantum 540 Mb Ipsi SCSI	.....	Lit. 690.000
Hard disk Quantum 1 38 Gb Ipsi EMPIRE SCSI	.....	Lit. 1.399.000
Hard disk Areal 80 Mb 2.5"	.....	Lit. 339.000
Hard disk Seagate 120 Mb 2.5"	.....	Lit. 399.000
Hard disk Conner 170 Mb 2.5"	.....	Lit. 499.000
Hard disk Areal 210 Mb 2.5"	.....	Lit. 499.000
Moduli simili 4Mbytes	.....	Lit. 279.000
Monitor Philips colori 20" low radiation	.....	Lit. 1.790.000
Masterizzatore Sony CDW900E e software EasyCD pro per indovinare i CD	.....	Lit. 13.499.000
Ricariche per toner di fotocopiatrici e stampanti laser	.....	telefonare

Disponibili monitor ADI, Hanstarex, Nec, Sony; stampanti HP, Nec, Epson

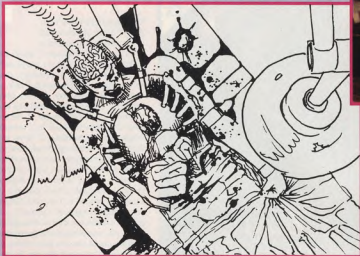
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA IN 24 ORE - ARARI UFFICIO

# HARVESTER

La compagnia americana Merit

Software ha recentemente deciso di aprire una sua filiale europea a Londra, portando con sé uno dei giochi più controversi di tutti i tempi. Il titolo in questione è (naturalmente) *Harvester*, nel quale potremo impersonare (finalmente?) i panni di un serial killer.

Molto probabilmente a una buona parte di voi sarà già capitato di gettare uno sguardo su queste foto, che a dir la verità hanno destato non poco stupore



I ragazzi della Future Vision stanno dando gli ultimi ritocchi ad alcune schermate grafiche di *Harvester*. Tuttavia anche i vari schizzi di pre-produzione sono già abbastanza indicativi. Voi che ne dite?

*Hei amico, che l'erba del tuo giardino è cresciuta troppo? Hei, dico a te! Che fai, non rispondi! Accidenti, ma guarda un po' che maleducato! Adesso vado a dirgliene quattro!*



Una delle stanze che compongono la *Lodge* si chiama *Bowels of Hell* e di primo acchito assomiglia moltissimo allo stomaco di un essere umano. Se già così la trovate impressionante, aspettate di vederla "pulsare" nelle fasi avanzate del gioco!



Questo edificio è denominata *The Lodge*. Qui potrete imperare nuove e sempre più letali tecniche di combattimento. Peccato che per avervi accesso dovrete prima completare alcune avventure, ma d'altra parte si sa: prima il dovere e poi il piacere!



Tutti i personaggi del gioco sono stati digitalizzati usando una nuova tecnica di frame capture a 24 bit. Questo evita la perdita di particolari una volta che le varie immagini vengono riportate su computer, e il risultato si vede.



## TROPPO IMPRESSIONANTE PER IL SATURN?

La Future Vision, ovvero la casa di sviluppo che sta dietro ad Harvest, era stata incaricata di creare questo game senza nessunissima pressione o censura per quel che riguarda i contenuti e le varie scene del gioco. Tuttavia, la compagnia sta anche preparando una versione "ritoccata" del game (diciamo pure censurata alla grande, che molto probabilmente sarà quella che si sorbiranno i futuri possessori della console Saturn della Sega). Cosa ci volete fare ragazzi: prendetevela con la grande S!

Il game vanta la bellezza di 15 diversi tipi di armi tra cui si segnalano tenaglie, fucili e una collezione completa di mazze da baseball. Tuttavia, per i più conservatori sarà sempre possibile fare a pezzi i propri avversari anche a mani nude per sbatterli poi in questo bel pozzo.



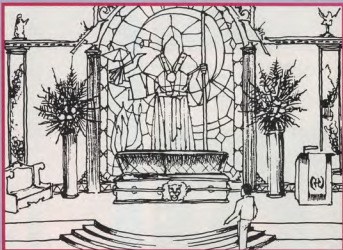
Harvest è stato creato utilizzando come "motore" per le animazioni un programma chiamato VisionScript, che combina immagini in FMV e grafica da computer in una avventura grafica simil-Sierra piena di sequenze arcade. Carino.

### MERIT SOFTWARE

VERSIONE:  
PC CD-ROM  
3DO  
SATURN

USCITA:  
AUTUNNO  
PIANIFICATA  
FORSE, MA FORSE...

quando hanno fatto per la prima volta il loro ingresso nella nostra redazione. Comunque bando alle ciancie: Harvest ha come teatro una piccola cittadina di provincia americana di nome Harvest, dove il nostro personaggio è nato ed ha vissuto per ben 17 anni. O almeno questo è ciò che voi credete: infatti una mattina voi vi svegliate e all'improvviso non riuscite più a ricordarvi niente



In Harvest ci sono la bellezza di 42 attori diversi con i quali potrete interagire per avere informazioni. Ok amico, con gentilezza: o mi dici dove è finita la mia ragazza o ti strappo il naso!

del vostro passato. A questo punto inizia il gioco, con l'azione che inizia quando decidete di andare a trovare la vostra ragazza (che un'anima pla vi ha detto di possedere). Sfortunatamente, una volta arrivati a casa della poveretta, scoprite che questa è stata rapita e al suo posto nel letto è stato messo un teschio umano con tanto di spina dorsale! Insieme a questo macabro messaggio trovate anche un biglietto che vi invita a unirvi alla setta degli Harvest Moon, una sorta di strana loggia massonica



I programmatori di Harvest hanno detto di voler creare un gioco con la stessa atmosfera surreale di Twin Peaks. Vuoi vedere che la nostra ragazza è Laura Palmer!

# NEW GAME



che, a quanto pare, avrebbe il controllo della città. Tralasciando ora la trama, il gioco vero e proprio è sostanzialmente una sorta di mix tra un RPG e un action game che vanta una tra le più impressionanti, ed anche splatterose, realizzazioni grafiche che ci sia mai capitato di vedere fino ad ora. La struttura del gioco prevede un notevole numero di creature, inclusi i vari abitanti della città, dotate di una grande varietà di armi (dai coltelli, alle asce, ai fucili, eccetera), con voi che combatterete nel tentativo di recuperare la memoria e di salvare la vostra ragazza (sempre che questa sia ancora viva). Che sia forse questo un tentativo di portare finalmente sui nostri schermi un vero film interattivo? Oppure si tratta solo di un'ennesima trovata pubblicitaria? Per avere la risposta a questi quesiti non resta altro da fare che attendere la recensione su uno dei prossimi numeri di CVG; magari già il prossimo!



**MEGA DRIVE**

MEGA ADASSI (TENNIS)	1.100,00
AREE TUTTE LE MERMAD	1.100,00
ANOTHER WORLD	1.100,00
ASTEROID	1.100,00
AUTUMN GAMES	1.100,00
AXON STORM	1.100,00
BURNING FORCE	1.100,00
ASALTI & BUIE (EVILONS LAP)	1.100,00
BURNING FORCE	1.100,00
ALICATED BEAST	1.100,00
AUSA ORAZON - GENESIS	1.100,00
AREE MACTERY	1.100,00
SEI ATTACK SUO	1.100,00
AMERICAN GLADIATOR	1.100,00
ROBY	1.100,00
BATTIMAN RETURNING	1.100,00
ROB	1.100,00
PLACES OF VENEGANCE	1.100,00
BURNING FORCE	1.100,00
BANGUNA BROS	1.100,00
BATTLE MANIA (LAP)	1.100,00
BUCK ROGERS	1.100,00
FARE KNOCKOUT (LAP)	1.100,00
BATTIMAN - GENESIS	1.100,00
BATTIMAN LAP	1.100,00
CLICK ROCK	1.100,00
COOL SPIRIT	1.100,00
CAPITAN PLANET	1.100,00
CASTLE OF ILLUSION	1.100,00
TOPOLINO	1.100,00
CHICK	1.100,00
CO LINE	1.100,00
CRACK DOWN	1.100,00
CURE (LAP)	1.100,00
CRACK DOWN	1.100,00
DOUBLE GLOUCH	1.100,00
DAVIS CUP WORLD TOUR	1.100,00
TEMAS	1.100,00
24 HOURS NIKS	1.100,00
INACULA	1.100,00
ORAZON'S FURY	1.100,00
OUTRIDER	1.100,00

DE COP ATTACK	1.100,00
DANGEROUS BEED (LAP)	1.100,00
SOX TRACK	1.100,00
SHARKING 4000 LAP	1.100,00
SEA CASTLE - GENESIS	1.100,00
DOUBLE DRAGON 2	1.100,00
DOUBLE DRAGON 3	1.100,00
JOVIAL	1.100,00
ECCO THE JACKING	1.100,00
FETTERAL CHAMPIONS	1.100,00
ESKAT	1.100,00
EVILWOOD III (LAP)	1.100,00
BEING	1.100,00
ELEMENTAL MASTER (LAP)	1.100,00
EVILWOOD 2 - GENESIS	1.100,00
I	1.100,00
EVILWOOD 3	1.100,00
EVILWOOD 4	1.100,00
FATAL FURY 2	1.100,00
FATAL FURY 3	1.100,00
FEA SICKER	1.100,00
FATEL LEMBIT	1.100,00
FANTASIA (TOPOLINO)	1.100,00
FATMAN (LAP)	1.100,00
FORGOTTEN WORLDS	1.100,00
GREATEST BOOS	1.100,00
GOLD	1.100,00
GREEN GUN	1.100,00
GENERAL CARGO	1.100,00
GARLETT II	1.100,00
GLOBAL GLADIATOR	1.100,00
GLOC	1.100,00
GRAN MANI (TENNIS)	1.100,00
GHOSTS	1.100,00
GOLDEN AGE 1 - GENESIS	1.100,00
GOLDEN AGE 2 - GENESIS	1.100,00
GARAGE	1.100,00
SARGEIT TWING - GENESIS	1.100,00
GUN SHIP	1.100,00
HIGH SEAS - HAWK - GENESIS	1.100,00
HAKTING	1.100,00
HERCULES	1.100,00
HERZOG ZWE (LAP)	1.100,00
HYPERSHOOT	1.100,00
PALLA (GENESIS)	1.100,00
HOCKEY	1.100,00
ASCETIC LAP	1.100,00
JAMES BOND 007	1.100,00
JURASSIC PARK	1.100,00
JACKSON BRIGGS	1.100,00
JAMES POND 5	1.100,00
JANE - GENESIS	1.100,00
JANEZ MASTIC (LAP)	1.100,00

JAMES POND 6	1.100,00
JUNGLE STRIKE	1.100,00
KID CHAMBERLIN	1.100,00
KID CHAMBERLIN - GENESIS	1.100,00
KIMBAT LAP	1.100,00
LEASER BOARD	1.100,00
LEASER BOARD - GENESIS	1.100,00
METAL DEFENDER	1.100,00
NEURAL KOMBAT	1.100,00
N.E.A. JANI	1.100,00
NEL 94 HOCKEY	1.100,00
NEL MANDELIS - GENESIS	1.100,00
NEL MANDELIS	1.100,00
THE JAM & EARL	1.100,00
NIGHT STRIKE	1.100,00
NIGHT STRIKE - GENESIS	1.100,00
NOVA	1.100,00
NORVILLE (LAP)	1.100,00
NORVILLE (DONAL DUCK)	1.100,00
NOLLING HANGING 3	1.100,00
ROCKY & BROTHER ADVENTURES	1.100,00
ROCKY TERMINATOR	1.100,00
RINGS OF POWER	1.100,00
RINGS OF POWER - GENESIS	1.100,00
R.I.I. BAMBINO 10	1.100,00
ROCKY ROAD	1.100,00
STREETS OF RAGE 3	1.100,00
SONIC 3	1.100,00
STREETS OF RAGE 2	1.100,00
STREETS OF RAGE 3 - GENESIS	1.100,00
SPIN - SPINBALL	1.100,00
SPINBALL	1.100,00
SOME	1.100,00
STREET FIGHTER II	1.100,00
SONIC 2	1.100,00
SUPER MARIKO GP I	1.100,00
SUPER MARIKO GP II	1.100,00
SUPER MARIKO GP III	1.100,00
SPIDERMAN THE BEAST	1.100,00
SHARK BATTLE HALL	1.100,00
SINISTER WINGS	1.100,00
SUPER-MAN	1.100,00
LAND OF ILLUSION (TOPOLINO)	1.100,00
METAL KOMBAT	1.100,00
MYKROMACINE	1.100,00
N.E.A. JANI	1.100,00
OLYMPIC GAMES	1.100,00
POPPLS	1.100,00
PRINCE FACTORY	1.100,00
PUNTER OF THE WEST	1.100,00
PIREAL DREAM	1.100,00
PIREAL DREAM 2	1.100,00
PIREAL DREAM 3	1.100,00
PIREAL DREAM 4	1.100,00
PIREAL DREAM 5	1.100,00
PIREAL DREAM 6	1.100,00
PIREAL DREAM 7	1.100,00
PIREAL DREAM 8	1.100,00
PIREAL DREAM 9	1.100,00
PIREAL DREAM 10	1.100,00
PIREAL DREAM 11	1.100,00
PIREAL DREAM 12	1.100,00
PIREAL DREAM 13	1.100,00
PIREAL DREAM 14	1.100,00
PIREAL DREAM 15	1.100,00
PIREAL DREAM 16	1.100,00
PIREAL DREAM 17	1.100,00
PIREAL DREAM 18	1.100,00
PIREAL DREAM 19	1.100,00
PIREAL DREAM 20	1.100,00
PIREAL DREAM 21	1.100,00
PIREAL DREAM 22	1.100,00
PIREAL DREAM 23	1.100,00
PIREAL DREAM 24	1.100,00
PIREAL DREAM 25	1.100,00
PIREAL DREAM 26	1.100,00
PIREAL DREAM 27	1.100,00
PIREAL DREAM 28	1.100,00
PIREAL DREAM 29	1.100,00
PIREAL DREAM 30	1.100,00
PIREAL DREAM 31	1.100,00
PIREAL DREAM 32	1.100,00
PIREAL DREAM 33	1.100,00
PIREAL DREAM 34	1.100,00
PIREAL DREAM 35	1.100,00
PIREAL DREAM 36	1.100,00
PIREAL DREAM 37	1.100,00
PIREAL DREAM 38	1.100,00
PIREAL DREAM 39	1.100,00
PIREAL DREAM 40	1.100,00
PIREAL DREAM 41	1.100,00
PIREAL DREAM 42	1.100,00
PIREAL DREAM 43	1.100,00
PIREAL DREAM 44	1.100,00
PIREAL DREAM 45	1.100,00
PIREAL DREAM 46	1.100,00
PIREAL DREAM 47	1.100,00
PIREAL DREAM 48	1.100,00
PIREAL DREAM 49	1.100,00
PIREAL DREAM 50	1.100,00

DEE TITANI	1.100,00
DARON OF MERMAD	1.100,00
DEEPER HAZELBROCK	1.100,00
SHARKING IN THE SHARKNESS	1.100,00
GENESIS	1.100,00
SOFT CONTROL	1.100,00
SHARON BLACK LUCK	1.100,00
SHARON BLACK LUCK - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER	1.100,00
SHARON DANCER - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 2	1.100,00
SHARON DANCER 2 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 3	1.100,00
SHARON DANCER 3 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 4	1.100,00
SHARON DANCER 4 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 5	1.100,00
SHARON DANCER 5 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 6	1.100,00
SHARON DANCER 6 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 7	1.100,00
SHARON DANCER 7 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 8	1.100,00
SHARON DANCER 8 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 9	1.100,00
SHARON DANCER 9 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 10	1.100,00
SHARON DANCER 10 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 11	1.100,00
SHARON DANCER 11 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 12	1.100,00
SHARON DANCER 12 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 13	1.100,00
SHARON DANCER 13 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 14	1.100,00
SHARON DANCER 14 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 15	1.100,00
SHARON DANCER 15 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 16	1.100,00
SHARON DANCER 16 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 17	1.100,00
SHARON DANCER 17 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 18	1.100,00
SHARON DANCER 18 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 19	1.100,00
SHARON DANCER 19 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 20	1.100,00
SHARON DANCER 20 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 21	1.100,00
SHARON DANCER 21 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 22	1.100,00
SHARON DANCER 22 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 23	1.100,00
SHARON DANCER 23 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 24	1.100,00
SHARON DANCER 24 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 25	1.100,00
SHARON DANCER 25 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 26	1.100,00
SHARON DANCER 26 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 27	1.100,00
SHARON DANCER 27 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 28	1.100,00
SHARON DANCER 28 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 29	1.100,00
SHARON DANCER 29 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 30	1.100,00
SHARON DANCER 30 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 31	1.100,00
SHARON DANCER 31 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 32	1.100,00
SHARON DANCER 32 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 33	1.100,00
SHARON DANCER 33 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 34	1.100,00
SHARON DANCER 34 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 35	1.100,00
SHARON DANCER 35 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 36	1.100,00
SHARON DANCER 36 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 37	1.100,00
SHARON DANCER 37 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 38	1.100,00
SHARON DANCER 38 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 39	1.100,00
SHARON DANCER 39 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 40	1.100,00
SHARON DANCER 40 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 41	1.100,00
SHARON DANCER 41 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 42	1.100,00
SHARON DANCER 42 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 43	1.100,00
SHARON DANCER 43 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 44	1.100,00
SHARON DANCER 44 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 45	1.100,00
SHARON DANCER 45 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 46	1.100,00
SHARON DANCER 46 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 47	1.100,00
SHARON DANCER 47 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 48	1.100,00
SHARON DANCER 48 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 49	1.100,00
SHARON DANCER 49 - GENESIS	1.100,00
SHARON DANCER 50	1.100,00
SHARON DANCER 50 - GENESIS	1.100,00

## GAME GEAR

ALLES II	1.100,00
AREE TUTTE LE MERMAD	1.100,00
ALLEN ASSAULT	1.100,00
ALLEN ASSAULT 2	1.100,00
ALLEN ASSAULT 3	1.100,00
ALLEN ASSAULT 4	1.100,00
ALLEN ASSAULT 5	1.100,00
ALLEN ASSAULT 6	1.100,00
ALLEN ASSAULT 7	1.100,00
ALLEN ASSAULT 8	1.100,00
ALLEN ASSAULT 9	1.100,00
ALLEN ASSAULT 10	1.100,00
ALLEN ASSAULT 11	1.100,00
ALLEN ASSAULT 12	1.100,00
ALLEN ASSAULT 13	1.100,00
ALLEN ASSAULT 14	1.100,00
ALLEN ASSAULT 15	1.100,00
ALLEN ASSAULT 16	1.100,00
ALLEN ASSAULT 17	1.100,00
ALLEN ASSAULT 18	1.100,00
ALLEN ASSAULT 19	1.100,00
ALLEN ASSAULT 20	1.100,00
ALLEN ASSAULT 21	1.100,00
ALLEN ASSAULT 22	1.100,00
ALLEN ASSAULT 23	1.100,00
ALLEN ASSAULT 24	1.100,00
ALLEN ASSAULT 25	1.100,00
ALLEN ASSAULT 26	1.100,00
ALLEN ASSAULT 27	1.100,00
ALLEN ASSAULT 28	1.100,00
ALLEN ASSAULT 29	1.100,00
ALLEN ASSAULT 30	1.100,00
ALLEN ASSAULT 31	1.100,00
ALLEN ASSAULT 32	1.100,00
ALLEN ASSAULT 33	1.100,00
ALLEN ASSAULT 34	1.100,00
ALLEN ASSAULT 35	1.100,00
ALLEN ASSAULT 36	1.100,00
ALLEN ASSAULT 37	1.100,00
ALLEN ASSAULT 38	1.100,00
ALLEN ASSAULT 39	1.100,00
ALLEN ASSAULT 40	1.100,00
ALLEN ASSAULT 41	1.100,00
ALLEN ASSAULT 42	1.100,00
ALLEN ASSAULT 43	1.100,00
ALLEN ASSAULT 44	1.100,00
ALLEN ASSAULT 45	1.100,00
ALLEN ASSAULT 46	1.100,00
ALLEN ASSAULT 47	1.100,00
ALLEN ASSAULT 48	1.100,00
ALLEN ASSAULT 49	1.100,00
ALLEN ASSAULT 50	1.100,00

CHOPPER II	1.100,00
SECURITY STRIKE	1.100,00
SHARKING CRISTAL	1.100,00
SHARKING CRISTAL 2	1.100,00
SHARKING CRISTAL 3	1.100,00
SHARKING CRISTAL 4	1.100,00
SHARKING CRISTAL 5	1.100,00
SHARKING CRISTAL 6	1.100,00
SHARKING CRISTAL 7	1.100,00
SHARKING CRISTAL 8	1.100,00
SHARKING CRISTAL 9	1.100,00
SHARKING CRISTAL 10	1.100,00
SHARKING CRISTAL 11	1.100,00
SHARKING CRISTAL 12	1.100,00
SHARKING CRISTAL 13	1.100,00
SHARKING CRISTAL 14	1.100,00
SHARKING CRISTAL 15	1.100,00
SHARKING CRISTAL 16	1.100,00
SHARKING CRISTAL 17	1.100,00
SHARKING CRISTAL 18	1.100,00
SHARKING CRISTAL 19	1.100,00
SHARKING CRISTAL 20	1.100,00
SHARKING CRISTAL 21	1.100,00
SHARKING CRISTAL 22	1.100,00
SHARKING CRISTAL 23	1.100,00
SHARKING CRISTAL 24	1.100,00
SHARKING CRISTAL 25	1.100,00
SHARKING CRISTAL 26	1.100,00
SHARKING CRISTAL	

## TELEGAMES

VERSIONE:  
JAGUAR

USCITA:  
LUGLIO

*Corri per il campo più duro che in Rollerball e più aggressivo di Predator, nel primo gioco di sport per Jaguar.*

Alcuni sport sono praticati da gentiluomini, altri da enormi donne con i capelli corti. Altri ancora includono la partecipazione di massicci uomini-bestia ben armati, come avviene nell'ultimo titolo di sport violento che avrete presto sui vostri monitor, Brutal Sport Football. Dopo una prima apparizione su Amiga è ora arrivato sul Jaguar dell'Atari. Il gioco è essenzialmente basato sul football america-



*Senza dubbio è divertentissimo schiantare al suolo i nemici. Per quanto non vi diano punti, i cadaveri sul campo dimostreranno chiaramente la vostra superiorità.*



*Ci sono 11 squadre che potrete selezionare, con diverse abilità di gioco, tutte con i propri punti di forza, le proprie debolezze e i movimenti caratteristici.*



*Se avrete la fortuna di possedere un secondo joystick vi sarà possibile sfidare un vostro amico in emozionanti quanto cruenti sfide uno contro uno.*

no, ma non secondo i soliti schemi; infatti le bestie credono nel vecchio detto "la miglior difesa è l'attacco". Questo, in pratica, li risolve in un gioco violento e senza regole, dove l'importante non è solo fare più punti possibili, ma anche fare più male possibile all'avversario. Ovviamente per raggiungere questo scopo potrete usare di tutto, dai semplici pugni alle ben più efficaci armi, come spade o scudi, sino ad arrivare al lancio delle teste avversarie staccate in precedenza! Tutto questo andrà fatto sempre senza dimenticare lo scopo primario, che rimarrà in ogni caso l'arrivare alla porta avversaria; infatti a differenza del mitico Speed Ball 2 non riceverete punti per l'eliminazione di un avversario. L'uscita di questo gioco, che come già detto è la prima simulazione sportiva per Jaguar (le no-



*Tutte queste armi sono utilizzabili durante il gioco; non deve essere simpatico trovarsi in mezzo a questi brutti ceffi.*

stre fonti ci hanno assicurato che uscirà sicuramente prima dell'annunciato Kick Off 3), se di sport si può parlare, dovrebbe avvenire verso la terza settimana di luglio; quindi occhio ai prossimi numeri per una più approfondita recensione.



*Non meravigliatevi del fatto che questo amicone stia sorridendo. La sua squadra ha appena vinto con un buon margine lasciandosi sul campo un bel numero di teste avversarie (gulp!).*



*Quando suona la sirena finale i perdenti saranno fortunati ad avere ancora qualche giocatore in piedi. I vincenti non hanno certo seguito un corso di buone maniere.*

# STRIKER PRO

**CVG**  
**PREVIEW**

*Un gioco di calcio? Su CD-I?  
Come no! E la Grecia vincerà la  
coppa del mondo!*

Sembra incredibile; per quanto il CD-I sia considerata la macchina regina nell'uso del Full Motion Video, è in procinto di uscire il primo gioco di calcio per questo sistema. La Rage sta attualmente lavorando alla conversione di Striker, che aveva a suo tempo riscosso un grosso successo per ogni formato. In questa nuova versione non è presente alcuna grande innovazione o uso di tecniche particolari e si presenta normalmente nel più classico stile dei giochi di calcio. Il sistema di gioco è rimasto invariato ri-



*Gli arbitri in Striker non amano certo chiudere un occhio. Se commetterete un fallo, come un contrasto da tergo, preparatevi a vedere il vostro giocatore ammonito, se non espulso.*



*Ci sono differenti formazioni tra cui poter scegliere che determineranno la vostra preferenza per un gioco di attacco o di difesa.*



*Per quanto sia possibile eseguire tiri alla Pelé o dribblare gli avversari per tutto il campo, la via migliore per segnare rimane costruire le azioni con i passaggi.*

petto ai precedenti titoli per computer e console, ma è stato aggiunto un numero incredibile di opzioni che vi permetteranno praticamente di cambiare quasi ogni parametro di gioco come meglio credete, senza contare le tantissime squadre presenti nel gioco, tutte abbastanza diversificate. Tuttavia potreste non gradire il sistema di controllo del CD-I e quindi vi rimarrebbe come alternativa giocare a FIFA Soccer o a Kick Off 3 su altri sistemi. Se però questo non vi è possibile, potreste anche cimentarvi con questo gioco di calcio, tenendo ben presente che il controller del CD-I non è certo il massimo della vita per giocare ad una simulazione calcistica.



*Avere un secondo joystick vi permetterà di sfidare un vostro amico; in alternativa potrete giocare contro il computer la lega o la coppa del mondo.*



*Eccoci l'elenco dei team che cominciano con la "A": tra questi non poteva mancare l'Argentina tanto abile nell'uso dei piedi... quanto in quello delle mani!*



*Come la maggior parte dei giochi di calcio Striker Pro vi offre la possibilità di effettuare tiri con il doppio effetto ottenendo così goal spettacolari.*

# LITIL DIVIL

*Dopo aver vagato nei meandri più oscuri dell'Amiga e del PC, ecco che il nostro diavoletto Mutt fa la sua comparsa anche sul CD-I. Speriamo solo che questa versione sia a livello delle precedenti.*

Molti ordini di pizza da parte di alcuni di noi finiscono quasi sempre con delle furbondate litte con il fattorino, visto che la nostra pizza al tonno, gorgonzola e salame piccante ci è stata consegnata con 30 secondi di ritardo. Ora vi chiederete il motivo di questo strano inizio di articolo. E' presto detto, visto che anche il nostro piccolo amico è stato preso e spedito at-



*La maggior parte del gioco consiste nell'esplorazione di enormi livelli. Già di per sé questa non è un'impresa facile, sappiate che dovrete fare i conti anche con precipizi, lanclaffime e numerose creature davvero poco amichevoli. Too bad!*

traverso le più cupe e oscure profondità dell'inferno per portare al demone-capo una bella pizza fumante. Il risultato di questa strana "voglia" è un arcade adventure che combina una gran quantità d'azione con un sacco di puzzle. Anche in questo caso il gioco è rimasto sostanzialmente identico a quello delle altre versioni, solo che qui sono state inserite numerose sequenze animate che fanno uso delle capacità fornite dal modello FMV del CD-I. Speriamo che questo gioco sia solo il primo di una serie di prodotti che oltre a una buona grafica vantino anche una certa giocabilità. Infatti è di questo tipo di giochi che il CD-I ha disperatamente bisogno.



*I vari puzzle che incontrerete lungo il vostro cammino vanno dal più elementari a quelli più complessi, ma non è tutto! Infatti dovrete anche dimostrare in pieno la vostra abilità di smanettoni se vorrete riuscire a portare a termine quest'impresa.*

## GREMLIN

VERSIONE:  
CD-I

USCITA:  
AGOSTO



*Comè in tutti i giochi del genere il nostro Mutt è dotato di una limitata quantità d'energia. Provate un po' a immaginare cosa succede quando questa arriva a zero.*



*Cucci cucci cù! Ciao bel ragnetto, non è che per caso mi fai passare?*

## MI PRESENTO...

Il gioco ha inizio con una lunga sequenza stile cartoon. Qui vediamo Mutt prendere la pagliuzza più corta durante l'estrazione ed essere poi scaraventato fuori dalla sua zona alla ricerca della pizza perduta. Ok gente, lo so. E' una cosa puramente cosmetica, ma visto che non ci costa niente, non vedo proprio perchè dovremmo snobbarla, non vi pare?





# Gioca con Joe!

Il meglio dei  
videogiochi  
e accessori.

Nintendo

SEGA



**GIOKA JOE**



- ✓ Cartucce perfettamente compatibili con i sistemi italiani, senza adattatore.
- ✓ Console in versione PAL, compatibili con i televisori italiani.
- ✓ Videogiochi in regola con il marchio CE per la sicurezza del giocattolo.

Logic  
**3**

**Teknos Trading**  
Importazione e distribuzione di giochi.

18 100 IMPERIA - VIA G. AMENDOLA, 43  
20 122 MILANO - VIA P.L. DA PALESTRINA, 10



TEL 0183/29.91.91 - FAX 0183/29.07.72  
TEL 02/670.52.65 - FAX 02/66.98.69.48

Servizio di listino automatico 24 h - Tel 0183/29.95.95

# FLIGHT OF THE AMA

Grazie ad una serie di grandi giochi arcade come Speedball 2 e ad alcune ottime simulazioni sportive (come Sensible), la Renegade è riuscita a guadagnarsi una fama di tutto rispetto tra i videogiocatori. Ora i ragazzi di questa software house si stanno preparando ad invadere anche il mercato degli adventure. Chissà che cosa hanno in mente?



C'è sempre qualcosa di divertente che avviene nel mondo di Flight of the Amazon Queen. D'altra parte mi chiedo come le cose potrebbero andare diversamente visto come la Renegade ha deciso di caratterizzare il nostro caro Joel

Nel caso lo desideriate la barra di comando potrà essere eliminata dallo schermo per poi essere richiamata in caso di necessità. L'idea non è affatto male, soprattutto perché ci consente di gustare delle ottime schermate grafiche in full screen. E vai così!



Da quello che abbiamo potuto vedere, Flight of the Amazon Queen potrebbe essere destinato a diventare un'ottimo adventure sulla falsariga di altri game quali Simon the Sorcerer e Beneath a Steel Sky. In questo gioco voi vestite i panni di Joe King, un pilota a noleggio, che viene incaricato di portare la star cinematografica Faye Russel per un servizio fotografico in Amazonia.

Naturalmente questo è solo l'inizio della vostra avventura, e ben presto vi troverete involtati in una serie di assurde vicende, molte delle quali davvero poco piacevoli. Oltre all'ottima trama di questo game, la prima cosa che vi colpirà di Flight sarà molto probabilmente la grafica. E' vero, abbiamo già visto giochi disegnati in questo modo altre volte, ma le



Dire che questo gioco è strano sarebbe come dire che Roberto Baggio è solo un giocatore di calcio. Aspettatevi trame che si incrociano e tante micro-avventure nelle quali potrete fare conoscenza con dinosauri, tribù primitive e malvagi sciamani. esperienze passate dei disegnatori (alcuni dei quali hanno infatti lavorato fino a qualche tempo fa alla creazione di fumet-

ti) sono ben visibili, con varie chicche grafiche e molti panorami come, ad esempio, quello in cui vediamo Joe che sta immobile sulla sommità di una montagna. La nostra prima impressione è che quelli della Renegade abbiano per le mani un ottimo prodotto che potrebbe andare ad incalzare molti mostri sacri di queste genere. Speriamo in bene. L'uscita è prevista per Ottobre e fino a quel momento non ci resta che aspettare.

# ZON QUEEN



Se potete vedere questa sezione in movimento potreste apprezzare una nuova tecnica grafica chiamata Double Width Parallax Scrolling. Anche se può suonare complicato non preoccupatevi, infatti per giocare al game non è necessario conoscere il suo nome a memoria, ma sono certo che una volta caricato Amazon sarete ben felici di trovarlo presente!



Sono quasi sicuro che molti di voi apprezzano il fatto che ormai sono trascorsi gli anni in cui ci dovevamo sorbire tonnellate e tonnellate di testo melenso e noioso. Tuttavia, nonostante ciò, ancora oggi ci sono molte avventure dannatamente monotone. Questo non è certamente il caso di Amazon, che promette di portare sul nostro monitor un sacco di situazioni bizzarre e troppo fuori dal mondo.



Flight of the Amazon Queen vanta lo stesso look sontuoso di molte altre avventure apparse in questo periodo e, a essere sinceri, la cosa non può che farci piacere.



L'elevata qualità grafica del game non sarà limitata semplicemente al gioco vero e proprio. Aspettatevi infatti molte scene di taglio tipicamente cinematografico come questa (speriamo solo che nelle altre le giacche siano un po' più soffici).

## RENEGADE

VERSIONE:  
AMIGA - A1200  
CD32 - PC  
PC CD-ROM

USCITA:  
OTTOBRE  
OTTOBRE  
OTTOBRE



Sigma



Tornado



FreeWheel



Phantom



SpeedPad



LogiPad



Delta-Ray



Quatro



System Pad



ScreenBeat3



SpeedMouse



Logiscan

Accessori per: SEGA - NINTENDO  
PERSONAL COMPUTER - AMIGA

I prodotti Logic 3 sono importati e distribuiti in esclusiva da:

**Teknos Trading**  
importazione e distribuzione video giochi

Sede Centrale: 18100 IMPERIA - Via Amendola, 47  
Tel. 0183/29.91.91 Fax 0183/29.07.72  
Sede per Lombardia: 20100 MILANO - Via P.L. da Palestrina, 10  
Tel. 02/67.05.265 Fax 02/66.98.69.48

# URBAN STRIKE

*Torna sugli schermi del Mega Drive la terza incarnazione dell'elicottero erede di Tuono Blu. E questa volta è più agguerrito che mai!*

Desert Strike e Jungle Strike sono probabilmente due tra i giochi preferiti di molti possessori del 16-bit di casa Sega. Tuttavia sembra proprio che questi due gioiellini dovranno presto cedere il passo a qualcosa di molto più grosso e cattivo. Eh si gente, sta infatti per arrivare il loro

fratellino maggiore, il nuovo e fiammante Urban Strike. Ma andiamo con calma. Mentre i due titoli precedenti erano ambientati rispettivamente nel deserto e nella giungla, quest'ultimo prodotto della EA ha come teatro di guerra gli Stati Uniti d'America, dove un gruppo di terroristi, appoggiati da facoltosi industriali, ha deciso di partire alla conquista del mondo. A questo punto entrate in scena voi che, a bordo del vostro nuovo Phoenix



*L'aereo del presidente, l'Air Force One, è stato abbattuto dai terroristi. Adesso tocca a voi riuscire a raggiungere il luogo del disastro e salvare il caro Ronnie prima che quei maledetti sovversivi riescano a mettergli le mani addosso. Ok ragazzi, sono pronto: chiamatemi Iena!*



*No; oggi non è una giornata particolarmente nuvolosa a San Francisco. Questo infatti è semplicemente il Golden Gate senza il background attorno e questo per mostrarvi quanto cura sia stata dedicata alla realizzazione del paesaggio. Bravi ragazzi, continuate così!*



*I programmatori di Urban Strike stanno cercando di modellare l'aspetto e la topografia delle città nel loro gioco in maniera molto simile alla realtà. A Las Vegas per esempio il Luxor Hotel (mostrato qui) è posizionato più o meno come nella realtà. Chissà se ci hanno messo anche quel localino...*



*A differenza dei primi due titoli, Urban Strike vi dà la possibilità di abbandonare momentaneamente il vostro elicottero per dar battaglia ai terroristi a piedi. Sarò un conservatore, tuttavia lo preferisco eliminare questi pericolosissimi esserini armati di carbottana con il cannone da 30mm del mio fedele Thunderhawk; che ci volete fare, questione di gusti!*

## ELECTRONIC ARTS

**VERSIONE:  
MEGA DRIVE**

**USCITA:  
OTTOBRE**

Thunderhawk Attack Chopper, dovrete dare battaglia a questi maledetti in una lunga serie di livelli (pare che siano quasi il doppio rispetto ai due titoli precedenti). Oltre che volare per lo schermo e sparare a tutto ciò che si muove, in Urban Strike dovremo anche cambiare un po' le nostre abitudini. Ci sono infatti delle mis-

sioni nelle quali per raggiungere il nostro obiettivo dovremo lasciare l'elicottero per proseguire a piedi, massacrando così i terroristi a suon di fucile, bazookate, eccetera eccetera. Inutile dire che l'Electronic Arts ripone molta fiducia in questo suo ultimo prodotto e se ancora una volta il buon giorno si vede dal mattino credo proprio che possiamo cominciare a prepararci all'arrivo di un game con i fiocchi. L'uscita è prevista per la fine del '94 e per ora non ci resta che aspettare.

## 3DO, MD32, SATURN, ECCETERA ECCETERA

I programmatori di Urban Strike, che tra l'altro hanno lavorato anche alla produzione dei primi due episodi della serie, per ora hanno deciso di non realizzare nessuna conversione di questo loro ultimo titolo. Tuttavia quando noi gli abbiamo chiesto se avrebbero realizzato altre versioni del game, si sono mostrati abbastanza disponibili, soprattutto verso i nuovi formati. Aspettatevi quindi in un futuro non molto lontano versioni di Urban Strike per MD32, SATURN e 3DO.



*Cercare di distruggere questo edificio con il semplice ausilio del vostro cannoncino non sarà certo un'impresa facile. Accidenti, eppure lo sapevo che non avrei dovuto dimenticare a casa i miei fidati missili!*



*In Urban Strike ci sono molti più livelli di quanti ce ne erano in Desert e Strike. Qui non solo vi toccherà ripulire un'intera piattaforma petrolifera da quei malefici terroristi, ma dovete anche cercare di evitare che un sottomarino nucleare russo finisca nelle mani dei vostri avversari. Butta davvero male guys!*



AMIGA - MS-DOS  
Noleggio-Vendita  
GIOCHI  
MEGADRIVE  
SUPERINTENDO

Via Canepari, 183 r - GENOVA Rivarolo  
Telefono 010 - 44.58.27



Via Prione, 173 - La Spezia

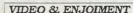


NOLEGGIO E VENDITA  
VIDEOCASSETTE - VIDEOGIOCHI

Milano  
Via Albani, 55 - Tel. 02/3270266



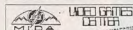
VIDEOGIOCHI e COMPUTERS  
VENDITA PER CORRISPONDENZA  
AL 0153 - 29.75.15  
PREZZI IMBATTIBILI  
IMPERIA - P.zza BIANCHI, 9



VIDEOCASSETTE  
VIDEOGIOCHI  
CONSOLE  
CD 31  
CD ROM  
TOSCANI spa - Via M. di Montepulciano  
06024 GROSSETO, PG - Tel. 075 922.14.44



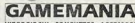
C.so Lodi, 9 - Milano - Tel. 02 551.95.983  
NOLEGGIO e VENDITA VIDEOGIOCHI  
SUPERNES - MEGADRIVE  
GAME BOY - GAME GEAR  
SCONTI SINO AL 40 %



AMPIO ASSORTIMENTO DI CARTUCCE e CD-ROM  
Via Saffarino, 90 - LIVORNO - Tel. 0586 / 88.61.67



Via G. Amendola, 42 - 10088 INFERRATA - Tel. 0181 - 18841 Fax 0181 - 18847.70  
Via P.L. ex Pantheon, 10 - 00187 MILANO - Tel. 02 - 4751243 Fax 02 - 4838248  
E' distributore esclusivo per l'Italia dei marchi:  
GIOKA JOE - LOGIC 3



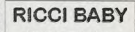
VIDEOGIOCHI - COMPUTERS - ACCESSORI

VENDITA e NOLEGGIO  
NOVITA'

..... VIDEOGIOCHI .....  
S.NINTENDO MEGADRIVE  
G.B.OY NINTENDO M.SYSTEM

COMPUTERS E ACCESSORI  
VASTO ASSORTIMENTO DI  
SOFTWARE PER PC - AMIGA

x x x x  
Via Piacenza, 294r  
16138 GENOVA  
Tel/Fax 010-83.57.285



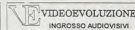
Giocattoli - pelles indiana  
Vendita e noleggio videogiochi  
SEGA e NINTENDO  
L'AQUILA - C.so Federico II, 13 - Tel. 0852 - 25579  
Via Martiri, 37 - Tel. 0852 - 22080



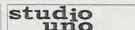
VIDEOGIOCHI e COMPUTERS  
VENDITA DIRETTA  
PREZZI IMBATTIBILI  
TEL. 02 83.23.425  
MILANO - Via SOLARI, 23



Noleggio e vendita  
VIDEOGIOCHI  
Cartuccia MEGADRIVE a partire  
da € 29.000  
Via Libertà, 144 - CONCOREZZO - MI  
Tel. 0374 - 44.7383



INGROSSO AUDIOVISIVO  
VIDEOGIOCHI  
ROMA - Via CARROCCIO, 87  
Telefono 06 - 769.64.888



GENOVA - P.zza Matteotti, 25  
Tel. 010 - 20.67.96

# HARPOON II

*Dopo una lunga attesa, ecco che la Three-Sixty ci ha finalmente inviato (in versione completa al 90%) quello che promette di diventare il metro di paragone per i giochi di strategia e di simulazione dei prossimi cinque anni...*

Finalmente! Sinceramente non vedevamo l'ora di metterle le mani su Harpoon II, visto che vi sono tutte le premesse per considerarlo come IL GIOCO GLOBALE nel settore della simulazione strategica. La beta in nostro possesso non ci ha deluso, anzi, visto

che le modifiche ed i miglioramenti apportati alla versione originale sono sughosissimi e molto numerosi.

Anzitutto gli algoritmi di ricerca radar e sonar sono stati interamente rifatti: ora sono addirittura più precisi e pignoli



*Intervento navale al largo delle coste del Libano; attenzione ai cacciabombardieri nemici.*

*Un'immagine tratta dal ricchissimo database di cui è fornito il gioco, redatto con una cura incredibilmente maniacale: una sola portaeromobili classe Kiev possiede infatti oltre trenta sistemi d'arma differenti!*

delle regole presenti nel gioco su carta. Poi sono stati finalmente inseriti nel meccanismo di gioco anche gli aerei-cisterna, che nella prima versione di Harpoon erano sì presenti a livello di database, ma non risultavano utilizzabili negli scenari a causa di alcuni problemi nel codice di programmazione. Un altro

aspetto che ci ha entusiasmato riguarda il nuovo metodo di considerare le basi (sia i porti che gli aeroporti) non più come un singolo oggetto dotato di diversi

## GLI AEREI



La sezione relativa ai mezzi aerei è stata notevolmente migliorata, introducendo i rifornimenti in volo ed utilizzando nuove variabili che influenzano i risultati dei combattimenti aerei. Ora i missili colpiranno o meno l'obiettivo anche a seconda della geometria d'ingaggio e della distanza da cui sono

stati sparati. Inoltre numerosi sistemi d'arma aria-terra necessiteranno per poter funzionare di uno specifico profilo d'attacco: niente più Maverick lanciati ad oltre Mach 2, dunque!

## LE NAVI

La nuova versione di Harpoon terrà conto anche delle corazzature speciali presenti per difendere i punti nevralgici di ogni nave: in questo modo con alcuni tipi di armi (ad esempio i missili antiradar) sarà più difficile appioppare danni critici.





sensori e sistemi d'arma, ma come un insieme degli stessi, in maniera tale da poter attaccare specifiche parti di un aeroporto (ad esempio solo gli hangar) e non tutte le installazioni in egual misura. Mitico! Un discorso a parte merita poi la grafica, che risulta veramente diversa da come gli appassionati potevano aspettarsela: si tratta di una grafica simil-vettoriale che riproduce fedelmente l'aspetto che assumono i monitor presenti nelle sale CIC (Comando, Informazione e Controllo) delle vere unità militari navali. Il gioco pare non tradire la fama di realismo ed estrema complessità che il suo predecessore si è meritato, elementi che hanno decretato l'enorme successo di un programma che a sei anni dalla sua presentazione è ancora presente nella "Top Twenty" di gradimento del mercato americano. E questo nuovo prodotto promette di essere sensibilmente migliore del primo...



*L'ultima funzione di autoapprendimento ambientale la sua prima missione nelle fredde acque dell'Atlantico, a ovest della costa francese.*



*Lo conoscete? Si tratta delle isole Falklands. Qui, alla testa delle forze argentine, potrete cercare di capovolgere le sorti del conflitto a favore del sudamericano.*

## I RADAR

Gli algoritmi di detection, sia per quanto riguarda i sistemi attivi che quelli passivi, sono stati profondamente modificati in modo da meglio approssimarsi alla situazione reale.

Grande attenzione è stata rivolta anche a quegli aspetti di guerra elettronica che nel gioco precedente venivano sottintesi. Ora sarà possibile attivare singolarmente sia le ECM che i Jammer, che però possono sempre essere utilizzati anche in automatico.



## I MISSILI

Profondamente rivisti anche i missili, sia in versione anti-nave che anti-aerea. Per i primi non vale più la regola del contatto automatico, per cui un Tomahawk può ad esempio scomparire dai nostri schermi una volta oltrepassato il raggio d'azione dei nostri radar. Per i secondi esiste (finalmente!) la possibilità di gestire anche manualmente il fuoco contraereo, posto che le difese automatiche sono presenti come sempre.



# OUT TO LUNCH

*Già un considerevole successo su SNES alla fine dello scorso anno, Out to lunch si prepara a sbarcare su A1200 e a conquistarsi un posto tra i migliori platform per questa macchina...*

Pierre le chef sarà disponibile solo per A1200, in quanto gli incredibili fondali in parallasse visti dai possessori di console sono impossibili da realizzare sul povero A500. Impersonando Pierre, voi dovrete rimbatzare per 48 difficili livelli a cavallo di sei nazioni. Lo scopo del gioco è quello di catturare tutte le cibarie che si sono ribellate e di metterle in una pentola per cucinarle. Certamente non ci può essere

un platform senza cattivoni e in Out of Lunch questi prendono la forma di malattie che tenteranno di infettare il nostro cibo. Il geloso rivale di Pierre, le Chef Noir, inoltre sarà in agguato, cercando di

liberare dalla pentola le cibarie precedentemente catturate. Con un sonoro certo particolare, resterà da vedere se la giocabilità sarà paragonabile ad un super cheeseburger deluxe o ad un banale hot dog (paragone veramente azzeccato).



*Tentando di salire per queste piattaforme, delle punte appariranno e scompariranno. Toccarle vuol dire morire, quindi è necessario un ottimo tempismo.*



*Boing! Boing! Usate queste molle per raggiungere i punti più alti nel livello della Svizzera.*



*Uno dei migliori power-up è senza dubbio il lanciafiamme. Bruciate le malvage malfatte del nostro cibo!*



*I possessori di Amiga1200 potranno godere degli stessi fondali in parallasse della versione per Super Nes. Chi ha detto che sono necessari i chip di supporto?*

## MINDSCAPE

VERSIONE: AMIGA1200 USCITA: FINE GIUGNO



*Ogni livello è basato su di un paese del mondo. Vi saranno dunque differenti fondali e diverse musiche a seconda del paese che state visitando.*

*Pierre gode di un controllo semplice ed intuitivo, cosa prioritaria in ogni platform.*





# VIRTUALI

il primo ed unico punto vendita in Italia  
specializzato in simulazione di volo

ricreativa    didattica    professionale

Programmi di simulazione

Scenari aggiuntivi

Aggiornamenti software

Joystick, Pedaliere, Schede Audio, Accessori per il Volo

**NON SOLO VOLO!**

Grande assortimento di CD-ROM

Programmi di Simulazione Strategica e Wargames

Adventures e Giochi di Ruolo

Libri e Hint Books

a MILANO in via RASORI 8 (MM PAGANO)

Tel.&Fax 02-461-936

## CORRIDOR 7

PC

GAMETEK

SVILUPPATORI: CAPSTONE

AZIONE

▲ Velocità e fluidità davvero molto buona. Lungo il percorso, grande varietà di oggetti e di pareti.

84

▼ Grafica non molto definita.

▲ Colonna sonora buona ma un po' coplatuccia.

80

▼ Effetti sonori poco coinvolgenti.

▲ Non arriverete ai picchi di Doom, ma il livello di coinvolgimento è alto.

86

▲ 30 livelli più un sacco di zone segrete e di livelli bonus. E poi ci sono quattro livelli di difficoltà.

90

Un ottimo gioco che permetterà a quanti hanno potuto vedere Doom solo sul computer di un amico di fargliela non poche soddisfazioni.

85

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

Il visore a raggi ultravioletti è necessario per poter vedere alcuni tipi di mostri particolarmente felidi.



GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

GLOBALE



Prendete il motore grafico di Wolfenstein 3D, l'ipercompilato ed ambientatelo in un futuro fantascientifico: ecco, avete appena prodotto Corridor 7.



I visi mostrati escono da dietro gli angoli quando meno te lo aspetti!

Dopo l'enorme (e meritato) successo ottenuto alla fine dell'anno scorso con Doom, la casa produttrice (la ID Software) si è trovata letteralmente bombardata di richieste di licenza relative alle proprie routine grafiche, su cui appunto si basa il suo sparututo a scorrimento con vista in prima persona. I pezzi grossi della ID hanno avuto il buon senso di resistere alle lusinghe delle case concorrenti per quanto riguarda il motore di Doom, ma non hanno saputo dire di no alla Capstone, che per conto della Gametek aveva fatto richiesta per un motore di Wolfenstein 3D. Bisogna ammettere che i risultati hanno dato ragione a questa cessione di tecnologia, visto che le qualità su cui Corridor 7 si basa sono molte, e tutte degne di essere

La bella schermata di presentazione.

menzionate. La prima cosa da sottolineare, visti i tempi che corrono, è l'estrema "democraticità" di questo programma, che permette alla stragrande maggioranza di possessori PC di poter far girare il gioco in maniera più che soddisfacente con quasi qualsiasi computer, visto che come requisiti di base necessita solo di due Mb di Ram e di 8 Mb su hard disk, oltre che di un 386 a 16 Mhz. Ripeto, sembra impossibile, ma il gioco risulta godibilissimo già con un 386/33! E passiamo alla grafica, che anche se non arriva alle eccelse vette di definizione di Doom, si difende piuttosto bene, avendo dalla sua una grandissima varietà di oggetti e di tipi di parete all'interno del proprio database grafico. Date un'occhiata alle foto per rendervene

Corridor 7 mi è molto piaciuto, ed è naturale visto che lo adoro letteralmente Doom. Naturalmente questo gioco è destinato ad un pubblico diverso da quello del mio programma preferito, visto che il prodotto della Gametek pur non avendo troppe pretese di eccellenza tecnica può girare tranquillamente su macchine che Doom lo possono vedere solo col cannocchiale. Corridor 7, anche se non riesce ad essere al suo livello, può essere una valida scelta per quanti non possiedono computer ultraveloci ed ultracostosi. E poi il gioco è divertente, scusate se è poco...

GIAMPAOLO MORASCHI



conto. La giocabilità risulta poi molto alta, merito di una grafica fluida anche su macchine lente e di comandi alla cui risposta ci si abitua in pochi minuti. Però scordatevi di utilizzare un joystick, visto che si è sempre rifiutato di funzionare (del resto il mouse in questi casi è senza dubbio il metodo di comando migliore...).

I livelli da esplorare sono ben 30, pieni zeppi di passaggi segreti e di muri mobili. Senza contare poi i numerosi livelli-bonus, in cui daremo la caccia alla solita marmaglia aliena e mutante (o sono loro che danno la caccia a noi?). Non manca nemmeno il solito elenco di armi, una più letale dell'altra, volta a fare di nemici

enormi e zannuti la altrettanto solita poltiglia sanguinolenta. L'aspetto sonoro è poi abbastanza buono, anche se suoni e rumori (nonostante l'utilizzo della Sound Blaster) risultano troppo sintetici e perciò poco coinvolgenti. Un ulteriore appunto va alle musiche, per me eccessivamente scopiazzate da quelle di Doom. Sempre in tema di piccoli difetti possiamo anche far rilevare la scarsità di mostri disponibili (tallone d'achille anche in Doom), che può in qualche modo gettare una piccola ombra su questo bel gioco.

*Il dettaglio grafico delle varie pareti è sempre estremamente curato.*

**SI RINGRAZIA NEWEL PER AVERCI FORNITO IL GIOCO**



*La Health Chamber si rivela indispensabile quando ci ritroviamo a corto di energia vitale.*

*Percorrere i lunghi corridoi debolmente illuminati danno un forte senso di inquietudine.*



# Tintori



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

GIOCHI SU DISCO  
E CD-ROM PER  
PC COMPATIBILI

3DO

SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo

GAME BOY™

ATARI  
LINES

A 2600  
A7800  
XE/XL

JAGUAR

SEGA  
MEGA-CD 2  
MEGA DRIVE 2  
GAME GEAR  
MASTER SYSTEM

SNK  
NEOGEO

Commodore  
AMIGA

AMIGA 1200  
AMIGA 4000  
AMIGA CD 32  
C 64

**VENDITA PER  
CORRISPONDENZA**

Tutti i marchi e i logotipi riprodotti sono registrati dalle rispettive case produttrici.

# COMANCHE CD

*Ormai sono sempre più numerosi i titoli disponibili su CD-ROM: è ora il turno di un autentico capolavoro tra le simulazioni di volo militare.*

Comanche è probabilmente il migliore simulatore di elicottero militare che sia mai stato realizzato: il suo successo è stato così grande e immediato che già a qualche mese dalla sua presentazione Nova Logic ha rilasciato un primo disco di upgrade denominato "Mission Disk 1" e successivamente altre missioni col titolo "Comanche over the edge". Oggi, a distanza di oltre un anno, il gioco è più che mai vivo e sulla breccia, e lo dimostra il fatto stesso che siamo qui a recensire la recente versione su CD-ROM (a nostro avviso il miglior supporto per contenere i best seller), che include, oltre ai già citati upgrade, 10 missioni inedite di superlativo impatto grafico e difficoltà esagerata.



*Prima di cominciare a giocare regoliamo il dettaglio grafico in base alla potenza del nostro PC. Questo è il dettaglio minimo...*

## COMANCHE MAXIMUM OVERKILL

"We did it! Let's any home", "Ce l'abbiamo fatta, tutti a casa...". Questa è la frase più bella che si può (e si desidera...) sentire quando si gioca a Comanche. La missione è stata completata con successo e abbiamo riportato intatta a casa la nostra pelliccia. Ma il gioco sembra non fi-



*... questo è il dettaglio massimo.*



*Si comincia: e vai di missili sui depositi di carburante!*

nire mai: ogni volta ci viene sottoposta una nuova missione, di difficoltà crescente, e sicuramente con differenti condizioni climatico-temporali! E' necessario inventarsi qualcosa di nuovo, non basta utilizzare la strategia precedente, i nemici sono più agguerriti che mai! Il bello di Comanche è proprio questo! Sin dalla fase di training fino ai combattimenti più cruenti si resta attaccati al video con la voglia disperata di farcela. Dopo aver provato padronanza col mezzo meccanico (Comanche RAH 66 è facile da gestire anche con la semplice tastiera) e con l'impiego delle armi, l'esito della misio-

ne dipende solo dalla nostra abilità nel destreggiarci tra i cieli infuocati, cercando di cogliere sempre di sorpresa il nemico. Si passa dunque da paesaggi aridi e brulli ad altri collinari ricchi di vegetazione, fino a panorami glaciali tipici della Siberia nel bel mezzo di una tempesta di neve. In queste ultime condizioni è difficilissimo riconoscere e individuare il nemico senza gli strumenti elettronici in dota-



*Questa è invece la triste fine di un elicottero nemico; sono bravo vero!?*



*Ehi, ma quello sono io...*

*Comanche è uno di quei giochi che piace a tutti, agli amanti sfegatati del genere come a coloro che preferiscono videogiochi più "tranquilli". Il segreto del suo successo è da ricercarsi principalmente nelle sue componenti fondamentali, il volo e la sfida. Chi di noi non ha mai sognato di farsi un bel girotto in elicottero? Ebbene, con Comanche questo riesce particolarmente facile e piacevole, soprattutto grazie alla grafica - realizzata secondo le tecnologie Voxel Space che rende i paesaggi estremamente realistici. Il secondo aspetto è dato dall'impostazione del gioco secondo livelli e missioni a difficoltà crescente. Ottima ai fini della longevità è l'idea di obbligarci il giocatore a rifare la missione precedente quando se n'è appena fatta una, ma basta salvare sempre la partita prima, e si aggira anche quest'ostacolo. In definitiva non voglio rubarvi altro tempo, correte a prendervi il vostro Comanche CD prima che vada esaurito!*

**FRANCO METTA**

Alla fine abbiamo il ripiegio, come nelle migliori famiglie....

