

MORTAL KOMBAT 2: RE ANCHE SU AMIGA!!!

**164
PAGINE**

COMPUTER +

AVG

VIDEOGIOCHI

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE / SO
(TRAXE PERCUE) TASSA RISCOSSA MILANO CAMP ROBERTO

L.5.000
(Pps. 5,00)

N. 43 - DICEMBRE 1994

**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**

DONKEY KONG COUNTRY

LA NUOVA FRONTIERA DEI 16-BIT!!!

ECSTATICA, NOVASTORM, MAGIC CARPET

UN FANTASMAGORICO NATALE ANCHE SU PC

IL FUTURO È NEL PASSATO?

PITFALL, PAC-MAN & Ms. PAC-MAN

RITORNANO ALLA GRANDE SUI NOSTRI SCHERMI

• CD32 • MEGA DRIVE • JAGUAR • CD-I • PC-CD • PC • GAME BOY •

• COIN-OP • GAME GEAR • PC ENGINE • AMIGA • SUPER NES • 3DO •

NEWEL
computers e videogames

RISE
OF THE ROBOTS

*6 linee per ordinare
tel. (02) 33000036*

*Tutte le ultime Novità
in anteprima Assoluta!!!*

*Prenota subito i tuoi giochi di Natale
ai prezzi più bassi d'Italia.
Oltre 2000 titoli a magazzino*

*Tutto, ma proprio tutto per:
Panasonic 3DO, Atari Jaguar, Neo Geo CD,
Sega MasterSystem, MegaDrive, Saturn 32,
Game Gear, Game Boy, SuperNintendo 16 bit,
Sony PlayStation, CD-ROM, PC.*

3DO + GIOCO a sole £. 899.000

GIOCHI	3DO		
BURNING SOLIDER	129.000	OUT OF THIS WORLD	109.000
DOCTOR HOUSER	199.000	PEBBLE BEACH GOLF	109.000
DRAGONS LAIR	109.000	ROAD RUSH	139.000
FIFA 3DO	129.000	SHADOW	129.000
GRIDDER	129.000	SHOCK WAVE	109.000
IT'S A BIRDS LIFE	129.000	STAR CONTROL 2	109.000
JOHN MADDEN	109.000	STELLAR SEVEN	119.000
JURASSIC PARK	129.000	SUPER WING COMMANDER	109.000
MAD DOG 2	129.000	THE ORDE	109.000
MEGA RACE	99.000	TOTAL ECLIPSE	119.000
MICROCOSM	129.000	WAY OF WARRIOR	119.000
NIGHT TRAP	119.000	WHO SHOT JONNY ROCK	129.000
OCEANS BELOW	119.000	WINGS COMMANDER	129.000
		VR STALKER	119.000

*a dicembre
siamo aperti tutti i giorni
compreso le domeniche!*

A DICEMBRE IN OGNI PACCO UN OMAGGIO

GAME BOY A £. 98.000

SUPERNINTENDO + GIOCO A £. 239.000

GAME GEAR + 4 GIOCHI £.219.000

SATURN 32 DISPONIBILE

SEGA MEGADRIVE IN OFFERTA SPECIALE

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

DIRETTORE RESPONSABILE
Pierantonio Palermo

DIRETTORE TECNICO:
Maurizio Micco

COORDINAMENTO REDAZIONALE:
Giampaolo Moraschi

COORDINAMENTO ESTERO:
Francesca De Chiara

REDAZIONE
Carlo Barone, Antonio Loglisci, Marco
Mazzocchi, Franco Metta, Gabrio Secco

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Loredana Ripamonti, Roberta Bottini

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
F & G

COORDINAMENTO GRAFICO
Marco Piazzi

HANNO COLLABORATO:
Deniz Ahmet, Andrea Golombo, Federico
Grosi, Rocco Guccio, Paul Grayson, Gary Lord,
Paul Rand, Rick Shaves, Sabino Sicchi, Andrea
Trasatti

PRESIDENTE
Peter Tardor



AMMINISTRATORE DELEGATO
Luigi Terziano

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palermo

PUBLISHER AREA CONSUMER
Eduardo Bellanti

COORDINAMENTO OPERATIVO
Antonio Parmendola

PUBBLICITÀ
Donato Mazzarelli Tel. (02) 66034246

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

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

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

UFFICIO ABBONAMENTI
Via Gorki, 69, 20092 Cinisello B. (MI)
Tel. (02)66034401 (ricerca automatica)
Per informazioni, sottoscrizione o rinnovo
 dell'abbonamento.
Non saranno avute richieste di numeri arretrati
 eccetto in caso di errore del numero in corso.
 Fax (02) 66034465

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

Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare
 il 103 postale numero 180833566
 intestato a:
 Gruppo Editoriale Jackson
 casella postale n° 59
 20092 Cinisello B. (MI)

STAMPA
IN PRINT - Settimo Milanese (MI)

DISTRIBUZIONE
Sode-Via Bettoni, 18
20092 Cinisello B. (MI)
Autoregolazione del Tribunale di Milano n°445
del 19/12/1978 - Spedizione in abbonamento
postale 50

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n°819 del 25-12-1990
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti
 esclusivi per l'edizione italiana di Computer
 and Videogames sotto licenza EMAP
 PUBLICATIONS U.K.



Associato al
Consorto Stampa
Specializzata
Tecnica

La tiratura e la diffusione di questa
 pubblicazione sono certificate da Piccola
Print & Young secondo l'Appuntamento CCSI.
Certificato CCSI n. 655 del 30/9/93 relativo al
periodo luglio '93-giugno '93.

Il Gruppo Editoriale Jackson pubblica inoltre le
 seguenti riviste: Amiga Magazine, Automazione
 Oggi, Bit, Elettronica Oggi, E.O. News,
 Farsi Edizioni, Inalgebra, Informatica Oggi
& Unix, Insegnamento, L'Espresso, Market
 Espresso, Meccanica Oggi, PC Poppy, PC
 Magazine, Programmazione, Rivista di Meccanica,
 Rivista di Meccanica Internazionale, Edison,
 Strumenti Musicali, Trasporti Industriali, Watt.

S O M M A R I O

8 MAILBAG

E' morto il re, viva il re! Ecco a voi il sosia del mitico Antonio Albanese, al secolo Antonio "Log" Loglisci, nella sua prima parodia della posta... Non prendetelo troppo sul serio, altrimenti tra qualche mese CVG sarà un inserto di Mailbag!

18 NEWS

Scusate, ma abbiamo la pancia troppo piena per tutti gli "abbuf-fet" ai quali siamo stati costretti a partecipare in occasione delle presentazioni prenatalizie, per cui non ce la facciamo proprio più a scrivere di tutte le novità in arrivo...

22 PREVIEW

Dopo aver visto tutti i giochi da recensire eravamo tentati di sopprimere le anteprime questo mese, ma poi è venuto fuori lo stesso qualcosa di succoso all'ultimo momento...

CADILLAC e DINOSAURS 24
FIFA SOCCER 30

FX FIGHTERS 22



IRON SOLDIER 28 MUTANT RAMPAGE 26 SENSIBLE WORLD OF SOCCER 32



36 HARDWARE CORNER

3DO BLASTER 39
Come trasformare il vostro PC nella macchina definitiva: un'anteprima esclusiva della magica scheda della Creative.



SPECIALE JOYSTICK 38
CD Verde dà una mano ai più imbranati nel picchiaduro con un set di joypad programmati e programmabili!
KIT CREATIVE 36
Come farvi una scorpacciata di

videogiochi con la scusa di fare un convenientissimo regalo di Natale al vostro PC.

136 PLAYMASTER

E' andato... lo rivedremo mai più? Gabrio è in quel di Udine a marciare al "ritmo" di un simpatico caporale... e poi si lamentava quando doveva scrivere sei pagine in una notte!

142 KILLED GAMES

Maurizio si sta facendo una scorpacciata dei suoi giochi preferiti, gli shoot 'em up, ma non si dimentica di voi, cari picchiadurofili!

152 PINBALL WIZARD

Il caro "Wiz" si è divertito a stuzzicare Maurizio, invitandolo al "Pinball Expo" di Chicago... Speriamo almeno che ci porti qualche tonnellata di gadget!

154 ZIBALDONE LUDICO

"Cerco disperatamente un "Signore degli Abissi" in cambio di

MARIO

DICEMBRE 1994

43

un "Drago di Shivan"... Nooooo! Magic sta per invadere anche il nostro mercatino!

156 BOARD GAMES

Va bene che la sua mole è piuttosto considerevole e che questo è il numero di Natale, ma Paolo si sta allargando troppo

44 REVIEW

Che scorpacciata! Ben 49 titoli per un mese di supergorduria ludica. Non c'è nient'altro da dire...

32X

- VIRTUA RACING 44
- SPACE HARRIER 46
- COSMIC CARNAGE 46

AMIGA

- DREAMWEB 68
- MORTAL KOMBAT II 52
- ZEEWOLF 48



AMIGA 1200

- ALADDIN 64

CD32

- ARCADE POOL 58

GAME BOY

- LEMMINGS 2 122

GAME GEAR

- THE EXCELLENT DIZZY COLLECTION 88
- WWF RAW 86

MEGA CD

- SOUL STAR 128

MEGA DRIVE

- BOOGERMAN 104



- LEMMINGS 2 122
- MAXIMUM CARNAGE 106
- MICROMACHINES 2
- TURBO TOURNAMENT 117
- PITFALL THE MAYAN ADVENTURE 108
- ROCK-MAN MEGA WORLD 126



- SHAQ FU 130
- ZERO TOLERANCE 114

NEO GEO CD

- AERO FIGHTERS 2 72

PC

- ALIEN LEGACY 76
- ARCADE POOL 58
- COLONIZATION 60
- DELTA V 62
- LORDS OF THE REALM 56
- MAGIC CARPET 74



- QUARANTINE 65
- SYSTEM SHOCK 54

PC CD-ROM

- ECSTATICA 49



- NOVASTORM 70



SUPER GAME BOY

- NBA JAM 80



- PAGE MASTER 78
- SAMURAI SPIRITS 84

SUPER NES

- BONKERS 134
- BREATH FIRE 96
- DEMON BLAZON 98
- DRAGON BALL Z 3 116
- DONKEY KONG COUNTRY 90



- KIRBY 102
- MAXIMUM CARNAGE 106
- MICHAEL ANDRETTI INDY CAR 112
- NEWMAN HAAS INDY CAR 110
- PAC-MAN 2 100
- PITFALL THE MAYAN ADVENTURE 108
- RIDER'S SPIRITS 124
- SHAQ FU 130
- SUPER PUNCH-OUT 95



- SUPER RETURN OF JEDI 132
- WILD SNAKE 120

SUPER NES

VIRGIN

BITMAP BROS.

PICCHIADURO

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

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

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

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

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



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

LA NUOVA PAGELLA

I PUNTEGGI

90+
Un C+VG
HITI!
Classico:
da
comprare
assolutamente!
70-89



Un gran bel gioco che non è diventato un HITI 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!

E' Natale. Periodo di grandi feste per tutti, ma per noi rappresenta anche un anniversario. E' un anno che questa redazione ha preso le redini di CVG, e in quest'anno non c'è stato numero in cui non abbiamo trovato qualcosa di nuovo per migliorare la rivista, anche se non tutto è visibile da voi lettori. Permettete quindi di ringraziare tutti coloro che hanno contribuito a far raggiungere l'attuale livello di CVG: fa piacere constatare che le notti trascorse insonni a lavorare sono servite a creare qualcosa di valido! E devo dire che fa ancora più piacere quando si riesce a parlare di tutto ciò che c'è in circolazione attualmente nel mondo dei videogiochi. Il livello dei giochi si sta impennando a dismisura: basta vedere quanti "CVG HIT" ci sono negli ultimi tempi. E cominciano a cambiare anche i canoni di paragone: Donkey Kong Country fa scoprire un altro mondo sul Super Nintendo, ad esempio. Il che suggerisce che forse c'è ancora spazio per le console, almeno nella fascia medio-bassa, anche se il PC continua a proporre giochi da far paura, su CD-ROM e non. Auguri di Buone Feste a tutti!

MAURIZIO MICCOLI

LE ICONE DI C+VG

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

WOW!

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

MAH!

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

E L'ORA DELLA PUNIZIONE!

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

L'EQUALIZZATORE

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

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

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

Esclusivo

IL NUMBER ONE DEL PICCHIADURO



MORTAL KOMBAT® II

disponibile anche per
AMIGA

Richiedilo al tuo rivenditore di fiducia

Distributore esclusivo per l'Italia



Halifax Srl Via Giovanni Labus n. 15/3 - 20147 Milano - Tel. 02/48300383 - Fax 02/48300406



ATTENZIONE!!! Quello che vi accingete a leggere fa parte di una nuova epoca. Mani pulite è giunta fino a CVG e la sua seconda era sta per avere inizio. Consideratelo pure come l'anno zero della Mail Bag. Considerate tutto quello apparso prima come preistoria. Questo vi permetterà di leggere la rubrica con una mentalità diversa, libera, sganciata da ogni forma di pregiudizio e aperta a nuove esperienze. Voglio che cancelliate quella forma puerile di narcisismo che fino a ieri vi ha fatto scrivere a CVG molte lettere al solo scopo di vedere il proprio nome, piccolo e insignificante, sulle pagine di questa rivista (ma ci stai dicendo che siamo proprio "stroo...". NdLettori - Ahlahlah... mi sa tanto che dopo l'epoca di "Mai dire gol" e "Mai dire TV" sta per iniziare quella di "Mai dire CVG" NdZioMau). Sappiate che i nomi si dimenticano presto, mentre le idee rimangono impresse per sempre, perché da esse si possono astrarre concetti generali da adattare alla propria mentalità, ai propri bisogni, al proprio modo di vivere. Voglio inoltre che usciate da quel vostro fragile guscio di pigrizia, che da sempre vi protegge da ogni tipo di esposizione alla realtà quotidiana. Collegare il cervello a quella mano che stringe la penna! (Aridaje... NdMaoMao). Esprimetevi liberamente, fateci sapere come la pensate. Vogliamo sentire la vostra voce per migliorare il vostro principale strumento di guida agli acquilati. Abbiamo voglia di notare in mezzo alle lettere. Abbiamo voglia di rivoltarci dalle risate. Fateci ridere. Spediteci consigli, opinioni, sensazioni, intuizioni, racconti, barzellette, scherzi... Scatenate polemiche. Mandateci lettere di fuoco: vogliamo che queste pagine siano calde, scottanti. Lettori di CVG, fateci godere! L'indirizzo al quale mandare le vostre "esplosioni" epistolari è sempre lo stesso:

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

a cura di ANTONIO "LOG" LOGGICCI

LA FINE DI UN MITO

Grandissima redazione di CVG, sono un vostro accanito lettore di Cesena, ho 14 anni e posseggio un Amiga 500 Plus. Questa mattina comprando la citata rivista sono rimasto molto deluso dai pochi titoli

(1 solo) che avete recensito per il mio computer. Tutti i mesi aspetto con ansia l'uscita di CVG, ma già da due mesi i titoli per Amiga sono calati sensibilmente, e non solo nella vostra rivista. Inoltre sul numero 39 avete recensito giochi per Amiga (Arcade pool, Elfmania, Sierra Soccer,



Super Methane Bros) che le altre riviste del settore hanno recensito mesi prima. Infatti, ancora voi (questa lettera ha il sapore di un'inquisizione! NdLog), non avete recensito Sensible Soccer 1.2, Kick Off 3 e altri titoli per Amiga che le altre riviste hanno già recensito. Uno dei parecchi difetti, per non dire l'unico, è proprio questo: recensite alcuni titoli parecchi mesi dopo la loro uscita (esagerato! A pagina 293 puoi trovare la recensione in anteprima mondiale di Pac-Man, un gioco che a mio avviso diverrà un classico. NdLog). Le altre riviste del settore recensiscono giochi parecchi mesi prima di voi (sto parlando esclusivamente del computer) ed è per questo che denuncio una certa noncuranza che voi avete nei confronti dell'Amiga. Se è per ragione di spazio allora non posso che essere d'accordo con altri lettori che, come me, sono favorevoli all'aumento del prezzo della rivista per un numero di pagine maggiore. Gianluca Giorgini Cesena

Spett. Redazione della rivista CVG sono un vostro affezionato lettore ed apprezzo molto la vostra rivista, reputandola molto seria (Ah! Ah! Buona questa... Ehm! NdLog). Ho notato che in questi ultimi tempi, però, questa rivista si sta orientando verso computer

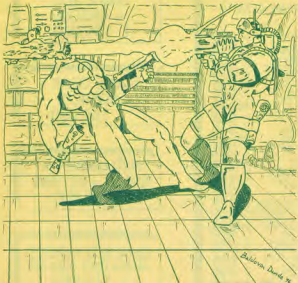
più complessi e costosi, lasciando quasi a bocca asciutta i possessori Amiga. In pratica vengono recensiti quasi esclusivamente programmi per PC e quindi o mi compro uno di essi e butto via il mio Amiga 500, oppure cambio rivista (e ti tieni l'Ami e il tuo problema! NdLog). [...] Si considera disonesto chi compera programmi pirata, in quanto manda in crisi le case produttrici. Domando: vendere un gioco originale a più di 100.000 lire non è disonesto? Perché negli altri paesi i prezzi sono più bassi? Perché in Italia si distribuiscono pochi titoli? Se costassero 40.000 lire al massimo, nessuno il comprerebbe craccati. [...]. Pasquale Pedio Comaredo (Milano)

Queste due lettere rappresentano lo stato d'anima che opprime gli amighisti. Con la Commodore che naviga in cattive acque, questo popolo si sente sempre più disperato e abbandonato. Non prendetevela con noi se di giochi per Amiga ne escono sempre meno. Il tempo passa e la tecnologia avanza. E poi non eravate voi che fino a qualche anno fa derivate i possessori dello Spectrum o del C64 per essere troppo nostalgici e conservatori? Non fraintendetemi, sono anch'io un amighista, solamente non ho problemi ad ammettere l'inizio della



fine di un mito e a cercare altre nuovi mezzi di divertimento. Per i ritardi delle recensioni per Amiga, come per tutti gli altri sistemi, non è certo la mancanza di spazio a crearci questi "problemi" (anche se qualche pagina in più sarebbe la benvenuta, chissà che in futuro...); infatti noi recensiamo i giochi solo quando abbiamo in mano il prodotto finito, nella confezione e col manuale che verranno distribuiti, o su dischi o Eprom arrivati direttamente dalle software house (questa è la linea editoriale della nostra rivista: anche noi sappiamo come fare per avere a disposizione materiale "pirata", come chiunque lavori in questo settore, ma ci pare più corretto cercare di utilizzare materiale originale, per non farvi comprare un gioco con caratteristiche diverse dalla versione definitiva... NdMaurizio). D'altro canto la nostra è una rivista orizzontale, una sorta di contenitore in cui cerchiamo di far

entrare un po' di tutto per tutti i gusti: quindi non facciamo parte di quella categoria di riviste che pur di riempire le pagine fanno passare per giochi definitivi quelle che in realtà sono delle "beta-version" (cioè giochi non definitivi, che le software house inviano con la dicitura "PREVIEW ONLY"... NdMaurizio). Infine la questione della pirateria, questa piaga che tormenta e accompagna il mondo del videogiochi fin dalla sua nascita. Non mi sento di dare giudizi morali, anche perché c'è già troppa gente che lo fa. E' inutile giustificare la pirateria dietro la palla dei prezzi troppo alti, perché sappiamo benissimo che i giochi si duplicherebbero anche se costassero solo diecimila lire. Tanto per fare un esempio, quanti di voi hanno comprato i giochi originali a basso prezzo nelle edicole? Se comunque avete altre facce di questa medaglia da analizzare sono pronto per qualsiasi confronto costruttivo.





MEGA DRIVE

ACQUATIC GAMES	L. 49.000
AGASSI	L. 49.000
ALEX KIDD	L. 29.000
ALIEN STORM	L. 29.000
ALISIA DRAGON	L. 19.000
ART OF FIGHTING	L. 129.000
ASTERIX	L. 99.000
BARKLEY	L. 99.000
BASEBALL MIBPA E.A.	L. 119.000
BATMAN RETURN	L. 39.000
BATTLE TOADS	L. 59.000
BOB	L. 99.000
BUSSY II	L. 119.000
BURNING FORCE	L. 29.000
CAPTAIN AMERICA	L. 69.000
CASTELVANIA	L. 99.000
CASTLE OF ILLUSION	L. 39.000
CHAKAN	L. 69.000
CHAMPIONS WORLD CLASS	L. 99.000
CHELOVY	L. 59.000
CLIFF HANGER	L. 79.000
COLUMNS IV	L. 89.000
CRACK DOWN	L. 39.000
CRUE BALL	L. 59.000
CYBER BALL	L. 39.000
DARK CASTLE	L. 19.000
DEAR & RETURN OF SUPERMAN	TELEFONARE
DEATH DUEL	L. 39.000
DECAP ATTACK	L. 19.000
DINOSAURS	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 69.000
DRAGON BALL Z	L. 49.000
DUNE II	L. 109.000
EA TENNIS	L. 119.900
ECCO THE DOLPHIN	L. 49.000
ETERNAL CHAMPION	L. 79.000
F-117 NIGHT STORM	L. 49.000
FATAL FURY II	L. 129.000
FATAL LABYRINTH	L. 39.000
FIFA 95	TELEFONARE
FIFA INT. SOCCER	L. 95.000
FUNSTONES	TELEFONARE
FORGOTTEN WORLD	L. 29.000
GAIN GROUND	L. 29.000
GAUNTLET IV	L. 89.000
GENERAL CHAOS	L. 49.000
GENERATIONS LOSTE	L. 119.000
GOLDEN AXE II	L. 39.000
GRANDE SLAM TENNIS	L. 49.000
GUNSTAR HEROES	L. 69.000
CYNICUS	L. 39.000
HAUNTING	L. 89.000
HERZOG	L. 29.000
HIPER DUNK	L. 99.000
HOCK	L. 99.000
HYLDEE	L. 39.000
LIBRO DELLA GIUNGLIA	L. 119.000
J. MADDEN NFL 95	TELEFONARE
JAMES BOND 007	L. 69.000
JAMES BOND II	L. 29.000
JAMES BOND III	L. 29.000
JAMMIE	L. 89.000
JEWEL MASHER	L. 29.000
JOE MONTANA II	L. 39.000
JOHN MADDEN 92	L. 39.000
JORDAN VS BIRD	L. 59.000
JUNGLE STRIKE	L. 89.000
JURASSIC PARK	L. 69.000
KID CHAMELEON	L. 39.000
KING SALMON	L. 69.000
LAWYERMAN	L. 119.000
LETHAL ENFORCE II	L. 149.000
LHX ATTACK	L. 49.000
LIBERTY OR DEATH	L. 119.000
LION KING	L. 29.000
MARIO ANDRETTI RACING	L. 109.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L. 29.000
MOON LIGHT RESISTANCE	L. 29.000

MEGA DRIVE

MOON WALKER	L. 39.000
MORTAL KOMBAT	L. 79.000
MORTAL KOMBAT II	L. 115.000
MURPHY LEAGUE HOCKEY	L. 49.000
MYSTIC DEFENDER	L. 29.000
NBA ALL STAR CHALL.	L. 59.000
NBA JAM	L. 95.000
NBA LIVE 95	L. 119.000
NHL HOCKEY 95	L. 119.000
NORAM'S	L. 99.000
POPULUS	L. 39.000
OUT RUN	L. 39.000
PELE	L. 69.000
PHANTASY STAR II	L. 39.000
PIG SKIN	L. 69.000
PINK GOES TO HOLLYWOOD	L. 99.000
POPULUS	L. 39.000
POWER RANGERS	L. 129.000
PRINCE OF PERSIA	L. 89.000
PUCK ROGERS	L. 39.000
RASTN SAGA II	L. 29.000
RED ZONE	L. 129.000
RING OF POWER	L. 39.000
ROCK & ROLL RACING	TELEFONARE
ROCKET NIGHT ADV.	L. 69.000
SAMPRAS	L. 109.000
SHADOW DANCER	L. 29.000
SHAQ FU	L. 119.000
SHINING FORCE II	L. 139.000
S.I.C.C.	L. 39.000
SOCCER II	L. 109.000
SONIC 3	L. 99.000
SPACE HARRIER	L. 39.000
SPEED BALL 2	L. 39.000
STAR FLIGHT	L. 39.000
STREET OF RAGE III	L. 39.000
STRIDER	L. 59.000
STRIDER II	L. 59.000
SUPER SHINOBY	L. 49.000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 159.000
SUPER THUNDER BLACK	L. 139.000
SWITCH OF SODAN	L. 39.000
SYLVESTER & TWITTY	L. 119.000
T2 J.D.D.	L. 59.000
TA SPORT TENNIS	L. 119.000
TECNO CLASH	L. 79.000
TERMINATOR	L. 59.000
TINY TOON ALL STAR	L. 109.000
TORQUINMANIA	L. 129.000
TRUXTON	L. 29.000
TURRICAN	L. 79.000
TWIN HAWK	L. 39.000
URBAN STRIKE	L. 119.000
VIRTUAL PIBALL	L. 59.000
WENT UZ	L. 79.000
WONDER BOY II	L. 39.000
WORLD CUP ITALIA 90	L. 19.000
WRESTLE BALL	L. 39.000
WRESTLUNMANIA	L. 19.000
XENON 2	L. 39.000
ZOOZ	L. 69.000
ZOOM	L. 39.000

GAME BOY

4 IN 1 FUN RPK VOLUME 2	L. 65.000
ADVENTURE ISLAND II	L. 59.000
BATTLE BULL	L. 49.000
DENNIS THE MENACE	L. 69.000
DONKEY KONG	L. 69.000
DRACULA (BRAM STOKER)	L. 59.000
FUNSTONES	TELEFONARE
GOLF	L. 49.000
HUDSON HAWK	L. 55.000
NOI JONES & THE LAST CRUSADE	L. 49.000
JURASSIC PARK	L. 49.000
JURASSIC PARK	TELEFONARE
LAST ACTION HERO	L. 55.000
LIBRO DELLA GIUNGLIA	L. 79.000
LITIA'S SUMMER	L. 39.000
MEGALT	L. 39.000
MOE'S LEMME CHALLENGE	L. 69.000
MICRO MACHINE	TELEFONARE
NBA JAM	L. 49.000
NINJA BOY 2	L. 59.000
OUT OF GAS	L. 59.000
OUT TO LUNCH	L. 49.000
PIT-FIGHTER	L. 39.000
POWER RANGERS	L. 69.000
PYRAMIDS OF RA	L. 39.000
RAYS DAYS	L. 65.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 69.000
SAMURAY SHODOWN	TELEFONARE
SPORT ILLUSTRATED	L. 69.000
3RD TIER SHANNERSBARY	L. 49.000
SUPER BATTLETANK	L. 69.000
SUPER MARIO LAND	L. 39.000
SUPER MARIO LAND 2	L. 49.000
SUPER MARIO LAND 3	L. 65.000
TARZAN	L. 49.000
THE HUMANS	L. 49.000
TITUS THE FOX	L. 59.000
TRACK AND FIELD	L. 59.000
UNIVERSAL SOLDIER	L. 39.000
WAVE RACE	L. 39.000
WORLD USA '94	L. 69.000
ZOOZ	L. 59.000

GAME GEAR

AGASSI TENNIS	L. 79.000
ALIEN II	L. 59.000
ALIEN SYNDROME	L. 49.000
BATTLE TOADS	L. 75.000
CAESARS PALACE	L. 79.000
CHOPPLIFTER III	L. 75.000
COOL SPOT	L. 49.000
DAFFY DUCK	L. 65.000
DESERT STRIKE	L. 59.000
DOLPHIN II	TELEFONARE
DOUBLE DRAGON	L. 49.000
DRACULA	L. 39.000
F1 (DOMARK)	L. 59.000
FIFA SOCCER	TELEFONARE
GEAR WORKS	L. 75.000
HOCK	L. 39.000
LION KING	TELEFONARE
MORTAL KOMBAT II	L. 79.000
OLYMPIC GOLD	L. 49.000
PAC ARRACK	L. 69.000
PAPER BOY 2	L. 49.000
PRINCE OF PERSIA	L. 39.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 75.000
ROBOCOP VS. TERMINATOR	L. 49.000
SAMURAY SHODOWN	TELEFONARE
SIDE POCKET	L. 85.000
SONIC SPINBALL	L. 65.000
SPACE HARRIER	L. 49.000
SURF SMASH TV	L. 69.000
SURF-NINJA	L. 69.000
THE BERLIN WALL	L. 39.000
WHEEL OF FORTUNE	L. 65.000
X-MEN	TELEFONARE

ATTENZIONE ARIVIVIS DONERÀ UN

A TUTTI COLORO CHE
UN VIDEOGIOCO!!!

NOVITÀ

MEGA DRIVE

FIFA 95
LION KING
EARTH WORM JIM
NBA LIVE 95
TINY TOON ALL STARS
J. MADDEN NFL 95

GAME BOY

FUNSTONES
MICRO MACHINES
JURASSIC PARK 2
NBA JAM
SAMURAY SHODOWN
TARZAN

GAME GEAR

DOLPHIN II
FIFA SOCCER
SAMURAY SHODOWN
X-MEN
CAESARS PALACE
LION KING

OFFERTE

GAME BOY
+ GIOCO
L. 139.000

GAME GEAR +
SONIC 2
L. 189.000

MEGADRIVE II +
GIOCO + JOY PAD
L. 239.000

GAME BOY + GIOCO
+ BORSA PORTA GAME BOY
L. 169.000

SIMPATICO "OMAGGIO A SORPRESA"

**ACQUISTERANNO
CHIAMA SUBITO!!!**

1° NEGOZIO A CORSO (MILANO)
VIA S. GIOVANNI 26
Tel./Fax. 02-4408143

VIDEO
GAMES
COMPUTER

ARIVIVIS

VIDEO
GAMES
COMPUTER

SUPER NINTENDO

ALL AMERICA CHAMPIONSHIP FOOTBALL	L. 69.000
ARCANIA	L. 49.000
BATMAN RETURNS	L. 89.000
BAZOOKA BLITZ KRIBBLE	L. 79.000
BILL LAMBER COMBAT BASKETBALL	L. 59.000
BLACK TORNE	L. 129.000
BOB	L. 99.000
BOMBER MAN 2	L. 179.000
BONKERS	L. 109.000
CACOMA KNIGHT	L. 99.000
CALIFORNIA GAMES	L. 89.000
COLLIMANS	L. 199.000
COTTON	L. 149.000
DARIUS TWIN	L. 49.000
DAVID GEAINE'S MISING TENNIS	L. 49.000
DEAD DANCE	L. 49.000
DIMENSION FORCE	L. 49.000
DONKEY KONG COUNTRY	TELEFONARE
DOUBLE DRAGON 5	L. 139.000
DRAGON	L. 129.000
FAMILY DOG	L. 79.000
FATAL FURY 2	L. 69.000
FINAL FANTASY III	L. 159.000
FINAL FIGHT 2	L. 49.000
FLASH BACK	L. 79.000
FLINSTONES	TELEFONARE
G. FOREMAN BOXING	L. 79.000
GOODS	L. 49.000
GUN FORCE	L. 99.000
HOME ALONE 2	L. 49.000
HULK	L. 119.000
HUMAN GRAND PRIX	L. 99.000
ILLUSION OF GAIA	L. 149.000
INDINO (WAY OF THE NINJA)	L. 69.000
JAKI CRUSH	L. 99.000
JAMES FOND	L. 99.000
JORDAN ADVENTURE	L. 129.000
JURASSIC PARK	L. 79.000
KARL RIKEN JR. BASEBALL	L. 69.000
KING OF THE MONSTER II	L. 129.000
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	L. 59.000
LAST ACTION HERO	L. 89.000
LEGEND	L. 109.000
LEMMINGS II	L. 129.000
LETHAL WEAPON	L. 89.000
LUON KING	TELEFONARE
MAGIC ADVENTURE	L. 99.000
MICRO MACHINES	TELEFONARE
MORTAL KOMBAT	L. 79.000
MORTAL KOMBAT II	L. 139.000
NCW WRESTLING	L. 99.000
HHL HOKEY 95	TELEFONARE
NINJA BOY	L. 89.000
OUT TO LUCH	L. 99.000
PINBALL DREAM	L. 89.000
PINK GOES TO HOLLWOOD	L. 89.000
PIT-FIGHTER	L. 89.000
ROCKY RODENT	L. 99.000
ROMANCE III	L. 89.000
SENGOKU	L. 99.000
SHADOWRUN	L. 79.000
SHAO FU	L. 129.000
SLAM MASTER	L. 119.000
SMASH TENNIS	L. 119.000
SONIC BLASTMAN	L. 49.000
SPACE ACE	L. 59.000
SPECTRE	L. 99.000
SPIDERMAN X-MEN	L. 69.000
SUPER NINJA BOY	L. 89.000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 149.000
SUPER WRESTLE MANIA	L. 89.000
T2 ARCADE GAME	L. 59.000
T2 JUDGMENT DAY	L. 99.000

CD 32

THE CAOS ENGINE	L. 49.000
THE LOST VIKINGS	L. 39.000
THE SEVEN GATES	L. 29.000
TRIVAL PULSPLIT	L. 39.000
TROLLS	L. 39.000
ULTIMATE BODY BLOW	L. 29.000
WEMBLEY	L. 39.000
WILD CUP SOCCER	L. 39.000
ZOOL	L. 29.000
ZOOL 2	L. 39.000

SUPER NINTENDO

TAZ-MANIA	L. 69.000
THE GREAT WALDO SEARCH	L. 49.000
THE LAWN MOWER MAN	L. 59.000
THE ROCKETER	L. 59.000
TIME SLIP	L. 69.000
TIME TRAX	L. 99.000
TOPOLINOMANIA	L. 139.000
FURTLES IN TIME	L. 49.000
UTOPIA	L. 89.000
VAL D'ISERE	L. 129.000
WAGAN ISLAND	L. 49.000
WING COMMANDER	L. 59.000
WINGS II	L. 99.000
WINTER OLYMPIC	L. 99.000
WORLD HEROES II	L. 139.000
X-MEN	TELEFONARE
YOSHI'S SAFARI	L. 89.000

3DO

20 TH CENTURY	L. 89.000
ALONE IN THE DARK	L. 119.000
BLOND JUSTICE	L. 79.000
BURNING SOLDIER	L. 119.000
COWBOY CASINO	L. 99.000
DEMOLITION MAN	L. 129.000
FIFA SOCCER 95	L. 129.000
GEX	L. 129.000
GUARDIAN WAR	L. 119.000
JAMMII	L. 129.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 129.000
YOYU PAD SUPPLEMENT	L. 79.000
JURASSIC PARK	L. 79.000
LEMMINGS	L. 89.000
LEMMINGS CHRONICLES	L. 129.000
MAD DOG II	L. 129.000
MEGA RACE	L. 109.000
MICROCOSM	L. 109.000
MYSTERY ADVENTURE	L. 129.000
NOVASTORM	L. 129.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	L. 139.000
OUT OF THIS WORLD	L. 109.000
PATAANK	L. 129.000
PUTT & PUTT	L. 99.000
REAL PINBALL	L. 99.000
ROAD RASH II	L. 119.000
SAMURAI SHODOWN	L. 139.000
SEWER SHARK	L. 99.000
SHADOW	L. 109.000
SIA YER	L. 129.000
SPACE ACE	L. 129.000
SPACE SHUTTLE	L. 109.000
STELLAR 7	L. 89.000
SUPER MODEL	L. 59.000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 129.000
THE ANIMALS	L. 89.000
THEME PARK	L. 129.000
TWISTED	L. 99.000
VR - STALKER	L. 129.000
WAY OF THE WARRIOR	L. 109.000
WOODY WOODPECKER	L. 69.000

CD 32

ALFRED CHICKEN	L. 39.000
ARABIAN NIGHTS	L. 39.000
ASTERIX	L. 29.000
BANSHEE	L. 39.000
BATTLE TOADS	L. 39.000
CHUCK ROCK	L. 39.000
DANGEROUS STREET	L. 39.000
DENNIS	L. 39.000
ELITE FRONTIER	L. 49.000
FIELDS OF GLORY	L. 79.000
FLY HARDER	L. 39.000
GAMES 1	L. 39.000
GUNSHIP 2000	L. 39.000
HEINDAL 2	L. 39.000
HUMANS	L. 39.000
J.BARNES F.	L. 39.000
JET STRIKE	L. 39.000
LABYRINTH	L. 49.000
LAST NINJA 3	L. 29.000
LEMMINGS	L. 39.000
MICROCOSM	L. 59.000
MORPH	L. 29.000
MYTH	L. 39.000
NAUGHTY ONES	L. 29.000
NICK FALDO GOLF	L. 39.000
NIGEL MANSSELL	L. 29.000
NIGEL MANSSELL	L. 39.000
PINBALL DREAM	L. 29.000
PIRATES GOLD	L. 39.000
PROJECT X-F17 CHALL	L. 39.000
RYDER CUP GOLF	L. 39.000
SABRE TEAM	L. 49.000
SENSEIBLE SOCCER	L. 39.000
STRIKER	L. 39.000
SUPER FROG	L. 35.000
SUPER PUTTY	L. 39.000

MASTER SYSTEM

ALIEN 3	L. 39.000
CHUCK ROCK 2	L. 39.000
COOL SPOT	L. 39.000
DESERT STRIKE	L. 39.000
DONALD DUCK 2	L. 49.000
DRACULA	L. 29.000
JURASSIC PARK	L. 49.000
OLYMPIC GOLD	L. 39.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 39.000
SUPERMAN	L. 39.000

NOVITÀ

S. NES

DONKEY KONG COUNTRY
LUON KING
X-MEN
NHIL HOKEY 95
FLINGSTONES
MICRO MACHINE

NEO GEO CD

THE KING OF FIGHTER 94
MUTATION NATION
WORLD HEROES II
WORLD HEROES JET
KING OF THE MONSTER 2
SENGO KU

3 DO PANASONIC

THEME PARK
SAMURAI SHODOWN
OFF WORLD INTERC.
NOVASTORM
SUPER STREET FIGHTER II
SPACE ACE
FIFA SOCCER 95

**NEO GEO
CD
L. 990.000**

**SUPER NES +
JOY PAD + CAVO SCART
L. 249.000**

**SUPER NINTENDO
+ STARWING
L. 259.000**

**3 DO PANASONIC
+ GIOCO
L. 949.000**

CONSOLLE



IL MAGO DEI VIDEOGIOCHI

Strepitosa redazione di CVG, mi chiamo in codice Rambo (o Rimba? NdLog) M. G., è la prima volta che vi scrivo e mi piacerebbe che la mia lettera fosse pubblicata. Sono un ragazzo di 23 anni e possiedo un'Amiga 500 da almeno cinque anni durante i quali ho finito ben 158 giochi senza vite infinite (e i "continue" dove li mettiamo?NdMaurizio), ci credete? Ho anche uno strano hobby che consiste nel registrare le partite con il videoregistratore e spesso questo accade all'insaputa di mio padre che, se solo mi scoprisse, mi inflirebbe direttamente nell'altolleggio dei dischetti. Vi ho inoltre scritto per farvi alcune domande e vi ringrazio molto nel caso doveste rispondermi.

- 1) Generalmente in quanto tempo finite i giochi?
- 2) Possibile che insieme alle versioni Super Nintendo e Mega Drive di Mortal Kombat 2 non sia uscita anche quella

per Amiga? Quanto dovremo aspettare per vederla?

- 3) La testina di lettura di un'Amiga 500 che durata può avere?
 - 4) Volevo sapere se saranno convertiti per Amiga i seguenti giochi: Street of Rage ed Ecco the Dolphin.
 - 5) Vi ringrazio tanto per il badge di Mortal Kombat.
 - 6) Siete i migliori, combattete così!
- Rambo M. G.
Milano

Complimenti! Finire 158 giochi usando l'invulnerabilità al posto delle vite infinite è senza dubbio un record! Ma passiamo alle tue domande di interesse generale.

- 1) Devi sapere che la nostra è una redazione di campioni. Io distruggo i giochi di calcio in meno di un quarto d'ora. Gabrio finisce i platform nel giro di poche ore. Mazok disintegra i picchiaduro con la stessa velocità con cui Carlo finisce i giochi di strategia e d'avventura. Per non parlare di

Maurizio, che definio il mago degli sparattutto e del puzzle-game potrebbe risultare riduttivo. Solo il povero Jumpy è un disastro. Nonostante la sua costante applicazione, non riesce mai a vedere il secondo livello di un qualunque gioco. Che ci volete fare, ogni redazione ha la sua pecorella nera (scusa, ma allora Frank che razza di pecora è? NdMaurizio) (Forse allena... NdCarlo).

- 2) Le possibilità di vedere questo titolo su Amiga non sono molte, ma non disperare.
- 3) Ma ti pare una domanda a cui posso rispondere per quelle quattro lire che mi danno?!
- 4) Esattamente fra 5 e 6 secondi, anno più anno meno.
- 5) De nada!
- 6) Lo sappiamo, ma fai bene a ricordarcelo!

CVGISSIMA

Dylanitissima redazione di CVG, (ehm, mi sa che ho sbagliato giornale) sei bellissima, simpaticissima, elegantissima, rovinatissima, ciao sono Elenio, dai dai dai...(oggi proprio non ci siamo) sono ancora io, il paninaro (ok, ok, adesso la smetto): sono un vostro affezionato lettore (insom-

ma, ci vuoi dire come cavolo di chiami? NdTutti) (no, non ve lo dirò mai che mi chiamo Marco Soldano Nd Mestesso!)[Ogni commento mi pare superfluo! NdLog]. Innanzitutto vorrei farvi i miei complimenti per i miglioramenti apportati alla rivista (vedi recensioni più complete e ordinate) e per i nuovi articoli come gli Special e gli Hardware Corner. L'idea di inserire uno speciale joystick è stata fantastica (anche se un'altra rivista ci ha pensato prima di voi)[se è per questo ci hanno pensato un po' tutte... bisogna vedere poi come sono stati fatti questi "speciali"... NdMaurizio] Siete MITICI. Questa è la seconda lettera che vi scrivo (spero che i consigli contenuti nella prima vi siano tornati utili) e ancora una volta sono stato spinto dalla marea di lettere di protesta e apologetiche che vi giungono in redazione. E' ora di finirle con questi inutili battibecchi sulla qualità della rivista e dei recensori (ma se siamo i migliori? NdLog). Ognuno di noi ha i suoi gusti, a me CVG piace e la compro volentieri, ma non obbligo nessuno a comprarla e a leggerla. Se c'è qualcuno a cui CVG non

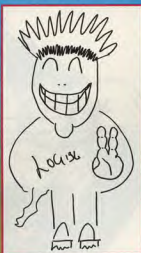
L'ANGOLO DELL'INVENTORE

Dovete sapere che Paolo Moretti di Pomezia (Roma) ha inventato una sorta di trabiccolo per gustarsi al meglio i giochi di guida. Con oggetti di fortuna, quali il volante della Golf di Maurizio, un paio di pedali e il seggiolone del suo fratellino, è infatti riuscito a costruire una sorta di cabinato con cui ha rivestito il povero Joypad. Fargli i complimenti è un dovere, ma permettimi, Paolo, anche alcune domande: "Ma tua mamma non ti dice niente? Non facevi prima ad andare in sala giochi? Sei in cura da qualche strizza cervelli? Hai provato a rifilarla a qualcuno in cerca di prototipi di auto elettriche?" In attesa delle tue risposte, invito gli altri lettori che avessero la stessa mania del nostro simpatico amico a spedirci le descrizioni e le foto delle loro diavolerie: saremo lieti di pubblicarle e derider... ehm, illustrarle!