I dati tecnici del nostro Comanche RAH 66.



- Five-bladed main rotor
- Four-bladed tail rotor
- Remotely-piloted crew station
- Digital electronic instrumentation system
- Integrated electronic warfare/countermeasures system
- Fully retractable landing gear
- 400 hp turbo-prop engine, 2000 lbs class
- Two-blade, 20000 rpm, tandem-rotating main rotor

sia del giocatore: gli Stinger infatti sono missili aria-aria ideali per i duelli nel cielo con gli elicotteri nemici. Sono precisissimi ma non di lunga gittata: ne basta uno per far saltare in aria un altro elicottero nel raggio di 250-300 metri circa. All'armamento in dotazione personale va aggiunto il supporto che rare volte viene dato dall'artiglieria (nelle missioni più difficili) e quello che viene offerto da altri elicotteri Comanche denominati Wingman.

Grazie ad essi si dispone di un maggior numero di missili Hellfire. Occhio però, perché potrebbe capitare che nella confusione della battaglia spariate un bello Stinger contro il vostro amico. Ed allora vai di "Mayday, Mayday... going down..."

Franco Metta

Qui siamo in ricognizione al Polo Sud.

zione all'elicottero e noti con la sigla T.A.S. (Target Acquisition System).

### CHE BEI CONFETTI!!!

Un ruolo fondamentale lo giocano le armi in dotazione. Il tipo e il loro numero non è costante, ma dipende dalla missione che siamo chiamati a svolgere: nella maggior parte dei casi abbiamo il Cannonico a canne rotanti dotato di 500 colpi, in grado da solo di abbattere con una raffica un elicottero nemico. Poi figurano i Rockets (i razzi - generalmente una sesantina), missili potenti ma privi del sistema di ricerca elettronica. Trovano posto inoltre in numero ridotto i missili Hellfire (che fanno un vero fuoco d'inferno) ideali per colpi di lunga gittata con una precisione estrema. Infine i missili che più colpiscono ed eccitano la fanta-

"Beccati questo missile, infame!" Questa è solo una delle frasi che ricorrono spesso quando giocherete a Comanche, tanto il gioco vi prenderà e vi diventerà. Infatti la migliore caratteristica di Comanche risiede in un realismo incredibile unito ad una facilità di comando senza precedenti per un simulatore. La scelta poi della grafica Voxel Spacing al posto dell'usuale 3D a poligoni non può che rivelarsi una scelta vincente. Uno dei problemi che sono però riscontrabili è l'eccessiva lentezza al massimo livello di dettaglio anche su macchine piuttosto veloci come il 486 a 25MHz su cui l'ho provato. Problema superabile diminuendo il dettaglio, ma che lascia un po' di amaro in bocca per le chicche grafiche che si perdono. Comunque un gioco fantastico per appassionati di simulatori ed estimatori (come me) dell'azione pura, anche se rimane il dubbio di comprare un CD con un gioco praticamente identico alla versione su disco che aggiunge solo 10 missioni all'originale espanso, per quanto belle e assai difficili.

CARLO BARONE

...accidenti, mi sono distratto un attimo.... mayday, mayday...

NOVA LOGIC

PC CD-ROM

SVILUPPATORI: INTERNI

SIMULATORE DI ELICOTTERO

GRAFICA

93

▲ Eccezionale... E' merito suo se siamo qui a parlare di un grande gioco: provate un volo in notturna o sul circolo polare artico....

SONORO

90

▲ Di qualità sia gli effetti speciali che la musica di sottofondo. ▼ Alla fine si disabilita la musica per entrare più nel vivo della simulazione.

GIOCABILITÀ

92

▲ Magnifico con joystick e accessori speciali tipo la pedallera ThrustMaster. ▲ Ottimo anche solo con la tastiera.

LONGEVITÀ

96

▲ Non lo finirete presto. Sarei anzi più preciso, conosco poche persone che l'hanno finita. Per finire alcune missioni ci vuole molta fortuna....

GLOBALE

92

È uno di quei giochi che non possono mancare sul vostro HD. Se non avete spazio allora la versione CD fa al caso vostro.

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



L'elenco delle 10 missioni presenti solo sul CD-ROM.

# ARCADE POOL

AMIGA

TEAM 17

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

▲ Anche se non è al livello di altri giochi del genere, la grafica è comunque realizzata in maniera più che discreta.

83

GRAFICA

▲ Gli effetti sonori sono realizzati in maniera veramente ottima.

80

SONORO

▲ E' facile imparare a giocare, difficile diventare dei campioni.

84

GIOCABILITA'

▲ La possibilità di giocare in due e i diversi stili di gioco rendono questo gioco estremamente molto longevo.

90

LONGEVITA'

Senza dubbio un gioco da prendere in considerazione soprattutto anche grazie al prezzo molto interessante,

83

GLOBALE

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

La presenza di numerose opzioni offre senza dubbio un gioco abbastanza vario ed anche il livello di difficoltà nelle partite contro il computer è ben calibrato. Addirittura migliore è la possibilità di giocare in due, soprattutto grazie al modo Survivor. Gli effetti sonori meritano inoltre una menzione d'onore, visto che è indubbiamente una cosa positiva sentire delle palle da biliardo che fanno un rumore realistico. L'unica critica che mi sento di fare al nuovo prodotto del Team 17 è il fatto che la visuale dall'alto non è così realistica come quella presente in Archer Maclean's Pool, ma visto il prezzo, questo titolo è un vero affare.

RIK SKEWS

**Riuscirà il Team 17 a ottenere un altro successo con questa nuova simulazione di biliardo?**

Circa due anni fa, chi avrebbe mai pensato di poter giocare un gioco di biliardo de-

cente su computer? Nessuno. Poi il famoso programmatore Archer Maclean produsse Jimmy White's Whirlwind Snooker e successivamente Archer Maclean's Pool, due veri capolavori. Ora il Team 17 spera di ottenere analoghi risultati con il loro ultimo prodotto dedicato a questo

sport. La prima cosa che si nota è la presenza di numerose opzioni; è possibile infatti giocare in diversi modi, quali Speed Pool, a 8 palle all'inglese o all'americana e a 9 palle. Non preoccupatevi se non avete mai giocato a Pool prima d'ora, le regole infatti sono abbastanza semplici da imparare. E' inoltre presente una opzione custom (che permette di variare i parametri del gioco), un Trickshot



Nel livelli più facili una linea tratteggiata mostra la traiettoria della palla.

Questa è l'opzione Speed Pool. Come probabilmente avrete intuito, il vostro compito è quello di mandare in buca le palle il più velocemente possibile.



Table (nel quale è possibile allenarsi a eseguire tiri spettacolari) e un metodo particolare di gioco, definito "Survivor" nel quale ogni giocatore parte con un numero determinato di vite e ne perde una ogni volta che sbaglia una buca.

Trad. e Adatt. di Marco Ravetto



L'opzione per il Trickshot è molto divertente. Potete mettere le palle nella posizione che preferite e poi tentare un colpo mozzafiato.

Dopo aver eseguito un gran colpo è possibile vederne il replay.



# MEGABOY

**Noleggio e Vendita Video Giochi  
Console - Accessori**



**IMPORTAZIONE DIRETTA  
GIORNALIERA**



ITALIA



U.S.A.



JAPAN



U. K.



GERMANY



**NOVITA' IN  
ANTEPRIMA  
ASSOLUTA**

**300**

VASTISSIMO  
ASSORTIMENTO  
VIDEO GIOCHI  
3000 TITOLI

SPECIAZZATO NEL  
SETTORE CONSOLE  
CON LE MIGLIORI  
MARCHI

**DISPONIBILE!!!!  
SUPER STREET FIGHTER II  
IL PICCHIA DURO DELL'ANNO!!!**



DISPONIBILE PER TUTTI I FORMATI

...MEGADRIVE (40 Mega) L. 185.000  
...GENESIS (40 Mega) L. 158.000  
...SUPERFAMICOM (32 Mega) L. 218.000  
...SUPERNINTENDO (32 Mega) L. 159.900



**OFFERTISSIME!!!  
PREZZI IMBATTIBILI  
SU CONSOLE,  
VIDEOGAMES & ACCESSORI**

**SCONTO 10%  
SU TUTTI GLI ARTICOLI  
A TUTTI I LETTORI DI CVG!!!**

(ESCLUSO SUPER STREET FIGHTER II)

ROMA - VIA F.PALASCIANO, 105 - ZONA MONTEVERDE (P.ZZA SCOTTI)  
TEL. 06/58.20.14.57 - FAX 06/58.20.14.65

# SYNDICATE PLUS

*Sembra che il Cyberpunk stia diventando sempre più una moda del nostro tempo e in Syndicate Plus ci troviamo interamente immersi in questa violenta atmosfera.*

In un futuro degenerato a causa dello strapotere di multinazionali chiamate corporazioni si ambienta questo famoso capolavoro della Bullfrog, dove noi impersoniamo un gruppo di agenti cibernetici di una di queste società, per condurra al completo dominio del mondo. In questa nuova versione CD-ROM possiamo dunque trovare la versione del gioco origina-

le, che riscosse al momento della sua uscita un notevole successo, con un sonoro chiaramente migliorato dalle qualità CD, ma invariata per il resto. Inoltre è presente l'espansione, uscita un pò di tempo fa, American Revolt, che è possibile selezionare al posto del gioco originale.

*I risultati di un colpo di gauss gun si vedono molto chiaramente e purtroppo c'eravate di mezzo anche voi che, al momento, state gridando incendiati.*



## LA RIVOLUZIONE AMERICANA

In questa espansione il gioco continua dalla fine di Syndicate, in cui la nostra corporazione è ormai divenuta padrona del mondo. In America però le cose non vanno come dovrebbero e le popolazioni si sono ribellate al nostro dominio per ottenere la libertà con l'aiuto dei sindacati nemici, interessati ad un nostro eventuale tracollo. Il nostro compito è dunque quello di affrontare 21 nuove missioni per riportare le due Americhe sotto il nostro potere. Sin dalla prima missione però ci accorgeremo subito che non si tratta di un compito facile: pur partendo con il massimo armamento e le migliori parti cibernetiche per i nostri agenti, le difficoltà non mancheranno, con un gran numero di agenti nemici dal grilletto facile (più dell'originale) e con la necessità di pianificare una strategia precisa sincronizzando il lavoro dei nostri uomini al centesimo di secondo. Per fortuna la Bullfrog ha



*Ecco una fase della bellissima introduzione in cui un povero passante sta per essere gentilmente reclutato per diventare uno dei nostri agenti.*



*Dal numero degli agenti nemici potete facilmente intuire la difficoltà del gioco; per fortuna lo scudo vi protegge dalle mitragliate nemiche... finché dura.*

*Andare in giro per una città del futuro a crivellare nemici è senz'altro molto appagante; lo è ancora di più se il gioco è così ben realizzato. Inoltre per tutti coloro che, come me, hanno finito l'originale, queste nuove 21 missioni, sebbene un po' poche, rappresentano un'ottima sfida anche troppo difficile a volte, tanto da risultare un pelo frustranti. Ma il massimo di American Revolt è nell'opzione multiplayer che, se si ha qualcuno con cui cimentarsi, garantisce al gioco una longevità quasi infinita. Un obbligo per chi non ha mai giocato a Syndicate, ma coloro che già possiedono l'originale e non hanno nessuno da affrontare dovrebbero pensarci un attimo prima di comprarlo.*

CARLO BARONE





*Il presidente della nostra corporazione non deve essere molto soddisfatto dell'esito della missione. Ma quanto costerà quella lampada di cristallo?*



*...che irrimediabilmente esplose in un tripudio di morte. Ah, dimenticavo, cercate di non trovarvi sul luogo al momento del bombardamento... I cyborg soffrono un po' il caldo.*



*Ecco la prima fase del bombardamento aereo, nuova arma di American Revolt; gli aerei passano ed incendiano la zona...*



deciso di aiutarci inserendo due nuovi oggetti: il primo è un interessante gadget chiamato Air strike con cui potrete far bombardare un'intera zona e ripulirla da presenze indesiderate per la modica cifra di 50.000 crediti (noccioline!); l'altro è uno scudo che vi permetterà di assumere le sembianze di un normale cittadino, l'ideale per passare inosservato dalla polizia ma inutile con gli agenti nemici che potranno comunque rilevarvi. Questo ultimo barbatrucco vi sarà però molto più utile se giocherete con l'opzione multiplayer, vera novità del gioco, selezionabile da American Revolt e possibile se sarete linkati con uno o più amici (fino a 8) che possiedono una copia di Syndicate Plus. Infatti il terrore di trovare un nemico dietro ogni persona li renderà dei pazzi sanguinari pronti ad uccidere qualunque cosa si muova. Per questi scontri sono stati disegnati apposta 10 nuovi scenari e vi assicuro che non c'è nulla di più divertente che rivelare di colpi un agente controllato dal vostro migliore amico.

Carlo Barone

*Allora, pensavate che Syndicate fosse un gioco favoloso ma troppo facile? In effetti anch'io avevo avuto quella impressione poiché non era poi tanto difficile scoprire che nelle risse più violente bastava utilizzare la bomba a tempo e coprirsi con la barriera per vedere i cadaveri dei nemici spargersi accanto a voi. Purtroppo qui dovrete pensare a qualcosa'altro ed è meglio che lo facciate in fretta, visto che già dalla seconda missione gli agenti nemici si muovono a grappoli. Anche qui lo scudo sembra essere oro colato, abbinato a una corsa frenetica. Se siete fortunati qualche agente si autodistruggerà portandosi nella tomba alcuni compagni. Insomma un gioco davvero fantastico che vi farà sudare le proverbiali otto camicie (sono aumentate proprio in occasione di questo gioco).*

GABRIO SECCO

PC CD-ROM

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: BULLFROG

AZIONE

GRAFICA

88

Pulita e dettagliata.

SONORO

82

Effetti sonori che creano atmosfera.

GIOCABILITÀ

86

Se a qualcuno piace il sangue...

LONGEVITÀ

94

L'opzione multiplayer è il massimo.

GLOBALE

89

Un gioco che sfiora il CVG HIT per la scarsità di innovazioni ad un tale prezzo rispetto all'originale, ma che vale senza dubbio di più se non si possiede quest'ultimo.

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

N° DISCHI: 1 CD

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 2

CONFIGURAZIONE MINIMA: PROCESSORE NON COMUNICATO, CD-ROM, VGA, 640K, MOUSE

INDICAZIONI: PROVATO SU: PC 486 66 MHZ CON SOUNDBLASTER PRO E CD-PLAYER A SINGOLA VELOCITÀ

# SIERRA SOCCER

**Ma come? La Sierra che fa un gioco di calcio? E non si chiama Leisure Suit Soccer? O tempora, o mores!**

Per fare una onesta recensione di Sierra Soccer è necessario stabilire prima la differenza che intercorre tra simulazione calcistica e gioco di calcio. Alla prima cate-

goria appartengono tutti quei giochi che hanno postposto la giocabilità al realismo, a discapito di un facile sistema di comando come Goal. Nella seconda si trovano invece tutti quei titoli che chiaramente hanno fatto l'opposto, sacrificando il realismo per ottenere un gioco accessibile a tutti (come Striker). A questa seconda categoria appartiene anche Sierra Soccer, che vanta una giocabilità molto

alta derivata soprattutto da un sistema di comando assai semplice. Infatti passaggio e tiro si eseguono praticamente nello stesso modo e l'uso del doppio effetto permette di eseguire non solo tiri spettacolari, ma anche lunghi passaggi smarcanti e traversoni per favorire il gioco sulle fasce. Altra grande particolarità risiede

nelle diverse caratteristiche che ogni giocatore possiede e che arrivano a identificare dei valori generali di squadra, così da permettere di vedere facilmente i rapporti di forza esistenti tra le varie squadre. Non mancano poi piccoli (nel vero senso della parola) tocchi grafici, come l'arbitro presente in campo (a volte troppo severo), il massaggiatore panzuto che entra in campo assieme ai barellieri in caso di infortunio. Purtroppo è presente solo la coppa del mondo e le opzioni sono piuttosto scarse, inferiori alla media del momento. I veri problemi si riscontrano però nella grafica poco curata, tanto che gli uomini sembrano muoversi sul campo isometrico alla Striker come formiche, anche se bisogna ammettere che una visuale così lontana dal campo permette una visione di gioco migliore.

Inoltre i portieri sono veramente scarsissimi, tanto da trattenere pochissimi tiri e fame passare di incredibilmente facili con parere ridicolo, senza contare poi che il sistema con cui vengono battuti i corner e i calci di punizione (con traiettoria parabolica, ancora una volta preso da Striker), è abbastanza impreciso. Una pietra (in negativo) va poi scagliata per il sonoro, che si colloca fra i peggiori mai uditi: gridolini di follia isterici, qualche parola digitalizzata e niente di più.



Il cartellino giallo è la cosa che vedrete più spesso nelle mani dell'arbitro.



Con un preciso traversone abbiamo smarcato la nostra punta, pronta per segnare a porta vuota.



Con un gran tuffo il portiere parà, ma non trattiene.



Il campo vi verrà incontro nella presentazione di Sierra Soccer che occupa uno dei due dischetti.



Ecco la Videata dove potrete vedere le caratteristiche della squadra scelta e i suoi giocatori; l'Italia annovera campioni come Bahjlo o Donerdoni (Gulp).

Senza voler fare un paragone con il mio amato Goal, che come ho spiegato appartiene a tutt'altra categoria, Sierra Soccer mi ha un po' deluso per molti motivi: per i calciatori troppo piccoli, per il sonoro orrendo e per la scarsa intelligenza dei portieri. Tuttavia possiede alcuni punti di forza come la buona giocabilità e le numerose caratteristiche dei giocatori: uno sforzo notevole per una software house che si era sempre occupata quasi esclusivamente di avventure grafiche. Personalmente lo ritengo adatto ad un pubblico di neofiti per i giochi di calcio, mentre chi è già più esperto potrebbe rimanere fortemente deluso e farebbe meglio a provarlo, se ne ha la possibilità, prima di prendere la decisione di acquistarlo.

CARLO BARONE

AMIGA500

SPORTIVO

75

GIOCABILITÀ

70

LONGEVITÀ

65

GRAFICA

50

SONORO

68

GLOBALE

SIERRA

# DETROIT

*Per tutti gli aspiranti Agnelli ecco arrivare dalla Impression un nuovo gioco che ci consente di mettere piede nel rombante mondo del mercato automobilistico. Siete pronti per diventare i signori di questo "nuovo" mercato? Sì? Bene, allora casco in testa, luci accese e orologio ben allacciato sopra il polsino, sempre!*

Se siete stuafi di vedere sempre i soliti modelli di vetture che solcano le strade o, semplicemente, volete crearvene uno voi allora questo è il gioco che stavate cercando. Beh, a dir la verità, non è che Detroit sia solo questo, infatti cotale prodotto della Impression vi consente di mettere le mani su tutto il complesso mondo della produzione automobilistica. Il gioco si apre con la scelta della zona (ce ne sono ben 16) nella quale costruire la sede principale della vostra industria. Ognuna di queste zone è caratterizzata



*Ecco la mappa di inizio gioco. Qui dovrete decidere il luogo dove stabilire il vostro Quartier Generale.*



*Una bella panoramica della vostra fabbrichetta.*

da una diversa "abilità" dei vostri avversari, cosa che va a influire molto sul livello di difficoltà. Dopo aver fatto ciò potete decidere il nome da dare alla vostra fabbrichetta, dopodiché vi troverete finalmente faccia a faccia con il pannello di controllo.

## SUPERCAR GATTIGER...

A questo punto ha inizio il gioco vero e proprio. La prima cosa da fare è quella di costruire alcuni prototipi dei vostri mezzi. Questo avviene tramite un comodo menu che vi consente sia di variare il tipo di macchina (auto sportiva, familiare, camion eccetera) che di apportare poi tutta una serie di modifiche a livello estetico e di struttura. Potrete infatti modificare il



*Un corretto assegnamento dei ricercatori è fondamentale per lo sviluppo di nuove e sempre più moderne tecnologie.*



*I vari test servono a stabilire l'effettiva qualità del vostro mezzo. Qui, ad esempio, stiamo mettendo alla prova la tenuta di strada.*

muso del vostro veicolo, decidere se farlo a 2 o a 4 posti, alzare il posteriore, mettere o meno la capote e chi più ne ha più ne metta. Naturalmente all'inizio queste opzioni saranno abbastanza limitate e i modelli di macchine che potranno essere prodotti risulteranno sicuramente un po' datati. Comunque non vi dovete preoccupare: questa è una cosa assolutamente normale, soprattutto contando che la vostra avventura ha inizio nel 1908! Una volta decisa l'estetica del vostro mezzo, è ora di passare all'assemblaggio

delle varie parti meccaniche. Ancora una volta queste scelte saranno all'inizio piuttosto scarse (squalido motore a 4 cilindri e freno a mano!), tuttavia saranno più che sufficienti per riuscire a reggere il confronto con la concorrenza, anche se sarà poi indispensabile investire una parte del vostro budget e dei vostri uomini nella ricerca di componenti sempre più moderni e innovativi. Una volta espletata anche questa formalità potrete finalmente costruire un prototipo del vostro mezzo per poterlo poi testare. Le prove a cui dovrete sottoporre il vostro bolide riguardano la tenuta di strada, il consumo, l'abitabilità, l'accelerazione, i freni e molti altri elementi la cui valutazione varierà note-

**Una macchina in fase di costruzione.**

**In questa schermata potrete pianificare la vostra campagna pubblicitaria. Ehi Donato, ma dove sei finito?**



*Devo confessare che nei giochi di strategia non me la sono mai cavata brillantemente, ma con l'avvento di Detroit mi sono dovuto ricredere. Ho trovato davvero innovativa l'idea di calarsi nel marketing più strenuo, cercando di eliminare la concorrenza a colpi di slogan pubblicitari per accattivarsi il consenso generale (e, cosa più importante, cercare di vendere il maggior numero di automobili). La morale è dunque questa: o vi improvvisate strateghi del mercato, oppure avrete vita davvero dura. All'inizio della vostra impresa vi consiglio di limitare le spese di costruzione, sapete... pezzi di ricambio e parti meccaniche costano parecchio! La grafica non è certo il punto di forza di questo titolo (del resto è anche passabile; in fondo si tratta di un gioco basato sulla strategia); c'è da dire però che l'impostazione del gioco è stata davvero azzeccata. Ho apprezzato molto la precisione dei controlli che si possono effettuare di volta in volta sui vari prototipi assemblati, controlli riguardanti tenuta di strada, accelerazione, eccetera. Forse non riuscirete a creare una certa casa automobilistica la cui sede è Maranello, comunque tentare non nuoce, chissà...*

**MARCO MAZZOCCHI**



**Un altro ufficio. Qui potrete avere un resoconto completo sull'andamento del vostro prodotto nel mercato.**

**Il giudizio di questo quotidiano getta delle ombre sinistre sulla nostra impresa. Che abbiano forse ragione?**

**taggio. Una volta fatto questo, potrete dare il via alla vostra conquista del mercato! Per promuovere la vostra gamma di autoveicoli potrete**

contare su una scelta abbastanza ampia di opportunità: potrete tappezzare le città della vostra zona con cartelloni pubblicitari, oppure comprare pagine e pagine su quotidiani e riviste varie, senza contare poi la possibilità di sponsorizzare avvenimenti sportivi e di fare pubblicità in TV e alla radio (naturalmente dopo che queste saranno state inventate!). Una volta che avrete completato tutti questi passaggi potrete finalmente premere il pulsante del calendario che farà trascorrere il primo mese di vita del vostro impero. Naturalmente dovrete aspettare un po' per vedere se i vostri mezzi stanno incontrando o meno i favori del pubblico, tuttavia non dovrete attendere troppo; in Detroit il fallimento è una cosa dannatamente facile da "raggiungere". Infatti non appena vi accorgete che le cose non

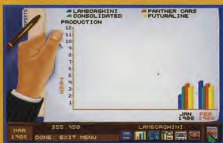
**...LA PUBBLICITA' E' L'ANIMA DEL COMMERCIO!**

Ma andiamo con ordine. Dunque, prima di dar via alla vostra campagna pubblicitaria dovrete aprire almeno una fabbrica e assumere un po' di persone che verranno poi impiegate nella vostra catena di mon-

contare su una scelta abbastanza ampia di opportunità: potrete tappezzare le città della vostra zona con cartelloni pubblicitari, oppure comprare pagine e pagine su quotidiani e riviste varie, senza contare poi la possibilità di sponsorizzare avvenimenti sportivi e di fare pubblicità in TV e alla radio (naturalmente dopo che queste saranno state inventate!). Una volta che avrete completato tutti questi passaggi potrete finalmente premere il pulsante del calendario che farà trascorrere il primo mese di vita del vostro impero. Naturalmente dovrete aspettare un po' per vedere se i vostri mezzi stanno incontrando o meno i favori del pubblico, tuttavia non dovrete attendere troppo; in Detroit il fallimento è una cosa dannatamente facile da "raggiungere". Infatti non appena vi accorgete che le cose non

Ecco tutte le opzioni alle quali potrete accedere standovene comodamente spaparanzati nella poltrona del vostro ufficio.

vanno, dovrete riuscire ad appor- tate rapidamente i giusti cambiamenti alla vostra strategia di mercato. Una cosa importantissima, nelle prime fasi del gioco, è quella di non dare assolutamente spazio ai vostri concorrenti. Un errore potrebbe consentire ai vostri avversari di conquistare una posizione leader imponendosi sul mercato, limitando così notevolmente non solo le vostre vendite, ma anche le vostre possibilità di espansione. Inizialmente la tattica migliore è quella di costruirsi una solida base di acquirenti nella propria zona di partenza grazie a una massiccia campagna pubblicitaria e a una vasta produzione di mezzi di ampio consumo. Una volta che sarete riusciti a far ciò, potrete anche aprire nuove fabbriche e uffici di vendita in altre zone del globo, stando



Questo grafico mostra il livello di produzione del vostro stabilimento e di quello dei vostri avversari. Forza ragazzi, siamo tutti con voi!

però sempre attenti a non eccedere. Iniziare, come ho fatto io nella prima partita, costruendo un solo modello (e per giunta pure molto costoso!) e aprendo fabbriche e uffici all'estero è una cosa abbastanza avventata e vi posso assicurare che riuscire a recuperare una situazione con perdite di 12 mila dollari mensili non è affatto semplice!

**Fabio Ravetto**

## CHE MI PASSI LO SPINTEROGENO?

Ecco ora, per la gioia di tutti i piccoli Sig. Ferrari, una rapida guida (giusto per rimanere in tema) alla costruzione del vostro bolide personale:

**MAKE:** Con questa opzione potrete dare il via alla produzione del vostro prototipo.

**PAGE:** Vi fornisce un resoconto sui vari modelli disponibili.

**LOAD:** Carica una macchina.

**NEW:** Vi fa ripartire la costruzione della macchina da zero.

**PREV:** Vi fa saltare alla macchina precedente.

**NEXT:** Vi fa saltare alla macchina successiva.

**TYPE:** Selezione il tipo di macchina.

**BODY:** Vi permette di modificare le varie parti della carrozzeria della vostra macchina.

Bella, il gentil Devo dire che questo nuovo gioco della Impression è veramente un titolo da leccarsi i baffi, pardon i paraurti! Tanto per cominciare il gioco è veramente completo, con molte opzioni che permettono di avere sotto controllo quasi tutti gli aspetti che caratterizzano il mondo dell'industria automobilistica, senza risultare però troppo pesante o complesso. I programmatori sono riusciti a creare infatti un mixaggio perfetto tra accuratezza e semplicità ed è forse questo che fa di Detroit un programma inusualmente divertente e coinvolgente. Certo, la grafica non sarà nulla di eccezionale, ma a chi interessa quando questa svolge in maniera perfetta il suo compito? La cosa importante è che i ragazzi della Impression sono riusciti a ricreare sul monitor dei nostri PC tutti quegli elementi che potevano rendere interessante e "avventuroso" il mondo dell'industria automobilistica, consentendo nel contempo al giocatore di essere sempre al centro del gioco. Dovrete essere sempre pronti ed avere bene in mente la vostra strategia di mercato e questo sia perché ogni decisione può portare a varie conseguenze (che potranno essere positive o negative), sia perché i vostri avversari cercheranno in ogni modo di superarvi, se non, addirittura, di portarvi alla rovina. Insomma un gioco che farà la felicità di tutti gli amanti di questo genere. Vroom, Vroom....

**FABIO RAVETTO**

GIOCABILITA' SONORO GRAFICA LONGEVITA' GLOBALE

PC

IMPRESSION

SVILUPPATORI: INTERNI

STRATEGIA

75

La grafica svolge bene il suo compito in maniera perfetta.

75

Sempliche musiche e rumori di fondo molto efficaci.

88

Una volta che avrete preso confidenza con le varie opzioni varrete catturati dallo spirito e dalla giocabilità di questa titanica impresa.

90

I 6 livelli di difficoltà uniti alla possibilità di avere avversari più o meno agguerriti costituiscono senza dubbio una impresa mica da ridere.

89

Un must per tutti gli amanti dei giochi di strategia. Ne dovrete macinare di strada, gente, prima di riuscire a diventare gli Agnelli della situazione.

**AZIONE: STRATEGIA: DIFFICOLTA':**





# CANNON FODDER

*Ormai le conversioni dei mitici giochi della Sensible Software sono diventate un appuntamento fisso per i possessori di PC: dopo le egregie conversioni di Mega lo Mania e di Sensible Soccer probabilmente il miglior gioco di calcio per PC, è arrivato il turno di Cannon Fodder, già un successo affermato su Amiga e futuro best seller nel campo delle console.*

La trama del gioco è molto semplice: vi ritroverete al comando di un manipolo di eroi pronti a tutto che dovrà distruggere vari avamposti del nemico e alla fine de-



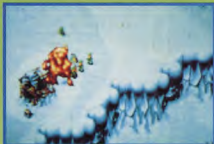
*Ecco i nostri intrepidi omini dirigersi allegramente (ed inconsapevolmente) verso il luogo del combattimento.*

gioco. Lo scrolling è molto fluido e la grafica è chiara e sempre curata. L'unica pecca è l'uso dei colori, che sono pochini e a volte usati male. Dal punto di vista della giocabilità Cannon Fodder è semplicemente fantastico. Il concept è innovativo ed è il risultato di un cocktail riuscitissimo fra uno sparatutto ed un gioco di

caricare alla propria collezione di videogames una pietra miliare dei videogiochi targata Sensible.

*Non c'è che dire: Cannon Fodder è davvero un bel gioco: nonostante lo l'abbia già finito, continuo ancora a giocarlo sperimentando nuove tattiche e nuove situazioni. Questo senza dubbio è dovuto all'immediatezza del gioco e dei comandi (rimasti intatti dalla versione Amiga, cioè punta e clicca), ma l'aspetto più intrigante di questo gioco è senza dubbio da ricercarsi nella giocabilità che riesce ad acchiappare e in quell'alone di violenza "insulsa" che pervade tutto il gioco e risveglia nel giocatore una specie di istinto omicida volto ad architettare diabolici piani contro quei graziosi soldatini blu che passeggiano felici e inconsapevoli della tragedia che gli si abatterà sopra per mano nostra. Concludo ribadendo che questa conversione è ruscitissima, con le poche peccie relative all'uso dei colori e alle poche musiche.*

ANDREA COLOMBO



*Mamma mia che esplosione! Speriamo solo che qualcuno dei nostri riesca a sopravvivere.*

vastare anche una super-base nemica piena di sentinelle armate fino ai denti. La realizzazione tecnica è soddisfacente: gli effetti sonori risultano sempre azzeccatissimi, peccato solo che la musica sia totalmente assente durante l'azione di



*La mappa strategica a volte risulta indispensabile.*

strategia. All'inizio può sembrare che la componente strategica sia presente in minima parte, ma con l'avanzare del livello e della difficoltà, ci si accorge che la strategia è la base fondamentale di questo gioco. Infatti se vorrete finirlo dovrete imparare a gestire al meglio i vostri uomini, le varie armi e i vari mezzi di trasporto, il che comporta anche il gravoso compito di scegliere i "volontari" per le missioni suicide. Per



*L'azione a volte diviene frenetica, con i nostri soldati che cominciano a sparare ovunque all'impazzata: divertentissimo!*





**flycom** s.r.l.

V.LE RIMEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)  
C.F. P. 02276680960 - ISC.TRIB.MONZA N°150954  
C.C.I.A.A. N°1407688 - MILANO  
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

Tutti i prezzi sono iva compresa

Vendita per corrispondenza  
Tel. 039 - 6082088

ADATTATORE PER GIOCHI JAP. 15.000  
JOYPAD 6 TASTI FIGHTER 2 35.000  
JOYSTIC PRO 4 TASTI (3+3) 29.000  
JOYSTIC PRO 5 TASTI LARGE 79.000  
MEGAKEY 2 - PER GIOCHI USA 29.000  
CONSOLE MD.2 + SONIC 2 269.000  
CONSOLE MD.2 + 2 JOYPAD 229.000

----- GIOCHI MEGADRIVE USA - JAP. ITA. -----

ALIEN STORM 37.000  
ALISA DRAGON 36.000  
ALTERED BEAST 38.000  
ANDRE AGASSI TENNIS 40.000  
ANOTHER WORLD 45.000  
ARCH RIVALS 44.000  
ART OF FIGHTING 79.000  
BATMAN RETURNS 45.000  
CAPTAIN PLANET 49.000  
CHAKAN 45.000  
CHIKI CHIKI BOY 40.000  
CLIFFHANGER 49.000  
COSMIC SPACEHEADS 59.000  
DJ BOY 35.000  
DRAGON BALL Z 60.000  
BART SIMPSON 109.000  
ETERNAL CHAMPIONS 128.000  
F1 MARIO ANDRETTI 99.000  
FIFA SOCCER 39.000  
GHOULS & GHOSTS 44.500  
GLOBAL GLADIATORS 35.000  
GOLDEN AXE 39.900  
GRAND SLAM TENNIS 69.000  
GUNSTAR HEROES 39.900  
HARD DRIVING 44.500  
JAMES BOND 007 69.000  
JAMMIT I 44.500  
JUNGLE STRIKE 78.000  
KICK OFF 3 44.500  
KING OF MONSTER 36.000  
LAST BATTLE 55.000  
LOTUS 2 55.000  
MICKY & DONALD 94.000  
MORTAL KOMBAT 39.000  
ONE ON ONE BASKET 48.000  
PUGSY 42.900  
RITORNO AL FUTURO 3 37.000  
SPACE HARRIER II 39.000  
SPIDERMAN 39.000  
SUPER HANG ON 79.000  
SUPER JAMES BOND 3 55.000  
SUPER KICK OFF 49.000  
SUPER MONACO GP 2 45.000  
SUPER OFF ROAD RACING 49.000  
TALMIT ADV. 44.500  
TAZMANIA 49.000  
TOKI 39.000  
TWO CRUDE DUDE 45.000  
VIRTUAL RACING 134.000  
WONDER BOY MW 29.000  
WORLD CUP USA 94 49.000  
WWF WRESTLWAMNIA 79.000  
ZOO

**PREZZI PAZZI, PAZZIIII!**

RAGAZZI !! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!

MD NBA JAM 92000	MD T2 the movie 49000
MD SPIDERMAN X-MAN 47000	MD WIZ a LIZ 45000
MD JURASSIC 69000	MD SONIC 3 99000
MD VIRTUAL R. 139000	MD INDIANA J. 44000
MD UNIVERS.SOL. 45000	MD HARD DRIV. 39500
MD GLOBAL GLAD. 44500	MD ALISA DRAG. 36000
MD STREET OF RAGE 3 95000	MD STREET FIGH. II 95000

QQ NBA JAM 59000	QQ T2 the movie 38000
QQ ROBODOP 3 38000	QQ MORTAL C. 46000
QQ HOOK 39000	QQ DRACULA 39000

SNES NBA JAM 78000	SNES T2 ARCAD 53000
SNES spiderman x-man 65000	SNES KICK OFF 63000
SNES SENSIBLE S. 90000	SNES JURASSIC 73000

ECCEZIONALE PER IL T2O GAME BOY  
PREZZI PAZZI A PARTIRE DA L. 29.000  
TELEFONA SUBITO!!!!!!

GAME GEAR + 4 GIOCHI 219.000  
ALIMENTATORE 18.000  
MASTERGEAR CONVERTER 29.000  
LENTE GAME GEAR 29.000

----- GIOCHI GAME GEAR -----

ADAMS FAMILY 52.000  
ALADDIN 63.000  
ALIENS 3 49.000  
AXE BATTLER 47.000  
BART SIMPSON vs SP.MUT. 39.000  
CHAKAN 39.000  
COSMIC SPACEHEAD 39.000  
GLOBAL GLADIATORS 42.000  
GP-RIDERS 55.000  
LAST ACTION HERO 45.000  
MARBLE MADNESS 42.000  
MASTER OF DARKNESS 42.000  
SONIC & TAILS 59.000  
SUP OFF ROAD 26.000  
SUPER STAR WARS 55.000  
WILLY IL COYOTE 52.000  
WORLD CUP USA 94 52.000  
----- GIOCHI MASTER SYSTEM -----  
AFTER BURNER 29.000  
ALEX KIDD 29.000  
BANK PANIC 27.000  
DONALD DUCK 37.000  
GOLDEN AXE 39.900  
INDIANA JONES 37.000  
JAMES BOND 007 37.000  
PIT FIGHTER 32.500  
PREDATOR 2 37.000  
PRINCE OF PERSIA 37.000  
R-TYPE 29.000  
RENEGADE 37.000  
RITORNO AL FUT.3 32.500  
RUNNING BATTLE 24.000  
SPIDERMAN 2 32.000  
T2 THE MOVIE 32.000  
VIGILANTE 24.000

CONSOLE SNINTENDO ITA. 229.000  
ADATTATORE UNIVERSALE 25.000  
JOYPAD PRO-4 TURBO 29.000  
JOYSTIC PRO-5 (6 TASTI) 79.000  
JOYSTIC SUPER 1 79.000

----- GIOCHI SUPER NINTENDO -----

AMAZING TENNIS 69.000  
CHUCK BOCK 69.000  
DRACULA 79.000  
FATAL FURY 59.000  
FIFA INTER-SOCCER 79.000  
FINAL FIGHT 2 58.000  
FLASHBACK 58.000  
KEVIN KEEGAN 58.000  
KICK OFF 3 109.000  
NINJA WARRIORS 89.000  
SOCCER KID 69.000  
SUPER NINJA BOY 69.000  
SUPER TRODDERS 65.000  
TAZMANIA 69.000  
USA ICE HOCKEY 75.000  
WOLFCHILD 85.000  
WORLD CUP USA 94 85.000  
WORLD SOCCER 65.000  
WWF ROYAL RUMBLE 65.000



Spedizioni a mezzo posta, fino ad esaurimento scorte. Altri titoli a richiesta. Tatta la merce è garantita, ed è solo ORIGINALI (Euro, Usa, Jap). Disponibili listini per rivenditori.

**GAME BOY**

**SUPER NINTENDO**

**SEGA**

**GAME GEAR**

TUTTI I MARCHI E NOMI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGGITIMI PROPRIETARI

# PINBALL DREAMS 2

*Un certa nostalgia coglie un po' tutti quando sentiamo parlare di flipper, ricordando le partite a questi antenati dei moderni videogiochi. Lo stesso avviene in questa ottima simulazione, terzo episodio di una serie di successo.*

Per giocare a flipper di questi tempi ci si deve ormai rassegnare a pagare 1000 lire per una partita che, se il tavolo è sconosciuto o non si è molto abili, speso dura pochi minuti, lasciandoci non poca amarezza per quei soldi spesi che avremmo potuto investire in qualcosa di più duraturo. Come soluzione a questo problema sono nati i simulatori di flipper su home computer che, per quanto non potessero regalarci le stesse sensazioni di un tavolo da bar, sono andati con il tempo migliorando, arrivando oggi ad ottimi livelli di realismo. A questo ha senz'altro contribuito la 21st Century Entertainment con la sua serie di flipper che per quasi tutti i sistemi si trova ai primi posti in questa categoria.



Questa particolare figura vi introdurrà nel mondo di PD2.



Ovviamente PD2 non fa eccezione e ci offre quattro nuovi tavoli con le stesse caratteristiche dei precedenti titoli che li avevano resi dei successi. Infatti, oltre alla quasi totalità di bonus che è possibile trovare nei tavoli da bar (ad esclusione dei multiball per ovvii motivi di gestione di velocità e di schermo), è presente l'opzione di spingere il tavolo con un colpo per ottenere salvataggi impossibili o per arrivare ad un bonus altrimenti irraggiungibile. Inoltre le routine di gestione dei movimenti della pallina sono quasi perfette, con l'uso di rimpalli irregolari e imprevedibili che danno un ottimo realismo al gioco.

Acrobazie volanti e loop mozzafiato per il tavolo del Barone (Carlo Rosso).



Come per i precedenti titoli (dove tra l'altro ero un mito) mi sono divertito moltissimo a giocare con PD2: i flipper sono abbastanza vari ed offrono una valida alternativa a chi si è stufato dei due titoli precedenti tra cui comunque il secondo, Pinball Fantasies, rimane senza dubbio il migliore. Ho provato il gioco su un 486 e non ho riscontrato alcun tipo di rallentamento, ma con un 386 i movimenti della pallina e la risposta dei comandi sono notevolmente rallentati rendendo il gioco quasi ingiocabile. Tutto sommato rimane uno dei migliori simulatori di flipper per PC, un obbligo per chi ha giocato molto con i titoli precedenti.

CARLO BARONE



Sott'acqua senza bombole giocando nel regno di Neptune.



L'elefante troneggia al centro del Safari.

## SU QUALE TAVOLO GIOCHIAMO OGGI?

Come già detto sono quattro i flipper a disposizione, pur mancando quello di ambientazione horror che preferivo nei precedenti titoli.

**NEPTUNE:** a spasso nel regno di Nettuno (ma va!) tra sirene e squali saranno i pesci ad indicare l'accrescersi del nostro punteggio. Ci sono parecchi bersagli da colpire e un tesoro affondato da ritrovare.

**SAFARI:** la savana offre un'ottima ambientazione per questo flipper, dove gli animali e le loro orme ci condurranno a battere l'high score del momento, dandoci la possibilità di salvare il nostro nome.

**REVENGE OF ROBOT WARRIOR:** un titolo da fantascienza di serie Z per il tavolo più noioso di tutti a causa di tre difficili rampe che illuminano i restanti bonus.

**STALLTURN:** wow! Senza dubbio il migliore per grafica e schema di gioco; vario e ricco di possibilità, vi porterà ad emulare le gesta del Barone Rosso sfrecciando nei cieli con dei meravigliosi biplani.





# SAM & MAX HIT THE ROAD

*L'umorismo e le buffonate di questo simpatico quanto strano duo non si erano mai viste prima. E' tempo di andare a fare un giro con Sam & Max...*

L'aspetto più importante di una buona avventura risiede nel testo scritto, per una versione CD l'abitudine è di migliorare questa componente con una versione parlata. E questo è ciò che la LUCAS ARTS ha fatto per questa versione che esce con un ritardo di circa un anno rispetto all'originale su disco.



*Avvicinandovi alle persone potrete assicurarvi di non avere qualcosa da dirvi o meno.*

## AMICI IN 5 MINUTI!

Sam & Max lavorano in coppia nel loro viaggio attraverso i villaggi turistici, dove devono tentare di risolvere i misteri di alcune sparizioni. Voi controllerete Max (il cane) per la maggior parte del gioco, ma dovrete usare anche Sam in alcuni punti dove sarà necessaria la sua collaborazione. La maggiore attrattiva di Sam & Max

risiede però nell'alta percentuale di umorismo con cui è infarcito il gioco, che deriva soprattutto dalle bizzarre animazioni a cartone animato e dai dialoghi molto divertenti. Assistere alle umoristiche animazioni che si presentano nei punti chiave per fornirvi nuovi indizi e farvi procedere nel gioco diventa così una sorta di premio per i vostri sforzi. La difficoltà del gioco è alta, ma ben calibrata in modo da non risultare frustrante neanche di fronte agli enigmi più difficili, ma considerate che non è stato aggiunto nulla, per quanto riguarda lo schema di gioco, rispetto alla versione originale su disco. Però forse il solo parlato in più non giustifica l'acquisto di questa versione su CD, visto che è più costosa della versione su floppy.

Trad. e adatt.  
di Carlo Barone



*Sam & Max hanno un inventario assai ampio per comprendere tutti gli oggetti necessari alla loro avventura. Ecco lo screen di selezione di ciò che troveremo durante il gioco.*



*Questa guardia impedirà al dinamico duo di entrare nell'edificio. E' inutile parlare, quindi cercate nel vostro inventario qualcosa che vi possa essere utile.*



*Al Luna Park i nostri eroi andranno a farsi un giro sulla ruota panoramica. Il tutto ci viene rappresentato con una delle solite sequenze animate di cui il gioco è pieno.*



*I nostri amici sono giunti ad una nuova locazione: prima di roviare è però necessario cercare qualche oggetto utile.*

*L'aggiunta dei dialoghi parlati è senza dubbio un'ottimo miglioramento rispetto alla versione originale. Le battute umoristiche sono tutte molto azzeccate e funzionano meglio ascoltate. In generale quindi il gioco è abbastanza coinvolgente, anche se creerà dei problemi a chi non conosce abbastanza bene la lingua inglese. Sia Sam che Max sono caratterizzati molto bene, e l'uso simultaneo di entrambi i personaggi non crea mai alcun problema. Ma il vero punto di forza del gioco consiste nel non dover cercare necessariamente un oggetto indispensabile per andare avanti, in quanto la trama si sviluppa indipendentemente da ciò che possedete.*

DENIZ AHMET

PC CD-ROM

AVVENTURA

85

QUALITÀ

86

LONGEVITÀ

91

GRATIA

94

SPUNGO

84

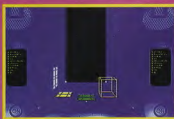
GLOBALE

LUCAS ARTS





La pannelletta ci scarozza per il livello.



#### Giocattolo e Simon?

sword che ci consentirà di ricominciare dall'ultimo punto raggiunto, cosa fondamentale per il completamento di questa missione impossibile. Purtroppo la realizzazione del gioco appare piuttosto sommaria, forse per la fretta di pubblicarlo. La grafica infatti risulta un po' scarna, gli spritte sono piccoli

(ma abbastanza curati) e si non si muovono molto velocemente. L'unico effetto veramente degno di nota rimane il fondale in parallasse, che rende perfettamente la vastità del complesso che stiamo esplorando. Il sonoro poi non è niente di eccezionale; infatti ci accompagnerà una



Riusciremo a trovare qualcosa in questa mossa in stile Akira prima che il robot si disintegri?

assicuro che chi come me ha passato molto tempo su questo gioco, non troverà alcuna differenza (persino il sonoro è rimasto inalterato con il mitico "Destroy him, my robot!" oppure "Another visitor: stay awhile, stay forever!"). Insomma il ritorno di un mito!

La nostalgia spesso gioca brutti scherzi; infatti mi ha portato a giudicare questo impossibile mission 2025 abbastanza bene, trascurando la grafica un po' deludente e la velocità non proprio esaltante. Tuttavia devo ammettere che il gioco risulta in ogni caso divertente, anche se a livello Normal ci si trova già in seri problemi per passare le prime sezioni! Un'altra pecca risiede anche nel sistema di comando, che unendo l'uso del joy con quello della tastiera rallenta un po' i riflessi (per questo mi sono trovato più comodo ad usare solo la tastiera). Non dimentichiamo poi che la presenza della versione classica è uno stimolo in più anche per coloro che non l'avevano mai giocata.

CARLO BARONE

colonna sonora piuttosto ripetitiva con degli effetti sonori limitati a qualche esplosione ed alle grida di morte del protagonista (diverse da personaggio a personaggio).

#### UNA LACRIMA SUL VISO...

...mi è scesa quando ho scoperto di poter giocare al mitico, unico, fantastico, originale Impossible Mission! Infatti è presente una opzione che ci permetterà di giocare alla versione classica, direttamente trasposta dall'originale su C64. Vi

## FACENDO SHOPPING NELLA TORRE DI ELVIN

Ecco gli allegri gadget che potrete usare per facilitare la vostra missione: STUN GRENADE: utile per distruggere i robot, ha traiettoria parabolica regolabile con la pressione del tasto.

NEEDLE GUN: spara una nube di aghi. Mucidale per l'armatura dei robot.

POWER MAGNET: attira una piattaforma lontana al livello in cui vi trovate.

CLOACKING DEVICE: vi rende invisibili e quindi invulnerabili al robot, l'ideale per cercare in tranquillità.

HOLO DISGUISE: vi maschererà da robot; potrete così girare indisturbati, ma non potrete né saltare né cercare.

UNIVERSAL RESET PLATFORM DEVICE: stessa funzione dell'originale: riporta le piattaforme al livello di partenza.

JETPAC: vi consente di volare per raggiungere punti altrimenti inaccessibili. Potrete anche sparare, ma dovrete fare attenzione al carburante.

AUTO SOLVE: risolverà automaticamente il puzzle del livello in cui vi trovate se avrete recuperato tutti i nove pezzi necessari.



GRAFICA

70

Si poteva fare di meglio.

SONORO

68

Musica ripetitiva ed effetti sonori scarni.

GIOCABILITÀ

82

Divertente e coinvolgente.

LONGEVITÀ

88

E' davvero una missione impossibile!

GLOBALE

81

Un bel gioco, soprattutto con la versione classica inclusa!

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

SI RINGRAZIA NEWEL PER AVERCI FORNITO IL GIOCO



Con l'Invisibilità attiva è uno sparo a girare per il livello.

# TWISTED.

## The Game Show

Per tutti i fan di Mike Bongiorno o per le persone che darebbero un braccio per partecipare alla "Corrida" (facendo la figura del "Gioco dell'Oca") ecco arrivare dalla EA Twisted, una versione "leggermente" aggiornata del mitico Super Flash. Allegraaaaa...

"Live from the Palindrome, where reality is irrelevant and it's always prime time... It's time to get Twisted!" scroscio di applausi con relativo ingresso del presentatore... "Allegria siore e siiori... eh... eh... Mi presento: sono Twink Fizzdale, il conduttore di questo show e questa è la mia vallettaaaa: Miss Loreline". Bene, ora ve-



Fatevi un bel segno della croce e poi scegliete la casella!

niamo a noi. Lo scopo di Twisted è molto semplice, praticamente si tratta di una specie di gioco dell'Oca. I concorrenti (che vanno da 2 a 4) dovranno infatti riuscire a raggiungere, passo passo, la sommità di un'enorme scala a chiocciola di ben 90 gradini. Per fare questo dovranno avvalersi del mitico tabellone numerico che stabilirà l'entità dei loro spostamenti. Naturalmente ogni gradino presenta insidie particolari: potrete finire su una Bozo Square, che vi farà perdere un turno, oppure essere spediti nella mitica Wheel of Torture, ma molto probabilmente (a meno che non vi chiamate Frank) finirete spesso sulle varie caselle gioco. Qui dovrete cimentarvi in una delle varie prove presentate su di un tabellonecino stando attenti a non farvi fregare dall'avversario che noi selezioneremo. Eh già, gente, proprio

coil! Mica pensavate di decidere voi la prova? Un altro concorrente deciderà, a vostra insaputa, una delle 3 linee del tabellone e poi starà a voi riuscire a beccare, con profondi ragionamenti e meditazioni guru, la colonna migliore, naturalmente dopo aver detto almeno un paio di rorari. Le prove con cui vi dovrete cimentare sono le più svariate. Vi capiterà di dover ricomporre filmati fatti a pezzettini, zappare gli spot pubblicitari prima che questi provochino l'esplosione di una bomba o, ancora, rispondere a una serie di domande sulla cultura Pop, sullo Sport e chi più ne ha più ne metta. Ogni volta che risolverete con successo un gioco vi verrà data la possibilità di tirare di nuovo i dadi e quindi di andare... sempre più in alto... altrimenti vi toccherà passare la



Bene gente, siete pronti a giocare con la Wheel of Torture?



Ehi Frank, ma che ci fai lì in mezzo?

### STEP BY STEP

Per tutti i quizzioli incalliti e per tutti gli amanti delle sfide "impossibili" ecco ora una rapida descrizione dei 7 giochi principali:

#### SUPERMARKET HIGHRISE

In questo gioco dovrete riuscire a individuare tra 3 oggetti quello presente tra i 12 che vi vengono mostrati all'interno di un frigo subito dopo l'intro. Indovinatelo e la seconda volta che lo giocherete dovrete indovinarlo 2 volte fino a un max di 3. Ehi Maurizio, ma cos'è che sono tutte quelle facce?



#### DEPARTURE LOUNGE

In questo game dovrete riuscire a ricomporre l'immagine che vi viene proposta all'inizio, facendo ruotare le varie facce dei cubi da cui è composta. E' una prova ab-

bastanza semplice, naturalmente a patto che non comincino a farvi vedere cieli stellati e nebulose!

#### SOUND BITES

Qui dovrete semplicemente accoppiare per verso (ovvero per il rumore prodotto) le immagini dei vari presidenti degli Stati Uniti. Ehi Maurizio, tocca a te? Ok ragazzi, che ne dite, cantiamo tutti in coro?



#### TWIN PEEKS

No, ragazzi, non preoccupatevi! In questo gioco non dovrete scoprire chi ha ucciso Laura Palmer, ma semplicemente accoppiare le varie figure. Memory doceti!



#### MYSTERY MATINEE

Ehi, ma che sta succedendo?!? Cos'ha 'sto filmno? Accidenti, sta a vedere che in questo gioco ci tocca rimettere in sesto questo paucigo e tutto con le immagini sotto che vanno. Non ho parole...



mano al giocatore successivo.

Naturalmente la vittoria (e il nostro premio!) spetterà a chi riuscirà a raggiungere la sommità della scala per primo. Ok Boys! It's time to get Twisted!"



Bill e Ronny che si prendono a pernacchie? Mitico!



Sinceramente non so proprio chi sia il più beato tra i due. Voi che dite?

OH, NOOO...

## THE BOZO SQUARE!

Veramente Incredibile! Questo Twisted, dal punto di vista tecnico, è veramente un gioco impressionante! La grafica dei vari personaggi e i fondi è stata realizzata con una cura incredibile tanto che, certe volte, vi sembrerà di stare davvero assistendo a

Spassoso! Ecco qual è l'unica parola che mi viene in mente per questo game. Mi sono divertito tantissimo a giocare con Gabrio, Marco e Francesco (che tra l'altro ha stabilito il nuovo record di bombe: ben 13!) e con tutti gli altri miei amici facendo un casino indavolato; ma sono proprio queste le situazioni in cui Twisted dà il meglio di sé. L'atmosfera del programma infatti è dannatamente beota, con una grafica e un sonoro veramente impressionanti. Cuccatevi Twink mentre lancia gli spot pubblicitari, sorbitevi la valletta che vi sbeffeggia dopo che avete fallito una prova e gustatevi le varie voci fuori campo e il marasma di stacchetti musicali. Insomma, ci troviamo di fronte a un game molto intripante e divertente, peccato che per poter giocare e apprezzare come si deve dovette avere almeno una "spalla". Concludendo, un acquisto obbligato se state cercando un gioco per passare mitici pomeriggi all'insegna di Mike con i vostri amici. Se invece volete un prodotto "classico" o, semplicemente, siete spesso da soli lasciate stare, in fondo è solo un gioco!

FABIO RAVETTO

## ZAPPER

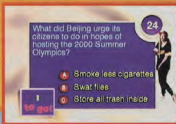
In questo gioco dovrete spostarvi con il cursore sugli schermi televisivi e zappare via gli spot pubblicitari prima che vi esploda in faccia una bella bomba.

## FACE LIFT SALOON

In questo game dovrete riuscire a ricomporre 3 facce che sono state affettate. Sembra una cosa facile ma dovrete solo provare per vedere le cose che vi vengono fuori!



"Ehi Fabio, ma i giochi non erano 77?" Sì, è vero, comunque già che c'ero ho pensato di inserirvi dentro anche una schermata delle domande. Provate un po' a vedere se sapete la risposta..."



3D0

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: INTERNI

QUIZ

GRAFICA

90

Semplicemente mistica, sia per la realizzazione, sia per l'atmosfera beota! Inoltre l'accesso al CD viene gestito in maniera praticamente perfetta.

SONORO

88

Ottimo, con un parlato chiarissimo e un sacco di effetti sonori da cartuccia del 100 e L.

GIOCABILITÀ

80

È il classico game che caricature per passare pomeriggi di sano divertimento con i vostri amici.

LONGEVITÀ

79

Praticamente infinita...

GALEAZIA

83

Un buon titolo che vi fornirà ore e ore di divertimento con i vostri amici. Praticamente inesistente come gioco da single.

AZIONE:  
STRATEGIA:  
DIFFICOLTÀ':



uno show televisivo. Anche il sonoro è veramente ben fatto e contribuisce a creare quell'atmosfera beota e scanzonata che è una delle caratteristiche peculiari di questo prodotto. I 7 sottogiochi non sono niente male e, anche se alcuni possono risultare un po' "infantili", sono sufficientemente vari. Tutto questo, unito alle oltre 1000 domande, alle varie caselle di imprevisti e alla possibilità di variare il livello di difficoltà con 4 diversi gradi, fa di Twisted il miglior gioco di quiz esistente su computer o console.

I 6 personaggi tra cui potrete scegliere il vostro concorrente sono davvero fuori dal mondo e l'unica "nota dolente" del programma è la necessità per giocare di essere almeno in 2.

# SUPER METHANE BROS

*Un altro gioco di piattaforme che mi ricorda molto... mmmh, adesso mi sfugge il nome, ma prima o poi mi verrà in mente.*

Puff e Blow, due fratelli che vengono dal regno di Chronos, sono molto complessati a causa del loro nome. Un giorno, mentre il loro papà li sta portando a scuola, cadono entrambi dalla macchina. Subito la vista di una strana torre, talmente alta da non poterne scorgere la fine, li incuriosisce parecchio. Purtroppo però, una volta entrati il Guardiano della torre non si mostra troppo amichevole e li imprigiona. Per uscire i due fanciulli dovranno recuperare i quattro frammenti della Chiave dorata del Destino, superando i cento livelli della torre. Ogni frammento sarà difeso da un boss e per recuperare l'ultimo i due dovranno fare i conti con lo stesso Guardiano. Riusciranno i fratellini a scappare da quella trappola infernale e tornare in tempo per l'ora di ginnastica?

## IL METANO TI DA UNA MANO

Il Guardiano non è poi tanto cattivo, almeno non più di un doberman a cui hanno scacciato le gengive. Per cui decide di dare una possibilità agli nemici fratellini, regalando loro una pistola lancia-Gas. Con questa è possibile intrappolare i ne-



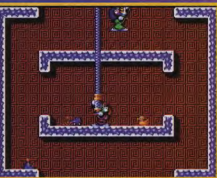
Sucker sono dei blocchi molto lenti, gli Zoom degli strani animali che viaggiano su una ruota e che vengono sputati da un generatore che va eliminato immediatamente sparandogli addosso le sue

## Una porta porticina.



## Oltre i generati

stesse creature. Infine i Mechabug sono dei mezzi cingolati. Nei vari livelli potete trovare oggetti come il Turbo che aumenterà notevolmente la vostra velocità, la pozione che vi darà l'invincibilità o bombe "intelligenti", le alle che vi faranno svolazzare continuando a premere, la candela che sparerà fiamme ai nemici, le stelle colorate che rinforzeranno il vostro sparo, oltre a piccoli item che vi daranno solo punti. Alcuni come lo xilofono faranno apparire stanze segrete. In alcuni quadri troverete dei blocchi che vi impediranno il passaggio; bisognerà prelevarli con il vostro fucile per poi rilasciarli altrove. La



## Il livello è terminato.

micci sparando una prima volta, intrappolarli all'interno del fucile sparando ancora e tenendo premuto il pulsante, per poi spiacciarli contro una parete rilasciandolo. Gli scagnozzini del Guardiano sono di molti tipi: i Bugg sono piccole coccinelle che vanno lentamente ma che possono compiere accelerazioni improvvise, i Whirrigig sono api volanti, gli Spike mostri muniti di chele che saltano imprevedibilmente, i Clown lanciano dei birilli, i

*Come ho già detto, le due versioni sono praticamente identiche. Ma allora il programma per Amiga è favoloso, emulando perfettamente un 32 bit? In realtà il gioco in sé non è certamente una meraviglia e quindi anche gli amighisti non troveranno un prodotto sopra la media. Io però me la sono presa particolarmente con il CD di casa Commodore proprio perché non capisco come si possa proporre una simile mediocrità su una macchina relativamente potente e ciò a prescindere dal divertimento che il gioco possa offrire. Eh già, perché alla fine dei conti da questo punto di vista SMB non delude. Al primo sguardo, nelle menti dei giocatori più esperti sarà sicuramente balzato il ricordo di Bubble Bobble. In effetti i due giochi si somigliano abbastanza (anche se il primo è, a mio avviso, quasi un capolavoro) e in comune hanno il grande divertimento che si prova giocando in due, cercando di fragare all'avversario ogni oggetto con un occhio di riguardo alla carta che gli manca per vincere l'ovino. Se siete delle povere persone sole, senza un amico che vi tenga compagnia ogni tanto, girate pagina.*

GABRIO SECCO

## ANCHE PER CD32

Ho provato il gioco anche nella sua versione "consolistica" e ne sono rimasto molto deluso. Se per l'Amiga si parla di un gioco comunque nella media, non si può dire altrettanto per il CD32. Mi aspettavo per lo meno musiche fantastiche, gioco molto più veloce e grafica accuratissima. In realtà l'unico vantaggio che potrete trarre giocando con la console è quello di potere disporre di due pulsanti. I brani su CD sono ben undici anche se alla fine sembra sempre di sentire lo stesso. Qualitativamente solo un paio si salvano, ma la cosa che più sconcerta è la pessima registrazione: addirittura alcuni sembrano in mono!



Questi cubi non fanno molto ridere.



Ey! Il silenzioso finché potete.



E' così la vita estral

stessa cosa dovrete fare con le molle, grazie alle quali potrete arrivare in alcune zone altrimenti irraggiungibili. Alcuni livelli contengono dei forzieri che si apriranno saltando in punti nascosti e all'interno vi troverete centinaia di oggetti bonus. Anche le porte sono una grande riserva di punti. Le carte, che appariranno quando finirete il quadro prima che appaia la scritta HURRY UP, serviranno per vincere una vita completando un poker d'assi. Per quanto riguarda i modi di giocare si può dire che sono sostanzialmente due: il primo, molto noioso, prevede la completa collaborazione tra i due

giocatori per terminare ogni quadro. Il secondo è invece molto più divertente e vede i due farsi scortrettezze a vicenda, sparandosi in faccia i nemici intrappolati o cercando di fregare gli Item. Attenzione però a non rovinare le amicizie.

Gabrio Secco

Vedendo per la prima volta SMB mi è subito venuto in mente Tumblepop) un coin-op che riscosse, qualche anno fa, un discreto successo nelle sale giochi (specialmente in quella di "mani di fata"). Tra le tante similitudini che SMB ha con altri giochi del suo genere, spicca una simpatica particolarità ossia (per quello che riguarda alcuni stage) la continuità dello schermo di gioco che in alcune situazioni può rivelarsi un'arma a doppio taglio, soprattutto se si gioca un doppio in "INFAM-MODE" (Mazok se' un mito: sforni "neologismi" allo stesso ritmo con cui sparava palle il vecchio Number One di Alan Ford! ndMaurizio). Anche se sono un po' pochini (circa un decina), devo dire che i crediti messi a disposizione dal gioco sono davvero provvidenziali, se si pensa al numero di stage e mostri che si dovranno affrontare per giungere al termine dell'avventura. Come al solito ho diretto la mia prima occhiata alla grafica dei personaggi e devo dire che sono rimasto piacevolmente sorpreso, sia per quello che riguarda l'animazione, sia per quello che riguarda i fondali.

MARCO MAZZOCCHI

AMIGA

APACHE

SVILUPPATORI: INTERNI

PIATTAFORME

80

Carini gli sprite e i fondali...  
...ma l'azione risulta un po' fenta.

55

Musica noiosa e ripetitiva.

74

La struttura di gioco è molto semplice.

69

Da soli non vi divertirete molto, ma con un compagno...

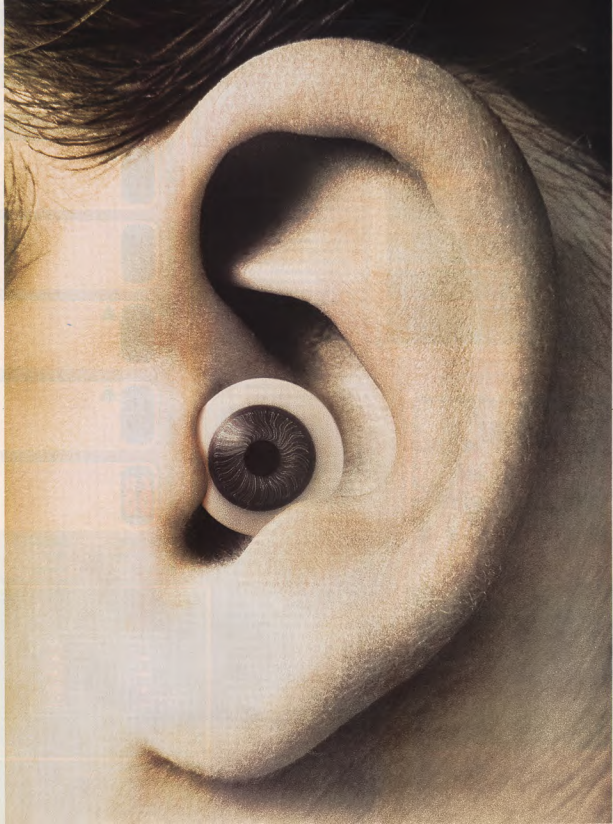
68

Un gioco carino che va assolutamente giocato in due.

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



Occia! Espostare prima i blocchi.





# CHI NON SI FA VEDERE NON SI FARÀ SENTIRE.

**SIM HI-FI '94**

**26° Salone Internazionale Strumenti Musicali,  
High Fidelity, Video ed Elettronica di Consumo.**

*E ancora: Videoproiezione, Home Computer, Home Theatre, Car Stereo, Computer Grafica. Le novità 1994-95 da tutto il mondo. La più avanzata proposta tecnologica. La più grande vetrina europea per gli operatori e per il pubblico.*

*Il più ricco festival di fine estate. Cento manifestazioni speciali. Conventions. Concorsi. Spettacoli. Incontri. Gare. Premi. Prove pratiche. Meetings. Workshops.*

*E la novità di "HEI - Home Entertainment Inside '94". Home Video, CD audio e video, Editoria interattiva su CD, Videogames avanzati, Realtà Virtuale, Multimedialità. A "New Technology" le anticipazioni del futuro. A "Future Store" gli acquisti di software in Fiera.*



**Ingressi:** Pubblico - Porta Meccanica e Porta Edilizia.

Operatori - Reception di Via Spinola.

**Orario:** 9.30 - 19.00 **Aperto al Pubblico:** 15 - 16 - 17 - 18.

**Giornata Professionale:** Lunedì 19.

**Segreteria Generale:** Via Domenichino, 11 - 20149 Milano  
Tel. 02/4815541 - Fax 02/4980330 - Telex 313627.



**FIERA DI MILANO dal 15 al 19 Settembre 1994**



# ELFMANIA

Preparatevi a vedere una delle migliori grafiche mai apparse sul 16-bit di casa Commodore...

La cosa che maggiormente rende l'Amiga ancora competitiva risiede nell'attrazione che esercita sui programmatori più dotati, cosa molto simile a quella capitata al C-64 prima di lei. In generale queste sono delle persone arroganti e dotate di molto talento, specialmente chi ha lavorato nel giro dei demo. E per qualche strana ragione provengono di solito dalla Scandinavia.

La collisione sprite è senz'altro la pecca maggiore del gioco. Saremo o no riusciti a colpire l'avversario?



In Elfmania troverete un ottimo sistema di caricamento che ridurrà al minimo i tempi di accesso al disco.



L'intelligenza artificiale dei personaggi controllati dal computer è eccezionale, non permettendovi di ripetere sempre la stessa mossa per vincere (tipo la spazzata bassa) come nella maggior parte dei picchiaduro.



Dunque diamo uno sguardo all'ultimo prodotto della software house finlandese Terramarque: Elfmania, un classico picchiaduro uno contro uno sullo stile del mitico Street Fighter 2. Pare che lo sviluppo di Elfmania sia stato piuttosto travagliato e quindi piuttosto

lungo; la nostra preview infatti risale a un bel po' di numeri fa, ma finalmente potremo vedere se la nostra attesa è stata più o meno premiata.

## SHO-RYU-KEN! NO, SCUSATE, HO SBAGLIATO...

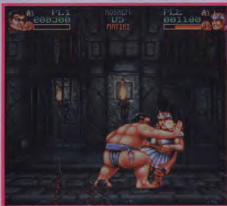
Sicuramente la maggior parte di questo lungo tempo è stato impiegato nella realizzazione grafica: infatti è semplicemente



Dovete veramente vedere Elfmania in azione. La grafica del gioco e i fondali in parallasse sono incredibili, come incredibile è la mancanza di rallentamenti.



Potete eseguire solo poche mosse, anche se ogni personaggio possiede una propria mossa speciale (che miseristi).



Gli effetti sonori sono alquanto strani e spesso sentite esclamazioni di vittoria sul tipo di "Excellent" o "Rock me baby" (!?!).



Non ci sono limiti di tempo durante il combattimento. Questo permette di restare in difesa anche se si ha poca energia.

meravigliosa, tanto da farvi pensare di giocare su un Super Nes e non su di un normale Amiga 500. In aggiunta sono presenti caricamenti veloci, ma la musica, seppur bella, sembra più adatta ad una manifestazione pacifista che ad un picchiaduro. L'ultima cosa da analizzare rimane ora la giocabilità, che è comunque l'aspetto più importante in un gioco. Questa è purtroppo la vera nota dolente del gioco e che non gli permette di diventare un capolavoro; infatti i maggiori difetti si trovano nella collisione degli sprite, che a volte risulta imprecisa e non distinta da alcun particolare grafico (vi capiterà molto spesso di non capire se avete o meno colpito l'avversario), parlare poi della scarsità di mosse dei personaggi per la maggior parte tutte molto simili tra loro.

Trad. e adatt. di Carlo Barone



Per vincere dovete viaggiare attraverso Mumulandia. Le vittorie sono indicate da un cerchio o da una croce a seconda del lato in cui giocate.

AMIGA

TERRAMARQUE

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

95

▲ Eccezionale, spettacolare e metteteci ogni altro aggettivo positivo che vi venga in mente.

80

▲ Musicchette carine...  
...ma più adatte ad un platform che ad un picchiaduro.

74

▼ Poche mosse ed una collisione sprite veramente "de" paura

75

▼ Quando lo finirete (e non accadrà tanto tardi) vi rimarrà qualche sfida contro un amico, ma niente di più.

74

▼ Impeccabile dal punto di vista tecnico, ma in un gioco così non basta; senza dubbio potete essere migliore, e di molto.

LONGEVITA' GIOCABILITA' SONORO GRAFICA GLOBALE

Elfmánia ha di certo la grafica più impressionante che io abbia mai visto su Amiga. Bisogna anche ricordare l'ottima intelligenza artificiale dei personaggi controllati dal computer, ma come già detto il game perde molto in giocabilità, senza contare la musica di certo inadatta per questo genere di gioco. Con l'imprecisione della collisione sprite e la scarsità di mosse che completano l'opera, si può solo sperare che la Terramarque risolva questi problemi in una futura ed eventuale Special Edition. Elfmánia rimane comunque un ottimo picchiaduro, ma in ogni caso inferiore a giochi come Mortal Kombat o Body Blows.

RIK SKEWS

# PACIFIC STRIKE

*A quasi due anni dall'uscita di Strike Commander, la Origin ci propone le stesse routine grafiche questa volta però ambientate nei cieli del Pacifico durante la Seconda Guerra Mondiale.*

Tutti ormai sanno quanto io sia appassionato di simulatori di volo: datemi un'isola deserta, un PC superaccessoriato, tre o quattro programmi di simulazione aerea e mi avrete reso un uomo felice.

Per questo la curiosità è stata grande quando Maurizio (avete presente il mega direttore galattico? Beh, è lui...) mi ha affidato l'incarico della recensione. In questo gioco, nei panni del solito pilota di turno, veniamo a vivere in prima persona tutta la guerra del Pacifico che vede Americani e Giapponesi darsela a più non posso per un periodo di oltre quattro anni. A nostra disposizione



*Dopo le prime missioni riusciremo anche noi a salire sul mitico Corsair: un aereo dal motore potentissimo e dall'armamento incredibilmente letale.*



*L'aereo dall'interno. I cruscotti a disposizione sono quattro, a seconda del tipo di aereo che andremo a pilotare. La striscia gialla al centro dello schermo altro non è che una raffica sparata da un aereo avversario.*

avremo svariati aerei, che ci permetteranno, via via che la trama si dipanerà, di compiere le missioni più diverse, che includono scontri tra caccia, attacchi al suolo, siluramenti di navi, ecc. Alla base di tutto sta una bella trama, che non smentisce la tradizione Origin riguardo all'originalità ed al numero dei colpi di scena che si susseguono durante lo svolgersi della guerra.

## IL GIOCO

Già dall'introduzione e dalla prima missione



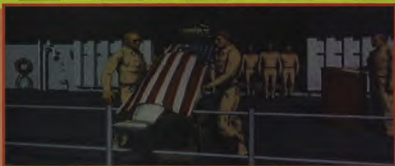
spiccano con chiarezza i pregi e i difetti di questo programma: la grafica è magnifica, iperdettagliata nei particolari dei vari aerei ed iperdefinita per ciò che riguarda i fondali. L'audio è sonoro, con musiche molto adatte al periodo storico in esame e con effetti sonori di grande qualità (avevamo in funzione anche il modulo Speech Pack, di cui si parla più in dettaglio in un apposito box). Ma quello che lascia a dir poco sconcertati è "la sindrome da caricamento" di cui il gioco soffre pesantemente. Mi spiego meglio: ogni tot secondi, quando il programma si trova a dover disegnare sullo schermo un particolare oggetto o fondale, l'azione si blocca ed il led del mio hard disk comincia ad accendersi per alcuni secondi, per poi ripartire all'improvviso come se niente fosse. Potete ben immaginare come questo aspetto non sia particolarmente positivo, visto che stiamo parlando di un gioco di simulazione aerea che vede nell'illusione di essere realmente là dove si sta svolgendo l'azione uno dei suoi punti di forza fonda-

mentali. Dopo aver più volte modificato il settaggio del gioco e del nostro computer siamo giunti ad una sola conclusione: per risolvere efficacemente il problema bisogna possedere almeno 8 megabyte di RAM (op-

## Che dire di un gioco così?

*Graficamente è molto bello e dal punto di vista tecnico risulta indubbiamente molto avanzato. Sono presenti ombreggiature, texture mapping e tutto ciò che è all'avanguardia nelle nuove tecnologie grafiche. Anche l'aspetto sonoro risulta curato con molta attenzione, senza contare che con lo Speech Pack il gioco guadagna molto in coinvolgimento. Il manuale poi è veramente ben fatto, con le schede descrittive dei vari aerei realizzate molto bene. Quello che mi lascia perplesso riguarda invece l'aspetto relativo al divertimento, che viene seriamente intaccato se non si ha la fortuna di possedere un computer ultraveloce ed ultracostoso. Personalmente ritengo Pacific Strike nettamente inferiore ad Aces of the Pacific (prodotto dalla Dynamix), che considero ancora di gran lunga il miglior gioco sugli schermi aerei nel Pacifico durante la Seconda Guerra Mondiale: magari la grafica non è così iperdettagliata, ma la fluidità della grafica e la possibilità di volare anche con aerei giapponesi depongono senza dubbio a favore di quest'ultimo.*

GIAMPAOLO MORASCHI



Se non saremo più che attenti durante i combattimenti aerei potremo fare questa brutta fine: in pasto ai pesci in un bel sacco mortuario.

pure un controller dotato di una grossa cache memory). Un altro aspetto non particolarmente entusiasmante è dato dalla scatto della grafica, che in mancanza di una scheda video local bus rimane sempre a livelli inaccettabili anche diminuendo al minimo il livello di definizione grafica. E si che ho provato il gioco non su di un 386 SX, ma su di un 486 a 33 MHz! L'aspetto della scattosità è poi particolarmente irritante dal momento che per abbattere gli avversari dobbiamo far ricorso alle sole mitragliatrici (niente missili a ricerca calorica, sorry), per cui avremo bisogno di una precisione millimetrica che questa grafica tutt'altro che fluida di certo non favorisce. Tornando per un attimo al discorso della quantità di memoria, ho anche riscontrato che diverse

volte (con la configurazione standard a 4 mega) il programma saltava direttamente al DOS quando si utilizzavano alcune opzioni nella sezione instant-action, segno che gli 8 mega sono davvero necessari. Quindi Pacific Strike per girare in maniera soddisfacente necessita di un 486 a 66 MHz, di una scheda video local bus e di almeno 8 mega di RAM. Detto questo, bisogna ammettere che il programma della Origin ha molte frecce al suo arco, per cui vanterà di sicuro molti estimatori. Infatti i pregi sono numerosi, tra i quali l'accuratezza storica, la quantità di mezzi aerei a disposizione, la grafica sontuosa ed il sonoro coinvolgente. La trama poi mi è molto piaciuta e lo Speech Pack è davvero una marcia in più.

Gianpaolo Moraschi

## SPEECH PACK: UN ACCESSORIO UTILE

Ormai la Origin ha intrapreso con decisione la via degli Speech Pack: si tratta di espansioni che aggiunte ai programmi originali permettono di ascoltare attraverso la scheda audio messaggi e parti di discorso che altrimenti sarebbero solamente scritti su video. Questo permette anzitutto un maggior coinvolgimento di gioco ed una maggior atmosfera complessiva, senza contare poi l'utilità di sentire, invece che solo vedere, determinati messaggi particolarmente importanti quando magari siamo impegnati in un serrato duello con un asso dell'aviazione nemica. Personalmente considero con grande favore questa iniziativa, che permette a chi si appassiona ad un determinato gioco di renderlo (con una spesa aggiuntiva relativamente modesta) ancora più divertente, senza per questo obbligare tutti gli acquirenti a sborsare dei soldi in più per un gioco che forse potrebbe anche non piacere.

Pacific Strike è l'ennesimo gioco Origin che si rifà all'esperienza di Strike Commander. Ci troviamo infatti di fronte ad un titolo abbastanza classico per struttura e opzioni, caratterizzato da una trama molto "cinematografica" e condito con una grafica da capogiro. Peccato che questo sia uno di quei programmi che per girare in maniera accettabile necessiti di un computer degno della N.A.S.A. Intendiamoci, questo non vuol dire che Pacific Strike sia brutto, dico solo che è vergognoso che su macchine "normali" si debba settare il gioco già al livello di dettaglio più basso. Se un titolo punta sulla grafica per battere i suoi concorrenti, bisogna che sia in grado di girare con tale grafica anche sulle macchine che l'utente medio possiede.

FABIO RAVETTO

These offer love of enemy bombers, bazooka

Questo aereo sarà veramente un osso duro: il caccia Zero è stato infatti uno dei migliori velivoli mai prodotti durante la Seconda Guerra Mondiale.



Il capitano che guida, come in tutti i giochi Origin di questo tipo, le nostre missioni. Non pare anche a voi che assomigli sfocciatamente a Sean Connery?

PC

ORIGIN

SVILUPPATORI: INTERNI

SIMULATORE DI VOLO

GRAFICA

85

Grafica dettagliatissima e con un texture mapping estremamente accurato. Troppo lenta su macchine non ultraveloci.

SONORO

90

Ottimo. Se poi avete lo Speech Pack è una gioia per le orecchie.

GIOCABILITÀ

82

Molti comandi ed opzioni. Molto difficile inquadrate il nemico ed abbatterlo.

LONGEVITÀ

87

Trama originale ed avvincente. Alcune missioni forse sono un po' troppo difficili.

GLOBALE

83

Un gioco tecnicamente all'avanguardia. Peccato che per essere divertente necessiti di computer molto costosi e con un sacco di RAM.

AZIONE:  
STRATEGIA:  
DIFFICOLTÀ':



# AL-QADIM

*Avete mai provato ad immaginare cosa sarebbe successo se il genio delle lampada di Aladino invece di farlo diventare un principe l'avesse trasformato in un calimano? No?!?! Non ci credo! Vabbè, comunque per tutti gli amanti delle atmosfere arabeggianti e per coloro che adorano le grandi "fiabe" alla Mille e una Notte (oltre alle avventure, of course), ecco arrivare, dalla SSI Al-Qadim. Che si tratti forse di una trovata geniale?*



*Ecco a voi il nostro personaggio.*



*Benvenuti al cospetto del Gran Maestro.*

*La prima prova che dovrete affrontare è, in realtà, poco più di una passeggiata. Peccato che nel resto del gioco le cose si complicheranno non poco.*

*Provate a rompere queste anfore e vedrete che bella sorpresa vi aspetta.*

*Casa mia, casa mia, per piccina che tu sia...*



Il mondo di Al-Qadim nel quale tu avventurieri ti trovi ad errare, è un regno di terre desertiche, di sabbia, di isole e di potenti geni. In queste terre dove l'onore della propria famiglia è una cosa tanto importante da condurre a feroci e mortali duelli, qui ha luogo questa nostra storia. In passato questa era una zona tranquilla e sicura, protetta dai grandi poteri di una vasta schiera di geni. Ma ora le cose sono cambiate. Infatti, molti di questi esseri soprannaturali sono stati liberati da un mitico "salvatore" e così ora non sono più costretti ad ubbidire agli ordini dei loro padroni, ma questo non è tutto.

Contemporaneamente a questa ribellione di geni, si è anche scatenata una terribile invasione da parte di mostri orripilanti, che stanno lentamente spazzando via



poter forgiare il vostro corpo ed il vostro spirito e ora siete pronti a riabbracciare i vostri cari e a poter sposare finalmente la principessa dei vostri sogni.

Tuttavia qualco-

sa mi dice che le cose non andranno proprio come avevate previsto. Infatti non appena sarete riusciti a completare l'ultima prova a cui il vostro maestro ha intenzione di sottoporvi, e avrete fatto ritorno a casa verrete subito messi di fronte a una situazione non molto rosea. Tanto per cominciare la vostra città è molto tesa a causa dei dissensi che si sono creati tra la vostra famiglia e quella del Wassab. Quindi, per prima cosa dovrete riuscire a risolvere questa situazione per passare poi allo scontro con le forze demoniache. Passando ora al



*Questa schermata non lascia presagire nulla di buono.*



*Certo che questa terra non offre davvero un gran bel paesaggio.*

gioco, la prima cosa che salta subito all'occhio è il tipo di visuale che, insieme ad altri elementi, rende Al-Qadim abbastanza simile ai giochi sullo stile di Ultima 7. La struttura del programma sta a metà tra un adventure e un action game, per cui vi troverete implicati in una vasta serie di avventure nelle quali dovrete utilizzare al massimo sia la vostra materia grigia, che i vostri riflessi. Inutile dire quindi che tutte le azioni nel game si svolgono in tempo reale (il che vuol dire niente turni. Ma vieni ndFabio), per cui, quando vi trovate di fronte a un mostro, non dovrete far altro che saltargli addosso e massacciarlo (o almeno così si spera). Le varie armi delle quali potrete avvalervi sono abbastanza numerose e vanno dalle comuni scimitarre fino alle fionde, più tutta una serie di ammenicoli magici e di incantesimi vari che però necessitano di un bel po' di esperienza per poter essere veramente efficaci. Comunque, anche se all'inizio potrete farne a meno, prima o poi dovrete mettervi di buona lena per "imparare", visto che le varie palle di fuoco, di ghiaccio, eccetera vi consentiranno di colpire i vostri avversari da distanza, il che, nelle fasi avanzate, è una cosa molto utile.

**Mitico!** Ecco qual è la parola adatta per definire Al-Qadim. In questo nuovo gioco infatti la SSI è riuscita a creare un'atmosfera veramente coinvolgente grazie ad un sapiente mix tra struttura di gioco stile adventure ed elementi arcade. La trama è molto varia e le varie imprese nelle quali vi dovrete cimentare vanno da semplici missioni di ricerca ad azioni di difesa nei confronti di villaggi. La "libertà" concessa al nostro personaggio è più che discreta, con il nostro il ragazzo col turbante che nuota, spinge massi e che si arrampica lungo scoscesi pendii. Peccato però che l'interfaccia utente, per altro molto semplice e immediata, si riveli forse un po' riduttiva. Inoltre sono rimasto deluso anche dal fatto che il nostro omino, oltre a soffrire di una insonnia permanente (che vi costringerà ad usare pozioni o a trovare delle zone speciali per recuperare la vostra energia), non possa compiere azioni "inutili" come prendere il contenuto delle giare, liberare le galline imprigionate nelle gabbie e così via. Questi sono gli unici difetti che ho trovato nel programma: per il resto non posso far altro che elogiare il lavoro svolto dai programmatori della SSI, che risulta molto curato anche dal punto di vista grafico e sonoro. **Bel lavoro ragazzi; continuate così!**

FABIO RAVETTO

che incontrerete lungo il vostro cammino, quindi il dialogo assume un ruolo molto importante. Ancora una volta le varie conversazioni vengono gestite tramite una finestra nella quale viene mostrata una serie di domande/risposte tra le quali il giocatore può comodamente scegliere. Per quanto riguarda invece i luoghi in cui vi troverete a vagare, sappiate solo che comprendono, palazzi principeschi, bui labirinti, isole sperdute e molto altro ancora.

**SI RINGRAZIA NEWEL PER AVERCI FORNITO IL GIOCO**



*Chissà chi abita dietro a questa porta?*

*Cucci, cucci... Avanti bell'anima letto, vieni qui che ho una bella cosa da darti proprio in mezzo alle orecchie!*

#### APRITI SESAMO

Per poter avere accesso ad alcune avventure che compongono il gioco dovrete prima riuscire a portare a termine altri compiti. Una parte di questi vi verrà assegnata da persone

PC

SSI

**SVILUPPATORI: INTERNI**

**AVVENTURA-ARCADE**

**GRAFICA**

**85**

*Grafica dettagliata e ben definita. Sembra veramente di trovarsi in una delle fiabe della Mille e una Notte.*

**SONORO**

**83**

*I buoni effetti sonori e le varie musiche contribuiscono a creare un'atmosfera veramente mitica.*

**GIOCABILITÀ**

**89**

*Il metodo di controllo del vostro personaggio è ben realizzato ma la cosa più importante è che l'avventura è veramente coinvolgente.*

**LONGEVITÀ**

**89**

*Un gioco molto grosso e impegnativo. Ne dovrete stregare di lampade prima di terminarlo.*

**GLOBALE**

**89**

*Un'ottima avventura per PC che vi catturerà molto a lungo grazie alla sua ottima realizzazione e alla sua atmosfera veramente fantastica.*

**AZIONE: STRATEGIA: DIFFICOLTÀ:**



**N° DISCHI:**

6

**MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK:**

16 MB

**CONFIGURAZIONE MINIMA:**

386 DX 33MHZ  
CON 4 MB DI RAM, VGA,  
HD E MOUSE.

**INDICAZIONI:**

PROVATO SU DI UN 486 A 50MHZ CON  
4 MB DI RAM E SCHEDA SOUND BLASTER.

# JURASSIC PARK



65 milioni di anni fa i dinosauri furono gli incontrastati dominatori del pianeta terra; chissà se riusciranno a sopravvivere anche in questa nuova incarnazione sul 3DO?



Cliccate su queste icone per far muovere i vari personaggi all'interno dell'isola.



**Accidenti!** Siete andati a finire all'interno del territorio di questi cari *Dilophosauri* (o *Splitter*, come vengono chiamati nel gioco). A vederli così non si direbbero molto felici della vostra intrusione. Fortunatamente vi siete ricordati di portare il vostro bel pistole elettrico, con il quale potrete tenere alla larga questa simpatiche bestiole. Un avvertimento: state attenti a non finire le batterie, altrimenti vi toccherà mettervi a correre.

Il miglior film mai fatto da Steven Spielberg, secondo l'opinione di alcune persone ('na roba), sarebbe quello che ha portato recentemente sui grandi schermi quelle vecchie ed enormi montagne di carne ambulanti che rispondono al nome di dinosauri. Tralasciando giudizi personali sulla trama, direi che ciò che ha reso questo film così popolare è stata la possibilità di vedere con una buona dose di realismo come potessero vivere e camminare sulla terra quei simpatici lucertoloni circa 65 milioni di anni fa. Di questa gloriosa esperienza dobbiamo essere grati a John Hammond (o forse no?), che dopo lunghi studi e ricerche è riuscito a ricreare il DNA dei dinosauri, grazie alla gentile collaborazione di alcuni insetti imprigionati in una bella serie di gocce d'ambra.

## STORIE DI ORDINARIA FOLLIA

Come molti di voi avranno già capito, quello che vi ho raccontato qui sopra altro non è che la trama del film, e devo dire che questo gioco per 3DO la segue abbastanza fedelmente. Anche qui infatti Denis Nedry, il tecnico addetto al computer, è riuscito a mettere fuori uso la centrale energetica del parco, allo scopo di sottrarre alcuni embrioni da vendere poi a una multinazionale rivale. Quello che però il povero perso non aveva calcolato, era che lo spegnimento del generatore principale avrebbe provocato anche un'avaria in tutti gli altri sistemi, col risultato di permettere a tutti



Man mano che verrete colpiti dagli *Spitter* perderete sempre più la vista (come viene indicato qui dalle porzioni di schermo nero). A questo punto state attenti perché i simpatici esserini vi salteranno addosso e vi posso assicurare che è una esperienza tutt'altro che piacevole.



All'interno del game potrete cimentarvi in una selezione di sotto-giochi per migliorare il vostro security status. Peccato che questi non siano altro che uno squallido mix di vecchi titoli già triti e ritriti come, per esempio, *Space Invaders*.



Andare a zonzo in macchina non è sicuramente una buona idea di questi tempi visto il traffico che c'è in giro. Figuratevi poi se oltre che con gli automobilisti passzi dovete anche fare i conti con un *Velociraptor*!





Vi ricordate questa scena del film? Ma certo che ve la ricordate. E' quella dove il Tirannosauro ha cercato di prendervi e voi siete riusciti a rifugiarvi nella Jeep. Peccato solo che ora lui stia venendo lì per aprirvi come una scatola di tonno. Se io fossi in voi schiaccerei a fondo il pedale dell'acceleratore: una multa per eccesso di velocità è senz'altro meglio di un "bacio" di quel coso, non vi pare?

## JURASSIC INTRO

Sicuramente non si può negare che sul fronte della grafica e del sonoro in questa versione sia stato fatto un ottimo lavoro (almeno nell'introduzione). Infatti non solo il programma vanta la colonna sonora d'apertura originale (quella del mitico John Williams), ma possiede anche un'ottima sequenza in FMV presa direttamente dal film. Peccato per il resto del gioco.



Questa scena apparirà senz'altro familiare a tutti quelli che hanno visto il film.



Qui ci troviamo a circa un quarto della strada sulla pellicola.



Ehi, ma qui intorno non c'è niente!

Questa versione di Jurassic Park mi ha veramente deluso. Sì, è vero, ci sono alcuni interessanti sotto-livelli e il prodotto mantiene, nel suo complesso, il feel della pellicola da sala, però il tutto è stato male implementato. Sinceramente mi è sembrato di stare giocando non a un game vero e proprio, bensì a una specie di compilation con un sacco di titoli che non si legano quasi per niente tra loro. Sicuramente la parte migliore del programma è costituita dalla sezione stile Doom, che vi vede opposti al malefico Velociraptor. Peccato però che anche questo stage diventi rapidamente noioso per la sua mancanza di azione. Peccato, una buona idea che non è stata sfruttata come avrebbe potuto. Se volete un consiglio andate a rivedervi il film: vedrete senz'altro molti più dinosauri.

PAUL RAND



Più ci si avvicina alla meta, più il panorama diventa suggestivo.



Questa sequenza mostra il dottor Grant che viene portato all'interno del parco.



Boooo! Boooo! Non si vede neanche un dinosauro; rinvogliamo i soldi del biglietto!

300

UNIVERSAL

SVILUPPATORI: INTERNI

AVVENTURA-ARCADE

GRAFICA

78

Buona l'introduzione e non male anche la realizzazione del gioco stile Doom.

Nel resto del programma la grafica è assolutamente mediocre.

SONORO

81

Bellissima la musica iniziale che fa sfoggio del tema originato della pellicola. Anche gli effetti durante il game non sono poi male

GIOCABILITA'

55

L'idea di base non era niente male...

Ma il modo in cui è stata realizzata è semplicemente disgustosa.

LONGEVITA'

63

Ad un primo impatto il prodotto non sembra poi male...

Ma già dopo brevissimo tempo vi accorgete dei suoi enormi limiti.

GLOBALE

61

Non è certo la miglior trasposizione del capolavoro di Spielberg...

AZIONE:  
STRATEGIA:  
DIFFICOLTA':



I dinosauri di vagare liberi per l'isola. A questo punto entrate in scena voi, che nel panni di un supervisore dei sistemi dovreste riuscire a condurre i visitatori del parco sani e salvi all'elipporto. Per far questo potete avvalervi del computer centrale della vostra base che vi consentirà di "guidare" attraverso opportune segnalazioni i malcapitati campeggiatori verso luoghi che non siano le mascelle di un dolce e tenero tirannosauro. Bene, fino a questo punto mi sembra che l'intro del programma segua abbastanza fedelmente il film, peccato che il problema sia il gioco.

Trad. e adatt. di Fabio Ravetto

# IL MITICO MONDO MARVEL

*Il mondo dei videogiochi ha spesso e volentieri fatto delle capatine nel mondo dei fumetti, più o meno riuscite. In occasione dell'uscita della trasposizione videolocosca del miticissimo ed incredibile Hulk CVG, vi offre in esclusiva un inedito albo di 24 pagine in collaborazione con Marvel Italia. E facciamo una panoramica su questo meraviglioso mondo che tanto appassiona giovani e meno giovani... Buona lettura!*

M.M.

Anche coloro che non sono appassionati del fantastico mondo fatto di disegni e nuvolette conoscono bene il nome Marvel. Chi, infatti, non ricorda i vecchi cartoni animati dei supereroi, trasmessi in televisione negli anni Settanta? Chi non si è emozionato guardando il telefilm dedicato all'Incredibile Hulk? A chi non è capitato, nella sua vita, di tenere fra le mani un volumetto a colori con l'edizione italiana degli smilzi albeti americani? I nomi dei personaggi più famosi della Casa delle Idee (questo il soprannome con cui è conosciuta la Marvel in tutto il mondo) sono entrati nell'immaginario di varie generazioni di lettori: l'Uomo Ragno, i Fantastici Quattro, Capitan America, Hulk, Devil, gli X-Men e centinaia di altri characters sono certamente legati a un particolare momento della storia di ciascuno di noi.

## UN PO' DI STORIA...

A prescindere dai nomi delle creazioni più popolari e dal loro impatto visivo e narrativo nei confronti di milioni di appassionati, in che ottica dobbiamo



© & TM 1994 Marvel Ent. Group.



© & TM 1994 Marvel Ent. Group.

guardare la Marvel e quale ruolo ricopre questa multinazionale nel mondo dell'editoria fumettistica (e non solo)? Marvel Entertainment Group è un'azienda di proporzioni colossali. Da cinquant'anni pubblica centinaia di fumetti a cadenza mensile, settimanale, sotto qualsiasi genere di formato, per la felicità di innumerevoli schiere di fan che seguono le sue proposte con entusiasmo e assoluta fedeltà. La produzione fumettistica spazia dal predominante genere supereroistico, alle nuove tendenze dell'horror più estremo, dai fumetti sportivi, per bambini, alle ambientazioni fantascientifiche e fantasy. Le parole d'ordine dei creativi, responsabili della produzione di ogni pagina, di ogni vignetta sono sempre state "contaminazione" e "realismo". Gli albi Marvel, che pure sono un concentrato di pura finzione narrativa, offrono tematiche disparate all'interno di ogni avventura. Da quando Stan Lee (creatore della quasi totalità dei personaggi storici della casa editrice) ha imposto il suo approccio alle storie, queste hanno sempre rispecchiato i fatti più evidenti e contraddittori della società statunitense. Molti ricorderanno le storie in cui l'Uomo Ragno affrontava in modo diretto la piaga della tossicodipendenza giovanile, molti altri avranno ancora in mente Capitan America che svelava la corruzione del governo americano, in piena epoca nixoniana. Ancor oggi le tematiche più attuali vengono affrontate e svisserate in questi albeti di appena ventidue pagine: droga, AIDS, violenza sui minori, pena di morte. Un fumetto Marvel, inoltre, non può definirsi unicamente supereroistico, ma anche fantascientifico, grottesco, umoristico, drammatico. Come abbiamo già avuto modo di dire: totale commistione di generi narrativi.

## TV & FIGURINE...

Marvel, tuttavia, non è un nome che significa solo fumetto. Da molti anni ormai è operativa la sezione californiana della Casa delle Idee che si occupa a tempo pieno della produzione cinematografica legata ai suoi personaggi di punta. Le ultime uscite e i progetti più a lunga scadenza lasciano a bocca aperta. Presto nelle reti private nazionali potremo gustarci i sofisticatissimi cartoni animati degli X-Men e di Conan il Barbaro.



© & TM 1994 Marvel Ent. Group.



© & TM 1994 Marvel Ent. Group.

## MARVEL SBARCA IN ITALIA...

Due tra i mercati più ricettivi per sensibilità ed entusiasmo per i fumetti della Marvel sono da sempre quello inglese e quello italiano. E' stato un passo naturale l'apertura della Marvel britannica, è stata un'operazione rivoluzionaria la fondazione della Marvel Italia. La filiale nazionale del colosso americano non è solamente l'unico gestore dei diritti di pubblicazione dei personaggi americani, ma una vera e propria sezione indipendente per

quanto riguarda le scelte editoriali. Sotto la supervisione del direttore editoriale Marco M. Lupol, coordinatore di un affiatatissimo team di editor, Marvel Italia pubblica quasi venti albi a cadenza mensile e un numero molto ampio di speciali fuori serie, coprendo quasi nella sua totalità la produzione originale. La filiale italiana, a pochi mesi dalla sua creazione, ha quindi già scosso il mercato del fumetto d'avventura, consolidando la sua posizione nei confronti di tutti gli appassionati.

## ... E SI FA SEMPRE PIU' INTRAPRENDEnte!

Accanto a serie classiche e di grande rilievo - come L'UOMO RAGNO, FANTASTICI QUATTRO, VENDICATORI e X-MEN - i lettori italiani possono trovare iniziative tanto moderne quanto stimolanti. Ecco quindi L'UOMO RAGNO 2099, X-MEN 2099, ambientati nel futuro dell'Universo Marvel, MARVEL COMICS PRESENTA dedicato alle ambientazioni cosmiche della casa editrice, CONAN per la fantasy, GHOST per l'horror. Fino ad arrivare a proposte più sofisticate, firmate dai migliori autori statunitensi, come MARVEL EXTRA con le storie di John Byrne, MARVEL MAGAZINE patinatissima rivista sul meglio della Marvel, UOMO RAGNO CLASSIC con la ristampa



© & TM 1994 Marvel Ent. Group.

della vecchie storie dell'Uomo Ragno e DEVIL&HULK con le avventure di Peter David e Dale

Keown. Per favorire al meglio la comprensione e l'inserimento da parte di tutti i lettori vecchi e nuovi, le varie collane sono state divise in "famiglie" perfettamente riconoscibili. Ogni gruppo, gestito da un editor, possiede una matrice tutta particolare ed è perfettamente inserito all'interno della produzione totale. L'atteggiamento aggressivo della casa editrice è stato incentivato dall'arrivo di Simone Airoldi, responsabile del marketing, che sfruttando le sue conoscenze acquisite con i periodici della Walt Disney ha potuto scatenare appieno la sua fantasia. Ecco quindi il proliferare di edizioni limitate, gadget, adesivi, poster tripli o quadrupli, oltre ad iniziative comuni, condotte con altri editori. Come questa con CVG. Mille altre proposte, sempre più eccitanti e pensate per tutte le fasce di mercato possibili, aspettano solo di essere varate per far sì che il 1995 diventi ancor più un anno all'insegna della Marvel Italia. Il nostro invito è quello di seguirci con passione e curiosità in questo viaggio nel più sensazionale degli universi della fantasia.

FRANCESCO MEO

# Hai solo due modi per pia sulle riviste specia



# nificare la tua pubblicità lizzate e tecniche.

**55 editori del CSST fanno regolarmente certificare la tiratura e la diffusione di oltre 400 riviste per una pianificazione pubblicitaria sicura.**

Gli editori che aderiscono al Consorzio Stampa Specializzata e Tecnica credono nella qualità.

Per questo hanno scelto di investire per offrire al mercato riviste qualificate e ricche di contenuti, con tirature e diffusioni scrupolosamente controllate dalle più importanti

società di revisione.

Perciò, quando investi il tuo denaro in pubblicità sulla stampa specializzata, fallo ad occhi aperti.

Scegli solo chi ti dà delle garanzie.



Consorzio Stampa Specializzata Tecnica



*Anche questa rivista fa certificare la propria tiratura.*



**CSST**  
Stampa Specializzata Tecnica  
CATALOGO

# THE INCREDIBLE HULK



*(MD) Ecco il bel faccione di Hulk fotografato in tutto il suo splendore.*



*(MD) Hulk si appresta a raccogliere un gadget veramente interessante.*

**Il gigante verde approda sul Megadrive e sul Super Nes per salvare il mondo dal perfido Leader, meglio conosciuto in Italia come il Capo. Ci riuscirà?**

I meno giovani tra voi si ricorderanno quasi certamente di una mitica trasmissione televisiva di alcuni anni fa, Supergulp, nella quale, tra i tanti cartoni animati presenti, spiccavano quelli dedicati ai supereroi della Marvel, famosissima casa americana

na), ma i supereroi che hanno visto una trasposizione sul teleschermo sono più numerosi. Sono state realizzate infatti serie basate sulle avventure di Capitan America, Iron Man, Sub Mariner e anche dell'Incredibile Hulk. Proprio l'incredibile Hulk è senza dubbio uno dei personaggi più strani e particolari che vivono nell'immenso mondo delle produzioni Marvel. Creato nel 1962 dalla fervida immaginazione del mitico Stan Lee, questo gigante verde è il primo

un pericolo per la libertà dell'America (questo è in realtà uno schema tipico dei fumetti Marvel, i primi in cui anche i supereroi hanno dei problemi, spesso dovuti proprio alla loro diversità). Il nostro caro amico si trova quindi, in alcuni casi, a dover affrontare più avversari, tra cui anche le persone che vuole

*(MD) Il nostro eroe è appena stato colpito da due nemici.*



*(MD) Hulk salta dalla piattaforma e si prepara ad eliminare due nemici con un solo colpo.*

salvare. Strano destino eh? Ma chi è veramente il Golia Verde? Hulk è in realtà Bruce Banner, famosissimo fisico che venne sottoposto, in maniera del tutto casuale, a una fortissima irradiazione di raggi gamma causati dall'esplosione di una bomba atomica. Questo fatto ha portato ad un cambiamento nella struttura molecolare del mite dottore, che dopo que-



*(MD) Ecco la fase della trasformazione in Hulk. Sullo sfondo potete vedere 4 tra i più famosi arcinemici del gigante verde.*

produttrice di fumetti. Tra tutti questi cartoni i migliori per qualità erano indubbiamente quelli dell'Uomo Ragno e dei Fantastici 4 (con uno schifoso robottino al posto della Torcia Uma-



*(MD) Due nemici un po' troppo invadenti. Se fossi in loro scapperei finché sono ancora vivi.*

supereroe che deve combattere, oltre a tutta una serie di nemici che tentano di conquistare la terra, anche la popolazione che vuole difendere, visto che viene considerato una minaccia e

(MD) Eccoci finalmente giunti al cospetto del mostro del primo livello.



sto avvenimento si trasforma nel gigante verde nei momenti in cui è particolarmente adirato oppure in situazioni altamente pericolose.

### HULK GRIGIO

In questo nuovo prodotto della US Gold voi avete la possibilità di guidare proprio l'incredibile Hulk. Il vostro compito è, tanto per cambiare, quello di salvare il nostro caro pianeta attraversando tutta una serie di livelli per arrivare allo scontro finale con uno dei classici nemici che popolavano e popolano il fumetto e la vecchia serie di cartoni animati (ve la ricordate? I disegni erano passabili, ma la sigla era veramente mitica) quali Abomino, l'Uomo Assorbente, Rhino, Tyrannus e il Leader. Ovviamente questi non sono gli unici avversari che incontrerete in ogni stage. Infatti i



(MD) Hulk si prepara a lanciare uno dei soldati che popolano il secondo livello.



vari boss hanno mandato tutta una serie di scagnozzi pronti ad eliminarvi con ogni tipo di armi. Anche se questi personaggi sono veramente poco potenti, bisogna comunque stare molto attenti dato che, se si viene colpiti troppe volte, la velocità e la capacità di salto di Hulk diminuiscono notevolmente. Per agevolarvi in questa missione non mancano ovviamente degli aiuti, che in questo caso consistono principalmente in ricariche energetiche. Una novità interessante (ed è forse questa l'unica vera innovazione

### THE LEADER



## MARVEL STORY

I supereroi Marvel sono senza dubbio un'ottima fonte di ispirazione per tutte quelle software house che decidono di realizzare un nuovo titolo cercando di sfruttare una licenza di successo. Proprio per questo motivo negli ultimi anni i videogiochi ispirati ai personaggi creati da Stan Lee sono aumentati in maniera vertiginosa, ma purtroppo la quantità molto spesso non è stata supportata dalla qualità. Il peggior tie-in disponibile è senza dubbio il bruttissimo Capitano America and the Avengers, titolo caratterizzato da una grafica da far rizzare i capelli (in senso negativo, ovviamente) e da una giocabilità ancora peggiore. Carini invece i due giochi che vedono come protagonisti i più famosi mutanti della Marvel, gli X-Men, in uno dei quali appare anche l'Uomo Ragno. In entrambi i giochi è possibile scegliere il personaggio che si desidera interpretare, e il compito dei nostri eroi è quello di combattere e sconfiggere due tra i loro più famosi arcinemici: Arcade e Magneto. Tra pochi mesi inoltre dovrebbe uscire un nuovo titolo dedicato all'Uomo Ragno (andate a leggere la preview apparsa un paio di numeri fa), che dovrebbe essere la prima cartuccia dedicata ai personaggi Marvel che abbandona la classica struttura platform. Infatti Spiderman vs Venom sarà un picchiaduro sullo stile di Street of Rage. Non ci resta che aspettare fiduciosi.

MEGADRIVE

US GOLD

SVILUPPATORI: INTERNI

PIATTAFORME

La sprite di Hulk è ottimamente realizzata. Discreti anche i fondali.

80

GRAFICA

Le musiche sono abbastanza bruttine e monotone.

Passabili gli effetti sonori

59

GIOCABILITÀ

Abbastanza divertente.

Non è molto varia e per questo alla lunga potrebbe diventare monotono.

73

LONGEVITÀ

A livello Easy è forse un po' troppo facile...  
...ma gli altri due livelli di difficoltà sono ben calibrati.

71

GLOBALE

Un titolo discreto. Niente di più, niente di meno.

72

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

(SNES) Eccovi arrivati di fronte al mostro finale. Ma è veramente lui il vostro ultimo avversario?



(SNES) Prima di morire Hulk si trasforma in Bruce Banner.



(SNES) Hulk vuole molto bene ai suoi nemici. In questa foto vediamo che sta per abbracciarne uno.



(SNES) Ecco un altro mostro di fine livello. Lo riconoscete?



del gioco) è data dalla possibilità di utilizzare come armi anche una serie di oggetti (per esempio cabine telefoniche, automobili e molto altro) che possono essere raccolte e lanciate con effetto devastante contro il nemico. La struttura di gioco è quella classica del



The Incredible Hulk è un gioco abbastanza carino. Come livello di originalità siamo invece proprio a zero. Comunque quello che conta veramente è che il gioco deve risultare divertente, e devo dire che sotto questo punto di vista i programmatori della US GOLD hanno compiuto un discreto lavoro. Non ci troviamo certamente di fronte a un capolavoro, sia chiaro, ma si tratta in ogni caso di un titolo che si basa principalmente su una buona realizzazione tecnica e su di uno stile di gioco già collaudato, ma comunque apprezzabile. La grafica è molto buona: non si può non parlare dello sprite di Hulk, veramente ben disegnato e animato in maniera addirittura migliore. Anche gli altri personaggi sono realizzati in maniera discreta, così come i fondali, mentre non si può dire altrettanto delle musiche, che risultano abbastanza deludenti soprattutto a causa della loro monotonia. Un altro difetto di questa cartuccia è il fatto che dopo un po' di tempo potrebbe risultare ripetitiva, principalmente a causa della linearità dei livelli e della poca varietà dei nemici, senza parlare poi dei loro stili di attacco (addirittura patetici alcuni mostri di fine stage). Il livello di difficoltà è calibrato discretamente, anche se forse per gli esperti del genere potrebbe risultare abbastanza semplice da terminare. Per concludere ci troviamo di fronte ad un titolo discreto, che non raggiunge il livello di altre produzioni, ma che comunque potrebbe interessare ai fanatici del genere ed agli amanti del gigante verde.

platform game, ma bisogna dire che in questo titolo (come sta accadendo sempre più spesso in questo genere), per arrivare al termine di un livello, non esiste una sola strada, ma è possibile giungere al cattivone di turno in diversi modi, sfruttando anche la possibilità di trasformarsi in Bruce Banner. Infatti, anche se il personaggio principale del gioco è senza dubbio il gigante verde, è possibile trasformarsi anche nel Dottor Banner raccogliendo alcune capsule energetiche; questa trasformazione non è puramente estetica (e vorrei ben vedere) ma influenza notevolmente lo stile di

MARCO RAVETTO





(SNES) Nel secondo livello i nemici sono vestiti come gli antichi romani. Peccato che le loro armi non siano semplici spade o lance.

(SNES) Questo nemico con il bazooka è veramente fastidioso. Prepariamoci ad eliminarlo.

(SNES) Ecco la schermata introduttiva che mostra la trasformazione.



gioco che bisogna utilizzare. Infatti questa "mutazione" non è molto resistente (una volta colpiti si ridiventa Hulk), ma risulta fondamentale per entrare in particolari stanze segrete. E' quindi consigliabile utilizzarla solamente nei pressi di alcuni passaggi che Hulk non potrebbe attraversare. Da sottolineare inoltre che quando il gigante verde perde tutta la sua energia non muore, ma si trasforma in Banner. Questo equivale comunque quasi alla morte, visto che in queste condizioni basterà un solo colpo per eliminare Bruce/Hulk.

## HULK VERDE

Come tutti i platform game che si rispettano, The Incredible Hulk è un titolo discretamente giocabile e divertente, non impossibile da finire ma neanche semplicissimo (a parte che non giochiate al livello Easy). L'aspetto migliore è senza dubbio la grafica (come era prevedibile, visto

che deve riuscire a ricreare l'atmosfera del fumetto) che risulta particolarmente riuscita nello sprite del protagonista, mentre i fondali e i nemici, comunemente abbastanza curati, sono leggermente monotoni. Scarso invece l'accompagnamento sonoro, soprattutto nelle musiche. In definitiva bisogna dire che Hulk non riesce ad emergere



decisamente nella affollatissima categoria del platform game per console, visto e considerato che di titoli allo stesso livello (o superiori in quanto a giocabilità) ce ne sono molti sia per Megadrive che per Super Nes. Piacerà certamente ai fans del fumetto e probabilmente anche agli amanti del genere, ma se dovessi comparare un solo gioco dedicato ai personaggi Marvel, personalmente aspetterei il nuovo titolo dedicato all'Uomo Ragno, che anche se diverso nella struttura, promette di rivelarsi veramente massiccio.