L'ARTISTA DEL MESE

Complimenti! Non avrete mai immaginato che i lettori di CVG fossero artisti così bravi. La quantità e l'elevata qualità media dei disegni mi ha lasciato senza parole, tanto che, oltre a continuare a pubblicarli ogni mese, ho deciso di premiare simbolicamente con una cornice e con un commento quello che tra tutti si evidenzia per contenuti legati al nostro mondo, per situazioni originali o umoristiche e per un tratto particolarmente curato. Per questo mese il vincitore sono io, visto che mi sembrava ingiusto premiare i disegni arrivati senza avvisarli prima, ma il mese prossimo potreste essere voi. Prima di augurarvi buon lavoro vorrei ringraziare tutti quelli che ci hanno mandato i loro capolavori, quindi il solito nostro mitico Mazok, il fumettoso Fabio Manelli, il ritrattista Riccardo Mirerivno, il mangioffio Fabio Costantini, il bravissimo e prolifico Davide Baldwin (se continui così il pubblico chiederà tutte le parate che vuoi!), il "picchiduroffio" Leandro Domenicale e l'enigmatico Billy Rey Kane.



place che la smettesse di romperci con inutili lettere, farebbe meglio a non comprarla e basta. C'è modo e modo di criticare, ma nessuno dei "protestanti" (vedi "K" Cittati o "Jazz" Sartorio) (come? Siete entrambi cattolici cristiani convinti!) lo ha fatto nella maniera giusta. Fino ad ora abbiamo avuto modo di leggere solo un'accozzaglia d'insulti senza senso. Che CVG abbia dei difetti (problem! Noi abbiamo solo problemi, tra l'altro facilmente risolvibili! NdLog) nessuno lo mette in dubbio, ma non è questo il modo di criticare. Ma passiamo al vero motivo di questa missiva. E' da un bel po' di tempo che i videogiochi non vengono visti di buon occhio dalla società, vuoi per colpa dei giornalisti ignoranti, vuoi per colpa dei pregiudizi infondati e forse anche un po' per colpa di noi videogiocatori. E' ovvio che per noi tutte le accuse che ci vengono rivolte non sono altro che baggianate, ma quante di esse sono realmente false e quante vere? Ed è vero che per noi è un semplice hobby e non più? Quanti di voi riuscirebbero a vivere senza la propria macchina preferita?

(Piccolo esame di coscienza). Prima di salutarci vorrei fare un altro super (Nintendo) mega (Drive) (anche se sono un amighista convinto) compimento alla redazione per l'angolo Killed Games che continua ad essere uno dei miei preferiti. Inoltre vorrei informare tutti i lettori che lo Champions Teams della sala giochi ESTASI di TORREMAGGIORE (FG) sfida chiunque si ritenga un campione di Street Fighter 2 e simili (non vi fate illusioni! Nd Champion Teams). Saluti a tutti e a risentirci! Marco Soldano Torremaggiore (Foggia).

Evidentemente mi sono perso qualcosa di interessante, visto che per metà della tua lettera ci difendi come dei cagnolini davanti a delle belve assetate di sangue. Comunque sia non mi voglio addentare più di tanto in un argomento del quale non sono completamente informato (LICENZIATO! NdDIRETTORE), per cui passo agli interrogativi che ci sottoponi. Prima di tutto vorrei dirti che riproporre un tema tratto e ritratto, come quello di un attacco da parte dei profani al nostro caro mondo dei video-

SUPERNINTENDO

Console + STARWING + F-ZERO	249.000
Console + FIFA SOCCER+ Scart	249.000
Supernintendo + SUPERGAMEBOY	299.000
Supernintendo + STARWING	219.000
Supergameboy Italiano	109.000
Gameboy + Donkey Kong	165.000
Adv Island 2	PAL telefonare
Dragon Bruce Lee	PAL 109.900
Dino Dini Soccer	PAL 115.000
Mickey Mania	PAL 129.900
Lion King	PAL 129.000
Sha Fu	PAL 119.000
Sparkster	PAL 109.000
Donkey Kong Country PAL	139.000
Junior Strike	PAL 129.000
Micro Machines	PAL telefonare
Nba Live 95	PAL telefonare
Spiderman Max Car	PAL 109.000
Vortex FX	PAL 129.000
Legend	PAL 99.000
Street Racer	PAL 99.900
Eart Worm Jim	PAL 129.000

3 D O

Console Europea + Megarace	1.099.000
Console E. + Megarace + Road Rush	1.180.000
Megarace	99.000
World Cup Golf	85.000
Fifa Soccer	109.000
Road Rush	109.000
Star Control 2	95.000
Theme Park	125.000
Mad Dog 2	120.000
Patank	119.000
Jammit	119.000
Demolition Man	129.000
Immortal Desire	79.900
Horde	99.000
Way of the Warriors	119.000

NOLEGGIO - USATO - ASSISTENZA

VENDITA PER CORRISPONDENZA

STARGAMES

Via Sbarre C.li, 210 (di fronte villa Guarna)

REGGIO CALABRIA

Tel. 0330/360817
Tel. e Fax: 0965/593245

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

SPESE DI SPEDIZIONE:
L.6.500 ORDINARIA, L.10.500 CELERE

FIFA SOCCER'95

MD 99.900
SNES Prenotazione 99.900

MEGADRIVE

Megadrive 2 + 2 Pads	ITA	209.900
Megadrive 2 + 2 Pads+ Sonic 3	ITA	279.000
Megadrive 2 + Fifa '95	ITA	299.000
Mega 32X		389.000
Bubsy 2	ITA	95.000
Dino Dini Soccer	ITA	99.900
Eart Worm Jim	ITA	109.000
Fifa Soccer '95	ITA	99.900
Dragon Bruce Lee	ITA	99.900
Sha Fu	ITA	109.000
Lion King	ITA	109.000
Mickey Mania	ITA	109.000
Nba Live 95	ITA	offerta
Rise of the Robots	ITA	offerta
Spiderman Max Car	ITA	99.900
Micro Machine 2	ITA	105.000
Road Rush 3	ITA	telefonare
Rock Roll Racing	ITA	offerta
Sparkster R. Night 2	ITA	99.900
Shining Force 2	ITA	109.000
Flink	ITA	105.000
Sonic & Kuncles	ITA	109.000
Urban Strike	ITA	99.900

MASTERSYSTEM

Mortal Kombat 1	79.000
Mortal Kombat 2	89.000
Ecco the Dolphin	75.000
Lion King	79.000
Dragon	offerta
Street of Rage 2	75.000
Aladdin	75.000
Joypad Con Turbo	25.000

PER FAVORE AMMAZZATEMI QUEL RECENSORE!

Questo spazio è aperto a tutte quelle lettere che si caratterizzano per i contenuti particolarmente minacciosi nei confronti di un recensore, del quale si contesta un articolo in particolare, o il modo di lavorare in generale. Ovviamente saranno prese in considerazioni solo contestazioni ben motivate, educate e soprattutto giuste e umoristiche. Per voi rappresenta l'occasione di dirne quattro direttamente a uno di noi, mentre da parte nostra questo spazio significa migliorare la nostra oggettività. Buona contestazione a tutti!

giochi, senza presentare nuovi spunti di discussione mi induce a pensare che la tua vuole semplicemente essere una voce di protesta, quasi di auto-affermazione, della serie "ci sono anch'io!". Beh, spero che adesso tu sia contento. In ogni caso c'è qualcosa di interessante e di vero in quello che dici, cioè che il videogioco è per noi qualcosa di più di un semplice svago. Penso che quasi tutti provino emozioni più complesse del semplice sollazzo, troppo personali per essere rivelate e troppo sfuggenti per poter essere rinchiusi in una serie di parole.

Questo certa gente non lo capirà mai, non tanto per particolari predisposizioni all'insensibilità, ma solo perché basano sempre i loro sproloqui su quello che hanno sentito dire, piuttosto che su esperienze personali. Bando ai discorsi pallosi, perché ti meriti i ringraziamenti di Maurizio circa i tuoi complimenti sulla sua rubrica. Pensare che stavamo decidendo di sopprimerla! Va be', sarà per un'altra volta.

UNA PALESTRA CHIAMATA VIDEOGIOCO

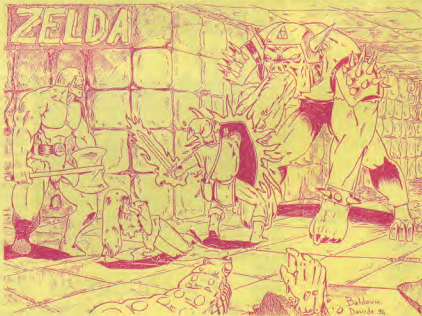
Pulcherrima redazione di CVG, sono ancora io, Tommaso, e questa volta ho deciso di scrivervi a proposito della violenza nei videogiochi in seguito alla risposta data a Marco Nobile nel numero di settembre. Premetto che sono contrario ad ogni forma di censura, sia essa legata all'informazione, sia ai videogiochi, sia ai cartoni animati (AAAARGH, odio quelli della Fininvest! Assassini, criminali, distruggere serie così belle è un atto da censurare! Mi sorgono dei dubbi: ma quelli che operano questi tagli hanno l'autorizzazione dell'autore? E se no, non infrangono i diritti del medesimo?) (queste

domande dovresti farle a K-Magazine, non ti pare? NdLog). Terminata la piccola divagazione ritomo alla mia opinione: secondo me la violenza anche esagerata nei videogiochi non fa male, anzi, spesso aiuta a scaricare la tensione accumulata o una rabbia irrefrenabile (badate bene che sono mie considerazioni). Voglio dire: uno torna a casa incavolato nero, sente la tensione che gli freme dentro e un impulso di FARE DOLORE. A questo punto come si comporta? 1) Piglia a martellate figli-genitori-altri parenti. 2) Si fa una doccia gelata e si becca una broncopolmonite. 3) Mette a pala lo stereo mentre dilania il cuscino. 4) Si accende il suo computer o console e si mette a giocare a MK2 o a Doom, e mentre vede il sangue scorrere a litri sul video, magari si calma anche un po' (oppure sfascia tutto,



oppo succedere). Ora, l'esempio qui portato era spinto al paradosso in quanto un videogioco è sempre un videogioco, per cui se uno è veramente arrabbiato non serve a molto. Tuttavia era anche un esempio come un altro per indicare

come la penso io. Se una persona è sana di mente, un videogioco (o altro) può essere violento quanto gli pare, ma non influirà mai (almeno spero) sui suoi comportamenti, semmai lo impressionerà. [...] E poi diciamocelo, anche



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 o 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

- Elettrotecnica. Impianti elettrici e di allarme - Tecnico installatore di impianti elettrici unifilari
- 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 II PLUS
- Uso del PC in ambiente WINDOWS, WORDSTAR, LOTUS 1 2 3, dBASE II PLUS
- BASIC AVANZATO (GW BASIC - BASICA) Programmazione su personal computer

MS DOS, GW BASIC e WINDOWS sono marchi MICROSOFT, dBASE II è un marchio Ashton Tates 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 dischetti contenenti 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
- TV via STELLE **NUOVO CORSO**
- Tecnico installatore
- Elettronica digitale e microcomputer - Tecnico di programmazione di sistemi a microcomputer
- Elettronica sperimentale **NUOVO CORSO**
- Elettronica per giovani
- Elettraulico - 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 CVN09

AMBIENTE **NUOVO CORSO**

- Tecnico dell'Eccologia e dell'Ambiente

FORMAZIONE AZIENDALE

- Lingua inglese
- Segretaria d'azienda

CORSI SCIOLASTICI

- Scuola Media
- Liceo Scientifico
- Geometra
- Ragioneria
- Maestra d'asilo
- Magistrale
- 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

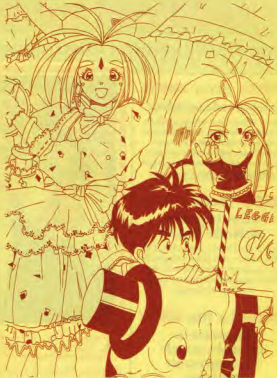
FARE PER SAPERE

PRESA D'ATTO MINISTERO PUBBLICA ISTRUZIONE N. 1/91

una buona dose di violenza simulata ha il suo fascino [...]. Se poi questa violenza è usata come richiamo ad un videogioco insipido (cosa che comunque mi sembra rara), allora sta nell'intelligenza del giocatore fiutare l'inganno ed evitarlo. Bene, ho finito, scusatemi per la lettera un po' lunga (e tu scusami per i tagliuzzii NdLog), ma mi sono fatto trasportare. Tommaso "CAMMY, Moi je t'aime" Terruzzi Arcore (MI).

A parte gli esempi, che anche tu hai definito poco reali, la tua chiusura alla censura mi sembra poco motivata. Sono d'accordo con te che i tagli non possono essere fatti se non in base a criteri precisi ed a conoscenze dirette, ma tuttavia penso che la maggior parte dei videogiocatori si metta davanti al monitor principalmente per divertirsi. Poi potrà anche succedere che qualcuno si sfoghi, ma da qui a porre come alternativa lo smembramento di un parente mi pare un tantino esagerato, anzi, in questo modo non facciamo altro che dare ragione a chi vorrebbe censurare i videogiochi. A parer mio la presenza

della violenza può anche andar bene, l'importante è che non sia gratuita, ma solo a scopo di rendere più divertente e ricco un determinato prodotto. So benissimo che la demenza di certi individui è anteriore all'uso di giochi sanguinolenti, altrimenti verrebbero risolti un gran numero di problemi sociali. So poi altrettanto bene che giocare a MK2 senza sangue è un po' come giocare a pallone senza porte, perché così viene a mancare l'effetto più spettacolare dei nostri sforzi. Tuttavia, lo sfogo fittizio non potrà mai essere paragonato ad uno, per esempio, sportivo, in cui invece è possibile avere riscontri reali dei nostri sforzi e in cui abbiamo anche la possibilità di misurarci con lo spazio e il tempo del nostro mondo. Questo vuole semplicemente significare che un videogioco, per quanto realistico e divertente possa essere, resta pur sempre un modo artificiale di costruire la nostra personalità. Essere capaci di separare la finzione dalla realtà senza frequentare maggiormente la seconda dimensione non ci scarica dell'accusa di essere alienati. Aspetto vostre opinioni a riguardo.



IL FINALONE

Ben, che ne dite? Come ho esordito? Avete delle critiche da muovere verso il mio modo di argomentare o verso il mio modo di impostare la rubrica? Tranquilli, ho ancora in serbo parecchie cartucce da sparare e vi accorderete mese dopo mese come una pernacchia come me potrà apparire seria e demanziale allo stesso tempo. Questo perché il mio intento è quello di rendere il più piacevole possibile questo spazio di conversazione diretta, quindi se avete consigli sono pronto a prenderli in considerazione (per il cestino? Occhio che controllo, eh! NdMaurizio). Prima di salutarvi e lasciarvi alle feste natalizie vorrei farvi alcune richieste circa l'impostazione delle vostre future lettere. 1) Cercate di essere concisi, perché le lettere brevi avranno la precedenza. 2) Cercate di non trattare troppi argomenti alla volta: troppa carne al fuoco rende difficile sia comprendervi che rispondervi. 3) Firmate sempre le vostre lettere (anonimo=cestino! NdMaurizio), indicate il luogo da cui scrivete e, se volete, la vostra età (in anni, ovviamente) e fateci il tutto con disegni, foto e tutto quello che più vi piace! 4) L'umorismo è una dote innata, cercate di non farlo entrare di forza. Infine ringrazio chi ha avuto l'idea geniale di affidarmi questo onorevolissimo compito e tutti quelli che mi vogliono bene. Ciao, miao, bao!

Gioca con Joe!

Il meglio dei
videogiochi
e accessori.

Nintendo

SEGA



GIOKA JOE



Teknos Trading
Importazione e distribuzione video giochi

- ✓ 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.

18100 IMPERIA - VIA G. AMENDOLA, 43
20100 MILANO - VIA DEL MARE, 67/A



TEL. 0183/29.91.91 - FAX 0183/29.07.72
TEL. 02/89.54.00.04 - FAX 02/89.54.06.21

Servizio di listino automatico 24 h - Tel. 0183/29.95.95

DINOSAURI A VOLONTÀ!



Una delle più veloci conversioni da coin-op sta per arrivare sui nostri monitor e, data la mole dei protagonisti, farà sicuramente molto rumore...

A due soli mesi dall'uscita dell'inusuale picchiaturo *Primal Rage*, di cui vi abbiamo parlato in *Killed Games* di un paio di numeri fa (e di cui sentiremo parlare ancora in qualche successo speciale), già si vocifera di future conversioni per sistemi casalinghi. La Time Warner sarà l'incaricata di questo immane lavoro. Le piattaforme di sviluppo saranno probabilmente CD32, 32X, Jaguar, PC CD-ROM, Ultra 64 e 3DO. La prima versione (non ci è stato comunicato per quale di questi sistemi) sarà disponibile nei primi mesi del prossimo anno. Preparatevi ad una massiccia invasione di dinosauri e di altri strani animali preistorici nelle vostre case!



REBEL ASSAULT SU 3DO



Preparatevi a blastare i malvagi imperiali in uno spazio a 32-bit sulla scia delle epiche imprese di Star Wars.

Ci è stato confermato che *Rebel Assault*, lo sparatutto-film interattivo della Lucasarts basato sulla trilogia dedicata a *Star Wars*, farà presto la sua apparizione su 3DO dopo il successo riscontrato per il formato CD-ROM. Non dovrebbero (purtroppo!) esserci sostanziali cambiamenti nello schema di gioco, ma sicuramente tutto girerà con una grafica migliore della versione PC. Tutti i possessori di 3DO dovranno stare molto attenti alle uscite del prossimo anno per non lasciarsi sfuggire questo gioco che si preannuncia già un sicuro successo.

CONTINUA LA DOOM-MANIA...

Tutti i creatori di nuove macchine sembrano voler puntare su un gloco di successo per il lancio sul mercato: quale titolo potrebbe essere migliore di Doom?

Dopo le annunciate versioni di questo mitico gloco (che ha fatto passare notti insonni alla maggior parte dei possessori di PC) per 32X e Jaguar (vedi la preview del numero scorso per ulteriori dettagli), ecco annunciata la prossima uscita di Doom per il mostro tecnologico di casa Nintendo, l'Ultra 64. Il lancio dovrebbe avvenire in contemporanea con quello della console stessa, che potrà contare anche su altri due successi titoli: Killer Instinct e Cruisin' USA. Lo sviluppo del gloco è stato chiaramente affidato alla casa originale, la ID Software, ma la Nintendo of America ha voluto comunque metterci lo zampino insieme alla Williams Entertainment, famosa produttrice di giochi per coin-op (MKII, per citare un titolo a caso) e autrice anche dei due titoli già citati per U64. La Nintendo comunque assicura (e data la mole di lavoro speso ce lo auguriamo) che questo nuovo Doom non sarà uguale ai precedenti, ma conterrà nuovi livelli, nuovi personaggi, grafica migliorata ecc... Staremo a vedere.



BUON NATALE CON... I LEMMINGS!

Pare che molti videogiocatori amino i Lemmings, i tanto simpatici quanto stupidi roditori protagonisti di una lunga serie di titoli della Psygnosis. Se voi siete tra questi, e avete già terminato Lemmings 2, sarete senza dubbio interessati a questa gradita nuova natalizia. La Psygnosis ha annunciato l'imminente uscita di Christmas Lemming '94, un titolo che comprenderà 32 nuovi livelli sulla scia del precedente Christmas Lemming '93. Disponibile a Dicembre per PC, Apple Mac e un po' più tardi per Amiga, questo gloco ci vedrà ancora una volta impegnati a salvare manopoli di stupidi roditori votati al suicidio. Ci sarà da ridere.



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:



Sede Centrale: 18100 IMPERIA - Via G. Amendola, 43
Tel. 0183/29.91.91 - Fax 0183/29.07.72

Sede per Lombardia: 20100 MILANO - Via Del Mare, 67/A
Tel. 02/89.54.00.04 - Fax 02/89.54.06.21

NEWS

SUL PONTE CON IL CAPITANO KIRK

Chi non ha mai visto un episodio di Star Trek una volta nella sua vita? Penso nessuno; come nessuno si stupirà per l'uscita di un gioco dedicato a questa serie per 3DO.

Kirk, Spock, Bones e Scotty sono tra i nomi più famosi della fantascienza di ogni tempo, grazie alla fortunata serie di telefilm che ha riscosso successo ovunque nel mondo. E' logico quindi capire che la Interplay abbia tra le mani un ricco filone da cui attingere per la creazione di giochi, parli solo forse a quello di Star Wars per la Lucasarts. Non ci si deve dunque meravigliare per l'annunciata uscita di un titolo ispirato a questa serie anche per la 3DO Panasonic. Il gioco, per quel che sappiamo, dovrebbe essere simile sia a Star Trek 25th Anniversary, prodotto già da tempo per Amiga e PC, sia a Star Trek Academy, titolo di imminente uscita per SNES, e comprendere sezioni di avventura alla Monkey Island e di sparattutto. Comunque non appena avremo ulteriori dettagli, non tarderemo a comunicarveli.



ULTIME NOVITA' DAL MONDO DELLE SUPER CONSOLE: NUOVI MODELLI IN SVILUPPO.

Per contrastare la prossima uscita della Playstation Sony, la Sega ha concesso la licenza alla JVC, un gigante nel campo audio-video, per la produzione del proprio hardware. I dettagli sono molto scarsi, ma sembra un'azione simile a quella che è stata intrapresa dalla 3DO company nei confronti di Panasonic, Goldstar e Sanyo. E pare proprio che già dagli inizi del prossimo anno in Inghilterra sarà in vendita la 3DO in versione Goldstar. Siete confusi? Ne avete tutto il diritto; ma sapiate che la JVC sta già producendo in Giappone il suo clone del Mega Drive per tastare le reazioni del mercato. Nel frattempo tra la stampa specializzata americana si vocifera che stia per essere lanciata una macchina che dovrebbe combinare il 32X con il Mega Drive (!?) per tutti coloro che non possiedono la console originale. State in collegamento per ulteriori scottanti notizie...



PIZZAIOLO O CAPOSTAZIONE? QUESTO E' IL PROBLEMA.



La Microprose ha recentemente annunciato i suoi progetti per la stagione. La prima release sarà Transport Tycoon, pseudo-sequel di Railroad Tycoon, che stavolta vi vedrà alla gestione di tutte le ferrovie, strade e collegamenti aerei e navali del globo, allo scopo di instaurare una perfetta rete commerciale. Visti i risultati ottenuti da

Railroad Tycoon tutto sembrerebbe promettere bene. Inoltre la Microprose ha intenzione di deliziarsi con un altro interessante titolo: Pizza Tycoon, che darà al giocatore la possibilità di costituire un enorme impero di pizzerie. Napoli docet...

UNA RANA NELLE MANI DELLA DOMARK

La Domark si è assicurata i diritti di pubblicazione su Mega-CD di due tra i più belli e recenti capolavori della Bullfrog. Theme Park e Syndicate saranno probabilmente immessi sul mercato intorno alla primavera del '95 e comprenderanno la maggior parte delle fantastiche sequenze animate che si trovano nella versione PC CD-ROM. Nel frattempo la Bullfrog, dopo l'immane fatica spesa nella realizzazione di Magic Carpet (andate a pagina 74 e capirete), sta già lavorando al seguito di Syndicate e ad un nuovo gioco chiamato Dungeon Keeper.



VIVA LA COMUNICAZIONE!!!

Vi sentite creativi? Vi piace disegnare, suonare, smanettare su computer, tastiere e compagna bella? Ecco l'occasione che fa per voi! Philips ha inventato "Spremi e Premi", un progetto dedicato ai giovani dai 14 ai 25 anni, qualcosa come 9 milioni di persone! Di

cosa si tratta? E' un'iniziativa che mira a stimolare la creatività dei giovani sui grandi temi della vita, quali l'amore, l'amicizia, la natura e il futuro, incanalando le loro emozioni in cinque grandi categorie: musica, videoclip,



PHILIPS

graffiti, fumetti e computer grafica. Il termine per la consegna degli "elaborati" è il 31 marzo 1995. Qui scatterà il lato competitivo del progetto: una giuria composta da Red Ronnie, Simona Izzo, Ricky Tognazzi e Andrea Rauch sceglierà i lavori più "comunicativi", che verranno premiati in occasione di una grande serata nel mese di maggio. Successivamente verranno "diffusi" da VideoMusic e Radio DeeJay, che insieme a Marvel Italia e TD Trendance sono gli sponsor della manifestazione, la quale avrà un seguito denominato "Osservatorio".

Giovani... ma di questo ci sarà tempo di parlare in seguito.



Giovani... ma di questo ci sarà tempo di parlare in seguito.

PER I GIORNALISTI IN ERBA...

In una fastosa sala del Circolo della Stampa di Milano è stata presentata in pompa magna (con Gabriella Carlucci come "madrina") l'ultima fatica di casa Clementoni, realizzata in collaborazione con il "Corriere della Sera", da cui prende



il nome. Questo gioco di società, nato da un'idea di Bridge Editore, vuole introdurre giovani e non nell'affascinante mondo della redazione di un quotidiano. Ogni giocatore deve infatti vestire i panni del direttore di un quotidiano, cercando quindi di acquisire notizie e spazi pubblicitari da inserire nel suo timone. Per far ciò dovrà rispondere a domande (più di 1300) di politica, esteri, economia, cronaca, cultura e spettacoli, sport, tratte da articoli apparsi sul mitico Corriere negli ultimi diciotto mesi, opportunamente rielaborati dai suoi redattori. Il gioco prevede anche la possibilità di acquisire nuove "risorse", quali redattori, inviati, corrispondenti e "firme". Una volta terminato il menabò bisogna infine raggiungere la casella "Edicola" per avviare la distribuzione del giornale. Il gioco sarà in vendita ad un prezzo compreso tra le 70 e le 90.000 lire.



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

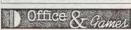


Via Prione, 79 - La Spezia

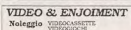


NOLEGGIO E VENDITA
VIDEOCASSETTE - VIDEOGIOCHI

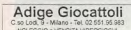
Milano
Via Albani, 55 - Tel. 02/3270266



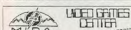
VIDEOGIOCHI e COMPUTERS
VENDITA PER CORRISPONDENZA
AL 0153 - 29.78.18
PREZZI IMBATTIBILI
IMPERIA - P.zza BIANCHI, 9



Noleggio VIDEOCASSETTE
VIDEOGIOCHI
CONSOLLE
C.D.I.
CD ROM
TOSCANI 888 - Via M. di Mezzano 1000
06024 GUBBIO PG - Tel. 075 922.14.44



C.so Litta, 9 - Milano - Tel. 02 851 55 983
NOLEGGIO E VENDITA VIDEOGIOCHI
SUPRAMES - MEGADRIVE
GAME BOY - GAME GEAR
SCONTI SINO AL 40 %



AMPIO ASSORTIMENTO DI GARTUCCE E CD-ROM
Via Saffarino, 90 - LIVORNO - Tel. 0586 / 88.41.67



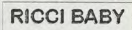
AMPIO ASSORTIMENTO DI GARTUCCE E CD-ROM
Via Saffarino, 90 - LIVORNO - Tel. 0586 / 88.41.67



VIDEOGIOCHI - COMPUTERS - ACCESSORI
VENDITA E NOLEGGIO
NOVITA'
.... VIDEOGIOCHI
S.NINTENDO MEGADRIVE
G.BOY NINTENDO M.SYSTEM

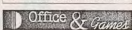
COMPUTERS E ACCESSORI
VASTO ASSORTIMENTO DI
SOFTWARE PER PC - AMIGA

xxxxx
Via Piacenza, 294r
16133 GENOVA
Tel/Fax 010-83.57.285

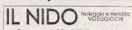


Giocattoli - prima infanzia
Vendita e noleggio videogiochi
SEGA e NINTENDO

L'AQUILA - C.so Falcone, 8, 13 - Tel. 0862 - 255279
Via Martini, 57 - Tel. 0862 - 23690

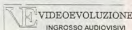


VIDEOGIOCHI e COMPUTERS
VENDITA DIRETTA
PREZZI IMBATTIBILI
TEL. 02 83.23.428
MILANO - Via SOLARI, 23

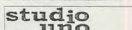


Noleggio e vendita
VIDEOGIOCHI
Cartucce MEGADRIVE a partire
da € 29.000

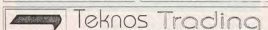
Via Isonzo, 144 - CONCOREZZO - MB
Tel. 039 - 64.73.03



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



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



Via G. Anselmi, 43 - 18100 IMPERIA - Tel. 018329.01.91 - Fax 018329.07.72
Via De Mena, 074 - 01103 MARANO - Tel. 0209.54.00.04 - Fax 0209.54.06.21
E' distribuito in esclusiva per l'Italia dai marchi:
GIOKA JOE - LOGIC 3

FX FIGHTER

Quando tre mesi fa abbiamo giocato ad FX Fighter su PC, era il gioco più innovativo che avessimo mai visto. Ed ora la Argonaut ci dice che lo stanno convertendo addirittura per SNES!!!

Ci sono software house molto brave dal punto di vista tecnico che sfornano giochi noiosi, come ve ne sono altre che a concept di grande levatura affiancano una realizzazione



I personaggi saranno circa una decina, ma il loro numero preciso non è ancora stato deciso.

stra già il suo potenziale di miglior picchiaduro mai prodotto su PC. Tre mesi fa (ordinandoci il silenzio, pena un contratto con la Yakuza riguardante l'eliminazione fisica del sottoscritto), la Argonaut ci aveva invitato per mostrarci in anteprima le prime fasi del suo progetto di nuovo picchiaduro poligonale in 3D. La cosa ci aveva sbalordito, ed ancor più sbalorditi siamo ora che abbiamo visto i progressi fatti in così poco tempo, soprattutto sapendo che alla versione PC si è affiancata quella per SNES!!! Se sulla console Nintendo girano già dei



AAAAAYEAH!!! Un colpo in pieno petto e poi subito in difesa.

tecnica non all'altezza. Fortunatamente esiste anche una terza categoria: case come la Argonaut, che ad una tecnica sopraffina uniscono anche la capacità di



Che ne dite di combattere all'interno di un alveare?

realizzare prodotti dotati di una buona profondità di gioco. L'ultima riprova di ciò è data da FX fighter, che nonostante si trovi ancora ad uno stadio che lo vede ben lontano dal suo completamento, mo-

Alcuni dei fondali sono dei piccoli capolavori.



Il lucertolone è senza dubbio uno degli avversari più tosti.



CVG PREVIEW



La quantità di mosse a disposizione di ogni personaggio è davvero notevole.

picchiaduro eccezionali (SF2 e MK2, tanto per non fare nomi), la lotta per la supremazia sul PC è ancora terribilmen-



La schiacciata finale è una mossa di indubbio effetto.

ne è arrivata quando Sega se ne è uscita col suo Virtua Fighter, un picchiaduro dalle mirabolanti inquadrature di tipo cinematografico dotato di un motore poligonale di grande qualità tecnica. Jez San (incontrastato boss della casa inglese) però, dopo un iniziale periodo di grande entusiasmo, si è reso conto

di pigliare sempre lo stesso tasto il più velocemente possibile per vincere. Per questo motivo, la Argonaut ha speso sul suo picchiaduro un sacco di energie non solo per quanto riguarda la grafica, ma anche per quanto riguarda la giocabilità. Ogni personaggio infatti dovrebbe essere dotato di almeno cinque supermosse, oltre a caratteristiche peculiari che lo rendono del tutto differente dagli altri. Ma ciò che più ci ha colpito è stata la notevolissima risposta ai comandi, che consente un perfetto controllo dei movimenti, anche di quelli più difficili e spettacolari. Il motore grafico poi su PC è capace di gestire oltre 64.000 poligoni al secondo, cosa che ha reso necessario l'impiego del chip FX nella conversione per Snes. Non manca poi quel pizzico di humor che permette ad un gioco di distinguersi dai suoi concorrenti: oltre alle



te aperta, visto che One Must Fall promette di essere mitico (la recensione sarà sul prossimo numero), mentre Mortal Kombat II sta scontando gravi ritardi nel suo sviluppo.

FX = SVILUPPO TECNOLOGICO

La Argonaut, dopo aver realizzato il chip FX ed aver così aperto la via delle console a tutti quei giochi che richiedono un processore aggiuntivo, si è interrogata a lungo su quale tipologia di prodotto concentrare i propri sforzi. L'illuminazio-

Il punto di visione varia continuamente: la differenza è abissale rispetto al picchiaduro d'impostazione classica.

L'atmosfera è davvero notevole. Notate i personaggi già curati nei dettagli.



La telecamera zooma continuamente avanti e indietro con uno stile prettamente cinematografico.

solite e scontate mosse speciali, ne esistono alcune davvero divertenti, come ad esempio i calci a ripetizione nel fondo schiena dell'avversario... Insomma, FX Fighter promette di essere uno dei quei titoli che faranno piazza pulita degli avversari: Super Street Fighter 2 Turbo e Mortal Kombat 2, state in guardia!!!



ARGONAUT

VERSIONE:
PC/SNES

USCITA:
FEBBRAIO/MARZO

CADILLACS & DINOSAURS

Siete stanchi di rimanere imbottigliati nel traffico cittadino e avete voglia di uscire dalla routine quotidiana? Tra alcuni mesi, avrete la possibilità di realizzare i vostri desideri...

Basato su una famosa opera a fumetti di Mark Schultz, Cadillac & Dinosaurs è l'ultimo prodotto della Rocket Science, a detta loro un prodotto che mostra cose mai



viste. Lo scenario del gioco è tra i più suggestivi e gettonati degli ultimi tempi, visto che una cinquantina di avventurieri devono vedersela con le insidie di un'era tanto lontana quanto quella dei dinosauri. Un aspetto inconsueto che caratterizzerà questo nuovo ipotetico incontro tra esseri umani e rettiloni giganti, consisterà nella struttura degli ambienti, tutti rappresentati in una particolare prospettiva che potremo chiamare 2.5-D, con un effetto in termini di profondità e spettacolarità che dovrebbe essere assicurato. Da tutto ciò, l'essenza della versione originale a fumetti non dovrebbe comunque apparire distorta. L'intera massa grafica verrà mossa sullo schermo da tutta una serie di tecniche che permetteranno di ottenere una fluidità tale da far venir meno le differenze che fino ad oggi hanno

Ecco al lavoro i ragazzi della Rocket Science, ormai dei preparatissimi produttori di videogiochi.



Già le immagini statiche sono impressionanti, figuriamoci il tutto in movimento...

Certe situazioni non si sa bene come catalogarle: divertenti o da paura?



Con una grafica simile sarà difficile capire se si è davanti a un gioco o a un cartoon.



Mirare e... BOOOOM!

segnato il confine tra videogiochi e cartone animato. Per gli amanti delle caratteristiche tecniche riportiamo integralmente cosa ci è stato detto a proposito della schermata di gioco: full-speed, full screen, Full Motion Video (perfino per la versione Mega CD). Per coloro che in-

ECCO I COLPEVOLI!

La Rocket Science ha fatto probabilmente l'entrata più grande nella scena del software da quando la Digital Pictures ha promesso di rendere il mercato CD tanto grande quanto quello delle cartucce. Infatti, la Rocket Science ha fatto molte promesse proprio come la DP, ma a differenza di quest'ultima, ha già dimostrato tutta la sua concretezza e genialità con il famosissimo Ground Zero Texas. La presenza della figura hollywoodiana di Ron Coob (True Lies, Total Recall, Aliens, Abyss, etc.) al tavolo dei "grandi capi" ha suscitato un grande clamore. Inoltre, il presidente Gary Blank, veterano della SuperMac, la società responsabile dello sviluppo del sistema di compressione CinePak CD, sembra destinato a diventare un vero protagonista: la sua sola presenza è risultata talmente interessante che il Wall Street Journal (il più autorevole quotidiano economico degli Stati Uniti) ha dato la sua tacita approvazione al lancio della compagnia. Blank e il co-fondatore Peter Barrett (anch'esso ex-SuperMac) hanno adottato un originale approccio allo sviluppo del gioco, usando un software di sviluppo del tutto nuovo, che non solo permetterà al team di produrre titoli molto più avanzati della concorrenza, ma dovrebbe anche aiutarli ad evitare infrazioni di brevetti altrui e quindi eventuali sanzioni penali. Alla Rocket Science l'attitudine ad ideare giochi è davvero notevole, così come la loro attenzione allo sviluppo di questo settore, tanto che hanno pubblicato un interessante diagramma delle loro previsioni circa la convergenza del gioco con l'industria dell'intrattenimento. Sembra che essi abbiano tutte le idee giuste per sviluppare prodotti sempre all'avanguardia, ma vedremo più avanti se il mercato darà loro ragione.



La teoria dei meteorite sembra non essere condivisa da questi minuscoli esserini.

vece si interessano solo dell'aspetto giocoso di un videogame, possiamo dire che i compiti principali di colui che impugna il joystick saranno quelli di fare fuoco su tutto ciò che si muove e di non avere nessuna esitazione. Vi aspettavate qualcosa di più? Non arrivate a conclusioni affrettate, aspettate la recensione...

ROCKET SCIENCE

VERSIONE:
PC E MEGA CD

USCITA:
NON CONFERMATO

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 1200
AMIGA 4000
AMIGA CD 32
C 64

VENDITA PER CORRISPONDENZA

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

IRON SOLDIER

In queste ultime settimane sembra che il Jaguar stia cominciando a dare le prime vere zampate alla concorrenza: prima l'uscita di Alien vs Predator, poi l'annuncio di Doom Revised Edition. E adesso la Atari ci ha invitato in Inghilterra per svelarci il suo ultimo gioco: uhm... qui gatta ci cova, per cui l'intrepido inviato di CVG è andato ad investigare.



Offre agli elicotteri, dovreste affrontare anche delle piccole navicelle volanti. Sono le prime da far fuori, perchè estremamente fastidiose.

Ecco il menu di selezione delle armi: dopo una decina di missioni vi ritroverete armati fino ai denti.

Sull'onda del successo ottenuto dai mecha giapponesi, ecco che Atari sta producendo una cartuccia che si pone a metà tra uno sparattuto ed un simulatore. Nei panni di un pilota di robottoni, dobbiamo combattere per la libertà, la democrazia e per quant'altro di maisano e decadente la nostra cultura consumistica ci propone come ideale. Distruzione a tutto spiano quindi, con nello sfondo un paesaggio urbano indubbiamente d'atmosfera, che subisce danni di ogni genere (della serie: "Oops, mi dispiace per quel grattacielo, ma sapete, stavo volando il lanciamissili e..."). Insomma, un videogioco che sarebbe tanto piaciuto a Gandhi.

cio dei missili, in cui dovremo guidarli fino a centrare l'obiettivo. Dal punto di vista grafico, Iron Soldier promette di essere molto curato, con i robot nemici definiti nei minimi particolari ed un'ambientazione urbana che abbiamo trovato senz'altro azzeccata (...almeno fino a quando non si sono distrutti tutti i palazzini). Ottima poi l'idea di fondere assieme grafica poligonale con quella bitmap e con gli sprite, un'idea che i programmatori del gioco accarezzavano sin dai tempi di Team Yankee. Nulla invece possiamo dirvi dell'aspetto sonoro, in quanto ancora in piena fase di sviluppo. Il gioco (come potete vedere dalle immagini) è ora nelle prime fasi di lavorazione, per cui sarà suscettibi-



Ogni palazzo è ricco di dettagli che contribuiscono ad aumentare il realismo del gioco.

I fondali sono veramente belli. In alto a destra si può osservare lo schermo radar.

Durante il gioco dovremo affrontare Elicotteri e robottoni. I primi sono estremamente agili e veloci, i secondi durissimi da schiodare.



Non si tratta di un gioco splatter come Doom o Mortal Kombat, ma comunque la scia di macerie urbane che ci lasceremo dietro è davvero notevole. Le armi a nostra disposizione sono svariate: si va dai lanciarazzi ai missili da crociera, passando per laser, mitragliatrici e cannoncini a canne rotanti. C'è addirittura un'enorme sega a catena come in Doom, anche se senza sangue l'effetto finale non è proprio lo stesso. Molto divertente ed innovativo è poi la sequenza che segue il lan-

L'ambientazione in città è indubbiamente azzeccata.

le di nuove e profonde modifiche. Nonostante questo, l'impressione che ne abbiamo ricevuto è stata più che positiva e vi sono buone possibilità che questo diventi per il Jaguar un titolo trainante.

ATARI

VERSIONE:
JAGUAR

USCITA:
FEBBRAIO

QuickShot®

World
No. 1

**L'UNICO MODO
PER SFIDARLO
E VINCERE.**

**MOI ALTRI
IN ARRIVO
MODELLI**

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



RAIDER 5



STARFIGHTER 5



MAVERICK 2B



CONQUEROR 2



PYTHON 2B



INVADER 2



CONQUEROR 3



SUPER WARRIOR



QUICKSHOT II TURBO



STARFIGHTER 3

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

**VINCI
LA SFIDA.**

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Ore 22:04 di lunedì 14 Novembre... **DRIII!** Il telefono di casa mia sembra impazzito... è Maurizio che mi urla: "Corri Antonio, è arrivato il demo giocabile di Sensible Word Of Soccer... Pronto... sei ancora lì?"...

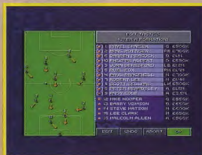
Ora ci siamo. Cominciate a contare i giorni che mancano all'uscita di tanto atteso



Dalla panchina partono nuove direttive... ma quante formazioni ci sono?



Eppure c'è qualcosa che non mi convince...



Questa è la sezione dell'amore, che permette cioè di sviluppare le strategie che vogliamo.

La campagna acquisti è uno dei momenti fondamentali della stagione.



I portieri vengono perforati ancora dai soliti tiri del pipperò!

Che siano aperte le ostilità!

Gli spalti intorno al campo galvanizzano in maniera smodata i giocatori.

Sensible Word of Soccer, perché manca davvero poco. Nel frattempo, gustatevi alcune foto ed alcune anticipazioni sul contenuto dell'ultima fatica targata Renegade. Prima di tutto va detto che la parte riguardante la partita vera e propria è rimasta pressoché immutata, se si fa eccezione per alcuni accorgimenti grafici e sonori. La vera bomba è quindi rappresentata dalle opzioni, o meglio da tutta una serie di scelte che riguardano gli importantissimi aspetti pre-partita: mi riferisco alle strategie, alle tattiche, alla campagna acquisti, alla scelta

del tomo da disputare, alla visualizzazione dello stato di forma dei giocatori, della classifica dei cannonieri, delle statistiche varie e a tutto quello che abbiamo sempre sperato di vedere in un gioco di calcio. Si avrà così la possibilità di giocare interessandosi solo della partita, solo dell'aspetto manageriale o di tutte e due le cose. Nei panni di un allenatore-giocatore sarà importante imparare a fare i gol con diverse tipologie di azione, ma anche a sviluppare tattiche e moduli di gioco adatti alle caratteristiche tecniche dei calciatori a nostra disposizione. Bisognerà stare attenti anche agli infortuni, alle squalifiche e a tutti quei dannati eventi casuali che caratterizzano il gioco più bello del mondo. Se riuscirete a sopravvivere fino al prossimo mese, potremo festeggiare insieme l'uscita di un capolavoro!