Marco Ravetto

Uhé! Ciao Hulk, come va? Come? Non bene... Beh, in effetti lo avevo già intuito; basta guardarti in faccia, sei tutto verde! Fossi in te lo mi andrei a fare una bella lampada. Eh? Dici che sei triste perché Iron Man non vuole mai ballare con te in discoteca?!?! Sinceramente lo preferisco Scarlet, comunque de gustibus... Adesso scusa, ma devo fare il commento di questo game altrimenti Maurizio si mette a saltarmi sulla scrivania e la cosa non è piacevole. Dunque cari lettori, questa trasposizione in chiave videoludica del supereroe più verde del mondo mi ha lasciato un po' titubante. Infatti se per quel che riguarda la realizzazione tecnica del giochillo non si possono fare grossi appunti ai programmatori (a parte la musica: ragazzi quasi la componevo meglio io!), si può discutere invece sulla giocabilità. Quello a cui ci troviamo di fronte è infatti un titolo che non presenta il benché minimo elemento innovativo, visto che è dotato di una struttura di gioco indubbiamente classica. L'unica novità è data dalla possibilità di trasformarsi nel caro dottor Banner per avere accesso a determinate zone dei livelli, ma questo è tutto. Detto ciò, bisogna però dire che il game risulta discretamente divertente, giocabile e con un livello di difficoltà abbastanza ben calibrato. E' vero, non ci saranno centinaia di mosse o decine di diverse situazioni, però lo mi sono divertito anche così. Concludendo, credo che si tratti di un gioco discreto, che mi sento di consigliare a tutti i fan del game "salta, corri e picchia" e a tutti gli amanti dell'omone verde. Contento Hulk?

FABIO RAVETTO

SUPER NES

US GOLD

SVILUPPATORI: INTERNI

PIATTAFORME

83

Molto ben realizzata soprattutto nello sprite principale.

61

Si poteva senza dubbio fare di meglio.

73

Vale lo stesso discorso fatto per la versione Megadrive.

Vale lo stesso discorso fatto per la versione Megadrive.

71

Non è troppo difficile ma nemmeno eccessivamente facile.

74

Carino. Adatto soprattutto ai fan del fumetto.

AZIONE:  
STRATEGIA:  
DIFFICOLTA':



# ALADDIN

*Magiche notti orientali, grotte piene di tesori, tappeti magici e una bella principessa da salvare: sono questi gli ingredienti principali dell'avventura che vivrete insieme ad Aladino.*

Il malvagio Jafar questa volta sembra davvero intenzionato a liberarsi una volta per tutte di Aladino (per chi non lo sapesse è il tipo di Jasmine, la figlia del sultano). Provate poi ad immaginare cosa potrebbe succedere al povero orfanello, se il cattivo di turno venisse a sapere dell'esistenza di una lampada magica in grado di dare grandi poteri a chi la possiede... E' proprio qui che inizia la vostra avventura, in compagnia di tanti simpatici alleati, tra i quali la fedele scimmietta Adu, il timido tappeto volante, la bella Jasmine ed il corpulento genio della lampada magica.



*Per i più pigri c'è anche un sistema di password.*

L'efficacia dei salti che potrete compiere è davvero notevole, pur avendo una piccola pecca, ossia l'impossibilità di orientare Aladino in volo (e questo il più delle volte è un elemento negativo). Cercate di sfruttare al meglio queste qualità poiché un match termina quando le tre sferette d'energia perdono il loro rosso vivace.

## IL GIOCO

Ed eccovi finalmente davanti alla schermata iniziale pronti a cominciare la vostra partita. Come potrete notare, il gioco vi offre la possibilità di inserire password, che vi permetteranno di iniziare una partita da livelli di gioco avanzati. Nel gioco dovrete affrontare fondamentalmente due differenti situazioni: la ricerca di oggetti e passaggi segreti, o la fuga più disperata in stage a scorrimento continuo. Solo quando avrete superato sette livelli di difficoltà potrete dire d'essere arrivati alla fine. Durante la vostra avventura potrete contare su una discreta quantità di riserve energetiche atte a ricostituire (qualora servisse) l'energia di base. Fate molta attenzione, poiché se una roccia in testa vi costa mezza energia,

*E' proprio vero che l'occasione fa il ladro: guardate che frutta!*



*Chè fatica essere uomini!*

## IL LADRO D'ARABIA

Come ormai avrete intuito, in questa nuova avventura per il portatile della SEGA, vestirete i panni del ladruncolo più famoso d'oriente, intento (come vuole la storia) ad impossessarsi della lampada magica. Ma veniamo a noi: tanto per cominciare le azioni che potrete far compiere ad Aladino sono davvero parecchie e ben adattate alle varie situazioni di gioco. Ad esempio le belle fughe a gambe levate (che potrete ottenere premendo due volte destra sul joystick) vi saranno molto utili per sfuggire alle muscolose guardie reali, per non parlare poi delle scivolote strategie che per potersi incuneare tra i passaggi stretti.



*Thoi! Cosa vedono le mie fosche pupille!*



*Qui comincia l'avventura...*

uno scontro con il tappeto volante su di una parete rocciosa vi costerebbe la partita. Per eliminare le guardie del sultano potrete servirvi di pietre; inoltre prendendo lo scarabeo dorato potrete ricominciare una partita nel punto in cui l'avete terminata.

## SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

*Se dovessi fare una classifica dei platform che ho giocato su Game Gear, metterei Aladdin in una posizione centrale, perché pur essendo molto ben realizzato (il parlassse del primo stage è notevole) è forse un po' troppo facile da finire. Per quello che riguarda la giocabilità, c'è da dire che durante il gioco il controllo su Aladino non è dei migliori: per esempio prendere la rincorsa risulta molto difficile (a meno che i comandi del vostro Game Gear funzionino particolarmente bene). Il punto di forza del gioco rimane comunque la grafica, molto curata nell'animazione dei personaggi e dei fondali. Curare un po' di più le musiche non sarebbe stata una cattiva idea...*

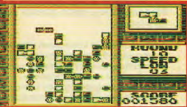
**MARCO MAZZOCCHI**



# TETRIS 2

Il miglior puzzle game di tutti i tempi ha finalmente un seguito. Ma si è davvero riusciti ad aggiungere qualcosa di significativo a questo famoso gioco ad incastri?

A circa sette anni di distanza dal suo predecessore, ecco qui Tetris2: ma le novità dove sono? Dunque, tanto per cominciare la gio-

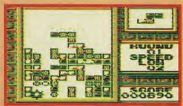


La musica è tutto sommato accattivante, visto che non c'è nulla di così irritante come una composizione fatta dal famoso (o infame) Andrew Lloyd Webber.

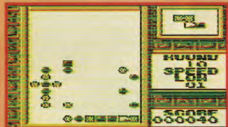


Questa sono le animazioni del gioco. Suppongo che cambino al termine della discesa dei blocchi.

Questa volta i blocchi sono più contorti di quelli con cui avevamo a che fare in Tetris. Questo significa che dovrete essere molto più rapidi per avere vita lunga.



Cercate il momento giusto per distruggere i blocchi lampeggianti. Un livello finisce quando li avrete eliminati tutti.



Come in Tetris anche qui per avere lunga vita tenete d'occhio la parte in alto a destra per sapere quale sarà il prossimo pezzo a cadere. Tutto ciò non è certo semplice se venite a trovarvi nel vivo del gioco.

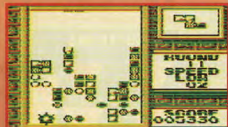
Provate a mettere vicini tre pezzi uguali: li vedrete scomparire.

cabilità è essenzialmente uguale (d'altronde visto il successo perchè variarla, vi pare?), la novità è invece data dalla presenza di nuovi blocchi che aspettano solo di essere ben sistemati prima di scomparire. Questa volta dovrete anche sbarazzarvi di un certo numero di blocchi lampeggianti posti in fondo allo schermo di gioco. Dare la priorità a questi ultimi, prima che lo schermo di gioco si colmi, è stata una buona idea. Tanto per dare un pizzico di difficoltà in più al gioco, alcuni blocchi saranno posti (di volta in volta) a caso in fondo allo schermo prima che la partita abbia inizio, mentre i blocchi che cadono saranno più irregolari di prima. Credetemi, Tetris2 è molto più facile e divertente da giocare che da descrivere!

Trad. e adatt. di Marco Mazzocchi

Come *The Crash Test Dummies*, anche *Tetris2* mi ha lasciato un po' perplesso ("mmm, mmm, mmm, mmm"). Sapete, la versione di *Tetris* per Game Boy è uno dei miei cinque giochi preferiti, e non vedo come la Nintendo possa ulteriormente migliorarla. Ad essere onesto devo dire che *Tetris2* non si discosta molto dal suo predecessore. Questo è il grande difetto di questo nuovo titolo, che inoltre non è neanche così divertente da giocare come il primo. Certo questa nuova versione vi terrà occupati per un po', ma l'originale lo giocherete per tutta la vita.

RIK SKEWS



Alcuni blocchi sono già piazzati in fondo al quadro prima che la partita inizi.



NINTENDO

# PATLABOR

**La trasposizione del manga nel videogiochi è ormai diventata un'abitudine e dal capolavoro di Masami Yuki è nato questo strano gioco...**

Tutti coloro che si interessano almeno un po' di manga di certo conoscono Patlabor soprattutto grazie alla pubblicazione italiana di cui noi possiamo usufruire. Comunque, per quanti non ne hanno mai sentito parlare, Patlabor è ambientato in

dei loro labor per risolvere i problemi che si presenteranno man mano nella città. La peculiarità di questa serie è l'alto realismo: infatti non troveremo mai robot armati con armi devastanti, ma ci troveremo impegnati in scontri corpo a corpo, o al massimo con normali armi da fuoco un po' "cresciute".

## PICCHIA TU CHE PICCHIO ANCH'IO!

Il gioco è essenzialmente una strana forma di picchiaduro che non avevo mai visto prima: infatti è composto da una parte in falsa prospettiva dove noi, con il nostro labor, dovremo avvicinarci al nemico il più possibile per rendere più efficaci i nostri attacchi, evitando a nostra volta di essere attaccati, e da una sezione di combattimento o di difesa dove non dovremo eseguire le mosse, ma selezionarle in anticipo per poi vedere i risultati con splendide schermate animate. Avrete così la possibilità di scegliere in attacco tra tre categorie di mosse - per un totale di 16 tecniche più due combo e 5 mosse speciali se-

le a pompa, non sono però eseguibili tutte subito, ma verranno apprese con il progredire del gioco o con un fervido allenamento nella sezione apposita. Ricordatevi che i vostri attacchi potranno essere portati solo quando la barra MVS in alto a destra sarà carica e che il vostro labor ha energia limitata, che potrete però ricaricare al camion di appoggio.

*Parato! Un labor da lavoro non avrà mai la velocità di un INGRAM.*



*Forse la missione che mi ha fatto pensare di più: non dovrete distruggere i labor, che sono in realtà fantasmi, ma liberare questa lapide dalle travi.*

un futuro non molto lontano, precisamente nel 2001, in cui del robot, i labor, svolgono sotto controllo umano i lavori più pesanti. E' ovvio che una situazione del genere richieda anche una polizia robotizzata, la Patlabor appunto, di cui noi impersoniamo gli agenti alla guida



*Una spettacolare presa eseguita a scapito di un povero Blocken.*

grete piuttosto difficili da scoprire - e in difesa tra schivata, possibile solo se l'avversario porta l'attacco da una certa distanza, parata e contrattacco; è inoltre disponibile un'opzione per parlare al nemico, alquanto inutile considerato che i testi sono in giapponese... Tutte queste mosse, che vanno dal più semplice pugno alla più complessa proiezione, comprendono revolverate e colpi di fucil-

*Devo ammettere che, per quanto strano, questo sistema di gioco, una volta presa la mano con il giapponese, risulta abbastanza divertente; la varietà di mosse che si scoprono poco per volta stimola ad andare avanti e 20 missioni, di cui alcune molto difficili, garantiscono una buona longevità, anche se il prezzo della cartuccia è un po' salato. Ma per chi è fanatico del manga quest'ultimo è un aspetto di secondo piano. Bisogna inoltre ricordare che lo scopo non è sempre picchiare, ma vi sono missioni dove andrete a caccia di malati (sì, parlo proprio di suini) fuggiti, o ad esorcizzare fantasmi in cantieri abbandonati. Il vero problema rimane però la lingua: infatti il testo, per lo più inutilizzabile, in certi casi si rivelerà necessario e dovrete andare a tentativi, morendo molte volte, per scoprire e raggiungere lo scopo di certe missioni; questo è senz'altro un punto a sfavore del gioco che, tradotto in una lingua comprensibile, avrebbe senza dubbio meritato un voto più elevato.*

CARLO BARONE

**SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO**

**SUPER NES**

**PICCHIADURO**

**75** CAPACITÀ  
**68** LONGEVITÀ

**80** GRAFICA  
**65** SONORO

**74** GLOBALE

**INTERBEC**

*Ecco uno dei vostri ultimi e più temibili avversari, il Blocken, labor da guerra di fabbricazione tedesca; veloce e potente è un nemico insormontabile se il nostro labor non sarà sufficientemente potenziato.*

# RANMA 1/2

*Sembra che in questo periodo i picchiaduro abbiano il sopravvento su ogni altro genere di videogioco; come sarà venuto questo terzo episodio della mitica saga Manga dedicata a Ranma?*

Ranma è una delle tante stupende serie di cartoni animati mai apparsa sugli schermi televisivi del nostro "stivale". In Giappone è però oro colato, prova ne siano i numerosi giochi ispirati allo stupendo manga. Quest'ultimo prevede un gran numero di personaggi. Ma vediamo tutto dall'inizio: cominciamo da una panoramica delle opzioni con le quali potrete scegliere innanzi tutto il livello di abilità del computer fra i tre disponibili e poi il tempo a disposizione per ogni round, che



*Guarda come se la ride.*

può essere di cinquanta secondi, di cento o infinito. Potrete anche decidere se volete il suono stereo o mono e ascoltarvi un po' di musiche nel sound test. Scegliereete anche se giocare contro il computer, un avversario umano oppure godervi un demo tra due personaggi scelti da voi. Infine la solita configurazione dei tasti. Il default prevede il tasto Y per i pugni deboli-veloci, X per quelli forti-lenti, B per i calci deboli-veloci, A per quelli forti-lenti e L per caricare



*Come si sta bene alla Haway.*



*La fine di Ranma.*



*Ecco tutti i personaggi.*



*Guarda che bel due pezzi!*

l'energia: quando essa lampeggerà potrete eseguire la supermossa, più o meno devastante a seconda del personaggio, e dell'energia che vi rimane. Se poi nelle opzioni avete messo su ON l'ultima scelta della configurazione tasti, con R potrete eseguire una mossa speciale. Queste ultime se fatte con i tasti Y o B saranno più deboli ma una volta eseguite il personaggio si "riprenderà" più in fretta, mentre dopo una mossa potente, eseguita con X



Occhio alle stelline.

bello sarebbe conoscere il giapponese. Ora tutti i personaggi, uno dopo l'altro, vi affronteranno. Se riuscirete a spapparli tutti dovrete affrontare l'ultimo, niente-meno che il principe Kirin!

### MEGLIO GIOCARE IN DUE

Il vero divertimento comincerà con la seconda e terza opzione del menu principale, con le quali potrete sfidare direttamente un vostro amico o il computer (a seconda della scelta fatta nell'OPTION) anche se è inutile dire che solo in due otterrete il massimo da questo gioco. Con il TAG MATCH entrambi i giocatori sceglieranno due lottatori con la possibilità di

spionibili) e gli handicap di attacco e di difesa, simboleggiati da cinque stelline. Infine, dopo aver scelto uno tra i dodici fondali, cominceranno le mazzate.



Con il terremoto Moose si fa un bel voiletto.



Mafko è molto affascinante.



Gli sfondi a disposizione.

o B, andata a vuoto egli sarà sottoposto agli attacchi dell'avversario per un po' di tempo. Dopo le opzioni potete selezionare STORY per cominciare il gioco. Scegliere il vostro personaggio dopiché comincerete a pensare a quanto

usare anche Kirin. Quando lo ritenete più opportuno potrete attaccarvi al vostro angolo e premere SELECT per cambiare personaggio. Una volta cambiato dovrete aspettare un po' prima di eseguire un ulteriore cambio. Quando poi la barra dei cambi finirà non potrete più effettuarli. Ognuno dei due vostri personaggi ha la propria energia, indipendente da quella dall'altro. Se quindi uno sta per essere ucciso è conveniente cambiare, sempre che l'avversario lo permetta. Se tutto ciò non vi piace dovrete rivolgervi al classico VS. BATTLE. Qui ognuno sceglierà il proprio personaggio, tra i dodici a disposizione, premendo A. Poi sceglierete il colore della divisa (ce ne sono quattro di-



Il fontano fontanone.

*Mi piace, ah come mi piace, a tal punto che ho passato due giorni per trovare tutte le mosse che vi ho elencato (il manuale non è di grande aiuto, almeno per chi non si chiama Tofuro Yamamoto). E' vero che certi lottatori sono molto lenti (vedi panda o Moose) ma il numero di essi è molto elevato e la stessa cosa si può dire per quanto riguarda le mosse a disposizione. Forse le supermosse sono un po' troppo potenti, ma è anche vero che non è molto facile caricare l'energia con l'avversario che non starà certo lì a guardare. La grafica è davvero molto curata, con fondali bellissimi e personaggi disegnati superbamente. Peccato che non si possa dire altrettanto del sonoro. L'unico appunto che si può fare è che il computer non è molto forte e finire il gioco anche a livello tre è abbastanza facile. Inoltre Ranna donna è troppo più forte degli altri lottatori e in pochissimo tempo sono riuscito a trovare una tecnica praticamente imparabile, usando continuamente in rapida sequenza la schivata volante, i calci bassi veloci e il calcio in faccia (che toglie energia anche se parato). Nelle sfide uno-contro-uno comunque potrete davvero sbizzarrirvi con il repertorio a disposizione e il divertimento sarà assicurato.*

GABRIO SECCO

**RANMA**

E' il protagonista: durante un combattimento è caduto in una pozza dove si era suicidata una ragazza. Da allora quando viene a contatto con acqua fredda diventa una donna; mentre con quella calda ritorna uomo.



**MOSSE COMBO**

Capriola con spazzata: Y+B o X+A.

**MOSSE SPECIALI**

Palla di energia: giù, avanti + Y o X.

Ciclone: giù, indietro + Y o X. Scivolata volante: mentre

siete in volo premete giù + A.

Verticale: vicino all'avversario premete

Preso in avanti: vicino all'avversario premete indietro, avanti + X.

Preso all'indietro: vicino all'avversario premete avanti, indietro + X.

Mille pugni: premere ripetutamente Y o X.

Fa prima un ciclone e poi salta in testa: caricare in giù, poi su + X e A.



**RANMA DONNA**

E' sempre il protagonista nella sua trasformazione. In volo è velocissima.

**MOSSE COMBO**

Pugno all'indietro: Y + B.

Capriola con gomitata: X + A.

**MOSSE SPECIALI**

Palla di energia: caricare indietro, poi avanti + Y o X.

Ciclone: caricare in giù, poi su + B o A.

Scivolata volante: mentre siete in volo premete giù + A.

Doppio salto: quando siete in volo premete ancora in su.

Calcio in faccia: vicino all'avversario premete avanti + Y.

Verticale: vicino all'avversario premete A.

Spaccagola: vicino all'avversario premete X.

Calcio doppio: vicino all'avversario premete B.

Preso in avanti: vicino

all'avversario premete indietro, avanti + X.

Preso all'indietro: vicino all'avversario premete avanti, indietro + X.

Mille pugni: premere ripetutamente Y o X.

E' identica a quella di Ranma uomo: giù, indietro, giù, avanti + X e A.



**RIOGA**

E' un rivale di Ranma, in quanto innamorato di Akane.

**MOSSE COMBO**

Testata: Y + B.

Spazzata: X + A.

**MOSSE SPECIALI**

Palla di energia: giù, avanti + Y o X.

Terremoto: giù, indietro + Y o X.

Orsacchiotto: mentre siete in volo premete giù + A.

Ginocchiata: vicino all'avversario premete A.

Preso in avanti: vicino all'avversario premete indietro, avanti + X.

Preso all'indietro: vicino all'avversario premete avanti, indietro + X.

Crea un'onda di energia che poi ricade a terra: caricare in giù, poi su + X e A.



**AKANE**

E' la promessa sposa di Ranma. Ama andare in giro con la sua cartella con la quale randella la gente.

**MOSSE COMBO**

Schiaffo: Y + B.

Preso con pugno: a una certa distanza dall'avversario premete X + A.

**MOSSE SPECIALI**

Proiezione volante: tenere

premuo giù, poi su + B o A.

Proiezione direzionata: attaccati all'avversario premete X + avanti o indietro.

Martellata: caricare indietro, poi avanti + Y o X.

Giravolta con cartella: premere velocemente Y o X.

Calcio in alto: vicino all'avversario premete A.



Uno spintone terrificante: avanti, indietro, avanti + X e A.

**MARIKO**

Una majorette molto carina che sa usare le gambe molto bene.

**MOSSE COMBO**

Salto con spaccata: Y + B o X + A.

**MOSSE SPECIALI**

Lancio della bacchetta: giù, avanti + Y o X.

Ruota: giù, indietro + B o A.

Lancio della bacchetta in volo: quando siete in volo premete indietro, su + Y o X.

Bacchettate: vicino all'avversario premete avanti + Y.

Preso in avanti: vicino all'avversario premete indietro, avanti + X.

Preso all'indietro: vicino all'avversario premete avanti, indietro + X.

Calcio doppio: vicino all'avversario premete A.

Lancio del pon-pon: giù avanti, giù indietro + X e A.



**SAUTOME**

E' il padre di Ranma. Ha avuto una disgrazia simile a quella del figlio ma è stato più sfortunato. Infatti cadendo in uno stagno si è trasformato in un panda. E' molto potente ma anche molto lento.

**MOSSE COMBO**

Accucciata: Y + B o A + A.

**MOSSE SPECIALI**

Carica: caricare indietro, poi avanti + B o A.

Salto del panda: tenere premuto giù, poi su + Y o X.

Schienata: mentre siete in volo premete giù + A.



Preso in avanti: vicino all'avversario premete indietro, avanti + X.

Preso all'indietro: vicino all'avversario premete avanti, indietro + X..

Carica con strappazzamento: avanti, indietro, avanti + X e A.

**UKYO**

E' un'amica di infanzia di Ranma: la sua strana pala la fa denominare comunemente "pizzalola".

**MOSSE COMBO**

Pof: Y + B.

Doppia palettata: X + A.

Lancio frece:

giù, avanti + Y o X.

Magia: giù, avanti + B o A.

Testata: vicino all'avversario premete avanti + Y.

Palettata: vicino all'avversario premete A.

Superpalettata: avanti, indietro, avanti + X + A.



**KUNO ARISTOCRAT**

Innamorato di Akane Ranma (donna) e Nabiki, rivale di Ranma. E' armato di un bastone con il quale ama dare bacchettate sulle mani. Per questo motivo viene da noi chiamato "il professore".

**MOSSE COMBO**

Salto all'indietro con bastonata: Y + B.

Carica con bastonata: X + A.

**MOSSE SPECIALI**

Onda di energia: giù, avanti + X o A.

Bastone rotante: giù, avanti + B o A.

Preso in avanti: vicino all'avversario premete indietro, avanti + X.

Preso all'indietro: vicino all'avversario premete avanti, indietro + X.

Super carica: avanti, giù avanti, giù, giù indietro, indietro + X e A.



**CODACHI**

E' la sorella di Kuno. Nel tempo libero si dedica alla ginnastica ritmica. Efficace il suo nastro con cui può frustrare l'avversario.

**MOSSE COMBO**

Mille pugni: premere Y + B o X + A.

**MOSSE SPECIALI**

Lancio del birilli in alto: caricare indietro, poi avanti + Y.

Lancio del birilli in basso: caricare indietro, poi avanti + X.

Frustrata in basso: caricare indietro, poi avanti + B o A.

Mazzo di fiori: tenere premuto giù, poi su + Y o X.

Preso con il nastro in avanti: a una certa distanza dall'avversario premete indietro, avanti + X.

Preso con il nastro all'indietro: a una certa distanza dall'avversario premete avanti, indietro + X.

Giravolta: giù, avanti, giù, indietro + X e A.







**HINAKO**

E' innamorata del padre di Akane. Normalmente è una racchia ma

può trasformarsi in una sventolona niente male.

**-RACCHIA**

**MOSSE COMBO**

Corsa con salto: Y + B.

Corsa con scivolata: X + A.

Magia bassa: giù, avanti + Y o X.

Magia alta: giù, avanti + B o A.

Presse in avanti: vicino all'avversario premete indietro, avanti + X.

Presse all'indietro: vicino all'avversario premete avanti, indietro + X.

**-SVENTOLONA**

**MOSSE COMBO**

Calcio in faccia: Y + B o X + A.

Magia: giù, avanti + Y o X.

Palla di fuoco: giù, avanti + B o A.

Presse in avanti: vicino all'avversario premete indietro, avanti + X.

Presse all'indietro: vicino all'avversario premete avanti, indietro + X.

Ginocchiate: vicino all'avversario premete A.

Palla di fuoco gigante: giù, avanti, giù, indietro + X e A.



**SHAMPOO**

E' innamorato di Ranma (uomo) perciò è una gran rivale di Ranma donna.

**MOSSE COMBO**

Doppio calcio: Y + B.

Ruzzolone con calcio: X + A.

Presse volante: giù, avanti + Y o X.

Tuffo con calcio: indietro, giù-indietro, giù, giù-avanti, avanti + B o A.

Presse in avanti: vicino all'avversario premete indietro, avanti + X.

Presse all'indietro: vicino all'avversario premete avanti, indietro + X.

Volo con calcio: quando siete in volo premete giù + A.

Volo infuocato: quando siete in volo premete giù + X e A.



**MOOSE**

E' innamorato di Shampoo. Non ci vede molto bene, in compenso la sua bomba è molto pericolosa.

**MOSSE COMBO**

Stramazza con gallina: Y + B.

Bomba: X + A.

**MOSSE SPECIALI**

Frece: giù, avanti + Y o X.

Avvoltoio: mentre siete in volo premete giù + A.

Spadate: vicino all'avversario premete Y o X.

Bomba in mano in avanti: vicino all'avversario premete indietro, avanti + X.

Bomba in mano indietro: vicino all'avversario premete avanti, indietro + X.

Ova di gallina: avanti, giù-avanti, giù, giù-indietro, indietro + X e A.



**KIRIN**

E' l'ultimo lottatore, che potrete selezionare nel Tag Match:

un principe dalla lunga chioma.

**MOSSE COMBO**

Calcio infuocato: Y + B o X + A.

**MOSSE SPECIALI**

Onda di energia: caricare indietro, poi avanti + Y o X.

Sparo in terra: caricare indietro, poi avanti + B o A.

Mani infuocate: tenere in giù, poi su + Y o X.

Presse in avanti: vicino all'avversario premete indietro, avanti + X.

Presse all'indietro: vicino all'avversario premete avanti, indietro + X.

Volo d'angelo: giù, indietro, giù, avanti + X e A.



SUPER NES

RUMIC SOFT

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

93

Tutto è curato al massimo. Il gioco poteva essere un po' più veloce.

60

Impegnarsi, bisogna impegnarsi di più!

94

Mosse numerose e molto belle, ma in cosa importante e che vengono tutte.

82

Sfiderete i vostri amici fino alla morte. Contro il computer lo finirete alla seconda partita, o giù di lì...

90

Un picchiaduro molto avvincente e divertente: nonostante a volte risulti un po' lento rispetto ai concorrenti, è veramente mooolto giocabile!

LONGEVITA' GIOCABILITA' SONORO GRAFICA

AZIONE: STRATEGIA: DIFFICOLTA':



# SOS



Ricordate un vecchio film in cui un prete cerca di portare in salvo un gruppo di passeggeri scampati al rovesciamento di una nave da crociera? Questo è in sostanza il vostro obiettivo nell'ultimo titolo della Vic Tokal.

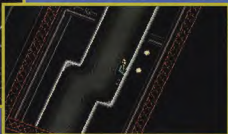
La mancanza di originalità è un problema che interessa molto in questo periodo il mondo dei videogiochi e fa piacere vedere come ogni tanto le Software House riescano a sfornare prodotti innovativi o come in questo caso assolutamente ine-

di. Infatti in questa nuova avventura arcade su Super Nes voi impersonerete un passeggero di una nave da crociera, la Lady Crithania, al suo primo viaggio.

Durante la traversata, mentre tutto scorre tranquillo in questa crociera di lusso con tanto di balli e di festeggiamenti (l'ambiente generale è ottimamente curato), la nave incappa in una tempesta e a causa di una potente ondata si rovescia nel panico generale.



Andando avanti con il gioco la nave affonderà sempre di più.



Ora lo schermo sta per inclinarsi totalmente in verticale e la nostra posizione in questi stretti corridoi non è delle migliori.

## UN TRAVELGUM CONTRO IL MAL DI MARE

A questo punto entrate in gioco voi che, scampati all'incidente, dovrete tentare di trovare una via d'uscita prima che la nave affondi del tutto, cosa che avverrà entro 60 minuti dall'inizio del gioco. Dovrete dunque girare per la nave capovolta evi-

## CHI È IL MIGLIORE?

Ecco i quattro personaggi che potrete scegliere; ricordatevi che ognuno parte da un punto diverso della nave:

**CAPRIS WISHER:** un architetto imbarcato sulla nave per tornare a casa con la sua sorellastra, avendo problemi familiari con quest'ultima ma forse riuscirà a riconciliarsi dopo averla salvata dal disastro. E' un ottimo personaggio dal punto di vista fisico, ma non un gran parlatore, troppo cauto e duro; è un ottimo personaggio per tentare la fuga. Parte in un corridoio di fronte al salone.

**LUKE HAINES:** ufficiale di seconda classe è uno dei migliori uomini dell'equipaggio grazie al suo forte senso di responsabilità e alla sua abilità nel prendere decisioni. Tuttavia la sua impulsività può causargli dei problemi soprattutto nei rapporti con gli altri. Eccellente dal punto di vista fisico; non dimenticate che è l'unico a possedere la mappa della nave sin dall'inizio. Parte dal ponte.

**JEFFREY HOWELL:** è un famoso e stimato dottore di una piccola cittadina. Bravo nel suo lavoro e brillante oratore, è in vacanza con la moglie. Per le sue qualità (soprattutto medico) è il migliore per portare in salvo gli altri passeggeri, anche se non essendo più giovane non dispone di molta forza fisica.

**REDWIN GARDNER:** un avvocato famoso per i suoi lavori nei paesi in via di sviluppo. E' un uomo insicuro, ma rispettoso della vita umana. Dotato di una volontà ferrea, è un buon parlatore, grazie anche al suo mestiere.





*Se non riuscirete nella vostra impresa (e' un gioco dalla spessa) vedrete i soccorsi che verranno a recuperare la vostra salma.*



*Nella sala comando si sta tenendo una accesa discussione sul futuro della nave purtroppo già segnata.*

tando incendi e saltando qua e là, aggrappandovi ai muri sullo stile di Prince of Persia. Fin qui in effetti non c'è nulla di nuovo, ma se pensate ad una nave che sta affondando, di certo non sarà molto stabile ed infatti ogni tanto la nave si inclinerà con tutto lo scenario fino ad arrivare in certi casi a trovarsi in posizione totalmente verticale! Tutto questo, realizzato in modo quasi perfetto grazie all'uso del Mode 7, sarà preannunciato da profondi scossoni che vi metteranno in guardia se vi troverete in posizioni a rischio (ad esempio su una scala): cadere infatti da un'altezza quattro volte la vostra vi sarà fatale. Ovviamente l'inclinarsi della nave vi precluderà passaggi usati in precedenza e ne renderà accessibili altri, cosicché a volte sarà necessario attendere la rotazione del fondale per giungere ad un punto che ci interessa.

*Quando avrete conquistato la fiducia di qualche super-stite dovete guidarli, chiamandoli con R o L.*



Dovrete poi considerare che potrete perdere tutte le vite che vorrete, ma ognuna vi costerà 5 minuti in meno per la vostra salvezza. Oltre al tempo dovete fare attenzione anche al livello dell'acqua, che dal basso della nave si alzerà sempre più costringendovi a sgradite nuotate la cui lunghezza dipenderà dal vostro fiato.

## SEGUITEMI, VI GUIDERO' ALLA SALVEZZA

Ma la grandezza di questo gioco si trova nel fatto che potrete finirlo in due modi: il primo, come già detto, consiste nel portare a casa la pellaccia trovando una delle strade per l'uscita (già, ce ne sono diverse), l'altro invece nel salvare insieme a voi il maggior numero di passeggeri possibile. Infatti vi sono altri superstiti sulla nave e sarà vostro compito trovarli e convincerli a parole a seguirvi. Questo ovviamente non sarà sempre possibile, ma dipenderà da diversi fattori come la vostra simpatia e capacità di persuasione e soprattutto dallo stato di salute dei passeggeri che potranno essere feriti o scossi a causa dell'incidente. Qui dunque entreranno in gioco le qualità del personaggio che avrete scelto all'inizio tra i quattro disponibili; infatti, a seconda delle abilità che vi mancheranno, avrete bisogno di particolari passeggeri: l'infermiera



*La mappa della nave. Ricordate che solo Luke la possiede sin dall'inizio e che non vi aiuterà in alcune sezioni della nave.*

per curare i feriti, un membro dell'equipaggio per dare fiducia e così via. Una volta che convincerete qualcuno a seguirvi sarete voi ad indicargli in tempo reale dove andare o dove aspettarvi, ricordando che se li abbandonerete in un posto poco sicuro potrebbero decidere, demoralizzati, di non seguirvi più e che a differenza di voi gli altri passeggeri a volte morti non torneranno in vita e faranno scendere molto il morale degli altri.

**SUPER NES**

**VIC TOKAI**

**SVILUPPATORI: INTERNI**

**AVVENTURA ARCADE**

**78**

*Ottimi gli effetti di rotazione. Ma si poteva fare meglio per il resto.*

**85**

*Sembra di esserci in quella nave*

**80**

*Buono il sistema di comando.*

**90**

*Salvare tutti i passeggeri con ognuno dei quattro personaggi, trovando tutte le vie d'uscita vi terrà incollati al video per molto tempo.*

**88**

*Un gioco originalissimo, che non dovrebbe sfuggirvi.*

**GRAFICA**

**SONORO**

**GIOCABILITA'**

**LONGEVITA'**

**GLOBALE**

**AZIONE: STRATEGIA: DIFFICOLTA':**

**SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO.**

*Era da molto tempo che non giocavo ad una avventura arcade così ben fatta su Super Nes. Per quanto la grafica non sia eccezionale, tutto il resto è spettacolare: sono di atmosfera, ottimi effetti di rotazione e, la cosa migliore, ottima caratterizzazione dei personaggi, che si comporteranno in maniera veramente differente a seconda della persona con cui li interpellarete e dei passeggeri che vi accompagneranno. Insomma un gioco che consiglio senza riserve anche a causa della sua grande longevità.*

**CARLO BARONE**

# ULTIMA VI: THE FALSE PROPHET

*Finalmente la serie di giochi di ruolo che ha fatto passare notti insonni a molti possessori di PC sbarca sul 16bit di casa Nintendo. Riuscirà ad emulare il successo dei suoi predecessori?*

Nella ormai interminabile saga di Ultima (che comprende ormai otto capitoli più i due di Underworld) questa conversione da PC risulta essere il sesto episodio.

Tornati a casa dopo aver salvato Lord British dall'Underworld, una sera vediamo aprirsi il Moongate vicino casa nostra; noi in qualità di Avatar non possiamo rimanere in pantofole scollati sul divano, ma dobbiamo correre ancora in aiuto del regno di Britannia (tutti uguali questi eroi!), non curandoci del colore rosso del Moongate, solitamente blu. Come risultato ci troviamo legati ad un altare sacrificale, pronti per essere immolati ad opera di un gruppo non molto gentile di gargoyle. Già rassegnati ad una fine prematura veniamo salvati in extremis dai nostri fedeli amici, Iolo, Shamino e Dupre, che ci riportano da Lord British sani e salvi.



*Eccovi impegnati in una zuffa furiosa, non preoccupatevi del ciclope: è tanto grosso quanto stupido.*

## UN GARGOYLE PER AMICO

Qui comincia il gioco e subito, per entrare in atmosfera, dovrete combattere tre gargoyle che vi hanno seguito: questa è infatti la minaccia che dovrete combattere per salvare il regno, in



*Il rosso Moongate che userete per recarvi nel regno di Britannia.*

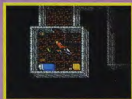


*Già dall'inizio dovrete combattere nel castello di Lord British le maravigliose gargoyle.*

quanto questi simpatici animaletti, come vi dirà Lord British, hanno occupato gli otto templi della virtù, portando il caos nel regno di Britannia. Il vostro compito sarà dunque quello di trovare le otto rune magiche per liberare gli otto templi; obiettivo non per liberare che l'universo di

Ultima è enorme, comprendendo qualcosa come 13 città e 7 luoghi non civilizzati! Ugualmente rappresenta poi un mondo a sé, con i propri dungeon e diversi luoghi da esplorare. Tutto questo è rappresentato con una falsa prospettiva vista dall'alto; comandiamo i nostri eroi con il joystick esplorando liberamente le locazioni che andranno esaminando con il comando "look" per trovare gli

oggetti utili per la nostra missione. In caso di incontro con un mostro o con un gruppo di mostri si entrerà nel modo combattimento, che si svolge secondo lo stile classico del GDR a tumi di attacco,



*Nono segreto avuto bisogno di un incantesimo di luce per vederci chiaramente.*

con possibilità di usare armi da corpo a corpo, a lungo raggio, incantesimi e qualunque altra cosa possa fare male. Discorso a parte meritano gli Incantesimi, che andranno eseguiti con il libro degli stessi in mano e, cosa abbastanza inusuale, possedendo gli ingredienti necessari nello zaino.

## SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

*Ho sempre giocato molto con i GDR su computer, ma era la prima volta che mi capitava di giocare ad un titolo della serie Ultima. Devo dire che ne sono stato positivamente impressionato soprattutto per la vastità, per l'accuratezza dei fondali e per la possibilità di fare quasi ogni cosa (in una stanza mi sono messo a suonare l'arpa!). D'altra parte il sistema di comando non è dei migliori e la velocità non è proprio altissima, ma sono cose che in GDR possono essere trascurate. Dunque UTFP risulta essere un gioco solo per appassionati del genere dotati di molta pazienza e abilità. Di certo non si guadagna il titolo di miglior gioco di ruolo per SNES di fronte a capolavori come Secret of Mana, ma rimane una longeva alternativa per i più fanatici.*

CARLO BARONE

## SUPER NES





# AVANGOGGI

Via Trieste, 13 - GORGONZOLA (MI) - Tel. 02/951.3570

## MEGADRIVE

DUNE 2 TELEF. 126,000  
 FATAL FURY 2 TELEF. 130,000  
 FETE SAMPIRAS TENNIS TELEF. 130,000  
 RYAN GIGGS CHAMP. TELEF. 130,000  
 WORL CUP USA 94 TELEF. 130,000  
 GRIND STORMER TELEF. 126,000  
 SUB TERRANIA TELEF. 126,000  
 VIRTUA RACING TELEF. 130,000  
 SUPER SHINOBI II TELEF. 130,000  
 NBA SHADOW TELEF. 130,000  
 MICKEY ULTIMATE C. TELEF. 130,000  
 FIFA INTERNATIONAL TELEF. 130,000  
 DRAGON BALL 2 TELEF. 130,000  
 NORIMY'S TELEF. 119,000  
 ART OF FIGHTING ALADIN 91,000  
 ALISIA DRAGON TELEF. 56,000  
 ALTRED BEAST TELEF. 59,000  
 ASTERIX TELEF. 81,000  
 BATMAN TELEF. 52,000  
 BATMAN RETURN TELEF. 62,000  
 BATTLE TOADS TELEF. 44,000  
 BARKLEY JAM TELEF. 56,000  
 BLASTER MASTER 2 TELEF. 77,000  
 BLUE ALMANAC TELEF. 53,000  
 BOB ADVENTURE TELEF. 86,000  
 CADASH TELEF. 52,000  
 CLIFFHANGER TELEF. 51,800  
 CHUCK ROCK II TELEF. 17,000  
 CRACK DOWN TELEF. 39,000  
 DJ BOY TELEF. 69,000  
 ELEMENTAR MASTER TELEF. 69,000  
 EVANDER HOLY BOX TELEF. 92,000  
 FATAL FURY TELEF. 77,000  
 FASHBACK TELEF. 84,000  
 FUN/NGAMES TELEF. 119,000  
 GAIN GROUND TELEF. 45,000  
 GHOSTBUSTERS TELEF. 53,000  
 GOLDEN AXE II TELEF. 76,000  
 GREEN DOG TELEF. 84,000  
 GUNSTAR HEROS TELEF. 97,000  
 JEWEL MASTER TELEF. 46,000  
 JURASSIC PARK TELEF. 79,000  
 KING SALMON TELEF. 49,000  
 KID CHAMALEON TELEF. 79,000  
 INDIANA JONES TELEF. 89,000  
 LAST BATTLE TELEF. 69,000  
 MAZIN SAGA ROBOT TELEF. 52,000  
 MASTER OF MOSTER TELEF. 52,000  
 HEROS TELEF. 54,000  
 MICHAEL JACKSON TELEF. 87,000  
 MICROMACHINES TELEF. 91,000  
 MICKEY MOUSE TELEF. 58,000  
 POWER MONGER TELEF. 53,000  
 PGA TOUR GOLF II TELEF. 53,000  
 SLACKSHOT TELEF. 79,000  
 ROLLING THUNDER 2 TELEF. 70,000  
 ROAD RASH II TELEF. 82,000  
 SHADOW DANGER TELEF. 59,000  
 SHADOW OF THE B. II TELEF. 49,000  
 SONIC II TELEF. 81,000  
 SONIC 3 TELEF. 82,000  
 SENSIBLE SOCCER TELEF. 82,000  
 STREET OF RAGE II TELEF. 89,000  
 STREET OF RAGE III TELEF. 89,000  
 STREET FIGHTER II C.E. TELEF. 59,000  
 SPACE HARRIER II TELEF. 52,000  
 SUPER SHINOBI II TELEF. 59,000  
 SUPER MONACO GP TELEF. 59,000  
 THE HUMANS TELEF. 79,000  
 THUNDERBOLT II TELEF. 54,000  
 TOKI TELEF. 81,000  
 SPIDERMAN-XMAN TELEF. 83,000  
 WONDERBOY III TELEF. 52,000  
 WORLD CUP ITALIA 90 TELEF. 52,000

BUNNY RABBIT RAMP. TELEF. 56,000  
 CLAYMATES TELEF. 56,000  
 FETE SAMPIRAS TELEF. 56,000  
 FATAL FURY 2 TELEF. 56,000  
 FIFA INTERNATIONAL TELEF. 56,000  
 GUNDAUM TELEF. 56,000  
 KICK OFF 3 TELEF. 56,000  
 MUSCLE BOMBER TELEF. 56,000  
 NINJA WARRIORS TELEF. 56,000  
 NANMA 12 PARTE 3 TELEF. 56,000  
 ROCKMAN'S SOCCER TELEF. 56,000  
 SUPER GOAL 2 TELEF. 56,000  
 RYAN GIGGS CHAMP. TELEF. 56,000  
 SMASH TENNIS TELEF. 56,000  
 WROLD CUP USA 94 TELEF. 56,000  
 ADAMS FAMILY TELEF. 56,000  
 ACTRAISER TELEF. 56,000  
 ALADIN TELEF. 56,000  
 ART OF FIGHTING TELEF. 56,000  
 BATMAN RETURN TELEF. 56,000  
 BEST OF THE BEST TELEF. 56,000  
 CALIFORNIA GAMES TELEF. 56,000  
 CASTELVANIA IV TELEF. 56,000  
 CHASE HQ 2 TELEF. 56,000  
 CHESSMASTER TELEF. 56,000  
 CHOPFLIGHTER III TELEF. 56,000  
 CHUCK ROCK TELEF. 56,000  
 CLAYFLIGHTER TELEF. 56,000  
 DEAD AND BURIED TELEF. 56,000  
 COOL SPOT TELEF. 56,000  
 DAFDY DUCK TELEF. 56,000  
 DEAD AND BURIED TELEF. 56,000  
 DRAGON BALL 2 TELEF. 56,000  
 DRAGON'S LAIR TELEF. 56,000  
 EYE OF THE BEHOLD. TELEF. 56,000  
 F-1 RACE REDLINE TELEF. 56,000  
 FANTASY STORY W. TELEF. 56,000  
 FATAL FURY TELEF. 56,000  
 FINAL FIGHT 2 TELEF. 56,000  
 FORMULA 1 WORLD TELEF. 56,000  
 GOAL II TELEF. 56,000  
 GOLDEN TROOP PIPPO TELEF. 56,000  
 GS ANGEL TELEF. 56,000  
 HOME ALONE 2 TELEF. 56,000  
 INCREDIBLE DUSH D. TELEF. 56,000  
 INTERNATION. TENNIS TELEF. 56,000  
 JURASSIC PARK TELEF. 56,000  
 KAWASAKI CHALLENG. TELEF. 56,000  
 KING OF DRAGONS TELEF. 56,000  
 LAWNMOWER MAN TELEF. 56,000  
 LAST ACTION HERO TELEF. 56,000  
 NBA JAM TELEF. 56,000  
 NIGEL MANSELL TELEF. 56,000  
 OPERATION LOGIC BO. TELEF. 56,000  
 FLOW TELEF. 56,000  
 POP'N' TWIN BEE 2 AC. TELEF. 56,000  
 POWER ATHLETE TELEF. 56,000  
 PSYCO DREAM TELEF. 56,000  
 ROBICOOP VS. TERMIN. TELEF. 56,000  
 ROAD RUNNER TELEF. 56,000  
 SENSIBLE SOCCER TELEF. 56,000  
 SPIDERMAN TELEF. 56,000  
 STAR FOX TELEF. 56,000  
 STREET FIGHTER III T. TELEF. 56,000  
 SUPER EMPIRE S. E. TELEF. 56,000  
 SUPER TROOP ISLAND TELEF. 56,000  
 SUPER ACQUATIC GA. TELEF. 56,000  
 SUPER DUCK TELEF. 56,000  
 SUPER GOAL 2 TELEF. 56,000  
 SUPER METROID TELEF. 56,000  
 THE LOST VOIKING TELEF. 56,000  
 THE SEVEN SAGA TELEF. 56,000  
 TINY TOONS TELEF. 56,000  
 TURTLES & BURN TELEF. 56,000  
 TURTLES 4 TWIN TELEF. 56,000  
 VIRTUAL SOCCER TELEF. 56,000  
 WINTER OLYMPIC TELEF. 56,000  
 WORLD HEROS TELEF. 56,000  
 WORLD WIDE SOCCER TELEF. 56,000  
 YOUNG MERLIN TELEF. 56,000  
 ZELDA III TELEF. 109,000

ASTERIX TELEF. 55,000  
 ALIEN 3 TELEF. 55,000  
 AMAZING SPIDERMAN TELEF. 55,000  
 BART SIMPSONS VS. JU TELEF. 55,000  
 BATMAN THE ANIMATED TELEF. 55,000  
 BATMAN RETURN TELEF. 55,000  
 BATTLE TOADS WORLD TELEF. 55,000  
 BATTLETOADS DUBLED. TELEF. 55,000  
 BATTLE OF OLYMPUS TELEF. 55,000  
 BEST OF THE BEST TELEF. 55,000  
 BLUES BROTHERS TELEF. 55,000  
 BUGS BUNNY 2 TELEF. 55,000  
 BURNING GUN TELEF. 55,000  
 CASTELVANIA ADVENT. TELEF. 55,000  
 DARWIN DUCK TELEF. 55,000  
 CHASE HQ 2 TELEF. 55,000  
 CHOPFLIGHTER II TELEF. 55,000  
 DOUBLE DRAGON 2 TELEF. 55,000  
 DRAGON'S LAIR TELEF. 55,000  
 DUCK TALES TELEF. 55,000  
 EMPIRE STRIKE BACK TELEF. 55,000  
 F1 RACE (ADATT. 4 PL.) TELEF. 55,000  
 F15 STRIKE EAGLE TELEF. 55,000  
 FELIX THE CAT TELEF. 55,000  
 FLASH TELEF. 55,000  
 GAUNTLET II TELEF. 55,000  
 GHOSTBUSTER TELEF. 55,000  
 HUDSON HAWK TELEF. 55,000  
 HUMANS TELEF. 55,000  
 J & MAC CAV. CINIVA TELEF. 55,000  
 J.LEAGUE SOCCER TELEF. 55,000  
 KING OF THE RING TELEF. 55,000  
 KIRBY'S PINBALL LAND TELEF. 55,000  
 KLAX TELEF. 55,000  
 LAST ACTION HERO TELEF. 55,000  
 LOONEY TOONS TELEF. 55,000  
 MORTAL KOMBAT TELEF. 55,000  
 MUHAMMAD ALI BOX TELEF. 55,000  
 NIGEL MANSELL TELEF. 55,000  
 NINJA BOY 2 TELEF. 55,000  
 PAPERBOY TELEF. 55,000  
 PI FIGHTER TELEF. 55,000  
 PITYPEE TELEF. 55,000  
 PRINCE OF PERSIA TELEF. 55,000  
 QUARTERBACK TELEF. 55,000  
 QUARTH TELEF. 55,000  
 RACE DRIVING TELEF. 55,000  
 ROBICOOP TELEF. 55,000  
 ROADLAND TELEF. 55,000  
 R-TYPE II TELEF. 55,000  
 REAL GHOSTBUSTER TELEF. 55,000  
 SHADOW WARR. N. G. TELEF. 55,000  
 SIDE POCKET TELEF. 55,000  
 SNOOPY'S TELEF. 55,000  
 SPEEDY GONZALES TELEF. 55,000  
 SPIDERMAN 2 TELEF. 55,000  
 STAR SAYER TELEF. 55,000  
 STAR TREK TELEF. 55,000  
 STAR WARS TELEF. 55,000  
 SUPER RC-PRO AM TELEF. 55,000  
 SUPERMARIOLAND TELEF. 55,000  
 SUPERMARIOLAND 3 TELEF. 55,000  
 TALE SPIN TELEF. 55,000  
 TERMINATOR II TELEF. 55,000  
 TETRIS 2 TELEF. 55,000  
 TITUS THE FOX TELEF. 55,000  
 TOM AND JERRY TELEF. 55,000  
 TOP GUN TELEF. 55,000  
 TOP RANK TENNIS TELEF. 55,000  
 TURTLES II TELEF. 55,000  
 TURTLES III RADIC-RES TELEF. 55,000  
 ULTIMA 2 TELEF. 55,000  
 VOLLEY BALL MALIBU TELEF. 55,000  
 WORLD CUP USA 94 TELEF. 55,000  
 FINAL FANTASY III TELEF. 55,000  
 FIGHTING SIMULATOR TELEF. 55,000  
 ZELDA TELEF. 55,000

WORLD CUP USA 94 TELEF. 55,000  
 GP RIDER TELEF. 55,000  
 ROBOT BUSH TELEF. 55,000  
 SONIC DRIFT TELEF. 55,000  
 ANDRE AGASSI TENNIS TELEF. 55,000  
 ARIEL ALIEN 3 TELEF. 55,000  
 ARIEL LITTLE MERMAID TELEF. 55,000  
 SATANM RETURN TELEF. 55,000  
 BATTLE TOADS TELEF. 55,000  
 CHUCK ROCK TELEF. 55,000  
 CLIFFHANGER TELEF. 55,000  
 COOL SPOT TELEF. 55,000  
 DESERT STRIKE TELEF. 55,000  
 DONALD DUCK 2 TELEF. 55,000  
 DONALD DUCK TELEF. 55,000  
 DRACULA TELEF. 55,000  
 EDDO THE DOLPHIN TELEF. 55,000  
 FANTASTIC DIZZY TELEF. 55,000  
 FORMULA 1 TELEF. 55,000  
 GLOBAL GLADIATORS TELEF. 55,000  
 HALLEY WARS TELEF. 55,000  
 HIGHER TELEF. 55,000  
 HYPERBASEBALL '92 TELEF. 55,000  
 KINETIC CONNECTION TELEF. 55,000  
 MAHJONG GAMBLER TELEF. 55,000  
 MAPPY LAND TELEF. 55,000  
 MICKEY MOUSE 2 TELEF. 55,000  
 M. HOUSE GAGG TELEF. 55,000  
 LAST ACTION HERO TELEF. 55,000  
 MACROMACHINES TELEF. 55,000  
 MORTAL KOMBAT TELEF. 55,000  
 NEMO JAM TELEF. 55,000  
 NINJA GAIDEN TELEF. 55,000  
 OUTRUN TELEF. 55,000  
 PAPERBOY 2 TELEF. 55,000  
 PGA TOUR GOLF II TELEF. 55,000  
 PRINCE OF PERSIA TELEF. 55,000  
 PUTT AND PUTTER TELEF. 55,000  
 QUACKSHOT TELEF. 55,000  
 RASTAN SAGA TELEF. 55,000  
 ROAD RUNNER 2 TELEF. 55,000  
 RYUKYU TELEF. 55,000  
 SENSIBLE SOCCER TELEF. 55,000  
 SHINOBI II TELEF. 55,000  
 SONIC & TAILS TELEF. 55,000  
 SONIC CHAO'S 3 TELEF. 55,000  
 SONIC II TELEF. 55,000  
 SCRATCH PAPER TELEF. 55,000  
 SPACE HARRIER TELEF. 55,000  
 SPIDERMAN RETURN TELEF. 55,000  
 STAR WARS TELEF. 55,000  
 STREET OF RAGE II TELEF. 55,000  
 STREET OF RAGE III TELEF. 55,000  
 SUPER MONACO GP II TELEF. 55,000  
 SUPER MONACO GP TELEF. 55,000  
 SUP. SPACE INVADERS TELEF. 55,000  
 SUPERMAN TELEF. 55,000  
 SUPER SPIN TELEF. 55,000  
 TERMINATOR TELEF. 55,000  
 TALE SPIN TELEF. 55,000  
 T2 TERMINATOR JUDGE TELEF. 55,000  
 SUPER OFF ROAD TELEF. 55,000  
 TOM & JERRY TELEF. 55,000  
 WIMLEDOX TENNIS TELEF. 55,000  
 WINTER OLYMPIC TELEF. 55,000  
 X-MEN TELEF. 55,000  
 ZAN GEAR TELEF. 55,000

**OFFERTA !!**  
**MEGADRIVE 2 CON**  
**2 JOYPAD + GIOCO**  
 solo L. 284.000

**OFFERTA !!**  
**SUPERINATENDO CON**  
**2 JOYPAD + S.FIGHTER II**  
 solo L. 336.000

**OFFERTA !!**  
**GAMEBOY+**  
**JURASSIC PARK**  
 solo L. 129.000

**OFFERTA !!**  
**GAME GEAR+**  
**GIOCO**  
 solo L. 199.000

Servizio Spedizioni in tutta Italia - CORRIERE E POSTA

SUPER NES

VIRGIN

SVILUPPATORI: INTERNI

PIATTAFORME

Migliore rispetto alla versione Megadrive, ottime le animazioni.

88

Carino ma poteva essere realizzato meglio.

77

Divertente e abbastanza vario

83

Noi è difficilissimo e una volta finito non lo rigiocerete molto spesso.

78

Un gran bel gioco, peccato che come quasi tutti le licenze Disney sia un po' troppo facile arrivare alla fine.

78

AZIONE:  
STRATEGIA:  
DIFFICOLTA':



GIOCABILITA' SONORO GRAFICA  
LONGEVITA'  
GLOBALE

# THE JUNGLE BOOK

Avete letto il libro, guardato il film e comprato la videocassetta? Bene, ora potrete finalmente impersonare Mowgli in un videogioco.



Ci sono sempre un mare di ostacoli da evitare, per esempio le api che vedete in questa foto.

E' possibile saltare su alcuni animali per poter raggiungere delle piattaforme altrimenti inaccessibili.



Come in Cool Spot a In Aladdin, anche in Jungle Book è presente uno sprite principale davvero mitico. E' perfetto sotto ogni punto di vista e la struttura dei livelli permette di scoprire differenti strade per arrivare al termine dello stage. Purtroppo, come era successo anche per Aladdin, per Jungle Book è abbastanza facile da finire, così, una volta giunti alla conclusione, non c'è nessun particolare motivo per rigiocarlo nuovamente. Inoltre, sarebbe stato più divertente se ci fossero stati un maggior numero di oggetti da raccogliere. Personalmente lo preferisco ad Aladdin, e penso che questo gioco potrebbe ottenere lo stesso successo.

DENIZ AHMET

I massi sono sempre presenti per motivi precisi. Si possono infatti spostare per superare buche pericolose o per saltare più in alto.



Se lasciate Mowgli fermo per un breve periodo, il nostro eroe comincerà ad assumere delle stranissime pose.



Gli animali fungono da Restart point. Una volta superati, planteranno una bandierina per terra. In caso di morte partirte così da questo punto.



La grafica della versione Super Nes è sensibilmente migliore rispetto a quella per Megadrive.

Indubbiamente la Disney ha accompagnato con i suoi cartoni animati la crescita di un sacco di ragazzi, e probabilmente continuerà a farlo finché esisteranno i bambini. Ora la Virgin ha convertito un altro classico della Disney, *Jungle Book*, lungometraggio basato sulla storia di un ragazzo di nome Mowgli che è cresciuto nella giungla. Voi impersonate Mowgli, il ragazzo della giungla, che deve riuscire a ritornare al suo villaggio. Come personag-



gio dei videogiochi è veramente perfetto, con animazioni stupende che gli permettono di muoversi e saltare attraverso lo schermo. Una buona parte della giocabilità è basata sulla ricerca nella foresta, ma sono presenti anche numerosi nemici che possono essere sconfitti con l'arma di cui dispone il nostro eroe: le banane. Non c'è niente di innovativo in questo gioco, ma la realizzazione è praticamente senza difetti. Bisogna solo vedere se è meglio di Aladdin....

Trad. e adatt. Marco Revetta



In alcuni casi è indispensabile camminare sulle liane per superare alcune parti dei livelli.



Ecco l'ultimo mostro. Evitatelo saltando sulle piattaforme e poi colpite il lancidogli delle banane.

Uno dei mostri di fine livello. Bisogna dire che sul Super Nes sono abbastanza semplici da battere.

Ooh, ma è come leggere il libro. Dopo ogni livello viene rivelato un nuovo capitolo della storia.



Come in Aladdin anche in *Jungle Book* sono presenti dei deliziosi tocchi grafici, come ad esempio le foglie che cadono per terra dopo che Mowgli passa attraverso gli alberi. Penso che la grafica sia migliore nella versione per Super Nes, anche se il sonoro è notevolmente più bello sul Megadrive. Per quanto riguarda la struttura, JB ricorda abbastanza Aladdin e, al contrario di molti altri titoli del genere, c'è grande libertà di movimento nei vari livelli, senza dimenticare che ci sono anche un sacco di oggetti da raccogliere. Per concludere, si tratta di un titolo molto divertente, anche se forse un po' troppo facile.

RIK SKEWS

Essendo nato nella giungla il nostro caro Mowgli è capace di usare le liane proprio come faceva il mitico Tarzan.

**MEGA DRIVE**

**VIRGIN**

**SVILUPPATORI: INTERNI**

**PIATTAFORME**

**GRAFICA**

**84** ▲ *Leggermente inferiore a quella per Super Nes; è comunque un titolo eccellente.*

**86** ▲ *La musica e gli effetti sono veramente ottimi.*

**84** ▲ *Vale lo stesso discorso fatto per la versione Super Nes.*

**SONORO**

**75** ▼ *Come per Super Nes il gioco è un po' troppo facile.*

**LONGEVITA'**

**80** ▲ *Un ottimo platform game che potrebbe soddisfare i più giovani fan del genere.*

**GIOCABILITA'**

**AZIONE: STRATEGIA: DIFFICOLTA':**

●●●●●○  
●●●●○●  
●●●○●●



# SPUNKY'S DANGEROUS DAY

*Come adoro i cagnolini appena nati, con quel loro musetto simpatico! Eppure questo gioco è riuscito a suscitare in me sentimenti che non risulterebbero molto graditi al WWF...*

Come dicevo, i piccoli cagnolini sono molto affettuosi e, dicono, molto intelligenti. Tutti però hanno lo stesso difetto: se li lasciate andare in giro per i fatti loro, prima o poi vengono investiti da una macchina o cadono da un precipizio o ancora vengono sbranati da altri cani. In questo gioco voi controllate Rocko, un simpatico personaggio che si fa in quattro per badare al suo animalletto, il cucciolo Spunky. Occorre "aprirgli" la strada che lo condurrà all'idrante giallo, che indica l'arrivo, prima che la sua energia, visualizzata da un osso che a poco a poco si decompone, abbia fine. Ovviamente i vari animalletti che popolano i dintorni non rimarranno lì a guardare...

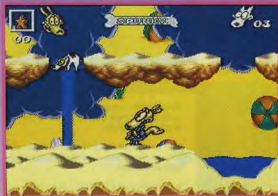
## CHE VITA DA CANI!

Tutto ha inizio nella Rock-o-why beach dove, in una stupenda giornata estiva, Rocko decide di intraprendere malgrado il sole cocente una partitina a frisbee. Sfortunatamente un lancio del nostro



Il cagnolino utilizza il salvagente...

eroe non è stato calibrato molto bene e l'attrezzo va a finire in un posto infestato da mille pericoli. Ma le regole sono regole, quindi tocca a Spunky la triste ricerca. L'unica cosa che potete fare è cercare di preparargli la strada, ma non sarà cosa facile. Qua e là però potete trovare alcuni oggetti molto utili. Cominciamo da quelli che serviranno a Rocko: il tuono lo farà andare molto più velocemente, la molla lo farà saltare più in alto, infine lo scudo lo proteggerà per un po'. Spunky invece potrà usare l'osso che servirà a fermarlo per un po',



Questa mappa non vi sarà molto d'aiuto.

il peperoncino piccante che lo farà correre, il cuore che gli ridarà tutta l'energia, l'omino extra, il palloncino che lo gonferà affinché Rocko possa dirigerlo con i suoi pugni, lo scudo che lo proteggerà per molto tempo e la stella che lo farà per un po'. Dovrà invece stare alla larga dalle erbacce che lo rallenteranno notevol-



La conchiglia lassù non ha intenzioni benevole.

Il pulsant è l'unico mezzo per salire.

mente. Inoltre l'idrante rosso farà cominciare da quel punto Spunky, senza dover ricominciare dall'inizio del quadro.

Premendo START metterete il gioco in pausa e utilizzando il pad potrete dare un'occhiata ai dintorni per vedere quali pericoli vi aspettano. Se però state giocando a livello Hard, l'unica

cosa che potrete vedere sarà una mappa che non vi darà certo indicazioni precise. Ma veniamo ai comandi: con il pulsante A potrete usare i calci, mentre con B salterete. L'altezza del salto dipenderà da quanto tempo terrete premuto il pulsante. Premendo A e B contemporaneamente Rocko tirerà un calcio saltando.

Premendo A con il pad premuto in basso Rocko darà una codata, utile per eliminare i nemici

*Avete mai sentito parlare di Sleep Walker? Beh, sicuramente i programmatori di questo gioco dovevano averlo ben presente. Solo che il gioco della Ocean era molto più bello e avvincente. Non che questo gioco sia brutto, anzi tutto considerato è fatto abbastanza bene. L'unica cosa che vi spezzerà le gambe è la grande frustrazione che si prova a dover rifare ogni volta gli stessi movimenti e a dover vedere quel dannato cane cadere da ogni parte. Questo perché occorrerà una precisione davvero millimetrica e una grande sincronizzazione per riuscire ad esempio a fare scendere tutte le piattaforme necessarie a fare proseguire la tanto odiata bestiola. Esiste anche un sistema di password con le quali potrete continuare, ma per avere la tanto agognata parolina magica dovrete finire un livello intero, il che vi farà impazzire. Se però siete persone con i nervi di ferro potete anche provare a cimentarvi in questa avventura. E se riuscite a giocare per un'ora intera senza toccare mai il pulsante di reset devo davvero complimentarvi con voi.*

GABRIO SECCO





Guardate che faccia da scemo!



Da qui comincia la vostra avventura.



Pappiamoci questa bella vital!



Spunky sta rificillandosi completamente col cuore.

particolarmente bassi. Premendo giù e B scenderete dalle piattaforme. Con X potrete prendere in braccio Spunky: questo servirà a fargli cambiare direzione, oltre che a proteggerlo. Premendo su e X lascerete dal vostro zaino l'oggetto selezionato con R e L. Con Y tirerete i pugni. Con giù e Y colpirete con un pugno un oggetto basso. Con B e Y salterete e tirerete un pugnone. Come ho già detto per terminare il primo livello ambientato in una stupenda spiaggia dovrete sudare parecchio. Ma sarete solo all'inizio poiché vi aspetteranno, in successione, la Hill-O-Stench dove farete i conti con alcuni toponi alla guida di macchine scavatrici, l'Ice Scream, un luogo infestato da gelatai pazzi che faranno di tutto per farvi passare un'estate infelice e infine lo Scrub'n'Fluff dove dovrete fare particolarmente attenzione a delle lavatrici. E questo tutto per un maledettissimo cagnolino!!!

Gabrio Secco



Ehm, devo avere vinto un omino extra.

Durante la mia prima partita a questo gioco, sono andato (quasi totalmente) in "sclera" (ragazzi, qui dobbiamo aumentare il prezzo di CVG: non possiamo sfornare "aggratils" tutto 'sto ben di Dio di gergo!!! NdMaurizio), al punto tale che per un attimo ho odiato di brutto il cagnolino protagonista dell'avventura. Le vere e proprie prodezze che dovrete fare durante un game, ricordando molto ma molto alla lontana, quelle di Lemmings. Il controllo su Rocko è davvero incredibile (in senso negativo ovviamente), vi basti pensare che il nostro eroe è in grado di effettuare zompi alla Lewis, senza la possibilità di orientarlo in volo: è qui che solitamente si ha l'apoteosi del nervoso. Ora non vorrei passare per uno a cui non piacciono i platform, infatti bisogna dire che Spunky's Dangerous Day, raggiunge il suo massimo per ciò che riguarda l'animazione ed il tratto (molto simpatico) dei personaggi, amici e non, che si incontrano durante l'avventura. Peccato che non sia possibile (dopo averlo preso in braccio) portarsi in giro per lo stage Spunky (non dico tanto: almeno qualche metro). Una cosa è certa: potrete giocare questa cartuccia a patto che vi piacciono i giochi rompicapo e siate dotati di una ferrea pazienza.

MARCO MAZZOCCHI

**SUPER NES**

**VIACOM**

**SVILUPPATORI: INTERNI**

**PIATTAFORME**

**73** ▲ Molto carina e adeguata al gioco.

**65** ▼ Veramente ho sentito di molto meglio.

**70** ▲ Se riuscite a non andavene "in preda" potrete anche divertirvi.

**70** ▲ Anche qui eslate un'incognita. O continuerete a giocare per finirlo, o distruggerete la cartuccia.

**73** ▲ Se cercate un gioco che metta a dura prova i vostri riflessi, l'avete trovato.

**GLOBALE**

**AZIONE:** ●●●●●

**STRATEGIA:** ●●●●●

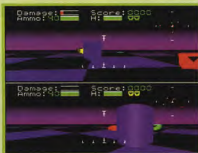
**DIFFICOLTA':** ●●●●●

Tutti e due sulla casetta.

# SPECTRE

**Shoot'em-up: sono davvero solo sinonimo di violenza? Apparentemente no, visto che la GameTek ha realizzato questo titolo per gli appassionati degli sparattuto.**

Non ci sono dubbi; Spectre ricorda per molti versi Battlezone, un titolo dello stesso genere, realizzato da una famosa industria di videogiochi quale è l'Atari. In esso dovevate girare in lungo e in largo al fine di scappare e distruggere vari nemici; il tutto condito con grafica vettoriale, che per i tempi lasciava stupefatti. Ora se vogliamo analizzare questo gioco, dobbiamo dire che il punto di forza non è certo la grafica, perché il tutto è basato su una discreta giocabilità. Bene, le cose dette per Battlezone non si discostano molto da quello che riguarda Spectre. I giocatori devono completare stage che utilizzano il mode 7, in un match di strategia fatto di fughe ed estenuanti ricerche per raggiungere ed eliminare i nemici. Lo scopo, per quanto concerne il modo ad un giocatore, consiste nel distruggere i mezzi nemici, o più semplicemente nel raccogliere tutta una serie di bandierine per poter passare al livello successivo. Come si può immaginare, raccogliere bandierine in uno sparattuto, non è certo il massimo della vita, anche se devo



ammettere che l'azione di gioco migliore notevolmente, quando munizioni ed energie cominciano a scarseggiare, venendo così costretti a cercare nuovi rifornimenti. Questo contribuisce a variare lo sche-



Le armi non dureranno a lungo, per rifornirvi dovrete passare sulle tegole verdi.

Il modo migliore di giocare Spectre è quello in "Split" mode. Voi e il vostro amico potrete giocare in quattro modi differenti. Guardate qui: potrete raccogliere qua e là scudi, munizioni, velocità, eccetera.



Nella versione Snes potrete anche saltare i nemici, avendo la possibilità di colpire i malfattori dove non batte il sole. Potrete effettuare salti a 360 gradi.

Spectre è un vecchio gioco uscito anni fa per MAC, che prevedeva un ampio numero di giocatori contemporaneamente collegati in rete. Il problema in questa versione SNES è la limitazione a due giocatori, anche se il modo uno contro uno rimane abbastanza divertente. La vera e propria novità consiste nell'aggiunta della funzione "jump" che rende la sfida più avvincente. Inoltre lo split mode (schema a metà) non è lento, anche se si sta sfruttando il Mode 7. Spectre è una vera e propria lezione in fatto di giocabilità, mentre risulta noioso da giocare da solo. Nel caso decidiate di collezionare le bandierine, non meravigliatevi però se le troverete sempre negli stessi punti.

DENIZ AMHET

ma di gioco. Certo, come i possessori di Mac potranno dirvi, Spectre diventa estremamente divertente se giocato in rete con altri giocatori. Ecco perché anche per la versione Snes possiamo trovare quattro differenti variazioni nel modo a due giocatori. Anche se Spectre non offre una grafica brillante, guadagna moltissimo per ciò che riguarda la giocabilità.

Trad. e adatt. di Marco Mazzocchi



Nel livello avanzati i nemici diventano davvero aggressivi nei vostri confronti. I carri gialli sono veramente duri da far fuori.

**SI RINGRAZIA  
NEWEL  
PER AVERCI  
FORNITO IL GIOCO.**



Ci sono tre differenti tipi di carro armato di cui potrete servirvi, oppure potrete costruirne altri, una volta raggiunto un certo numero di armi.

**SUPER NES**

**SPARATTUTO**

**82** GIocabilità

**55** Grafica

**78** Longevità

**50** Sonoro

**72** GLOBALE

**GAMETEK**

# JOYSTICK

fun

DAIP PUBLISHERS

spedizioni in  
tutta Italia

VIA LORENTEGGIO 38 - MILANO - TEL. 02/48952821-4232606 - FAX 02/48952819

## THE 3DO WORLD

DISTRIBUTORE UFFICIALE 3DO PAL E 3DO NTSC

### TITOLI GIAPPONESI

WACKY RACERS  
TETSUJIN  
GHOST HUNTER  
AMUSEMENT PALACE  
DR. HAUZER  
ULTRAMAN POWER

Disponibili !!!



### TITOLI AMERICANI

ROAD RUSH  
SHOCK WAVE  
WHO SHOT JONNY ROCK  
STAR CONTROLL II  
ORION OFF ROAD  
MEGARACE

Telef. per disponibilità



### ACCESSORI

LASER GUN  
JOYPAD AGGIUNTIVO

Disponibili subito



Se cerchi un servizio competente ed aggiornato  
sul gioiello PANASONIC chiamaci e non te ne pentirai !!!  
Importazione settimanale di tutte le novità dal Giappone e dagli USA !!!  
Diventa nostro cliente e riceverai a casa tua gratuitamente il  
1° sampler disk un CD per il tuo 3DO con ben 9 giochi in preview,  
tra cui Orion Off Road, Way Of The Warrior e Gridders.

## Tutte le novità in anteprima per



SEGA GENESIS

MEGA CD

GAME BOY!

Nintendo

SUPER NINTENDO



MEGA DRIVE

NEO GEO

TURBO DUA

# JOYSTICK FUN

## IL TEMPIO DEI VIDEOGIOCHI

# DOUBLE DRIBBLE THE PLAYOFF EDITION

La Konami ripropone un suo grande successo in una versione nella quale potrete giocare fino in otto contemporaneamente!!!

Molti di voi avranno giocato a Double Dribble. Ora questa cartuccia è stata modificata in modo che possiate costruirvi il

controllo del giocatore e C per cercare di fregare la palla al giocatore che palleggia. Quando avete il possesso di palla, premendo START potrete chiamare il Time Out, per fare riposare i giocatori e per eseguire sostituzioni. Se la palla era in mano agli avversari metterete solo il gioco in pausa. Alla fine di ogni quarto potrete leggere le statistiche: verranno visualizzati il numero di tiri da tre punti, di tiri liberi e di field goal realizzati su quelli eseguiti, seguiti



Una grande difesa.



Prima partita, allenamento con Frank: una spremuta di sangue!



Ecco il tabellone dei playoff.

Ora potete scegliere il vostro quintetto.



Selezioniamo la nostra squadra.

vostro campionato NBA. I comandi durante il gioco rimangono pressappoco gli stessi: con il controllo della palla, durante un'azione d'attacco, premendo A il vostro giocatore salterà, rilasciando il bottone eseguirte il tiro. Con B potrete invece passare. Infine con C potrete eseguire una schiacciata o il Tap-in. Se la vostra azione sarà difensiva userete A per saltare e bloccare il tiro, B per cambiare il

dalle relative percentuali di realizzazione. Vedrete anche il numero di stoppage, di schiacciate, di palle prese e di rimbalzi.

## COMINCIAMO IL RISCALDAMENTO...

Ma vediamo le opzioni di gioco: il menu principale ce ne mostra quattro. Con PLAYOFF comincerete la vostra scalata verso il titolo. Selezionando Start inizierete a giocare, scegliendo la vostra squadra tra le sedici a disposizione nell'albero dei playoff.

Esse sono Utah, Minnesota, San Antonio, Houston, Seattle, Portland, Los Angeles, Phoenix, Washington, New York, New Jersey, Boston, Chicago, Charlotte, Cleveland e Atlanta. Ognuna ha uno o due giocatori molto forti. Dopo la scelta della squadra dovrete formare il vostro quintetto base scegliendo tra dodici giocatori, basandovi sulle abilità di ognuno. Alcune barre vi daranno informazioni

EAST		WEST	
UTAH		UTAH	
HEIGHT	NO. 42	HEIGHT	NO. 42
SHOOT	PPR	SHOOT	PPR
STEAL	PPR	STEAL	PPR
SPEED	PPR	SPEED	PPR
SWIFT	PPR	SWIFT	PPR
POWER	PPR	POWER	PPR
STEAK	PPR	STEAK	PPR
POST	PPR	POST	PPR
ROCK	PPR	ROCK	PPR
BLAKE	PPR	BLAKE	PPR
Z-SABREATA	PPR	Z-SABREATA	PPR
J-O-LYNN	PPR	J-O-LYNN	PPR
F-O-R-I-O-K	PPR	F-O-R-I-O-K	PPR
J-P-R-I-O-E	PPR	J-P-R-I-O-E	PPR
G-I-S-T-I-N-E	PPR	G-I-S-T-I-N-E	PPR
G-I-M-U-N-O-Z	PPR	G-I-M-U-N-O-Z	PPR
F-O-U-G-L-A-S-S	PPR	F-O-U-G-L-A-S-S	PPR
A-O-T-I-S-O-N	PPR	A-O-T-I-S-O-N	PPR
A-M-I-L-L-E-R	PPR	A-M-I-L-L-E-R	PPR
P-L-A-T-T-Y-P-U-S	PPR	P-L-A-T-T-Y-P-U-S	PPR

sull'altezza, sull'abilità al tiro, su quella nel rubare palla all'avversario, sulla velocità, sulla capacità di salto, sulla potenza e sulla condizione fisica. Se avete già raggiunto, in una precedente partita, almeno la semifinale, potrete utilizzare la password che avrete ricevuto per continuare il gioco. Essa però salverà solo la vostra posizione nel tabellone, ma non la sua composizione. Ciò significa che po-



Comincia la partita.

GAME STATISTICS		
	CHICAGO	SAN ANTONIO
SCORE	004	012
REBOUND	001	006
BLOCK	000	000
F.G.	002/007	008/007
F.G%	028.6	085.7
DUNK	000	003
3PT	000/000	000/001
3PT%	000.0	000.0
STEAL	000	000

PRESS START BUTTON

Il rapporto partita con la percentuali.

Va beh, devo ammettere che per me lo sport è solo uno: il calcio. Eppure i videogiochi sul basket mi hanno sempre divertito parecchio (il mio preferito era *One-on-one* per *CBM 64* ma apprezzavo molto anche un vecchissimo *coin-op* in bianco e nero che si giocava con la track ball). Non faceva eccezione *Double dribble*, che consideravo bellissimo (adoravo specialmente la versione per *Nes*). E allora perché questo non mi piace? Probabilmente perché non è così giocabile come pretendevo. I movimenti poi sono realizzati molto male, specialmente quello del tiro. Ogni tanto la palla si ferma inspiegabilmente in terra senza rimbalzare, in modo totalmente irrealistico. Come se ciò non bastasse, non mi piace per niente l'idea della password nella quale non viene salvata la composizione del tabellone, anche se è forse vero che una tale password sarebbe talmente lunga da scoraggiarne l'utilizzo. Anche il livello di difficoltà è piuttosto alto mentre si sarebbero sicuramente potute fare alcune squadre molto deboli. Insomma, un gioco che non trovo per niente divertente giocato da solo o anche in due. Sicuramente in otto giocatori qualcosa cambia e il divertimento è assicurato. Esistono però altri mille modi per divertirsi in otto senza dover spendere i soldi per questa cartuccia.

GABRIO SECCO

trete trovarvi di fronte un'altra squadra (quindi niente rivincite). Con questo modo sarà il computer a costruire il tabellone del playoff. Se invece volete creare il vostro campionato dovrete scegliere prima *SET-UP* e poi *PLAYOFF EDIT*. Qui costruirete voi l'albero del playoff e quando avrete finito potrete selezionare ancora l'opzione *PLAYOFF* per giocare. L'altra opzione del *set-up* è la *RULE SELECT*, con la quale sceglierete come si svolgerà la partita. Selezionate l'*ACTION MODE* scegliendo tra *ARCADE* o *NORMAL* per disattivare o attivare i falli. Con il *QUARTER TIME* sceglierete quanti minuti durerà ogni quarto mentre con il *SHOT TIME* sceglierete il tempo in cui durerà l'azione. Infine con *BGM MODE* sceglierete il



"Eh, Franco, con è che manca un pezzo di schermo?" "Perché così intanto parli e lo faccio canestro..."

sottofondo musicale e con *BGM TYPE* regolerete il suono su mono o stereo.

### ...E ORA SI GIOCA!

Tornando al menu principale, selezionando *EXHIBITION* potrete iniziare subito una sfida con il computer o con un vostro amico. Anche qui sceglierete la vostra squadra e quella del computer, infine il vostro quintetto. Ma veniamo a ciò che rende interessante questo gioco: scegliendo *MULTI-PLAY* potrete cimentarvi in sfide utilizzando fino a otto giocatori con una o due interfacce *Sega Team Player*. Qui occorrerà prima selezionare il numero dei giocatori, dopodiché ognuno sceglierà il proprio pad in quale delle due squadre giocare (*East* o *West*). Naturalmente non più di cinque giocatori possono scegliere la stessa squadra. Infine ogni giocatore sceglierà il proprio personaggio a



MEGA DRIVE

KONAMI

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA

50

Mi ricorda un vecchio gioco per Spectrum.

SONORO

55

Anche qui non ci siamo proprio.

GIOCABILITÀ

60

Non è giocabile come il vecchio *Double Dribble*.

LONGEVITÀ

65

Se potete giocare in tanti tornerete a dargli un'occhiata, altrimenti rimarrà in uno scaffale impolverato.

GLOBALE

58

Correte a comprarvi *NBA Jam*.

AZIONE:  
STRATEGIA:  
DIFFICOLTÀ:



Guardate la panchina come è attenta!

quando tutti avranno terminato lo scontro avrà inizio e le amicizie avranno fine.

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

# DRAGON

*Negli anni settanta la gente si fiondava letteralmente nel cinema per ammirare il re delle arti marziali, Bruce "Dragon" Lee. Adesso, in questi mistici anni novanta, la leggenda di Bruce sta tornando più che mai alla ribalta. Basterà la presenza di un "mito" a convincere la gente a comprare quest'ultimo prodotto della Virgin?*

Il mistero che avvolge la morte di Bruce Lee può essere paragonato solo a quello della morte di suo figlio Brandon, perito in circostanze misteriose sul set del film The Crow. Come molti di voi ben sapranno, nessuno sa come sia morto esattamente Bruce Lee, ma molti, inclusa la sua famiglia, sostengono che essa sia legata a cause soprannaturali. Se avete visto il film vi sarà probabilmente familiare la figura dell'uomo mascherato che ha dato la caccia al più grande cono-



*Ogni livello viene introdotto da una serie di scene prese direttamente dal film. Docenti, ma nulla di spettacolare.*



*Dragon è compatibile con TUTTI gli adattatori multi-pad, il che vi permette di giocare fino a 3 contemporaneamente come accadeva con il mitico gioco per C 64 International Karate Plus. E val così!*



*Certo che la tenuta di Bruce in questo caso lascia davvero a desiderare. Meglio che tu prenda esempio dal tuoi avversario caro Lee, loro sì che hanno gusto in fatto di abbigliamento!*

*La versione Mega Drive vanta la bellezza di 2000 frame d'animazione e, nonostante questo, non è allo stesso livello di quella per Super Nintendo. Misteri della programmazione!*



scitore di arti marziali del mondo, sin da quando era piccolo. Come era facile prevedere, la Virgin ha sfruttato la sua licenza su Dragon per produrre l'ennesimo picchiaduro, inserendo nel game molti elementi esistenti nella pellicola cinematografica, tra i quali spicca appunto la presenza del malefico essere incappucciato. Il gioco si snoda attraverso le stesse scene del film e l'unica cosa che questo Dragon ci offre di diverso dal solito è la possibilità di poter giocare in 2 contemporaneamente contro lo stesso avversario. Anche se questo potrebbe sembrare già una cosa notevole (nessuno di voi si ricorda IK+7), bisogna dire che il resto della struttura di gioco è molto classica e, con un solo personaggio da controllare, non so per quanto tempo vi potrà accalappiare.



*Gommo ogni gioco del genere che si rispetti, alla fine di ogni livello di Dragon (sul Game Gear) vi toccherà affrontare il solito boss cattivo cattivo. Questo, in particolare, è dotato di una catena e il suo sport preferito è quello di arrotondare intorno al collo per poi sbattervi a destra e a sinistra. Bella storia.*



*Una volta che avrete perso tutte le vostre vite vi toccherà combattere con lo spirito mascherato, se riuscite a sconfiggerlo potrete ritornare in vita.*

*Trad. e adatt. Fabio Ravetto*



## CALCIO SULLE GENGIVE

Mi spiace gento, ma Dragon non è certo un gioco per tutte quelle persone che possiedono dei riflessi lenti e appannati. Per giocare bene qui ci vogliono dei veri uomini e adesso capiro il perché, dando una bella occhiatina a quella cha può accadere al nostro caro amico Bruce. Mi sa che ci conviene cominciare a chiamare l'ambulanza.



Questi marziali ubriachi cercheranno di mettervi K.O. con tutti i mezzi possibili, e state pur certi che ci riusciranno. La catena arrotolata intorno al vostro collo funziona come l'aerone di Scorpion in Mortal Kombat, quindi preparatevi a un bel pugnone sulle gote.

Riuscire a tener testa a 2 lottatori contemporaneamente non è una cosa facile. La cosa migliore da fare è quella di non farvi mai mettere in mezzo, oppure (cosa che io preferisco) quella di chiamare in campo un vostro amico! O.K. carino, adesso possiamo pure parlarne.



Sinceramente non mi ricordo di aver visto Bruce combattere nel film con queste doti pulzelle, tuttavia dovremo farlo qui. State attenti a non farvi cogliere di sorpresa e, non appena una delle due salta, colpitemla con un bel calcio in volo!



## SNES

Questa versione di Dragon per Super Nes è migliore della sua controparte su Mega Drive in tutti i sensi. La grafica è più definita e colorata, gli avversari sono molto più difficili e nel Turbo Mode il gioco è veloce quasi quanto Street Fighter 2 Turbo allo star mode 10. Sfortunatamente però anche lì il problema principale è dato dalle poche mosse eseguibili da Bruce Lee e ciò fa sì che, anche volendo, non sia possibile riuscire ad avere una grossa varietà di diversi stili di combattimento. A questo poi si deve aggiungere il fatto che non è possibile selezionare nessun altro lottatore al di fuori di Bruce Lee, il che rende questo prodotto, benché divertente, molto meno longevo di Street Fighter 2.

DENIZ AHMET



Andare troppo vicino a questo simpaticone non è una cosa molto salutare. Infatti, non appena ne avrà la possibilità, questo maledetto vi immobilizzerà con una presa al collo dalla quale è veramente difficile riuscire a liberarsi.



Per potervi avvicinare a questo avversario dovrete prima distruggere i blocchi di ghiaccio che il malefico deposita proprio lungo il vostro tragitto. Invece di prenderli a pugni provate a saltarli, è molto più veloce ed efficace.

SUPER NES

VIRGIN

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

88

Molto bella con sprite grossi e ben animati.

84

Le varie musiche si adattano perfettamente all'atmosfera del game e anche i vari effetti sonori non sono niente male.

82

Abbastanza divertente, soprattutto se ci giocate in 2.

78

Non è certo un mostro di difficoltà ma, fortunatamente, non lo finirete neanche in 2 giorni.

84

La miglior versione di Dragon disponibile sul mercato. Un must per i fan di Bruce Lee e un ottimo acquisto per tutti gli amanti del beat 'em up.

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

GLOBALE

AZIONE:  
STRATEGIA:  
DIFFICOLTÀ':



Tutti i livelli che troverete nel gioco traggono spunto dai vari scenari presenti nel film. Questo per esempio era situato all'inizio della pellicola.



Non male, davvero niente male. Peccato che in questo caso il gioco non abba! molto a che spartire con il film.

Nel Match Mode vi troverete a dover fronteggiare voi stessi. Se perderete l'altro Bruce vi salterà addosso schiacciandovi le costole. Che ci volete fare, così va il mondo.



La seconda barra blu collocata alla sommità dello schermo non è altro che un indicator. Per riempirla dovrete colpire varie volte il vostro avversario, dopo di che vi ritroverete con un bel po' di velocità extra e con un bel paio di nunchaku. E poi dicono che a mettere le mani addosso alla gente non ci si guadagna nulla!

## GAME GEAR

Invece di creare come nelle 2 versioni precedenti un bel picchiaduro la Virgin ha preferito dar vita sul portatile di casa Sega a un game stile platform ma, sfortunatamente, l'esperimento non è andato a buon fine. Infatti in questa versione Bruce può eliminare i suoi avversari con una serie di combinazioni di calci e pugni ottenibili tramite la pressione del tasto B. Questo, oltre a rendere ben poche le mosse disponibili fa sì che Dragon risulti molto difficile e dannatamente caotico quando vi trovate con più di 2 avversari intorno. Peccato, in fondo la grafica non è affatto male e anche il sonoro svolge bene il suo lavoro, ma in questo caso è proprio la struttura del game a fare acqua.

MARK PETERSON

PICCHIADURO

## GAME GEAR

63 75

GIOCABILITA' GRAFICA

LONGEVITA' SONORO

55 67

VIRGIN

60

Come accade in molti altri giochi anche Dragon è pieno di bonus e di stanze segrete. C'è anche una sezione dove il nostro Bruce potrà allenarsi prima di gettarsi nella mischia. Mica male vero?

Accidenti, anche da morti ci tocca combattere! Ma non c'è davvero paura!







*Del ninja in tenuta nera sono una cosa perfettamente accettabile, ma i violenti Accidenti ragazzi quante volte vi ha detto di lavare i vostri costumi e i tutù in 2 lavatrici separate!*

*Non si può certo dire che la mantica criminale che sta cercando di far fuori il nostro Bruce sia molto saggia. Intesi non mi sembra una grande idea quella di mandare degli atomi e terroristi ammassati di chocia contro il lettore più agio del mondo! Voi che ne dite?*



*Se vi avvicinate abbastanza potrete prendere il vostro avversario per poi scaraventarlo al suolo. Non male come tecnica, sempre che però il mullerico non vi stupisca prima una bella scarpata da tennis n°48 sul nasino.*



## MEGA DRIVE

*Questa versione di Dragon per il 16 bit Sega non è davvero niente male, tuttavia il game non riesce a reggere il confronto con la sua controparte su SNES. Inoltre, mentre il gioco sulla macchina di casa Nintendo risulta effettivamente un game di combattimento uno-contro-uno, quello su Mega Drive assomiglia di più (non so perché, ma ho avuto questa sensazione) a un gioco alla Streets of Rage. La grafica, anche se è buona, non è certamente a livello di quella del Super Nes e anche il sonoro ne è solo una pallida imitazione. Nonostante ciò, bisogna dire che, almeno questa volta, ci troviamo di fronte a una licenza cinematografica che è stata finalmente sfruttata bene e che soddisferà pienamente tutti i fan del più grande lottatore di arti marziali di tutti i tempi. Un buon gioco, divertente e discretamente realizzato, peccato che sia forse un po' troppo facile.*

RIK SKEWS

*Ditto a combatterlo, Bruce dovrà anche evitare vari ostacoli quali tagli di malma, profondi crucijodi e anche queste assurde saghe elettriche.*



GRAFICA

76

Sprite grossi e ben animati, anche se non è il vello della versione Snes.

SONORO

74

Buona varietà di musiche e di effetti sonori. I vari motivetti possono risultare alla lunga abbastanza noiosi.

GIOCABILITÀ

74

Un game divertente e molto giocabile. Degli avversari un po' più impegnativi avrebbero certo giovato.

LONGEVITÀ

71

Il gioco è abbastanza facile, fortuna che c'è la possibilità di giocare in 2.

GALE

75

Una bella licenza sfruttata discretamente. E' abbastanza divertente ma non spinge sicuramente il Mega Drive al massimo.

AZIONE:  
STRATEGIA:  
DIFFICOLTÀ':



*10 livelli, 30 diversi avversari, 40 mosse, non male vero? Peccato che, nonostante tutte ciò, la giocabilità di Dragon sia dantatamente standard!*

# JAMES POND 3

MEGA DRIVE

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: INTERNI

PIATTAFORME

GRAFICA

SONORO

LONGEVITA'

GLOBALE

Carini i colori, ma sul fondali occorre impegnarsi maggiormente.

75

Le musiche non sono tra quelle che canticchio sotto la doccia.

70

I controlli sono abbastanza usuali e non hanno i problemi della versione Amiga.

80

La difficoltà c'è e la voglia di finirlo potrebbe anche venirvi.

80

Onestamente speravo in qualcosa di meglio, ma anche così vi divertrete abbastanza.

80

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



Carino, carino, anche se non eccezionale. Avevo già provato questo gioco sull'Amiga 1200 e non mi era sembrato molto divertente, forse per la grafica troppo "amigosa" con sprite un po' piccoli. Devo dire che questa versione è nettamente più bella; ovviamente a ciò contribuiscono anche i comandi molto più agevoli. Il gioco in sé comunque continua a non intriparmi esageratamente, malgrado i vari segreti che nasconde e la miriadi di armi che mette a disposizione. Sicuramente una delle cose che lo rende meno interessante di altri giochi è il sonoro non sempre esaltante. Ma è il sistema di gioco che non riesce a trascinarci, anche se indubbiamente ci troviamo di fronte a un prodotto di ottima finitura.

GABRIO SECCO

L'agente segreto più taroccato del mondo è tornato in un'avventura che sembra avere le carte in regola per farvi sghignazzare un po'.



Un mare di lunette.

Il mondo degrada, ogni giorno sempre più, verso una malvagità totale. I nemici dell'umanità hanno sempre in serbo piani di distruzione. Una sola cosa può tentare di fermarli: la F.I.S.H., una agenzia che raccoglie i migliori agenti segreti. Tra essi spicca la figura di James Pond che si distingue per le sue abilità al massimo livello in ogni campo. Il cattivo di turno è ancora una volta il dottor Maybe, il leader della J.A.W.S., l'associazione che riunisce pericolosi criminali. Questa volta il malvagio ha deciso di rubare uno Space Shuttle della N.A.S.A. per raggiungere la luna, dove viene prodotto il miglior formaggio, e costruire lì una base che ne controlli il monopolio internazionale per fame crollare il mercato. Ma la cosa ancora più grave è che Maybe

Una saltina un po' troppo ripida

Da che parte si guarda?



si è reso reo del sequestro di tre agenti a voi molto affezionati: liberarli sarà lo scopo principale del gioco.

**SULLE ORME DI ARMSTRONG...**

Sulla luna i nemici saranno molti, da piccoli topini armati di una bomba devastante a giganti dall'aspetto disgustoso. Nei livelli la vostra missione è generalmente quella di raggiungere uno strano robot e di fraccassare la testa con un pugno. Esistono però missioni speciali in cui dovrete trovare degli oggetti. La vostra energia è indicata nell'angolo in basso a sinistra dello schermo da tre pesciolini. Ogni volta che subite un colpo uno di essi cambia colore e quando tutti lo avranno fatto perderete una vita. E' possibile naturalmente accumulare vite extra, così come

Uno sguardo alla mappa.

Ah, ah, il nostro eroe è cagliato maluccio.



una tonnellata di altri oggetti utili. Anche le armi sono svariate e tutte divertentissime. La mia preferita è il pezzo di groviera che potrete scagliare in testa ai nemici, ma

anche le bombe non fanno bene. Se poi vi piace la frutta mangiatevela tutt... ehm no, volevo dire che potrete utilizzare una buffa pistola che lancerà al malcapitato arance, mele, limoni e forse anche mirtilli e lamponi.

**SI RINGRAZIA NEWEL PER AVERCI FORNITO IL GIOCO**

# ASTRO GO! GO!

**Amavate alla follia F-Zero e siete disperati poiché non sono più usciti giochi dalla stessa concezione? Ora potete anche asciugarvi le lacrime e rifarvi gli occhi!**

F-Zero è stato uno dei primi giochi del Super Nintendo, nonostante è ancora oggi considerato uno dei capolavori per questa console. Mi sembrava quindi molto strano che non si fosse ancora fatto un clone di quella meraviglia (un altro dei primi giochi per Snes era Super Mario World e guardate in quante salse è stato riprodotto). Forse il termine "clone" in questo caso non è molto appropriato, visto il senso negativo



Questa è una delle migliori vetture.



La corsa più difficile.

Una bella curva a pi greco mezzi!

Mamma, guarda, sono arrivato Uno!



che ha in sé inevitabilmente, ma è vero che questo gioco è notevolmente ispirato al "mastro". Se qualcuno di voi non dovesse ancora aver capito di cosa stiamo parlando (e in questo caso dovrebbe davvero vergognarsi), il gioco è un'ipotetica simulazione di un campionato mondiale automobilistico ambientato in un futuro non molto prossimo (quante parole per definire una corsa di dischi volanti!). Ogni pista è piena di trabocchetti micidiali e di curve dalle angolazioni più impensabili. Il tutto a una velocità supersonica. Ma bando alle ciancie e iniziamo a vedere cosa ci presenta il menu principale che, per la verità, si dimostra un po' scarno, essendo costituito da due sole opzioni. Quella che conviene utilizzare immediatamente è la seconda, TIME TRIAL, una sorta di allenamento su una qualsiasi pista a disposizione. Potete scegliere la



macchina (se così si può chiamare) che volete, la coppa, costituita da cinque piste e infine la pista stessa. Quando avrete scelto vi verranno segnalati i migliori cinque tempi e il giro più veloce. Al via sarete pronti a gironzolare per il percorso scelto senza che nessun'altra mac-

china vi dia fastidio. Il sistema di controllo è piuttosto semplice: con B accelerato, con Y o X frenate, con A usate l'opzione, muovendo a destra o sinistra o utilizzando i tasti R o L, girerete nelle rispettive direzioni. Le opzioni vi verranno date ad ogni giro. Esse sono di tre tipi. La B vi darà la barriera con la quale potrete scontrare a vostro vantaggio i nemici, utilissima visto che normalmente la collisione con un avversario davanti a voi provoca l'immediata inversione di marcia (se invece è quello che vi sta dietro a scontrarvi, riceverete una bella spinta in avanti). La S è una sorta di turbo con cui riceverete una spinta poderosa. E' però un arma a doppio ta-

glio poiché se usata male provoca una serie di scontri contro le barriere che sembrano non finire mai. Meglio quindi utilizzarla nei rettilinei o se proprio avete paura, poco prima del traguardo. Infine la P unisce i poteri delle due precedenti opzioni, proteggendovi e accelerandovi. Vediamo ora cosa ci mostra lo schermo: a destra una barra indica lo spazio che dobbiamo ancora percorrere prima dell'arrivo e un puntino la nostra posizione (non ci sono altri puntini poiché in questa fase di gioco correte soli). Sotto essa è indicata l'opzione immediatamente utilizzabile e sotto ancora, alcuni piccoli rombi simboleggiano il numero di opzioni disponibili. In basso a sinistra è indicato il tempo record della pista, che viene tenuto in memoria anche con lo spegnimento della console. In alto a sinistra troveremo poi il tempo attuale, subi-



Le curve di Montecarlo.

to sotto la velocità e sotto ancora la vostra posizione di gara (ovviamente ci serve sempre primi). Quando ritorrete di avere ottenuto un sufficiente controllo di gioco e una conoscenza mnemonica pressoché totale delle piste a disposizione, potrete utilizzare l'opzione ASTRO GP.

**ECCOLI, ECCOLI, ASTRO GO! GO! (GO! GO!)**

Siete giunti finalmente al momento in cui vedrete davvero il vostro valore di piloti. L'Astro GP ha due livelli di difficoltà: NORMAL RACE e POWER RACE. Per poter proseguire nel circuito occorrerà arrivare almeno terzi (o il podio, o la morte). Il livello influenzerà l'abilità degli altri concorrenti. Avrete inizialmente quattro vite e ogni volta che mancherete la qualificazione ne perderete una. Tenete conto che con il secondo livello sarà quasi impossi-



Un'acceleratore non molto utile.

bile qualificarvi. Dopo avere scelto il livello di difficoltà sceglierete la vostra vettura. La vostra scelta dovrà tenere conto di cinque parametri: accelerazione, velo-



Attenzione a non attivare la lava.



Questo è lo switch che inverte il senso dei tappeti arancioni.

cità, manovrabilità, resistenza agli urti e peso. Anche le vetture sono cinque: la Blueone è una sorta di delphino spaziale pilotata da Jet, un ragazzino. E' l'auto più equilibrata; ottima la velocità, buono tutto il resto.

Il Barivehicle è uno scarafaggio pilotato dal perfido Baribroon, un tipo con la faccia da teschio. E' la più pesante (è un vantaggio) e veloce, ma la meno manovrabile e con la minore accelerazione.

Anche la resistenza all'urto è scarsa. Il Cooljam è pilotato da Flyhigh, un uccellino spaziale. Ha la maggiore accelerazione e manovrabilità, un'ottima resistenza all'urto ma possiede una velocità non molto elevata ed è anche la più leggera. La Lunabee è una coccinella spaziale, pilotata dalla graziosa Love. Possiede la migliore resistenza all'urto, un'ottima manovrabilità, una buona accelerazione ma

anche una velocità ridotta ed è molto leggera. Il Gyrotype 2 è uno scorpione guidato da E. O., un alieno simile a un disco volante. E' molto pesante e veloce, ha una buona accelerazione, ma non altrettanto si può dire della manovrabilità e resistenza all'urto.

**TUTTI IN PISTA!**

Sceita la vettura, dovete scegliere per quale coppa gareggiare, tra le tre a disposizione. Ognuna è compo-

posta da tre piste che appartengono a uno dei sette pianeti: Pinball Colony,

Sweetcat Lake, Jurassic Star, Air Station, Satellite Q, Fire Stone e Icebaby Planet. La prima coppa, che è anche la più facile, è la WONDER CUP e comincia con la Sweetcat Lake; qui dobbiamo subito prendere confidenza con i salti, in modo da ottenere la traiettoria migliore. Per il resto è semplicissima. La seconda pista è la Satellite Q. Qui farete la prima conoscenza con i nastri trasportatori che vanno

Adoravo F-Zero e quindi non ho avuto nessuna difficoltà nell'apprezzare questo gioco. Le piste sono tutte impegnative e bellissime, anche se un po' ripetitive, essendo variazioni, più o meno diffo-tili, di sette tipi diversi. La visuale è un po' ridotta e non vi farà vedere il percorso ad un palmo dal vostro naso. La manovrabilità però è eccellente e controllare la vostra astronavina in mezzo alle curve più angolate sarà una cosa che vi darà una grande soddisfazione. In una cosa poi è addirittura superiore a F-Zero: la visuale cambia a 360°, per cui in certi punti la navetta verrà verso di voi, il che è davvero favoloso. Non credo che possiate metterci poco a finire i tre circuiti nella Power Race, in cui è difficilissimo anche solo qualificarsi. Figuratevi se poi oserete andare al primo posto in classifica in tutte le competizioni. Infine anche il record della pista offre un incentivo a migliorarsi sempre. Peccato solo che rimangano memorizzate le sigle degli stupidi piloti scelti piuttosto che le vostre personali. Questo è l'unico grande difetto di un gioco che ha tutte le carte in regola per diventare uno dei miei, e forse anche dei vostri, favoriti.

GABRIO SECCO



Un labirinto di lunabee.

Qui le manichette citta molto.

L'elezione serve per aumentare la vostra velocità.



sfruttati per acquisire velocità e con le curve a 90°. La successiva è la Pinball Colony, nella quale occorrerà prestare attenzione ai bordi della pista contro i quali rimbalzerete e ai flipper che faranno cambiare la direzione del veicolo. Gli acceleratori invece sono di vitale importanza. La Jurassic Star è molto facile e l'unica difficoltà viene dal fatto che in alcuni punti la pista si restringe, per cui rischierete di cadere nel precipizio. L'ultima è la Firestone dove le curve gireranno verso di voi. Qui gli acceleratori serviranno anche per mantenervi sulla strada giusta. La seconda coppa è la ULTRA CUP: qui si comincia con la Pinball Colony-2, pista molto veloce



*I teschi che attivano i buchi neri.*

per via degli acceleratori sparsi ovunque con una curva simile alla mitica curva dei Loews di Montecarlo. Poi affronterete la Satellite Q-2 che differisce dalla precedente dello stesso tipo essenzialmente per gli interruttori che fanno cambiare direzione ai nastri trasportatori arancioni. Anche la Firestone-2 non è una completa novità. E' però molto lunga e incontrerete degli interruttori che se accesi faranno apparire delle pozze di lava. E' invece di concezio-

Anche se molte volte ho avuto l'impressione di non capire dove stessi andando e che cosa stesse succedendo, Astro Go! Go! è un gran gioco, degno del suo predecessore F-Zero anche se, a mio parere, rimane, rispetto a quest'ultimo, leggermente inferiore. Infatti in F-Zero è richiesta una maggiore tecnica in curva, grazie all'uso dei tasti L e R per inclinare la macchina; in compenso in AGG vi sarà possibile girare di 360° con effetti stupendi che però spesso peggiorano il controllo del mezzo. In ogni caso si tratta di un gioco meraviglioso e veramente divertente, che vale senz'altro la pena di acquistare anche per farsi due risate con i piloti e le auto che sono veramente buffi (il veicolo di Bari è stato da me battezzato bache-rozzo: guardatelo e caprete). Una nota positiva va poi senza dubbio alla varietà dei colori (alcuni però sono dei pugni in un occhio) e agli effetti sonori che ti aiutano ad entrare nell'atmosfera del gioco.

**CARLO BARONE**



*Un bel lastrone di ghiaccio.*

ne nuova la Air Station, nella quale dovrete utilizzare delle ventole per superare dei laghi e delle barriere. Altra novità è l'Icebaby Planet dove il controllo risulta molto difficile a causa del terreno ghiacciato. Gli elastici colorati sparsi ovunque serviranno da acceleratori. La terza e ultima coppa è la MIRACLE CUP dove tutte le piste sono sofisticazioni delle precedenti: la Jurassic Star-2 è caratterizzata da alcuni teschi sui quali non bisogna assolutamente passare se non si vogliono attivare buchi neri ovunque. La Sweetcat Lake-2 ha in più degli acceleratori, ma per il resto



*Ecco i nastri!*



*Pronto per usare il turbo.*

niente di nuovo. La Icebaby Planet-2 ha un tratto di strada lento da evitare con tre salti. La Air Station-2 è molto difficile e dovrete districarvi fra una miriade di turbine. La Pinball Colony-3 è costituita da passaggi strettissimi, per cui utilizzare gli acceleratori sarà impresa molto ardua. Siete pronti per partire?

**Gabrio Secco**

**GRABIA**  
**SONORO**  
**GIOCABILITÀ**  
**LONGEVITÀ**  
**GALE**

**SUPER NES**

**MELDAC**

**SVILUPPATORI: INTERNI**

**96**

La velocità e la fluidità sono davvero sorprendenti.

**79**

Colonna sonora niente male ma non fantastelare.

**97**

Arriverete a credere di potere davvero pilotare un'astronave.

**93**

Come? Mi hai battuto il record nella Firestone? Ma ti è giusto lo!

**93**

Io lo adoro e non credo proprio che sarò l'unico.

**AZIONE:**  
**STRATEGIA:**  
**DIFFICOLTÀ':**



**SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO**



# THE PIRATES OF DARK WATER

*Sembra proprio che Final Fight della Capcom abbia fatto scuola. Ecco di fronte all'ennesimo beat'em up su Super Nes ispirato ad un famoso cartone animato americano di Hanna&Barbera.*

Ogni qualvolta capita tra le mani un titolo del genere non si può fare a meno di confrontarlo con il già citato Final Fight per vedere la presenza o meno di innovazioni rispetto a quest'ultimo. Purtroppo Dark Water non ne possiede, ad esclusione di qualche nuova mossa (presa comunque da Golden Axe), come la spadata o la carica, e una sezione molto breve (e mal realizzata) dove affrontare un mostro in volo come un normale sparattutto.

## GLI AMICI DI CAPITAN UNCINO

Come avrete già intuito Dark Water è il classico picchiaduro a scrolling orizzontale dove voi, impavidi eroi, dovrete sconfiggere il cattivo di turno. In questo caso il



## GLI IMPAVIDI AVVENTURIERI

*Come già detto, sono tre i personaggi che potrete controllare anche nel modo a due giocatori:*

**REN:** erede del trono di Octopon è il personaggio con attributi medi in forza e velocità. Usa una spada corta ed ha come mossa speciale un calcio rotante alla Guy.

**TULA:** ex-pirata (o piratessa?), è la più veloce, ma anche la meno incisiva. Il coltello che utilizza non fa molto male e possiede come mossa speciale una specie di scudo di energia elettrica.

**IOZ:** ex-pirata, poi mercenario, è il più cattivo di tutti; la sua enorme sciabola causa pesanti danni, ma una tartaruga sarebbe più veloce ad usarla. Il pugno rotante stile Haggar è la sua mossa speciale.



*Ecco Ioz eseguire una proiezione e Tula la sua mossa in carica.*



*Distruggete le trappole per ottenere una via più facile.*

**SI RINGRAZIA COMPUTER LAND  
PER AVERCI FORNITO IL GIOCO**

*Devo ammettere che pur essendo un amante di questo genere di giochi Dark Water non mi ha appassionato molto. La presenza di nemici poco vari e la scarsità di trappole diverse di livello in livello non sono chiaramente uno stimolo ad andare avanti. Inoltre, se considerate che alla prima partita a livello Normal sono arrivato all'ultimo Boss, potrete facilmente capire come questo gioco non rappresenti quello che comunemente si definisce un'ardua sfida. Certo, giocato in due guadagna di spessore, ma rimane comunque un prodotto che consiglierai solo agli appassionati del genere che hanno già terminato tutti gli altri picchiaduro su Super Nes.*

CARLO BARONE

*Bloth vi apparirà alla fine del primo livello e tornerà alla fine dell'ultimo.*

malvagio è rappresentato dal pirata Bloth, che ha intenzione di sottomettere il regno di Mer con l'aiuto dell'Acqua Nera, capace di distruggere ogni cosa con cui entra in contatto. Voi, Ren, come erede del trono di Octopon, non potete imbarcarvi che questo accade e, imbarcati con i vostri compagni Tula e Ioz, dovrete andare alla ricerca dei sette tesori della Legge, unica arma efficace contro l'Acqua nera, girando per le Isole del mondo di Mer a pestare gli scagnozzi di Bloth, per un totale di otto livelli di azione. I problemi però arrivano ora; infatti se da un lato la grafica è ben realizzata (ma ho visto di meglio), dall'altro la giocabilità non è il massimo, a causa della scarsa varietà di nemici da affrontare. Inoltre la longevità non si può definire propriamente alta, sebbene vi siano due livelli di difficoltà, a causa dell'eccessiva facilità del boss di fine livello, fatta eccezione per il drago volante e lo stesso Bloth.



*Non fatevi ingannare dalle dimensioni di questo nanetto, ha la pessima abitudine di mordere il naso alla gente.*



Ieri gli unici...

...oggi i primi!

# Computer Land

SEDE SPEDIZIONI : Via IV Novembre , 46 Cassano Magnago ( VA )

TEL. 0331 / 204074 - 0331 / 281343

## JAPANESE & AMERICAN IMPORT

<p><b>NOVITA'</b> <b>Super Famicom Super Nes</b></p> <p>Super Street Fighter II Virtual Bart Theme Park Mr Tuff Itchy &amp; Scratchy Fievel American Tail Incredible Hulk Space Ace Power Rangers Spiderman &amp; Venom Spike Mc Fang Starfleet Academy Steven Seagal Vortex S.Raal Majhong P/V Sword World Sfc 2 Slap Slick Super Drakken Undercover Cops Genocide 2 FX Trax Dungeon Master II Estpolis II Bork's Adventure T-Rex Silvester &amp; Tweety Nice The Shot S.Turlican 2</p>	<p><b>NOVITA'</b> <b>Sega Megadrive Genesis</b></p> <p>Super Street Fighter II Probotector Earthworm Jim Itchy &amp; Scratchy Theme Park Bubsy 2 Desert Strike 3 Combat Cars Panorama Cotton Sonic 3 Part II Flink Hardcore Rock'n Roll Racing Sylvester &amp; Tweety Speed Racer Popeye</p>	<p><b>NOVITA'</b> <b>PC Engine</b></p> <p>Cosmic Fantasy IV Pc Cocoon Fatal Fury II Sp. AC Strider AC Sol Moonage Sexy Idol VM18 World Heroes II AC Chicky Chicky Boys Final Zone 2 .....</p> <p><b>NOVITA'</b> <b>NEO GEO</b></p> <p>Top Hunter Magician Lord II World Heroes Jet Super Sidekick II</p>	<p><b>NOVITA'</b> <b>Amiga IBM CD</b></p> <p>Theme Park Universe Tie Fighter 11THour Cyber War Jack The Ripper D.Knight III (sexy) Out Post Killing Moon Aces Of The Deep Hornet McDog McCree 2 Mech Warrior Delta V Battle Drome W.Takes All (Sexy CD) Dr.Frank Drope Zone 1942 Pacific Air War .....</p> <p><b>NOVITA'</b> <b>Game Gear</b></p> <p>Itchy &amp; Scratchy Incredible Hulk D.Robinson Basket Pac Attack S.Battle Tank Chpiflter 3 Puyo Puyo II Treasure Land Jungle Book Pinball Dream Daffy Duck J.League Soccer</p>	<p><b>Golf Virtuale</b> SISTEMA VIRTUALE PER IL TUO PC ED ORA ANCHE PER MEGADRIVE !!!</p>	
<p><b>NOVITA'</b> <b>Megadrive CD</b></p> <p>Rebel Assault Battletech Another World 2 Soul Star Heimdall Mortal Kombat Sensible Soccer Mr Tuff Battle Corps Chuck Rally Skeleton Krew Speed Racer Megarace Laughing Salesman World Champ. Rally Sengoku Densho Dungeon Master II Lamu' Space Ace</p>				<p><b>32 - 64 bit</b> <b>AMIGA 32 BIT</b></p>	<p><b>PGA Golf ShockWave Road Rush Alone in the Dark Demolition Megarace Star Trek</b></p> <p><b>3DO BIT</b></p> <p>Orion Off Road 11Th Hour 3DO Gun Power Slide Theme Park Ultraman</p>
<p><b>DISPONIBILE</b> <b>Adattatore per Gameboy a Colori</b></p>	<p><b>NOVITA'</b> <b>Game Boy</b></p>	<p><b>NOVITA'</b> <b>Lynx</b></p>	<p>Ninja Nerd S.Off Road Cabal Desert Strike Eye Of The Beholder Monkey Island .....</p>	<p><b>Tiny Toons Alien Vs Predator Jaguar F1 Kasumi Ninja Club Drive Star Riders 2000</b></p> <p><b>64 BIT</b></p> <p>Checkered Flag 2 Tempest 2000 Theme Park D.Dragon4 Doom Ultra Vortex</p> <p><b>ATARI JAGUAR</b></p>	
<p>Si eseguono modifiche universali per megadrive , megaCD,3DO...</p>				<p>Per chi vuole il massimo : <b>Laser Active</b> COMPATIBILITA' : Megadrive ,MegaCD , MEGA LD PC Engine , Duo , PC LD</p>	
<p><b>DISPONIBILE</b> <b>MEGA JET</b></p>	<p><b>NOVITA'</b> <b>Game Boy</b></p>	<p><b>SATURN SYS 32BIT MARS 32XSYSTEM RICHIEDILI ORA!!!</b></p>	<p><b>HI TECH CONSOLE Computer Land</b></p>	<p><b>BLACK RAGE</b> UTILIZZA SCHEDE DA SALAGIOCHI prodotto e distribuito da Computer Land Italia</p>	
<p><b>DISPONIBILE</b> <b>CDX (MD + MegaCD Portatile)</b></p>	<p><b>NOVITA'</b> <b>Game Boy</b></p>	<p><b>CARTONI ANIMATI</b> dei vostri eroi giapponesi , in Italiano anche V.M.18 , SPLATTER...), Posters , CD Musicali dei Videogames <i>Modellini di Gundam , Macross , Tekkaman , Paltabor , .....</i></p>			

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO

NOLEGGIO IN LOMBARDIA



# OUT RUNNERS



La Sega è sempre più scatenata: dopo Virtua Racing ecco arrivare la conversione del divertente seguito del mitico Out Run. Sarà altrettanto giocabile sulla vostra console casalinga?