RENEGADE

VERSIONE:
AMIGA

USCITA:
DICEMBRE



GEVIN[®] S.R.L.
CORPORATION

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

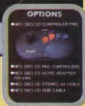
NEO·GEO CD



Assistenza
tecnica in sede
per tutta Italia.



Sei un negoziante o
un distributore?
Vuoi entrare nel mondo
NEO GEO CD?
Chiamaci,
abbiamo la soluzione
giusta per te!



**ULTIMA
NOVITÀ**



Via Nuova Poggioreale, 163 A/b - 80143 NAPOLI
Tel. (081) 281582-287142-202732-5537101-5536918 Fax (081) 5546641

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

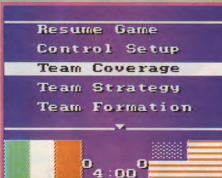
E proprio quando meno ce lo aspettavamo, come un fulmine a ciel sereno, nella fantascientifica apoteosi dell'amore, ecco che arriva Fifa per Game Boy...

E alla fine anche il GB avrà la sua versione di Fifa. A dire il vero era logico aspettarsi una cosa del genere, basti pensare a tutti i titoli che sono già stati riprodotti su questa piccola meraviglia tecnologica. Pensate a Kick Off, a Sensible Soccer, a Zelda e ai tanti altri titoli che arricchiscono la ludoteca di questa console e che la rendono una delle più vaste. Quindi non dovrebbe sorprendere più di tanto l'uscita della conversione di uno dei giochi di calcio più spettacolari degli ultimi tempi. Certo, le animazioni e il livello grafico dell'originale non potranno mai apparire sul GB, ma da quello che abbiamo potuto vedere possiamo tranquillamente dire che questo

aspetto è degno di elogi e complimenti. Le opzioni pre-partita sono state riportate tutte, comprese tutte le scelte tattiche che rendevano la versione maggiore anche molto strategica. L'unica cosa che ci ha lasciati un po' perplessi è stata la giocabilità, in fin dei conti il parametro più importante, che a causa di una velocità di gioco bassa, di un sistema di controllo impreciso e di un basso grado di coinvolgimento, risultava di livelli allarmanti. Tuttavia la cartuccia che abbiamo provato



Da queste immagini il gioco sembra promettere bene.



L'animazione del portiere che si tuffa è sicuramente di grande effetto. Bisognerà vedere se la giocabilità sarà altrettanto convincente.



manca ancora di molti elementi e di alcune routine, quindi è lecito aspettarsi dei sostanziali miglioramenti, o almeno lo speriamo. Comunque sia, per il mese prossimo potrete avere notizie più dettagliate e un giudizio definitivo sul gioco. Per il momento accontentatevi delle foto...

Quando un omino tira, la sua posizione rivela aspetti decisamente umoristici.



Tutte le opzioni delle versioni 16-bit saranno presenti anche in questa piccola cartuccia.



Se non rose...

ELECTRONIC ARTS

VERSIONE:
GAME BOY

USCITA:
NON CONFERMATA



CONSOLE GENERATION S.p.a.

IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO - VIA CARPELLATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 - 487.095.94 - FAX 02/487.209.85

SCANDALO A CONSOLOPOLI

SORPRESO UN GRUPPO DI GIOVANI ALL'OSCURO DELL'ESISTENZA DI C.G.



Il nostro inviato speciale ha intervistato in esclusiva per voi i 3 ragazzi ignari della tempestività del servizio, nonché del continuo arrivo di novità da tutto il mondo, della competenza, serietà e simpatia della CONSOLE GENERATION.

NUOVI CASI DI VIOLENZA MINORILE

E' sempre più alto il numero di ragazzi impegnati in sfide all'ultimo sangue con la nuova console "NEO-GEO CD".

**SUPER OFFERTE NATALIZIE
PER L'ACQUISTO
DI VIDEOGIOCHI
DELLA VECCHIA E NUOVA
GENERAZIONE...**

TUTTO IL MEGLIO PER:

- SUPER NINTENDO
- SUPER FAMICOM
- GAME BOY
- SEGA MEGA DRIVE
- SEGA MEGA CD
- MEGA JET
- CDX
- SEGA GAME GEAR
- PANASONIC 3DO
- NEC PC-ENGINE
- LASER ACTIVE
- ATARI LYNX
- ATARI JAGUAR
- NEO-GEO CD

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

ATTERRATO IN ITALIA IL SATURN:

Per avere informazioni sul sensazionale avvenimento chiamare il "numero oro" della CONSOLE GENERATION
02/4073390-48709594

ALLARME IN AMERICA IN ARRIVO LA FEBBRE "AMERICANA"

Su un campione di utenti MEGA DRIVE è stato isolato un virus molto contagioso chiamato "32X". Si teme un'epidemia mondiale!!!

IMPENNATA ALLA BORSA DI TOKYO

In fermento le azioni "SONY" per il lancio sul mercato della "PLAY STATION", rivoluzionaria console a 32 bit.

OGGI SU CONSOLE GENERATION CHANEL

- ore 8.00: Rubrica "HONDA VERDE"
- ore 9.00: Film "VIA COL JOYSTICK"
- ore 10.30: Film "MAMMA HO PERSO L'ASTRONAVE"
- ore 12.00: Telegiornale "3DO NEWS"
- ore 13.30: Varietà "NON E' LA RAIDEN"
- ore 15.30: Film "IL COLORE DEI SONIC"
- ore 17.30: Film "A QUALCUNO PIACE SUPER MARIO"
- ore 19.00: Film "PER UN PUGNO DI DALSHIM"
- ore 20.30: Varietà "FESTIVAL GIOCO-DA-BAR"
- ore 22.30: Film "ATTRAZIONE FATAL FURY"
- ore 24.00: Rubrica Sportiva INTERNATIONAL SOCCER: "VIVA LA FIFA"

NOVITA'
CONSOLE GENERATION HA ALLESTITO ALL'INTERNO DEL PUNTO VENDITA UNO SPAZIO RISERVATO ESCLUSIVAMENTE AL MERCATO DELL'USATO;
CONSOLE RE-GENERATION
E' LA GRANDE OCCASIONE PER ACQUISTARE E VENDERE VIDEOGIOCHI USATI
VIENI A TROVARE!

GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI

MODELLI E MINIATURE DEI PIU' FAMOSI EROI GIAPPONESI

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

MUTANT RAMPAGE BODY SLAM

C



Durante ogni partita potrete decidere se cambiare o tenere fino alla fine un determinato guerriero.



Alcuni avversari sono difficili da eliminare, per questo motivo per avere qualche possibilità di vittoria la vostra barra di energia dovrà essere piena. Sgranocchiare la testa di una persona vi restituirà un po' di forza.



Questo è solo un esempio di fondale digitalizzato in 3D.



Nel gioco sono presenti alcuni nemici animati con una fluidità praticamente perfetta. Questo ninja ne è un esempio.

accompagnare i vari combattimenti: ogni fondale è ispirato alle località di ogni angolo del mondo, tra le quali l'Italia e più precisamente Roma. A questo punto un paio di domande sorgono spontanee: riuscirà questo picchiaduro a conquistare i possessori di CD-I? Il sistema di controllo della console Philips sarà all'altezza della situazione? Per queste risposte vi rimando ai prossimi numeri di CVG.

Saranno pure americani, ma bisogna dire che Tony non è certo un nome di origine anglosassone.

Saranno pure americani, ma bisogna dire che Tony non è certo un nome di origine anglosassone.



Provate ad eseguire una mossa speciale con Tony ed il mondo cambierà attorno a voi.

questi lottatori è differente dagli altri, sia per le mosse speciali, sia per le tecniche di combattimento utilizzate. Questo picchiaduro in stile Street of Rage utilizza degli spettacolari fondali digitalizzati in 3D per



PHILIPS

VERSIONE:
CD-I

USCITA:
DICEMBRE

SUPER STREET FIGHTER 2

CVG
PREVIEW

E' Imminente: Il mitico Super Street Fighter 2 Turbo sarà presto disponibile per la console della Panasonic. Proprio così, tutti i possessori della 3DO potranno divertirsi a fare combo e supercombo degni del famoso coin-op della Capcom!

Sta per uscire Street Fighter 2 per 3DO? Ma sarà la versione Turbo? Siamo sicuri che Chun Li è in grado di sferrare il suo supercalcio? Se queste sono alcune delle domande che vi ponzano da un po' di tempo a questa parte prima di andare a dormire, state tranquilli perché la risposta a tutti i vostri quesiti è sì. Se non ci credete ancora, provate a dare un'occhiata a questa fotografia tratta dalla conversione: belle eh? La versione "X" è sicuramente la conversione più bella che sia mai stata realizzata per una console da casa. In questo periodo per le console più diffuse (Snes, Mega Drive) è disponibile la versione Super Street Fighter 2: la

In questa versione i dragon punch di Ryu e Ken sono stati ulteriormente potenziati. Quella che vedete nella foto è la supermossa di Ken.



Tra le nuove mosse che si possono utilizzare nella versione 3DO c'è anche il nuovo "Yoga Flame" di Dhalsim. Una mossa di questo genere è utilissima per difendersi dagli attacchi aerei.



Finendo l'avversario con una supermossa, un'accante esplosione atomica farà da sfondo al personaggio.

3DO è la prima a dare la possibilità di giocare alla versione più recente di Street Fighter (che è appunto la Turbo). Questo significa che tra un po' di tempo per fare le famose supermosse con i nostri personaggi preferiti non sarà più necessario andare in sala giochi (a patto che possediate una 3DO). Nell'attesa di una fantomatica terza versione di SF, guatiamoci questo "Super X", che in quan-

to a fedeltà rispetto all'originale è senza alcun dubbio uno dei picchiaduro più avanzati che siano mai stati convertiti per il mercato casalingo. Dopo le conversioni di SSF2 per Mega Drive e Snes, la Sega e la Nintendo cominciano a prendere in considerazione la console della Panasonic per eventuali conversioni future. Per

PANASONIC

VERSIONE:
3DO

USCITA:
NON COMUNICATA

SUPER NINTENDO-FAMICOM

BATTLE MASTER	£. 84.000
COOL SPOT	£. 79.000
FATAL FURY II	£. 75.000
JOE AND MAC III	£. 80.000
JURASSIC PARK	£. 80.000
JOUNGLE BOOK	£. 99.000
KING OF DRAGON	£. 99.000
MACROSS	£. 84.000
MUSCLE BOMBER	£. 99.000
N.B.A. JAM	£. 85.000
R-TYPE III	£. 84.000
SOCCER SHOT-OUT	£. 99.000
TOPOLINO MANIA	£. 140.000
WINTER OLIMPICS	£. 89.000
WORLD HEROES II	£. 99.000

GAME BOY

MORTAL KOMBAT II	£. 50.000
SUPER MARIO LAND III	£. 50.000

*Rivenditori:
per voi offerte davvero
sensazionali!!!
Telefonate!*



SUPER NINTENDO-FAMICOM

SUPER STREET FIGHTER II
£. 129.000

MORTAL KOMBAT II
£. 129.000

FATAL FURY SPECIAL
£. 129.000

RABBIT RAMPAGE + '94 WORLD CUP SOCCER
£. 149.000

DONKEY KONG COUNTRY
£. OFFERTA!!!



**TELEFONA
PER LE NOVITA'
E PER I TITOLI
NON IN LISTINO!**

RISPONDERE • **TEL. 049/807.37.45** • FAX 049/807.26.73

STORY



Benvenuti ad una nuova puntata di Hardware Corner. Questa volta il menu natalizio che vi proponiamo è succosissimo: due Joypad programmabili, una confezione multimediale e la stupenda, bellissima e fantasmagorica 3D0 Blaster. Colgo l'occasione per accogliere in questa rubrica un gradito ospite: Carletto "AIR" Barone, che oltre che eccellente recensore si è anche dimostrato molto competente dal punto di vista tecnico... Ma bando alle ciance e andiamo a incominciare!

CREATIVE GAMES BLASTER

La Creative Labs, nota per le sue ottime schede audio, ha di recente proposto un'intera gamma di prodotti denominati "kit multimediali", che altro non sono che delle valigette contenenti una scheda audio, un lettore CD-ROM, delle casse ed un sacco di software. Naturalmente la nostra attenzione si è soffermata sul kit espressamente dedicato al gioco, che permette di essere estremamente interessante e conveniente. Cominciamo con l'esame dei componenti presenti nella scatola: la scheda audio è una Sound Blaster 16 (quindi un prodotto moderno ed aggiorn-

ato), che oltre che essere molto buona dal punto di vista qualitativo, può essere espansa con tutti gli accessori più in voga in questo momento, quali ASP, WaveTable etc. Il lettore CD è un drive a doppia velocità costruito dalla Panasonic e rimarchiato Creative, che unisce a buone doti di robustezza costruttiva anche quelle caratteristiche tecniche che ormai sono indispensabili per un "utilizzo giocoso" (transfer rate di 300Kb/sec. e tempo d'accesso sotto i 300 ms.). Nella scatola troviamo anche una coppia di altoparlanti dalla qualità a dire il vero non eccezionale, oltre ad un buon joystick prodotto dalla Quickshot.

Ho utilizzato quest'ultimo per oltre un mese e devo ammettere di aver riscontrato un'ottimo comfort unito ad una grande morbidezza di utilizzo, anche se bisogna trattare la leva con un minimo di riguardo (niente botte troppo forti, ok?). Per ultimo - ma non certo per importanza - ho lasciato il software, che merita un discorso a parte, sia per ciò che riguarda la qualità che per ciò che riguarda la quantità. Sono rimasto veramente stupito dal trovare su CD del veri e propri titoli, cioè giochi che hanno fatto la storia del software d'intrattenimento, senza contare poi che con Theme Park stiamo parlando di un gioco recentissimo, venduto ancora a ben più di centomila lire! L'installazione di

tutto il pacchetto all'interno del nostro computer è relativamente semplice: basta non essere del tutto negati nei lavori manuali e prestare un minimo d'attenzione durante i collegamenti, e vedrete che in poco più di un ora tutto sarà perfettamente funzionante. Del resto mi hanno riferito di negozi a Milano che (acquistando da loro il kit) si offrono di montare il tutto per una cifra simbolica (diecimila lirette) ...per cui anche i pigri ora non avranno più scuse. In conclusione, che dire? Personalmente, visto che l'anno scorso ho molto penato a far funzionare la mia scheda audio con un CD-ROM che (sulla carta) doveva essere perfettamente compatibile, ritengo che questa offerta debba essere vista un po' come una manna dal cielo per quanti vogliono acquistare un insieme multimediale con la certezza matematica che questo funzioni al primo colpo senza troppo ammettere. Oltretutto si tratta di ottimi prodotti di cui mi sentirei di consigliare l'acquisto anche singolarmente. Il prezzo poi è davvero conveniente, sensibilmente inferiore alla somma necessaria per venire in possesso dei pezzi separati. Non va dimenticato inoltre che i giochi contenuti non sono fuffa, ma che si tratta di software di primissimo piano. Il vostro albero di Natale si sentirà nudo senza questo kit.

MA QUANTI DEI GIOCHI...

Assieme al kit Game Blaster, troverete allegati alcuni dei più bei giochi mai realizzati: eccone qui di seguito una breve analisi...

STRIKE COMMANDER

Si tratta di un ottimo simulatore di volo, che al momento della sua uscita aveva fatto gridare al miracolo per l'incredibile accuratezza grafica. Più divertente anche se meno accurato di Falcon 3.0, SC da il meglio di sé con almeno un 486DX/33.

SYNDICATE

Evviva, è stato incluso quello che io ritengo essere uno dei primi cinque più bei giochi della storia del software! Nel panni di un membro di una megacorporazione, dovremo affrontare gli agenti nemici, sterminandoli senza pietà in numerose missioni sempre differenti tra loro. Per chi ama il cyberpunk si tratta di un acquisto obbligatorio...

REBEL ASSAULT

Ribelli di tutta la galassia unitevi! Questo programma, basato sulle immagini originali della trilogia di Guerre Stellari, non si può dire che sia un gran gioco, ma la se-

quenza dell'attacco all'incrociatore stellare sono certo che vi sconvolgerà: senza dubbio il più appassionante e coinvolgente film interattivo mai realizzato.

ULTIMA VIII

L'ultimo episodio della più famosa serie di RPG fantasy di ogni tempo: la grafica e il sonoro sono semplicemente fantasmagorici. Anche se molti appassionati della serie sono rimasti delusi da questo episodio a causa di alcune parti arcade-style, questo gioco è sicuramente un capolavoro di tecnica applicata al divertimento.



WING COMMANDER II

Se amate la fantascienza, questo è un altro programma che non potete non possedere. Tutto il talento di Chris Roberts

(uno tra i programmatori di maggior fama) risalta in questa bella saga che vi vede combattere contro i malvagi Kilrathi. Viene fornita la versione De Luxe, ancora più succulenta per quantità di missioni e magnificenza del sonoro.

SIM CITY 2000

Il miglior simulatore di città. Nel futuro dovrete gestire come sindaco una delle più grandi metropoli planetarie, occupandovi di tutto ciò che attiene alla vostra carica: viabilità, ordine pubblico, elettricità etc. Un gioco davvero originale.

BENEATH A STEEL SKY

Un thriller fantascientifico ambientato nell'immane futuro cyber. Perché ci hanno rapito? Perché tutto è così diverso da come dovrebbe essere? A noi le investigazioni per trovare la risposta.

THEME PARK

Senza ombra di dubbio un gioco bellissimo, divertente ed anche educativo. Siamo i direttori di un parco di divertimenti e dobbiamo gestirlo al meglio, inventando tra l'altro

SI RINGRAZIA COMPUTER DISCOUNT PER AVERCI FORNITO IL KIT

anche nuove giostre e nuove attrazioni. L'ottimo sonoro e la grafica perfetta fanno di questo titolo uno dei maggiori



TIPOLOGIA DEL PRODOTTO: KIT MULTIMEDIALE

DENOMINAZIONE: GAME BLASTER CD16

PRODUTTORE: CREATIVE LABS

- ▲ **• Ottima qualità dei componenti.**
- ▲ **• Relativa facilità d'installazione.**
- ▲ **• Eccezionale dotazione software.**

- ▼ **• Migliorabile la qualità degli altoparlanti.**

RED e BLACK computer

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

AMIGA
4000+1200
+ SOFTWARE

SUPER
NINTENDO
+ SOFTWARE

SEGA MEGA DRIVE
+ SOFTWARE

AMIGA CD 32
DISPONIBILE +
SOFTWARE

CD ROM
ESTERNO
PER AMIGA 1200

AMIGA
SCHEDA R. 1230 TURBO
SCHEDA 1/8 MBX AMIGA 1200
SCHEDA PC MCIA 4 MB
SCHEDA PC MCIA 2 MB
HARD DISK PER AMIGA 1200 E 600
DA BOMB - 120 - 170 - 250
JIDEON 4.1 DIGITALE
HARD DISK ESTERNO PER A. 1200

SX-1
PER AMIGA
CD 32

STAMPANTI PER AMIGA E PC
LASER - AGHI TRASFERIMENTO TERMICO
GETTO D'INCHIOSTRO

CD ROM
HARD DISK
SOUND BLASTER
VIDEO BLASTER

386 PC 486
PENTIUM +
SOFTWARE

VINCERE AL LOTTO NON È UN SOGNO MA UN PROGRAMMA NOSTRADAMUS per ricevitorie ed amanti gioco lotto. Vincite assicurate oltre 80% sul gioco dell'ambata oltre a statistiche/ritardi/sistemi rotazione 90/Bump 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

SPECIALE JOYSTICK (QUARTA PARTE)

ENFORCER 1

Essenzialmente si tratta di un joystick per semplificare la vita a tutti coloro che hanno qualche problema nell'esecuzione delle mosse speciali nei picchiaduro (gli impediti come Jumpy per intenderci). Infatti i quattro tasti in più (posti molto comodamente vicino ai normali pulsanti) ci permetteranno di eseguire con una semplice pressione una mossa speciale tra quelle memorizzate nella ROM Card che avremo precedentemente inserito nel joystick. Le mosse che una di queste card può contenere sono ben 32, selezionabili in gruppi di quattro. Le ROM Card saranno poi messe in vendita dalla stessa CD Verte a prezzi accessibili a chiunque ed usciranno in contemporanea con i nuovi picchiaduro prodotti per SNES e MD. In sostanza, sarà così possibile utilizzare anche le mosse più segrete con il minimo sforzo, a vantaggio di quanti fanno fatica a giocare con i picchiaduro "più duri". Naturalmente il joystick è utilizzabile anche in maniera normale senza ROM Card, ma in questo caso ci sono in circolazione altri pad senza dubbio più precisi di questo, anche se bisogna ammettere che per morbidezza e comfort tutta la linea enforcer ha pochi rivali. E' inutile sottolineare, dato che stiamo parlando di joy programmabili, che si tratta di un prodotto da trattare con una certa cura, per cui...non fategli fare dei voli dalla finestra che potrebbero danneggiare i delicati componenti interni. Insomma, un joystick ben pensato e non eccessivamente costoso, che svolge egregiamente il compito per cui è stato pensato, anche se il suo uso farà storcere il naso ai puristi come me, per il fatto di togliere molto gusto al genere dei picchiaduro ed al piacere che in gran parte ne deriva: quello dato proprio dall'abilità nell'esecuzione delle mosse speciali.



ESTETICA: 6,5 COMFORT: 7
PRECISIONE: 6,5 ROBUSTEZZA: 6 GLOBALE: 7,5 PREZZO: L. 45.000

MEGA DRIVE JOYSTICK

ENHANCER 2

Questo joystick altro non è se non la versione "potenziata" del precedente: infatti possiede tutte le caratteristiche del primo, il vantaggio di essere un Joy a sei tasti per Mega Drive e la favolosa opzione di poter programmare voi stessi le mosse che preferite tramite il piccolo schermo a cristalli liquidi posto al centro del pad. La programmazione è comunque un'operazione che vi occuperà un po' di tempo, dato che oltre alla sequenza dei movimenti dovrete anche inserire le temporizzazioni necessarie ad eseguirle. Vi assicuro che dovrete fare molte prove per trovare il tempo giusto delle varie mosse, a volte combinando le diverse temporizzazioni possibili. In ogni caso le vostre fatiche saranno ricompensate da un'esecuzione sempre perfetta, visto che saranno salvate in una RAM Card che viene fornita nella confezione assieme al joystick. Nulla vieta poi di avere diverse card contenenti le mosse dei nostri giochi preferiti... Il numero di mosse programmabili è lo stesso dell'Enforcer 1, così come è uguale la qualità del pad direzionale e dei tasti (nel complesso buona). Vale anche il discorso fatto precedentemente sulla cautela nel maneggiarlo, data la maggiore possibilità di rottura, causata non da particolari difetti di fabbricazione, ma dalla delicatezza di alcuni com-

ponenti (lo schermo LCD in primis). Ottimo il turbo a sei tasti indipendenti, mentre il rallentatore... rallenta fin troppo! Un'altra cosa che poi ho molto apprezzato in questo secondo joystick è stato il colore nero, che ha letteralmente conquistato i miei favori.

ESTETICA: 7 COMFORT: 7 PRECISIONE: 6,5
ROBUSTEZZA: 6 GLOBALE: 7,5 PREZZO: L. 55.000

**SI RINGRAZIA LA CD-VERTE
PER AVERCI FORNITO I JOYPAD**

HARDWARE
CORNER

3DO BLASTER

di CARLO BARONE

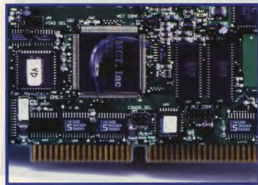


Ecco la scheda in tutto il suo splendore. Sembra impossibile ma è vero: ora potrete avere un'intera 3DO all'interno del vostro PC!!!

Nessuno se lo aspettava e nessuno ne sapeva niente: tutto si è svolto nell'ombra, ma a SMAU '94 erano in visione due prototipi di questa fantastica scheda! E uno è stato nelle nostre mani per un'intera settimana!

Quando un po' di mesi fa giravano voci di una scheda che montata su PC, avrebbe "trasformato" quest'ultimo in una 3DO, la mia prima reazione fu di incredulità, unita chiaramente ad un certo scemo. Potete quindi immaginare il mio stupore (e quello di molti altri) quando, girovagando per SMAU '94, ho visitato lo stand della Creative Labs e ho visto Road Rash, favoloso gioco di moto per 3DO, girare in am-

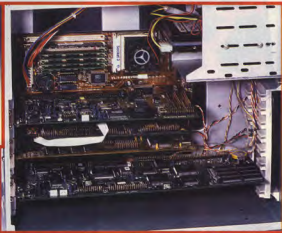
biente Windows! Quando ho comunicato la notizia a Giampaolo, il babbo-ne era convinto che volessi fargli uno scherzo, ma una volta davanti a quelle moto che schizzavano a velocità elevatissime si è dovuto arrendere all'evidenza. La nostra prima preoccupazione è divenuta così quella di cercare di ottenere in prova una di queste famigerate 3DO Blaster il più presto possibile, ma mai ci saremmo aspettati di poter prendere a fine fiera uno dei due soli prototipi a disposizione della Creative qui in Europa! Risultato: una succulenta anteprima sulle possibilità di questo nuovissimo prodotto destinato a rivoluzionare il mercato videoludico.



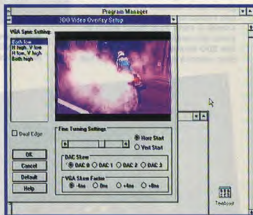
Sulla scheda si possono ancora notare ancora un paio di collegamenti "volanti", che rivelano il carattere di prototipo dell'esemplare in nostro possesso.

QUESTA
FANTASTICA
CREATIVE...

...ci aveva abituato a prodotti di qualità, ma stavolta si è veramente superata. L'esemplare di pre-produzione che ho potuto provare è già notevolmente competitivo: infatti è facilmente installabile e sottrae pochissima memoria al PC (il programma di installazione risiede su un solo dischetto ed i file di sistema usano una quantità molto bassa di memoria base), assicurando, almeno per quel



Dalle notevoli dimensioni della 3DO Blaster non sono del tutto sicuro della possibilità di inserirla in un desktop: come potete vedere è entrata a malapena nel mio tower!



Tra le opzioni disponibili potrete utilizzare al meglio la vostra VGA selezionandone la definizione tramite questo menu.

che ho potuto provare, una TOTALE compatibilità con il software 3DO. I giochi che ho testato sulla 3DO Blaster sono stati, come potete dedurre dalle foto, quattro: Road Rash, la violenta corsa motociclistica già citata, Slayer, un gioco di ruolo ispirato ad Eye of the Beholder, recensito

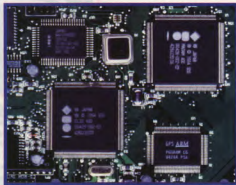


Una delle tante scene in Full Motion Video di Road Rash. Non si nota mai uno sfarfallio e la qualità è sempre ottima, anche se le foto non rendono giustizia alla macchina.

toun paio di numeri fa, Ultraman Powered, un mediocre picchiaduro con protagonista uno dei supereroi giapponesi più "gommosi" di ogni tempo (pieno zeppo di sequenze FMV), ed infine Doctor Hauser, un'avventura in stile Alone in the Dark in cui noi impersoniamo un temerario nel tentativo di svelare il mistero di una casa stregata. Chiaramente il gioco che è risultato più adatto per una valutazione delle capacità della scheda è stato Road Rash: infatti la prima domanda che mi ero posto davanti alla 3D0 Blaster riguardava l'aspetto della velocità e delle sequenze in Full



Anche qui il FMV la fa da padrone, anche se nel caso di Ultraman è l'unica nota veramente positiva del gioco.



Ecco i circuiti logici che compongono il cuore della scheda: sul chip potete notare il marchio 3D0.

Motion Video, caratteristiche fondamentali del game motociclistico della Electronic Arts. Beh ragazzi, devo veramente ammettere che non si riuscivano a notare differenze al di là della leggera riduzione di schermo (è però possibile usare la finestra 3D0 in modalità Full Screen), e per confermare questa ipotesi mi sono anche preso la briga di invitare due miei amici, Francesco Barni e Cristian Capano (che colgo l'occasione per ringraziare della loro disponibilità, oltre che dell'avermi prestato due dei quattro giochi), entrambi possessori di 3D0. La loro opinione è

positiva di 3D0. La loro opinione è



La sequenza sparattutto di UP non è niente di eccezionale, ma aggiunge almeno un po' di spessore al gioco.



Una delle tre visuali possibili è molto simile ad Alone in the Dark. Potete notare come il modo Full Screen renda più giustizia alla 3D0, e senza la minima traccia di rallentamenti!

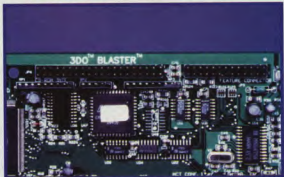
stata concorde con la mia, dimostrando che il lavoro operato per la realizzazione di questa scheda è stato notevole. Con molta probabilità l'introduzione di questo prodotto darà un'ottima spinta al mercato 3DO, rendendo accessibili ai possessori di PC giochi di alto livello e di genere diverso dagli standard a cui erano abituati. L'unico problema che si può intravedere è la questione del prezzo: al momento infatti non ci è stato comunicato nulla di preciso al riguardo, ma sarebbe logico aspettarsi un costo inferiore rispetto a quello della normale console, visto che quest'ultima comprende anche il lettore CD a doppia velocità. Una telefonata alla gentilissima Liz Parrat (manager europeo dei prodotti video della Creative) ha confermato che negli Stati Uniti il prezzo si attesterà attorno ai 500 dollari, ma nulla di preciso si sa sul prezzo al pubblico qui in Italia, per cui sarà necessario attendere il lancio ufficiale della scheda che, ci hanno assicurato, sarà contemporaneo a quello della 3DO in versione italiana (previsto per l'inizio dell'anno prossimo). L'unica cosa che vi posso dire è che tutto sembra promettere bene e che vi conviene cominciare a mettere via i soldi sin da ora!

UN PO' DI SPECIFICHE TECNICHE

L'aspetto che, immagino, ora vi interesserà conoscere di più, è senza dubbio il sistema richiesto per installare la 3DO Blaster sul vostro PC. Per prima cosa è necessario premettere che tale scheda è



Non vi ricorda un po' l'introduzione di Dragon's Lair?



Sotto alla scritta 3DO Blaster troviamo il connettore per il CD-ROM Creative (o Panasonic). Più a destra si trova il Feature Connector da collegare alla scheda video.

SI RINGRAZIA CREATIVE LABS PER AVERCI FORNITO IN ANTEPRIMA LA SCHEDA E CDC PER AVERCI FORNITO IL CD-ROM

in tutto e per tutto una vera 3DO e che quindi lavora in overlay senza impegnare il processore principale; per questo non è importante un computer particolarmente veloce, ma paradossalmente può bastare una qualsiasi CPU con cui possa girare Windows. La scheda infatti (o almeno il prototipo che abbiamo avuto in prova) ha bisogno di Windows per funzionare (con i driver della VGA installati) ed opera obbligatoriamente ad una risoluzione di 640x480 a 256 colori (la versione definitiva dovrebbe comunque superare tale restrizione). È indispensabile un CD-ROM a doppia velocità, e anche se il prototipo che abbiamo avuto in visione è compatibile esclusivamente con una unità Panasonic o Creative, la versione definitiva dovrebbe supportare anche altri modelli, tra cui il diffusissimo Sony. L'ultimo requisito è una scheda sonora Sound Blaster o compatibile sia a 8, sia a 16-bit. Per quel che riguarda l'installazione, si tratta di operazioni semplicissime: sarà necessario collegare con due cavetti (uno esterno ed uno interno) la scheda alla VGA, attaccare direttamente il cavo di trasferimento dati e quello audio del CD-ROM alla 3DO Blaster, ed infine unirli con un secondo cavo audio alla scheda sonora. La porta per il joystick, che possiede una struttura diversa dai controller standard (pur essendo con essi compatibile) è una sola come nella console, poiché il secondo attacco è posto direttamente sul pad. Questo è tutto: non temete, appena avremo nuove notizie non tarderemo a comunicarvele...



Questa visuale ricorda molto 7th Guest; in questo caso abbiamo attivato un interruttore che sta chiudendo la botola.

Dovete guardare solamente il gioco in movimento per rendervi conto della velocità a cui schizza il dettaglio sfondato.



**Che ne dite di un
Personal Computer
486 DXII 66
a £ 2.490.000 ?**

(Case Desktop, 4 Mb RAM 60 ns, Vga 1 Mb VLB,
Controller + multi I/O VLB, Monitor 14"
Colori 0,28 dp NI LR MPRII, Hard Disk 210 Mb,
Tastiera Italiana 102 Tasti.)

Le offerte sono valide fino a esaurimento scorte.
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.

486 SX 33

4 Mb RAM 60ns, VGA 512 Kb,
monitor 14" colori, HD 210 Mb
£ 1.790.000

CD/ROM Interno

Doppia velocità
compatibile Foto CD
£ 299.000

Se vuoi maggiori
informazioni sulle
nostre 300 offerte,
chiama gratuitamente



MILANO, TORINO, GENOVA, VARESE
E PROSSIMAMENTE NELLA TUA CITTÀ'.

BIT POINT ti assicura:
Consegna a domicilio gratuita
Pagamenti dilazionati
Garanzia da 1 a 3 anni
Hot Line gratuita
ABC, COFFEE, BBS -
Sound, Japan, Virtual Reality -
0332/523293 - 24 H on - line

Scanner Color
Colori Handy
£ 390.000

BIT POINT
COMPATIBILE CON LA CONVENIENZA



VIRTUA RACING DELUXE

**SPECIALE
32X**

Con il 32X il vostro Mega Drive acquista un nuovo vigore. Per festeggiare questo avvenimento, la Sega ripropone una versione riveduta e corretta di uno dei suoi giochi di guida più famosi, Virtua Racing Deluxe.

32X IN LINEA DI PARTENZA!

Al mio scetticismo nei confronti di questo benedetto 32X, la Sega ha risposto con un gioco che definire bello sarebbe poco. Sì, sto proprio parlando della nuova versione di Virtua Racing, che rispetto alla precedente conversione realizzata per Mega Drive è ben altra cosa. Insomma, devo ammettere che dopo aver visto questo gioco ho dovuto rivedere le mie considerazioni nei confronti del nuovo "aggiuglio" della Sega. Come tutti voi saprete, Virtua Racing è uno dei migliori giochi di guida che siano stati realizzati negli ultimi anni. Certo voi mi direte giustamente: "Allora

stra cameretta un cabinato di VR. Con l'avvento del 32X invece, la Sega in un certo senso vi viene incontro, visto che la nuova versione "casalinga" di questo VR è praticamente identica alla versione da sala. Tutte le automobili sono state adattate al meglio nell'ambito dello schermo di gioco e la grafica non del tutto poligonale dona a VR un nuovo look. La grafica utilizzata nel modo ad un giocatore è a dir poco spaziale e subisce solo un leggero calo di qualità nel modo a due giocatori: del resto è ovvio, visto che se sceglierete di giocare in due, lo schermo verrà diviso in due parti ed il

numero di poligoni utilizzati diminuirà sensibilmente. Sempre nel modo a due giocatori dovrete stare molto attenti alla struttura delle varie piste, visto che in men che non si dica potreste schiantarvi contro un'altra automobile. Il sonoro di questa conversione è pulito e ben definito: anche questo elemento è stato realizzato in base alla versione da sala. Con il 32X vi stupirete di sentire simili effetti sonori, che non hanno niente a che fare con gli standard MD che tutti conosciamo. Con un sonoro di questo genere non dovrete fare altro che pompare al massimo i vostri altopar-



La cosa che più abbiamo odiato nella versione per MD era che difficilmente si riuscivano a scorgere in tempo le altre macchine partecipanti alla gara. In questa nuova versione è tutta un'altra cosa, con tutto vantaggio per ciò che riguarda la giocabilità.

Il sonoro di questa conversione è stato riprodotto fedelmente dal coin-op, persino il rumore del cambio delle gomme è realistico.

Il Sand Park è uno dei circuiti più impressionanti presenti nel gioco. Questo circuito è reso ancor più bello dai tunnel presenti sul tracciato.

Il numero di piste presenti nel gioco è talmente grande che per ogni corsa bisogna scegliere la macchina più adatta ad un determinato tipo di circuito.

lanti! Anche se avete già giocato V.R. per Mega Drive, vi assicuro che giocare questo stesso gioco sul 32X è un'esperienza del tutto diversa, il che non è poco, visto che in questo caso V.R. Deluxe è più veloce e offre piste più complesse.

Trad. e adatt. di **Mario Mazzocchi**

Una volta terminata una competizione, potrete vedere la vostra performance al **replay**. Manca solo la telecronaca.

Daytona e Ridge Racer dove li mettiamo?" D'accordo, sono anch'essi dei giochi degni di nota che utilizzano un grafico davvero notevole, ma in quanto a giocabilità secondo me non possono essere minimamente paragonati a Virtua R.

SEMBRA DI GIOCARE AD UN COIN-OP!

A meno che non abbiate in banca qualche manciata di milioni da spendere, non credo che vi possiate permettere di portare nella vo-





OGNUNO HA IL PROPRIO "PUNTO DI VISTA"

La grande novità che presenta questa conversione per 32X è rappresentata da due nuove viste dello schermo di gioco. La parte migliore del gioco è ora senza dubbio rappresentata dal numero di auto da corsa a disposizione.

IMPARA LA PISTA E DEL VOLANTE DIVENTERAI UN ARTISTA

Fate attenzione, perché in questo circuito dovrete affrontare nel modo più preciso possibile le varie curve. Questo circuito è adatto per i prototipi.



Questo circuito è l'ideale se giocato in due giocatori utilizzando i prototipi.



Questo è davvero un bel circuito: tutto è reso ancora più notevole dalla miriade di tunnel presenti sulla pista.



Non credevi molto alle capacità del 32X, poi giocando V.R. De Luxe ho dovuto ricredermi. Il modo ad un giocatore è una conversione praticamente identica al gioco da sala, inoltre la presenza di due nuove macchine e di piste superbe valorizza ancora di più la giocabilità. Non c'è davvero paragone tra questa versione per 32X e quella per MD. Questo nuovo V.R. utilizza un numero davvero impressionante di poligoni. Se deciderete di acquistare il 32X potete tranquillamente mettere V.R. De Luxe in cima alla lista dei titoli da comprare.

MARK PATTERSON

ELETTRONICA S.a.s.

CD 32 COMMODORE
MY MAGIC DIARY - CASIO
JD-5000
A PREZZI INTERESSANTI FINO
ESAURIMENTO MERCE

CONSOLE E VIDEOGIOCHI

PROGRAMMI UTILITA',
PROGRAMMI LUDICI
PROGRAMMI DIDATTICI PER PC IBM
COMPATIBILE E AMIGA

MARCHI:
LEADER - C.T.O. - FINSON - PARSEC

ELETTRONICA s.a.s. di Bellomo Angelo & C.
13100 Vercelli Via Scalise, 5 - Tel. 0161/54793

**SPECIALE
32X**

SPACE HARRIER

Per dare il benvenuto al nuovo arrivato 32X la Sega ripropone uno sparatutto del passato. Proprio così, il gioco in questione è il mitico Space Harrier. Chissà forse nel cuore dei ragazzi della Sega c'era un po' di nostalgia.

Con questo titolo la Sega ci riporta indietro di diversi anni, precisamente a dieci anni fa, quando nelle sale giochi ci divertivamo ai comandi di un ragazzino super armato alle prese con mostri di ogni sorta. Space Harrier all'epoca rappresentò senza alcun dubbio un titolo innovativo per ciò che riguarda il genere sparatutto, e la sua fama è rimasta intatta fino ai giorni nostri. Negli anni sono state parecchie le conversioni di questo sparatutto realizzate per il divertimento casalingo. Le catastrofi che fanno da sfondo all'intero gioco fanno tornare in mente le situazioni di un altro famoso sparatutto quale è Afterburner. Gli elementi principali che caratterizzavano il



Le collisioni con i vari asteroidi potrebbero farvi perdere molta energia vitale. Questo però non significa che possiate tranquillamente farvi colpire dai laser.



vecchio Space Harrier sono presenti anche in questa nuova conversione per il 32X: vale a dire che in ogni partita dovrete vederla con draghi volanti sputafuoco, alieni di ogni tipo e faccioni di pietra che ricordano molto quelli presenti sull'isola di Pasqua. Prima di convertire giochi come

il 32X vi offre sprite di questo tipo nel contesto di una grafica 3D davvero superba.

Star Wars, la Sega - forse con un po' di nostalgia nel cuore - ha voluto realizzare questa versione riveduta e corretta di un gioco che ha lasciato un segno in tutti i videogiochi di qualche anno fa.



Quel faccione di pietra non promette niente di buono.



Stare attenti alla colonna!!

COSMIC CARNAGE

È una vera e propria carneficina, in cui la morte è l'elemento principale. Chissà, forse questo gioco è stato programmato da un gruppo di fanatici...

Va bene, forse non ci sono degli hippies pacifisti dietro questo picchiaduro, nonostante non si può certo dire che l'atmosfera che aleggia in tutto il gioco sia delle più rassicuranti. Eh sì, è proprio così: gli elementi principali di questo titolo sono infatti grossi alieni imbestialiti, armi potenti, armature indistruttibili, un'enorme quantità di sangue e corpi smembrati sparsi qua e là per i vari livelli. Questo genere di gioco è senza dubbio destinato a giocatori con un forte stomaco, non trova-

te?! La grafica è forse la migliore che sia mai stata utilizzata per realizzare un picchiaduro: le animazioni dei vari personaggi sono davvero molto fluide, e inoltre esistono una marea di mosse speciali, tra le quali le ormai famose Fatalities. In questo gioco è stato utilizzato anche lo Zoom in stile Neo Geo (come accade in Art of Fighting): questo permette di visualizzare meglio lo scontro e le mosse dei personaggi durante i loro attacchi. Bisogna dire che come inizio non è niente male, questa realizzazione per il nuovo 32X è davvero notevole. Se i prossimi software per il nuovo arrivato di casa Sega saranno all'altezza di Cosmic Carnage, il futuro di questa console megapompata sarà senz'altro roseo.

Trad. e adatt. di Marco Mazzocchi



Cosmic Carnage - Ma guardate che grafica: questo gioco aspetta solo voi, per adesso accontentatevi di questa foto.



PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE

QUANDO LA VITA E' APPESA
AD UNA LIANA.



ACTIVISION

MEGA-CD • SNES • MEGA DRIVE



ZEEWOLF

Alcuni aspetti di Zeewolf ricordano Thrust, un altro famoso sparattutto dotato dello stesso metodo di visualizzazione. Questa foto vi mostra il recupero di un mezzo da combattimento.