Guardate com'è strana la vita: un povero recensore si affanna per un paio d'ore nel tentativo di trovare uno straccio d'introduzione originale e nel contempo carina e poi d'improvviso... eccola lì: "Ragazzi, forse non ci crederete, ma oggi vi racconterò come uno possa pensare di giocare a Out Runners ritrovandosi poi a duellare con Virtua Formula!" Bella, vero? Se comincia a stuzzicarvi l'idea di leggere fino in fondo questa recensione allora vuol dire che non mi sono ancora rinchio- eh, volevo dire... non mi si è ancora



atrofizzato il cervello a furia di passare le notti sveglio a correggere gli articoli degli altri e per chiudere la rivista facendo mille altre cosette. Dopo le quattro baggianate di rito, passiamo dunque al succo della questione: l'estate scorsa a Rimini... eh, va

La schermata di presentazione del gioco.

Beh, forse questo non è l'uso più appropriato degli "Ouch!"...

Una sfida classica: Wild Charger sta quasi per raggiungere Bad Boy.

bene, basta con gli insulti! Volevo solo ricordarvi che il sottoscritto ha una certa conoscenza del coin-op omonimo, che è uscito per l'appunto circa un anno fa. Il primo impatto con il gioco è stato quindi un tantino traumatico, e già nella mia testolina girovagavano idee di teschi volan-



Bisogna anche saper perdere e bisogna dire che quel due sotto sono bravi nel farlo!



## PITSTOP

Ovvero: una fermata al box per dare un'occhiata più da vicino alle macchine a nostra disposizione. Ricordate che non basta conoscere singolarmente le macchine, ma bisogna anche compararle con le avversarie e analizzare le caratteristiche del percorso che vogliamo seguire. Ad esempio la Quick Reactor ha un'ottima tenuta di strada (su due ruote!) in curva, ma se si "piglia" male una curva pericolosa è difficile controllarla ed evitare un incidente.



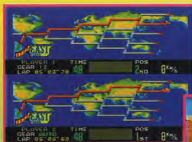
### EASY HANDLING

Possiede una buona tenuta di strada e una volta che ci sorpassa è difficile recuperare. Velocità massima: 431 Km/h

### SMOOTH OPERATOR

Anche questa è una macchina media da non prendere sotto gamba: ottima tenuta di strada. Velocità massima: 428 Km/h





Una panoramica sul percorso che abbiamo seguito, nell'East Bound.

ti e commenti infuocati. Poi, dopo un paio d'ore di gioco, ho cominciato a prenderci la mano ed è iniziato il divertimento!

### SCRIPTA MANENT, VERBA VOLANTI!

Che saggi i latini! Evidentemente però non hanno mai avuto a che fare con un manuale in giapponese, altrimenti avrebbero invertito i termini: in questo caso lo "scritto" (il manuale) vola dalla finestra, mentre le parole, anzi le parolacce, rimangono ben numerose... Dopo aver cercato di capire se fosse possibile in qualche maniera giocare a schermo pieno, sono andato a recuperare il manuale e in mezza a qualche milione di indecifrabili geroglifici ho trovato soltanto schermate in split screen (cioè con lo schermo diviso in due), per cui mi sono messo il cuore in pace e ho iniziato a "perlustrare" il menu. Oltre alla scelta delle opzioni (nei quali si può scegliere fra tre livelli di difficoltà

Siamo arrivati al momento della verità nell'Original Game: cominciamo ad allenarci contro VF usando una macchina media...

Visto che non presenta particolari problemi come avversaria è opportuno lasciarla Road Monster per ultima nell'Original Game.



e si può aumentare o diminuire il tempo aggiuntivo a nostra disposizione), ci sono due modalità di gioco: arcade e original. La prima in pratica è la conversione papale papale del coin-op, mentre la seconda consiste in un serrato testa a testa contro il computer sulla distanza di un giro.

## STRATEGIA, OVVERO... "OUCH!", "OUCH!"

Se volete divertirvi giocando con Virtua Formula è implicito che dobbiate prima sciroparvi tutto l'Original Mode, ragion per cui è opportuno fare qualche considerazione. Ogni macchina ha caratteristiche particolari, ma soprattutto si adatta meglio ad alcuni avversari ed è molto vulnerabile rispetto ad altri. Quindi studiatevi bene le macchine, gli accoppiamenti e le piste, in maniera da prepararvi un "percorso" più agevole. Con questo voglio dire che è preferibile affrontare subito le macchine più ostiche, che sono la Speed Buster e la Wild Chaser e poi scegliere le macchine in maniera da avere almeno due possibilità reali di successo. Questo perché un incidente può sempre capitare e non c'è molto tempo per recuperare in un giro, nonostante il gioco sia in realtà più facile del coin-op per il semplice motivo che chi è indietro non deve affrontare macchine avversarie, che scompaiono letteralmente finché non si torna a tiro del primo; d'altra parte c'è anche da rilevare che la velocità qui è abbastanza reale (non come nel coin-op), per cui è ancora più difficile recuperare con le macchine più lente... Quindi cercate di utilizzare macchine medie come la Bad Boy o la Smooth Operator, per lasciare in seconda battuta la Wild Chaser e soprattutto la Quick Reactor e la Speed Buster, vitali per riuscire a battere Virtua Formula! Ah, dimenticavo: è inutile dirvi che qui la scorrettezza è all'ordine del giorno: fin dall'inizio bisogna buttarsi a destra e cozzare violentemente contro la macchina avversaria, andando ripetutamente di "ouch" (la scritta che compare quando c'è un "contatto", per l'appunto) in maniera da farle perdere la ripresa iniziale. Poi anche durante il gioco è indispensabile possedere un minimo di visione periferica per controllare da che parte arrivi la macchina avversaria quando cerca di sorpassarci, così da poterla riacciare indietro piazzandoci davanti, andando ancora di "ouch"!



#### BAD BOY

La mia preferita, quando voglio solo divertirmi, a causa del suo aspetto, consono al nome che porta. Velocità massima: 431 Km/h

#### ROAD MONSTER

Un vero baraccone, con caratteristiche di basso livello: usa



tela solo se siete specialisti negli "ouch". Velocità massima: 425 Km/h

#### QUICK REACTOR

Ha la miglior tenuta di strada, ma state attenti nelle curve più impegnative! Velocità massima: 425 Km/h



Ma vieni! La grande e sofferta vittoria su Virtua Formula va adeguatamente festeggiata!

Che dite, ti ringraziamo anche noi? Grazie Miya, grazie Yosshi, grazie...

Sono stato molto in dubbio se dare il "CVG HIT" a Out Runners, essenzialmente perché avevo troppo in mente l'originale da sala. E' evidente però che non si può fare un paragone diretto e bisogna analizzare il gioco nell'ambito Mega Drive. In questo caso allora non ci sono dubbi e oserei affermare che se nei coin-op preferisco Virtua Racing perché è più tecnico, qui è esattamente l'opposto perché Out Runners è maledettamente giocabile. Certo, mi sarebbe piaciuto avere la possibilità di giocare a full screen in singolo, né mi avrebbe fatto schifo poter collegare quattro Mega Drive e giocare in otto contemporaneamente... ma questi sono sogni realizzati da pochi anni sui coin-op, quindi ne passerà ancora di tempo per trasbordarli a casa nostra...

MAURIZIO MICCOLI

ORIGINAL GAME

A dire il vero questa seconda opzione all'inizio mi pareva un po' stupida, ma poi ho capito che oltre a rappresentare un'ottima occasione per allenarsi e conoscere meglio le piste c'era qualcosa di più... ma andiamo con ordine! Spero che tutti sappiate che la peculiarità di Out Runners è la possibilità di scegliere la macchina con cui gareggiare tra otto bolidi in possesso di variegate ca-

na del computer contro cui gareggiare, la quale gareggia "in casa", nel senso che ogni vettura è abbinata ad un particolare circuito fisso, che poi non è altro che uno dei tracciati che si ritrovano nell'Arcade Mode. La gara si svolge su un solo giro, alla fine del quale ci saranno le classiche scenette di vittoria e sconfitta caratteristiche di ciascuna auto. Se si perde il primo incontro il gioco finisce subito, mentre se si vince si acquisisce nel proprio team la macchina sconfitta, che così potrà venire utilizzata contro una delle sei macchine rimanenti. In pratica se tutto va bene e si vince sempre si fanno sette

confronti diretti, ma in pratica, visto che non esiste una macchina nettamente più forte di tutte le altre, è inevitabile qualche sconfitta, per cui si può arrivare sino a un massimo di 13 gara. A questo punto viene il bello: quando abbiamo sconfitto tutti gli avversari arriva infatti LA BESTIA, IL MOSTRO: VIRTUA

Niente male come sfida, eh? Ma ne dovrete sudare di camicia prima di arrivarci!



pacità di ripresa, tenuta di strada e velocità di punta: se volete saperne di più date un'occhiata al box apposito. Anche nell'Original Game (niente a che vedere con Bubble Bobble...) all'inizio si sceglie come al solito una di queste otto macchine e se si desidera utilizzare il cambio automatico o manuale (e qui c'è una piccola differenza rispetto al coin-op: la velocità di punta è la medesima). Poi si deve scegliere la macchi-



WILD CHASER

Molto spettacolare, guadagna velocità nei tratti sterrati fuori pista (quando non ci sono alberi...). Velocità massima: 421 Km/h

MAD POWER

Grande potenza e velocità di punta, ma non è facilissima da



controllare.

Velocità massima: 470 Km/h

SPEED BUSTER

Un "Ferrari" tutto pepe indispensabile per ottenere il massimo delle prestazioni cronometriche.

Velocità massima: 470 Km/h



**FORMULA!!!** Questa "macchinetta", estrapolata dall'omonimo gioco della Sega, naturalmente possiede caratteristiche non comuni: la ripresa e la velocità di punta sono tarate al massimo, ma non se la cava male nemmeno come tenuta di strada, ragion per cui bisogna sfoderare una guida pressoché perfetta e una condotta di gara particolarmente spregiudicata e scorretta, come potrete leggere più sotto. Se si riesce



*Virtua Formula nello splendore dei suoi 470 orari: Easy Handling è prima, ma ancora per poco...*

raggiungere un traguardo parziale entro un predeterminato tempo, al quale viene aggiunto un bonus per il tratto successivo, e così via. Oltre a questo, dopo ogni checkpoint c'è una diramazione, per cui la pista non è sempre la stessa: Out Runners offre così una grande varietà di combinazioni, con due "strutture ad albero" che permettono di arrivare a 10 traguardi finali diversi. In pratica è come avere due Out Run al prezzo di uno!

**Maurizio Miccoli**

*Anche in sala giochi non sono mai stato un amante di questo genere di giochi di guida; ho sempre preferito quelli più "tecnici" come ad esempio Virtua Racing. Tuttavia devo ammettere che questo Out Runners, sulla scia del suo predecessore, possiede ottime caratteristiche come un'alta giocabilità, una buona longevità e la presenza di due giochi in uno. I problemi però si riscontrano nella grafica (alcuni fondi sono veramente orribili) e nel sonoro (è stato fatto uno scempio delle stupende musiche da sala). Considerando però la scarsa concorrenza in questo settore non si può non definire Out Runners uno dei più bei giochi di guida del momento.*

**CARLO BARONE**



*I buoni riflessi sono di VF o del giocatore? Cuccatevi una schivata al pelo, con una minima perdita di velocità!*

nell'ostica impresa di sconfiggere VF avremo il piacere di gustarci gli abituali "titoli di coda", ma non solo: ecco la sorpresa delle sorprese! Se ora andiamo nell'Arcade Game potremo sollazzarci scegliendo tra NOVE macchine! A quelle iniziali si è aggiunta infatti anche Virtua Formula, sia per il primo che per il secondo giocatore.

#### ARCADE MODE

Per finire un breve accenno al gioco classico, giusto per chi non ha mai visto il coin-op: Out Runners è un classico gioco di guida "a Checkpoint", per cui bisogna

#### VIRTUA FORMULA

Non ci sono parole adatte per descriverla: bisogna soltanto provarla! Velocità massima: 470 Km/h



GLOBALE LONGEVITA' GIOCABILITA' SONORO GRAFICA

**MEGA DRIVE**

**SEGA**

**SVILUPPATORI: INTERNI**

**GUIDA**

**87**

*Filante scorrevole e veloce: non dà mai fastidio! Mancano alcuni particolari del coin-op, e ci può stare, ma alcune piste sono un po' troppo "scame".*

**86**

*Le musiche del coin-op ci sono proprio tutte... ..peccato che alcune non siano proprio come gli originali...*

**96**

*Due modi di gioco, uno più coinvolgente dell'altro. Dopo averlo giocato con un joystick vi viene voglia di buttare il joystick dalla finestra.*

**94**

*Gare e slide a non finire e in più c'è la possibilità di giocare con Virtua Formula... ..anche se può risultare "scioccante" per chi fa fatica a finire l'Original Game.*

**91**

*Un grande gioco di guida. Forse ci sono pochi avversari in circolazione, ma in compenso c'è veramente molta carne al fuoco che assicura un divertimento prolungato.*

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

**MEGABIT:** N.D.

**DISTRIBUZIONE:** PARALLELA

**N° GIOCATORI:** 1-2

**CONTINUE:** NO/MAX 13

**LIVELLI DI DIFFICOLTA':** 3

**CARTUCCIA:** GIAPPONESE

**INDICAZIONI:**

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

# WORLD CUP USA 94

WorldCupUSA94™



Official  
Licensed  
Product

Con l'avvento dei Mondiali di calcio, ormai le varie software house avranno sfornato almeno una dozzina di giochi di ambientazione calcistica. Oggi (siamo a due giorni dalla partita inaugurale) qui in Italia sta imperversando la polemica se impiegare Berti o Massaro. Non c'è problema: basta utilizzarli tutti e due! (Non scherziamo: Nicolino non si tocca. NdMaurizio).



Il giocatore sfoga tutta la tensione agonistica in un violento tiro diretto all'incrocio dei pali: peccato che la traversa gli negherà la gioia del gol.

Che questa cartuccia Mega Drive sia la versione ufficiale di USA 94 lo si capisce immediatamente, visto che troviamo la simpatica mascotte dei mondiali statunitensi disegnata nel menu principale per mostrarci le opzioni disponibili. All'inizio potremo scegliere se impegnarci immediatamente nel campionato mondiale, oppure se fare un po' di pratica da soli o se disputare un'amichevole. Il consiglio che vi posso dare è quello di investire del tempo prendendo confidenza con il metodo di controllo, che (al contrario del solito) calamita il pallone sul piede del giocatore in possesso di palla fintantoché questi continua a muoversi. E' possibile provare anche diversi schemi di gioco, così



Il calcio d'angolo: notata la linea tratteggiata che indica la direzione del tiro.



Una forte barriera composta di giocatori italiani.

come allenarsi a tirare o a parare i rigori. L'amichevole permette di giocare in completo relax senza l'assillo dei due punti e ci fornirà utili indicazioni su come schierare al meglio la nostra squadra preferita. La sezione delle tattiche è infatti estrema-



La nazionale italiana è stata ben considerata dagli autori del gioco, anche se le squadre più forti rimangono sempre Germania e Brasile.

WCU 94 è un titolo abbastanza buono, molto curato per quanto riguarda l'aspetto delle opzioni e con un sistema di controllo non perfetto, ma tutto sommato semplice da imparare. La grafica è su buoni livelli, così come il sonoro, che non lesina cori e incantamenti ai nostri beniamini. La presenza del radar è poi molto apprezzabile. Peccato solo che in giro ci siano titoli che potrebbero forse piacervi di più. Se però state cercando un gioco proprio sulla Coppa del Mondo, allora potrebbe essere una buona scelta.

GIAMPAOLO MORASCHI

mente completa e ci consente di utilizzare ben quindici schemi differenti (otto predefiniti e sette personalizzabili), oltre alla scelta della formazione, alla disposizione sul campo dei giocatori (sia in attacco che in difesa) ed agli schemi personalizzabili in occasione delle rimesse in gioco e dei calci d'angolo (occhio,

dall'alto, che vede i giocatori di dimensioni abbastanza piccole anche se non minuscole. Secondo me si tratta di una buona scelta, dal momento che permette di vedere abbastanza in dettaglio le varie mosse dei giocatori senza perdere di vista l'andamento generale dell'azione. Non mi piace invece come è stato impostato il cross, che risulta invariabilmente troppo corto, così come non mi è piaciuto il metodo di controllo della forza del tiro, che coinvolge sempre anche l'altezza di mira, per cui risulta quasi impossibile indirizzare dei forti rasoterra verso la porta.



A volte le fasi di gioco divengono un poco confuse...

SI RINGRAZIA LEADER PER  
AVERCI FORNITO IL GIOCO

MEGA DRIVE

SPORTIVO

72  
GIOCABILITÀ  
77

79  
GRAFICA  
75

74  
SONORO

U.S. GOLD

GLOBALE

# Dagli specialisti del **GUERIN SPORTIVO**



**A sole L. 14.900!**  
**Un'inesauribile banca dati su floppydisk: dal 1930 al 1994 cifre e curiosità dei campioni del Mondo di calcio**

**E se vuoi, c'è anche CALCIO QUIZ**

**CENTINAIA DI QUIZ**

**Gioca la tua partita contro il computer o con gli amici**



**Caratteristiche: Floppy disk 1,4 Mb, DS HD; richiede PC IBM compatibile, MS-DOS, Hard Disk, 640 Kb, microprocessore 286 o superiore, scheda VGA o superiore, consigliato mouse.**

COMPILARE, RITAGLIARE O FOTOCOPIARE QUESTA SCHEDA E ➔

**1. spedire per fax a CONTI EDITORE SERVIZIO CLIENTI fax N. 051/6227314** oppure

**2. inviare in busta chiusa a CONTI EDITORE SERVIZIO CLIENTI Via del Lavoro 7 40068 S. Lazzaro di Savena (BO)**

PER UNA PIÙ RAPIDA EVASIONE DELL'ORDINE, SI CONSIGLIA DI utilizzare **CarteSI** per il pagamento.

**b)** oppure, nel caso di altre modalità di pagamento, indicare la causale del versamento e allegare fotocopia della ricevuta postale.

Non inviare denaro contante. Le offerte sono riservate ai lettori residenti in Italia. Offerta valida sino al 1/9/94.

## SCHEDA DI ORDINAZIONE

**Si, desidero ricevere i floppydisk sottoelencati nella quantità da me indicata. Il prezzo comprende le spese di spedizione postale. Ho pagato anticipatamente i floppydisk con la seguente modalità:**

TRAMITE **CarteSI**  N° \_\_\_\_\_ scadenza \_\_\_\_\_ oppure tramite:

Vaglia postale  Assegno bancario  c/c postale n° **244400**  
 intestato a **Conti Editore - Via del Lavoro 7 - 40068 S. Lazzaro di Savena (BO)**

INDICO QUI L'OPERA RICHIESTA		NOME _____	
TITOLO/PRODOTTO	Q.TA	PREZZO	COGNOME _____
TUTTO MONDIALI			VIA _____ N. _____
L. 14.900			CAP _____ CITTÀ _____ PV _____
CALCIO QUIZ			TEL. _____ ANNO DI NASCITA _____
L. 14.900			FIRMA _____
<b>IMPORTO TOTALE LIRE</b>			

# COTTON 100% MARCHEN ADVENTURE

"MIA!!!" E' stato il coro unanime quando è arrivata in redazione la cartuccia per SNES della giapponesissima stregghetta Cotton. Ma la gerarchia è la gerarchia, quindi...

Slurp!!! Quando avevo sentito vociferare che ci sarebbe stata una trasposizione di Cotton (uno dei miei col-op preferiti) anche per il 16-bit Nintendo - dopo quella stupenda per PC Engine - avevo già cominciato a leccarmi i baffi! Potete quindi immaginare quale sia stata la mia contentezza nel ritrovarmi realmente tra le mani la confezione arrivata fresca fresca dal Giappone... e che dire del boato di esclamazioni all'apparire, all'interno della confezione, di un mini-CD con quattro canzoni per più di sedici minuti di stupende nenie giapponesi?

## C'E' CHI PREFERISCE LA NUTELLA E CHI...

Si sa, al giorno d'oggi ogni videogioco che si rispetti e che aspiri ad avere un seguito nel tempo deve crearsi anche



una trama di base. Quella di Cotton in realtà è avvolta un po' nel mistero fin dai tempi in cui lo giocavamo in sala giochi, perché anche allora le schermate introduttive erano tutte in giapponese. Comunque vi narro la "traduzione" più accreditata... A seguito del rapimento fatto dalla demone guerriera ai danni della piccola regina delle fate, una di queste mitiche creature va a chiedere aiuto ad un apprendista strega di provincia, la cui gelosità è famosa in tutta la zona, promettendo in cambio una "sugosa" caramella (furba, eh?). La sospettosa maghetta - Cotton, per l'ap-



## PIU' VELOCE DELLA LUCE!

Come nella migliore tradizione degli sparattuto, anche in Cotton abbiamo davvero l'imbarazzo della scelta per quello che riguarda i vari armamenti, le opzioni, eccetera eccetera. Ma andiamo con ordine: prima di iniziare la partita, potremo scegliere nel menu principale le opzioni (selezione livello

La schermata in cui si possono scegliere le tre magie di cui potremo disporre durante il gioco.



Il primo mostro: frutto con sorpresa... ma questa volta finirà arrosto!

Ancora una fatina e poi la "scorta" sarà quasi impenetrabile.

"Ma che randello grande che hai!"  
"E' per massacrarti meglio, carina..."

L'amara fine dei sogni di Cotton...



punto - all'inizio non crede alla promessa di tanta grazia, ma alla fine decide di accettare, avvisando la dolce fatina che se la promessa fosse andata in fumo le conseguenze sarebbero state funeste. Per cui ragazzi, ben saldi alla scopa, e pronti a sfrecciare nei cieli: l'avventura comincia!

Potrei dirvi che basterebbe il mini-CD all'interno della confezione per giustificare l'acquisto di questo gioco, ma mi sembra un'affermazione un tantino esagerata, soprattutto perché potrebbe capitarvi la confezione che il sottoscritto ha avuto tra le mani, che ritorna al mittente più leggera... Scherzi a parte, vi confesserò che per certi giochi sono abbastanza tradizionalista, per cui sono rimasto un po' sconcertato vedendo questo Cotton, diverso ma uguale rispetto a quello per PC Engine (che era identico al coin-op). Realizzare un semplice remix degli stessi livelli e degli stessi avversari, con ben poche varianti, non mi pare una pensata geniale; a questo punto sarebbe stato meglio creare un'ambientazione completamente nuova... Comunque rimane sempre Cotton, un gioco godibilissimo anche se più facile del coin-op; e questo tutto sommato è un pregio per chi non è ultrabravo negli sparattuto. Se vi piacciono i giochi carini dove ci si diverte anche a bastare a più non posso potete cominciare ad accantonare le cucuzze.

MAURIZIO MICCOLI

di difficoltà, numero di vite a disposizione e così via...) che riterremo più opportune per portare a buon fine il nostro match. Poi avremo anche l'opportunità di scegliere tra quattro combinazioni delle sei magie a disposizione di Cotton. La particolarità di questa scelta sta nel fatto che ad ogni magia è legata una particolare disposizione delle fatine (fino ad un massimo di tre) che fanno da scorta



Guardate che palla d'energia ha lanciato Cotton! Ma non crediate che per questo sia facile eliminare questo mostro!

Un mostro un tantino "conchiglioso"...



Ho avuto modo, tempo fa, di giocare il coin-op di Cotton e devo dire che da allora è diventato uno dei miei sparatutto preferiti. La versione di questo gioco per Snes è davvero ben realizzata poiché pur essendo fatta ad Immagine e somiglianza della versione per sala giochi, si discosta da quest'ultima per quello che riguarda gli stage di gioco (il che non è poco per chi come me già conosceva questo shoot 'em up). Non so davvero quale sia il livello più ostico del gioco, perché pur avendo scelto, alla mia prima partita, il livello easy ho davvero sudato (schivare i vari colpi con il joystick non è molto agevole) per portare a casa la pelle. Grafica ed effetti sonori sono molto curati. Se volete spendere saggiamente la mancia di papà, chiedete di Cotton 100%.

MARCO MAZZOCCHI



TEA TIME:: cercate di prendere le bustine bianche!

E' ora di "inzaccherare" un po' di sacrosanti puntozzi!



a Cotton a mo' di "option". Queste fatine hanno la funzione di sganciare le bombe, ma possono anche essere "caricate", a mo' di beam di R-Type, per venire scagliate contro gli avversari: opportunità molto utile specie contro il "boss". L'armamento è di tipo progressivo, ma molto particola-



Una situazione particolarmente "tenebrosa".

re, nel senso che è legato all'incremento dell'esperienza, indicata dall'apposita barra "EXP", che si riempie raccogliendo i gioielli di color giallo o, meglio, rosso. Questo significa che all'inizio del gioco la nostra potenza di fuoco è molto bassa e raggiungeremo il massimo possibile solo avanzando negli stage. Ma c'è un par-

SUPER NES

DATAM POLYSTAR

SVILUPPATORI: INTERNI

SPARATUTTO FANTASY

GIOCABILITA' SONORO GRAFICA

82

Avversari e fondali sono molto carini, in pieno stile fantasy-giapponese. Alcune zone sono troppo "piene" e pertanto risultano un po' confuse.

84

Musichette perfettamente adatte allo stile del gioco. Un mini-CD in regalo: cosa volete di più?

84

Quattro livelli di difficoltà assicurano divertimento per tutti. Tre tipi di magie utilizzabili tra le sei disponibili, e la possibilità di selezionarle (col tasto X, riconfigurabile).

80

Tre "continue" sono un equo compromesso. Si può giocare soltanto da soli.

83

Una conversione "convertita" del coin-op di Cotton (Night Fantastic Dreams). Ma se non vi piace poi non lamentatevi che non fanno più sparatutto e giochi fantasy.

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

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO.

ticolare molto importante: perdendo un omino l'EXP scala solo di una "taccu", ragione per cui non dobbiamo ripartire da zero per incrementare le nostre potenzialità offensive. Essenzialmente ogni stage di gioco è diviso in tre parti: la prima di queste vi vedrà alle prese con un mostro di metà stage, nella seconda parte dovrete sconfiggere il vero e proprio "boss" di fine livello, nella terza parte dovrete solo prendere a più non posso i punti che il bonus stage vi offre sotto forma di buon the giapponese.

Maurizio Miccoli

# SUPER BOMBERMAN 2

**BOOOO! Beccato in pieno! E ora tocca a te! E adesso... ah, siete lì? Bene, ma state all'occhio perché potrei avere piazzato una bomba sotto il divano!**



Lo schema del ghiaccio.

Pronti per uscire?

Scegliete i colori.



Chi lo conosce come Bomberman, chi invece come Dynablaster, ma tutti lo conoscono. E' un piccolo ometto con una tuta spaziale che ha un'unica arma: una potente bomba con la quale fare saltare per aria tutti i suoi nemici. Il concetto è semplice: ogni quadro è costituito da una specie di labirinto nel quale camminano piccoli mostriclatoli. Il nostro eroe dovrà posare la bomba in modo che l'esplosione annienti il malcapitato che si trova vicino. L'esplosione però è dannosa anche per



Un robot pigiella.



Bomberman, per cui quando l'avete sganciata, sarebbe meglio non trovarsi nel raggio di esplosione. Ci sono cinque mondi, tutti coloratissimi e ognuno con diverse trappole. Essi sono composti da sette round; nel settimo round di ogni livello ci sarà poi la battaglia con un Bomberman malvagio.



Attenzione a queste castelle.

## TIRA LA BOMBA, TIRA LA BOMBA!

In ogni livello troverete degli oggetti che andranno fatti esplodere per fare apparire delle icone ognuna con la sua utilità: la fiammella servirà per aumentare il raggio di fuoco della vostra bomba. La fiammella d'orata vi darà la massima potenza. La bomba invece è cumulativa: ogni bomba che raccoglierete in più potrà essere utilizzata, trovandone una montagna sarete in grado di poterle sparare tutte contemporaneamente. Il pattino serve per aumentare la vostra velocità. Anche questa icona è cumulativa, per cui ogni volta che ne raccoglierete una diventerete più veloci. La bomba telecomandata non esplose subito ma potrete decidere voi quando farla saltare, premendo il tasto B. La mano serve per poter raccogliere le bombe e per poi lanciale a distanza: è un vero spasso riuscire a chiudere l'avversario dall'altra parte del quadro. Il calcio è di vitale importanza; ogni bomba vi si trovate davanti potrà essere allontanata semplicemente andandoci contro. Spesso è utilizzato per calciare le bombe contro l'avversario. Il cuore è una specie di barriera, per cui dovrete essere colpiti due volte prima di schiattare. La Power Bomb è una bomba con la massima potenza, ma non durerà per sempre. Le mine sono infinite e potrete seminarle per tutto il quadro. Le bombe a campana se lanciate gronzolano per tutto il quadro prima di esplodere. Potrete poi trovare il teschio; esso è una vera e propria incognita perché potrà aumentare la vostra velocità o rendervi invisibili e invulnerabili ma potrà anche rendervi molto lenti, togliervi le bombe, o peggio farvele spuntare in continuazione. L'effetto finirà quando raccoglierete un'altra icona.

*Sapevo già dell'esistenza di questo gioco, ma non ho mai (almeno fino ad ora) avuto occasione di giocarlo. Galattico! Ecco la parola che definisce al meglio Super Bomberman 2, soprattutto se giocato con quattro amici, ciascuno pronto a far saltare in aria l'altro non appena se ne presenta l'occasione. Pur offrendo una miriade di stage e di mostri di fine livello, il Normal game rimane secondo me alla lunga, (per quello che riguarda il divertimento) inferiore al Battle game. Ci sono così tanti power-up da prendere in ogni stage, che alla mia prima partita ho avuto notevoli difficoltà nel capire a che cosa servissero i vari oggetti sparsi per l'area di gioco. Una cosa è certa: la cosa che odio di più è l'item della lentezza. Vi assicuro che giocare con questa opzione è un'impresa davvero ardua, soprattutto se uno degli avversari vi impedisce in tutti i modi di prendere i vari armamenti.*

MARCO MAZZOCCHI





Il primo boss.

Nel primo mondo troverete un uomo magnetico, nel secondo un grosso robot che spadroneggia tra le fiamme, nel terzo una graziosa fanciulla, nel quarto un tipo con una faccia poco raccomandabile e con un lungo mantello e infine nel quinto il Bomberman principe del tuono.

Ho sempre creduto che Bomberman fosse il gioco più divertente da giocare in quattro e anche questa versione mi dà una conferma di ciò. Dieci schemi non sono poi tantissimi, ma si rivelano comunque abbastanza per potersi divertire cambiandoli ogni volta. Anche l'idea dei numerosi colori per "customizzare" il proprio giocatore è notevole (il "mio" è quello viola scuro). Ma soprattutto la cosa divertente è il TAG MATCH che permette il gioco di squadra. Vale veramente la pena di spendere un po' di soldi per l'interfaccia a quattro giocatori, perché questo è il classico gioco che riempie le serate e che fa sghignazzare per delle ore (attenzione però alle risse che si possono scatenare da un momento all'altro). Le armi sono molte e tutte indispensabili, con un occhio di riguardo al cuore con il quale raddoppiate le possibilità di vittoria. Il momento di massima tensione verrà al giro di roulette, quando tutti vi guferanno contro; ma se il suddetto cuore apparirà la vostra ovazione sarà grande. Tenete conto che se vi beccerete la lentezza saranno gli altri a godere, visto che praticamente non avrete alcuna possibilità di vittoria. Un gioco quindi da comprare assolutamente, senza alcuna riserva.

GABRIO SECCO



Questo livello può andare bene.

In questo quadro potete anche saltare.



### SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

#### ERAVAMO QUATTRO AMICI AL BAR

Il bello di questo gioco è che con l'opportuna interfaccia è possibile anche giocare in quattro con il BATTLE MATCH. Se non possedete l'interfaccia non importa: potete giocare anche in due o da soli. Il primo modo di gioco è il SINGLE MATCH dove tutti giocano contro. I giocatori non utilizzati si possono eliminare o si possono fare controllare dal computer. Con Select ogni giocatore può scegliere il proprio colore tra la quindicina a disposizione, dopodiché si passa alla scelta del livello di abilità del computer, del numero del round da disputare e del tempo a disposizione. Poi occorre attivare o disattivare il Golden Bomber. Con questa opzione il vincitore della gara attiverà una roulette con la quale potrà ottenere una abilità: bomba, velocità, mano, calcio, cuore o lentezza. Ciò che otterrà gli rimarrà per la gara successiva. Quindi ottenere un cuore dà un vantaggio incredibile, mentre se vi capita la lentezza... Nel TAG MATCH invece i giocatori giocheranno in coppia per dare la vittoria alla propria squadra. E' anche possibile giocare in due contro uno o, in una normale battaglia tutti-contro-tutti, coalizzarsi temporaneamente contro una persona, anche se la cosa è davvero scorretta. Ma in amore e in guerra tutto è permesso.

Gabrio Secco

Comincia la festa

SUPER NES

HUDSON SOFT

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE

82

Ogni quadro è un piccolo gioiello. Anche i personaggi sono fatti bene.

74

Pur non essendo niente di eccezionale si difende bene.

Alcune musiche sono molto stressanti.

96

Acquisita la necessaria dimestichezza vi diverte da pazzi.

96

Già giocare in due è divertentissimo, figuratevi in quattro...

91

Per riempire una serata tra amici è il massimo, ma anche giocarci da soli sarà spassoso.

AZIONE:  
STRATEGIA:  
DIFFICOLTA':



# TOMCAT ALLEY

Ecco per il Mega CD il secondo shoot'em up "cinematografico". Questa volta si saranno ricordati del fattore giocabilità?



*Tecnologicamente Tomcat Alley è abbastanza impressionante. Anche se il Mega CD non ha abbastanza colori su schermo né possiede una risoluzione elevata, bisogna ammettere che i programmatori hanno fatto veramente un buon lavoro.*

Immaginatevi questa scena. Siete a casa e avete avuto una dura giornata di lavoro (o di studio). Inserite nel videoregistratore la videocassetta di Top Gun, attaccate il videoregistratore alla vostra fidata console e cominciate a giocare al film così stranamente collegato. Giocare a Tomcat Alley ricorda infatti abbastanza la situazione sopra illustra-



*Le scene di combattimento e delle esplosioni sono realizzate veramente bene, a parte in un paio di casi in cui si vede chiaramente che gli aerei sono dei modellini.*



*Vista la ripetitività del gioco può capitare di rivedere la stessa scena molte volte. Questo fatto può risultare abbastanza noioso.*

*I nemici hanno una incredibile quantità di armi e piloti. Se non fosse così il gioco finirebbe abbastanza velocemente visto il numero di caccia che vengono abbattuti in ogni missione.*

aerei, distruggere del bersaglio a terra ed evitare di venire abbattuti. Il gioco è realizzato in maniera abbastanza simile all'altro sparattutto in stile FMV per Mega CD, Sewer Shark. Scegliete la destinazione verso cui volete andare, mettete il cursore sul bersaglio che volete colpire e premete fuoco. Tutto ciò

può sembrare simile alla classica struttura di uno shoot'em up, peccato solo che in Tomcat Alley i nemici siano troppo pochi e abbastanza lontani tra di loro.

*Trad. e Adatt. Marco Ravetto*

*Bisogna dire a favore di questo gioco che la presentazione è veramente eccellente. Le scene sono realizzate in maniera convincente e i tempi di caricamento rimangono abbastanza contenuti.*



*In alcune situazioni gli attori non sembrano molto espressivi. Si può solamente dire che hanno imparato la loro parte.*

ta, solo che qui non è possibile premere il tasto play per vedere il resto del film, visto che dovrete prima utilizzare al meglio i vostri riflessi. Può sembrare poca cosa, ma vi assicuro che se vi piacciono gli aerei e che se non avete dei vicini di casa che si lamentano per il volume troppo alto, l'adrenalina e il fattore coinvolgimento raggiungeranno livelli molto alti. In questo titolo dovrete sparare ad altri



**Comè** nella maggior parte di questi giochi, per gli intermezzi sono stati utilizzati dei veri attori. Ne riconoscete qualcuno? No! no, e penso neanche voi. Voglio dire, bisogna veramente essere degli attori di sperati per interpretare questi ruoli.



Io penso che la produzione di titoli per Mega CD stia lentamente ma costantemente migliorando. TomCat Alley ne è la prova, visto che la grafica, pur non essendo neanche lontanamente paragonabile a quella di un FMV, assolve bene il suo compito, lasciando ad un audio a dir poco scintillante la parte del leone.

A lungo andare il game può anche risultare ripetitivo, ma chi ama i giochi d'azione e i giochi di volo dovrebbe almeno darci una occhiata. L'unico vero difetto è il prezzo, che mi pare eccessivamente elevato.

**MARK PATTERSON**



Questo è senza dubbio il più impressionante gioco per Mega CD oggi disponibile.

Se vi piace il genere l'azione è coinvolgente.



1) OK l'aviazione vi ha fornito uno stupendo aereo, un carico di missili ed un rifornimento illimitato alle stazioni di benzina AGIP. E' giunto il momento di decollare e di far fuori qualche nemico.



3) Non avete pieno controllo sull'aereo. Dovrete riuscire a puntare il cursore sull'aereo che volete colpire e premere il tasto di fuoco.



2) Guardatevi alle spalle, il nemico vi sta seguendo ed è pronto a testare la vostra capacità di volo: è ora di accendere le contromisure elettroniche!



4) Per aumentare un po' l'azione ogni tanto dovete premere il bottone "panico" per evitare i nemici avversari e cambiare direzione al fine di cercare altri nemici.

**GRAFICA**

**80**



Malgrado le limitazioni tecniche la grafica in Tomcat Alley è realizzata discretamente.

**SONORO**

**90**



L'aspetto più curato del gioco. Buono sotto ogni punto di vista.

**GIOCABILITA'**

**71**



Inizialmente è abbastanza divertente...



...ma alla lunga diventa abbastanza monotono.

**LONGEVITA'**

**70**



Una volta finite le missioni difficilmente lo giocherete ancora.

**GLOBALE**

**80**

Un titolo per Mega CD che comincia a far intravedere le reali capacità del sistema. Sicuramente non piacerà a tutti, ma vale la pena darci comunque un'occhiata.

**AZIONE:  
STRATEGIA:  
DIFFICOLTA':**



Una volta tanto le sequenze in Full Motion Video non impongono la struttura di gioco e servono a qualcosa di più che a riempire un CD. Le sequenze da film sono realizzate discretamente e generano veramente tensione, specialmente quando vi stanno sparando un missile addosso e voi vedete il pilota che sta cercando freneticamente di evitarlo. Gli effetti sonori sono a dir poco ottimi e, anche se concordo con Mark sul fatto che il prezzo di questo gioco sia troppo elevato, secondo me TA meriterebbe almeno 85% perché si tratta di un titolo che mi ha molto divertito.

**RIK SKEWS**

“ **CVG A CASA  
TUA TUTTI  
I MESI  
CON IL 20%  
DI SCONTO** ”

“ **E C'È  
ANCHE  
UN SIMPATICO  
OMAGGIO  
PER TE** ”

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 simpatico regalo: la T-SHIRT di CVG, in esclusiva per gli abbonati. 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 del 20% sull'abbonamento annuale! Sì, avete capito bene: L. 44.000 anziché L. 55.000 con un risparmio di L. 11.000.



GRUPPO EDITORIALE  
**JACKSON**

**IL NUMERO UNO NELLE RIVISTE SPECIALIZZATE**

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

## Sì, desidero abbonarmi a:

**CVG**: 11 numeri a L. 44.000 anziché L. 55.000 + T-SHIRT in omaggio.

Nome \_\_\_\_\_ Cognome \_\_\_\_\_

Indirizzo \_\_\_\_\_ CAP \_\_\_\_\_

Città \_\_\_\_\_ Provincia \_\_\_\_\_ Telefono \_\_\_\_\_

Anno di nascita \_\_\_\_\_ Titolo di studio:  media inferiore  media superiore  laurea

Posseído:  Amiga (FHSM)  PC (IPHSI 1)  Sega (CHS)  Nintendo (CHN)

MODALITÀ DI PAGAMENTO:  Versamento c/c postale N. 18893206 a voi intestato effettuato in data \_\_\_\_\_

Carta di credito:  American Express  Visa  Diners Club  CartaSi N. \_\_\_\_\_

Data di scadenza della carta di credito \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_ Firma \_\_\_\_\_

Campagna abbonamenti 1994 valida fino al 31/8/1994. Gli abbonamenti per l'estero hanno tariffa raddoppiata. Non si accettano spedizioni aeree. Gli abbonamenti decorrono dal primo numero raggiungibile dal ricevimento della presente cartolina.

# “**ABBONATI A CVG E QUESTA FANTASTICA T-SHIRT SARÀ TUA**”



**CVG** sempre più nuovo, aggiornato, colorato, divertente, tostissimo, fantasmagorico, galattico, oggi oltre allo sconto del 20% sul prezzo di copertina, ti **REGALA** questa esclusiva T-SHIRT.

**LATO DA INCOLLARE**

# “ LA PIÙ COMPLETA RIVISTA PER IL VOSTRO DIVERTIMENTO ELETTRONICO ”



LATO DA INCOLLARE

## CVG TUTTI I MESI IN EDICOLA CON:

- Review & Preview sui videogiochi per CD 32 - Mega Drive - Mega CD - Jaguar - PC - Game Boy - Coin op - Game Gear - PC Engine - Amiga - Super Nes - 3DO • Play Master, trucchi e segreti • Board Games • Pinball Wizard • Zibaldone Ludico, il mercatino del compro/vendo • Mailbag, la vostra posta



GRUPPO EDITORIALE  
**JACKSON**

UFFICIO ABBONAMENTI  
**CVG COMPUTER+VIDEOGIOCHI**

Via Massimo Gorki, 69  
20092 Cinisello B. (MI)

### NON AFFRANCARE

Affrancatura a carico del  
destinatario da adde-  
bitarsi sul conto di  
credito n. 5957 presso  
l'Ufficio Postale di  
Castello B. (Ist. Dir.  
Prov. PI di Milano n.  
2/410789/09/705 del  
19 SETTEMBRE 1992.

LATO DA PIEGARE

# LE FANTOMATICHE E INQUIETANTI SCHEDE DEI REDATTORI DI CVG!!!

## 4<sup>a</sup> (E FORSE PENULTIMA) PARTE

*Il giallo dei bambini pazzoidi di CVG volge finalmente al termine: se non succederanno cataclismi biblici, il mese prossimo dovreste vedere pubblicate le ultime schede, cioè quelle che dovevano apparire questo mese. Inutile*

*dirvi che chi indovinerà gli accoppiamenti giusti tra le otto foto e gli otto loschi figure fin qui visti parteciperà all'estrazione di ricchi premi... [Il seguito alla prossima puntata]*

**NOME:** Carlo Barone

**NOME IN CODICE:** Zen (Zerbi per Marco e Gabrio)

**GRADO:** Collaboratore (sfigato!)

**BASE OPERATIVA:** la cucina di casa mia dove do fondo alla dispensa ogni 5 minuti.

**ALTEZZA:** 1,80tantavoglia di crescere.

**PESO:** 75 chili (quando sono a digiuno da un mese).

**OCCHI:** bionici mal funzionanti, in pratica non vedo niente.

**CAPELLI:** Idrorepellenti e dotati di vita propria.

**POTERI SPECIALI:** distruzione di Joypad e Joystick quando perdo a qualcosa. Apparire più clinico del limite umano possibile.

**ETA':** 19 anni, variabili per adattarsi all'età della fauna del luogo dove trascorro le vacanze.

**GIOCHI PREFERITI:** giochi di ruolo e soprattutto, ma il massimo lo raggiungo con i picchaduro uno contro uno. Non disdegno però la pelota basca e le biglie,

solo con regole americane.

**MI PIACCIONO:** i

manga e gli anime

giapponesi, i

bei film, le

ragazze

facili,

offendere gli

amici,

mangiare

come un

malale, il

basket, il

Magnum

bianco.

**NON MI**

**PIACCIONO:**

i grassassi, i

buffoni, non

spendere i

soldi, le ragazze

suore, quelli a cui

non piace Elio, il

cioccolato fondente, i

CD dell'amico Daniele.

**FRASE PREFERITA:** 1) Ma a te la vita va proprio schifo! 2) Ognuno

è solo sul cuor della terra, trafitto da un raggio di laser; ed è

subito morto.

**CARATTERISTICHE PARTICOLARI:** nullafacente assoluto in ogni

campo.

**SUONI PREFERITI:** Pink Floyd, Elio, Steve Vai, il miagolio del suo

gatto.

**COSA VORREBBE TROVARE NELL'UOVO DI PASQUA:** qualcosa da

fare il sabato sera con i suoi amici, una fornitura per un anno di

cartucce per lo stilo, un miliardo di dollari (per le piccole spese),

un teltrasporto per arrivare in orario a casa e in redazione.

**NOME:** Marco "The man with the Bomber" Mazzocchi

**NOME IN CODICE:** Mazok

**GRADO:** Collaboratore

**BASE OPERATIVA:** La piccola ed accogliente "Las Vegas": una minuscola sala giochi della zona 10 di Milano

**ALTEZZA:** 190 centimetri senza scarpe.

**PESO:** Quando fa caldo sugli 80 chili.

**OCCHI:** Penetranti, misti ad uno sguardo intelligente.

**CAPELLI:** Lisci o ondulati a seconda dell'ultimo shampoo fatto.

**POTERI SPECIALI:** Datemi una matita di legno mina: "B=2" e vi darò disegni degni del mitico Tetsuo Hara (perfomeno l'intenzione è quella).

**ETA':** Nel 1975 avevo 3 anni.

**GIOCHI PREFERITI:** i laser

in genere, primo tra i

quelli: Esh's

Aurumilla, Super

Street Fighter 2

Turbo (giocato a

velocità 1 con

Zangief), la

briscola,

Thunder Cross.

**MI**

**PIACCIONO:** Le

ragazze acqua

e sapone (per

intenderci tipo

Kloko

Otonashi),

qualsiasi cosa

abbia a che

fare con il

mondo del

manga: Ken il

guerriero per

primo, bere una

Fanta gelata dopo

una bella sudata.

**NON MI PIACE:** Andare

in montagna d'estate, il

budino alla vaniglia, mangiare il pesce (tranne la

sogliola), il ciclismo, cucinare.

**FRASE PREFERITA:** 1) Ma perché vuoi bagnarti prima

che piova? 2) Chi c'è, c'è, chi non c'è lo interrogo!

**FIORE PREFERITO:** il tulipano nero.

**SUONI PREFERITI:** il timer del forno, che come una

musica soave indica che la pizza è pronta.

**COSA VORREBBE TROVARE NELL'UOVO DI PASQUA:**

Ruko Tatase in topless, la protagonista di "Ghost"

(adesso non mi viene in mente il nome), un'automobile

anche di seconda mano (mi basta che cammini).



# PLAYMASTER

*Ti ho beccato Fabio, ho visto che ti sei mosso, indietreggia e... ah, scusate, non vi avevo visti. Allora, come state passando l'estate? Probabilmente mentre leggerete queste righe ve ne starete sdraiati tranquillamente sotto un ombrellone aspettando che finisca la digestione per poter fare il bagno. Non vedo l'ora di poterlo fare anch'io. Mi raccomando, tra una partita a biglie e una a tamburello non perdetevi neanche una pagina della nostra estivissima rivista. Va beh, ora me ne torno a giocare a un, due, tre, stella. Prima però, come sempre, vi lascio l'indirizzo al quale potrete scrivere tutti i vostri trucchetti.*

**CVG-Playmaster,**  
Gruppo Editoriale Jackson,  
via M. Gorki, 59,  
20092 Cinisello Balsamo, MI  
a cura di **GABRIO SECCO**

## TRUCCHI E SEGRETI

### AMIGA

#### HIRED GUNS

Potete rendere questo gioco molto più facile utilizzando semplicemente la tastiera; quando vi trovate di fronte a delle porte chiuse, digitate **APPLE GATE** durante il gioco e tutte le porte si apriranno. Se invece digitate **CHRISTINA** sarete liberi di muovervi in una qualsiasi area della mappa e potrete scegliere lo stesso team member più di una volta. Ma se volete munizioni infinite, invulnerabilità, più altre cosine simpatiche, provate con la mitica parola **AMIGA**.



### AMIGA

#### GRAHAM GOOCH WORLD CLASS CRICKET

Un bel gioco di uno degli sport più in voga in Italia. Quando il fielder più vicino ha colpito la palla, mettetelo in pausa il gioco prima che essa venga lanciata. Tenete in pausa per tre secondi e poi toglietela. Ora potrete correre per tutto il tempo che vorrete visto che il giocatore rimarrà congelato.

Quando siete stanchi premete pure **Escape** per farlo rinsavire.



### AMIGA

#### CANNON FODDER

Nella terza fase dell'ottava missione andate nell'angolo in basso a destra della mappa, dove dovrete trovare un cespuglio. Se pensavate che fosse solo un ornamento vi sbagliavate; dietro a questo troverete cinquanta utilissimi esplosivi



### AMIGA

#### SUPERFROG

Molti dicono che questo è il gioco dell'anno... mah, comunque se premerete **F10** mentre giocate sarete invincibili. Premendo invece **IN** passerete al livello successivo.

### MEGA DRIVE

#### ALADDIN

Vi ricordate gli Abba, celebre complesso degli anni settanta. Essi in qualche modo c'entrano con il gioco Disney. Infatti per skippare il livello basterà mettere in pausa il gioco e premere in successione **A, B, B, A, A, B, B, A, A**. The winner takes it all!



### AMIGA

#### ZOOL 2

Se avete problemi con questo gioco (e non vedo davvero perché non dovrete averne) nello schermo dei titoli digitate **BUMBLEBEE**. Ora quando vi troverete in una qualsiasi livello, premendo **Return** potrete passare al successivo.



### MEGA DRIVE

#### BOB

Se volete rendere questo gioco più interessante, quando appare **FOLEY PRESENTS** tenete premuti tutti i pulsanti del pad (non quelli di movimento ovviamente). Il solito effetto vi annuncerà che tutto è andato bene. Iniziate il gioco con armi e vite come se piovesse.





## GAME BOY



### MORTAL KOMBAT

Quando appare THE END, dopo avere completato tutte le battaglie, premete SU, SINISTRA, SELETT e A. Inserite normalmente le vostre iniziali e... sorpresa! Inizierete nuovamente il gioco nel corpo di Goro.

## GAME BOY

### STAR TREK: THE NEXT GENERATION

Se volete fare facilmente una buona carriera spaziale usate questi codici.

ENSIGN: Q  
LIEUTENANT: BARCLAY  
LT COMMANDER: TOMALAK  
COMMANDER: ROLANER  
STARSHIP CAPTAIN: LOCUTUS

## GAME BOY

### LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

Per alcuni effetti differenti provate questi codici:

488FB9F3A855400B6  
4CA839F3A854827B00  
4AC007F3A855478FCD  
48AEAA3A8550301098

Inoltre se fermate il secondo all'ultima lettera sulla F mentre lo scrivete e premete SELECT, B e SU, riceverete tutti i soldi che avrete sempre sognato.

## GAME BOY

### TINY TOONS ADVENTURES 2

Per un gioco segreto premete B e START nello schermo dei titoli. Per un gioco più difficile premete nello stesso schermo A e START.

## SUPER NES

### SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Andate in un livello di gioco e tenete premuti Y, B, X, A, GIU' e infine START. Accederete così al Sound Test. Premete START e tornerete al gioco. Fate ancora una volta il trucco e noterete che il Sound Test è cambiato. Ripetete più volte la

cosa per avere alcuni messaggi: il primo vi dirà che con il codice YYYY potrete ruotare il titolo Star Wars con R e L. Invece con X, Y, A, B, X, X avrete sette crediti. Le sequenze vanno eseguite quando appare Start Game, Option Menu e Password. Per farle funzionare poi occorre spegnere e riaccendere la console.



## SEGA CD

### ROBO ALESTE

Andate nell'Option Mode e selezionate il Sound a 3A, il livello a HARD e un qualsiasi CD-DA. Ora premendo B e START contemporaneamente otterrete l'opzione CONTINUE nello schermo dei titoli.



## SUPER NES

### RUN SABER

In questo gioco esiste la possibilità di cambiare il colore del vostro personaggio. Mettete in pausa il gioco e continuate a premere SELECT fino ad ottenere il colore desiderato.



## SEGA CD

### SILPHEED

Mentre vi gustate la sequenza animata premete in successione DESTRA, SINISTRA, A, DESTRA, SU, C, B, GIU', SINISTRA, B, A, SU e START. Ora giocate e quando state per esaurire lo scudo, premete ripetutamente il tasto A del secondo pad per recuperarlo.



## SUPER NES

### THE COMBATRIBES

Esiste un truccetto per aumentare notevolmente la difficoltà del gioco. Tenete premuti nel controller 2 A, B e poi L e R. Resettate il gioco e rilasciate i bottoni non appena appare lo schermo dei titoli. Ora nella difficoltà potrete selezionare Super.



## MEGA DRIVE

### ROLLING THUNDER 3

Nello schermo dei titoli selezionate Password e usate come codice GREEED. Ora iniziate a giocare e utilizzerete Ellen, una graziosa fanciulla.



## SUPER NES

### ROCKY RODENT

Nello schermo dei titoli premete START. Ora, finché Rocky correrà attraverso lo schermo, premete velocemente Y, A, R,

A, B, A.  
Se siete stati sufficientemente veloci potrete vedere un nuovo schermo delle opzioni. Selezionate il punto interrogativo nel Continue per averne infiniti.



## SUPER NES

### SUPER CONFLICT

Gironzolate con la vostra Jeep sulla mappa. In un qualsiasi punto dello schermo tenete premuti B e L, poi tenete premuti anche X e Y. Rilasciate X e Y ma continuate a tenere premuti gli altri due e poi ripremeteli ancora.

Infine rilasciate tutti i bottoni. Ora ogni volta che premerete contemporaneamente B e L, sulla mappa vi sarà resa accessibile l'area successiva. Se poi volete sorbirvi una battaglia computer-contro-computer, posizionate la Jeep nella mappa in un'area non terminata e tenendo premuto SELECT premete X.