Cercate di non sprecare i missili ariaria, visto che alcuni obiettivi sono difficili da abbattere.



Questa volta i ragazzi della Binary Asylum hanno fatto davvero un buon lavoro. Zeewolf per Amiga è uno sparattutto estremamente ben realizzato nel quale inventerete dei veri e propri mercenari del futuro.

In un domani non lontano l'inquinamento atmosferico raggiungerà un punto tale da rendere l'aria praticamente irrespirabile. Zeewolf è ambientato su un'ipotetica Terra del futuro in rapido declino. Parte della causa di questa tragedia è da ricercarsi nei gas di scarico degli automezzi, ma la vera colpa è della Ecliptico Corporation: è questa

l'azienda che produce la maggior parte dell'inquinamento. I bravi ragazzi sono quelli del centro ricerche Zenith: un piccolo gruppo di scienziati che dopo anni di studi sono riusciti a progettare e a mettere a punto un motore a fusione nucleare. La fantomatica Ecliptico, non si sa come, è riuscita ad impossessarsi dei progetti segreti di questo potente motore per tentare così di dare il colpo di grazia all'azienda rivale (Zenith). Ciononostante i ragazzi "amici della natura" riescono comunque a rendere dura la vita ai cattivoni lavorando a Zeewolf, uno speciale elicottero d'attacco. Come ogni

Fate attenzione ai palazzi, dal momento che potrebbero nascondere degli amici: un'esplosione troppo violenta potrebbe ucciderli invece che liberarli.

buon mercenario che si rispetti, in ogni partita dovrete superare parecchie missioni a bordo del potente prototipo Zeewolf prima di eliminare definitivamente la Ecliptico. Alcune situazioni di gioco (come il liberare aerei caduti in mano nemica per terminare alcune missioni) fanno tornare in mente altri titoli come Thrust. Zeewolf trae ispirazione da giochi come appunto Thrust, Desert Strike e Powerdrome. Forse con questo nuovo titolo si è cercato di realizzare uno sparattutto in cui si utilizzi anche un po' di cervello, necessario per decidere con quale tattica di gioco affrontare i vari problemi.

Trad. e adatt. di **MARCO MAZZOCCHI**



Quelle che vedete in questa foto è la vostra nave: cercate di proteggerla a tutti i costi.



Puntate la zona dello schermo che vi interessa e scegliete le vostre armi.

AMIGA

SPARATTUTTO

89
GIOCABILITÀ

85
GRAFICA

90
GLOBALE

90
LONGEVITÀ

87
SONORO

BINARY ASYLUM

L'unico appunto che devo fare a questo gioco riguarda il sistema di controllo: infatti alla mia prima partita ho impiegato un paio d'ore prima di riuscire a capire come funzionano i vari comandi. Nel gioco potrete usare il joystick o il mouse: sta a voi la scelta (il mouse risulta più preciso nello scegliere le varie opzioni e le armi da combattimento). In generale il livello di difficoltà di questo nuovo titolo è abbastanza elevato (dovrete cioè sudare un bel po' per arrivare alla fine). Anche la giocabilità svolge bene la sua parte, come pure la grafica non risulta niente male (provate a dare un'occhiata alle foto), anche gli effetti sonori sono eccellenti. Cosa volete meglio di così? Non credo si possa chiedere di più. Il grosso difetto di Zeewolf riguarda i lunghi tempi di caricamento (specialmente su A500). La morale è questa: Zeewolf è uno sparattutto veramente ben realizzato, che aggiunge un qualcosa di più alle tecniche di gioco utilizzate in Desert Strike, per cui sarebbe un vero peccato dimenticarsi di acquistarlo.

RIK SKEWES

ECSTATICA



Una volta tanto che pensavamo di poter fuggire, ecco che ci crolla il ponte sotto i piedi impedendoci l'unica via di fuga.



Immaginate l'effetto sonoro collegato a quella scritta?

Magia, mistero e grafica mozzafiato sono gli elementi vincenti che vi lasceranno di stucco in quest'ultima avventura della *Psygnosis*.

Di certo se qualcuno vi chiedesse qual è stato il periodo storico più denso di mistero, rispondereste senza esitazione il Medioevo. Non a caso infatti *Ecstatica* è stato ambientato intorno all'anno 900, consentendo ai programmatori di ricreare perfetta-



In molte case è possibile nascondersi per scappare ai mostri che ci inseguono.

borgo, decide di entrarvi per cercare un po' d'acqua e qui comincia la nostra avventura. Da questo momento ci troveremo immersi in quello che sembra il parto di una mente malata: cadaveri più o meno straziati, creature da sogno o da incubo, locazioni fantastiche e tremende trappole. Come avrete capito il nostro scopo diventerà scoprire che cosa ha trasformato un tranquillo borgo medioevale in un mortale incubo ed eventualmente cercare di far tornare tutto come prima.



Una bella spadata sul grugno fa sempre bene! Purtroppo, per quanto si colpisca, questa specie di lupo mannaro tornerà sempre a infastidirci.



Stato molto attenti o prima o poi finirete come quel simpaticone appeso.

mente un classico borgo medioevale, con tanto di castello arroccato sulla collina. La trama è molto semplice: tutto inizia con il nostro eroe, o la nostra eroina (è possibile selezionare all'inizio del gioco il sesso del protagonista) che viaggia a cavallo. Giunto però ad un bivio per un

ALONE IN THE DARK INSEGNA...

Il primo gioco che mi è venuto in mente giocando ad *Ecstatica* è stato senza dubbio *Alone in the Dark*, a cui però il titolo della *Psygnosis* è notevolmente superiore per certi



La fontana con il putto è un vero tocco di classe: pensate che ogni tanto si gratta la schiena con la freccia!

aspetti, ma inferiore per altri. Andiamo però con ordine: in Ecstatica ci muoviamo in un universo in 3D solido, con una interattività pressoché totale e durante il gioco i combattimenti rappresentano una parte fondamentale, dato l'alto numero di creature ostili che incontreremo tra draghi, minotauri e lupi mannari. Per questo sarà necessario procurarsi un'arma e solo dopo dedicarsi all'esplorazione del borgo. Qui arriviamo ad un altro punto di forza del gioco: le cose che potrete fare o che, meglio, vi capiteranno. Più di una volta sono rimasto letteralmente a bocca aperta di fronte alle immagini sul monitor: pensate che un mago mi aveva trasformato in rana, ma al posto di terminare la partita ho potuto saltellare in giro, visitando locazioni che prima

Questo circolo di pietre "vivate" è fondamentale per la risoluzione dell'avventura.

Non provate ad indossare questa armatura, sarete più goffi di un bradipo paralitico.



Indovinate un po' di chi è il sangue grata?



Questo stregone ci intima di allontanarci, altrimenti ci tramuterà in ranocchia...

... ma noi non abbiamo voluto dargli torto!

mi erano inaccessibili, fino a quando non ho trovato una grassona che credendosi un principe mi ha baciato, facendomi tornare umano! Questa è solo una delle innumerevoli situazioni che dovrete affrontare, ma vi assicuro che anche le altre non mancheranno di stupirvi. Altra nota positiva risiede nella logica degli enigmi, che riescono a non generare mai quel senso di frustrazione comune a molte avventure. Questo fatto ha però un risvolto negativo: Infatti, il numero di locazioni che potrete visitare all'interno del borgo, pur essendo elevato, non è spropositato, co-



sicché un bravo solutore di avventure può finire Ecstatica in un tempo relativamente breve. Una parola va poi spesa per il sistema di comando, che è interamente via tastiera: il tastierino numerico viene infatti usato sia per i movimenti, sia per le azioni come ad esempio il raccogliere



Questo circolo non crea molti problemi, ma ha la pessima abitudine di addormentarci con il suo flauto.

oggetti (che purtroppo non potranno mai essere più di due contemporaneamente, data la mancanza di un inventario) o il combattere, mentre i tasti funzione selezionano l'andatura del nostro personaggio tra camminata, corsa (utile per rapide fughe) e passi cauti (essenziali per superare particolari trappole). Questa



sceita del sistema di comando, per quanto inusuale rispetto alla più classica basata sull'uso del mouse, non deve comunque farvi storcere il naso, poiché la tastiera ha un funzionamento molto intuitivo e sempre molto adatto ad ogni circostanza, risultando anche molto precisa nell'esecuzione degli attacchi.



Nella nostra avventura potremo anche andare a spasso a cavallo di una scopa.

Le profondità del borgo nascondono segreti inimmaginabili e noi ci stiamo accingendo a scoprirli.

Prima una rana ed ora un furetto: non si può mai restare nel proprio corpo in pace!

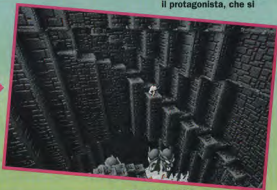


Prima che arrivasse il gioco definitivo in redazione, ci era giunta una videocassetta che mostrava una parte del mondo di Ecstatica. All'inizio, pur restando sconvolti dalla grafica e dalla fluidità (ci avevano assicurato che erano immagini registrate da un 486 a 66MHz), eravamo molto dubbiosi sulle possibilità di interagire con l'ambiente allo stesso modo del filmato. Ebbene, non appena ho potuto metterci le mani sopra sono rimasto piacevolmente colpito dalla perfezione (e non è una parola esagerata, ve lo assicuro) del gioco: tutto è stato realizzato a meraviglia e non compare mai nulla di frustrante. Le idee che appaiono di volta in volta durante il dipanarsi della trama, per quanto non originali (chi non ha mai sentito parlare di ranocchi baciati che diventano principi o di spade che gettate nel lago vengono prese al volo dalla Dama dello stesso?), sono realizzate in maniera eccelsa, aggiungendo un notevole spessore al gioco. Pensate che è anche presente un'opzione che permette di far apparire il testo delle frasi parlate per coloro che non conoscono bene l'inglese! Se solo fosse stato un po' più lungo o un pelo più difficile poteva diventare la più bella avventura mai apparsa su PC, speriamo in un prossimo seguito!

CARLO BARONE

IL PAESE TONDO

Come già detto, Ecstatica sfrutta una grafica in 3D solida, ma a differenza di Alone in the Dark è stata fatta una scelta molto più "tondeggiante", creando così (grazie ad incredibili effetti di Gouraud shading) del personaggio un po' buffi, ma sicuramente molto real nelle animazioni. E' incredibile infatti vedere il numero di movimenti che possiede il protagonista, che si



regge addirittura il braccio quando ha incassato troppi colpi! Il sonoro poi non è assolutamente da meno, grazie sia alle musiche (che pur non essendo CD sono di ottima fattura) sia agli effetti sonori, anch'essi molto realistici (provate ad indossare l'armatura e sentirete). Insomma, si deve proprio ammettere che Ecstatica sia un gioco curato in ogni più piccolo particolare: sarebbe un delitto per un possessore di PC con i requisiti necessari non avere questo fantastico titolo.

sore di PC con i requisiti necessari non avere questo fantastico titolo.

PC CD-ROM

PSYGNOSIS

SVILUPPATORI: INTERNI

AVVENTURA

GRAFICA

95

Animazioni fantastiche e un paesaggio dettagliatissimo.

SONORO

94

Musiche molto varie e estremamente d'atmosfera.

GIOCABILITÀ

90

I comandi via tastiera non sono poi così male.

LONGEVITÀ

85

Non eccessivamente complesso. Una volta finito lo usereste per far strabillare gli amici...

GLOBALE

92

Sicuramente un nuovo metro di paragone per le avventure alla Alone in the Dark.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTÀ':



N° DISCHI:

1 CD

MEGABYTE OCCUPATI
SU HARD DISK:

1, 12, 40, 70

CONFIGURAZIONE CONSIGLIATO
MINIMA: 486, CD-ROM, 4 MB DI RAM

INDICAZIONI:

PROVATO SU 486 DX2-66MHZ CON CD-ROM A DOPPIA VELOCITÀ, 8 MB DI RAM E SOUND BLASTER 16



MORTAL KOMBAT II

Zitto, zitto, l'Amiga è rimasto nell'ombra in attesa del momento per tornare a stupirci; e pare proprio che questo momento sia finalmente arrivato...

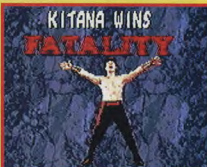
Le conversioni e i giochi per Amiga sono diventati, in questo periodo, dei fatti più unici



Piatto ricco, mi ci impicco!

Ci credereste? tutti e dodici i personaggi con random select.

Commodore. Mortal Kombat II rientra a pieno diritto tra questi ultimi e in più si candida al titolo di miglior picchiaduro e miglior conversione da coin-op per Amiga. Beh, cosa dire... il gioco



Forse Liu Kang vorrà una fascia contro i dolori di schiena.

del programmatore che pronunciava "Toasty!" avevo le lacrime agli occhi e mia madre non stava cucinando a base di cipollati e tutto è stato infilato in tre soli dischetti! Ovviamente bisogna porre a questa conversione i limiti di grafica (i fondali non sono animati e ci sono pochi colori su schermo) e sonoro, dovuti alle specifiche della macchina, ma sincera-



che rari, probabilmente a causa della scelta operata dalle software house di rivolgere la loro attenzione al mercato delle console, del PC (che sta godendo di un periodo veramente roseo) e delle nuove, potenti macchine che stanno per essere lanciate. E'



Un nuovo metodo di chirurgia plastica: pugni in faccia!

non si limita a candidarsi, ma riesce a vincere e di molte lunghezze. Tutto è stato infatti realizzato in maniera quasi perfetta, tanto che potrei terminare qui la recensione dicendovi di andare a rileggere quella sul numero di ottobre per SNES! E' veramente

presente tutto ciò che ha reso Mortal Kombat II un successo: fatality, friendship, sangue, i personaggi segreti. In poche parole non manca NIENTE rispetto al coin-op (quando ho visto la faccina



Ehi! Ma quante teste ha questo?

Come here!



Di chi saranno mai quelle ossa che galleggiano nell'acido?

bello però vedere che ci sono ancora delle software house che si impegnano commissionando prodotti di indubbia qualità per la vecchia gloria di casa





Un bell'uppercut sul grugno è proprio quel che ci vuole.

NON SON TUTTE ROSE E FIORI...

Bisogna comunque dire che questa versione qualche problema lo possiede: il principale è senza dubbio più fastidioso, risiede nei frequenti accessi al disco, che pur non interrompono i round di combattimento, sono richiesti quando si esegue una fatality. Sebbene avessi due drive, mi è comunque capitato di dover cambiare disco per eseguire una di queste mosse, per cui (sinceramente) non mi sento di consigliare questo gioco a chi possiede il solo drive in-

mente tra la versione Amiga e quella Mega Drive preferisco quella che ho ora tra le mani, che è addirittura più veloce, anche se con meno animazioni.

tato di dover cambiare disco per eseguire una di queste mosse, per cui (sinceramente) non mi sento di consigliare questo gioco a chi possiede il solo drive in-

TUTTO QUELLO CHE DESIDERAVATE E NON AVETE MAI OSATO CHIEDERE...

La domanda che probabilmente vi sta maggiormente ronzando in testa è probabilmente riferita alla possibilità che anche in questa conversione siano presenti tutte le combo, le proiezioni e i trucchetti presenti in quella SNES o meglio nei coin-op. La risposta è incredibilmente positiva e per provarvelo vi mostrerò una combo di Kitana tra le più devastanti del gioco.



1. Immobilizzate l'avversario all'angolo e catturate con l'Air Stun (semplicemente tre volte indietro con fuoco): questa è la parte più difficoltosa da eseguire.

3. E ora la ciliegina sulla torta: non appena sarete ricaduti eseguite immediatamente un Uppercut e colpirete il vostro impotente avversario che ancora sta ricadendo, togliendogli quasi metà energia.



2. Una volta in aria colpite con un calcio o un pugno volante (è meglio il primo perché drena più energia), POI lanciate un ventaglio in volo prima che tocchi terra.

Un paio di mesi fa, se mi avessero payentato l'idea di una conversione di Mortal Kombat II su Amiga, probabilmente sarei scoppiato in una irrefrenabile risata. Quando però mi è stato detto che sarebbe arrivato in redazione più che stupito, ero rimasto speranzoso. Infatti dopo aver visto la precedente conversione di Mortal Kombat su Amiga, speravo di vedere in MKII un buon prodotto, con i limiti imposti dalla macchina. Ebbene quando ho fatto la prima partita sono rimasto letteralmente a bocca aperta per quanto fedele fosse questa conversione ai coin-op. Esclusi i tre limiti dell'Amiga (la grafica, il sonoro e il sistema di comando) si potrebbe quasi affermare che si discosta di pochissimo dalla meravigliosa versione SNES. Se siete come me dei nostalgici che possiedono ancora il 16-bit di casa Commodore (e sono sicuro che ce ne sono molti), questo è un titolo che non dovrete assolutamente farvi sfuggire: è senza dubbio il miglior picchiaduro su Amiga e forse la migliore conversione che sia mai stata realizzata per questa piattaforma.

CARLO BARONE

AMIGA

ACCLAIM

SVILUPPATORI: PROBE

PICCHIADURO

GRAFICA

84

Non tra le migliori viste su Amiga, ma rende perfettamente l'atmosfera del gioco.

SONORO

85

Oltre alle musiche di buona fattura, sono presenti dei buoni effetti sonori.

GIOCATILITÀ

92

I dodici personaggi vi faranno divertire molto.

Il sistema di comando è un po' complesso e necessita di allenamento.

LONGEVITÀ

95

Molto alta, come per tutti i picchiaduro ben fatti dove è possibile giocare in due.

GLOBALE

93

Un gioco da comprare assolutamente per tutti coloro che tengono l'Amiga in attesa di titoli di qualità.

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

SI RINGRAZIA HALIFAX
(DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA)
PER AVERCI FORNITO IL GIOCO.

terno, visto che potrebbe andargli in carcere la mano a furia di cambiare disco! Un altro difetto risiede nel sistema di comando che, se non siete tra i fortunati che posseggono un joy a due pulsanti, può sfruttare un solo tasto di fuoco. Quindi molte mosse (e in particolare molte fatality) sono state cambiate per adattarsi a questo sistema di comando, risultando a volte un po' scomode da eseguire. Comunque sono problemi che si possono tranquillamente superare per apprezzare la bellezza di questo capolavoro della Acclaim.



SYSTEM SHOCK

Se pensate che CyberJobe (il protagonista del "Tagliaerbe") sia un tipino da evitare, aspettate di incontrare Shodan: potreste rimanere sconvolti...

Effettivamente una volta tanto il nemico della Terra non è un demone, un dottore pazzo o un criminale qualunque, ma (ricordando molto Skynet di Terminator) un computer. Si tratta di Shodan appunto, che ha preso coscienza della sua superiorità proprio grazie a noi che l'abbiamo liberato da tutte le barriere morali per conto della solita mega-corporazione di turno. Questo è in sostanza il background di System Shock in cui veniamo calati, svegliandoci direttamente nella stazione controllata da Shodan dopo sei mesi di coma medicale (dovuti all'impianto del nostro nuovo chip neurale, compenso per il nostro lavoretto).

IO, ROBOT

Chiaramente al nostro risveglio non sapete nulla dell'accaduto, ma un occhio in giro a cadaveri e robot impazziti ci farà presto capire che non tutto è andato come previsto. Ora sarà nostro compito ricostruire i fatti (tramite i vari messaggi che troveremo durante il gioco) e cercare di eliminare Shodan, riducendo, livello per livello, la sua influenza sul complesso nel quale siamo rinchiusi. Per raggiungere questo scopo dovrete distruggere i terminali, esplorando (con

Durante il gioco incontrerete alcuni puzzle da risolvere per aprire porte o attivare particolari funzioni della stazione: in questo caso abbiamo attivato un Force Bridge per evitare una zona radioattiva.



Inserirsi in una banca dati furtivamente è un'azione piuttosto illegale, soprattutto se poi si viene scoperti.

La modalità Full Screen è una meraviglia, sempre che possediate una macchina abbastanza potente per vedere il vostro personaggio muoversi come una lu-



Un piccolo angolo di paradiso tra cadaveri straziati e mutanti deambulanti.

Questo cannone drencherà molto velocemente la vostra energia; una granata ben assestata lo manderà però in pezzi.

una visuale che deve certo molto a Doom) ogni livello, che è costituito da un gigantesco labirinto pieno di insidie, con mutanti e robot pronti ad attaccarci ad ogni angolo. Oltre a tutto questo dovrete affrontare dei puzzle per poter accedere a nuove sezioni del livello e, cosa ancor più appetitosa, interlacciari



All'inizio del gioco una serie di messaggi vi appariranno sullo schermo per farvi prendere confidenza con l'interfaccia e con i vari comandi a vostra disposizione.





con il Cyberspazio per attivare degli interruttori "virtuali", in modo da aprire passaggi altrimenti occlusi. Questa sezione è realizzata in maniera davvero impeccabile (come il resto del gioco

Shock risiede nell'interfaccia utente che è senza dubbio la più completa mai vista in un videogioco, tanto che è veramente possibile fare di TUTTO (manca solo l'opzione per preparare il caffè). Se poi unite questo alla possibilità di variare i quattro parametri del gioco (combattimento, trama, puzzle e cyberspazio) all'inizio di una partita in modo da ottenere o una sfida più consona alle proprie esigenze, o una difficoltà maggiore in caso (eroi!) lo finiate in breve tempo, si può affermare che System Shock è un gioco "definitivo", il cui unico limite risiede nel fatto che potrebbe non piacere agli amanti dell'azione pura.



Ecco uno dei primi inserti neurali (particolari moduli hardware che miglioreranno le vostre caratteristiche). Lo troverete molto utile per individuare i nemici alle vostre spalle.

Anche senza giocare in Full Screen la finestra di gioco è di dimensioni accettabili. Molto utile, nel monitor in basso a sinistra, la funzione di auto-mapping.



Non potete sapere quanto sia stato difficile per me valutare System Shock. Infatti ero troppo abituato al sistema di gioco di Doom per apprezzare appieno l'interfaccia del titolo della Origin (tanta completa, quanto complessa). Solo dopo un attento studio del manuale ed una partita di prova abbastanza lunga, mi sono abituato ai comandi e ho cominciato a scorrazzare liberamente per i corridoi e le stanze del livello. Ebbene, dire che mi sono completamente immedesimato nel personaggio è ancora poco: le sconfinite possibilità dell'interfaccia mi permettevano di compiere tantissime azioni, tra cui anche strisciare per terra o sporgermi dagli angoli senza espormi troppo (e per sporgere intendo inclinare l'asse del corpo!). Insomma, tutto è stato curato in maniera perfetta, dando una sensazione di realismo incredibile (provate a colpire i monitor con la spranga e li vedrete saltare!). Aggiungete poi la possibilità di interlacciarsi al Cyberspazio e le opzioni iniziali per "personalizzare" il gioco secondo i parametri che lo caratterizzano, ed otterrete un titolo indispensabile per tutti gli amanti delle avventure. A patto che abbiano molto tempo da dedicare a questo tipo di esplorazione molto minuziosa.

CARLO BARONE

In ogni livello dovrete trovare una stanza come questa. Infatti se riprogrammerete il computer (azionando semplicemente una leva), quando verrete uccisi al posto di essere trasformati in Cyborg e terminare la partita, sarete curati e potrete ricominciare!

d'altronde, con le difese virtuali e altre simpatiche amenità di Shodan che cercheranno di farvi la pelle in ogni momento. Ma il vero punto di forza di System

PC

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: ORIGIN

AVVENTURA-ARCADE

GRAFICA

90

Tutto è preciso e perfetto all'interno della stazione.

SONORO

90

Musiche varie e abbastanza carine.

Effetti sonori nella norma.

GIOCABILITÀ

92

L'interfaccia, per quanto difficile da usare all'inizio, risulta molto comoda se si usa mouse e tastiera.

LONGEVITÀ

93

Per esplorare solo il primo livello impiegherete più di un'ora e non saprete ancora che cosa vi aspetta... il gioco può essere "personalizzato" variando i parametri iniziali.

GLOBALE

93

La realtà virtuale sul PC di casa vostra. Ho reso l'idea?

AZIONE: STRATEGIA: DIFFICOLTÀ:



N° DISCHI:

9

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK:

29

CONFIGURAZIONE MINIMA: 486 DX33 CON 4 MB DI RAM, MOUSE, MS-DOS 5.0 O SUPERIORE

INDICAZIONI:

PROVATO SU 486 DX2-66 CON 8 MB DI RAM E SOUNDBLASTER 16

LORDS OF THE REALM

La Impressions sforna giusto per Natale un nuovo e scintillante gioco, che secondo la casa inglese dovrebbe essere il miglior game strategico d'ambientazione medievale mai prodotto. Ma sarà davvero tutto oro quel che luccica?

Che alla Impressions si siano messi veramente d'impegno per fare di questo Lords of the Realm un gioco "serlo ed approfondito", lo si capisce non appena si apre la scatola: quattro dischetti e ben tre (!) manuali fanno parte della dotazione necessaria per godere appieno delle qualità di questo gioco. L'ambientazione è molto simile a quella di Defender of the Crown, con l'Inghilterra che aspetta im-



Inizialmente dovremo assoggettare i soliti territori neutrali posti attorno a noi, il difficile verrà poi, quando ci scontreremo con eserciti attrezzati come il nostro o

billi attacchi, più costerà in termini di risorse (ferro e legno) e di tempo impiegato a costruirli. I nostri avversari (computerizzati o non) sono cinque, ognuno diversamente caratterizzato nei suoi comportamenti (il barone, ad esempio, è estremamente aggressivo, mentre il vescovo per prima cosa costruisce i castelli), e dovremo sconfiggerli dal punto di vista militare per poter aspirare al titolo di re. Non mancano i classici elementi imprevedibili che manderanno all'aria i nostri piani economici, come carestie, incendi, malattie del bestiame eccetera, che spesso però, invece di rendere più vario ed interessante il gioco, ci distolgono dal poter curare con attenzione l'aspetto militare (che in fin dei conti è quello che ci permette di arrivare ad occupare 'sto benedetto cadreghino di re).



La fase di commercio è un momento estremamente importante: un errore e la nostra gente farà la fame un anno intero!

paciente un nuovo sovrano, e noi che ancor più impazientemente vogliamo quel trono a discapito degli altri possibili pretendenti. Per raggiungere lo scopo dovremo non solo guerreggiare con i feudatari vicini, ma anche (e qui sta la maggior novità del gioco) amministrare saggiamente il nostro territorio, assicurando alla popolazione un futuro se non di pace, almeno di prosperità. Così la parte economica riveste un ruolo a dir poco fondamentale nella struttura di gioco, visto che anche il più piccolo errore di gestione delle nostre risorse può avere degli effetti assolutamente catastrofici.

DENARO, SEMPRE DENARO...

Infatti, facendo sviluppare l'economia dei nostri territori e commerciando, otterremo il denaro necessario per armare il nostro esercito o (meglio ancora) per assoldare una formazione di mercenari.



La mappa non ricorda da vicino quella di Defender of the Crown?



Ecco una bella proposta d'alleanza da accettare al volo quando cingeremo d'assedio il castello di qualche signorotto avversario. E' possibile infatti costruirsi un castello, scegliendo tra differenti tipi di costruzioni predefinite, oppure (per i più megalomani) crearcelo come si preferisce. Naturalmente più la nostra fortezza sarà grande ed efficace nel respingere i possi-

DIPLOMAZIA O COMBATTIMENTO?

Esiste anche una parte diplomatica, che però serve a ben poco, visto che finché saremo deboli i nostri avversari ci minacceranno, per poi sempre cercare un'alleanza una volta divenuti troppo potenti per loro. Molto bella la sezione relativa ai combattimenti, in cui potremo (come nel mitico Centurion) controllare direttamente il nostro esercito durante il combattimento contro le forze avversarie. Ottima



Gli eserciti spavaldi del barone si apprestano ad invaderci.

pure la sezione di assedio ai castelli, che mette a disposizione un vero e proprio arsenale di macchine da guerra tra cui arieti, catapulte, scale, torri mobili eccetera. La difficoltà del gioco è selezionabile su cinque gradi differenti sia per l'aspetto economico, che per quello militare, per un totale complessivo di venticinque livelli. Esiste inoltre la possibilità di vedere le unità mili-

tari nemiche solo una volta che queste sono entrate nel nostro territorio (aspetto che influisce enormemente sulla difficoltà del gioco). L'impatto grafico del gioco è più che positivo, così come quello sonoro, che una volta tanto possiede delle musiche non irritanti. L'intelligenza artificiale

del gioco non si può poi definire particolarmente sviluppata, visto che al livello più difficile influirà sul risultato finale, più che l'astuzia degli avversari, la nostra debolezza economica.



Una delle decisioni più importanti riguarda come effettuare la rotazione delle colture.



Ecco il nostro castello. E' costato una fortuna, ma ne valeva la pena...



Il nostro esercito in battaglia: notate in basso la cavalleria in attesa, pronta per l'assalto finale alle linee nemiche.



La possibilità di assediare un castello nemico è uno degli aspetti più divertenti di tutto il gioco

MA COME FACCIAMO A VINCERE?

La risposta non è facile, visto che sembrano diverse le strategie che possono portare al raggiungimento dell'obiettivo finale, ma qui di seguito ho elencato qualcuno dei principi che meglio hanno funzionato:

- 1) Se si possiede denaro a sufficienza, conviene sempre assoldare dei mercenari. In questa maniera non abbasserete il morale della vostra popolazione a causa di un'eccessiva richiesta di servizio militare.
- 2) Siate aggressivi. Spesso attaccando prima del previsto combatterete e sconfiggerete forze non ancora ben organizzate.
- 3) Aspettate ad attaccare i territori in cui stanno costruendo un castello. Se lo farete solo nel turno precedente al suo completamento, otterrete praticamente gratis una fortificazione nuova di zecca!
- 4) Non trascurate l'allevamento delle pecore. Anche se poco coreografica, questa attività vi garantirà un flusso continuo di denaro se vi ricorderete di vendere la lana ai mercanti.

Lords of the realm ha evocato in me sensazioni contrastanti. Mi spiego meglio: attendevo con molta ansia questo titolo (dal momento che tutti sapete quanto io ami i giochi strategici) e la lettura dei tre manuali in dotazione mi lasciava davvero sperare di star per recensire un capolavoro. Peccato che con l'andare dei giorni all'entusiasmo si sia sostituita un sottile senso di delusione. Il gioco possiede delle potenzialità entusiasmanti, come l'editor dei castelli o i dieci diversi tipi di combattenti a disposizione del nostro esercito. Semplicemente queste potenzialità riguardanti l'aspetto bellico sono state trascurate a favore di quelle più prettamente economiche, col risultato di ottenere un programma magari accurato dal punto di vista storico, ma fondamentalmente poco divertente. Ecco, il nocciolo della questione è proprio questo: il gioco non attizza. E a differenza di altri suoi concorrenti strategici (Master of Orion, ad esempio) non riesce ad appassionare neppure dopo averci dedicato del tempo. Si tratta di un buon gioco, peccato che manchi di quella scintilla che lo possa far uscire dalla massa.

GIAMPAOLO MORASCHI

PC

IMPRESSIONI

SVILUPPATORI: INTERNI

STRATEGICO

GRAFICA

85

Senza infamia...
...e senza lode.

SONORO

81

La colonna sonora non è malaccio...
...però è alquanto ripetitiva.

GIOCABILITA'

80

I menu ad icone sono molto funzionali...
...ma il fattore divertimento non è particolarmente alto

LONGEVITA'

82

25 (venticinque!) livelli di difficoltà.
Ci si stanca in fretta.

GLOBALE

82

Un gioco fatto con molta professionalità. Peccato che gli aspetti su cui più dobbiamo soffermarci siano anche i più banali.

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

N° DISCHI: 4

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 10

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386 SX, 4MB RAM

INDICAZIONI: PROVATO SU UN 486DX/33 CON 4 MB RAM E SOUNDBLASTER 16

ARCADE POOL

Dopo il discreto successo di alcune conversioni da Amiga a PC (Super Frog, BodyBlows...), il Team17 prosegue su questa linea uscendo con la versione PC di Arcade Pool (in simultanea con quella per CD32)

Le caratteristiche del gioco che si notano subito sono quelle di poter sce-



PC - La specialità "UK 8 Ball" è la mia preferita.

Peccato che il Team17 non abbia curato maggiormente la grafica, aggiungendo qualche particolare (magari la possibilità di giocare con diverse visuali) che avrebbe dato al gioco quel pizzico di originalità che gli manca. Ma l'aspetto più negativo non è tanto la grafica, che tutto sommato è sufficiente, quanto il sonoro, che presenta un solo motivetto e tre o quattro effetti. Tuttavia, grazie alla sua elevata giocabilità e longevità, Arcade Pool può essere considerato un buon gioco destinato principalmente agli appassionati del genere. Il programma occupa poco più di mezzo mega su disco fisso e supporta tutte le più diffuse schede sonore. Da sottolineare il fatto che nel dischetto di installazione è presente anche un demo giocabile di Project X.

ANDREA COLOMBO

PC

SPORTIVO

85

GIOCABILITÀ

80

GRAFICA

84

GLOBALE

86

LONGEVITÀ

73

SONORO

TEAM 17



PC - Non riesco a capire perché Martyn Brown vinca quasi tutti i tornei...



PC - Per una vera sfida vi consiglio di giocare all'"US 8/15 Ball".

gliere fra 8 diverse specialità (con regole inglesi o americane), di giocare una singola partita, una serie al meglio di tre o cinque partite, o addirittura intraprendere un difficile torneo contro i giocatori più forti del mondo. Il sistema di controllo è quello tipico dei giochi di biliardo da bar, eccezion fatta per il metodo di selezione della potenza del colpo, che grazie al sistema punta-e-clicca, qui risulta più pratico e preciso del solito. Tutto questo naturalmente va a favore della giocabilità, che risulta il lato migliore di questo gioco. Durante le vostre partite contro il computer potrete trovare giocatori più o meno forti, ma in generale si può dire che il livello di difficoltà sale proporzionalmente al numero di incontri che si decide di fare, quindi sarà al minimo quando si gioca un singolo match e raggiungerà il massimo quando si disputerà un torneo, garantendo così una buona longevità ed un'ottima calibrazione della difficoltà. Il gioco si presenta con un aspetto grafico

certo non impressionante, limitandosi solo allo stretto necessario. Il sonoro è dotato solamente di qualche effetto e di una musicchetta abbastanza irritante. Certo, la grafica ed il sonoro non sono i punti più importanti in un gioco di biliardo, ma sono sempre alla base di un buon impatto iniziale con il giocatore. Questo gioco quindi è consigliato ai possessori di PC e di CD32 che stanno cercando un prodotto divertente e che non hanno bisogno di effetti grafici mirabolanti o musiche da oscar per divertirsi.



CD32 - Un bel colpo adesso ed avremo la partita in tasca!

IN CASA AMIGA...

Per il CD32 vale quanto detto per la versione PC. Infatti la versione CD mantiene la grafica, la giocabilità e la longevità inalterate. Il sonoro si differenzia solo nel fatto che nella versione CD manca la musica ed al suo posto è presente l'effetto "brusio" (che in questo caso non possiede certo un sonoro di qualità CD!). Nella versione AmigaCD32 troverete anche un demo giocabile di SuperFrog e la preview di Super StarDust.

CD32

SPORTIVO

85

GIOCABILITÀ

80

GRAFICA

81

GLOBALE

86

LONGEVITÀ

65

SONORO

TEAM 17

JOYSTICK *fun*

SPECIALE NATALE '94



INCREDIBILE OFFERTA

VIA LORENTEGGIO 38 - MILANO - TEL. 02/48952821-4232606 - FAX 02/48952819

GLI SPECIALISTI 3DO



SAMURAI SHOWDOWN



GEX



FIFA SOCCER



S. STREET FIGHTER II TURBO



NEED FOR SPEED



OFF WORLD INTERCEPTOR

I PREZZI MIGLIORI - IL SERVIZIO MIGLIORE

PREZZO SUPER



SPECIALE NATALE '94

JOYSTICK *fun*



CHEKEROG FLAG



KASUMI NINJA



ALIEN VS PREDATOR



DOOM



RAYMAN



IRON SOLDIER

COLONIZATION

Dopo una lunga attesa Sid Meier torna a colpire e anche stavolta potrebbe scapparci il capolavoro...

Come tutti sanno, ogni campo ha o ha avuto un genio: Einstein per la fisica, Charlie Chaplin per il cinema e, a furor di popolo, Sid Meier per i videogiochi di strategia. Tra le sue opere (dovrei aggiungere "d'arte", ma forse è un po' eccessivo) si possono annoverare capolavori come A-Train o Civilization, il diretto predecessore di questo Colonization, solo per citare i primi due che mi vengono in mente; tutti giochi che hanno ricevuto grandi riconoscimenti in campo videoludico. E' logico dunque trattare sempre con un certo rispetto un titolo di questo "maestro", anche se il raffronto diretto con il suo predecessore mi ha però permesso di mettere da parte preconcetti, valutando Colonization per le sue reali possibilità e per le innovazioni che apporta a civilization.

L'UOVO DI COLOMBO

Lo schema di gioco, i comandi e alcune caratteristiche grafiche sono infatti rimaste del tutto invariate rispetto al precedente capolavoro della Microprose, di cui Colonization non è altro che un ampliamento in un particolare aspetto. Infatti noi ci troviamo ad impersonare il viceré incaricato di fondare una colonia nel nuovo mondo per conto di una potenza europea. A questo proposito potremo anche scegliere per quale paese, tra i quattro disponibili, portare a compimento la nostra impresa, sfruttando così i diversi vantaggi che ci sono forniti dalla nostra nazione di appartenenza. Naturalmente il nostro scopo finale sarà quello di diventare del tutto indipendenti dalla madrepatria, cosa che potremo fare solamente quando

Gironzolandolo per l'oceano alla ricerca di una terra da conquistare...

Con questo mandato ufficiale potremo metterci a capo della spedizione!



Prestate attenzione a questi messaggi, vi indicheranno sempre cose utili. In questo caso del nuovo coloni sono pronti a partire per il nuovo mondo.



saremo abbastanza forti da contrastare le forze del nostro stesso paese e quando i coloni avranno raggiunto un certo livello di "mentalità liberale" (espressa da una percentuale che viene incrementata dal "liberty bell" uno dei nuovi parametri presenti nel gioco). Insieme a questo ci sono poi tantissimi prodotti di cui dovrete curare la produzione, sia per quanto riguarda le materie prime (come mais, tabacco e cotone), sia per i prodotti finiti ottenuti dalla lavorazione dei precedenti (come cappotti o sigari). Questi ultimi sono poi le



Incontrare gli Indigeni sarà una delle vostre prime azioni.

La vista della città è un po' cambiata rispetto a Civilization: gli edifici costruiti ora vanno riempiti di personale per farli funzionare.

La mappa invece è rimasta piuttosto invariata, anche se la grafica ha subito alcuni miglioramenti.





Prima di ogni combattimento questa schermata ci aiuterà a chiarire i rapporti di forza tra le truppe.

Andare sul porto europeo vi sarà utilissimo, dato che qui potrete acquistare materiali e reclutare nuovi coloni.

vostre fondamentali merci di scambio con la madrepatria, dato che il denaro ottenuto dal commercio è basilare per poter completare il gioco. E' proprio questo il problema di Civilization: il tempo di una partita speso nella gestione "economica" della colonia è vera-

mente eccessivo, diminuendo l'immediatezza del gioco a scapito della complessità, diversamente da come avviene in Civilization. Per questo motivo e, vi ripeto, soltanto per questo, penso che Civilization sia adatto ad una cerchia più ristretta di giocatori rispetto al suo predecessore. Se siete comunque persone che amate spremere le meningi oltre misura su un videogioco, correte subito a comprare questo titolo: non ne rimarrete di certo delusi.



E' necessario premettere che avevo giocato a Civilization fino alla nausea ed è quindi inutile dirvi che attendevo l'uscita di questo titolo in trepidante attesa. Non appena ho potuto metterci le mani sopra ero rimasto veramente colpito da come il caro vecchio Sid avesse migliorato a tal punto quel capolavoro che era Civilization, o almeno questa era la mia prima impressione. Ma si sa che la prima opinione è sempre quella sbagliata (o è il contrario?). Mah, comunque una sessione di gioco più approfondita ha cambiato in peggio questa opinione. Infatti, pur possedendo una struttura di gioco simile a Civilization e una grafica notevolmente migliorata, il problema dei commerci di cui vi ho già parlato influisce negativamente sulla giocabilità, che pur rimanendo su livelli altissimi, non raggiunge quelli del suo predecessore. Bisogna comunque ammettere che Civilization è un gioco veramente bello e divertente, e che forse l'unico motivo per cui non ha meritato il CVG HIT è il paragone con il suo predecessore.

CARLO BARONE

LA BANDIERA DELL'OPINIONE DOMINANTE

Eccovi qui le quattro potenze europee sotto la cui bandiera cominceremo la fondazione di una nuova nazione.

INGHILTERRA: dati i forti contrasti religiosi all'interno della madrepatria, se cominceremo con questa avremo notevoli vantaggi nell'immigrazione. In termini di gioco avremo bisogno di meno croci per suscitare l'arrivo di nuovi coloni nel nuovo mondo.

FRANCIA: data la loro abilità nel mantenere ottimi legami con le popolazioni indigene, gli indiani entreranno in allarme per l'eccessiva nostra espansione la metà delle volte rispetto agli altri popoli.

PAESI BASSI: senz'altro la nazione più stabile dal punto di vista economico; riflette questa tendenza nel gioco con una generale stabilità dei prezzi di vendita delle merci: niente cali bruschi o lente risalite.

SPAGNA: i famosi Conquistadores mantengono anche in Civilization la fama di spietati e feroci combattenti. Nel gioco infatti tutte le loro truppe beneficiano di un bonus del 50% sulla forza quando attaccano i villaggi indigeni.



PC

MICROPROSE

SVILUPPATORI: INTERNI

STRATEGIA

GRAFICA

85

▲ Precisa e dettagliata. Belle anche le immagini d'intermezzo.

SONORO

80

▲ Musiche "a tema" durante tutto il gioco.

GIOCABILITA'

88

▲ Ottima (come in Civilization) la collaborazione mouse+teclata.

▼ Forse troppo opprimente la gestione del commercio.

LONGEVITA'

89

▲ Quattro nazioni diverse con cui cominciare e trecento "anni" di gioco per concludere una partita.

GLOBALE

88

Un obbligo per tutti coloro che hanno amato Civilization e per quanti in generale adorano questo genere di giochi. Una minore complessità gli avrebbe fatto senza dubbio meritare il CVG HIT.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':



N° DISCHI:

3

MEGABYTE OCCUPATI
SU HARD DISK:

5

CONFIGURAZIONE
MINIMA:

386SX-33MHZ
CON 575 KB LIBERI,
MOUSE CONSIGLIATO

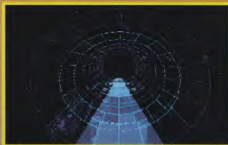
INDICAZIONI:

PROVATO SU 486 DX2-66MHZ CON
8MB DI RAM E SOUND BLASTER 16

DELTA V

Netrunner, Cyberspazio e Corporazioni sono parole all'ordine del giorno in questo sparatutto in 3D della US Gold...