## MEGA DRIVE

### GENERAL CHAOS

Per prima cosa scegliete una squadra che abbia un Chucker. Poi nel gioco fategli lanciare una delle sue granate. Mentre essa si trova in aria premete START per mettere il gioco in pausa. Mentre tutto rimarrà fermo la granata continuerà ad andare verso i nemici con le conseguenze che potete ben immaginare.



## SUPER NES

### ROCK'N'ROLL RACING

Provate un po' queste password.

CHEM VI  
DIVISION B: XB48RSFW0S6M  
DIVISION A: 5CR8RLCW0S6S

### DRAKONIS

DIVISION B: RKBR18F5SWJ  
DIVISION A: HZLR1MC5SWJ

### BOGMIRE

DIVISION B: RNDQMDFDSWJ  
DIVISION A: GBJQ7SCDSWJ

### NEW MOJAVE

DIVISION B: R1LQ2MFNSWJ  
DIVISION A: DHQTS6CNSWJ

### NHO

DIVISION B: MFBRR8DXSWJ  
DIVISION A: VQY8I/BBV5TJ

### INFERNO

DIVISION B: 48F820D35TJ  
DIVISION A: XB7F/MHB35TJ

## MEGA DRIVE

### RANGER-X

Esiste il modo di mettere questo gioco in Slow Motion; per prima cosa mettetelo il gioco in pausa. Poi premete SU, GIU', SU, GIU', SU, GIU', C, B, A, DESTRA, SINISTRA. La musica dovrebbe ricominciare. Premete A e tutto dovrebbe essere riuscito. Per tornare al gioco normale premete START. Ovviamente potrete ripetere il trucco finché vorrete.



## MEGA DRIVE

### PUGGSY

Non si può certo dire che siamo dei fans sfegatati di questo gioco, nonostante vi spariamo alcuni codici che vi daranno accesso a tutti i livelli con 49 di questi completati:

600	276	107
304	315	463
035	756	536



## CD 32

### LIBERATION

Quando fate una domanda a qualcuno che vi dice che la risposta costerà andate al Violence Menu che vi permetterà di minacciarlo o percuoterlo. Piuttosto che scegliere una delle due soluzioni, ditegli che avete intenzione di pagarlo e, come per miracolo, vi risponderà che non vorrà una lira.



*Si ringraziano cortesemente per la preziosa collaborazione: Carlo Massarini, Giuliano Gamma, Eleonora Rossetto, Luca Roggiani, Andrea Orsi, Cristiana Santiti, Toni Rigatoni, Lilla Barilla, Cecco De Cecco, Lello Voiello. Si ringraziano inoltre: la sorella di Marco e Fabio per non essere mai venuta in redazione a trovarci, Barbie la ballerina per non avermi invitato al suo saggio di danza e Piero Chianura di Strumenti Musicali per avere inventato qualche nome, visto che ero a corto di persone da ringraziare (ti piace la pastasciutta eh?!).*

OGNI MESE IN EDICOLA

# MAGAZINE AMIGA

IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

## NON SOLO GIOCHI!

Amiga è una macchina da gioco entusiasmante, ma è anche un personal computer con pochi rivali. Ogni mese Amiga Magazine aiuta migliaia di utenti Amiga a scoprire l'altro volto di uno dei computer più potenti e piacevoli da usare.



DISCHI A SOLE L. 14.000

# AMIGA

IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

**IN ESCLUSIVA**  
Il mensile JACKSON  
con tutti i contenuti  
del 100° COMPLEANNO  
per i nostri abbonatori

DOSSIER:

**STREAMER E AMIGA**

DOSSIER: SOUND • MICROVITEC • AUTOSCAN  
DOSSIER: PER P202  
DOSSIER: DIVERX • PERSONAL



# KILLED GAMES

## LETHAL ENFORCERS 2: GUNFIGHTERS



Vi è piaciuta la "spataffiata" del mese scorso su Art of Fighting 2? Son contento, perché sarà l'ultima!! Scherzo, sapete bene che per i miei lettori sono sempre pronto a sacrificarmi, a passare notti insonni, e cento altre cosucce... Bene, ora che mi sono fatto commiserare abbastanza e, soprattutto, che sono riuscito a scrivere già buona parte dell'introduzione, possiamo tornare alla tradizione, spiccando un po' di notizie qua e là. Cominciamo dalle classifiche pubblicate da Euroslot: la situazione è abbastanza fluida per tutte le categorie, ma due nomi sembrano emergere tra tutti. Si tratta di Ridge Racer, primo in quattro paesi su sei nei videogiochi "dedicati" (cioè quelli completi di mobile costruito appositamente per quel gioco), e Raiden II, primo in tre paesi su sei nei giochi "prontosccheda". Per quanto riguarda i flipper, ecco un "pieno" della Williams: in quattro paesi su quattro figura primo Star Trek e secondo Indiana Jones! "E Super Street Fighter 2 Turbo che fine ha fatto?" direte voi. Risulta primo soltanto in Gran Bretagna, mentre altrove raccoglie solo le briciole, così come Mortal Kombat II, primo soltanto in Australia. Quindi mi pare giusto, in questo momento di stasi, fare una panoramica su quello che potremmo forse vedere nei prossimi mesi in Italia. Immancabile poi il solito spazio dedicato alle mosse di un picchiaduro: questo mese è il turno dell'ultimo beat 'em up per Neo-Geo, World Heroes 2 Jet. Per finire vi ricordo i prossimi appuntamenti: a parte le due tappe sudamericane (EXIME a Mexico City il 20 e 21 luglio e SALEX a San Paolo - Brasile - dal 4 al 6 agosto), chi segue seriamente il settore dei coin-op non dovrebbe mancare alla mitica JAMMA di Tokyo, dal 21 al 23 settembre, e all'AMOA di Chicago, dal 22 al 24 settembre.



a cura di MAURIZIO MICCOLI

## SUPER TRIO

(SAE JIN 1994)  
Stanchi dei soliti videogiochi e delle solite marche? Allora siete cotti a puntino per spazzarvi questo nuovo coin-op di una marca pressoché sconosciuta, la coreana Sae Jin. Adocchiando il paese d'origine qualcuno potrebbe malignare che si tratti dell'ennesimo copiatore convertito, ma tutto sommato quello che interessa a tutti noi è che ci sforni qualche bel gio-



possono giocare simultaneamente. L'idea di base è un po' controcorrente: amiamo i nostri bambini e educiamoli con giochi non violenti, ma pieni di sano divertimento. Per il momento dobbiamo ac-

chillo che ci sollazzi a sufficienza, e magari anche di più! A dispetto del nome, Super Trio è un coin-op a due giocatori, che

conten-tarci di qualche foto, vedremo se la realizzazione pratica sarà valida come l'idea.



## REVOLUTION X

(MIDWAY 1994)  
Questo coin-op è una classica "mitraglietta" a tre giocatori, che immerge il giocatore in un ambiente tridimensionale, attraverso un labirinto che si sviluppa in quattro direzioni. Il gioco si presannuncia avvincente, con furibonde battaglie condite da grafica e sonoro digitalizzati, registrati negli studi di Chicago della Midway.





## INTERNATIONAL CUP '94

(TAITO 1994)

"L'abbiamo rifatto un'altra volta, e ancora una volta è più bello che mai!" Questo all'incirca è lo slogan che campeggia sui depliant dell'ennesima simulazione del



## KILLED GAMES



calcio nostrano scodellato dalla Taito. Era inevitabile, visto che ormai siamo in pieno periodo di Campionati Mondiali di calcio; speriamo solo che il gioco arrivi presto anche in Italia, visto che le prime pubblicità (già sulle riviste straniere ci sono anche quelle!) si sono viste nel mese di maggio. Per il momento cuccatevi qualche bella schermata del gioco...



## BLOOD STORM

(STRATA 1994)

L'ultimo coin-op dell'americana Strata pare sia un picchiaduro molto particolare e "interpretabile". Ambientata nel futuro, con paesaggi fantascientifici, oltre a disporre di una quantità di mosse nascoste dovrebbe essere dotato di armi nascoste, nemici da scoprire e luoghi segreti da esplorare. Vedremo se tanto mistero corrisponderà poi alla realtà!

## BEST BOUT BOXING

(JALECO 1994)

Anche la Jaleco si cimenta in un videogioco dedicato alla boxe, per scoprire chi diventerà il nuovo Campione del Mondo! Il gioco, basato su un sistema a 32 Mb, offre sette personaggi tra cui scegliere il nostro eroe, che dovrà quindi affrontare i rimanenti per potersi fregiare del prezioso alloro... che emozione!



## BANG BUSTERS 2

(SETA 1994)

Ehm... non sono molto sicuro né del nome del gioco né di quello della marca: l'unica cosa sicura è che dovrebbe essere un nuovo gioco per il Neo-Geo, un action-game tipicamente giapponese, almeno dalle prime immagini. Speriamo che quando arriverà in Italia ci siano almeno i testi in inglese!

## GUN FIGHTERS

(KONAMI 1994)

Forse comincerete a capire qualcosa di più se vi darò un altro nome: Lethal Enforcers 2! Già si tratta proprio del seguito del mitico gioco che ha avuto tanto successo da essere convertito per console con confezioni dotate di appo-



site pistole! Ancora una volta si tratterà di un coin-op per due giocatori, con ben sei tipi di armi a nostra disposizione e una grafica digitalizzata a livelli fantascientifici. Corrono voci poi che ci sarà uno switch per permettere la selezione di scene cruente, piene di sangue alla Mortal Kombat...



**L'ultima sanguinosa battaglia ha avuto inizio. L'ennesimo gruppo di guerrieri, padroni delle più svariate tecniche di lotta esistenti al mondo, sono pronti ancora una volta a misurarsi per decidere quale sarà il campione assoluto.**

Super mosse, hit combo a ripetizione, ecco gli ingredienti principali del secondo capitolo di World Heroes 2, nella terra cornice dell'ARENE dell'OSCURITÀ, dovrete affrontare sfide con personaggi vecchi e nuovi. Sostanzialmente tre sono le facce nuove che conosceremo in W.H.2. Jet; delle quali solo due sono utilizzabili durante le partite. L'ultimo dei tre personaggi è il super-cattivone da eliminare alla fine del gioco. I modi con cui potrete giocare le vostre partite, sono tre: il primo di questi è il torneo nel quale dovrete affrontare di volta in volta, tre personaggi uno dopo l'altro, solo se riuscirete a battere due personaggi su tre avrete accesso alla sfida seguente. Nel secondo modo di gioco, sarete voi stessi a scegliere l'avversario con cui lottare, e questo non è poco, infatti scegliendo l'avversario più stupido il match durerà di più, ed inoltre potrete sperimentare vari combo: se sconfiggerete tre nemici il match avrà termine (provato a livello 1). Il terzo (e non certo ultimo, per ciò che riguarda il divertimento) modo di gioco è quello classico di sfida con un amico, se sceglierete di giocare il vostro match in questo senso, prima di dare inizio alle danze potrete scegliere determinate qualità per il vostro personaggio ossia: potrete basare la sfida sulla potenza offensiva, sulla difesa, sulla velocità o lasciare le cose come stanno. Nella sfida a due potrete anche servirvi di piccoli espedienti



per confondere l'avversario: infatti se durante il combattimento premerete il tasto "C", potrete simulare le ormai famose stelline. Come nella miglior tradizione del picchiaduro, dopo aver vinto sei incontri,



potrete disputare un bonus stage, nel quale dovrete far stramazzone al suolo un toro inferocito: più combo impiegherete più punti porterete a casa. Ma questa veloce introduzione vuole essere solo una scusa per proporvi tutte le mosse speciali di questo gioco, che si preannuncia particolarmente ostico, visto che ancora sono poche le supermosse scoperte.



L'unico consiglio che vi voglio dare in chiusura è il solito: state attenti ai più piccoli particolari a cominciare dalla presentazione del gioco in demo. Solo così avrete solide basi per arrivare a mettere un'altra tacca sulla vostra cintura nera!

# KILLED GAMES




**ROCKEN**  
 FUETAZO DE COMETE  
 ●●●+A  
 BRAZO DE HURACAN  
 ●●●+A  
 TRUENO DE CHISPA  
 Apriete botón A repetidamente  
 TRUENO DE GRANDES LLAMAS  
 ●●●●●+A



**KIM DRAGON**  
 PATADA DE DRAGON  
 ●●+B  
 HYAKURETSUKEN  
 Apriete botón A repetidamente  
 YOBISOKUTOU  
 ●●●+B  
 HIRYUKYAKU  
 ●●●+B



**JANNE**  
 PAJARO DE AURA  
 ● Suavemente y luego ●+B  
 ESPADA RELUMBRANTE  
 ● Suavemente y luego ●+B  
 ESPADA DE JUSTICIA  
 ● Suavemente y luego ●+B  
 PATADA POR RESBALAR  
 ●+B



**J. MAXIMUM**  
 CHOCUE A CARRO DE ESPALDAS  
 ●●●+B  
 CHOCUE POR CABEZA  
 ●●+A  
 ATAJADA POR TRUENO  
 ●●+A  
 PATADA POR RESBALAR  
 ●+B



**JACK**  
 GATCO POR HIERRO  
 ●●●+B  
 ATAQUE DE JOES  
 ●●+B  
 RODILLA QUEBRANTE  
 ●●+B  
 CHOCUE MEZCLADOR  
 ●●●+A



**RYCKIO**  
 CHOCUE MIRADA SOBORN ESPALDAS  
 Acérquese y ●●●●●+A  
 BOSATSUSHO  
 ●●●+A  
 SHOUTEIHAI  
 ●+A  
 HIEN KEN  
 Salte inmediatamente y luego ●+A



**SHIBA**  
 CORMILLO DE TIGRE  
 ● Suavemente y luego ●+A  
 CROW DE TIGRE  
 ● Suavemente y luego ●+A  
 PATADA DE MUETA  
 ●●+B  
 DIENTE CALAZAR DE AGUILLA  
 ●●●+B



**MUJMAN**  
 ATAQUE DE LOCO  
 ●●●+A  
 GIRO LOCO  
 ● Suavemente y luego ●+A  
 CIZALLA LOCA  
 ●●●+A  
 BAZOOKA LOCA  
 ●●●+B



**ELIUNA**  
 REPPU ZAN  
 ●●●+A  
 EN RYU HA  
 ●●●+A  
 NINPO FURIN KAZAN  
 ●●●+B  
 KUCHU EN RYU HA  
 ●●●+A en el salto



**RASPITLA**  
 LLAMA FLAMEANTE  
 ●●●+A  
 TRUENO FULGURANTE  
 ●●●●●+A  
 GIRO DE ACCELERACION  
 ●●●+B  
 DANZA DE COSSAK  
 ●●●+B



**ERIK**  
 MARTILLO ALTO  
 ●●●+A  
 AEGIR HEERING  
 ●●●+B  
 PENSAR POR BLIZADA  
 ●●●●●+A  
 CUERNO LARGO  
 ● Suavemente y luego ●+A



**HANZOU**  
 REKKO ZAN  
 ●●●+A  
 KHO RYU HA  
 ●●●+A  
 NINPO KOH RIN KAZAN  
 ●●●●●+B  
 LEG-RALLY-ART DE NIJIA  
 ●●●+B



**I. DARN**  
 MOKOU HAKYOKUDOU  
 ● Suavemente y luego ●+A  
 DINAMITA MONGOLICA  
 ● Suavemente y luego ●+A  
 PRESS MONGOLICA  
 ●●●+B  
 RESBALAR POR CABEZA  
 ●+B



**CARTAN KIDO**  
 NUILLO DE TIBURON  
 ● Suavemente y luego ●+B  
 PATADA ESPIRAL  
 ● Suavemente y luego ●+B  
 BARCO DE PIRATA  
 ●●●+A  
 PATADA DE TIBURON  
 ●+B en el salto



**MUSCLE POWER**  
 BOMBARDEO DE MUSCULO  
 ● Suavemente y luego ●+B  
 ROMPEDOR DE TORNADO  
 Acérquese y C+A  
 SUPER ATAQUE POR CARA  
 ●●●●●+B  
 GUILLE CORRIENTE ANTINERCO  
 Acérquese y ●+Apriete A,B o C, B de manera sucesiva



**RYOFU**  
 SOURANBU  
 ●●●+A  
 ATAQUE KIKOU  
 ●●●●●+B  
 KAEN-KEN  
 ●●●+A  
 SOUGEKIHA  
 ●●●+B

# PINBALL WIZARD

Eccovi subito un bel carico di novità flipperistiche per tenervi occupati mentre oziate sulla spiaggia (che schifo...!).

Innanzitutto il prossimo flipper della Data East che dovrebbe essere... **GUNS 'N' ROSES!** Esatto, Slash e company approdano in un flipper, anche se fonti bene informate ci comunicano che Slash è da tempo molto appassionato del nostro gioco preferito, al punto da averne diversi in casa... Il prototipo che ho visto ha sulla destra l'impugnatura di una pistola, per "sparare" la pallina in gioco, e sulla sinistra... una rosa! Per tutti gli appassionati del flipper giocato su computer, in particolare **EIGHT BALL DE LUXE** per PC: avete spedito la cartolina di garanzia? Solo così riceverete infatti l'aggiornamento del programma che, tra le altre cose, comprende la possibilità di giocare senza scroll, con il piano tutto su schermo e in una volta sola! Le nostre lamentele hanno avuto l'effetto sperato, alla Amtek... Concludo invitando a contattarmi chiunque riesca a vedere e/o giocare un **FAMILY AD-DAMS GOLD EDITION**: con soli 1.000 esemplari costruiti, è uno dei flipper più rari degli ultimi anni, ed oltretutto il 90% della produzione finirà in case ed uffici di collezionisti. No, io non ce l'ho. Preferisco il Dracula!

a cura di **FEDERICO CROCI**

## DEMOLITION MAN

(Williams, 1994)

Per presentarvi questo flipper, vi faccio fare un salto all'indietro nel tempo di tredici anni. Nel 1981, infatti, sempre la Williams costruiva uno strano gioco, all'apparenza un flipper, in cui si orientava tramite due grandi manopole un cannone capace di sparare qualcosa come 8 palline al secondo. Questo perché il particolare che si nota di più in questo **DEMOLITION MAN**, costruito dalla Williams su licenza dell'omonimo film, sono due gigantesche maniglie sui lati del mobile, all'altezza dei soliti pulsanti laterali da premere per azionare le palette, comunque presenti. A parte questo, una volta fatte le prime partite, mi sono trovato a pensare di aver giocato a qualcosa che sembra costruito con pezzi presi da questo e da quell'altro flipper. Le manopole dall'Hyperball, la grafica in nero e azzurro presa dal Terminator II, la complessità del piano di gioco del Judge Dredd. Chi ha giocato tutti questi flipper sa cosa intendo (come

sarebbe a dire "nessuno"?). La caratteristica più innovativa è data senz'altro dalle due manopole. Anche se non ce lo si aspetta, queste possono essere usate per giocare, utilizzando i grilletti per azionare le palette. E' un po' scomodo, ma basta farci l'abitudine. Inoltre, se si gioca in questo modo, potrete totalizzare un sacco di punti in più del normale e raggiungere video-mode segreti non raggiungibili giocando con i normali comandi (i soliti pulsanti, poco più sotto). Non ci credete? Provate a tirare sempre alle rampe illuminate, con le manopole...

Il resto del gioco include frasi e musica digitalizzata dal film di Stallone, e questo non è più una sorpresa ormai; non male il "retina-scan", con una pallina particolare da colpire, rappresentante un occhio; notate che, anche rotolando, si ferma sempre con la pupilla orientata verso l'alto! E non perdetevi la mucca



esplosiva... Alla destra dell'occhio, due macchinine da colpire e far schiantare. Anche questo effetto è molto carino. La mia favorita è comunque la gru che

blocca la pallina; da orientare con i pulsanti delle due manopole, fa percorrere cinque diversi percorsi alla pallina, perciò a cui corrispondono cinque diversi "video-mode".

Una curiosità: questo flipper, con i suoi 135 chili di peso, è uno dei più pesanti tra quelli disponibili attualmente... uff! Che fatica portarsene uno a casa!





# ARCADE

## H I G H S C O R E S

### SFIDE, TORNEI & PICCHIADURO...

*La attesa del reportage sul torneo ufficiale Capcom su Super Street Fighter 2 Turbo organizzato nella sala giochi ExtraBall di Roma, che troverete sul prossimo numero di CVG, la nostra classifica si dimostra più vitale che mai, tanto che ho dovuto tagliare un bel po' di record, rimandandoli alla prossima puntata. Questo mese la parte del leone la recitano tre ragazzi quindicenni che ci hanno mandato una vagonata di record realizzati nella sala giochi TRIS di Pompei. Complimentini! Per il resto si segnalano i nuovi record provenienti da Vicenza, che rilanciano a Firenze la sfida su Out Runners. Mi raccomando, non rilassatevi troppo durante le vacanze e mandatemi i vostri ponteggi al solito indirizzo:*

### ARCADE HIGHSORES

CVG - Gruppo Edit. JACKSON

Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

### ART OF FIGHTING 2

EIJI KISARAGI

893.170 Claudio Silvestro (CLA), Pompei (NA)

JACK TURNER

768.420 Gaetano Contaldo (GAE), Pompei (NA)

721.880 Alessandro Silo (ALE), Pompei (NA)

698.310 Claudio Silvestro (CLA), Pompei (NA)

JOHN CRAWLY

1.480.320 Gaetano Contaldo (GAE), Pompei (NA)

1.315.190 Alessandro Silo (ALE), Pompei (NA)

1.200.660 Claudio Silvestro (CLA), Pompei (NA)

KING

1.079.100 Alessandro Silo (ALE), Pompei (NA)

937.440 Gaetano Contaldo (GAE), Pompei (NA)

LEE PAI LONG

893.670 Gaetano Contaldo (GAE), Pompei (NA)

878.960 Alessandro Silo (ALE), Pompei (NA)

866.430 Claudio Silvestro (CLA), Pompei (NA)

MICKY ROGERS

1.412.880 Gaetano Contaldo (GAE), Pompei (NA)

1.311.550 Claudio Silvestro (CLA), Pompei (NA)

1.216.310 Alessandro Silo (ALE), Pompei (NA)

MR. BIG

1.441.220 Gaetano Contaldo (GAE), Pompei (NA)

1.133.590 Claudio Silvestro (CLA), Pompei (NA)

1.047.660 Alessandro Silo (ALE), Pompei (NA)

ROBERT GARCIA

1.223.430 Gaetano Contaldo (GAE), Pompei (NA)

1.042.180 Alessandro Silo (ALE), Pompei (NA)

993.870 Claudio Silvestro (CLA), Pompei (NA)

RYO SAKAZAKI

1.115.600 Gaetano Contaldo (GAE), Pompei (NA)

1.104.880 Alessandro Silo (ALE), Pompei (NA)

981.870 Claudio Silvestro (CLA), Pompei (NA)

TAKUMA SAKAZAKI

1.388.680 Gaetano Contaldo (GAE), Pompei (NA)

1.299.350 Claudio Silvestro (CLA), Pompei (NA)

TEMJIN

828.420 Gaetano Contaldo (GAE), Pompei (NA)

795.970 Alessandro Silo (ALE), Pompei (NA)

768.420 Claudio Silvestro (CLA), Pompei (NA)

YURI SAKAZAKI

981.220 Gaetano Contaldo (GAE), Pompei (NA)

### DOUBLE WINGS

2.138.500 Alberto Visconti (ABE), Vicenza

### OUT RUNNERS

(EAST BOUND)

RUSSIA

3'19"95 Roberto Picelli (IAN), Vicenza

CHINA

3'22"50 Luca Dani (KEN), Vicenza

JAPAN

3'21"96 Roberto Picelli (IAN), Vicenza

HONG KONG

3'26"54 Roberto Picelli (IAN), Vicenza

AUSTRALIA

3'21"51 Luca Dani (KEN), Vicenza

(WEST BOUND)

NORTH EUROPE

3'23"32 Luca Dani (KEN), Vicenza

SWITZERLAND

3'24"30 Roberto Picelli (IAN), Vicenza

THE ATLANTIC

3'24"23 Luca Dani (KEN), Vicenza

SPAIN

3'19"44 Roberto Picelli (IAN), Vicenza

KENIA

3'25"59 Roberto Picelli (IAN), Vicenza

### RAIDEN 2

2.254.000 Alberto Visconti & Roberto Picelli, Vicenza

### VIRTUA FIGHTER

2'48"64 Gianmarco Fiori (BGF) Vicenza

### WORLD RALLY

82.234 Piero Gennaro (PGS), Vicenza

### FLIPPER JURASSIC PARK

1.585.235.290 Marco Sannito (FGI), Vicenza

### FLIPPER TOMMY

621.091.530 Roberto Picelli (IAN), Vicenza

### \*\*\*\*\* ARCADE HIGHSORES \*\*\*\*\*

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.....

# vendoci,proscambiamo...

E riecoci ancora qui, anche queste mese il vostro Fabio è pronto per farvi imballare di annunci, annunci e poi ancora annunci. Volete comprarvi un bel 3D0, ma nei negozi costa troppo? Oppure volete scambiare il vostro Master System con un Super Nintendo con 50 giochi? Volete una Ferrari a 30.000 lire oppure trovare la vostra anima gemella (forse mi sto allargando un po' troppo...)? Allora! Cosa fate ancora lì? Forza, prendete il talloncino, toglietelo dalla scarpa, compilatelo, baciatelo appassionatamente, dategli da mangiare, un bel maglione di lana, fategli le raccomandazioni del caso e poi spedite. Io sono qui in trepidante attesa! Come sempre vi ricordo di indicare, oltre al vostro nome, cognome, numero di scarpe e colore della ciglia anche il prefisso telefonico. Bene a questo punto mi pare di avervi detto tutte le cose più importanti... Eh?... Come, Maurizio? Manca l'indirizzo?!! Ma va! Non vedi che è qui sotto?!

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

## CONSOLE

### VENDO

VENDO cartuccia Mega Drive a prezzi modici: John Madden 93, Desert Strike, Rainbow Island, Summer Challenge, oltre ad un sacco di altri titoli. Telefonare allo 02/858183722 ore pasti. Mi chiamo Olampalo.

VENDO Neo-Geo nuovo con un joystick e 3 giochi (Wonder Heroes, Magician Lord e Robo Army) il tutto a L. 50.000 trattabili. Se interessati telefonare al 0861/59710 (possibilmente ore pasti) e chiedere di Fabio.

VENDO Neo-Geo + 2 joystick + 4 giochi (tra cui King of the Monster 2) + Memory Card a L. 600.000. Effettuato contrassegno in tutta Italia. Per informazioni telefonare ore pasti allo 0875/81735 e chiedere di Fausto.

VENDO Sega Master System + 11 giochi tra cui Terminator, Golden Axe, Sonic 2 e la pistola a L. 250.000 o scambio con un Game Gear. Per informazioni tel. 0362/345669, orario di cena, e chiedere di Simone.

VENDO Game Gear nuovissimo (1 settimana di vita) con Coloma e Mortal Kombat, completo di alimentatore e di tutte le istruzioni a solo L. 220.000 trattabili. Vendo inoltre varie cartucce per Snes (Super Contra, Final Fight, Street Fighter 2) a L. 70.000 l'una o in blocco a un prezzo stracciato. Per informazioni telefonare allo 0861/59710, ore pasti, e chiedere di Fabio.

VENDO Super Nes + 2 Joypad + Super Mario World + The Blues Brothers + Zelda + Aladdin + Nintendo Scope, Street Fighter 2 e molti altri a L. 1.031.700. Per informazioni telefonare allo 010/313569, dopo le 20:30 e chiedere di Filippo.

VENDO cartucce Super Nintendo: Jurassic Park, Street Fighter 2, Alien 3, Bubsy, Hook, Spiderman e gli X-Men, Asterix e molti altri tutti in perfette condizioni e a buon prezzo. Per informazioni telefonare allo 030/200254 dalle 19 alle 22 e chiedere di Alberto.

VENDO Super Nintendo con presa Scarf, scatola, 6 giochi, più monitor Philips color a 14" modello CM 8833, tutto a L. 900.000. Max arieti, Matteo Pettinicchio, tel. 02/48708376 dopo le 20.

VENDO, solo in blocco, 13 cartucce per Sega Mega Drive, praticamente nuove a L. 40.000 l'una. Alcuni titoli: Street of Rage, Mercs, Fatal Fury, Mystic Defender, Runark eccetera. Mello Antonio, tel. 0863/500842 ore pasti.

VENDO Super Nintendo (G1 (1 mese di vita) con 6 giochi (Star Wing, F1 Roc, Desert Valley Rally, NBA Jam, Super Mario Kart e Street Fighter 2) più adattatore universale e 2 pad a L. 600.000. Per informazioni telefonare allo 0571/665660 e chiedere di Cristiano.

VENDO i seguenti giochi per Nes: Gremkins, Castrellon, Faxanadu e Barbie a L. 200.000. Per informazioni Esposito Generra, tel. 081/8618298, ore serali.

VENDO per Neo-Geo Art of Fighting 2, nuovissimo, a L. 300.000. Carmine Silvio, tel. 0122/48364 dalle 19 alle 15.

VENDO e Scambio i seguenti giochi per Mega Drive: Sonic (50.000), Super Real Basketball (45.000), Sunset Riders (60.000), Cerco inoltre Fatal Fury 2 per Mega Drive. Per informazioni telefonare allo 0131/347968 dalle 13:30 alle 15

## ZIBALDONE LUDICO

┌ Vendo      ┌ Compro      ┌ Scambio  
└ Computer   └ Console   └ Altro

Testo dell'annuncio (max 150 caratteri).....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

con imballo originale + 9 cartucce a L. 700.000. Per informazioni telefonare allo 055/577083 dalle ore 20 in poi e chiedere di Laura.

VENDO le seguenti cartucce per Sega Mega Drive L. 50.000 l'una: Bubsy, Virtual Pinball, Cool Spot, Tale Spin, Truxton, Toki, Chuck Rock, Fantasia, Tiny Toons, Alex Kidd, Ecco the Dolphin, Taz Mania, Ricio Luca, tel. 075/825081, dalle ore 18 alle 20.

VENDO/Scambio i seguenti giochi per Snes: StarWing (Jap), Super Turrican (U.S.A.), Krusty's Super Fun House (Europeo), Zelds 4 (Europeo), Super Ghosts "N" Ghosts (Europeo) a L. 70.000/90.000 l'uno. Solo provincia di Vicenza. Nocita Domenico, tel. 0444/593847, ore pasti.

VENDO/Compro/Scambio giochi per Neo-Geo. Ho a disposizione: Alpha Mission 2, Fatal Fury 2, Fatal Fury Special. Cerco Art of Fighting; sono disposto a scambiarlo o comprarlo. Per informazioni telefonare a Francesco Della Valle, tel. 0549/997508, ore pasti.

VENDO Sega Game Gear con 4 giochi + alimentatore per auto + trasformatore + adattatore per cartucce Master System il tutto a sole 350.000 trattabili. Per informazioni telefonare allo 0365/525979 e chiedere di Jacopo.

VENDO/Scambio 2 cartucce per Sega Master System (Ghost Buster e Spiderman) a L. 80.000 l'una. Se chiamate vi farò anche uno sconto sulle 15.000 Lire. Pravini Stefano, telefonare allo 0365/302948 dalle ore 18 alle 20.

VENDO Sega Mega Drive mal usato + un Joypad + i giochi (Sonic, Spiderman, MoonWalker) a L. 400.000. Per informazioni Martelli

(tranne il Mercoledì) e chiedere di Davide.

VENDO Console 300 Panasonic NTSC con Crash'n'Burn, Total Eclipse, Dragon's Lair, Night Trap, Lemmings a L. 1.390.000. Chiamare solo se interessati. Cecchele Diego, tel. 0444/623231 ore pasti.

VENDO o Scambio (preferibilmente in zona Treviso) i seguenti giochi per Mega Drive: DJ Boy (23.000), Terminator (38.000), Xena 2 (23.000), Golden Axe 2 (42.000), MoonWalker (23.000), Luca Zanardo, tel. 0422/959734 dalle ore 14 alle 17.

VENDO console Nes (mai utilizzata) a L. 200.000 con 2 joystick + pistola a 2 giochi (Super Mario Bros e Duck Hunt). Per informazioni telefonare allo 081/8618298, ore serali e chiedere di Esposito Generra.

VENDO Sega Game Gear + 1 gioco a L. 120.000. Vendo inoltre TV Tuner a L. 110.000 e i seguenti giochi a L. 35.000 l'uno: Sonic, Sonic 2, Wonder Boy 3, Chakan e Street of Rage. Per informazioni Pagini Giorgio, tel. 0341/643907, dalle ore 15 alle 20.

VENDO Sega Master System 2 completo di tutti i suoi accessori + Joypad e 5 giochi, il tutto a L. 200.000 (giochi vendibili anche singolarmente a L. 40.000 l'uno). Minghini Filippo, tel. 0532/731661, ore pasti.

VENDO Game Boy + cuffia + cavi di collegamento + Tetris + Prince of Persia + Nemesis + Q Bert + Super Kick Off + Probotector + Yoshi's Cookie + Light Boy a L. 290.000 trattabili. Per informazioni Brandinelli Francesco, tel. 0549/997531, ore pasti.

VENDO Sega Mega Drive + 2 Joypad

Edoardo, tel 0872/969589 dalle ore 15 alle 21.

**VENDO i seguenti giochi per Nintendo a L. 40.000 l'uno:** Trojan, Link, Defender of the Crown, Metal Gear, Soccer, Top Gun, Rush n' Attack. Per informazioni tel 0473/203003, ore serali, e chiedere di Manuel.

**VENDO i seguenti giochi per Neo-Geo:** Karnov's Revenge a L. 300.000, Art of Fighting a L. 200.000, King of the Monster a L. 100.000, Sengoku e Ninja Combat a L. 120.000. Per informazioni Fabio Barnetta, tel 06/5776064 dalle ore 17 alle 20.

**VENDO Game Boy + lente d'ingrandimento con luce + cavi + cuffie + borsa originale con tasche per cartucce - 13 giochi.** Tutto in ottime condizioni a L. 450.000 trattabili. Filippo Stefanelli, tel 06/5202925 dalle ore 19 alle 22.

**VENDO cartucce per Super Nintendo a partire da L. 30.000.** Ho più di 40 titoli tra cui: Macross, Mortal Kombat, Soul Blazer, GP-1, R-Type 3, Super Turrican eccetera. Per informazioni Bonetti Lorenzo, tel 035/988242.

**VENDO Mega Drive completo + Mortal Kombat + Bart Simpson + tutto altro imballato a L. 240.000.** Vendo inoltre: Gladius Royal (L. 35.000), Desert Strike (L. 35.000), Mortal Kombat (L. 76.000), S Kick Off (L. 56.000), Bortolotti Ermes, tel 053/860471.

**VENDO per Super Nes pal i seguenti giochi:** F-Zero, R-Type, Probotector, Super Formation Soccer, Fatal Fury a L. 65.000 l'uno e Skyblazer, Street Fighter 2 e Final Fight a L. 100.000 l'uno. Cluffio Giuseppe, tel 02/92104811 ora past.

**VENDO Game Gear + 4 giochi** (Space Ace, Topolino, Shinobi, Super Monaco GP) a L. 300.000 o scambio con un Game Boy con molti giochi oppure con 3 cartucce per Super Nes (U.S.A.). Nicola Giubileo, tel 075/5178300, ore past.

**VENDO Game Boy Basic Set + i seguenti giochi:** Double Dragon 2, Adventure Island, R-Type, Jordan vs Bird, Boggle + cuffie a L. 200.000 non trattabili, oppure scambio con Game Gear + un gioco. Vendo in Mocco. Per informazioni Triventi Francesco, tel 0884/513115 dalle ore 14 alle 19.

**VENDO Super Nes + Joypad + alimentatore e 6 giochi** (bellissimi) a L. 480.000. Telefonare solo zona Lombardia. Vendo inoltre Syndicate per PC a L. 60.000. Per informazioni Muscelli Alessandro, tel 02/8436529 dalle ore 19:30 alle 23:30.

**VENDO/Scambio numerosi titoli per Super Nes, Famicom o Nintendo;** Vendo inoltre Game Boy + 3 giochi oppure scambio con Mega Drive e un gioco o 2 giochi per Snes. Riccardo

Bidoli, tel 049/8096329 dalle ore 14:45 alle 22. Annuncio sempre valido tranne che nei mesi di Giugno, Luglio e Agosto.

**VENDO Sega Master System 2 + cavo antenna + trasformatore + Joypad + pistola e 3 giochi** (Global Defense, Rescue Mission e Alex Kide) tutto a L. 190.000 (trattabili). Per informazioni telefonare allo 0823/443491 dopo le 18 e chiedere di Giorgio.

## COMPRO

**CERCO, solo zona Piemonte, Neo-Geo + pres cartucce + 2 joystick + Art of Fighting o Fatal Fury Special.** Spesa massima L. 600.000. Per informazioni telefonare allo 011/9969404 ore past e chiedere di Felice.

**CERCO giochi per Neo-Geo in buone condizioni e a un buon prezzo.** Sono disponibile anche ad acquisti in blocco. Per informazioni telefonare allo 02/9301506, dopo le 20 e chiedere di Fabio.

**CERCO per Neo-Geo il gioco Viewpoint (la versione completamento funzionante) in buone condizioni e a un prezzo accettabile.** Sono disposto anche a eventuali scambi. Per informazioni telefonare allo 011/885272 e chiedere di Paolo. Max seriale.

## SCAMBIO

**SCAMBIO, Vendo e Compro cartucce per Super Nes, Neo-Geo, Mega Drive e Game Gear.** Ho a disposizione Fatal Fury Special e molti altri. Per informazioni Grosoli Nicola, tel 0883/613562, dalle 19 in poi.

**SCAMBIO giochi per Game Gear.** Scambio inoltre Game Boy + Tetris + 6 giochi + Light Boy + con Mega Drive in buone condizioni a Super Nes americano o Super Famicom. Brandellini Francesco, tel 0549/997531, ore past.

**SCAMBIO un Game Boy + porta Game Boy + i seguenti giochi:** Tetris, Super Mario Land 2 + Nigel Mansell e Batman. Do inoltre cuffie Sony e pile; tutti i giochi (tranne Batman) sono comprese di scatola. Scambio con un Game Gear. Per informazioni telefonare allo 039/9906910 dalle 13:30 alle 18:30 e dalle 20:30 in poi e chiedere di Federico.

**SCAMBIO per Neo-Geo una delle seguenti cartucce con Super Side Kicks.** Io ho a disposizione World Heroes 2, Soccer Brawl e Art of Fighting. Di Leo Matteo, tel 010/802987, dopo le 18.

**SCAMBIO Game Gear con 6 giochi tra cui:** Sonic 2, Mickey Mouse eccetera + alimentatore con un Sega Mega Drive o un Super Nintendo con qualche cartuccia. Avanzì Lorenzo, tel 02/26921096 dalle ore 20 alle 22.

**SCAMBIO o Vendo per Super Nintendo Gij il game Football Champ, possibilmente in zona Roma.**

Gianni Ugo, tel 06/5192188, ore past.

**SCAMBIO Game Gear nuovo (7 mesi) con 2 giochi e accessori con game per Snes (qualsiasi versione).** Per informazioni Fausto Mollicella, tel 06/5132818.

## COMPUTER

### VENDO

**VENDO per Amiga CD32 il gioco Overkill e Lunax a L. 50.000.** Vendo inoltre cartucce per Game Boy e per Mega Drive (alcuni titoli sono: Street of Rage 2, Splatter House, Rambo 3, Shadow of the Beast, eccetera). Per informazioni Paolo Amico, tel 0932/658260 dalle 13:30 alle 15 e dalle 20 alle 22.

**VENDO Amiga 500 Plus + Mouse + Joystick + vari programmi + molti giochi + presa cart. Il tutto a L. 500.000.** Per informazioni Ambrosi Massimiliano, tel 081/268499, ore 14.

**VENDO PC 285 Minitorre a 16 Mhz, HD 40 Mb, 1 Mb di Ram, Monitor colori SVGA + tastiera, mouse + vari giochi ed utility già installati su HD.** Prezzo da concordare. Vendo inoltre Atari + 2 joystick, trasformatore e 3 cassette in discreto stato. Federico Marinucci, via Dante NS, Cislano MI, 20080. Telefono 02/9018795, ore past.

**VENDO Commodore 64 completo di accessori, con oltre 200 giochi a L. 200.000.** Max seriale. Romeo Massimo e Fabio, tel 0965/57308, dalle ore 13 alle 16.

**VENDO Amiga 500 Plus + copritastiera + mouse + joystick + programmi + moltissimi giochi - 2 tipi di prese cart + alcune riviste.** Il tutto a L. 500.000. Di Martino Roberto, tel 081/285725, dalle ore 20 in poi.

**VENDO C-64 in ottime condizioni + 40 cassette da più giochi + registratore + 2 Joypad a L. 450.000.** Mario Famularo, tel 081/549292, dalle ore 20 alle 21.

**VENDO Commodore 64 + drive + joystick + Logo e Gae.** Prezzo trattabile. Chiedere di Andrea. Tel 0541/742673, ore past.

**VENDO giochi per Amiga 500 strabilianti tra cui:** Bubba N'Stix e Street Fighters 2. Per informazioni telefonare allo 083/6762882 ore serali e chiedere di Genaro.

**VENDO Amiga 500 espanso a un Mega + 1 joystick + mouse + copritastiera antipolvere + giochi vecchi e nuovi (a parte) a sole L. 400.000 trattabilissime.** Nico Fichino, tel 0744/419447 ore past.

**VENDO Amiga 500 1Mb di Ram + joystick + mouse + giochi a L. 420.000.** Nicola Grillo, tel 0432/509445.

**VENDO per Amiga:** AV-88 Harrier Assault, The Godfather e Terminator 2 tutti a metà prezzo, oppure il scambio con altri giochi tipo Cannon Fodder o Soccer Kid. Battistuzzi Alberto, tel 0428/90775, dalle 20 alle 22.

**VENDO videogiochi per PC-IBM originali e completi di manuale e istruzioni.** Alcuni titoli sono: The Day of the Tentacle, Quest for Glory 3, Roger Wilco 5, Lost in Time 2 eccetera, tutti a sole L. 60.000. Per informazioni Floretti Fausto, tel 035/621717 dalle 12 alle 13 e dalle 19 alle 21.

**VENDO per Amiga CD32 il gioco Liberation - Captive 2 a L. 60.000.** Posso anche scambiarlo con: Pinball Fantasies, Disappearing Hero, Project X, Alien Breed Special Edition, Frontier o altro. Fabrizio Di Fede, tel 0931/591192, dalle ore 16 in poi.

**VENDO a prezzi fenomenali giochi per Commodore 16.** Includo vendo Sonic, Fairy Tale e Shadow Dancer o scambio per Fatal Fury, FlashBack e Batman il Ritorno, possibilmente europeo. Palmiro Roberto, tel 0564/350840, dalle 14:40 alle 15 e dalle 19 alle 20.

**VENDO Amiga 500 Plus + drive esterno + 2 joystick + kickstart 2.0-1.3+ programmi e giochi a L. 500.000.** Vendo inoltre per Amiga 600 copritastiera + espansione di memoria a L. 60.000. Niccolò Giustintani, tel 02/33103714, dopo le ore 20.

**VENDO/Scambio giochi per PC tra i quali:** X-Wing, Doom, Monkey Island 2, Pinball Fantasy, Prince of Persia 2, Genesis e molti altri a prezzi modici. Per informazioni Andrea Capasso, tel 06/46156921, dalle 19 alle 21.

## COMPRO

**CERCO disperatamente per Amiga 600 i seguenti giochi:** Batman Returns, Dracula più un'adventure che sia bella. Foco Christian, tel 0131/610237, dalle ore 14 alle 16.

## ALTRO

### VENDO

**VENDO tastiera musicale con a senza music module per computer MSX completa di programmi di gestione.** Fausto Mollicella, tel 06/5132818.

**VENDO le seguenti riviste:** Game Power, Console Mania e CVG dai primi numeri fino ai nostri giorni. Vendo inoltre n. 1, 2, de "I Cavalieri dello Zodiaco", Blue Japan n. 1, 2, 3, 5, 11; Blue speciale "Cream Lemon"; Lemon n. 4, 5. Per informazioni tel 0835/548570, dalle 21 in poi e chiedete di Gianluca.

# BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÀ



di MASSIMO TORRIANI

## IL RE E' MORTO. VIVA IL RE!

VEDERE DOPO OLTRE DIECI ANNI "ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS" TRADOTTO IN ITALIANO E' QUASI UNO SHOCK... CAPOSTIPITE INCONTRASTATO DI TUTTI I GIOCHI DI RUOLO, D&D HA RAPPRESENTATO, PER TUTTI NOI APPASSIONATI, IL CAMBIAMENTO. NIENTE PIU' RIGIDE STRATEGIE TATTICHE DOVE TUTTO ERA RISAPUTO E DECISO, MA, AL CONTRARIO, UN FLUIDO MONDO IN CUI MUOVERSI ED AGIRE. NIENTE PIU' VINCITORI NE' VINTI. SOLO UN GRUPPO DI EROI CHE CONTRASTA IL MALE IN TUTTE LE SUE FORME, AFFRONTANDO PERICOLI E INSIDIE, PER UN MONDO MIGLIORE.

## ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS

Manuale del giocatore dedicato al gioco di ruolo fantasy in italiano

EDITO IN ITALIA DA RIP A

"...Come descrivere l'orrore? Come descrivere l'angoscia che ci attanagliava? Non vi sono parole che possano racchiudere il nostro stato d'animo. Ai nostri piedi, ancora agghiacciante, stava Yber'nil, trafitto da una Freccia di Fuoco scagliata da Murfluck il negromante. Le sue legioni di dannati avevano bloccato ogni via di fuga e la sua diabolica risata riecheggiava in tutta la sala. "Bene. Siete infin giunti!" sibilò il mago mentre con un gesto delle mani incitava i suoi seguaci a farsi più vicini. Non appena l'orrenda armata si mosse, il tanfo ammorbante di decomposizione ci investì, stordendoci. La massa di corpi si trascinava lentamente verso di noi, barcollando e mugolando. Era una visione spaventosa. La nostra riconoscenza bravura con le armi non ci avrebbe salvato da questa mischia. Anche se lo nostro spade avessero

nuovamente ricacciato nel regno dei morti buona parte di queste anime dannate, il loro numero e Murfluck avrebbero facilmente avuto la meglio

su di noi... Mitocondrio, in virtù dei vecchi insegnamenti prese allora a salmodiare. In veste di chierico non poteva sopportare che delle anime



In questa versione rinnovata, ampliata ed aggiornata di AD&D™ presento un libro che serve ad introdurre nel fantastico, avventuroso mondo dei giochi di ruolo. Per ragazzi dai 14 anni in su, con livello di esperienza medio-alto.



RICORDA!  
L'ORIGINALE  
E' SOLO  
QUESTO

TUTTI I GIOVEDI'  
DALLE 15.00 ALLE 17.00

HOT LINE

TEL. 02.66034295

fossero strappate alla morte per essere trasformate in zombi. La resurrezione era una pratica accettata dal suo ordine religioso, ma solo se era eseguita a fin di bene e il corpo risorto riprendeva completamente le sue funzioni. Sapeva che la perdita di energia vitale, in caso di simili incantesimi, era tale che qualsiasi sacerdote risultava molto restio ad acconsentire ad operare questo prodigio... Rungin il nano, invece, roteava alta la sua ascia

tornava alla mente... I nemici sconfitti, le bevute di sidro in compagnia, la brezza del mattino sui volti ed i tramonti... Centinaia di momenti fantastici cancellati per sempre... Quando tutto oramai appariva perduto e la falce sinistra della morte stava per calare sui nostri occhi, Beaugeste, il ladro, esclamò "TUTTI QUI! HO TROVATO UN PASSAGGIO! FUGGIAMO!" Fu questione di attimi... Mentre io e Mitochondrio coprivo la ritirata dei

tornerò per ricacciarvi dagli inferi dai quali sei stato vomitato!"...

Passarono molti anni in realtà prima che potessi tener fede alla mia promessa... Ma questa è un'altra storia.

Tratto da "Una promessa al giorno toglie il medico di torno" scritta da Pinocchio il saggio.

Come ho citato nella prefazione è difficilissimo esprimere un giudizio su questo gioco-culto, tali e tante sono le componenti da tenere in considerazione. Anzitutto non si può ignorare la mole di materiale prodotta attorno a questo marchio, né tantomeno lo sforzo della TSR di ampliare il numero di appassionati dei giochi di ruolo. Sicuramente senza un colosso simile non si sarebbe mai assistito al proliferare di titoli ed ambientazioni concorrenti a D&D! Tutti gli devono qualcosa, anche se adesso tutti sono pronti a criticarlo. E' innegabile che il sistema di gioco su cui è basato non è realistico, visto che al quindicesimo livello potreste essere trafitti da circa 20-25 frecce prima di cadere a terra morti, ma, se ben analizziamo le ragioni di ciò, tutto ha un senso. Primo, il sistema è tenuto volutamente semplice, anche nella versione ADVANCED; secondo... beh, chi non ha mai visto un film dove l'eroe viene sempre solo colpito di striscio, mentre i cattivini muoiono a mazzetti?! E' solo questione di decidere il grado di realismo che desiderate, e, soprattutto il tempo che volete dedicare al gioco. Con AD&D vi garantisco ore di divertimento incredibile in un crescendo di emozioni senza fine. Esistono infatti decine di mondi da esplorare con intere collane di avventure dedicate ad ogni ambientazione. Adesso si tratta solo di attendere la traduzione di ogni singolo modulo... A proposito, e che ne è del buon vecchi D&D base? Pare che anche la TSR, stanca del continui REMAKE, si sia finalmente decisa a non pubblicare altro materiale. Era ora. **ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS è il futuro!** Non lasciatevi sfuggire il **MANUALE DEL GIOCATORE** e le **SCHEDE DEL PERSONAGGIO**: sarà come comprarvi un pezzo di storia!

# Advanced Dungeons & Dragons

2<sup>a</sup> Edizione Supplementi Ufficiale

## Schede del Personaggio



bipenne, digrignando i denti. La morte era stata al suo fianco per così tanto tempo che non lo spaventava oramai più. Pensando al suo popolo così fiero e forte, eppure così poco apprezzato, sospirò, preparandosi allo scontro... Senza un mago non avevamo alcuna possibilità di vittoria. Scacciati inesorabilmente verso il fondo della stanza, ognuno di noi mentalmente si preparava alla morte, oramai prossima. Tutto

nostri compagni amputando e decapitando i nostri malaugurati avversari, Murfuc urlò al cielo la sua rabbia. Ricordo che per un istante i nostri sguardi si incontrarono e fu tale il disgusto che provai che non seppi trattenermi dal gridare: "In nome di questa spada forgiata da eroi, in nome del cuore che batte nel mio petto, in nome degli DEI che io servo fedele, IO, RAZORBACK il paladino, GIURO che

**PER NON PERDERE IL FILO DEL DISCORSO, SPOSTIAMOCI IN GERMANIA, DOVE GRAZIE AD UNO SPLENDIDO GIOCO DI RUOLO TUTTO ITALIANO SCOPRIRETE I MISTERI DEGLI AGRY DECUMATES"**



## GERMANIA

Modulo di espansione per il gioco di ruolo LEX ARCANA

... D'improvviso si alzò una nebbia sinistra che ci circondò. Il gelido abbraccio sembrava suggerirci la presenza di qualcuno, o qualcosa, che si muoveva nell'ombra. Tesi ed impauriti cercammo di scrutare quelle sagome indistinte. L'orrore si impadronì di noi. Con le spade sguainate e punta verso di noi, uomini con le insegne dell'IMPERO consunte dal tempo avanzavano nella nebbia. Sempre più numerose le figure si fecero avanti, i corpi squarciati da orrende ferite, le mani incrostate di sangue. Non vi era scampo. Poi, improvvisamente, facendosi largo tra gli sventurati, un TRIBUNO emerse. Ognuno di noi fu attraversato da un brivido, riconoscendo il valoroso eroe caduto poco tempo prima e la profonda ferita che gli attraversava il collo a testimonianza della sua morte. Ma il momento più terribile fu quando, col

capo reclinato, egli formulò la domanda: "Perché sono morto?"...

Non vi è dubbio che Marco MAGGI e Francesco NEPITELLO siano dei veri maestri nell'arte del divertimento. Quest'ottimo e godibilissimo modulo di espansione offre il giusto connubio tra ricostruzione storica e adattamento fantasy. Difficilmente qualcun'altro avrebbe avuto l'ardire di inventarsi un'ambientazione fantastica basata sul nostro glorioso passato storico, ed ancor meno qualcuno si sarebbe preoccupato di documentarsi così a lungo prima di sorprenderci con un prodotto così completo. Ed invece eccoci qui! Note geografiche, rapporti all'Imperatore CORNELIO, nuove magie, nuovi rituali ed una descrizione dettagliata delle credenze germaniche accompagnano questa splendida avventura dai toni mitici ed apocalittici! Una vera e propria epopea riccamente illustrata dai godibilissimi disegni a matita di D'INNOCENZO. Che altro dire? **COMPRAVELA!**

**E DOPO QUESTA BELLA SCORPACCIA TA DI GIOCHI DI RUOLO PASSIAMO AD UN VERO FENOMENO DI MERCATO. SEMPRE BASATO SUL GENERE FANTASY, ECCO A VOI IL FENOMENO "MAGIC". IL GIOCO DI CARTE CHE HA FATTO LETTERALMENTE IMPAZZIRE TUTTA L'EUROPA E L'AMERICA. AVRA' LO STESSO SUCCESSO ANCHE IN ITALIA? VEDREMO**

GIOCO DI RUOLO STORICO - FANTASTICO • ESPANSIONE

### 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, Mia è la vendetta

#### Serie GURPS

GURPS Set base, GURPS Fantasy, GURPS Conan, GURPS Magia, GURPS Cyberpunk, GURPS Space

#### Serie Vampiri.

Vampiri: la Masquerade, Cenere alla cenere, Chicagoo by Night, Succubus Club

In preparazione:

GURPS Arti marziali, Il manuale del giocatore (Vampiri), Ars Magica, Paranoia, Old Souls (per Dylan Dog)

Inoltre: **QUEST**, la nuova frontiera del gioco di ruolo postale; oltre 500 giocatori nelle prime settimane! Contattateci per informazioni.

DaS Production  
Via Giusti 15 a/b  
50121 Firenze  
Tel. 055/2480940

**DAS**  
Production

## GUERRE STRADALI



Il gioco che vi permetterà di ricreare incredibili duelli stradali! Oltre un milione di copie vendute negli Stati Uniti!

## GURPS Space

Il più completo supplemento fantascientifico per giochi di ruolo mai realizzato. Completo di tutto il necessario per creare campagne spaziali.



### 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

## MAGIC

Gioco di carte in un mondo fantasy

PRODOTTO DA "WIZARD OF THE COAST"



MAGIC è un gioco di magia dove potenti stregoni si scontrano per affermare la propria supremazia su DOMINIA. Il gioco, apparentemente semplice, consiste in un mazzo di carte fisse più innumerevoli carte aggiuntive acquistabili a parte a mo' di "pacchetti di figurine". Anche se questa cosa

Firebreathing



Firebreathing Creature

2; +1/+0

*"And supplies round the droary coast  
A looming bastion fringed with fire."  
—Alfred, Lord Tennyson, "In  
Memoriam"*

Illustration © Dan Frazier

potrà farvi sorridere è proprio questa idea che rende il gioco unico. Ogni giocatore deve infatti acquistare un mazzo base e scegliere in questo le sue terre, i suoi incantesimi e le creature che lo proteggono; fatto ciò i due giocatori si scontrano mettendo in gioco una carta del proprio mazzo pescata a caso. Come in tutte le collezioni di figurine che si rispettino, alcune carte sono più rare di altre, ma non solo per stuzzicare l'aspetto collezionistico; queste rappresentano gli incantesimi più potenti e le creature più forti del mondo di DOMINIA! Appare chiaro quindi che i giocatori appassionati di Magic, acquistano e scambiano quantità incredibili di carte in continuazione, dato che la raccolta completa supera le 300 unità! Non basta comunque possedere l'intera collezione per vincere. Il gioco infatti è basato su un sistema di utilizzo delle carte in gioco che prevede diverse possibilità e combinazioni, rendendo il gioco sempre diverso ed avvincente. IRRINUNCIABILE per le vacanze estive, ma attenzione, è impossibile non appassionarsi. COME DITE? Avete già acquistato il mazzo base?! Allora SIETE

PERDUTI, come me. A PROPOSITO, QUALCUNO HA UN AVATAR DA SCAMBIARE?