Non c'è proprio niente da fare, il cyberpunk sembra essere ormai parte integrante della nostra cultura, ed è senza dubbio qualcosa che va aldilà di una semplice moda. Il settore videoludico ne è sicuramente una



Una scena dell'introduzione che ci lancia nel Cyberspazio a velocità sferistica!

Penso proprio che non sia il sogno di tutti infilarsi uno spinotto nel cervello, ma si sa: il lavoro è sempre lavoro.



I vari power-up, allo stesso modo dei moduli di dati, vi appariranno sotto forma di lettere. Occasionalmente troverete nuove armi che potrete utilizzare durante le missioni successive.



Spesso riceverete messaggi sia di scarsa utilità, sia di informazione sulla missione.

prova, data l'enorme quantità di giochi che viene prodotta in questa particolare ambientazione. Delta V fa parte di questa schiera a pieno diritto, anche se si distingue per l'originalità dell'idea di base. Ci troviamo infatti ad impersonare un Netrunner alle dipendenze di una Corporazione, ed il nostro scopo consiste nel diventare il più famoso e il più ricco esponente di questa categoria. Per ottenere questo risultato dovremo "correre" nel

cyberspazio al fine di ottenere dati, distruggere difese e danneggiare reti delle corporazioni concorrenti. Il concept del gioco, che è effettivamente originale e adatto a molti sviluppi, è stato purtroppo usato per realizzare un "semplice" sparatutto in 3D con grafica poligonale. Il risultato, che avrebbe potuto essere di buon livello, non è dei migliori, soprattutto a causa della struttura di gioco troppo lineare. La "corsa" che dovremo fare è infatti poco interattiva: non si può né modificare la velocità, né muoversi liberamente, poiché il percorso si riduce ad un canale pieno di ostacoli che dovremo evitare. Le missioni poi, seppur a parole molto diverse, sono quasi identiche, in quanto si limitano alla distruzione di tutto ciò che si muove. Probabilmente il vostro interesse scemerà dopo qualche partita, anche se la voglia di vedere i megaguardiani del Net potrebbe spingervi a giocarci un po' di più.



Questi radar ai lati del canale sono le installazioni più importanti da distruggere; infatti contengono i moduli di dati necessari per completare alcune missioni, ottenere nuove armi o, semplicemente, guadagnare più soldi.



Lungo il canale, oltre alle astronavi virtuali nemiche, dovete fare molta attenzione agli ostacoli posti lungo il percorso. In questo caso la particolare spirale di assi è uno dei più difficili da superare.

Una volta lanciato il gioco, sono rimasto positivamente impressionato dalle sequenze introduttive, che riescono perfettamente a calare il giocatore in quell'atmosfera cyberpunk di cui dovrebbe essere infarcito tutto il programma. Alla prima partita però la mia delusione è stata forte, non tanto per problemi di grafica (anzi i poligoni si muovono ad una velocità pazzesca) o di suono, ma a causa della giocabilità, carente per i motivi che vi ho già illustrato. Di conseguenza anche la longevità ne viene penalizzata: tutte le diverse armi e i nemici che si possono incontrare non riescono a tenere alto il livello di interesse del giocatore. Insomma si tratta di una buona idea che è stata sfruttata male, pur essendo supportata da una realizzazione di discreto livello tecnico.

CARLO BARONE

PC

SPARATUTTO

GIOCATIBILITÀ 35

LONGEVITÀ 32

GRAFICA 72

SONDRO 70

64

GLOBALE

US GOLD

DALLO STREPITOSO
SUCCESSO DEL FILM
"IL TAGLIAERBE":
CYBERWAR

NELLE VESTI DEL DOTT. ANGELO
CONTRAPPONI LA TUA FORZA
FISICA E MENTALE A JOB, UN
ESSERE SEMPLICE DIVENUTO
LO PSICOTICO VIRTUALE
CYBER GOD.

DEVI COMBATTERE LA RETE DI
DIFESA MILITARE, LOCALIZZARE
E DISTRUGGERE L'OMEGA CHIP.
UN VOLO MOZZAFIATO,
SIMULAZIONI DI ARMI, ENIGMI
DI CYBERJOB E AVVERSARI
IMPEGNATIVI ...

QUESTO NON E' UN
GIOCO...
E' UNA DICHIARAZIONE DI
cyberwar!

- METRAGGIO TRATTO DAL FILM "IL TAGLIAERBE"
- GRAFICA INTERATTIVA 3D A 256 COLORI
AMPIAMENTE MIGLIORATA
- VIDEO INTERATTIVO AD AMPIO SCHERMO
- 19 MODALITA' DI GIOCO
- PANORAMICA CINEMATICA 360°
- COLONNA SONORA ORIGINALE CON EDIZIONE
LIMITATA, SCRITTA ED ESEGUITA DA STEVE HILLAGE
- PROGETTO DI CYBERJOB DEI FAMOSISSIMI
ANGEL STUDIOS



**CD-MPC
DEDICATO**
PROGRAMMA
AUDIO E
MANUALE IN ITALIANO

sci



LEADER
DISTRIBUZIONE

ALADDIN



Se un gioco è prodotto grazie ad una licenza Disney, state certi che la cura grafica sarà doppia...

In concomitanza col lancio dell'ultima licenza Disney The Lion King, la Virgin presenta sul mercato la versione per Amiga di Aladdin, uno dei successi dello scorso

In uno dei livelli di gioco si deve impersonare Abu, la scimmietta di Aladdin.

Alla fine di ogni livello vi aspetta questo bonus game che sembra una fruit-machine.



anno. Questa versione Amiga è solo per A1200 e questo è evidente se si dà uno sguardo alle foto di questa pagina. Una versione A500 è abbastanza improbabile, mentre per quanto riguarda la versione CD32 potrebbe materializzarsi nel caso le vendite della macchina migliorassero.

Questa versione si basa sul gioco per Mega Drive, vale a dire che Aladdin impugna una tagliente e accumulata spada, ma presenta anche alcuni elementi visti nella versione per SNES. In particolare, anche qui si possono reperire le mele, ma queste hanno solamente la funzione di incrementare il punteggio e niente più. Inoltre, in giro per i livelli sarà possibile raccogliere

dei preziosi gioielli, i quali potranno essere sia barattati nel negozio con vite extra, sia usati per giocare alla fruit-machine di fine livello e vincere vite e gioielli supple-

mentari. Dal canto suo, la struttura del gioco cerca di ricalcare nel migliore dei modi la trama del film, anche se, ovviamente, la lotta con il cattivo Jafar avviene su livelli pieni di piattaforme.

Trad. e adatt. di **Antonio Loggisi**



È consigliato cercare bene in tutti i livelli, visto che in ognuno si nascondono tante vite extra.



Alcune volte l'unico modo per progredire nel gioco è quello di appendersi e funi come questa.

A 1200

PIATTAFORME

79 GIOCABILITÀ

88 GRAFICA

78 LONGEVITÀ

71 SONDRO

78 GLOBALE

VIRGIN

Questa è una versione veramente impressionante, che riesce a tenere il fascino dell'originale più dell'ultimo titolo che la Virgin ha convertito per Amiga, cioè Cool Spot. Lo sprite principale è senza ombra di dubbio il migliore tra quelli mai apparsi su Amiga. Tuttavia non c'è una grande varietà di gioco e i livelli risultano piuttosto facili da completare. Forse sono stato particolarmente duro nel giudicarlo, perché in fin dei conti questo è sicuramente molto meglio di tanti platform visti fino ad oggi, ma ciò non potrebbe essere sufficiente per avere ragione di un mercato molto esigente. Il suo eventuale acquisto sarebbe giustificato come regalo di Natale per un giovane giocatore.

RIK SKEWS

QUARANTINE

Dalla Gametek è in arrivo una nuova versione di Doom sulle ruote?!

Bene ragazzi, ci troviamo davanti a un nuovissimo gioco per il vostro PC, e vedendo la intro di presentazione sembra un ottimo prodotto, ma quante volte questa ci ha ingannato con una splendida grafica per poi deluderci nel gioco vero e proprio? A me è successo molte volte, anche se posso anticiparvi che in questo caso non sono rimasto deluso, anzi. Ma partiamo con l'ambientazione: ci troviamo nel futuro, approssimativamente a metà del



In mezzo al traffico cittadino; ecco che incrociamo un taxi come il nostro.

avere istinti estremamente aggressivi contro i suoi simili. Risultato: decine di persone vagano per la città munite di armi a non finire, cercando di uccidere chiunque gli si pari davanti, anche prendendo parte a vere e proprie sfide a due con altri malati come loro. Come è ovvio pensare, il virus non ha ancora infettato tutta la popolazione, e per questo la città in cui abbiamo avuto la sfortunata di trovarci è stata messa in quarantena, prendendo di mezzo però anche chi (come noi altri) è ancora sano sia nel corpo che nella mente e che quindi non ha nessuna in-



Le strade spesso sono deserte ed inquietanti per poi riempirsi all'improvviso di malintenzionati.

primo secolo del secondo millennio. Ancora una volta ci troviamo di fronte ad una visione molto pessimistica del futuro. Infatti, a causa di alcuni indesiderati esperimenti medici, è nato un nuovo virus che si propaga con molta facilità. Gli effetti di questo virus sono devastanti, dal momento che non porta ad una morte diretta, ma in pratica alla ricerca di questa. Chi ne è contagiato subisce delle mutazioni al proprio modo di pensare, e viene portato ad



Sulla parte superiore dello schermo troveremo a sinistra l'immagine del passeggero e a destra lo stato della corazzatura dell'auto.



Un simpatico signore ci chiede un passaggio. Con la mappa vedremo la sua destinazione e la strada per arrivarci.

tenzione di rimanere imprigionato tra le mura della città per essere contagiato e portato al suicidio in un duello con qualche pazzoide. Ed ecco che inizia il bello del gioco: per poter uscire dalla città sono necessari alcuni codici segreti che vengono dati solo a pochi eletti, e noi, sfortunatamente, non

siamo tra questi. Ma in ogni società ci sono delle scappatoie, e noi contiamo proprio su questo: esistono infatti alcune persone che riescono ad infiltrarsi nel

SCHEDE SONORE: GIOIE E DOLORI.....

Va sicuramente sottolineato e lodato l'ampio supporto di periferiche che offre Quarantine: potrete infatti scegliere tra ben 17 schede sonore, tra cui le solite Sound Blaster in tutti i loro modelli ed evoluzioni, le schede prodotte dalla Gravis, le varie SB

compatibili, ecc. Abbiamo provato il gioco con una Gravis e tutto ha funzionato perfettamente, peccato che con le Sound Blaster, se i settaggi sono diversi dai valori di default, le schede si rifiutano bellamente di funzionare! Un vero peccato, perché sarebbe senza dubbio meglio poter modificare i parametri all'interno di un gioco che quelli dell'intero sistema hardware che state utilizzando....

Non spaventatevi per le offerte che vi faranno, infatti c'è stata un'ovvia svalutazione della moneta: ve ne accorgete presto, non appena entrerete in un negozio di armi o da un buon vecchio immaginario. Come si può ben immaginare ormai è tutto automatizzato, per cui per riparare la vostra macchina saranno sufficienti pochi secondi, così come per far montare sulla nostra macchina le armi (che non vi serviranno solo

per autodifesa). Sarà anche divertente uccidere o spaventare i passanti o gli altri guidatori che vi stanno antipatici, come per esempio "quell'incompetente", "quel guidatore della domenica", o "il maledetto, chi ti ha dato la patente" e via dicendo! Appena avremo preso un po' di dimestichezza con il nostro veicolo incontreremo alcune losche persone che ci chiederanno alcuni "lavoretti" particolari, come consegnare una bomba



SPLAAAT!!
Abbiamo appena investito un pedone.

Ci stiamo avvicinando al palazzo di destinazione: pochi istanti ancora e collezioneremo un sacco di dindi sonanti...

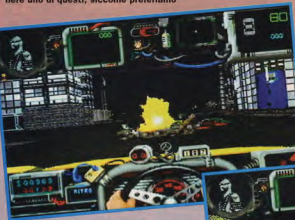
computer della OmniCorp, la mega corporazione che si occupa di questo tipo di "problemi", per cui sono in grado di ottenere codici di uscita falsi. Per ottenere uno di questi, siccome preferiamo

Ecco un'auto concorrente che ha fatto una brutta fine...



Qui siamo assillati da un'orda di psicopatici assassini...

o distruggere la macchina di un alto dirigente della OmniCorp. Vista la difficoltà della missione e soprattutto i rischi che si corrono a compiere certe azioni, la ricompensa sarà molto alta, per cui dopo essere riusciti a portare a termine positivamente e nel



vivere piuttosto che dimostrarci ligi cittadini, dovremo aiutarli in alcune particolari missioni. Visto che impersoniamo uno spericolato tassista, capiterà di frequente che i passanti ci chiedano di essere portati nei luoghi più strani, e in cambio (come è ovvio) ci offriranno dei soldi che ci serviranno per riparare la macchina e comprare altre armi per autodifesa.



tempo richiesto alcune di queste missioni, saremo informati che un hacker professionista ci sta cercando una via d'uscita semilegale e che alla prossima missione per la "gang" completata con successo ci sarà dato il tanto sospirato codice

Personalmente trovo che l'idea di base sia buona, anche se forse potevano avere un pizzico di fantasia in più nello sviluppo della storia: infatti, dopo il primo livello il gioco diventa un po' ripetitivo, anche se cambiano gli ambienti. Un giudizio sicuramente positivo va dato poi alla grafica, che è di alto livello, con un'ottima definizione e ricchezza di particolari; tutto è particolarmente definito in ogni particolare, dai muri delle strade, alle cartacce per terra e ai manifesti imbrattati. Ci sono addirittura i semafori agli incroci e i paletti coi contaminini nei parcheggi a pagamento! Avete inoltre la possibilità di scegliere tra una risoluzione alta ed una bassa, in modo da ottenere la massima velocità possibile da ogni computer. Un giudizio a parte lo merita poi l'ottimo motore grafico (secondo me addirittura superiore a quello di Doom), sviluppato direttamente dalla Gametek e non più comprato da altre software house (come nel caso di Corridor 7), per cui i miei complimenti. Il suono è bello, ma non all'altezza del resto del gioco.

ANDREA TRASATTI



Ecco uno dei capibanda del nostro settore: fatelo fuori a raffiche di kalashnikov ed avrete reso un favore alla società...

I fondali sono estremamente curati e fluidi nello scorrimento: per rendersene conto basta dare un'occhiata a quei manifesti pubblicitari sul muro.

di uscita, composto da una combinazione alfabetica che ha un senso compiuto. (In pratica una frase di esaltazione della OmniCorp stessa). Ottenuto il primo codice di uscita ci possiamo ora recare al computer, che si occupa di queste pratiche. Non appena inserito il codice esatto saremo portati in un tunnel piccolo e complesso, che però invece che portarci all'esterno della città, conduce solo in un'altra zona, il parco. Qui il gioco ricomincia praticamente da capo e si sviluppa esattamente come nella sezione precedente. Infatti, appena entrati incontreremo subito qualche passante desideroso di andare da qualche parte (ovviamente lontanissimo da dove siamo noi). Questo però non ci spaventa, (in fondo è il nostro lavoro), ed anche se ci sono delle specie di bigfoot che hanno ruote grosse il doppio di tutta la nostra macchina, affiancate da alcune antipatiche



navicelle che ci sparano dall'alto senza che noi le possiamo vedere, noi andiamo avanti, aiutando il nostro beneamato cliente (soprattutto perché abbiamo un disperato bisogno di soldi per uscire!). Questo è il meccanismo di un po' tutto il gioco, che sinceramente può diventare monotono a lungo andare, ma la difficoltà è sempre in aumento esponenziale, per cui il secondo livello è molto più difficile del primo, ed è per questo, probabilmente, che vi terrà attaccati al monitor per ancora un bel po'. Non parliamo poi del terzo livello!

PC

GAMETEK

SVILUPPATORI: IMAGEXCEL

SPARATUTTO TRIDIMENSIONALE

GRAFICA

94

Ottima risoluzione e definizione dei particolari. Fluidità entusiasmante.

SONORO

75

Simpatici gli url e i rumori.

Manca completamente la musica.

GIOCATILITÀ

90

Un sistema di controllo ben studiato.

Inizialmente è molto complicato controllare la macchina.

LONGEVITÀ

85

Molto difficile anche dopo averci preso la mano.

Diventa monotono col ripetersi dei livelli.

GLOBALE

87

È un buon gioco, ma che non può pretendere di tenervi attaccati al monitor per troppo tempo a causa delle missioni che dopo un po' possono stancare.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTÀ':



N° DISCHI:

5

MEGABYTE OCCUPATI
SU HARD DISK:

20

CONFIGURAZIONE

MINIMA: 386 DX, 4 MB RAM

INDICAZIONI:

PROVATO SU 486
DX50 CON SVGA, 16 MB RAM E
GRAVIS ULTRASOUND

DREAMWEB



Non sempre le cose sono come noi le vediamo, ad esempio un sofà può nascondere un tesoro.

Infatti alcuni personaggi presenti nel gioco riportano alla mente quelli appartenenti alla serie di Monkey Island. Che il divertimento abbia inizio...

Testi e disegni di **Marco Mazzocchi**

Questo gioco destinato ad un pubblico adulto è stato al centro di numerose controversie a causa delle numerose scene di sesso e di violenza che offre.

Provate ad immaginare un mondo saturo di violenza in cui frustate e schiaffoni tra cristiani sono all'ordine del giorno. Vedere tutte queste cose perverse dal punto di vista di un uccellino che svola per aria indisturbato (le varie situazioni di gioco sono viste dall'alto), al sicuro da pugni e

calci non è proprio niente male come idea, che ne dite? Bella lì! Ecco cosa dovrete dire. Il punto di forza di Dreamweb,

come avrete certamente capito, sta nelle scene violente, supportate da una buona grafica di gioco. L'intera avventura è ambientata in un ipotetico mondo del futuro continuamente sconvolto dalla perversione e dalla violenza. Il mondo è tenuto sotto controllo dal potere della Dreamweb, la ragnatela dei sogni. Ciononostante, ad un certo punto sette uomini oscuri e misteriosi riescono ad impossessarsi del potere di questa Dreamweb. A seguito di questa sciagura, i custodi della ragnatela dei sogni si sono riuniti in consiglio ed hanno deciso di eleggervi (sì, proprio voi) quali esecutori dei sette malcapitati. Nell'avventura vestirete i panni di Ryan: un prode detective intento ad uccidere uno ad uno tutti i "cattivi" prima che il potere della



Violenza!!! Ecco l'ingrediente principale di Dreamweb.

Il nostro Ryan ha appena eliminato un cattivone. Ogni nemico ucciso vi infonderà un nuovo potere: un po' succede in Highlander.



Le città del futuro sono un brutto posto in cui vivere. Dovunque andate ci sono solo morti e ubriachi.

Dreamweb soccomba alle forze del male. All'inizio della vostra avventura partirete, se così si può dire con il "Ryan modello base", cioè non avrete una lira in tasca né uno straccio di arma, né (tanto per chiudere in bellezza) informazioni relative alla vostra missione. Per potenziare il vostro armamento e sapere qualcosa di più su quello che dovrete fare, sarà necessario girovagare per gli stage in cerca di oggetti utili o di persone in grado di darvi informazioni inerenti alla vostra missione. Ogni elemento del gioco è arricchito con parecchi dettagli e una buona dose di humor. Per capire meglio il tipo di ambiente con il quale avrete a che fare, provate a chiedere informazioni agli ubriachi davanti al bar di Sparky.



Dreamweb è proprio una bella avventura grafica. La tecnica di gioco si basa sul binomio punta e clicca attraverso l'utilizzo del mouse: tutto ciò rende facile ed immediata le varie partite. La grafica svolge bene il suo lavoro: l'atmosfera sinistra che aleggia in tutto il gioco rende poi l'avventura estremamente avvincente e coinvolgente. L'unico neo del gioco sta nel fatto che il gioco utilizza solo un ottavo dell'intero schermo. Fortunatamente esiste un'opzione di zoom in grado di porre parziale rimedio al problema.

LISA COLLINS

AMIGA 1200

AVVENTURA

90

GIOCABILITÀ

85

GRAFICA

86

36

LONGEVITÀ

75

SONORO

GLOBALE

EMPIRE

JOYSTICK *fun*



FIFA SOCCER '95
MEGADRIVE



VIRTUA RACING
DELUXE



DOOM - 32X



MDRIVE II + 2 JOYPAD
L. 239.000
MDRIVE II + 2 GIOCHI
L. 299.000
MDRIVE II + 1 GIOCO
L. 279.000



NOVITA'

MEGA 32X = L. 395.000
DISPONIBILI GIÀ MOLTI TITOLI !!!
DOOM, VIRTUA RACING DE LUXE
STAR WARS ARCADE



SPECIALE
NATALE '94

SNINTENDO PAL + S. MARIO ALL STAR
L. 299.000

SNINTENDO PAL + STARWING
L. 275.000

SNINTENDO PAL + FIFA INT. SOCCER
L. 299.000

SNINTENDO USA
L. 249.000

TURBO KIT
(velocizza il SNINTENDO e lo rende a tutto schermo)
L. 89.000

FAVOLOSO
SOLO L.
129.000



GAME GEAR
L. 175.000



GAME GEAR + GIOCO
L. 198.000

GAME BOY
L. 109.000

GAME BOY + TETRIS
L. 145.000

GAME BOY + TETRIS
+ MARIOLAND
L. 175.000



NATALE '94 : OFFERTISSIME !!!

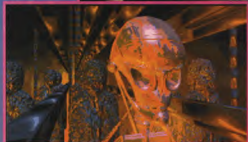
VIA LORENTEGGIO 38 - MILANO - TEL. 02/48952821-4232606 - FAX 02/48952819

**GIG
HIT**

NOVASTORM

L'introduzione è qualcosa di fantastico...

Non vi ricorda una scena di Terminator?



C'è ancora qualcuno che asserisce che il PC è una macchina da gioco solo per particolari generi, ma, vi assicuro, la Psychosis è riuscita a creare uno sparattutto che potrebbe far impallidire addirittura Total Eclipse per 3DO.

Sembra proprio che sia scoppiata un'epidemia di computer autocoscienti: dopo System Shock ecco arrivare Novastorm, in cui dovremo salvare ancora una volta la razza umana dalla distruzione, a causa di ciò che essa stessa ha generato. Solo che stavolta si tratta di uno sparattutto come non se ne erano mai visti su PC. In quest'ultimo prodotto della Psychosis ci troviamo infatti a comandare un'astronave che, tanto per

Combattere in stretti canyon è molto difficoltoso, soprattutto quando l'urtare sulle rocce drena grandi quantità di energia dagli scudi.

Tutto il gioco è infarcito di intermezzi in FMV, chissà che cosa uscirà da quel lago di lava?



altre amenità varie sono presenti in grandi quantità, ma il fatto che sia stato realizzato su PC a questi livelli tecnici, lo rende un prodotto unico nel suo genere. I meravigliosi fondali in Texture mapping e le frequenti animazioni in FMV ne sono un chiaro esempio, dimostrando che certi prodotti non sono limitati solo al mercato delle console e della 3DO in particolare (Total Eclipse è infatti il titolo che più da vicino ricorda Novastorm). Non pensate però che questo gioco sia alla stregua di Rebel Assault e di molte altre produzioni CD degli ultimi tempi: il supporto ottico è stato infatti

utilizzato per fornire una grafica ad un sonoro sconvolgenti, senza per questo dimenticare l'aspetto più importante di un titolo di successo: la giocabilità. In poche parole Novastorm possiede tutto quello che si deve chiedere ad uno sparattutto di successo (e anche

qualcosa di più: tipo il non perdere tutti i potenziamenti una volta morti), unito ad una realizzazione tecnica impeccabile che non potrà non lasciarvi a bocca aperta.



Distruggete le ondate di astronavi per ottenere queste "monetone", vi serviranno per potenziare il vostro arsenale.

cambiare, dovrà affrontare da sola l'intero arsenale nemico. Nulla infatti discosta Novastorm da un classico sparattutto: power-up (ottenibili con un metodo che ricorda molto Gradus), guardiani di fine livello ed

Un lieve errore di manovra e ci ritroveremo impastati contro i ghiacci di questo crepaccio.

In certi punti lo schermo comincia a farsi sfuocato o, oltre alle navi nemiche, dovremo fare attenzione a quelle strane formazioni rocciose.



Wow! Cosa dire di Novastorm se non questo. Dopo aver giocato al Demo che avevamo ricevuto un po' di tempo fa, mi erano rimasti dei dubbi sulla longevità del prodotto, dubbi che sono spariti subito non appena ha potuto "tastare" la difficoltà del gioco (che è in ogni caso ben calibrata). Inoltre, quattro missioni (divise a loro volta in quattro livelli) non sono poche da affrontare, sapendo che non ci sono continue o sistemi di password. Anche le opzioni sono molto complete: si va dal classico settaggio di difficoltà e vite, all'inusuale scelta del sistema di comando della navetta, potendo selezionare tra Arcade (la nave si muove nelle direzioni da noi indicate) e Pilot (le direzioni SU e GIU' sono invertite per simulare dei comandi realistici). Tutto insomma è stato curato nei minimi dettagli: aggiungete una fantastica grafica e un'eccellente sonoro campionato ed otterrete uno sparattuto di cui non potete assolutamente fare a meno.

CARLO BARONE

CHI BLASTIAMO OGGI?

Ecco sei degli otto guardiani che incontrerete durante le prime due missioni.

PIANETA VULCANICO



Sebbene sia il primo, è un avversario da non sottovalutare. Può infatti sparare una gigantesca sfera irta di punte che causa ingenti danni.



La fenice rimane un facile bersaglio finché non prende il volo. Infatti, dopo dovrete evitare, oltre alle sue picchiate e ai suoi colpi, i getti di lava che provengono dal basso.



Qui cominciano i problemi: infatti mentre l'astronave non ha una gran cadenza di fuoco, il drago che gli sta dietro ha la brutta abitudine di sparare fiammate molto difficili da evitare.

PIANETA DESERTICO



Lo scarabeo gigante è un problema che va eliminato in fretta: una volta in volo dovrete infatti evitare i suoi colpi stando attenti a non schiantarvi contro i fondali.



Questo gigantesco robot bipede spara missili in quantità industriale e, per di più, può essere colpito solo in una ristretta zona del suo corpo.



Il guardiano in questione, se si eccettua il volume di fuoco maggiore, non è molto differente dal robot precedentemente incontrato. Molto coreografico lo scontro che avviene durante un'eclissi.

PC CD-ROM

PSYGNOSIS

SVILUPPATORI: INTERNI

SPARATTUTO

GRAFICA

95

Il supporto ottico è stato spremuto al massimo con impressionanti sequenze in FMV.

SONORO

90

Musiche campionate veramente d'effetto.

GIOCATILITÀ

90

Dimenticate i movimenti di Rebel Assault, qui il controllo è perfetto anche con la tastiera e permette di muoversi liberamente.

LONGEVITÀ

89

16 lunghe sezioni e due livelli di difficoltà, si poteva fare di più?

GLOBALE

90

Il miglior sparattuto per PC, forse più bello di Total Eclipse per 3D0.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTÀ:



N° DISCHI:

1 CD

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK:

NESSUNO

CONFIGURAZIONE MINIMA:

PROCESSORE NON COMUNICATO, CD-ROM, 4 MB RAM

INDICAZIONI:

PROVATO SU 486DX2/66
8 MB RAM, CD-ROM DOPPIA VELOCITÀ
E SOUNDBLASTER 16

AERO FIGHTERS 2

Ormai la strada è aperta e sempre più software house sfornano prodotti di qualità per il Neo-Geo. E tra questi rispuntano gli shoot 'em up!

Uno tra i videogiochi più "feteniti" in assoluto era sicuramente Aero Fighters. Ora la Video Systems ci presenta questo seguito, noto in Giappone con il nome di Sonic Wings 2, che propone un livello di difficoltà più calibrato, tanto che chi è abituato a giocare Raiden 2 al bar lo definisce addirittura "facile". Sicuramente affermare ciò è un tantino eccessivo: AF2 è uno sparattuto abbastanza immediato e giocabile, ma certamente non facilissimo. La particolarità di questo

sparo abbastanza scadente, ma lancia una superbomba piuttosto potente, che spazza via tutto ciò che c'è sullo schermo, e ha la possibilità di sganciare gruppi di mine utilissime (visto che parano

anche i colpi avversari), che può raccogliere e rilanciare in un'altra direzione. Ma questa personalizzazione del gioco va oltre: infatti ogni personaggio percorre una strada particolare e affronta i

boss di fine livello in una diversa successione, ragioni per cui la fine del gioco non è sempre la stessa. AF2 si compone di dieci stage, due dei quali bonus, alla fine dei quali il ciclo ricomincia da capo, naturalmente ad un livello notevolmente più difficile. L'armamento è progressivo "soft", nel senso

In AF2 possiamo trovare i mostri del suo antenato in formato *mignon*, che richiedono comunque un certo numero di colpi per essere abbattuti; se ci si distrae un attimo potrebbe capitare quello che vedete nella foto...



All'inizio del gioco potete scegliere tra otto piloti, ognuno dei quali guida un aereo con caratteristiche e potenzialità differenti.

Lo "scarafaggio" del primo stage ci illude di poter trovare un punto "morto" in cui non si viene colpiti dai proiettili del boss di fine livello; purtroppo ciò è vero solo in questo stage!



gioco è che possiamo scegliere di impersonare uno degli otto piloti a nostra disposizione, e di conseguenza guidare un diverso tipo di aereo, con uno sparo, relativa bomba e una superbomba tutta sua. Ad esempio, il pinguino Spanky (in Giappone noto anche come Whity) possiede uno



Il terzo, come anche il settimo, è uno stage bonus, fatto apposta per raccogliere un po' di punti: ogni elicottero dà un potenziamento, che si trasforma in punti dopo aver raccolto il quarto. Ma state accorti: si può morire anche qui, se non si spara velocemente!



Devo confessare che non mi sono mai piaciuti particolarmente gli sparattuto a scorrimento verticale, almeno quelli in circolazione negli ultimi anni. Ma nonostante AF2 utilizzi anche un monitor orizzontale (il che riduce il tempo di reazione a disposizione del giocatore), devo ammettere che questo gioco risulta abbastanza accattivante, proprio perché è difficile il giusto. Naturalmente chi vuol farsi veramente male può sempre settare il gioco ad un livello più difficile (ce ne sono quattro a disposizione), oppure utilizzare il Memory Back-Up del Neo-Geo CD per salvare la partita all'inizio del secondo giro, molto più impegnativo. Per quanto riguarda il sonoro mi sembra quasi inutile ricordare che stiamo parlando di un CD... posso solo dirvi che alcuni brani mettono addosso i brividi e riescono a creare un'atmosfera da battaglia epica!

MAURIZIO MICCOLI

NEO-Geo CD



VIDEO SISTEM



che si possono raccogliere sino a quattro potenziamenti (l'ultimo dei quali dura un tempo limitato), ma anche quando si viene colpiti si riesce ad andare avanti nel gioco, seppure un po' a fatica. Infine non mancano le icone per fare punti: state attenti a scegliere il tempo giusto per raccogliercle perché il punteggio varia da 200 a 10.000! Se tutto ciò ancora non vi basta, posso dirvi che AF2 è l'unico shoot 'em up ecologico: infatti gli avversari più cattivi sparano "mandarini" (colpi piccoli), "arance" (colpi grossi) e "limoni" (colpi parabili). Questo almeno è il parere dell'eminente sparatuttoologo Mazaki! E per mettere la ciliegina sulla torta vi toglierò le vostre eventuali perplessità sui tempi di caricamento: a parte l'attesa iniziale (circa 50 secondi) durante il gioco bisogna attendere soltanto 2-3 secondi tra uno stage e l'altro. Davvero niente male.



No, non è una superbomba: il nostro aereo sta per fare un viaggetto nell'oltretomba, o almeno i pezzettini che rimarranno dopo l'esplosione.

Il pinguino sembra stupido, ma guardate che bella superbomba che possiede! Bella ed efficace, soprattutto, per cui risulta indispensabile contro la supercorazzata!



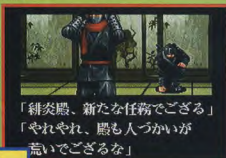
Il mostro del nono stage è un gioielliere e si diverte a lanciarti "composizioni" di mandarini.

Se volete completare il decimo ed ultimo stage è molto utile un "barbatrucco": attaccate anche il secondo joystick e non appena rimanete con un omino schiacciate lo "start" dell'altro player; quindi continuate ad alternare i joystick finché non ammazate il nemico. Nella foto il "barbatrucco" è riuscito per un pelo! Qui siamo nella zona del primo mostriacchiottolo del decimo stage, che comincia a fare la distribuzione delle "arance" e dei "mandarini".



Il "fantasma verdurale", perduto mostro finale, ha appena ricevuto nelle gengive una bella superbomba.

Come sono logorroici questi giapponesi: ogni volta che finiscono un gioco tirano fuori queste "spataffiate" incomprensibili, quasi che fosse un'impresa incredibile...



「緋炎殿、新たな任務でござる」
「やれやれ、殿も人づかいが
荒いでござるな」

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



MAGIC CARPET

Dopo un capolavoro come Theme Park, la Bullfrog è arrivata con quello che, molto probabilmente, è il gioco PC dell'anno. Per questo prendete il vostro tappeto e preparatevi ad una corsa mozzafiato, Arabian style...

Ambientato su un pianeta mistico, sconosciuto da una guerra brutale, Magic Carpet è probabilmente il più impressio-



La vostra arma principale è rappresentata dalle palle di fuoco. Sono ben poco rispetto a cose come meteoriti o fulmini, ma possono bastare per queste vespe assassine.

... esempio, uno scheletro, dovrete lanciare un'incantesimo di possessione sulla sfera di Mana e aspettare che venga presa dalle vostre mongolfiere magiche. Sì, avete capito bene, si tratta proprio di mongolfiere. Questi allegri gadget vengono direttamente dal vostro castello, evitandovi la rottura di raccogliere personalmente tutto il Mana che trovate. Quest'ultimo è poi molto importante, perché rappresenta il "carburante" per i vostri incantesimi, che spaziano dalle banali possessioni e fireball, fino agli apocalittici terremoti, meteoriti e vulcani, capaci di distruggere qualunque cosa in pochi istanti. Chiaramente questi non saranno subito a vostra disposizione, ma li troverete di reame in reame, cosicché dal misero potere del fuoco con cui comincerete, si arriverà ad una quasi totale invincibilità. Naturalmente Magic Carpet non è quello che normalmente si potrebbe definire un gioco faci-



Ogni creatura contiene Mana. Più grandi sono (come questo Kraken) e più Mana contengono.

nante gioco PC che vedrete sui vostri schermi quest'anno. Quest'ultima fatica della Bullfrog vi permetterà di cavalcare un aerodinamico tappeto, volando su paesaggi in landscape 3D pieni di colline, alture, profondi canyon e tremendi vulcani sputafuoco. Lo scopo del gioco è di ripri-



Avendo tutti gli incantesimi a vostra disposizione diventerete praticamente invincibili. Oltre che selezionarli dalla mappa, potrete pre-programmarli sui tasti numerici da 1 a 10.

Giocando a Magic Carpet in Normal Mode, se premete il tasto F10 e indossate un paio di occhiali 3D, potrete assistere ad un incredibile effetto di 3D stereoscopico!!!



Talvolta vi capiterà di scendere dal vostro tappeto...

stinare il naturale bilancio di energia di 50 reami differenti. Per fare questo dovrete distruggere mostri, castelli, e altri maghi volanti, collezionando così l'energia magica, il "Mana", che essi contengono. Questo Mana prende la forma di piccole sfere dorate e una volta distrutto, ad



... allora potrete essere attaccati da qualche mostro mal disposto...

... ma per fortuna possedete abbastanza Mana per poterci fare un bell'arrosto.

le. Infatti è presente una quantità immensa di mostri che intralceranno la vostra missione, dalle vespe giganti, ai draghi, comprendendo persino il mitico kraken. E se pensate che tutto ciò non sia abbastanza cattivo, considerate che nei reami avanzati saranno presenti altri personaggi svolazzanti come noi che dovremo combattere; infatti cercheran-



Magic Carpet è un gioco scioccante ed incredibilmente impressionante. Il motore grafico 3D è uno dei più dettagliati che lo abbia mai visto, e la giocabilità, che poteva rischiare di essere scadente per il ripetersi dello schema di gioco, è altissima grazie alla grande varietà di mostri e di incantesimi che mantiene sempre ad ottimi livelli l'interesse del giocatore. Ma la cosa migliore è data senza dubbio dall'opzione multi-player, che vi permetterà di dare battaglia ad un vostro amico in stile Doom! Immaginate di tirare una meteorite al vostro professore o di creare un vulcano lungo il suo cammino... Se possedete un CD-ROM e una macchina veloce (vi ricordo che quella del titolo Bullfrog è la prima confezione a recare la scritta "Pentium recommended"), Magic Carpet è un obbligo cui sarebbe sciocco sfuggire.

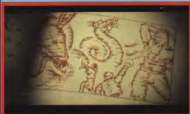
DEAN EVANS

I 50 reami di Magic Carpet contengono una varietà incredibile di mostri. Gli scheletri sono facili da uccidere, ma questi gorilla hanno la pessima abitudine di scagliarvi addosso grossi massi, rendendo più ostica la loro eliminazione.

no di prendere a loro volta il Mana per i loro malvagi scopi. In poche parole Magic Carpet è un gioco semplice e divertente da giocare, ma duro e arduo da terminare: praticamente perfetto.

Tred. e odati di Carlo Barone

UNO SGUARDO SUL MONDO...



La superba introduzione vi racconta come il mondo è stato devastato dagli stregoni in battaglia e come voi, apprendista stregone, dovrete riportarlo al suo naturale equilibrio.



Quando si comincia un livello è importante avere un castello in cui poter immagazzinare tutto il mana che raccolgono le vostre mongolfiere. Più Mana raccoglierete, più la vostra forza diventerà enorme.

Per guadagnare il Mana colpite i mostri finché non esplodono rilasciando la sfera dorata. Quando avrete finito di blastare tutti i mostri, passate ai castelli, poi alle tende e così via...



Quando diverrete più potenti, potrete utilizzare nuovi incantesimi. Il terremoto ad esempio crea in maniera spettacolare dei profondi canyon sul terreno, distruggendo ogni cosa lungo la sua strada.



Dopo ogni livello potrete vedere una breve scena d'intermezzo che vi mostrerà quello che vi aspetta: un maggior numero di mostri più cattivi o altri stregoni volanti controllati dal computer pronti a fregarvi tutto il Mana.



Quando avrete ucciso tutti i mostri, abbattuto tutti gli edifici e collezionato tutto il Mana, l'equilibrio del reame sarà tornato alla normalità e potrete dirigerli al prossimo livello.

PC CD-ROM

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: BULLFROG

SPARATUTTO

GIOCABILITÀ' SONORO GRAFICA
LONGEVITA'
GLOBALE

95

Tutto è definito in maniera maniacale grazie ad un engine grafico a dir poco perfetto.

94

Meraviglioso, e basta.

96

Molto facile da giocare...

95

... ma molto difficile da finire.

93

Tutto è come dovrebbe essere. La Bullfrog non finirà mai di stupirci.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTÀ':



ALIEN LEGACY

Prendete la trama di "Spazio 1999", modificate la un pochino, aggiungetegli degli elementi strategici assieme ad un pizzico di Sim City, et voilà: ecco Alien Legacy.

Ultimamente la Sierra, casa nota per aver prodotto ottime avventure, sembra voler aggredire il mercato con un'ondata di nuovi prodotti di genere strategico che esulano dall'ambito che le è proprio. È il caso di Alien Legacy, un gioco di strategia ambientato in un lontano futuro, che ci vede protagonisti di una spedizione



Incincia la nostra avventura: l'ufficiale in seconda ci dà il benvenuto dopo il nostro risveglio.

anche la U.N.S. Tantalus, un'altra astronave coloniale arrivata prima di noi in questo sistema, sembra essere svanita nel nulla. Tecca quindi a noi, come comandanti della Callypo (no, non siamo Jaques Cousteau...), dare all'umanità una speranza per il futuro, colonizzando il pianeta in cui siamo atterrati ed esplorando minuziosamente il resto del sistema. Fatto ciò, dovremo scegliere quali saranno le nostre prossime basi, scegliendo se costruirle nei luoghi più ospitali oppure in quelli più ricchi di materie prime. Ogni base può contenere fino ad un massimo di sedici installazioni, selezionabili tra le quattro categorie

Il robot ci permette di informarci sullo stato delle riparazioni delle nostre strutture, oltre che di accedere ai menu delle opzioni di gioco.



Questo è il sistema di Beta Ceati. In primo piano sulla destra il pianeta su cui siamo atterrati.



Del ponte di comando dell'astronave possiamo chiedere un parere ai nostri consiglieri ed accedere a tutti i menu del gioco.

spaziale volta al salvataggio della razza umana. All'inizio del gioco ci troviamo in una situazione a dir poco critica, visto che ci siamo appena risvegliati da un sonno criogenico di qualche centinaio di anni e già cominciano a piovere i problemi: non solo la Terra non risponde più a nessun nostro messaggio, essendo stata distrutta da un attacco di una spietata razza aliena, ma

Il nostro Pocket Diary in funzione. Qui troveremo memorizzato tutte le informazioni e gli indizi che mano a mano raccoglieremo durante lo svolgersi della trama.

Un'altra immagine tratta dall'osservatorio olografico: ecco un pianeta che si dimostrerà ricco di materie prime.



di edifici disponibili (laboratori, fabbriche, cupole abitative e impianti di energia), che poi col passare del tempo passeranno a sei. In questo gioco la ricerca scientifica riveste un ruolo fondamentale, visto che oltre a realizzare nuovi oggetti utili alla nostra sopravvivenza, permetterà anche di effettuare dei miglioramenti agli edifici, rendendoli così più grandi e funzionali. Grazie alle sonde potremo esplorare i vari pianeti (quelli più vicini al sole sono i più interessanti), scegliendo su una mappa le zone che più ci interessano. È possibile sorvolarle con





Da questa mappa potremo impartire gli ordini di esplorazione per i vari pianeti.

che si può considerare l'unico (ma grave) difetto del gioco, e cioè la completa dipendenza e passività economica delle colonie, che ci costringe a controllare costantemente la quantità di risorse e di energia che vengono di volta in volta consumate e prodotte. Basta che, presi dalla foga dell'esplorazione o del combattimento, ci si dimentichi

una vista in prima persona indubbiamente affascinante, ma quando i nostri scienziati realizzeranno lo scanner planetario, l'operazione verrà eseguita con maggiore velocità ed efficienza. Un completo staff di ufficiali è poi a nostra disposizione per consigliarci nei momenti di crisi, che si manifesteranno già a pochi giorni dal nostro insediamento: un guasto agli impianti criogenici dell'astronave prima, ed una grave epidemia poi, metteranno a dura prova le nostre capacità decisionali. Per non parlare poi di quando effettueremo il contatto con le razze aliene...