**E DOPO AVER PARLATO DI UN GIOCO CHE E' GIÀ CULTO, PARLIAMO DI UN PRODOTTO DESTINATO A DIVENTARLO, STANCHI DI STUDIARE ANTICHE PERGAME NE PIEGATI SUL VOSTRO SCRITTOIO? VOLETE UN PO' DI AZIONE? SCENDETE IN CAMPO CON NOI ALLORA. C'E' UNA PARTITA DI "BLOOD BOWL" DA VINCERE!**

## BLOOD BOWL

Gioco di football americano ambientato in un mondo fantasy

PRODOTTO DA GAMES WORKSHOP

"... "Buona sera Signori e Signore, e benvenuti al consueto appuntamento serale del BLOOD BOWL. Come ben sapete, a questo splendido torneo partecipano tutte le migliori squadre del Mondo conosciuto. Elfi, Nani, Orchi, e Uomini Topo sono ammessi in questo conflitto... AEHM, amichevole, per stabilire qual è il team più forte dell'anno. Mancano circa venti minuti al fischio di inizio e ne approfittiamo per passare la linea al nostro esperto che vi farà un breve riassunto delle regole del gioco, prima che la battaglia... AEHM partita abbia inizio. Ecco a voi il vostro beniamino: CRAZY PIPPO il PAUDO."...

"Grazie MAX! HALLO ragazzi come va?! Qui è il vostro pannello che vi parla e vi riassume le regole principali. Come voi certamente saprete il

# BLOOD BOWL



**HANDBOOK**





di miniature in plastica (piccoli capolavori), BLOOD BOWL non vi deluderà! Per i fortunati possessori delle serie precedenti appare chiaro lo sforzo di velocizzare ed ottimizzare ulteriormente le regole relative al BLOCK ed alla risoluzione degli scontri. Per gli altri, sarà sorprendente verificare come sia possibile, attraverso semplici accorgimenti, ricreare una partita di football senza perdere l'aspetto fantastico dell'ambientazione. Particolarmente interessante è anche la possibilità di crearsi un team gestendo le risorse finanziarie per l'intera stagione, con addirittura l'acquisto e la vendita dei CAMPIONI! Insomma pane per tutti i denti. Cosa aspettate?! Il CAMPIONATO è cominciato!...

...è anche la possibilità di crearsi un team gestendo le risorse finanziarie per l'intera stagione, con addirittura l'acquisto e la vendita dei CAMPIONI! Insomma pane per tutti i denti. Cosa aspettate?! Il CAMPIONATO è cominciato!...

**SI RINGRAZIANO, COME DI CONSUETO, AVALON E PERGIOCO PER IL MATERIALE MESSO A DISPOSIZIONE**

BLOOD BOWL è un epico conflitto tra due team di SUPER PAZZI CORAZZATI. I folli in gioco passano, lanciano, corrono dietro una palla, nel tentativo di portarla in una zona, in fondo al campo avversario, chiamata END ZONE. Per comodità noi però la chiameremo LA ZONA DELLA MORTE, visto il numero di decessi... AH AH AH!... CAPITO IL DOPPIO SENSO?!... Le mie battute sono sempre le migliori vero?... VERÒ?!... Ah, bene... grazie dell'applauso! Sapete, non sopporto chi non ride alle mie battute... Ricordo che allo stadio MANAZZA mi è toccato lanciare tre granate incendiarie sul pubblico prima di sentirli divertire...Ma

non divaghiamo. Cosa stavo dicendo? Ah, già... eravamo rimasti al fatto che un team tenta di arrivare nella ZONA MORTA (BENE! Vedo che ridete soddisfatti), mentre l'altro team cerca di bloccarli ed entrare in possesso della palla. Se qualcuno arriva alla ZONA MORTA, (Oggi sono proprio divertenti!) la sua squadra segna un punto. La squadra con più punti alla fine della partita ha vinto. Chiaro, NO?! Ma ecco che proprio in questo momento stanno entrando le squadre..."  
Giunto alla sua terza edizione BLOOD BOWL non poteva che essere un capolavoro. Impeccabile sotto il profilo grafico e mostruosamente ben corredato

**NEW**

**COMPUTER SHOP**

DISPONIBILITA' IMMEDIATA DI

COMPUTER - SOFTWARE  
CONSOLE - VIDEOGAMES  
ACCESSORI - STAMPANTI  
GRUPPI DI CONTINUITA'  
ALIMENTATORI STABILIZZATI  
KITS ELETTRONICI - INVERTER

**ASSEL** ELETTRONICA

VIALE SARCA 65 - MILANO 20125  
TEL. 02-6473449 - FAX 02- 66803390

**OFFERTA PROMOZIONALE  
VALIDA FINO AL 30-11-94**

ACQUISTANDO MATERIALE PER UN IMPORTO DI

**L. 500.000**

ANCHE FRAZIONATO  
DURANTE IL PERIODO DELLA PROMOZIONE

**VI VERRA' REGALATO  
UN ABBONAMENTO  
ALLA RIVISTA GVC**

**SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA RICHIEDERE IL LISTINO PREZZI**

# NEXT MONTH...

Ragazzi, se vi piace veramente l'idea che vi avevo proposto il mese scorso (mini-poster di Kim Basinger al posto di questa pagina) dovete mandarci lettere, lettere, lettere...



...così poi giriamo la richiesta al nostro direttore responsabile e io non devo più scervellarmi ogni mese a scrivere queste baggianate quando ho voglia solo di sole, sale, e ancora sole (nel senso di ragazze...!)

**LEGEND OF KYRANDIA 2**  
SMONTATO E RIMONTATO PER VOI!

**REUNION SU PC CD-ROM**  
PROVATA LA SCONVOLGENTE VERSIONE CD CON PARLATO IN ITALIANO!

**HARPOON 2 SU PC**  
RECENSIONE APPROFONDATA DI UN GIOIELLO STRATEGICO!

**WARGAME CONSTRUCTION SET II**  
CREATE VOI STESSI I VOSTRI GIOCHI DI GUERRA!

**JOY&AFFINI 2 - LA VENDETTA**  
JUMPY SI È PORTATO A CASA CIRCA 50 JOYPAD PER UN MESE...

**LE SCHEDE SEGRETE DI... KIM BASINGER E ALBA PARIETTI!!!**  
TRA UN MESE, ANZI DUE, NELL'EDICOLA VICINO ALLA SPIAGGIA!!!

**VENDITA PER  
 CORRISPONDENZA  
 IN TUTTA  
 ITALIA**



**MORGANA**

**IMPORTAZIONE  
 DIRETTA  
 DA U.S.A.  
 E JAPAN**

Via Dalmazia, 424 - Pistoia  
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)  
Fax (0573) 90.39.55

Mega Drive NTSC + Game	L. 249.000
Mega Drive 2 NTSC/Pal + Sonic 2	L. 279.000
Mega Drive 2 Ita + Game	L. 299.000
Mega Key	L. 35.000
Joy Pad & Button Sega	L. 59.000
Joy Pad & Button Honest	L. 49.000
Joy Stick & Button Fighting	L. 99.000

Sonic 2	L. 79.000
Sonic 3	L. 99.000
Tom e Jeoff 2	L. 124.000
Street Fighter 2	L. 129.000
Street of Rage 2	L. 99.000
Sunset Riders	L. 109.000
Thunder Force IV	L. 59.000
Tiny Toons	L. 109.000
Turtles Hyper Stone	L. 115.000
Turtles Tournament Fighter	L. 129.000
Ultimate Soccer	L. 109.000
Wimbledon Tennis	L. 115.000
Winter Olympic Games	L. 129.000
Zool	L. 125.000
Zombie ate my Neighbors	L. 115.000

Super Nes Scart	L. 259.000
Super Famicom Scart	L. 349.000
Super Nintendo Italy + Game	L. 299.000
Joy Pad	L. 36.000
Joy Stick Programmabile	L. 119.000

**LE NOVITÀ**

Brett Hull Hockey	L. 99.000
Castrolania	L. 109.000
Chaos Engine	L. 119.000
Combat Cars	L. 109.000
Dragon Ball Z	L. 139.000
Dragon Lair	L. 99.000
Fatal Fury 2	L. Tel.
Harb Ball 94	L. 109.000
Incredible Hulk	L. Tel.
Joe e Max	L. 99.000
Kick Off 3	L. 109.000
Mark's Magic Football	L. 109.000
Pete Sampras Tennis	L. 109.000
Ryan Giggis Soccer	L. 89.000
Speed Racer	L. 99.000
Subterranean	L. 129.000
Street of Rage 3	L. 129.000
Virtua Racing	L. 139.000

**LE OFFERTE DEL MESE**

Another World	L. 59.000
John Madden Tennis	L. 69.000
Batman Returns	L. 59.000
Betsy	L. 79.000
Cliffhanger	L. 89.000
David Robinson Basketball	L. 69.000
Dracula	L. 89.000
E.A. Hockey	L. 59.000
Golden Axe 3	L. 79.000
Gods	L. 79.000
John Madden 92	L. 59.000
Kid Chameleon	L. 39.000
Magis Sago	L. 65.000
Puggsy	L. 79.000
Sensible Soccer	L. 89.000
Tale Spin	L. 65.000
Tozmania	L. 59.000
Test Drive 2	L. 59.000
Thunder Force 3	L. 69.000
Thunder Force 4	L. 59.000
World of Illusion	L. 75.000

**LE NOVITÀ**

Bastard	L. 159.000
Brett Hull Hockey	L. 129.000
Bug Bunny	L. 119.000
Chaos Engine	L. 119.000
Charles Star key-jean	L. 129.000
Chempion 3	L. 99.000
Clydeettes	L. 109.000
Dragon	L. 149.000
Dragon Ball Z 2	L. 179.000
Eek the Cat	L. 119.000
Fatal Fury 2	L. 189.000
Yong International Soccer	L. Tel.
Young Merlin	L. 129.000
Jammit	L. 109.000
Jim Power	L. 145.000
Joe e Max 3	L. 139.000
Kick Off 3	L. 129.000
King of Monster 2	L. 189.000
NBA Showdown Basket	L. 139.000
NHL Hockey 94	L. 119.000
Pirates of Dark Water	L. Tel.
Rama 1/2/4	L. 189.000
Ryan Giggis Champions	L. 129.000
Secret of Mana	L. 129.000
Soccer Kid	L. 109.000
Solo Pocket	L. 109.000
Spooky Gonzales	L. 139.000
Super Bomberman 2	L. 159.000
Super Ice Hockey	L. 129.000
Super Matroid	L. 149.000
Super Street Fighter	L. Tel.
Jeffre 2	L. 109.000
Time Trax	L. 109.000
World Cup Striker	L. 129.000
X-Kaliber 2097	L. 129.000
4061 Bear	L. 129.000

**LE OFFERTE DEL MESE**

Alien 3	L. 79.000
Asterix	L. 79.000
Axeval	L. 79.000
Addams Family 2	L. 79.000
Batman Returns	L. 69.000
Cool Spot	L. 89.000
Dejad Dance	L. 89.000
Dracula	L. 79.000
Final Fight 2	L. 69.000
Flesh Back	L. 79.000
Jarassic Park	L. 89.000
Paradise	L. 79.000
Pop Twee Bee 2	L. 89.000
Super Bomber man	L. 79.000
Tiny Toons	L. 79.000

**DISPONIBILE**

**FIFA INTERNATIONAL SOCCER**

**E**

**SUPER STREET FIGHTER (25/06/94)**

**I RICHIESTISSIMI**

Addams Family	L. 99.000
Aladdin	L. 89.000
Art of Fighting	L. 99.000
Cool spot	L. 109.000
Dashing Desperados	L. 115.000
Eternal Champion	L. 139.000
Ex Ramo	L. 89.000
Fifa Int. Soccer	L. 109.000
Flesh Back	L. 99.000
Formula 1 Racing	L. 124.000
Golden Axe 3	L. 69.000
James Pond 3	L. 109.000
Jungie Strike	L. 109.000
Jarassic Park	L. 109.000
Kick Off	L. 109.000
Land Stalker	L. 105.000
Last Action Hero	L. 125.000
Lethal Enforce	L. 139.000
Micro Machine	L. 99.000
Mortal Kombot	L. 99.000
NBA Jam	L. 95.000
NHLPA Hockey 94	L. 115.000
Rabooz 3	L. 109.000
Rocket Knight ADV	L. 89.000
Senna GP2	L. 69.000

**I RICHIESTISSIMI**

Aladdin	L. 139.000
Alien 3	L. 129.000
Another World	L. 145.000
Art of Fighting	L. 179.000
Blues Brothers	L. 139.000
Bobby	L. 129.000
Bulls VS Blazers	L. 89.000
Clay Fighter	L. 129.000
Daffy Duck	L. 139.000
Dragon Ball Z	L. 99.000
Dragon Ball Z 2	L. 159.000
Equinox	L. 149.000
Fatal Fury 2	L. 149.000
Kiki Kiki Key Key	L. 129.000
Yours Merlin	L. 129.000
Mario all Star	L. 139.000
Wegoman X	L. 99.000
World Combat	L. 129.000
NBA Jam	L. 129.000
Nigel Mansell	L. 139.000
Pop Twee Bee 2	L. 149.000
Rama 1/2 2	L. 149.000
Secret of Mana	L. 149.000
Street Fighter Turbo	L. 119.000
Striker	L. 119.000
Super Mario Kart	L. 119.000
Super Volley Ball 2	L. 139.000
Turtles Tournament Fighter	L. 139.000
World Heroes	L. 139.000

**DISPONIBILI**

**VIRTUA RACING**

**E**

**STREET OF RAGE 3**

**MEGA CD**

Mega CD 2 NTSC	L. 539.000
Mega CD 2 Pal	L. 539.000
CDX	L. 89.000

Batman Returns	L. 99.000
Cliffhanger	L. 129.000
Dracula	L. 139.000
Dragons Lair	L. 139.000
Ecco the Dolphin	L. 99.000
Final Fight	L. 79.000
Jaguar XJ 220	L. 129.000
Jarassic Park	L. 119.000
Lethal Enforce	L. 149.000
Microcosm	L. 129.000
Prize Fighter	L. 109.000
Sewer Shark	L. 109.000
Splendred	L. 119.000
Sonic CD	L. 119.000
Wooler Dog	L. 79.000

**PER ORDINI**

**TEL. 0573/903277**

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

**I NOMI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI**

# PERGIOCO

**2 punti vendita  
a MILANO**



**Entra da  
PERGIOCO**

**Trovi il gioco che  
cerchi**

**E in più hai  
il catalogo completo  
aggiornato**

**COMPENDIO GIOCHI  
NEWS**

**le novità**

**i listini**

**le informazioni**

**di più**

**PERGIOCO**

**vendita  
telefonica  
consegne  
in tutta Italia  
telefona**

**02 /  
29.52.42.56**

**i punti vendita**

**MILANO** entrata via Aldrovandi

**MILANO** via S. Prospero 1, Cordusio

**ROMA** via Degli Scipioni 109/111

**Compendio  
giochi  
7 News**

**in questo numero  
videogames  
floppy  
cd rom  
console  
speciale  
CAMPIONATI  
DEL  
MONDO DI  
CALCIO  
altre novità  
listini  
boardgames  
GAMES  
WORKSHOP**

**PERGIOCO**

lire 10000

**MARVEL**  
**COMICS**



© 1991 MARVEL ENT GROUP INC

**SPECIALE**  
**ESTATE**

**MARVEL**  
**ITALIA**

# THE INCREDIBLE

NUMERO  
SPECIALE  
FUORISERIE



IN  
COLLABORAZIONE  
CON:

COMPUTER +

**AVG**

VIDEOGIOCHI

# SOMMARIO



HULK  
**Anteprima di DOMINIO OSCURO**  
"Dark dominion"  
da Incredible Hulk 385  
del settembre 1991  
pag. **3**

HULK  
**LE 10 MIGLIORI RISSE DI HULK**  
"The Hulk's 10 best brawls"  
da Incredible Hulk Annual 16  
del 1990  
pag. **9**

**Le mitiche testate Marvel Italia**  
a cura di Stefano Munarini  
pag. **11**

**Poster Centrale**  
da Incredible Hulk 393, di Dale Keown  
pag. **12**

L'UOMO RAGNO  
**QUANTO E' FORTE**  
**L'UOMO RAGNO**  
"How strong is Spider-Man"  
da Amazing Spider-Man Annual 14  
del 1981  
pag. **15**

**COVER GALLERY**  
• **Punisher War Journal 14** (1/90) di Jim Lee  
• **Daredevil 236** (11/86) di Barry Windsor Smith  
• **Uncanny X-Men 137** (9/80) di John Byrne e Terry Austin  
• **Amazing Spider-Man 100** (9/71) di John Romita Senior  
• **Incredible Hulk 371** (7/90) di Dale Keown e Bob McLeod  
• **Marvel Team Up 128** (4/83) - cover fotografica  
pag. **18**

**Forse non tutti sanno che...**  
a cura di Stefano Munarini.  
pag. **24**

## START

Viviamo in un mondo sempre più interattivo, sempre più multimediale. E' un'affermazione per certi versi scontata, banale, ma che - agli occhi di chi vive immerso nei fumetti come il sottoscritto - assume un'importanza cruciale. Da un lato dirigo, leggo, amo collane dedicate ai più grandi super-eroi del mondo, dall'altro li vedo invadere la televisione, i negozi di video... e gli schermi dei computer.

I personaggi Marvel - veri miti dell'era moderna - sono usciti dalla fantasia di Stan Lee negli anni '60, per arrivare ai giorni nostri invadendo l'immaginario collettivo e i mass media, diventando delle icone della *pop-culture* prima, e ora delle vere leggende per i videogamers di mezzo mondo.

Per questo motivo ho accolto con entusiasmo il progetto che vede affiancata CVG, rivista leader per chi ama i videogames e Marvel Italia, la filiale nostrana della casa editrice americana fondata da Stan Lee, balzata all'onore della cronaca (e negli scomparti delle edicole) lo scorso aprile.

Ecco quindi un albo a tutti gli effetti "speciale", anzi "specialissimo": la prima uscita "esterna" di Marvel Italia, un fascicolo di 24 pagine iper-collezionabile, ricco di notizie, anticipazioni e "chicche" inedite, per presentare a tutti i ciber-gamers d'Italia il mitico e sfavillante universo di Hulk, Spider-Man e amici. Un attimo di piacevole lettura,

un albo da collezione, o magari anche l'inizio di un nuovo hobby che vi farà compagnia per tanti, tantissimi anni. Portabandiera dell'albo, l'Incredibile Hulk, in concomitanza con l'uscita del nuovo game a lui dedicato. Quasi tutti voi saprete che questo "Golia Verde" non è altri che Bruce Banner, fisico nucleare trasformato dalle radiazioni gamma in un colosso potentissimo dalla pelle color smeraldo: forse però ignorate che Hulk - nel corso degli anni - ha avuto per un certo periodo la pelle **grigia**, o che di recente le sue avventure sono tornate a grandi livelli qualitativi grazie alla verve dello scrittore Peter David e al segno trascinate del giovane disegnatore Dale Keown, che hanno dato a Hulk un nuovo look, verde e intelligente. Forse - infine - non vi siete accorti che Marvel Italia ha dedicato da aprile un mensile di 72 pagine al Golia Verde, DEVIL & HULK, bi-testata che il nostro amico ai raggi gamma divide con il Diavolo Rosso, altro celebre super eroe. Bene, se queste cose non le sapevate, eccoci qui pronti a informarvi e divertirvi, con questo albo scattante dedicato al Verdolino... e al Marvel Universe in generale. Infatti, oltre a un'interessante "preview" tratta dal numero di DEVIL & HULK in edicola a inizio agosto e a una brevissima storia sulle più grandi "azzuffate" del Nostro nel suo periodo a pelle grigia, potrete trovare una gustosa classifica redatta dal nostro beneamato Uomo Ragno al grido di: "Chi sono i più forti super eroi?". Per rendere ancor più ricco (e collezionabile!) il nostro speciale, abbiamo inserito una Cover Gallery degna di nota sia per importanza delle storie da cui sono tratte le copertine (come il

numero 100 USA dell'Uomo Ragno o il 137 americano degli X-Men), sia per semplice curiosità (vedi la cover "fotografica" di MARVEL TEAM UP 128). Troverete inoltre alcune curiosità su Hulk, le schede delle nostre testate e un bel poster centrale tratto dall'albo del trentennale del golia verde. Buon divertimento con questo albo, con CVG e il videogame di Hulk... e appuntamento in edicola con tutti i comics di Marvel Italia!

MARCO M. LUPOI



Copertina di Dale Keown da Incredible Hulk 385

Presidente: **TERRY STEWART**  
Direttore amministrativo: **VINCENT CONRAN**  
Direttore responsabile ed editoriale: **MARCO M. LUPOI**  
Supervisione e apparato redazionale: **STEFANO MUNARINI**  
Direttore marketing: **SIMONE AIROLDI**  
Redazione: **CINZIA BROCCATELLI, SERENA VARANI**  
Grafica: **LUCA POLI, ROBERTO M. RUBBI**  
Proofreading: **FEDERICA PADOVANI**

**THE INCREDIBLE HULK - ALBO SPECIALE FUORISERIE** allegato al n. 39 di CVG COMPUTER + VIDEOGIOCHI del luglio/agosto 1994. Vietata la vendita separata. Stampa a cura dell'Editoriale Jackson. Una produzione Marvel Comics Italia S.R.L., Piazza Galileo 5, 40123 Bologna. Copyright: © 1971, 1980, 1983, 1986, 1990, 1991, 1992 Marvel Ent. Group Inc. All rights reserved. Per l'edizione italiana ©1994 Marvel Comics Italia S.R.L. Incredible Hulk, Amazing Spider-Man, Punisher War Journal, Uncanny X-Men, Marvel Team Up, Captain America, Daredevil (including all prominent characters featured in this issue and distinctive likenesses thereof) are trademarks of the Marvel Ent. Group. Used with permission.

# Anteprima di

# DOMINIO OSCURO

**Q**uello che vi presentiamo nelle cinque pagine a seguire è soltanto un gustoso assaggio della storia di Hulk *Dominio oscuro* che potrete trovare sul numero 5 di DEVIL E HULK in edicola a inizio agosto. Il nostro Golia Verde (ora dominato dalla mente di Bruce Banner e non più stupido come molti di voi ricorderanno), si trova in questo episodio disperso in una metropoli apparentemente impazzita, ma in realtà in balia dei poteri psichici di GESTALT, nuovo pericoloso nemico di Hulk. Non vogliamo svelarvi il finale, ma vi possiamo assicurare che è mozzafiato!

A ogni modo speriamo (e crediamo) saranno di vostro gradimento le tavole di Dale Keown, una delle migliori giovani leve del fumetto statunitense e degno illustratore delle superbe storie di Peter David, definito da lettori e critici fra i migliori "comic-book writers" degli anni '90.

**Credits:** P. David: storia  
D. Keown: matite  
M. Farmer: chine  
G. Oliver: colori  
P.P. Ronchetti: traduzione  
D. Pigrucci: lettering  
B. Chase: direzione



INTANTO, NEL QUARTIERE DEI TEATRI...

MA BENE.

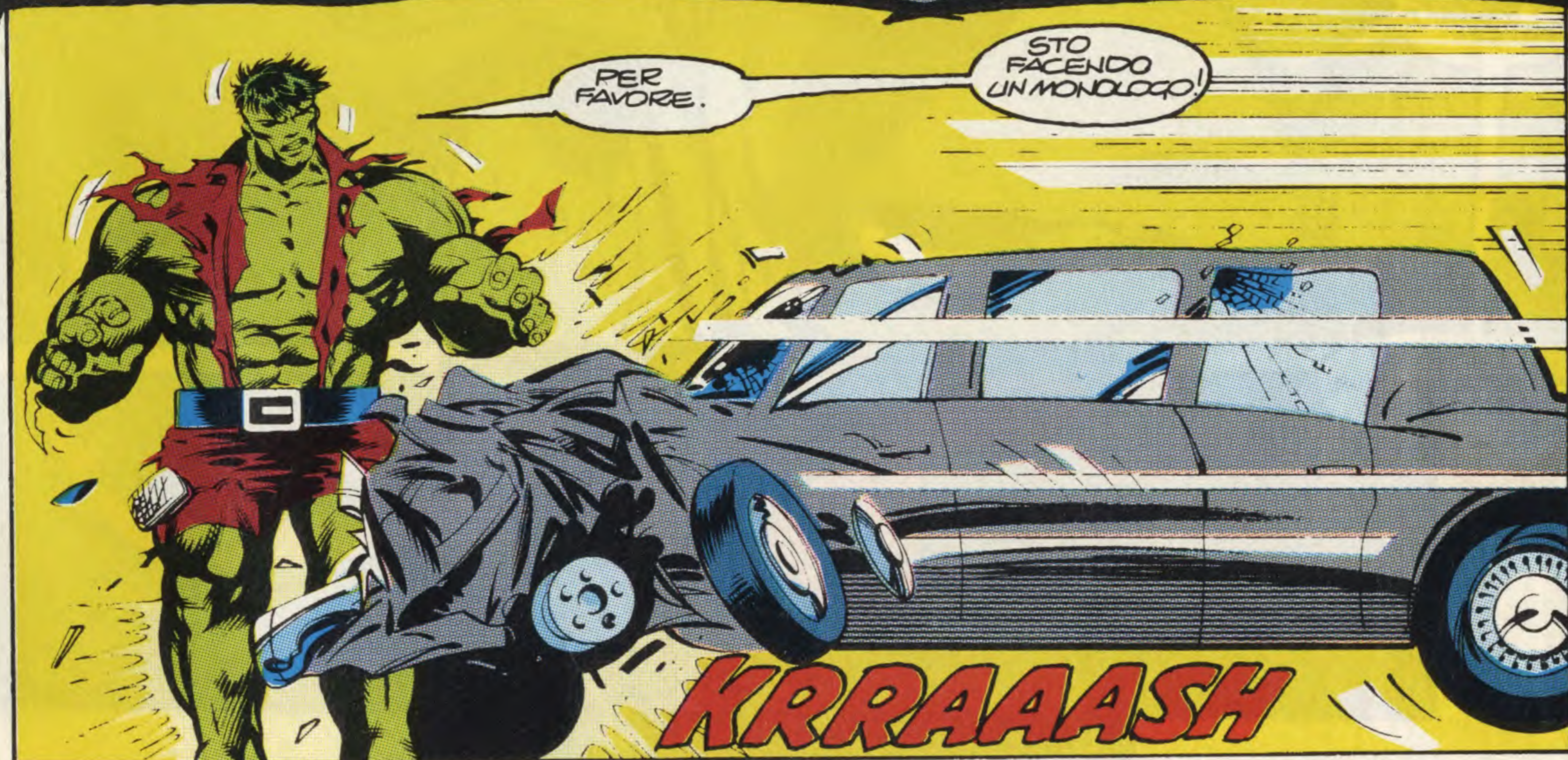
SONO AL PUNTO DI PARTENZA.

SI STA DECIDENDO IL DESTINO DELL'UNIVERSO...

E IO FINISCO NELLA SPAZZATURA A MANHATTAN.

\*CONFUSI? HULK FA SOLO RIFERIMENTO ALLA SAGA INFINITY GAUNTLET, VISTA IN MARVEL COMICS PRESENTA 116.MML







L'AUTISTA E' MALCONCIO. STA SANGUINANDO ...

...MA CHE MI IMPORTA? HAI CER-CATO DI INVESTIRMI, TI MERITI IL PECCIO... E IL SANGUE SULLE RUOTE INDICA CHE NON ERO IL SUO PRIMO BERSAGLIO. MASONO L'ULTIMO.

LE LIMOU-SINE DISO-LITO HANNO UN TELEFO-NO.

(INFATTI.

TU PERMETTI, VERO?

LO SAPEVO.



IL NUMERO DI MARLO DA' OCCU-PATO.

LE DONNE! SEMPRE A CHIAC-CHERARE.



AVEVO SENTITO  
DIRE COSA PUO' SUC-  
CEDERE QUANDO UNA  
CITA' IMPAZZISCE.  
'SACCHECCI, FOLLIA  
GENERALE...

MA NON HO MAI ASSISTI-  
TO A NIENTE DEL GENERE  
PRIMA..



BRUCIA  
QUALCOSA LAG-  
GIU'. E' CIE' PUZ-  
ZA DI...



OH, MIO  
DIO.



NO!

SI!

FERMI!

AVAN-  
TI!

BASTA!

FORZA!

DOVRAI  
TROVARE  
QUALCOSA DI  
MEGLIO, PA-  
DRE. IO HO  
TUFFA LA  
NOTTE.



MENTRE  
TU... AVRAI  
SOLO IL  
SEDERE  
ARROSTI-  
TO!



OH, MERAVIGLIO-  
SO! TI METTI A PRE-  
GARE! E COME  
PENSI CHE TI AIUTERA!  
IL TUO DIO? MANDERÀ  
UN ANGELO VENDI-  
CATORE, FORSE?

AARRRHHH!!

TUTTO  
OKAY?

**BUKOW**

PER...  
PER UN  
ATTIMO, LA  
MIA FEDE HA  
BARCOLLA-  
TO.

AVRAI  
BARCOLLATO  
MA ALMENO  
NON SEI FINITO  
IN CENERE.

# THE HULK'S 10 BEST BRAWLS

STORIA - GARY BARNUM  
 DISEGNI - HERB TRIMPE  
 COLORI - WITTERSTAETTER  
 EDIZ. ITALIANA - MUNARINI  
 & LAMBERTINI

CHISSA' DI CHI E' QUESTO ALBUM DI RITAGLI. SEMBRANO Istantanee degli sparring partner preferiti del mio alter ego, HULK!

COME BRUCE BANNER, NON POTREI FRONTEGGIARE NESSUNO DI LORD, MA QUANDO SONO HULK...

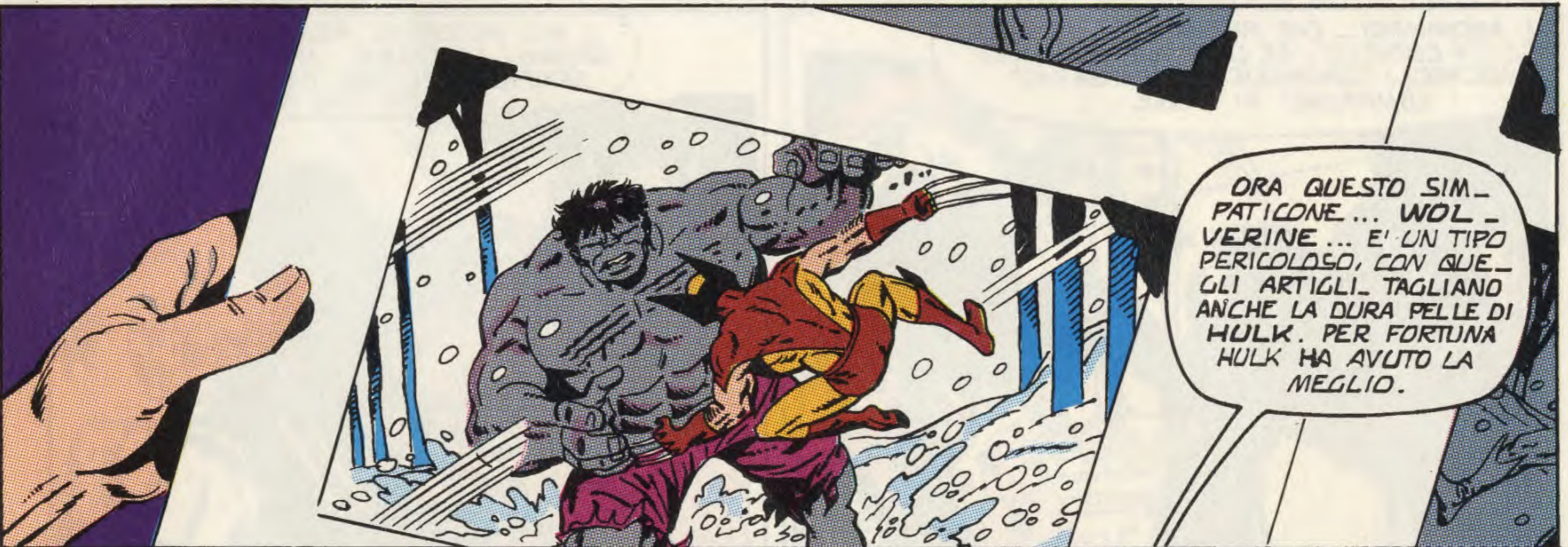
HEY! IL MIO CARO VECCHIO AMICO, LEONARD "DOC" SAMSON - NON SARA' DELLA STESSA CATEGORIA DI HULK, MA DI CERTO SA COME COMPORTARSI CON QUEL GROSSO ZOTICONE.



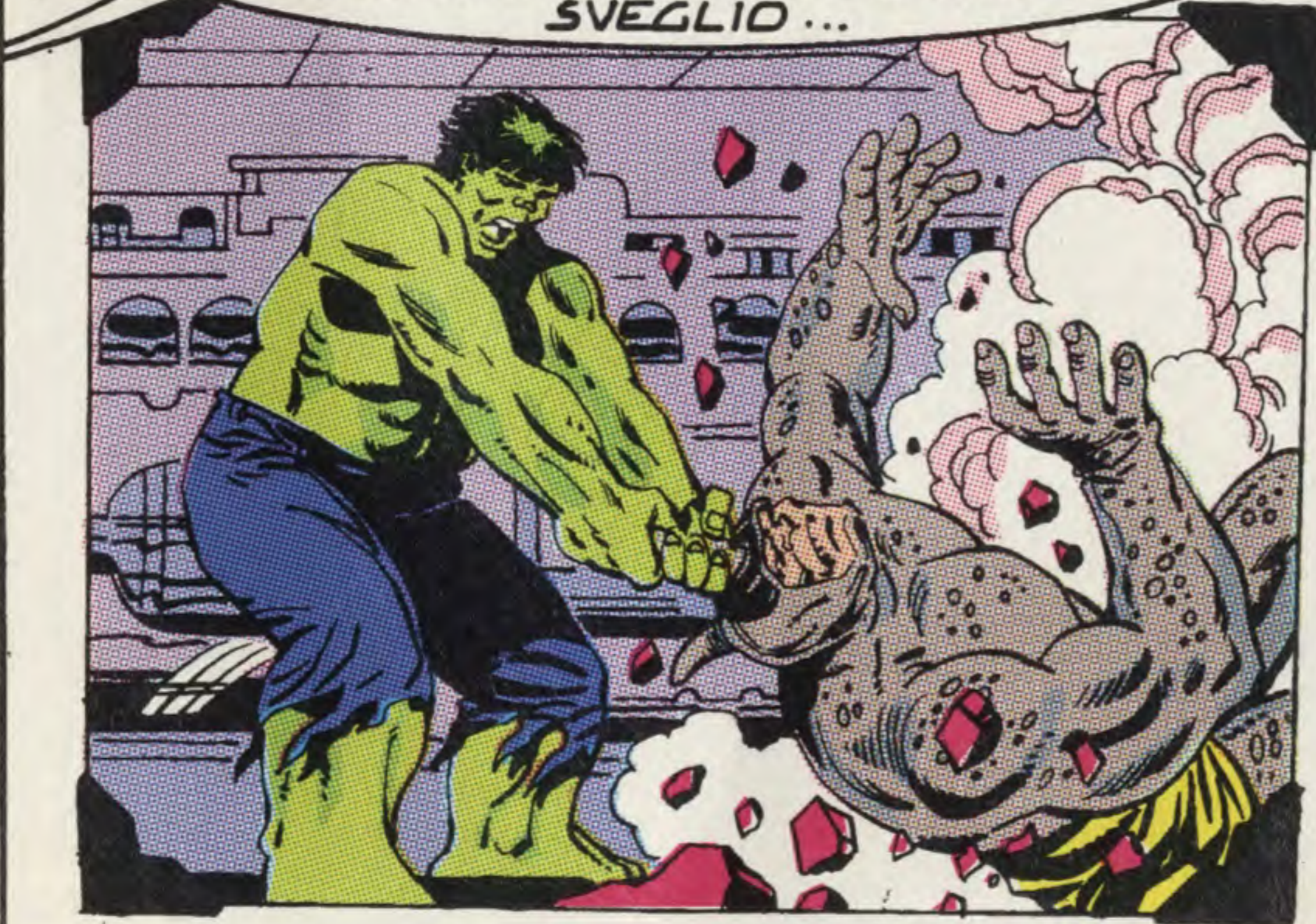
QUI INVECE C'E' HULK CON NAMOR, IL SUB-MARINER, VENTIMILA LEGHE SOTTO I MARI... NAMOR E' UNO FORTE IN SUPERFICIE, MA MOLTO DI PIU' IN PROFONDITA'.



ORA QUESTO SIMPATICONE... WOLVERINE... E' UN TIPO PERICOLOSO, CON QUEGLI ARTIGLI... TAGLIANO ANCHE LA DURA PELLE DI HULK. PER FORTUNA HULK HA AVUTO LA MEGLIO.



HMMM... RHINO. QUANDO CARICA, ANCHE HULK DEVE RACCOLGERE LE PROPRIE FORZE. DI CERTO, LUI NON E' MOLTO SVEGLIO...



... MA DI CERTO E' PIU' SVEGLIO DELL' UOMO ASSORBENTE. LUI ASSORBE LE PROPRIETA' DI OGNI MATERIALE, MA... UGHNN!... STA CALANDO LA SERA...



OH... IL FENOMENO... URRGH... MI PARE D' AVERLO BATTUTO IO... O ALME... NO LA MIA STUPIDA CONTROPARTE VERDE LO FECE. BYE BYE, BANNER.

IL MATTO... MI MISE QUASI FUORI GIOCO. IN PIENA FORMA, MI PIACEREBBE AVERE LA RIVINCITA SU DI LUI... PECCATO CHE BANNER LO AB... BIA ELIMINATO.

IL MIO VECCHIO AMICO, RICCIOLIDORO. IL VERDOLINO AIUTO' THOR A FONDARE I VINDICATORI... UN MUCCHIO DI PIVELLI DEBOLUCCI. RIGUARDO A THOR, DEVO AMMETTERE CHE NEANCH' IO HO CAPITO COME SOLLEVARE QUELLO STUPIDO MARTELLO.

L' ABOMINIO... CHE PAGLIACCIO. SE AVESSE UN CERVELLO, SE LO TOGLIEREBBE PER GIOCARCI. COMUNQUE, E' UN BRAVO COMPAGNO DI RISSE.

IL MIO PERDENTE PREFERITO... BEN GRIMM, LA COSA. SE NON ALTRO, VA SEMPRE BENE PER FARSI QUALCHE RISATA. CHE PAGLIACCIO.

CAPPERI, CHE DIVERTIMENTO C'E' A GUARDARSI UN MUCCHIO DI FOTO QUANDO POSSO PESTARE OGNUNO DI QUESTI SCEMI QUANDO MI PARE ?

ANZI... PENSO CHE ANDRO' A SPAVENTARNE UNO ORA... MI FAREE' BE BENE UN PO' DI ESERCIZIO.

FINE

# LE MITICHE TESTATE MARVEL ITALIA



## L'UOMO RAGNO

Le incredibili avventure del tessiragnatele più amato del mondo continuano sul suo quindicinale (e nostro portabandiera) con storie ricchissime d'azione in puro stile Marvel.

Un appuntamento da non mancare!



## UOMO RAGNO CLASSIC

Continua la cronologia completa di Spidey (proprio ora siamo nel bel mezzo degli psichedelici anni '70) in questa completissima collana dal sapore un po' nostalgico.

Da scoprire e riscoprire, soprattutto per coloro che seguivano il classico quattordicinale della Corno.



## GLI INCREDIBILI X-MEN

Il più grande successo della storia nel mondo dei comics (non stiamo scherzando!) ogni mese su queste pagine. Ciclope, Wolverine e tutti gli altri mutanti più famosi e amati d'America si sono conquistati anche in Italia un posto di riguardo nel cuore dei lettori e i magici disegni di Jim Lee (senza contare i cartoon di prossima programmazione!) non potranno che innalzare i nostri Uomini X verso nuove vette di popolarità.



## WOLVERINE

Costola degli X-Men, Wolverine presenta ogni mese le avvincenti avventure del personaggio più popolare tra i fan d'oltreoceano (a eccezione di Spidey). Il mutante dagli artigli d'adamantio vi terrà compagnia insieme ad Excalibur, uno dei team supereroistici più eterogenei ed avvincenti degli ultimi anni. A completare il tutto Alpha Flight, super gruppo canadese in cui anche il nostro Wolvie militò in passato.



## X-FORCE

Una testata mutante nuova di zecca è nata dalle ceneri dei Nuovi Mutanti: X-Force! Un team ultra-dinamico capeggiato dal mutante Cable in storie interamente realizzate da Rob Liefeld, ultima mega-star del fumetto Made in Usa. E da non dimenticare le nuove avventure di X-Factor nella strabiliante gestione di Peter David e Larry Stroman, due perle d'oltreoceano.



## UOMO RAGNO 2099

Il futuro è già scritto! Tra 105 anni noi non ci saremo più, ma i supereroi Marvel sì (anche se non proprio come li conosciamo!). Scoprite, se già non l'avete fatto, questo nuovo Uomo Ragno del XXI secolo, affiancato dal super vigilante per eccellenza, il Punitore e da Ravage, personaggio creato per l'occasione da Stan Lee.



## X-MEN 2099

Degna compagna in questo viaggio nel futuro Marvel si affianca all'Uomo Ragno la testata degni X-Men del futuro. Oltre a questa futuristica X-Posse ci sarà un "molto incredibile" Hulk 2099, un misterioso Destino 2099 e poco più avanti Ghost 2099, una versione "cyberpunk" del mitico Spirito della Vendetta che già negli Usa è acclamatissimo.



## CAPITAN AMERICA

Beh, Capitan America non ha certo bisogno di presentazioni. La leggenda vivente della Seconda Guerra Mondiale continua ogni mese sulla sua testata a proporci le sue affascinanti gesta. Cap (che da più di cinquant'anni è sulla breccia) sarà affiancato a novembre dal Mitico Dio del tuono, e la sua testata diverrà CAPITAN AMERICA & THOR.



## I VENDICATORI

Thor, la Visione, Cap, il Cavaliere Nero sono solo alcuni degli eroi che al grido "Vendicatori Uniti!" si alleano per la prima volta su una testata dedicata completamente a loro! Saghe di proporzioni cosmiche faranno da sfondo alle avventure di questo super team dall'incessante metamorfosi.



## MARVEL EXTRA

Una mega-rivista brossurata di 128 pagine destinata a ospitare corpose saghe complete, fra cui i Vendicatori della Costa Ovest del grande John Byrne. Questa "rivistona" completa il trittico di testate necessario a presentare nel modo più esauriente (e immediato) il fantastico mondo dei Vendicatori & Co.



## CONAN IL BARBARO

Noto ai più soltanto per i film con Schwarzenegger, in realtà Conan è uno dei personaggi più importanti nel panorama fantasy. I racconti di R.E. Howard sono un caposaldo del genere, ma un'ottima rappresentazione dell'eroe cimbero ci è stata fornita anche nella sua versione a fumetti, che noi presentiamo mensilmente. A far compagnia al nostro barbaro ci saranno Re Kull (ai disegni il grande John Bolton) e Solomon Kane, entrambi frutto dello stesso Howard.



## LA SPADA SELVAGGIA DI CONAN

Altra testata sempre dedicata a Conan, ma dall'impostazione ben diversa, "la spada selvaggia" ci offre in formato rivista e in bianco e nero (come da originale) nuove avventure del guerriero sempre realizzate da ottimi team creativi.

**MARVEL**  
*COMICS*

APPROVED  
BY THE  
COMICS  
CODE  
AUTHORITY

393  
MAY

IS HE  
**MAN**  
OR  
**MONSTER**  
OR...

IS HE  
**BOTH**

# THE INCREDIBLE **HULK**

THE STRANGEST MAN  
OF ALL TIME!!

SPECIAL  
**30TH**  
ANNIVERSARY  
ISSUE!



\$2.50 US  
\$2.95 CAN  
CC 02456





**4****FANTASTICI QUATTRO**

Chi non ha mai letto i Fantastici Quattro alzi la mano! Beh, chi li ha persi di vista negli ultimi tempi si precipiti in edicola perchè i più grandi colpi di scena nella vita del mitico quartetto si stanno verificando proprio ora (non vorrete farveli raccontare, no?). Da non perdere inoltre le nuove avventure di She-Hulk, la simpatica (e sexy) super eroina color smeraldo, che nella gestione Byrne non smetterà un attimo di stupirvi (vedere per credere!).

**MARVEL  
ITALIA  
LIVE****MARVEL COMICS PRESENTA**

Sicuramente la testata più cosmica dell'Universo Marvel! Silver Surfer, Warlock, Quasar e tante altre saghe cosmiche saranno ospiti fissi su questo grande albo. Da settembre, daremo inizio alla GUERRA DELL'INFINITO, un affresco lungo sei mesi in cui TUTTI gli eroi Marvel combatteranno contro il Magus e contro perfide versioni di se stessi.

**DEVIL  
E  
HULK****DEVIL E HULK**

Due dei personaggi più apprezzati dai lettori italiani condividono oggi una testata ideata appositamente per proporvi nella maniera più consona, alcune delle più belle storie supereroiche realizzate negli ultimi anni. I personaggi sono ben noti e i team creativi sono una sicurezza (Peter David e Dale Keown per Hulk, D.J. Chichester e Lee Weeks per Devil), ma piacevoli sorprese continueranno ad arrivare sia sul piano creativo che narrativo. Buon divertimento!

**MARVEL  
ITALIA  
LIVE****MARVEL MINISERIE**

Ovvero tante stupende minisaghe dei nostri eroi proposte nel modo più completo, veloce e ordinato possibile. X-Men, l'Uomo Ragno, Devil, il Punitore sono solo alcuni dei personaggi che presenteremo su questa "super-antologia" degna di un posto speciale nella vostra libreria.

**GH  
OST****GH  
OST**

La riproposta in chiave anni '90 di questo inquietante super eroe creato nei lontani anni '70 e presto dimenticato, si è rivelata un colpo vincente per la Marvel che ha dedicato al teschio fiammeggiante ben tre serie e numerosi speciali che noi vi proporremo su questa nuovissima serie nei mesi a venire. A completare l'opera, Morbius, il Vampiro Vivente, anch'egli character nato negli psichedelici "Seventies" e ora di nuovo in auge. Largo ai Figli della Mezzanotte!

**MARVEL  
ITALIA  
LIVE****MARVEL MAGAZINE**

Sottotitolo: la grande rivista dei supereroi. E' forse restrittivo per quella che sarà sicuramente il nostro fiore all'occhiello.

Le nuove origini di Devil a firma Frank Miller e John Romita Jr. faranno da battistrada a questo grande magazine, sia per il materiale in programmazione, sia per la varietà di rubriche, news e articoli di cui sarà sempre ricca. Oltre a splendide storie dei più noti personaggi tra cui Thor, Wolverine e l'Uomo Ragno realizzate dai migliori artisti in circolazione, vedremo alternarsi, come in un caleidoscopio d'immagini, grandi opere fumettistiche del calibro de "Il libro della giungla" disegnato da Gil Kane, e di MARVELS, una visione mai tanto realistica e umana del nostro universo fumettistico.

Una vera e propria esperienza che consigliamo a tutti. Assolutamente.

**MARVEL  
ITALIA  
LIVE****SPECIALI**

Anche se è ormai abitudine per noi offrirvi ogni mese qualcosa di speciale nei nostri albi (vedi cover realizzate appositamente per noi da grandi artisti italiani, adesivi e poster in omaggio), nei nostri programmi vi sono anche veri e propri volumi da collezione. Finora sono già stati pubblicati speciali per l'Uomo Ragno (by Todd Mc Farlane), i Fantastici Quattro, il Punitore e molti altri sono sulla strada delle edicole, per cui: "occhi aperti!".



# QUANTO È FORTE L'UOMO RAGNO?



LA GENTE SPESSO MI CHIEDE QUANTO IO SIA FORTE PARAGONATO AD ALTRI SUPEREROI. SO DI ESSERE PIU' CARINO E DI AVERE PIU' PERSONALITA', MA QUANTO A FORZA...?

COMUNQUE, HO PREPARATO QUESTO SCHEMA PER METTERE A CONFRONTO ALCUNI DEI FORZUTI E DELLE FORZUTE CHE CONOSCO. RIGUARDA, PERO', SOLO LA FORZA FISICA... NON LA POTENZA COMPLESSIVA!

UN' ULTIMA COSA... MI SONO SCERVELLATO SOLO PER DECIDERE LE CATEGORIE APPROPRIATE PER I MIEI SPASSOSISSIMI COMPARI. SE TI VA, PUOI METTERLI IN SCALA UNO CON L'ALTRO ALL' INTERNO DI OGNI GRUPPO... MA A TUO RISCHIO E PERICOLO!

## I PESI SUPER MASSIMI

BAH! HULK MERITEREBBE UNA CATEGORIA SOLO PER SE'.

IN VERITA', NESUNO EGUAGLIA I MIEI MITICI MUSCOLI IN TUTTA MIDGARD!

NO, AMICO THOR! SE ERCOLE E' SULLA TERRA, TU NON SEI CHE UN BUON SECONDO!

ER...IO VOGLIO ESSERE UN ATTORE, NON UN SUPER UOMO!

CON UNA SORGENTE D'ENERGIA ABBASTANZA POTENTE, POSSO CARICARE LA MIA ARMATURA FINO A QUESTO LIVELLO DI POTENZA...PER QUASI DUE SECONDI.



DI TUTTE LE CAVOLATE CHE HO SENTITO IN VITA MIA. QUESTA LE BATTE TUTTE. IO NON MERITO UN MISE-RO SECONDO POSTO...

IN MARE, LA FORZA DI NAMOR E' SUPREMA. IN SUPERFICIE POSSIB-DO COMUNQUE UNA POTENZA CONSID-REVOLE!

IO SONO FORTE COME UN HULK CAL-MO... PECCATO CHE HULK NON SIA MAI CALMO!

NON HO ANCORA INCON-TRATO L'UOMO RAGNO, MA UNA VOLTA HO FATTO A PUGNI CON HULK PER DI-VERTIMENTO.

**I PESI MASSIMI**

ALLA MASSI-MA DENSITA', LA MIA FORZA E' DEVASTANTE...

SE MAI INCROCIERO! QUELLO SCE-MO TESTA DI RAGNATELA, LO SCHIACCIERO' PER AVER OSATO METTERMI IN QUESTA CATE-GORIA.



**I PESI SUPER MEDI**

ASPETTA DI CONO-SCERMI MEGLIO, UOMO RAGNO. CAMBIERAI IDEA SULLA MIA PO-TENZA...

PERBACCO... HO COSE MIGLIORI DA FARE CHE STARE QUI IN POSA CON QUESTI BUFFONI!

HEY, NON SARO' L'EROE PIU' FORTE IN CITTA'. PERO' SONO IL PIU' GRANDE.

IO SONO ANCORA UN RAGAZZO, TO-VARISCH! A-SPETTA CHE SIA CRESCIUTO.

QUESTA E' LA MIA CLASSE, RAGAZZI. UN BEL GRUPPETTO, VERA-MENTE. CERTO, NESSU-NO DI LORO HA LA MIA STUPEFACENTE VELOCITA', AGILITA', E ALTRI PO-TERI DI RAGNO.

IO SONO LA MIGLIO-RE DEA-GUERRIERA D'ASGARD... E TU VOR-RESTI BURLARTI DEL MIO POTERE SISTE-MANDOMI QUI?

IO NON NECESSITO DI AVVALERMICI DELLA FORZA BRUTA, PERCHE' MIO E' IL POTERE COSMICO!

ANDATE ALL'INFERNO!



VI MOSTRE-  
RO' LA MIA  
FORZA, SE VOI  
LA MOSTRETE-  
TE A ME.

DI NOTTE SONO  
FORTE IL DOPIO DI  
UN UOMO... DI  
GIORNO SONO  
INVALIDO.

UOMO RAGNO! HAI DEL  
FEGATO A METTERTMI IN  
QUESTA CATEGORIA... SOLO  
PERCHE' SONO UNA  
DONNA.!

### I PESI MEDI

LA FORZA PIU'  
GRANDE E' LA  
FORZA DI ASTE-  
NERSI DALLA  
VIOLENZA.

COME INCARNAZIONE  
DELLO SPIRITO COMBAT-  
TENTE DELL' ANTICA  
BRETAGNA, IL MIO PO-  
TERE E' DI MOLTO MAG-  
GIORE DI QUELLO  
UMANO.

GRRR...

HUBBA  
HUBBA.!



IL RESTO DEI MIEI AMICI IN COSTU-  
ME S'ARRANGIA SENZA FORZA SUPER-  
-UMANA. ALCUNI DI LORO SI SONO AL-  
LENATI PER ESSERE IL PIU' FORTE  
POSSIBILE ... MA SONO TUTTAVIA  
NELLA CATEGORIA "NORMALE".

CERTO, ORA ALCUNI DI VOI MARVEL-FAN  
NON SARANNO D'ACCORDO CON LA MIA CLAS-  
SIFICAZIONE. POTETE MANDARMI I VOSTRI PUN-  
TI DI VISTA A: LA TELA DEL RAGNO, PRESSO  
MARVEL ITALIA, PIAZZA GALILEO 5, 40123-BO-  
LOGNA. FORSE MI FARETE CAMBIARE IDEA!



**MARVEL**<sup>®</sup>  
© 1989 MARVEL ENT. GROUP, INC.

# THE PUNISHER

## war journal



\$1.50 US  
\$2.00 CAN  
14  
JAN  
© 01031

APPROVED  
BY THE  
COMICS  
CODE  
AUTHORITY

**GUEST-STARRING:  
SPIDER-MAN!**



MARVEL<sup>®</sup>  
25<sup>TH</sup>  
ANNIVERSARY



75¢ US  
95¢ CAN  
236 NOV  
© 02459

APPROVED  
BY THE  
COMICS  
CODE  
AUTHORITY

# DAREDEVIL<sup>®</sup>



MARVEL®  
COMICS  
GROUP

75¢ 137  
© SEPT  
02461

THIS MARVEL® COMIC COULD  
BE WORTH \$2500 TO YOU!  
(DETAILS INSIDE)

©1980 MARVEL  
COMICS GROUP

SPECIAL DOUBLE-SIZE ISSUE!



PHOENIX MUST DIE!



SPIDER  
MAN

15¢ 100  
SEPT

APPROVED  
BY THE  
COMICS  
CODE  
AUTHORITY

# the AMAZING SPIDER-MAN



MARVEL  
COMICS  
GROUP

THE  
SPIDER  
OR THE  
MAN?



AT LAST! THE GREAT, LONG-AWAITED  
**100TH ANNIVERSARY ISSUE!**  
WITH THE WILDEST SHOCK-ENDING OF ALL TIME!



**MARVEL**  
**COMICS**



\$1.00 US  
\$1.25 CAN  
**371**  
JULY  
© 02456

APPROVED  
BY THE  
COMICS  
CODE  
AUTHORITY

# THE INCREDIBLE



**DR. STRANGE**  
&  
**NAMOR**  
VS. ...

...THE  
**DARK  
HULK!**



07  
0 71486 02456 9

60¢

128  
APR  
02147

MARVEL® COMICS GROUP



©1983 MARVEL COMICS GROUP



TM



TM

MARVEL TEAM-UP®

SPIDER-MAN®

AND

CAPTAIN AMERICA®



Photo: Elliot F. Brown

# FORSE NON TUTTI SANNO CHE...

Hulk non è l'unico gigante verde nella sua famiglia. In seguito a una trasfusione di sangue fornitale alcuni anni fa dal cugino Bruce (è una lunga storia!), Jennifer Walters acquisì i poteri originati dalle radiazioni gamma divenendo la Sensazionale She-Hulk! Potete trovarla ogni mese come ospite fissa su **I FANTASTICI QUATTRO**.



Nonostante il caratteraccio che si ritrova, Hulk sa legare molto bene con i suoi supercollegli. Pensate che è stato co-fondatore sia dei Vendicatori sia dei Difensori e proprio su **MARVEL COMICS PRESENTA 15/16** questi ultimi hanno riunito le proprie forze in una mitica avventura.



Questo tipo minaccioso è Hulk ma non è Hulk! Dovete sapere che anche nel lontano 2099 un signore per uno strano scherzo del destino si accollerà questo soprannome. A voi scoprire somiglianze e diversità fra le due "grandi H" (sulle pagine di **X-MEN 2099** naturalmente).