LUCI ED OMBRE

La trama e l'ambientazione di Alien Legacy sono indubbiamente affascinanti, degne di un film o di un libro di fantascienza, così come il succedersi degli avvenimenti a volte non lascia nemmeno un attimo di respiro. Mi dispiace però dover rilevare che a smorzare e ad interrompere il ritmo della storia intervengono spesso e volentieri quello

per un po' di dare un'occhiata ai valori delle nostre basi, ed ecco che (complice



La tabella che riassume sinteticamente le risorse a nostra disposizione.

anche il fatto che il gioco non è suddiviso in turni, ma scorre in tempo reale) può arrivare il patacch, con alcune basi rivolte come un calzino, con l'economia in ginocchio ed enormi squilibri tra un pianeta e l'altro. Esiste sì un'operazione automatica, costituita dal poter ordinare ad una astronave di trasportare continuamente da un pianeta all'altro energia o risorse, ma nel caso prima descritto ciò può rivelarsi addirittura controproducente, visto che non venendo informati che le stive della nave sono vuote, possiamo erroneamente continuare a credere che un pianeta si stia sviluppando in maniera omogenea... finché non è troppo tardi. Anche se far ripartire l'economia di un pianeta non è troppo difficile, rimane comunque fastidioso incappare in contrattempi di questo tipo nel bel mezzo di uno scontro cruciale. A parte que-

Alien Legacy è un gioco bello: è ben fatto tecnicamente, utilizza un'interfaccia comoda e funzionale, ma soprattutto possiede un'ottima trama, avvincente e ben strutturata grazie all'incalzante susseguirsi degli avvenimenti. Il dover scoprire che fine abbia fatto la Tantalus ed il dover contemporaneamente fronteggiare la minaccia aliena passando di indizio in indizio, mi ha ricordato le serate passate a risolvere Millennium 2.2 sull'Amiga. Il paragone col miglior gioco mai prodotto su questo argomento è certamente lusinghiero, peccato che, come ho già detto nell'articolo, il sistema di controllo delle colonie non sia all'altezza, non potendo risolvere in maniera automatica nemmeno il problema più banale. Si tratta di un difetto piuttosto grave, che impedisce al giocatore di concentrarsi sugli aspetti più divertenti del gioco, obbligandolo ad occuparsi di una contabilità spicciola senz'altro meno stimolante. Comunque si tratta di un buon acquisto.

GIAMPAOLO MORASCHI



sto difetto (cui si può ovviare facendo un po' d'esperienza e prevedendo i possibili momenti di crisi), Alien Legacy si propone come una buona scelta se state aspettando l'uscita del travagiatissimo Outpost e non potete fare a meno di un gioco di questo tipo per passare delle divertenti vacanze di Natale.

Ehi! Ma l'Ingegnere è italiano... o meglio, italiana!

PC

SIERRA

SVILUPPATORI: JOE YBARRA PROD.

STRATEGIA

85

Realizzazione di buon livello. Sezione di esplorazione con vista in prima persona.

Colori un po' slavati.

78

Nulla di particolarmente esaltante.

86

Trama avvincente e molto ben strutturata.

Colonie "stupide"

84

Longevo, vista la difficoltà nel prendere le giuste scelte durante le prime partite.

83

Un buon gioco, consigliata a chi è disposto a soffrire un poco pur di giocare una bella storia di fantascienza.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTÀ:



PAGE MASTER

Chi ha detto che gli eroi debbano essere necessariamente muscolosi ed armati fino ai denti? Il protagonista di questa nuova avventura a piattaforma non è certo Rambo, tuttavia...

Proprio così: l'eroe con il quale affronteremo cattivini di ogni sorta è un esile ragazzino occhialuto ma con fegato da vendere. Lo scopo del gioco consiste essenzialmente nel raccogliere, in epoche di volta in volta differenti, il maggior numero di libri magici possibile per poter raggiungere il sapere supremo. Ogni mondo è suddiviso in diverse sezioni: ad esempio, il primo ne presenta ben quattro. E' da tener presente inoltre, che per superare un livello non è ne-

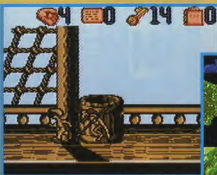
cessario terminare tutte le sezioni che lo compongono: basandosi su un'apposita mappa potrete decidere di volta in volta quale nuova zona visitare. Questo

fare di tutto per rimanere nello schermo di gioco, pena la morte. Come ogni buon piattaforma che si rispetti, armi e power-up di ogni genere riempiranno i

vari stage: come ottenere le varie armi? Niente di più facile, basta eliminare i cattivini. Comunque, più semplicemente, per eliminare i nemici vi basterà saltare sul testone di questi ultimi, cercando di non sbagliare, visto che il gioco non si basa sul binomio "omino-energia", per cui se verrete colpiti da un nemico verrete uccisi a meno che non siate in possesso di una scarpetta magica. Tutto è reso ancora più ostico dal "super zompi" che il nostro eroe è in grado di fare, specie se calza uno scarpone blu (nella versione SGB), visto che è davvero difficile prendere bene le giuste distanze.



In alcuni stage di gioco dovrete controllare minuziosamente ogni singola parete dei vari ambienti, visto che nel gioco sono presenti parecchi passaggi segreti.



In un buon libro di fiabe non possono certo mancare le mitiche scorribande di capitano Uncino e compagni. Questo stage della nave è davvero simpatico.



La scarpetta blu, posta nella parte in alto a sinistra dello schermo di gioco, vi consente di "zompare" più in alto del normale.

Questa è una situazione davvero difficile. Il pipistrellone è in grado di eliminarvi con un solo battito d'ala.

L'aspetto migliore di Page Master è senza dubbio quello grafico. Il design è simpatico e le animazioni dei vari personaggi sono molto curate. Come piattaforma in sé, Page Master non è niente male, visto che gli ambienti e le scene di gioco ricordano vagamente Dracula, un vecchio titolone per il portatile della Nintendo. PM è stato studiato appositamente per il sistema SGB, ma nonostante ciò lo si gioca al meglio anche sul mitico ed unico Game Boy. Se vi piace il genere piattaforma, date pure un'occhiata a questo titolo, che forse ha come unica pecca quella di essere un po' troppo facile.

MARCO MAZZOCCHI

del resto accadeva anche nel mitico Mario Land 2. Al termine di ogni singola frazione di gioco potrete disputare un bonus stage che sembra copiato (come struttura) direttamente dal "Tea Time" di Cotton, il famoso sparattuto della Sega, nel quale i punti piovono giù dal cielo. Essenzialmente i vari stage sono di due tipi differenti: a scroll continuo e non. Nel primo di questi dovrete

SUPER GAME BOY

75

GIOCABILITÀ

78

GENERICA

74

LONGEVITÀ

78

SONORO

78

GLOBALE

VIRGIN

MEGA TURRICAN



**PREPARATI A
COMBATTERE**

Mega Turrican © 1994 Data East USA, Inc. © 1994 Factor & Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Europe Ltd.



MEGA DRIVE



NBA JAM

Siete alti quanto una banana e avete sempre voluto giocare a pallacanestro? Siete stufi di schiacciare solo noci e volete appendervi al tabellone? Beh, non so che farci...

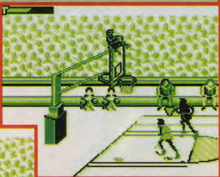
Circa un anno fa uscì la conversione per Mega Drive di Nba Jam, un gioco di basket gettonatissimo in sala giochi. Il successo che ottenne è noto a tutti, così come i motivi di un simile trionfo. Riprodurre tutto ciò sul Game Boy non penso sia stato facile, benché ormai questa piccola macchina ci abbia abituati ad autentici miracoli. Sono state prese delle ovvie decisioni circa la ridefinizione degli aspetti più difficili da far apparire sui portatili, ma in questa operazione non è mai stato dimenticato lo spirito del gioco originale, che anzi, seppur nelle giuste proporzioni, appare smagliante e attraente. Prima però di addentrarci in parallelismi e valutazioni varie, è doveroso illustrare brevemente le caratteristiche essenziali del gioco, che, pur rimanendo una si-

Ma questa l'ho già vista!

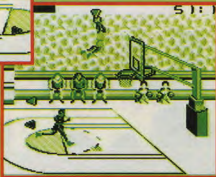


Ogni schiacciata è una bomba in canestro!

Tra un tiro e l'altro c'è chi si prende un po' di pausa sedendosi sul tabellone.

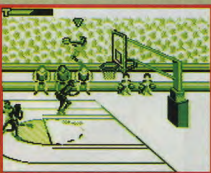


Non preoccupatevi. Il modo con cui si schiaccia è determinato dal computer, quindi non c'è nessuna combinazione di tasti da imparare.



lora senza interruzioni e senza pause, seguendo un ritmo frenetico di contropiedi e azioni in velocità. Non che gli scontri fisici non avvengano, tutt'altro, perché la peculiarità di questa cartuccia è un'estrema mascolinità degli interventi mai vista prima in questo sport.

Per portare via la palla all'avversario è possibile aggredirlo con un rapido smaccamento alla mano che la controlla, oppure, nei casi estremi, facendolo cadere a terra a spintoni. Se preferite giocare pulito potete anche limitarvi a marcarlo stretto, magari anticipandolo a

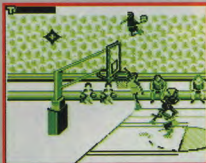


Le schiacciate con le spalle a canestro sono le più spettacolari.

L'unico vero problema che a parer mio affligge questa versione di NBA Jam è legato al sistema di controllo, che pur essendo immediato, risulta semplicemente troppo comodo. Nonostante sia possibile scegliere una delle tante combinazioni di tasti, se ne devono per forza usare tre, uno dei quali è sempre il maledettissimo Start. In realtà, se si dovesse premere da solo non ci sarebbero problemi, ma accade che per compiere alcune azioni è necessario premere due tasti contemporaneamente. A parte questo il gioco è bello, divertente e longevo, visto che le squadre sono ben ventisette, ciascuna composta da cinquantquattro giocatori, tutti diversi e con caratteristiche personalizzanti. Un altro piccolo gioiello per il piccolo Nintendo. Lasciarselo sfuggire sarebbe un reato!

ANTONIO LOGLISCI

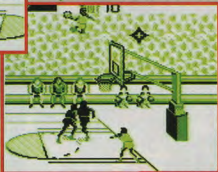
mulazione sportiva, presenta aspetti utili ad una variazione sul tema del tutto singolare. Per cominciare, gli incontri si svolgono tra squadre composte da due giocatori ciascuna, con la particolarità che l'arbitro non esiste, o comunque si limita a vedere la partita come il più scroccone degli spettatori. La partita si svolge al-



rimbalzo o stoppandolo nei tiri. A parte questo, Nba Jam resta sempre un gioco di basket e i suoi fondamentali sono stati riprodotti tutti in modo rigorosissimo: passare, palleggiare e tirare sono azioni che si compiono con estrema semplicità. Il piatto forte di questo gioco resta tuttavia quello delle schiacciate, ovvero quel modo di segnare punti tanto spettacolare

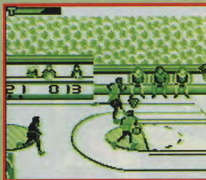
scena diversa ogni volta che si segna è di per sé divertente ed esaltante, un modo per darsi la carica e concludere a canestro con rabbia e grinta.

Quando la classe non è acqua si riescono a fare anche di questi numeri.



SCARPETTE AL TURBO

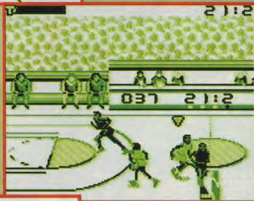
Un altro aspetto che è molto utile in fatto di giocabilità e varietà, consiste nella possibilità di sfruttare dell'energia speciale che permette all'atleta di elevare al cubo le sue prestazioni per alcuni secondi. In sostanza si tratta di una sorta di turbo ricaricabile a tempo, che consente di correre più veloci, dare spinte agli avversari, proteggere la palla con più decisione, fare stoppate più efficaci e passaggi più precisi, senza contare soprattutto la possibilità di spiccare salti incredibili, schiacciando dopo aver compiuto delle figure nell'aria. Sono d'accordo con quelli che reputano quest'aspetto un po' troppo arcade, ma potete essere sicuri che il risultato è troppo bello per non rimanerne affascinati. E' soprattutto questo l'aspetto che ha mandato in delirio i giocatori del MD e SNES, quindi non vedo perché il gioco non debba avere successo anche sul GB. E' vero che l'impiego aggiuntivo del tasto Start richiede



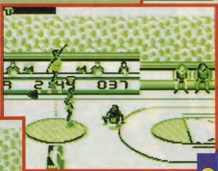
Alcune fasi di gioco si trasformano in risse tremende.

Un contropiede vincente. E chi lo ferma più?!

Quando le circostanze lo rendono utile è bene prendere a pugni l'avversario per rubargli il pallone.

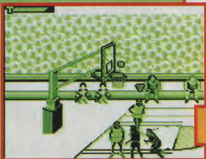


quanto acrobatico. Non si tratta di un semplice gesto atletico piacevole da vedere e da realizzare con i comandi, ma un modo di rendere il più vario possibile l'atto conclusivo dell'azione. Diciamo pure: vedere un pallone che entra in un cesto per cento volte in una partita non è poi così esaltante, almeno dal punto di vista estetico. Avere l'opportunità di gustarsi una



Ogni tanto si può anche tirare, no?

breve periodo di allenamento, specie se non siete abituati ad adoperare più di due tasti alla volta; è anche vero che il numero e la varietà delle schiacciate è nettamente inferiore a quello del gioco per le console maggiori, ma è innegabile che un gioco così sul Game Boy lo si aspettava da tempo.



SI RINGRAZIA CD VERTE PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

SPORTIVO

GIOCABILITÀ 80

GRAFICA 80

LONGEVITÀ 90

SONORO 70

89

GALEAZZA

ACCLAIM

RENEWEL[®]

computers e videogames

20125 Milano

Via Mac Mahon, 75

Informazioni 02/39260744 (5 linee)

Ordini fax 02/33000035 (2 linee)

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



L. 29.000



L. 29.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 59.000



L. 59.000



L. 59.000



L. 59.000



L. 59.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 87.000



L. 89.000



L. 89.000



L. 89.000



L. 109.000



L. 109.000



OFFERTA !!!

6 linee per ordinare

tel. (02) 33000036

Giochi Megadrive

Rock n'Roll Racing	L. 79.000
City Fighter	L. 89.000
Booger Man	L. 99.000
Mighty Max	L. 89.000
Micromachine 2	L. 99.000
Battleteach	L. 119.000
Flinstone	L. 119.000
Mega Turrican	L. 99.000
Eat Worm Jim	L. 129.000
Pitfall	L. 129.000
Second Samurai	L. 99.000
Troy Aikman Football	L. 99.000
Dino Dini's Soccer	NOVITA
NBA LIVE	L. 119.000
WWF Raw	L. 119.000
The Pagemaster	NOVITA
Indy Car - N. Mansell	L. 99.000

DISPONIBILE SEGA SATURN 32 BIT SYSTEM



OPERTA !!!



L. 99.000



L. 99.000



L. 89.000

DISPONIBILE 32 X ADATTATORE 32 BIT PER MEGADRIVE "PAL"



DISPONIBILE !!!



L. 99.000



L. 109.000



L. 109.000

Giochi Master System

Agassi Tennis	L. 29.000
Air Rescue	L. 29.000
Asterix Secret Mission	L. 39.000
Buggy Run	L. 39.000
California Games 2	L. 29.000
Cool Spot	L. 39.000
Cyber Shinobi	L. 29.000
Desert Strike	L. 39.000
Donald Duck 2	L. 39.000
Dracula	L. 29.000
Great Football	L. 29.000
Heroes of the Lance	L. 29.000
Impossible Mission	L. 29.000
Indiana Jones	L. 29.000
Jungle Book	L. 59.000
Klax	L. 39.000
Mickey Mouse 2	L. 39.000
Moonwalker	L. 29.000
Ms. Pacman	L. 39.000
New Zealand Story	L. 39.000
Ninja	L. 29.000
Out Run Europa	L. 29.000
Overlord	L. 29.000
RoboCop vs Terminator	L. 39.000
Sensible Soccer	L. 49.000
Shadow of the Beast	L. 59.000
Sonic 2	L. 49.000
Sonic Chaos	L. 59.000
Street of Rage	L. 39.000
Strider II	L. 29.000
Super Space Invader	L. 39.000
Tecmo World Cup	L. 29.000



L. 109.000



L. 109.000



L. 119.000



L. 119.000



L. 119.000



L. 119.000



DISPONIBILE PER

GAME GEAR SUPER NINTENDO
MEGADRIVE

DISPONIBILE !!!



L. 119.000



L. 119.000



L. 119.000

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

SAMURAI SPIRITS

Da un po' di tempo a questa parte la Takara sembra orientata verso lo stile "Deformed". Dopo Fatal Fury 2 un altro famoso picchiaduro della SNK approda sul Game Boy.

Ippon!!! Vi dice qualcosa questa frase? Spero di sì, visto che segnava la fine di un combattimento tra Samurai un po' speciali.

Esatto! Avete proprio indovinato, sto parlando di Haohmaru e "compagni": i profondi conoscitori di tutte quelle tecniche di combattimento che utilizzano armi da taglio per eliminare il nemico. Grazie alla Takara,

Samurai Spirits è ora disponibile anche per il portatile della Nintendo, con tutti i perso-



Questo faccione appartiene alla sacerdotessa dell'oscurità. Il vostro obiettivo sarà proprio quello di combatterla e farla stramazza maleamente al suolo.

naggi (ben dodici) presenti nel coin-op inseriti in questa nuova conversione che utilizza uno stile grafico molto simpatico: il "super deformed". Il grande pregio di questa cartuccia sta nel fatto che può essere giocata da due giocatori: proprio così, linkando due Game Boy potrete sfidare oltre al computer anche il vostro vicino di casa. Forse al primo impatto il gioco può sembrare un po' facile da terminare, ma se proverete a smantettare tra gli ideogrammi (sapete, la versione che mi è capitata tra le mani era nipponica) giapponesi che popolano la schermata di inizio gioco, scoprirete quasi per magia che i livelli di

difficoltà a disposizione sono tre. Perciò aspettate un attimino prima di dire: "Ma che succede ho già finito il gioco!" Tutti i guerrieri presenti hanno a



Nintendo GAME BOY™

GERMAN SHIRANUI: Questo personaggio se ben usato può diventare davvero temibile. La mossa che avete il piacere di vedere è la potentissima Butcher Blizzard: l'esecuzione di quest'ultima è identica al gioco da sala.



TAM: Questo guerriero è forse uno dei più bizzarri che si possono utilizzare nel gioco. La mossa che vedete è la Pagana Deos.



GARFORD: E' il ninja amico degli animali. Proprio così: il suo fedele aiutante è uno splendido Husky, pronto a tutto pur di salvare il suo padrone. Potrete lanciare il vostro cagnolino contro un avversario ogni volta che vorrete.



YUKI TACHIBANA: La sua Katana è molto pericolosa ed è inoltre in grado di generare rondini infuocate.



HANZO: E' in grado di lanciare palle di energia molto potenti. Il suo punto di forza è la velocità.

EARTHQUAKE: Ha un vantaggio enorme quasi quanto la sua statura: non può essere proiettato. E' però molto lento nei movimenti.



TIME 17

KYOSHIRO SENRYO: Il suo lavoro principale (stando a come è vestito) è senza dubbio quello di attore di teatro giapponese. Tra le sue mosse più potenti c'è il Rotating Slash: questa mossa è in grado di farvi molto male.



TIME 43

JUBEI YAGYU: Tra le mosse più potenti di questo personaggio c'è la Hasso Happa, che consiste in un attacco a mille lame.



TIME 76

WAKA FU: La sua potenza si basa esclusivamente su di una enorme scimitarra. Questa foto vi mostra la spadona infuocata pronta ad abbattersi sul malcapitato.



TIME 26

NANORURU: Non sottovalutatela. Dietro quelle graziose sembianze si nasconde un potente e veloce guerriero. Il falchetto che accompagna questa donzella può rivelarsi un'arma molto potente se ben utilizzata.

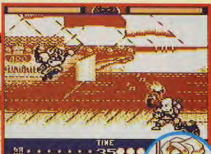
disposizione quasi tutte le mosse del gioco da sala, per cui durante i vari combattimenti dovrete cercare di agitare bene la vostra spada, visto che beccare una poderosa "katanata" in fronte può costarvi la perdita di parecchia energia vi-

Come nel coin-op anche in questa versione i bonus stage non mancheranno. In questa sezione dovrete affettare un numero ben preciso di spaventapasseri prima che i secondi a disposizione finiscano il tempo risparmiato è punteggio guadagnato.



TIME 39

HADNAMARU: Rappresenta un po' il simbolo di Samurai Spirits. Il suo Kogetsu Zan (vedi foto) ricorda molto il Dragon Punch di Ryu. Tra le sue mosse c'è anche un tornado in grado di mandare in orbita l'avversario.



TIME 35

CHARLOTTE: Il suo modo di fare ricorda vagamente la mitica Lady Oscar. Non si può certo dire che il suo repertorio di mosse sia molto vasto, visto che la combo che vedete è praticamente identica al Kogetsu Zan di Haohmaru.



TIME

tale. Oltre alla barra dell'energia, nello schermo di gioco è presente un altro indicatore (uno per lottatore, posizionato nella parte bassa del video): si tratta di quello indicante la vostra potenza. Più colpi manderete a segno e più l'Indicatore di potenza alimenterà il vostro potere offensivo.

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

Tra la folta schiera di picchiadure sfornate dalla SNK, Samurai Spirits è il mio preferito. Questa conversione per Game Boy è realizzata molto bene: il sonoro e la giocabilità rappresentano senza dubbio gli aspetti migliori del gioco. La grafica usata in questa versione non è eccezionale, ciononostante il tratto caricaturale dei personaggi contribuisce a rendere più piacevoli le partite. Rispetto a Fatal Fury 2 per GB, SS possiede una marcia in più: per farvi un esempio vi dirò che realizzare una precisione non richiede "mezz'ora", come accade nella compagnia di Terry Bogard e soci. Se possedete un Game Boy o un Super GB e giocavate già da tempo SS su Neo Geo, potete tranquillamente prendere in considerazione questo picchiaduro.

MARCO MAZZOCCHI

SUPER GAME BOY

PICCHIADURO

83

GIocabilità

73

LONGEVITÀ

82

GRAFICA

85

SONORO

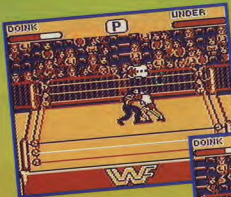
84

GLOBALE

TAKARA

085

WWF RAW



In un colpo a corpo fignrete smantellare parecchio per riuscite ad avere la meglio sull'avversario. Le frecce indicano il lottatore prossimo a proiettare.

Durante un match potrete combattere anche fuori dal ring.



Non è passato molto tempo dall'ultimo titolo WWF per Game Boy, ed ecco che adesso i corpulenti lottatori, padroni delle più singolari tecniche di combattimento, sono ancora una volta pronti a rompersi le ossa!

Gli sviluppatori di software per Game Boy hanno quasi sempre sfruttato al meglio le potenzialità del portatile di casa Nintendo, basti pensare ad un titolo del calibro di Mortal Kombat 2. Questa volta però non si

WWF Raw non si può certo definire come il degno successore di WWF Main Event, che secondo me rimane uno dei migliori giochi di Wrestling realizzati per GB negli ultimi tempi. Certo, la schermata dei personaggi potrebbe far pensare a qualcosa di eccezionale, ma ahimè è solo un'impressione. Il gioco in sé potrebbe anche piacere, a gustare il tutto però vi è la scarsità di mosse che i vari personaggi sono in grado di eseguire. A lungo andare si rischia quindi l'abbocco. Si potrebbe obiettare che i lottatori siano tanti, ben otto. Ma mi dite che senso ha mettere così tanti personaggi, tutti con le medesime caratteristiche e le stesse mosse? Utilizzare degli sprite più grandi non sarebbe stato male, visto che le animazioni dei combattenti sono sempre sorprendentemente fluide.

MARCO MAZZOCCHI

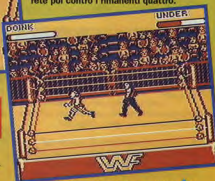
SI RINGRAZIA CD VERTE PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

può certo dire che l'impegno messo per realizzare WWF Raw abbia dato dei risultati eclatanti, almeno rispetto a precedenti realizzazioni. Nel complesso, il gioco rispetta i temi ricorrenti nel Wrestling così come noi tutti lo conosciamo, vale a dire che proiezioni, suplex, calci volanti e sganassoni non verranno certo a mancare. Non c'è che dire, tutti questi elementi sono ben presenti nel gioco, ma è la loro realizzazione che lascia un po' a desiderare. Infatti, anche combinando i movimenti del joystick con i tasti, sono davvero poche e non certo spettacolari le mosse che si possono eseguire. La cartuccia vi mette a disposizione tre differenti livelli di difficoltà, nonché tre opzioni principali che comprendono la lotta uno contro uno, il Tag Match ed il survivor Mode. Nel Tag Match lotterete in coppia con un altro personaggio, ed è interessante notare che se un combattente dà il cambio ad un compagno quasi morto di fatica, al suo



Questi sono gli otto personaggi che il gioco vi mette a disposizione. Peccato che la grafica utilizzata in questa schermata non sia per niente uguale a quella usata nel gioco.

rientro sul ring il moribondo sarà fresco e lindo come una rosa, cioè la sua barra d'energia risulterà completamente ripristinata. Nel Survivor Mode dovrete scegliere quattro personaggi tra gli otto a disposizione: fatta questa scelta lotterete poi contro i rimanenti quattro.



Ci sono due modi per utilizzare le corde del ring: il primo consiste nel premere due volte destra o sinistra (dipende dalla direzione verso cui è rivolto il vostro personaggio), il secondo consiste nel tenere premuto il tasto "select", per poi premere pugno o calcio.

SUPER GAME BOY

PICCHIADURO

70
GIOCABILITÀ
70
LONGEVITÀ

73
GRAFICA
72
SONORO

73
GLOBALE

TITANSPTS INC.

M EGASTORE®

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



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®

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

Nome _____

Cognome _____

Indirizzo _____

Città _____

Cap. _____

Telefono _____

THE EXCELLENT DIZZY COLLECTION

Un perfido mago un valoroso esploratore ed una bella principessa da salvare, sono questi gli ingredienti principali di queste nuove avventure per Game Gear.



DIZZY THE ADVENTURER.

Proprio così ragazzi! Con una medesima cartuccia potrete giocare tre tipi differenti di gioco. Ma vediamo un po' meglio di che cosa si tratta. Lo scopo del gioco sarà di volta in volta differente a seconda della sezione che sceglierete prima di disputare una partita. Le modalità di gioco, come già detto sono tre e comprendono il Dizzy

Adventurer, il Panic Dizzy ed il Go! Dizzy Go!. Il primo modo di gioco non è altro che un'avventura a piattaforma nella quale dovrete risolvere parecchi rompicapo prima di poter arrivare al termine di un livello. Questa sezione di gioco è una delle più difficili, visto che bisogna cercare vari oggetti che ci permetteranno di aprirci la strada durante il livello (ad esempio nel primo schema del Dizzy Adventurer dovrete pagare profumatamente il traghettatore del fiume). Fate



PANIC DIZZY

molta attenzione a come muovervi nelle varie situazioni, perché controllare Dizzy è davvero ostico visti i salti che è in grado di eseguire. Sempre in questa sezione di gioco dovrete prestare molta attenzione

alle informazioni che vi daranno i vari personaggi che incontrerete sul vostro cammino. La maggior parte di queste informazioni riguarda l'utilizzo degli oggetti da collezionare. Nel secondo modo di gioco cambia tutto, infatti sarete catapultati in una specie di labirinto nel quale dovrete fare di tutto per non farvi eliminare dai

vari nemici. Ogni livello di questo tipo di gioco terminerà quando avrete raccolto tutti i frutti presenti nello stage. Una volta raccolto il primo frutto, il successivo comincerà a lampeggiare: se seguirete quest'ordine fino alla fine del livello otterrete più punti, un po' come accadeva nel mitico Bomb Jack. Il terzo ed ultimo modo di gioco è forse quello più difficile da giocare: in que-



GO! DIZZY GO!

sta sezione dovrete sudare davvero tanto per riuscire a rimettere insieme i vari tasselli di puzzle di volta in volta differenti, uno per ogni livello a disposizione.

SI RINGRAZIA NEWEL PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

GAME GEAR

PIATTAFORMA STRATEGIA

73
GIOCABILITÀ

73
GRAFICA

73
LONGEVITÀ

73
SONORO

GLOBALE

CODEMASTERS

In questo tipo di gioco non è necessaria una grafica eccezionale, comunque l'utilizzo di sprite più grandi non mi sarebbe dispiaciuto. Devo dire che questo Dizzy TCM mi lascia un po' perplesso, alla fin della fiera anche se è possibile giocare in due, non si può certo dire che le idee contenute in questo titolo siano innovative. Infatti tutti i tre tipi di gioco oltre ad essere realizzati con scarsa cura, sembrano scopiazzati da titoli già usciti in precedenza. Controllare Dizzy in alcune situazioni è davvero ostico: vista la sua forma ovale (vedi foto) è soggetto al rotolamento. Non fatevi trarre in inganno dai tre giochi in cui: puntare sulla quantità non è sempre la scelta migliore.

MARCO MAZZOCCHI

La più vasta scelta di CD-Rom per il tuo PC

Super Games

Via Vitruvio, 37 - 20124 Milano - Tel. (02) 29520180/29520184 - Fax (02) 29517174

GIOCHI		EDUCATIVI		UTILITY	
3D WORLD TENNIS L. 49.000	3D Giochi da tennis con realistiche opzioni	ART OF ANCIENT EGYPT L. 129.000	Oltre 200 immagini fantastiche tratte da cataloghi ufficiali del Museo Egizio di Assuan	ADA PROGRAMMING L. 49.000	CD utilissimo per i programmatori
70 GUEST L. 49.000	Giochi con i migliori effetti speciali finora	DICTIONARY IN THE LIVING WORLD L. 199.000	Enciclopedia della vita terrena	ANIMATION MAGIC L. 119.000	Animazioni, immagini, ritrattaggi, 570MB di demo e software per windows
BACKROAD RACERS L. 99.000	Corrona il modello dell'auto che stacca nel gioco per raggiungere gli avversari in corsa	BIMOSAUERS L. 129.000	Fantastico metagalaxy del mondo preistorico con straordinarie spiegazioni ed immagini	CAMERON'S FINE ART POSTER L. 89.000	Stupende immagini delle opere dei più grandi artisti: Picasso, Monet, ecc.
BATTLE ISLE II L. 129.000	Incredibile gioco strategico	ELECTRONIC HOME LIBRARY L. 199.000	Raccolta incredibile di testi letterari, filosofici ed in CD-ROM	COMPOSER QUEST L. 199.000	Serie di utility per suonare
CASINO' COLLECTION L. 49.000	Raccolta di giochi da casinò su PC con 9 slot machine, 4 tipi di poker e tanti altri	HONG KONG AND ITS BEST L. 59.000	Guida multimediale alle bellezze di una delle più belle città orientali	FRACTAL EXTASY L. 79.000	Mirafra di immagini realizzate con la stupenda tecnica del frattale
CENTRAL INTELLIGENCE L. 99.990	Gioco di strategia, avventura e ruolo per un agente d'élite: un'azione suscitata diventa un agente della CIA	IN THE COMPANY OF WHALES L. 99.000	45 storie di filigrani in compagnia delle orche, questi meravigliosi animali che popolano i mari	GAMEWARE COLLECTION L. 49.000	Oltre 6500 giochi shareware
GREATEST AIR BATTLE L. 99.000	Incredibile pacchetto 7 simulatori di volo al prezzo di 1 J.C.R. e 1/4 di euro	LONDON L. 199.000	Guida multimediale attraverso le bellezze della capitale inglese	GP'S GALORE L. 49.000	Continua di immagini e in più varie utility per DOS, MAC, AMIGA, UNIX
COMANCHE L. 129.000	Avventura sensazionale di cacciatori con mita. Boy di FANTALE	MOZART L. 49.000	Storia, biografie e musiche di uno dei più famosi compositori della storia della musica	ISLAND GIRLS L. 59.000	Inventati e scoperti il fascino sognare le spiagge dei mari
BRACULA UNLEASHED L. 99.000	Giochi buoni ma i migliori	OCEAN LIFE VOL. 1 L. 49.000	Fantastico viaggio nel mondo sommerso nei mari della Malesiana	THE COLLECTION L. 49.000	6500 files shareware suddivisi in 35 sezioni
DRAGONSPHERE L. 99.000	Avventura indovine della Microspace	OCEAN LIFE VOL. 2 L. 79.000	Secondo volume che completa l'opera precedente con CD	LOCAL GIRLS L. 49.000	3 CD in 1: raccolta di immagini da sogno
ELITE II - FRONTIER L. 49.000	Seguito del già famoso gioco Elite	OUR SOLAR SYSTEM L. 79.000	Raccolta di fotografie a strisce e pianeti scattate dagli astronauti NASA durante le loro missioni	JOHNSOFT L. 49.000	Shareware e giochi per DOS e WINDOWS
ERIC THE UNRAVLED L. 79.000	Avventura indovine di ruolo fantasy	RETURN TO THE MOON L. 79.000	Tra di 400 immagini a video che ricordano le tappe fondamentali della conquista della luna	MCS L. 149.000	Un completo sistema audio per il tuo PC
FALCON GOLD L. 109.000	La serie completa di Falcon 3.0 e i suoi DO	TORNADO-DO L. 99.000	Entro nella cabina di pilotaggio dell'aereo in dotazione all'Aeronautica Militare Italiana ed inizia la tua missione	NAUTILUS L. 49.000	Effetti digitalizzati, demo, giochi, ecc.
FANTASY EMPIRE L. 119.000	Fantastico gioco di ruolo in cui devi creare un impero	U.F.O. L. 119.000	Difendi la pianeta Terra dai possibili attacchi degli Extraterrestri	PC-SG GAMES L. 199.000	Raccolta di giochi tra cui: wolf3D, 3D, ecc.
FUTURE WARS L. 109.000	Avventura spaziale avvincente di vari premi come miglior gioco	WORLD CUP USA '94 L. 49.000	Il più bel gioco di calcio mai anche su CD con altri opzioni in più che ti faranno divertire	PC-SG'S WORLD OF WINDOWS L. 79.000	Oltre 350 programmi, 2000 suoni, 800 font TT-1000 come SHREKWARE 1 & TWO MAXX
GABRIEL KNIGHT L. 119.000	Strategia le soprannaturali forze del male con Shadow Hunter	ULTIMA VII - PAGAN L. 179.000	Giochi di ruolo tra i più belli mai realizzati	SHREKWARE ON LINE VOL. 1 L. 49.000	Fantastico CD-ROM per utenti di RIBS e non
GOLBINS 3 L. 129.000	La avventura di due belli personaggi ambientati nel fantastico mondo medievale	U.F.O. L. 119.000	Difendi la pianeta Terra dai possibili attacchi degli Extraterrestri	SHERA'S SNEAK PEEKS L. 49.000	Demo e preview della più famosa software-house di giochi adventure
HELL CAB L. 149.000	Avventura nella stivazione con grafica a livello cinematografico	WORLD CUP USA '94 L. 49.000	Il più bel gioco di calcio mai anche su CD con altri opzioni in più che ti faranno divertire	SOUND SENSATION L. 99.000	Raccolta di suoni, effetti ed utility per Sound Blaster, ADLIB, Creative, ecc.
HOT LINES L. 79.000	Avventura indovine della	WORLD CUP USA '94 L. 49.000	Il più bel gioco di calcio mai anche su CD con altri opzioni in più che ti faranno divertire	SOUND WARE COLLECTION L. 99.000	Un mondo di suoni e moduli musicali per le tue canzoni sul PC
IRON BELIN L. 69.000	Tremendo gioco di un robot ed assistenza gli avversari	WORLD CUP USA '94 L. 49.000	Il più bel gioco di calcio mai anche su CD con altri opzioni in più che ti faranno divertire	SUPER CD II L. 49.000	Collezione di software shareware
LAWNOVERMAN L. 119.000	Il gioco dell'anno tratto dal film campione di incassi	WORLD CUP USA '94 L. 49.000	Il più bel gioco di calcio mai anche su CD con altri opzioni in più che ti faranno divertire	SUPER FONT L. 49.000	Incredibile raccolta shareware di font di tutti i tipi
LEMMINGS L. 49.000	Special edition Lemmings 1 & 2	WORLD CUP USA '94 L. 49.000	Il più bel gioco di calcio mai anche su CD con altri opzioni in più che ti faranno divertire	TECHNOTOOLS L. 79.000	Raccolta di utility per linguaggi tra cui: C, C++, BASIC, ecc.
LOOM L. 39.000	Il gioco di avventura con i personaggi di Monkey Island	WORLD CUP USA '94 L. 49.000	Il più bel gioco di calcio mai anche su CD con altri opzioni in più che ti faranno divertire	THE HOWARD CD L. 59.000	Foto di splendide vedute e di paesaggi da sogno
LOST IN TIME PARTE I & 2 L. 129.000	Seguito delle indagini avvincenti di Dandice	WORLD CUP USA '94 L. 49.000	Il più bel gioco di calcio mai anche su CD con altri opzioni in più che ti faranno divertire	TROPICAL GIRLS L. 49.000	3 CD in 1: immagini da sogno di splendide ragazze in bikini e fantastici paesaggi tropicali
MAJ DOG ME GREE L. 69.000	Entro nel Far West ed uccidi tutti i tuoi avversari	WORLD CUP USA '94 L. 49.000	Il più bel gioco di calcio mai anche su CD con altri opzioni in più che ti faranno divertire	UNENET INFOMAGIC L. 49.000	400MB 1' archivio completo di UNENET
MEGARACE L. 79.000	Prima e grande del tutto del finto e vince	WORLD CUP USA '94 L. 49.000	Il più bel gioco di calcio mai anche su CD con altri opzioni in più che ti faranno divertire	VEGA L. 119.000	570MB di software per ogni esigenza: immagini, utility, ecc.
MICROCOSM L. 149.000	Edizione limitata con magnifica omaggio	WORLD CUP USA '94 L. 49.000	Il più bel gioco di calcio mai anche su CD con altri opzioni in più che ti faranno divertire	WINDOWARE L. 49.000	Giochi, font e utility
		WORLD OF COMPUTER SOFTWARE L. 59.000			Continui di file shareware da tutto il mondo



NEW!!
SONO DISPONIBILI LE
SOLUZIONI DEI GIOCHI
PIU' DIFFICILI RACCOLTE IN
UN UNICO CD

FANTASTICO!!
CD-ROM DOPPIA
VEL CDR, PHOTO-CD
COMP.
L. 329.000

TELEFONA E RICHIEDI
IL CATALOGO
COMPLETO CD-ROM

**GIG
HIT**

DONKEY KO



Come nelle più belle favole l'at-tesissimo video-gioco per il 16-bit di casa Nin-tendo è uscito puntualmente, anzi, in anticipo, e... vissero tutti felici e contenti!



Certi schemi sottomarini sono veramente fantastici. L'unico problema risiede nell'impossibilità di uccidere i nemici prima di aver trovato Engarde, il nostro simpatico amico pesc spada.

A cavallo del nostro rinoceronte saremo praticamente invulnerabili, potendo prendere a craniate ogni nemico.

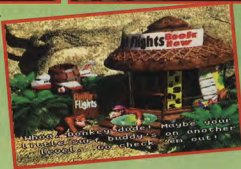
La neve rappresenta un fresco diversivo al nostro viaggio.

Ahime', non proprio tutti: non lo, che ho dovuto buttare via tutti i miei bigliettini da visita, sui quali c'era ben stampigliato "specializzato nel prendere il Pendolino all'ultimo minuto". Questa volta il Pendolino l'ho perso, e poi ho avuto anche lo "sculo" (come dicono i miei amici



il simpatico nonnetto che ritroveremo praticamente ovunque. Ascoltate sempre i suoi consigli potrebbero tornarvi utili.

florentini) di beccarmi un taxista un po' "titubante"... No, non preoccupatevi, ragazzi: non sto cercando di allungare il brodo perché mi trovo davanti a un gioco su cui non c'è molto da dire, anzi! Sto cercando di darvi le notizie con calma, perché sono veramente pesanti. In positivo s'intende. Innanzi tutto vi chiederete cosa



In certi livelli avremo bisogno di questo pappagalino per illuminare la strada.

Ecco il punto fondamentale che dovrete trovare in ogni mondo: non vorrete certo che tutta la vostra fatica vada sprecata con un semplice interruttore, vero?

c'entri il treno... ve lo spiego subito: la Gig, con un incredibile colpo di mano, è riuscita ad anticipare la distribuzione di DKC di ben due settimane rispetto alla data prevista. Così il 7 novembre siamo stati invitati in quel di Firenze per la presentazione ufficiale del gioco, di cui abbiamo ricevuto un campione per la recensione...

L'ULTIMA NOTTE...

Il giorno dopo era stata fissata la festa per la partenza di Gabrio a militare: il ri-

Arrivati da Funky Kong potrete cambiare il mondo in cui vi trovate. E' il punto in cui passerete più spesso per andare a fare rifornimento di vite.

NG COUNTRY

I LADRI DI BANANE

Alla fine di ogni mondo dovrete affrontare un particolare mostro, posto a guardia di una parte delle banane di Kong. Sconfiggetelo e otterrete una maxi banana gigante targata Nintendo!



VERY GNATWY: un vero insulto alla nostra abilità di giocatori di piattaforma. Questo grosso animale (non chiedeteci di che specie) cammina semplicemente da una parte all'altra dello schermo, aspettando che noi gli saltiamo sulla testa; solo Jumpy probabilmente riuscirebbe a perdere una vita a questo boss.



REALLY GNATWY: il probabile fratello maggiore del precedente. Oltre ad essere di colore diverso è anche più intelligente (o meglio: meno scemo) del suo cuginetto. Oltre che muoversi, può anche spiccare alti balzi che lo rendono inattaccabile. Niente problemi comunque, sono ben altre le difficoltà che vi aspettano.



QUEEN B: ecce monstrem! Questa dannata ape vi porterà via un bel po' di vite se non starete particolarmente attenti. Può infatti essere colpita solo dai barili che troverete nello schermo; inoltre, ogni qualvolta subisce un danno, s'inc... ehm, diventa rossa e comincia a svolazzare sempre più velocemente su e giù, in maniera difficilmente evitabile.



DUMB DRUM: questo barilotto di rifiuti tossici non è particolarmente difficile da fare fuori. Infatti i suoi attacchi si limitano ad una caduta ad incudine dall'alto dello schema e alla produzione di diversi tipi di mostri in serie di due. Comunque, una volta terminati questi ultimi, il barilotto si distruggerà automaticamente.



KING K. ROLL: eccoci giunti all'ultima fatica prima di poterci gustare il delizioso finale. Quest'ultimo mostro non è particolarmente difficile una volta imparati gli schemi dei suoi attacchi. Comunque non vi vogliamo anticipare niente, visto che nasconde una divertente "sorpresa".



MASTER NECKY: un boss veramente enorme, tanto grande che durante il gioco ne vedremo solo la testa. Ha la pessima abitudine di sputare noci di cocco (o qualcosa di simile) che piombano verso di noi molto velocemente. Dovremo colpirlo rimbalzando sopra ad un copertone nel momento in cui spunta fuori dai lati dello schermo per tirarci le sue maledette noci.



MASTER NECKY SNR: non chiedeteci il significato della sigla finale, non lo sappiamo. L'unica cosa sicura è che questo grosso avvoltoio è la copia sputata del Necky precedente (non vedo perché non dovrebbe esserlo, si chiamano anche nello stesso modo), ma una volta incassati un po' di colpi, comincerà a tirare raffiche di noci di cocco. Un avversario veramente duro da battere (almeno per quelli come Maurizio che dopo venti tentativi si è visto il mostro morto per merito mio alla prima prova, eh eh eh NdCarlo).



Ecco uno dei tanti giochi bonus che incontrerete lungo il vostro cammino. Componete la scritta Kong prendendo al momento giusto le lettere sui barili e vincerete una vita.

I guadi con i carrelli sono forse i più difficili da affrontare: il tempo richiesto nei salti è infatti molto alto.

In quest'acqua verde tropicale gli effetti di rifrazione sono fantastici.



bello è che il giorno dopo abbiamo fatto altri tre livelli e abbiamo finito il gioco! Questo significa che, come in Super Mario World, si può finire il gioco senza vederlo tutto, ma per completarlo interamente ci

vuole ancora più tempo, anche perché i livelli nascosti pare non siano segnalati in alcun modo! Insomma, state cominciando a capire che tutte le promesse della Nintendo e tutte le anticipazioni che vi avevamo fatto si sono rivelate vere? DKC non solo è stupendo graficamente (anche se le immaginate "grabbate" non lo evidenziano compiutamente), ma possiede anche un sonoro avvolgente e coinvolgente, nonché una giocabilità da sballo, tanto che piace un sacco anche alle ragazze!

UN FINALE D'AUTORE

Alla fine del gioco potrete gustarvi delle scenette veramente divertenti. Tanto per cominciare potrete gustarvi tutte le vostre banane, tornate nella vostra caverna. Poi avrete un bel dialoghino con il vostro (supponiamo) nonno, che se non avrete terminato al 100% il gioco avrà per voi soltanto mazdate sulla testa, dicendovi di tornare indietro a cercare tutte le stanze segrete che avete dimenticato. In ogni caso la parte più divertente arriverà di seguito: infatti, dopo l'immane carrellata dei vari personaggi del gioco, Donkey e Diddy si esibiranno in una serie di esilaranti gag. That's all folks!

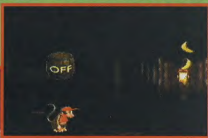


LA TRAMA

In breve, per quei pochi che ancora non ne sanno niente, vi riassumiamo la trama del gioco. Donkey Kong in questa avventura è affiancato dal piccolo Diddy Kong, che lo può sostituire (dandogli un "cinque") nei punti in cui è richiesta meno forza e più agilità. Inoltre, altri amici danno una mano al nostro eroe nella lotta contro la tribù dei Kremings, perfidi rettili che vivono sull'isola di Kong, e che gli hanno rubato la provvista di banane: il rinoceronte Ramby, la



sultato è stato che abbiamo passato la notte a guardare il nostro KBL impegnato a schiodare il gioco in un giorno, pardon, una notte. Il risultato è stato un bel 44% in quattro ore e quaranta minuti, con il rischio del carcere militare per Gabrio. Il



Certi effetti, tipo questa lampada che ondeggia facendo variare magistralmente la fonte di luce, fanno capire quanta fatica è stata spesa nella cura dei dettagli.

Con questo buio non è possibile vedere niente. Un salto su quei barile e...

...ecco accesa la luce, per un breve tempo però.



Non ci sono molte parole da aggiungere su questo gioco: DKC appartiene a quella categoria di giochi che bisogna assolutamente provare, dal momento che non si possono descrivere in maniera esaustiva. Del resto basta guardare la pagella per capire cosa pensiamo di DKC, ed in particolare della grafica. Ma la cosa più importante, che va al di là del singolo gioco, è che i ragazzi della Rare hanno dimostrato che ci sono ancora parecchie possibilità di sviluppo per il 16-bit di casa Nintendo! Vedremo se ci saranno altri che adesso seguiranno il loro esempio...

MAURIZIO MICCOLI



Questa ambientazione ricorda molto Pitfall the Mayan Adventure, il più diretto concorrente di Donkey Kong Country nelle vendite di Natale.

ranocchia Winky e lo struzzo Espresso, ad esempio... Infine c'è un vecchietto che elargisce consigli a Iosa a Donkey, ma nel contempo lo redarguisce ricordandogli le proprie imprese realizzate nella lontana gioventù. La nostra simpatica coppia deve quindi scovare ben 100 livelli, visibili e nascosti, in mezzo a foreste, caverne, colline, montagne e laghetti, facendo man bassa di tutte le banane che incontra sul proprio cammino. Per il resto occhio alle didascalie.

Questo paesaggio è molto simile ad una famosa foresta apparsa in un film. Indovinato? Beh, vi do un piccolo aiuto: il nome dei suoi abitanti comincia per "E" e finisce per "woks"...



Alcune parti di certi livelli vi vedranno impegnati in precisi calcoli di balistica. In questo punto per esempio dovrete "sparare" Donkey e Diddy da un bidone all'altro, il tutto mentre questi ultimi si stanno muovendo.



Grandi regalie a chi indovina la parola che dovrete comporre in questo Bonus Stage. Oh, non telefonateci dicendo che avete indovinato: stavamo scherzando!!!



L'uso dei barili è molte volte fondamentale durante il gioco, sia per uccidere dei mostri altrimenti indistruttibili (tipo le api), sia per distruggere sezioni di muro che riveleranno stanze segrete.



SUPER NES

NINTENDO

SVILUPPATORI: RARE

PIATTAFORME

101

Anche dopo averla vista dal vivo sembra ancora impossibile che si possa realizzare una grafica così su un semplice 16-bit!!!

96

Un po' marcato e ripetitivo lo stacco iniziale quando si ricomincia a giocare...

...ma per il resto vi "avvolgerà" ancor più nel gioco, specie se ascoltato in stereo.

94

Immediato e accattivante, affascina chiunque lo veda.

92

100 livelli da scovare senza aiuti, a meno che non vi prepariamo noi una "mappina".

95

Un nuovo punto di riferimento per il software del Super Nintendo.

MONDRIAN GLOBALE LONGEVITA' GIOCABILITA' SONORO GRAFICA

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

MEGABIT: 32

DISTRIBUZIONE: LINEA GIG

N° GIOCATORI: 1

CONTINUE: 3 SALVATAGGI

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1

CARTUCCIA: PAL

INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA LINEA GIG PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

CVG HIT SUPER PUNCH OUT

Al diavolo tutte le idiozie dei picchiatori alla Mortal Kombat! Chi ha voglia di farsi una bella scazzottata deve giocare a questo nuovo gioco, che qui in redazione ha già fatto scoppiare una rissa: quella per chi doveva recensirlo...

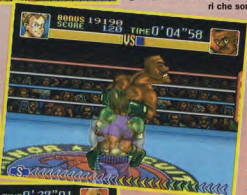
Solo alcuni anni fa, Super Punch Out alloggiava nelle sale giochi di tutta Italia. Oggi, per la gioia di tutti i suoi fan, ha assunto



È il primo è sistemato! Compreso il record di UZI!

concentrato di plastica e integrati è un vero capolavoro. Ma fondiamo tutto questo entusiasmo iniziale con dei motivi. Come già avrete intuito, il gioco che sta sfilando in passerella è ispirato al violento mondo della boxe, del quale ha cercato di riprodurre sia lo spirito vero e proprio, sia i lati più spettacolari. A questi due ingredienti sono state aggiunte, con l'intento di rendere più divertente e versatile il videogioco, altre sostanze, quali avversari che sono più

Colpire allo stomaco Bear Hugger è quasi come tentare di picchiare un orso con un fiore.



Beccati questo, pezzo di sterco!

una forma tale da consentirgli un tranquillo trasloco nelle case di quanti posseggono un Super Nes. Sapete bene come sia difficile ficcare un coin-op grande e grosso in una cartuccia delle dimensioni di un toast, quindi non stupitevi se nel vedere la versione per console vi accorgete che il gioco è molto più bello! Non preoccupatevi, non avete letto male, perché effettivamente quest'ultimo



personaggi che picchiatori, mosse speciali e tanti altri piccoli dettagli che poco si prestano ad una qualsiasi elencazione. Il risultato che appare sullo schermo è fenomenale: ogni incontro è un concentrato di movimenti programmati, combinazioni di colpi provate e riprovate in allenamento, schivate, attacchi speciali e spostamenti vari. Ciò che si osserva sul monitor può sembrare

Quel che ho schivato, posso colpire senza problemi.

Vincere il Minor Circuit è stato facile, ma adesso comincia il bello!

Ah! Che male. Mi è pure volato il paradenti!



perfino una sorta di danza. Ma a parte le ingannevoli sensazioni soggettive, di fatto il ring è continuamente animato dai movimenti dell'avversario di turno, nel senso che egli esegue sia delle tecniche particolari, sia dei colpi speciali, che non di rado fanno del regolamento di questo

VIULEEEEEEEENZI!!!

Dal punto di vista tecnico, l'azione di gioco appare sul monitor dalle spalle del pugile tenuto sotto controllo dal giocatore. Tale pugile appare sul ring quasi come fosse un fantasma, cioè nonostante presenti una forma e una certa varietà di colori, questi sono talmente poco consistenti da rendere visibile tutto ciò che si trova davanti a lui. Quest'accorgimento tecnico è spiegabile con l'intento dei programmatori di dare al giocatore la più chiara visione dei movimenti dell'avversario possibile: è infatti vitale intuire in tempo le sue intenzioni, visto che per vincere si

Le Intenzioni di questo titolo non possono certo dirsi amichevoli...



Devo dire che non mi divertivo così tanto da tempo. Finalmente è arrivato un gioco in cui bisogna menar le mani in modo ragionato, scoprendo cioè i punti deboli degli avversari. Il bello è che ogni sconfitta è utile, insegna qualcosa, serve per comprendere meglio come eludere la difesa avversaria. Se poi pensate che, ignorando i primi quattro combattenti piuttosto deboli, bisogna sconfiggere ben dodici pugili, tutti diversi e tutti dotati di proprie tecniche, non potete non notare una certa longevità, allungata ulteriormente dalle classifiche salvabili dei record di tempo (quello che si impiega per vincere un incontro). Con tutta la soggettività che mi rende obiettivo, non posso che raccomandarlo a tutti, ragazze, bambini arancioni e donne incinte comprese!

ANTONIO LOGLUSCI

sport un semplice ammasso di carta igienica scarabocchiata. Voglio dire che tutti i boxer di questo gioco non solo hanno un loro modo di combinare i diversi colpi con i pugni, ma spesso attaccano la difesa del giocatore con parti del corpo e tecniche che non sono ammesse dal regolamento ufficiale della boxe. Quindi non c'è da stupire se si viene colpiti a suon di testate da Masked Muscle o di calci volanti da Dragon Chan, per cui è inutile fare appello all'arbitro: meglio schivare e ripartire con una scarica di legnate sui denti!

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

deve necessariamente schivare tutto lo schivabile. La qualità di tutto l'apparato grafico è poi ottima, così come ottimo è il complesso degli effetti sonori e delle musiche che accompagnano e sottolineano l'intero svolgimento del match. Stesso discorso vale per la giocabilità, ossia quella precisa e immediata ripartizione dei tasti che permette di combattere senza alcuna penalità. Con due tasti si comandano le due braccia, con la pulsantiera si dirazionano i colpi e si imposta la guardia e

Mancato... colpo!



SUPER NES

NINTENDO

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

91

I personaggi sono enormi, si muovono con estrema disinvoltura e tutte le loro azioni sono realistiche e divertenti.

90

I rumori dei colpi, i versi dei pugili e tutto l'audio in generale è perfettamente intonato al tipo di gioco.

93

I comandi sono pochi, ma permettono di fare tutto ciò che serve per sfidare l'avversario in maniera intuitiva.

90

Quattro categorie per un totale di sedici pugili non è poco, se poi si considera che per ognuno si deve sputare sangue per vincere...

91

Un tipo di divertimento che mancava a questa console. Da non perdere assolutamente!

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':



con un terzo tasto si utilizzano i colpi d'incontro, cioè quelli che tirano via una grande quantità di energia al dirimpetto, a

paragonabile al volume di sangue prelevato dall'USSL nella visita per il militare (cioè Gabrio!), che si ottengono ogni qual volta la barra in basso raggiunge e fa lampeggiare la "S". Un'ultima cosa: evitate di giocare con un animale domestico vicino, o finirete per prenderlo a calci!

BREATH OF FIRE

Dopo un periodo di vacche grasse, gli amanti dei giochi di ruolo hanno avvertito una certa mancanza del loro pane quotidiano. Ma ora le cose sembrano cambiare nuovamente...

I videogiochi fantasy sono quelli che si basano principalmente su avventure di valorosi cavalieri medioevali, i quali sono quasi sempre alle prese con personaggi malvagi, dalle brame di potere o d'amore nei riguardi di fanciulle irraggiungibili. La magia, gli esseri dalle sembianze mitologiche e dai poteri sovraumani, i misteri di una terra divisa in feudi e in castelli recintati, sono solo alcuni degli altri elementi che arricchiscono di fascino i videogiochi di questo tipo. Quasi



Questo è l'incassone fatto per entrare nei villaggi dei nobili.



sempre il giocatore vede il suo personaggio da una visuale a volo d'uccello, guida liberamente il suo personaggio all'interno di un paesaggio magnifico, facendolo in-

Devo ammettere che anche se non è richiesta la dote di abilità riferita allo sfregamento delle dita sul joystick, per riuscire ad andare avanti nel gioco è necessario sviluppare un minimo di senso strategico. Per non ripetere troppe volte uno stesso scontro risulta indispensabile scegliere il momento giusto per attaccare, difendere e scappare, oltreché trovare uno schema di posizionamento dei personaggi versatili ed equilibrato. La realizzazione tecnica resta comunque nei canoni, non presentando nulla di rilevante ai di fuori di effetti grafici e sonori già visti. La longevità è garantita da un buon numero di locazioni, e la graduale difficoltà del gioco non mette mai in crisi definitiva il povero giocatore. Un acquisto superfluo, forse, ma se non avete altro da giocare...

ANTONIO LOGLISCI

Questo locale ha una temperatura piuttosto elevata!

Qui potete osservare la prospettiva che mostra gli uomini con i mostri.



Da qui inizia la tecnica avanzata, tra le fiamme e la speme.

	ATK	33	DEF	42
	ACT	20	MAG	21
LOG	INT	22	FATE	33
Mepn	BronzSD	Shld	Gauntlet	
Arm	SuedeCP	Helm	Visor	
Etc.		Etc.		
Dirk	Cloth	Herb	x9	
T-Dropx1	Dirk	WoodSH		
Cloth	StrawHT	Antdt	x1	
Herb	x2	S-Pin		

Per banalizzare l'equipaggiamento bisogna osservare in questo sistema.

teargire con gli altri personaggi, sia con modi amichevoli sia conflittualmente, e rendendolo protagonista indiscusso di una storia costruita per lui. L'unica differenza che può risaltare da questo genere di titoli è il sistema di combattimento, che può essere in tempo reale (stile Zelda), oppure suddivisa in turni (alla Mystic Quest). Anche se personalmente preferisco il primo stile di gioco (in quanto è più decisivo l'elemento di abilità personale), queste due differenti impostazioni danno un ritmo e un approccio talmente particolare da rendere radicalmente diversa la natura di un gioco. Breath of Fire fa parte della seconda ca-

tegoria, cioè quella con combattimenti non in tempo reale, per cui, pur avendo un ritmo blando e frammentato, presenta degli elementi che lo rendono interessante e adatto anche a coloro che prediligono tutt'altra impostazione. In primo luogo la trama è davvero ben strutturata: segue un filo logico e risulta coinvolgente. In secondo luogo il sistema di controllo è basato su icone, il cui utilizzo risulta piuttosto semplice e, nelle giuste proporzioni, immediato. Infine il gioco prevede una variante abbastanza divertente, che consiste nella possibilità di far aggregare ai protagonisti alcuni personaggi, i quali poi possono essere controllati e impiegati a proprio piacimento.



IN CENTRO A TORINO

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

PLAY GAME SHOP

Negoziò

Via Carlo Alberto, 39/a



011/8127567

3DO	CD ROM	X 32	SATURN	NEO GEO	SUPERNES	MEGADRIVE
STREET FIGHTER 2	MAGIC CARPET	VIRTUAL RACING	VIRTUAL FIGHTER	KING FIGHTER 94	DONKEY KONG	LION KING
QUARANTINE	DRAGON LORE	STAR WARS	RACE DRIVING	AERED FIGHTER 2	STREET RACER	FIFA 95
GEX	LOST EDEN	DOOM	DALE RACER	TOP HUNTER	LION KING	MICKEY MANIA
OFF ROAD	HELL	SUPREME WARRIOR	SHINOBI	SAMURAI SHODOWN 2	RETURN JEDI	SONIC KNUCKLES
FIFA SOCCER	DARK FORCE		VIRTUAL HANGON	ADK	NHL 95	PIT FALL
REBEL ASSAULT	CREATURE SHOCK		STAR RACE	ZED BLADE	EARTH WORM JIM	INDYCAR
SAMURAI SHODOWN	RISE OF ROBOT		PANZER DRAGON	STREET UP	MICKEY MANIA	SPARKSTER
SPACE ACE	ESTATICA				PITFALL	

IMPORTAZIONE DIRETTA DA TUTTO IL MONDO CON ARRIVI GIORNALIERI

CONSOLE • GIOCHI • COMPUTER • CD-ROM • MS DOS • 3DO • JAGUAR • MEGADRIVE
• SNES • LYNX • AMIGA • GAMEBOY • GGEAR • CDTV • CD32

GVC HIT DEMON'S BLAZON



Il tempo è giunto: la terra si spacca e dalle sue viscere vengono alla luce demoni e mostri di ogni genere. Le creature della notte sono pronte alla lotta che le condurrà al magico blasone del potere.

Le creature che incontrerete in Demon's Blazon, il seguito di Super Ghouls'n'Ghost, sembrano uscire direttamente dalle carte di Magia (il gioco di carte Fantasy che sta letteralmente dilagando in questo periodo). I demoni, almeno stando a quello che dice Go Nagai, dominarono la terra dall'alba



In questo stage c'è da sudare parecchio, visto che gli spazi in cui ci si deve muovere sono ristretti. Vi assicuro che svoltare tra i vari spuntini non è per niente facile.



Questo è un esempio di demone di fine livello. Uccidere questo uccellaccio non dovrebbe essere difficile, fate comunque molta attenzione alle sue piume insidiose. Al termine del combattimento il cattivo dovrebbe però ammolarvi un oggettino interessante.



In questa sezione potrete fare alcuni acquisti dietro adeguato esborso di Zam.

dei tempi, ma per qualche oscuro motivo si estinsero senza lasciare traccia, almeno fino ad oggi. Proprio così, in questa nuova avventura a piattaforme dovrete guidare i demoni alla resurrezione, e per fare ciò sarà necessario ricomporre il blasone demoniaco: antica fonte di poteri magici. Volete saperne di più, eh? Bene continuate a leggere. Durante ogni



Faccia d'osso è davvero duro da togliere di mezzo. Come potrete notare il vostro diavolo (quello sulla sinistra) non ha più le ali. La spiegazione è semplice: è stato attivato il Potere della Terra.

Fantasma di questo genere sono solo alcuni dei bizzarri personaggi che incontrerete nel gioco.



ma blu vi darà il potere dell'acqua, col diadema giallo sarete in possesso del potere della terra e così via. Per poter giungere al termine della vostra missione dovrete affrontare e distruggere i sei demoni dell'oscurità, che troverete al termine di ciascuna delle sei sezioni di gioco. E' chiaro che ogni demone possiede una diversa potenza, quindi per portare a casa la pellaccia dovrete potenziarvi come si deve raccogliendo più Zam possibile (gli Zam sono l'equivalente delle nostre lire e possono essere ottenuti eliminando i



nemici), che vi serviranno per acquistare pozioni magiche, pergamene, riserve energetiche ed altre varie diavolerie. Le zone per gli acquisti e le zone di gioco sono ben visibili su una mappa, che grazie all'utilizzo del Mode 7 diventa qualcosa di spettacolare. Infatti, per esplorare le varie sezioni il vostro diavoleto volerà qua e là per mari e terre. Tutte le informazioni riguardanti gli oggetti che avrete raccolto durante l'avventura le potrete trovare in un apposito pannello di controllo (vedi foto). I fondali sui quali si



Eh sì, bisogna proprio dirlo: questi sono i giochi per cui vale la pena avere il Snes a casa!! Non c'è niente da dire, DB è senza dubbio un gioco che ha tutte le carte in regola per diventare un vero e proprio titolone. Giocare a questo gioco mi ha divertito moltissimo ad un punto tale che un'intera giornata mi è volata via come se niente fosse. Di questo gioco mi è piaciuto quasi tutto. Il quasi è riferito al fatto che il potersi abbassare, quando le situazioni di gioco lo richiedono, non rientra tra i movimenti base dei vari personaggi. Tutto ciò complica in alcuni casi la situazione. Pur essendo suddivisi in diverse sottosezioni, sei livelli di gioco sembrerebbero pochi; ma provate a trovare tutti i passaggi segreti che il gioco mette a disposizione... Direi che ora siete in grado di trarre le vostre conclusioni. Nel gioco potrete anche servirvi di password.

MARCO MAZZOCCHI

Certo questa fotografia non potrà mostrarvi al meglio l'effetto del Mode 7, comunque vi assicuro che è qualcosa di molto bello da vedere.

Non si può certo dire che manchino le emozioni: infatti subito all'inizio della partita dovrete vedervela con questo simpatico draghetto.

Questo panciuto signore vi farà delle domande ben precise, cercate di rispondere a modo.

SUPER NES

CAPCOM

SVILUPPATORI: INTERNI

PIATTAFORME

GRAFICA

92

E' qualcosa di "eccessivamente" veramente, provate a dare un'occhiata allo spirito del drago che dà inizio all'avventura!!

SONORO

90

Non c'è davvero niente da dire: musiche ed effetti sonori si adattano alla perfezione ai vari ambienti di gioco.

GIOCABILITA'

89

E' notevole: il controllo sul personaggio è quasi totale.

Il quasi non l'ho usato a caso: controllare in volo il diavoleto del fuoco può risultare difficile se non si è ben allenati.

LONGEVITA'

88

Forse le zone da esplorare non sono molte, ma vi assicuro che alcuni stage e mostri di fine livello sono simpatici da abbattere. Nel gioco sono presenti anche molti stage nascosti.

GLOBALE

90

Se amavate il mitico Ghost'n Goblins questo mitico DB non potrà che piacerVi.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':



SI RINGRAZIA COMPUTER LAND
PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

svolgono le varie azioni di gioco, sono davvero spettacolari: l'utilizzo di colori tenebrosi e le musiche degne del miglior film dell'orrore (per farvi capire vi dirò che lo strumento solista è l'organo) consentono di entrare pienamente nella tetra atmosfera che fa da sfondo all'intero gioco. Su alcune parti che costituiscono i vari fondali è possibile interagire, questo significa che si può (sempre che siano presenti) entrare nei casermetti o distruggere statue di pietra che il più delle volte nascondono gradite sorprese.

GVG
HIT

PAC-MAN 2 THE NEW ADVENTURES

Provate a pensare ad una pallina gialla che si muove mangiando aspirine e che quando apre la bocca assomiglia moltissimo ad una forma di emmenthal. Cosa vi viene in mente?

Se fate un piccolo sondaggio, chiedendo a tutti quale sia il videogioco da considerarsi come simbolo sacro assoluto, sono certo che la maggior parte delle persone indicherà Pac-Man. E' stato molto più di un semplice videogioco: un fenomeno che ha travolto ogni appassionato, con ma-



Questo ambiente molto accogliente è la vostra bella casetta. Sull'albero poi potrete fare scorta di pillole.

Finalmente Pac-Man ha trovato il latte da portare al suo pargoletto!

Un Hot Dog gigante per colazione è proprio quello che ci vuole per iniziare bene una giornata.



gilette, spille, perfino giochi da tavolo (vi ricordate quello stupidissimo, nella cui pubblicità c'erano i bambini che gridavano "gabo-gabo-gabo"? Una vergogna!). Quante conversioni di questo gioco sono state prodotte a partire da una dozzina di anni fa! La stessa Namco ha ripresentato più volte il piccolo personaggio e la sua

Questa mappa rappresenta tutta la città. Potrete spostarvi con mezzi come la funivia o il treno.



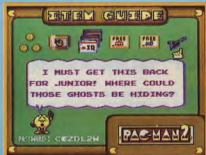
mente in una delle quattro direzioni da scegliere con il pad. Ciò servirà ad esempio per far sì che egli si accorga dei sassi sui quali è possibile inciampare, di oggetti da utilizzare ed altre cose del genere. Lo stesso comando verrà inoltre utilizzato per fargli cambiare direzione. Altro comando è il

Quando usate la pillola di energia vi potrete trasformare in Super Pac-Man, potendo così annientare i maldesti fantasmini.



La sezione con il deltaplano è molto divertente: con Y prenderete quota, mentre per perderla dovrete colpire Pac-Man con la fionda. Sarebbe opportuno colpire anche i fantasmini che faranno di tutto per farvi impiastrare.





L'inventario: a partire dall'alto a destra notate le pillole di energia, i pezzi di Ms Pac-Man, le carte per aprire le porte segrete nei covo dei fantasmi, il pass per la funivia, quello per la ferrovia e infine l'oggetto da recuperare.

Ecco un altro gioco che dovrebbe figurare nella lista delle vostre cartucce preferite. E' divertentissimo, spassosissimo e vi farà sghignazzare alle spalle del povero Pac-Man, al quale ne capiteranno di tutti i colori. Francamente il gioco è abbastanza facile e gli enigmi non sono mai all'altezza di quelli a cui dovrete ormai essere abituati. Ma la grafica molto accurata, che ricorda parecchio il cartone animato che andava in onda qualche anno fa, vi coinvolgerà parecchio, insieme alla colonna sonora che accompagna in modo eccellente le vicende del nostro eroe. Se a tutto ciò si aggiunge che in regalo nella cartuccia troverete anche due tra i giochi più famosi che la storia videoludica possa ricordare, capirete che sarebbe davvero sciocco perdersi questa piccola chicca.

GABRIO SECCO



La sezione nella miniera sul carrello è simile a quella sul deltaplano: con Y prenderete velocità per saltare sui binari interrotti, con la fionda farete saltare Pacman per evitare i massi.

tasto A, con il quale azioneremo la fionda: occorrerà prima posizionare il mirino, tenere premuto il pulsante per poi rilasciarlo lanciando un sasso nella direzione del mir-



Pac-Man ha recuperato un pezzo della cartuccia che servirà per giocare a Ms Pac-Man nella sala giochi.



IN REGALO!

Come la versione "aggiornata" di Pitfall contiene il vecchio gioco, così la Namco non ha voluto essere da meno, regalandovi addirittura Pac-Man e Ms Pac-Man. Il primo è immediatamente giocabile, raggiungendo le sale giochi sparse nella città, mentre per giocare al secondo dovrete raccogliere prima tre pezzi di una cartuccia. Alla fine però sarete ricompensati adeguatamente, potendo fare felici anche le vostre amichette che di solito vanno matte per questo genere di giochi.

SUPER NES

NAMCO

SVILUPPATORI: INTERNI

AVVENTURA

GRAFICA

88

Gli sprite e i livelli sono divertentissimi e coloratissimi. Vi sembrerà di partecipare ad un cartone animato.

SONORO

92

La musica che accompagna il gioco è stupenda. Inoltre se Pac-Man è triste sentirete una lagnosa cantilena, adeguatissima all'umore del personaggio.

GIOCABILITÀ

73

Non si può dire che il controllo del gioco sia totale, visto il piccolo repertorio di mosse a disposizione.

LONGEVITÀ

91

Portare a termine il gioco non sarà sicuramente la cosa più difficile del mondo, ma non dimenticatevi le cartucce per giocare a Ms Pac-Man...

GLOBALE

90

Un gioco in il quale mi sono divertito moltissimo per l'ottima realizzazione ma soprattutto per l'umorismo travolgente.

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

no. Ciò servirà a interagire con gli oggetti, nonché a colpire i personaggi. Se colpiamo Pac-Man, questi potrebbe arrabbiarsi, cosa che risulta utile per fargli tirare calci ai bidoni scoprendone così il prezioso contenuto. Altra cosa che si ottiene ogni tanto colpendo Pac-Man è quella di farlo saltare per raggiungere oggetti o luoghi normalmente irraggiungibili. Infine, servirà anche per fare riprendere il nostro eroe dopo una botta subita. L'ultimo comando a disposizione è il tasto X, che vi permetterà di lanciare una pillola. Mangiando le pillole Pac-Man potrà eliminare i fantasmi nascosti che a volte potrebbero lasciarvi oggetti molto preziosi.

KIRBY BALL

Dopo essere stato il protagonista di alcuni platform e di un flipper, Kirby, la pallina rosa più buffa del mondo dei videogiochi, torna a farci sognare in un gioco pazzo e originale...

L'ultimo gioco di golf ambientato in scenari fantastici che ricordo di aver visto è stato Zany Golf, un titolo per Amiga di parecchi anni fa. Il bello di questo gioco consisteva nella natura delle piste, che pur presentando la canonica buca, erano costruite nei posti più impensati e presentavano ostacoli pazzeschi del



zarre. Lo scopo di ogni buca è quello di colpire tutti i nemici e imbucare la pallina nel minor numero di colpi possibile. La difficoltà di questo compito, apparentemente molto semplice, risiede tutta nella composizione delle piste, in quanto esse possono presentare piattaforme, specchi d'acqua, trasportatori, mostri, insomma tutti quegli elementi che solitamente abbondano nei platform. Per affrontare delle simili buche non potrebbero mai bastare le semplici doti di precisione e dosaggio di forza, per cui è possibile sia impostare tiri speciali, sia



Beh, che dite di questa buca?

Per decidere gli effetti si deve utilizzare questo piccolo indicatore a croce.

Un piccolo aiuto: la linea rossa indica la possibile traiettoria della pallina.

Appena colpito il penultimo mostro, quello che rimane si trasforma nella buca.



calibro di hamburger giganti e bottigliette di ketchup: quando ho visto questo nuovo gioco per Snes la mia mente è andata subito indietro negli anni... Ma veniamo a noi e alla nuova avventura sportiva di Kirby, che per struttura e contenuti non può che essere descritta come un titolo del tutto nuovo e originale. Come già detto, il gioco è fondamentalmente un golf, in cui la pallina è il personaggio rosa e le piste hanno forme biz-



servirsi di alcuni power-up. Per tiri speciali si intendono quelli che consentono di colpire la pallina in modo che questa prenda un certo grado di effetto, oppure che si sollevi da terra muovendosi a balzi. I power-up, che si ottengono facendo fuori determinati nemici, servono invece per far compiere alla pallina alcune azioni particolari, come discese pianate, accelerazioni improvvise ed altro ancora, e che permettono di affrontare passaggi altrimenti impossibili per un semplice giocatore di golf. Che dite, tutto ciò basta per convincervi della bontà del gioco?

SUPER NES

SPORTIVO

80
GIOCATILITÀ
85
LONGEVITÀ

90
GRAFICA
75
SONORO

85

GLOBALE

NINTENDO

Finalmente è arrivato un giochino bello e originale che, grazie al giusto mix tra gioco sportivo ed elementi platform, propone al grande pubblico un divertimento unico nel suo genere. Ho detto grande pubblico perché a questo gioco può cimentarsi chiunque, in quanto oltre alla precisione, al dosaggio della potenza e al calcolo degli angoli di rimbalzo della palla, sono richieste anche abilità di tempismo e di risoluzione di enigmi. Un gioco completo, che anche se finito lo si rigioca molto volentieri, sia nel tentativo di migliorare i record, sia alla ricerca della massima prestazione.

ANTONIO LOGLISCI

VIRTUDO**bazar multimediale****FAX**e n t e r t a i n m e n t
s c o n f o u n t

A:

TUTTI I LETTORI DI QUESTA RIVISTA
 UN "BONUS SPECIAL PRICE" PER OGNI
 ACQUISTO!!! APPROFFITTATENE!!!
 I NOSTRI ORARI : 9-13 15.30-19.00

Happy Christmas !!!DA: **VIRTUDO** VIA FIAMMA, 6 20129 MI

MEZZI DI TRASPORTO : MM1-2-3 FERM. DUOMO
 +TRAM 12 MM1-2-3 FERM. STAZ. CENTR. +AUT.
 60 TRAM 12-29-23 FL.92 AUT. 66-73-45-37-60-54

*Avviso ai maniaci della consolle
 e del videogioco.*

*Solo per il mese di dicembre
 prezzi da sballo !!*

*Importazione novità
 da tutto il mondo !!!*

" N E W S "

Prova anche tu il nostro servizio

GAMEXPRESS Mailand

**In caso di mancata ricezione
 telefonare o faxare allo**

02 / 717.274

BOOGERMAN

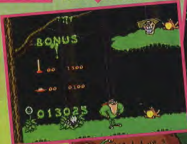


Essere che potete vedere la destra di Boogerman possiede il mento più basso che abbia mai visto. Per eliminarlo saranno necessarie numerose caccole.

Il livello è terminato; vi verrà assegnato un bonus proporzionale al numero di stura-lavandini raccolti e di schifozze schiacciate nel corso dello schema.

Finalmente è stato prodotto per Mega Drive il primo gioco dietetico della storia. Infatti il personaggio di tale gioco è talmente disgustoso che vi farà passare la fame per almeno due giorni!!!

Questo favoloso bidone della spazzatura con le iniziali del nostro eroe è di vitale importanza, dato che quando perderete una vita avrete la possibilità di ricominciare da qui.



La montagna mucosa è un luogo estremamente viscido e puzzolente. Se non siete in possesso di maschere antigas sarebbe conveniente starci lontano.



Le montagne di rifiuti tossici sparsi in tutto il mondo hanno messo in serio pericolo l'ecosistema terrestre. Questa specie di fantasma è costituito da gas di scarico e tossine assortite.



Il trampolino serve per raggiungere alcuni punti molto alti.

I super-eroi sono sempre state persone serie, rispettate e inviate da tutti, con vari superpoteri al servizio dell'umanità, ma soprattutto con una grandissima dignità. Praticamente la noia imperiosificata. Questa volta però, l'eroe



Per passare dall'altra parte della parete basterà entrare in una narce di questo nasone. Verrete trasportati automaticamente all'interno dell'altro naso.

dell'ultima avventura a piattaforme della Interplay è un personaggio davvero speciale: anch'esso, come i suoi più illustri predecessori, è dotato di un mantello e di un fisico alquanto robusto, ma la cosa in

ARMI NON CONVENZIONALI

Ecco le armi con le quali eliminerete i vari nemici sparsi nei livelli, tenendo presente che se rimanete senza scorta d'armi potrete anche cercare di eliminare i nemici semplicemente saltandoci sopra.



CACCOLA

E' un arma molto utile grazie alla grandissima velocità con la quale potrete lanciarla, pur non essendo molto potente. Il dito sulla parte in alto a sinistra dello schermo indica le vostre riserve mucose.

RUTTO

Quest'arma è molto potente e permette di distruggere tutto ciò che colpisce nello schermo. Occorre prima caricare tenendo premuto il pulsante, per poi rilasciarlo. Continuando a premerlo velocemente invece lancerete i rutti semplici, molto meno utili. In alto a destra è indicata la scorta di gas intestinali.





Questi water in realtà hanno la funzione di teletrasportatori: entrate in uno di essi e rispunterete in un'altra parte del livello (forse un po' più maledoranti di prima).



cui differisce è nella disponibilità delle armi a sua disposizione: caccole, rutti, peti e sputi. Ma veniamo alla trama di questa vomitevole avventura: il cattivo di turno è lo sporchissimo Booger Meister, il quale ha sottratto al mondo il Cristal Fuse, atto a conservarne la pulizia. Così il



nostro "Boogy" è pronto a punire il malcapitato con un peto devastante e ad appesantire l'aria di questa non molto ridenta città.



Guardate come saltella alligro il buffo super-eroe, fragandosi completamente delle porcharie e delle schifoze che lo circondano.



compito di ridare al nostro globo un aspetto più civile grava sulla persona di Boogerman, il super-net-turbino, o se preferite super-operatore ecologico, che però non sembra conoscere a memoria il galateo.



Il simpatico Boogerman sembra voler provare a dialogare con questo piccolo essere immondo, molto poco socievole. Una caccolata in testa è l'unica cosa da tirare a certa gente!

Ecco sicuramente un gioco diverso dal solito. Non avevo mai visto niente di simile in tutti questi anni e probabilmente è questo il punto di forza di questo gioco. Sì, perché dal punto di vista essenzialmente tecnico non è poi che ci si trovi di fronte ad un capolavoro, anche se gli sprite sono disegnati abbastanza bene e i fondali, forse poco definiti, rispecchiano adeguatamente l'atmosfera dell'avventura. Ma l'idea di eliminare i nemici con rutti, caccole e via dicendo è davvero qualcosa alla quale pochi potranno rinunciare.

GABRIO SECCO

SPUTO

Raccogliendo la bottiglietta di latte sarete in grado di sputare contro i nemici. Lo sputo è un po' più potente delle caccole, ma più lento.

PETO

Funziona esattamente come il rutto ma occorre tenere in basso il joystick. Consuma la stessa scorta di gas del rutti.



MEGA DRIVE

INTERPLAY

SVILUPPATORI: INTERNI

PIATTAFORME

80

La spazzatura che appesantisce la civiltà è rappresentata con sconcertante realismo.

86

Le capacità non eccellenti del Mega Drive sembrano essere state sfruttate adeguatamente, ma quel che più colpisce sono gli effetti sonori delle varie secrezioni gassose.

90

I rutti e i peti un po' lenti forse vi faranno preferire le molto più veloci caccole (ma vi rendete conto che razza di discorso sto facendo?!), ma il gioco riesce subito a coinvolgere parecchio.

88

La difficoltà mi sembra molto ben calibrata e terminare il gioco non sarà poi semplicissimo.

89

E' uno dei pochi giochi che, pur essendo disgustoso come argomento, è ottimo per quanto riguarda il divertimento.

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

SI RINGRAZIA CD VERTE
PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

MAXIMUM CARNAGE

Solo qualche mese fa ci siamo divertiti a giocare ad Hulk. Ed ecco che ora è la volta del mitico arrampicamuri, un altro supereroe nato dalla magica matita di papà Stan Lee.

Chi conosce Peter Parker alias lo stupefacente Uomo Ragno, saprà certamente che in ogni sua avventura l'eroe dal costume rosso e blu (almeno fino all'inizio delle Guerre Segrete) deve vedersela a suon di pugni e calci con i peggiori pazzoidi di tutto il pianeta. In questo nuovo titolo per SN potrete calarvi nei panni di Spidey e Venom. Proprio così: Venom, il mostruoso alieno, nonché acerrimo nemico del nostro ragno "iper-omogeneizzato", per chissà quale losco motivo ha deciso di mettersi dalla parte della giustizia. I nemici che dovrete affron-

tare per le strade e sui grattacieli sono davvero tanti, e tutti determinati ad eliminarvi. Proprio per questo motivo Spidey e Venom (quest'ultimo si può utilizzare al termine del terzo livello) sono in grado di fare parecchie mosse offensive. Il grande inconveniente per le mosse sta nel fatto che sono automatiche, per cui se durante un combattimento con un avversario si preme ripetutamente il pugno, il nostro

eroe effettuerà una serie di combo che comprendono oltre al pugno anche dei calci. Insomma di tecnica ne serve poca. Al fine di rendere la vita più semplice, oltre al providenziale spara-ragnatela e al senso di ragno, sono presenti anche alcune mosse speciali, tra le quali la spallata, lo scudo di ragnatela (vedi foto) e il power hit. Durante l'avventura, per recuperare le forze potrete contare su diverse



SN - Oltre ai bidoni e ai pacchi di giornali, potrete scagliare contro l'avversario anche le persone.

SN - La vostra ragnatela può anche trasformarsi in un potente scudo.



SN - Quando la barra energetica lampeggerà, la vostra potenza sarà al massimo: sarete così in grado di sferrare un potente "power hit", premendo semplicemente il pugno.



SN - Questa spallata è davvero efficace e devastante.

riserve energetiche, nonché sull'aiuto di altri supereroi del mondo Marvel. Per fare ciò vi basterà raccogliere le icone con i faccioni di vari personaggi come Captain America, Cloak e Dagger ed altri. Fate attenzione perché per arrivare alla fine avrete a disposizione solo due continue.

Devo dire che Maximum Carnage mi ha lasciato un po' di amaro in bocca. Da amante del genere, sono rimasto alquanto deluso, dato che una maggiore attenzione alla struttura di gioco avrebbe senz'altro contribuito a rendere migliore questo titolo. E' davvero un peccato non poter giocare in due: in questo genere di gioco è diventato ormai un classico disputare in cooperazione le diverse partite. Tutto sommato, in questa versione per SN, gli elementi migliori sono la grafica ed il sonoro, che possiede musiche nitide ed incalzanti. L'animazione dell'Uomo Ragno è davvero notevole (soprattutto nelle situazioni di lotta), mentre non si può certo dire la stessa cosa riguardo alle animazioni dei cattivi: questi ultimi più che camminare sembra quasi che trascinino. Insomma, se proprio non potete vivere senza Spidey, allora MC è il gioco che fa per voi, altrimenti pensateci su "n" volte prima di comprarlo.

MARCO MAZZOCCHI

SUPER NES

GIOCABILITÀ

75

75

LJM

GRAFICA

71

75

SONORO

73

GLOBALE

PICCHIADURO



MD - In stage come questo dovete affidarvi al vostro senso di ragno, che vi avvertirà di volta in volta di un pericolo immediato.

MD - Eccovi un esempio di boss di fine livello. In questo caso dovete vederla contro un vero e proprio mostro ed una donzella spara saette.

SI RINGRAZIA JOYSTICK FUN
PER AVERCI FORNITO I GIOCHI



DUE PAROLE SU SPIDEY PER MEGA DRIVE

Prima di concludere questa "recenza", è giusto aprire una parentesi riguardante MC per Mega Drive. Questa versione è molto simile a quella per SN, ma con due sostanziali differenze. La prima riguarda la qualità del sonoro, senza dubbio inferiore a quella per Nintendo, mentre la seconda è data dal semplice fatto che sulla versione MD manca una mossa, e precisamente quella del calcio volante con ragnatela. Una combo di questo genere richiede, nella versione MD, l'utilizzo di due tasti: il salto prima e lo spara ragnatela subito dopo, mentre su SN è necessario un unico pulsante. Il gioco non è proprio un capolavoro, ma se vi piace il genere potete anche farci un pensierino.



Swap Line "GAME OVER"

LA 1° SWAP LINE DEI VIDEO GIOCHI IN ITALIA.

TEL. 144.11.63.40

ATTIVO 24 ORE AL GIORNO 7 GIORNI SU 7 CON PIU' DI 10 LINEE.

TELEFONA A QUESTO NUMERO
POTRAI SCAMBIARE LA TUA CARTUCCIA USATA
CON UNA DELLE NOSTRE A TUA SCELTA
FRA PIU' DI 400 TITOLI

PER "GAME GEAR - SUPER NES - MEGA DRIVE - GAME BOY"
A SOLE £ 29.000 COMPRESSE LE SPESSE DI SPEDIZIONE.

NON DEVI FARE ALTRO CHE ASCOLTARE LE
ISTRUZIONI CHE TI VERRANNO DETTE.

POI UNA VOLTA SENTITO IL TITOLO CHE TI INTERESSA PRENOTALO
E SUBITO SPEDISCI LA TUA CARTUCCIA AL NOSTRO
INDIRIZZO SPECIFICANDO IL TITOLO CHE VUOI
INSIEME ALLE £ 29.000.

DOPO DI CHE NOI TI INVIEREMO LA CARTUCCIA DA TE SCELTA.
IMPORTANTE : SARANNO ACCETTATE SOLO LE CASSETTE
CON CUSTODIA E MANUALI ORIGINALI.



NON TI RESTA CHE PROVARE E VEDRAI CHE NE RIMARRAI CONTENTO.

"GAME OVER" VIA A. BERTOLA N° 6 - 47037 - RIMINI - TEL. & FAX. 0541-22045

SUPER NES

ACTIVISION

SVILUPPATORI: INTERNI

PIATTAFORME

Tutta l'ambientazione dell'avventura è disegnata con estrema cura. Le animazioni sono per assolutamente splendide.

90

GRAFICA

Musichette carine che si accompagnano bene al resto del gioco.

84

SONORO

Vi piacerà subito, anche se all'inizio vi troverete un po' in difficoltà.

93

GIOCABILITÀ

Le cose da scoprire sono veramente tante, per cui il gioco vi impegnerà per molto tempo.

95

LONGEVITÀ

Troppi sono i motivi che ne consigliano l'acquisto, per cui provvedete pure.

93

GLOBALE

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



Per vincere un omino dobbiamo superare questa prova.

PITFALL THE MAYA

l più vecchi non possono non ricordarselo. E' il più importante esploratore della storia dei videogiochi: si chiama Harry Pitfall ed è tornato anche sulle console un po' più aggiornate.



Davanti a noi le immense cascate.



Uff, che faticaccia!

Tra i giochi che hanno fatto storia, sicuramente si guadagna un posto di merito Pitfall, un capolavoro (per quei tempi) di David Crane, senza ombra di dubbio uno dei più grandi programmatori dello scorso decennio (autore, fra l'altro del mitico Decathlon e di Ghostbuster) e fiore all'occhiello dell'Activision. Pitfall venne sfornato per tutte le console del momento (Atari VCS, Intellivision, CBS Colecovision e Commodore 64) e fu subito un grandissimo successo. E quando un gioco ha suc-

cesso significa che è possibile produrne un seguito: ecco quindi l'uscita del secondo episodio, Pitfall II The Lost Caverns. Quest'ultimo era addirittura migliore del precedente, tanto da proporsi come gioco dell'anno (e ovviamente come uno dei miei giochi preferiti, ac-

canto a H.E.R.O., sempre dell'Activision di cui si potrebbe fare un altro bel seguito). Anche qui le varie conversioni si sprecarono, ma questa volta si andò al di là delle solite console e del computer: infatti la Sega ne fece un favoloso coin-op, miscelando i due giochi sul mitico Harry e aggiungendogli alcuni elementi personali. Ma torniamo ai giorni nostri, facendo un salto di ben dieci anni. Quando ormai non ci speravo più, ecco che finalmente l'Activision ha deciso di produrre un nuovo gioco sull'esploratore per le due grandi console Sega e Nintendo. Per le due grandi console Sega e Nintendo. L'avventura si svolge nella foresta di Mayan, in cui Pitfall e Dan, il suo aiutante, sono in cerca di tesori. Il che però non sembra fare molto felice un gigantesco dio, che decide di rapire il povero Pitfall. Ora il giovane Dan, rimasto solo soletto, dovrà fare il tutto-per-tutto per liberare il suo "maestro".

MA CHI E' TARZAN IN CONFRONTO?!

Tutto ha inizio nella Ceiba Jungle, nella quale vi destreggerete fra serpenti, istrici, scimmie e voragini che si aprono improvvisamente sotto i vostri piedi. Alla fine dovrete affrontare un puma, che avrà il vizio di saltarvi addosso senza preavviso. Nel secondo livello affronterete le Cascate di Xibalba, dove troverete delle gigantesche zanzare, aquile più grosse di quelle dello Stelvio, oltre che tante altre belle creature. Le Miniere di Tazumal ricordano un livello del coin-op, e potrete utilizzare i carrelli come mezzi di locomozione, evitando nel contempo pipistrelli, topi e ragni. La Città perduta di Copan è difesa da scheletroni lancia-ossa e da scorpioni: inoltre qui potrete anche fare un piccolo salto nel passato... Seguirà il Tempio di Copan, zeppo di trappole come enormi palle di fuoco sospese ad un filo a mo' di pendolo. Altro livello è la Foresta Pluviale di Lakamal, un luogo particolarmente tenebroso, quindi la Laguna di Yaxchilan, in cui alcuni cocodrilli cercheranno un motivo per versare le proverbiali lacrime, senza contare la corsa sul carrello nella miniera dove i vostri riflessi saranno messi a dura prova, infine l'ultima meta, le Rovine di Tikal e il tempio in cui è tenuto prigioniero l'eroe. Trovare la strada giusta non sarà uno scherzo, ma le sorprese saranno tante...



Un bel salto per evitare lo scorpione.

N ADVENTURE

**GIG
★
HIT**



Ecco Pitfall che striscia come un verme



Questi puma non sono molto simpatici!

Chissà cosa spera di trovare là sotto!

C'è poco da dubitare sul valore reale della cartuccia! Pitfall è un gioco molto divertente, una dura prova d'abilità, poiché finire il gioco continue piuttosto limitati sarà un'impresa estremamente ardua. I segreti che il gioco nasconde sono poi tantissimi. Ci saranno passaggi che vi faranno azionare alcune manovelle in sequenza, come il vecchio gioco Simon, per ottenere dei bonus. Ma la cosa più difficile (e che vi farà ottenere il titolo di re degli esploratori) sarà trovare tutte le lettere che compongono la scritta PITFALL. Come succede di solito, alcune di esse risulteranno irraggiungibili, e solo dopo numerosi tentativi troverete la via per raccogliere. Infine è doveroso ricordare il gioco per VCS contenuto all'interno dell'avventura, che rende l'acquisto della cartuccia ancora più conveniente.

GABRIO SECCO



QUALCHE ANNO FA...

Nel tempio di Copan si trova un warp che vi farà giocare a Pitfall, sì, proprio il gioco dell'Atari VCS. Se non ci avete mai giocato né l'avete mai visto prima, sicuramente resterete inorriditi dalla vista di una tale scarsità grafica e sonora. Clononostante vi consiglio di giocareci per un bel po', perché si tratta di un gioco che davvero appartiene alla storia. Avrete tre vite a disposizione e venti minuti di tempo per fare più punti possibile. Ogni volta che verete a contatto con un tronco d'albero rotolante o che cadrete da un pozzo, perderete un po' di punti. Se invece cadrete in una pozza o vi scontrerete con serpenti, scorpioni, fuochi e altre schifezze varie, perderete una vita. Per fare più punti dovrete raccogliere tanti oggetti preziosi, come anelli e lingotti d'oro. Il gioco è tutto qui: col metro di oggi si tratta di un gioco indubbiamente monotono. Eppure questa gente impazziva per lui...



**MEGA DRIVE
ACTIVISION
SVILUPPATORI: INTERNI**

PIATTAFORME

90

▲ Non perde niente rispetto alla versione per SNES, anzi alcuni quadri sembrano essere disegnati leggermente meglio (le cascate ad esempio).

71

▼ La colonna sonora è notevolmente ridotta. Alcuni fan-fan però renderanno viva l'atmosfera di gioco.

93

▲ Un gioco che riuscirà sicuramente a prendervi subito.

91

▲ Benché questa versione sia più semplice di quella dello SNES non vi sarà facile finire il gioco in pochi giorni.

93

L'Activision sembra avere fatto nuovamente centro.

GAIOLE LONGEVITA' GIOCABILITA' SONORO GRAFICA

**AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':**



NEWMAN HAAS INDY CAR

Dopo il grande exploit di Indy Car Racing per PC la ACCLAIM tenta di bissarne il successo con questo suo ultimo titolo per Super Nes, ma chi ha mai detto che ne avevamo bisogno?

Il problema di una macchina come il Super Nes risiede nella difficoltà di pubblicazione di un certo genere di titoli,



Secondo le regole della formula Indy, la partenza avviene in corsa, non permettendo così facili sorpassi.



Appena ho visto NHIC, il primo gioco che mi è venuto in mente è stato Super Monaco GP e, in effetti, richiama molti aspetti del capolavoro (a quei tempi! Si parla di più di quattro anni fa) della SEGA. Anche se in confronto è notevolmente più facile, questo non incide in maniera particolare sulla giocabilità, che anzi ne trae beneficio, potendo contare su un ottimo e preciso sistema di controllo (le marce sono attivate dai tasti L e R). Il problema principale rimane però la longevità: infatti, per quanto quindici percorsi siano un buon numero, non impiegherete molto a vincere il campionato Indy. Se avete un amico con cui giocare, questo problema ha minor peso, ma sono convinto che in ogni caso rimanga un titolo raccomandabile solo agli appassionati del genere.

CARLO BARONE



Siamo in Pole Position: chi ben comincia è già a metà dell'opera.

Abbiamo appena passato il traguardo e ci prepariamo ad affrontare l'ultimo giro al comando della corsa con un buon distacco.



Selezionando il modo Simulation, prima di ogni gara potremo cambiare alcune caratteristiche della nostra auto. Ad esempio potremo scegliere l'inclinazione degli allettini.

quali simulatori o RPG particolarmente complessi (alla Ultima Underworld per intenderci), a causa della fascia di utenza che è senza dubbio più incline a picchiaro, platform game o, in generale, a giochi abbastanza intuitivi. Trasferendo questo discorso nel campo dei simulatori di guida, si può facilmente capire il perché imperino giochi tipo Mario Kart o il più recente Street Racer, a scapito di meraviglie come il già citato Indy Car Racing o come GP Formula 1, mai convertiti per questo sistema. Si può però vedere questo nuovo Newman Haas Indy Car come un tentativo di creare un gioco di transizione, immediato, ma indirizzato maggiormente verso la simulazione. Il risultato non è dei migliori: infatti, pur essendo abbastanza divertente (è quasi impossibile schiantarsi), risulta fin troppo facile, anche con il cambio

manuale. Tuttavia Indy Car non è assolutamente un brutto gioco: infatti possiede un buon numero di opzioni, tra cui non si può dimenticare quella per il gioco contemporaneo di due giocatori, che senza dubbio aggiunge una notevole longevità al programma. Insomma non è certamente uno dei migliori giochi SNES di guida, ma potrebbe benissimo accontentare i fanatici del campionato di Formula 1 ormai agli sgoccioli.



Nel modo a due giocatori (sicuramente il più divertente) lo schermo sarà diviso in due, cosa che tuttavia non penalizza eccessivamente la visuale di gioco.



Una volta arrivati primi potremo gustarci (si fa per dire) questa schermata.

SI RINGRAZIA CD VERTE PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

SUPER NES

SPORTIVO 75
GIOCABILITÀ 88

GRAFICA 88
71

LONGEVITÀ 73
SONORO 73

GALEAZZA

ACCLAIM

MESSAGGIO HALIFAX

Ringraziando per la preferenza accordataci

e la fedeltà dimostrata durante il 1994

l'Halifax srl augura a tutti i rivenditori

del settore videogame un proficuo

1994 e un prospero 1995

ed invita, chi non lo avesse ancora fatto,

a contattarci presso la sede centrale

di Via Giovanni Labus n. 15/3 a Milano

persone qualificate sono sempre a Vostra disposizione

al seguente numero telefonico 02/48300383.

SIATE PROTAGONISTI CON HALIFAX

Il 1995 vedrà Halifax impegnata come

partner



 **BNL**
Banca Nazionale del Lavoro

la raccolta di fondi per la

ricerca contro la DISTROFIA MUSCOLARE

GAME BOY™

SEGA™
Master System™

SUPER NINTENDO.
ENTERTAINMENT SYSTEM



SEGA™
MEGA DRIVE

 **BNL**
Banca Nazionale del Lavoro

Nintendo®

SEGA™
GAME GEAR.



MICHAEL ANDRETTI'S INDY CAR CHALLENGE

Dopo alcuni mesi d'astinenza, gli amanti del DSP possono riscaldare gli elastici emostatici e prepararsi ad una nuova e massiccia dose di giochi "dopati"...

Qui da noi è quasi sconosciuta, ma gli americani ne vanno pazzi. E' la categoria di auto da competizione che gareggia su tracciati semplici, veloci e con poche curve. Di cosa sto parlando? Ma della formula Indy, ovviamente. I pochi che seguono questo tipo di competizioni sapranno anche molto bene che il numero uno in assoluto è Michael

Andretti, un pilota che, oltre ad essere molto abile, presta molta attenzione a tutti quei piccoli dettagli che possono influire in qualche modo sulla prestazione delle vetture. Per lui i sedici circuiti più famosi di questo sport non hanno più segreti, perché grazie alla sua scrupolosa attenzione è riuscito a sintetizzare le tecniche migliori che gli consentono di vedere sempre per primo la bandiera a scacchi di fine gara. La sua immane magnanimità lo ha poi convinto a rivelare i suoi segreti al grande pubblico, seppure mediante un piccolo filtro. Infatti, egli ha voluto insegnare le sue tecniche solamente agli amanti dei videogiochi, in modo che le sue parole non fossero solo aria buttata al vento, ma anche manovre da mettere in pratica. Quale onore ragazzi miei! In altri toni, questo gioco ispirato alla formula Indy è intitolato a Michael Andretti e è una simulazione di guida abbastanza semplificata, al punto da garantire ad una vasta fetta di utenti il massimo del divertimento in fatto di curve e sorpassi. Le opzioni che consentono di impostare in modo personale il gioco sono ridotte al minimo e si limitano ad investire le scelte che riguardano il tipo



Questa è la sezione nella quale si può settare la vettura.



Se in una gara si riesce ad arrivare tra i primi sei, si ha la possibilità di rivedere la propria prestazione con l'ausilio di telecamere mobili.



L'incidente nel videogioco non è solo spettacolare, ma anche divertente: sotto potete osservare l'effetto di un testacoda.



Nelle gare che prevedono molti giri è consigliato fare rifornimento al box.



E' il segnale di partenza! D'ora in poi sarà gara vera.



Quando si gioca con un amico contro un nemico lo schermo splitta che è una favola!

di competizione (campionato, allenamento o sfida per due giocatori) e sistema di controllo. E' vero che per uno sport di questo tipo non c'è bisogno di



Il sorpasso è sempre una manovra difficile. Basta poco per uscire di strada.

menu eccessivamente colmi di opzioni, ma nel mondo dei videogiochi il minimalismo non è mai stato considerato come una dote. Al di là di questo, dal prodotto globale si può intravedere un obiettivo particolare inseguito dai programmatori, vale a dire l'immediatezza. Infatti, così come le opzioni iniziali, anche la sezione di settaggio della vettura è molto essenziale, in quanto le parti sulle quali intervenire sono solamente tre: la pressione dei pneumatici, il bilanciamento della vettura e il tipo di rapporto. In termini pratici, i risultati di queste combinazioni si riflettono sulla velocità massima, sull'accelerazione e sulla tenuta di strada. Il settaggio e le tecniche generali per affrontare al meglio ogni circuito vengono suggerite da Andreotti. Ovviamente sono solo consigli e chiunque potrà invece scegliere l'impostazione della vettura secondo le proprie esigenze. Questa sezione potrà anche essere semplicistica, ma la sua importanza è fondamentale per riuscire a competere con i bolidi gestiti dal computer che, pur

Pur non essendo un patito di formula Indy, non mi ci è voluto molto per capire che questo gioco è riuscito a catturare al meglio gli elementi caratteristici di questa categoria di auto da corsa. Dal punto di vista giocoso direi che la realizzazione tecnica è soddisfacente, la giocabilità è buona, il sonoro è un po' troppo maranza (quanto odio il sottofondo musicale in un gioco sportivo!) e la longevità mediocre. Nel globale si tratta di un gioco per tutti gli amanti della "Formula Uno americana" e per tutti quelli che amano le simulazioni di guida molto arcade. Che altro dire se non... BUON NATALE!

ANTONIO LOGGISCI

facendo suscitare dubbi sulla loro preparazione, guidano secondo una semplice tecnica che è quasi sempre efficace. Voglio dire che nonostante gli avversari non eccellano in bravura, la loro semi-infallibilità e la difficoltà di seguire un circuito veloce con curve improvvise, rende ogni gara una sfida al limite delle proprie possibilità. Conquistare una buona posizione nella griglia di partenza è spesso l'unico modo per uscire vittoriosi dalle gare. Con la pratica le cose diventano decisamente meno complicate, ma il grado di sfida rimane pur sempre sui livelli più che accettabili. Per quel che concerne il controllo della vettura si può



Le curve sono tutte segnalate da queste frecce



Il solito narcisista...

dire che questo è più che buono, nonostante non arrivi mai ai livelli di F-Zero o Mario Kart. Oltre a poter scegliere la combinazione di tasti che si preferisce, i più esperti possono anche scegliere di avvalersi del cambio semi-automatico per poter esibire tutta la loro stoffa di valenti guidatori. Nel complesso sono presenti tutti i minimi requisiti per poter giocare ad un gioco di corse senza dover penare troppo con comandi di poco precisi o troppo efficaci. Tuttavia la precisione dello sterzo non è particolarmente elevata e i continui ritocchi alla direzione del mezzo sono pur sempre richiesti. Se stavate aspettando un gioco di formula Indy di buona qualità, pare che l'abbiate trovato.

SUPER NES

BULLET-PROOF SOFTWARE

SVILUPPATORI: INTERNI

GUIDA

Bella, nitida, ma non troppo dettagliata.

80

Nonostante le musiche gustino l'atmosfera del gioco, bisogna ammettere che sono carine.

79

Sistema di controllo semplice e immediato.

80

Vincere il campionato è di per sé un'impresa. Battere Michael Andreotti un miracolo.

83

Una delle poche simulazioni di Formula Indy, ma anche una delle più riuscite.

80

AZIONE:
 STRATEGIA:
 DIFFICOLTÀ':



MEGABIT:

8

DISTRIBUZIONE: IMPORTAZIONE

N° GIOCATORI: 2

CONTINUE: PASSWORD

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ': 2

CARTUCCIA: AMERICANA

INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA JOYSTICK FUN PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

ZERO TOLERANCE

Chiamata alle armi per tutti i Rambo in circolazione: un attacco alieno urge la vostra presenza. Consigliato l'abito verde...

La pace interstellare corre un grave pericolo. Una stazione spaziale della difesa interplanetaria, strategicamente molto importante, è stata invasa e



Qualcuno deve aver dimenticato quest'armettina!

Dal mio modesto punto di vista questo è un bel gioco. Pazienza se ad alcuni potrà sembrare lento rispetto a Doom, perché in fin dei conti il MD è una macchina che costa molto, ma molto di meno. Se poi si riesce a sopportare la poca varietà di azione e di scenari, il divertimento è assicurato. Francamente mi riesce difficile spiegare cosa si prova ogni volta che ci si trova accerchiati da nemici e si è costretti a fare fuoco il più velocemente possibile. Sono attimi terribilmente belli, in cui, pur sapendo di giocare, si teme di poter soccombere. Ovviamente, il gioco è sconsigliato ai deboli di cuore e di stomaco!

ANTONIO LOGLISCI



Uscire bene dagli angoli è fondamentale per non subire troppe ferite.

Potrebbe anche sembrare poco rispettoso, ma frugare nelle tasche dei cadaveri è molto conveniente.

occupata da truppe aliene. Il sistema nucleare è stato gravemente danneggiato. L'unico modo di porre rimedio a questo grave problema è chiamare i cinque della squadra speciale, i soli in grado di intervenire ed operare nel modo più veloce ed efficace possibile. La missione è stata denominata in codice: Tolleranza Zero! È facile capire che una missione con un nome simile, che è anche il titolo del gioco, conferisca al giocatore la massima libertà d'azione, una sorta di carta bianca alla violenza. A queste premesse i programmatori hanno voluto accompagnare un gioco che potesse mantenerlo nel migliore dei modi. La struttura del gioco scelta è stata allora quella più in voga di questo periodo, ossia quella di Doom, basata cioè su una vista in soggettiva e su effetti grafici e sonori tali da creare un'atmosfera coinvolgente e pregena di tensione. Essenzialmente il compito del giocatore consiste nel vagare in enormi labirinti, ognuno dei quali rappresenta un livello di gioco, allo scopo di eliminare tutti i nemici presenti. Le armi utili a questo fine e tutti gli altri oggetti utilizzati dai nostri soldati possono trovarsi sia per terra sia sui cadaveri dei nemici uccisi. Al riguardo è doveroso segnalare che il gioco presenta un contenuto molto cruento, rappresentato graficamente con degli effetti splatterosi più che convincenti. Tanto per fare un esempio, ogni volta che si colpisce un nemico, questo non si limita a perire, ma si sbraccia nell'estremo tentativo di aggrap-

parsi all'ultimo brandello di vita che gli rimane e sguazza nel sangue che schizza sul pavimento e che cola sulle pareti. Il suo grido stridulo e soffocato potrà anche passare inosservato, ma ai più sensibili sembrerà quasi di udire un grido universale di insopportabile dolore. A parte ciò, a lungo andare l'abitudine prende il sopravvento, così come la monotonia mostra tutta la fragilità di un compito e di uno scenario sempre uguali.



Sangue: scorri a fiumi nella notte, nelle valli e nel salotto...



Finalmente un po' di cure...



virtuali

regala:

a MILANO in
via Rasori 8

M PAGANO

tel. 02-461-936



Graphics Patch

ALIEN
DOOM

il fantastico scenario aggiuntivo per DOOM!
a chi acquisterà:



disponibile su floppy e CD-ROM
(la versione CD non richiede
l'installazione su hard disk e
comprende anche DOOM 1!)

abbiamo inoltre una
vastissima selezione
di espansioni e utilities per
il "MDEOGIOCO PIU' BELLO DEL MONDO

DRAGON BALL Z 3

KAMEAME HAN! Con questo grido i combattenti di Dragon Ball scagliano la loro energia in incontri epici, tanto da far sembrare le Super di Fatal Fury 2 carezze per bambini...

Di certo molti di voi non avranno mai visto la serie TV che porta questo titolo, dato che non è stata ancora trasmessa in Italia, ma i più esperti di animazioni giapponesi certo conoscono le avventure di Goku e compagni, che hanno riscosso e continuano a riscuotere un notevole successo nel loro paese d'origine. Questo picchiaduro a



giochi di questo tipo ne contano di più), con l'aggiunta di due cattivoni. La parte più succosa del gioco è senza dubbio rappresentata dai duelli a lunga distanza tramite le supermosse (le mitiche onde Kameame): infatti, quando un lottatore ne usa una, l'altro dovrà velocemente eseguire una contro-mossa che gli permetterà di parare, annullare o addirittura respingere il colpo avversario a seconda dell'energia "spirituale" posseduta (questa permette anche di eseguire le mosse speciali senza stancarsi). La questione

◀ Questa scena mi sembra di averla già vista...



◀ Ecco qui: le mitiche onde Kameame!



caricare l'energia è una fase fondamentale per eseguire qualunque mossa speciale.

loro dedicato è ormai il terzo capitolo che appare sul SN e non apporta particolari modifiche agli episodi precedenti. Le caratteristiche peculiari di questa serie risiedono nella possibilità di cambiare piano di gioco (volando ad una altezza superiore) e nella divisione dello schermo che si effettua quando i due contendenti si trovano a notevole distanza. Naturalmente, anche stavolta sarà possibile eseguire supermosse devastanti e altamente spettacolari che arrivano direttamente dal cartone animato. I lottatori che stavolta potrete controllare sono soltanto nove (dico "soltanto" perché generalmente



Il piccolo Gohan (spero si scriva così) si lancia a missile per colpire il suo avversario.

◀ Va bene, mi arrendo!

che però tende a svalutare DBZ3 è la scarsità di opzioni: addirittura manca lo Story Mode (non sono quindi presenti personaggi in più oltre i nove), lasciandovi così la possibilità di giocare da soli soltanto nel torneo a otto o nel Duel, che rimane comunque piuttosto noioso.

Dopo le precedenti esperienze che avevo avuto con la serie del Dragon Ball Z, non mi aspettavo molto da questo titolo. Tuttavia, una volta familiarizzato con le mosse speciali (abbastanza varie: circa cinque per personaggio più due super), mi sono divertito a sparare Kameame a destra e a manca. Con un amico poi questo divertimento è notevolmente aumentato, come avviene sempre in questo genere di giochi. L'aspetto grafico e il sonoro non hanno nulla di eccezionale, ma svolgono bene il loro compito senza troppe pretese. La mancanza dello Story Mode rimane comunque una lacuna importante, visto che a livelli alti di difficoltà gli Incontri contro il computer sono molto combattuti. Poteva senza dubbio essere meglio realizzato; speriamo nel prossimo episodio, visto che non c'è tre senza quattro (beh, i proverbi non sono proprio il mio forte).

CARLO BARONE

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

CAPELLI BIONDI SENZA CRYSTAL SOLEIL

Ed ora una piccola curiosità per i più fanatici. Chi ha visto la serie Dragon Ball trasmessa in Italia avrà sicuramente notato che Goku aveva i capelli neri, mentre invece in questo gioco li ha, insieme a molti altri, biondi. Non si tratta di un uso eccessivo di Crystal Soleil (come un certo mio amico Giulio), ma di un effetto di saturazione causato dall'energia delle onde Kameame. Pensate agli introiti per l'industria cosmetica!

SUPER NES



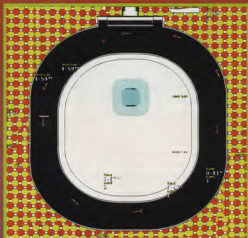
BANDAI

MICRO MACHINES 2 TURBO TOURNAMENT



Circa un annetto fa venne prodotto per quasi tutti i sistemi un gioco sulle simpaticissime macchinine e naturalmente fu subito un grandissimo successo. Perché allora non cercare di fare il bis?

Era sicuramente uno dei titoli più attesi dagli appassionati del genere come me, e finalmente è arrivato. Ovviamente ricorda moltissimo il predecessore nella struttura di gioco, ma come spesso avviene ci sono stati molti cambiamenti e molte aggiunte. Prima di tutto tra i personaggi ritroviamo i "preferiti" di Micro Machines: Spider, notevolmente invecchiato e con una barba bianca, Jethro, il fratello di Gullit,



che offre un sistema di controllo molto semplice: un pulsante per accelerare, uno per frenare e fare retromarcia e uno per suonare il clacson (che è il modo migliore per confondere l'avversario). Se siete da soli potrete usufruire di quattro modalità di gioco: il Challenge, una sfida con tutti i corridori a gruppi di quattro, in cui dovrete arrivare almeno secondi per qualificarvi, l'Head to Head, nel quale sfiderete un singolo concorrente e il Time Trial, con il quale tenterete di battere il record del tempo di una pista. Se invece decidete di utilizzare il modo a più giocatori, potete scegliere il Tournament (un insieme di più tracciati nel quale uscirà vincitore colui che collezionerà più vittorie). Potrete scegliere tre diversi circuiti che influenzeranno la



Ecco quattro macchinine sfidarsi in un percorso abbastanza arduo per la scarsa visibilità.

In questa pista, costruita interamente con strumenti musicali, i camion saltano sui tasti di un clarinetto.

No, non ci posso credere, ha vinto il tossicomane! Comunque alla fine di un torneo dovrete sorbirvi questa gustosa (se vi piote) scenetta.



Cherry, una biondona niente male, Emile, il classico figlio di papà, Chen il giapponese, Dwayne, più che mal con la faccia da rimbambito e Walter, l'impersonificazione dell'obesità. Accanto a questi troviamo nuove leve: Delora, una simpatica negretta, Davey, un tossicodipendente, Lisa, un'altra donna, Jeremy, un industriale dal sorriso splendente, Bruno, che assomiglia molto a Bruto il nemico di Popeye, Suelee, una giapponesina, Edina, un'altra tossica, Violet, il sosia di Ravanelli e Maria, una nostra compaesana. Ma veniamo al gioco,



difficoltà dei singoli tracciati. Ma la cosa divertente è che giocando in quattro potrete affrontarvi anche a squadre, con due giocatori della stessa squadra che avranno auto dello stesso colore (una leggermente più chiara dell'altra). Come nella precedente versione, la particolarità di questo gioco è l'assenza della divisione dello schermo per "fare posto" a tutti. Qui chi resta indietro perderà i due punti per la vittoria, mentre gli altri tre continueranno a giocare. A questo punto se un altro ri-

Questo gigantesco orologio (che ricorda vagamente un prezioso cimelio di mio nonno) sta ad indicare il percorso a cronometro in cui intraprenderete una dura lotta contro il tempo.

Questi sono gli scooter, poco veloci ma anche estremamente controllabili. In questa pista il freno non servirà assolutamente a nulla.



TI SFIDO A DUELLO...

Se non siete appassionati di macchinine e non volete comperare ogni titolo di questo genere, acquistandone uno solo abbastanza interessante, vi propongo un confronto diretto fra Micro Machines 2 e Combat Cars, che è stato già recensito qualche numero fa e che mi aveva impressionato notevolmente per la sua giocabilità. In Combat Cars per imparare a giocare veramente bene occorre un po' di tempo, anche se ciò vi darà molte soddisfazioni contro un avversario quando l'avrete fatto. In Micro Machines 2 invece è molto più facile che un giocatore modesto vi possa sconfiggere anche se siete diventati esperti incalliti, per le dosi di fortuna e di casualità che in questo gioco sembra esse-

re tanta (anche se nel modo a otto giocatori lo è Marco Ravetto siamo imbattibili!). Una grande differenza è anche il fatto che in CC la sfida in più giocatori avvenga dividendo lo schermo, con ogni giocatore che percorre la pista per conto suo, mentre lo stile di gioco di MM2 è senza dubbio originale e non provoca visioni di piste schiacciate o deformate (ma se non siete abituati può risultare più inusuale e frustrante del solito). Tirando le somme, con entrambi vi divertirete parecchio, ma il modo a otto giocatori e i personaggi equilibrati agguangono parecchi punti a MM2. Tecnicamente però continuo a preferire CC, con il quale non ci si può attaccare a situazioni della serie "hai vinto perché la mia macchina ricompariva sempre davanti al precipizio..." e via dicendo.

marrà indietro perderà un punto solo. Alla fine ne rimarranno due che si batteranno per ottenere i due punti per la vittoria, mentre il secondo ne otterrà uno solo. Quando riempirete la vostra barra di punti vincerete (è necessario però arrivare primi per vincere, anche quando vi basterebbe un punto solo). Dulcis in fundo, per chi ama le lunghe serate fra amici, il gioco mette a disposizione il Party Play; con il Knockout potrete giocare addirittura in sedici, con scontri diretti uno contro uno. Ma la vera chicca di questo gioco è l'opzione 8 Player Share. Qui potete giocare anche in otto, dividendovi a squadre di due. Ogni gruppo di due macchinine però verrà guidato con un solo joystick: un giocatore utiliz-



La pista degli elicotteri non è certo tra le mie preferite. Comunque potrete cambiare l'altitudine del vostro mezzo per passare sopra le case atzandovi o passare sotto gli alberi abbassandovi.

Il percorso delle Jeep è il primo di ogni torneo. E' particolarmente difficile per gli improvvisi restringimenti della pista, che danno spazio a precipizi che vi faranno cadere sul campo di Wembley.



Il modo a otto giocatori è fantastico. Abbiamo passato un'intera nottata a giocare. Se avete un discreto numero di amici che vengono a giocare da voi, non potrete non utilizzarlo. Peccato che la pista sia sempre la stessa e che ralenti un po' finché non vi sbarazzerete di qualche macchinina. Il contatto fra le macchine (e quindi la possibilità di "truzzare") verrà stabilito solo quando ne resteranno quattro.

TUTTI IN PISTA

In questo gioco ci sono la bellezza di sedici tracciati diversi che si possono selezionare separatamente. Alcuni sono velocissimi, altri molto lenti. Il più odiato è sicuramente quello dei motoscafi mentre il mio preferito rimane l'asse del water e... come? Chi ha detto che ognuno ha il circuito che si merita? Vengo io eh!!!



E' fantastico!!! Qui in redazione non riuscivamo più a tirare via le mani dai comandi (se la rivista arriva in ritardo questo mese ora sapete anche il perché). Giocare in quattro (rigorosamente nel modo tutti-contro-tutti) è il massimo che un gioco possa offrire. E l'interfaccia contenuta nella cartuccia non toglierà a nessuno il diritto al divertimento (forse avrei dovuto fare il politico, non il recensore!). L'abbiamo giocato con tutti i tipi di comandi che il mercato mette a disposizione (Jumpy in un momento di follia ha provato persino l'orrendo joystick di Bart Simpson!) e tutti sembrano rispondere alla perfezione (Bart a parte... NdJumpy). Un'altra cosa da provare assolutamente è il gioco a otto macchinine, con il quale si sprecheranno gli spinotti e le gomitate, ma dove si misurerà anche notevolmente l'affiatamento delle varie squadre. Ma se sono un derelitto della società, senza un amico che venga a trovarmi ogni tanto? Niente paura, il gioco è divertentissimo anche così, grazie alla varietà di piste, alla giocabilità immediata e a quel tocco di humor che in questo senso lo rende unico. Peccato solo per qualche bug che ogni tanto vi farà smadonnare, tipo il bonus assegnato ad una macchina che si trovava dall'altra parte della pista o una squadra che non riesce a vincere perché le palline rosse sembrano non finire mai (sono situazioni che comunque si verificano abbastanza raramente). Un'altra pecca è il fatto che pur essendoci una grande quantità di piste, i percorsi nel modo a più giocatori scegliendo il campionato sono sempre gli stessi, non venendo "sorteggiati" come nel primo gioco. Se però riuscirete ad accettare qualche piccolo compromesso, non finirete mai di divertirvi.

GABRIO SECCO



Potrete anche dare il nome che volete al vostro personaggio (che rimarrà anche se resettate la console).

zerà il pad per sterzare e frenare, mentre l'altro utilizzerà i tre tasti per le stesse funzioni, mentre l'accelerazione sarà automatica (le due macchine, cioè, continueranno a correre all'impazzata). Davvero fantascientifico!



I motoscafi sono molto poco controllabili e rimbalzano continuamente contro le pareti. Quindi dovrete imparare a guidarli con grande precisione.



Se siete degli amanti dei giochi d'azzardo questa pista fa per voi: si corre all'interno di un tavolo da biliardo e ogni tanto si raggiungono i bordi grazie ad alcune carte da gioco disposte a mo' di ponte.

MEGA DRIVE

CODEMASTERS

SVILUPPATORI: INTERNI

GUIDA

SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'
GLOBALE

80

Gli sprite piccoli e non particolarmente definiti rispecchiano comunque il tipo di gioco. Le piste sono tutte ben disegnate e divertenti.

80

Rock a tutto volume; il clacson delle macchinine poi è molto simpatico. Manca una colonna sonora durante le corse ma forse non rientrava nello scopo del gioco.

96

"Controllo totale" sembra essere la parola d'ordine di questo gioco. Non occorre molto tempo per "prenderci la mano", sia giocando con un joystick sia con un Joystick.

91

Fino ad otto giocatori!!! E' il massimo del divertimento e le slide saranno senza fine. Anche se avete la cattiva sorte di doverci giocare da soli, ne avrete per molto, molto tempo.

95

I casi sono due: o di macchinine proprio non ne volete sapere niente, cascasce il mondo, o non potrete fare a meno di questa meraviglia.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':



WILDSNAKE

Quando Alexey Pjltov, il famoso autore di Tetris, mette lo zampino in qualche gioco, il successo è quasi sempre assicurato...

I giochi che hanno copiato più o meno spudoratamente la struttura di Tetris sono tantissimi, ma paradossalmente sono pochi quelli che possono vantare



Nel modo a due giocatori lo schermo si sdoppia e il divertimento raddoppia.

anche solo un pizzico di originalità. WildSnake appartiene per l'appunto a questa ristretta schiera: pur basandosi sulla classica struttura dei pezzi che cadono dal cielo, cerca di offrire un divertimento diverso. Quindi dimenticatevi le strategie e i trucchetti riconosciuti da tutti come universali per questo genere: in questo titolo risultano inefficaci se non addirittura inutili. Infatti, gli elementi che bisogna combinare sul fondo dello schermo, nel tentativo che questo si riempia con la maggiore lentezza possibile, sono talmente particolari che conferiscono al giocatore una grande libertà di impostazione e, di conseguenza, un numero elevato di strategie (ma ti sei fumato l'impossibile?NdMaurizio). D'altro canto, quando gli elementi da incastrare sono dei serpenti colorati, di diverse lunghezze e per giunta snodabili, è difficile

Era tempo che non si vedeva un puzzle con aspetti davvero originali. Purtroppo l'estrema monotonia delle cose da fare e un ritmo d'azione per niente incalzante ridimensionano le ambizioni da alta classifica del titolo. Un vero peccato, perché il buon numero di opzioni e la discreta qualità della grafica facevano sperare in un gioco più brillante. Ad ogni modo e nonostante tutto, il gioco è davvero carino e adatto a tutti coloro che non hanno paura dei serpenti!

ANTONIO LOGGISCI



Piazzare il primo serpente non è mai un problema...



Nel modo Cobra il giocatore deve affrontare alcune missioni per proseguire la partita.

Il giocatore può scegliere il fondale tra i quattro disponibili.



sembrano andare contro la volontà del giocatore, in quanto appena essi entrano in contatto con i segmenti già scesi, o anche solo un quadratino "aggiuntivo" (sì, proprio quelli bastardissimi che ci compaiono nel modo a due giocatori), scivolano autonomamente fin quando non trovano la posizione più stabile possibile. A parte questo piccolo particolare, il gioco rimane pur sempre un'ennesima variazione del bellissimo Tetris, seppure molto piacevole.



Ecco un esempio di un livello Cobra. Il giocatore deve eliminare nove serpenti di tutti i colori nel tempo prestabilito.



In questo livello bisogna far mangiare le uova al serpente del colore corrispondente.

SI RINGRAZIA NEWEL PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

non immaginare una grande varietà di situazioni di gioco! In realtà è improprio parlare di incastri, visto che lo scopo del gioco è quello di eliminare il numero richiesto dei suddetti biscioni (Forza Inter! NdPierPiero), facendone toccare due dello stesso colore, eliminando così quello già posizionato. Si tratta quindi di sistemare i diversi rettilini in modo che questi possano essere raggiunti da quelli cadenti. Un'altra peculiarità di questi elementi consiste nel loro movimenti che



SPECTRUM HOLOBYTE

Entra nel FANTASTICO MONDO di Philips CD-i

Gratis l'iscrizione

Philips desidera presentarTi un'iniziativa eccezionale!

Se possiedi un lettore Philips CD-i, iscriviti al CD-i Club e godrai di una serie di vantaggi veramente fantastici.

Le novità in anteprima

Riceverai direttamente a casa tua il Catalogo titoli, con tutti gli aggiornamenti, potrai partecipare alle varie iniziative promozionali organizzate dal Club e sarai continuamente informato sulle eventuali novità di prodotto (gli accessori, la cartuccia Digital Video o altro).

Gli acquisti da casa

Ma c'è molto di più! Philips attraverso il CD-i Club Ti permetterà di ricevere a casa, comodamente, senza problemi tutti i titoli che Ti interessano.

Regolarmente Ti invieremo le nostre offerte e potrai ordinare i titoli, con l'apposito buono d'ordine, per fax, per posta o semplicemente telefonando al nostro Numero Verde.

Se non l'hai ancora fatto iscriviti al CD-i Club! Telefona al nostro Numero Verde, lascia i tuoi

CHIAMATA GRATUITA dati ed entra nel fantastico mondo del CD-i Club.

NUMEROVERDE 167-820026

International Tennis Open Due Giocatori

Con questa nuova versione è possibile scegliere se giocare contro il CD-i o sfidare un amico utilizzando due telecomandi. Buona fortuna e che vinca il migliore! Versione Italiana.



Dragon's Lair I

Bisogna guidare Dirk, il nostro stordito eroe, attraverso il castello, sconfiggere i mostri, uccidere il drago e liberare la principessa che è stata fatta prigioniera dal malafico mago Mordred. Un videogioco dell'ultima generazione. Come entrare in un vero castello animato! Digital video. Versione originale. Istruzioni in Italiano.



The 7th Guest

Il più famoso e intrigante "mystery game" su CD-i. Completamente realizzato in grafica tridimensionale, con personaggi live e colonna sonora originale, permette di vivere tutte le emozioni della realtà virtuale. Un castello pieno di orrori, fantasmi e rimpiccioglia da risolvere fa da sfondo a un'avventura davvero indimenticabile. Insuperabile! Digital video. Versione originale.



Striker Pro

Il più emozionante gioco del calcio su CD-i. Ben 64 squadre provenienti da tutto il mondo a disposizione per una amichevole, il Campionato o la Coppa del Mondo. E come in una partita dal vero, ci sono calci d'angolo, falli, rimessa e naturalmente, gol! Un'occasione unica per tutti gli appassionati di calcio! Versione Italiana.



PHILIPS

COMPACT DISC INTERACTIVE



Inca

Coraggio, velocità, saggezza sono le virtù richieste da quest'avventura nello spazio e nel tempo. Cioè quanto anni sono passati, è arrivato il momento di restituire al popolo Inca i suoi antichi poteri! Versione Italiana.



Phantom Express

E' tornato! Quel pazzo del Dott. Desanti è tornato con il suo ottovolante tridimensionale. Le montagne russe più pazze che si siano mai viste. Mille bersagli coloratissimi vengono incontro a folle velocità. I peggiori incubi diventano realtà! Versione originale.



Mad Dog Mac Cree

Mad Dog e la sua banda hanno rapito la figlia del sindaco e imprigionato lo sceriffo. Bisogna farsi largo a suon di spari e coprire i banditi che si muoveranno come in un vero film. Un classico shooting game che ci condurrà nelle strade del vecchio West. Il primo vero western interattivo! Digital Video. Versione Italiana.



The Cream of Eric Clapton

Una delle leggende del Rock, Eric Clapton, si presenta nella rinnovata veste CD-i con i suoi classici di sempre: Layla, I Shot the Sheriff, Cocaine, Wonderful Tonight e molti altri. Un CD-i che Ti farà rivivere le emozioni che solo il rock d'autore può dare. Digital Video.

Essere iscritti al Club CD-i ha i suoi grandi vantaggi.

Philips CD-i



PHILIPS

LEMMINGS 2

Sono tantissimi, piccolotti e con i capelli verdi. Ciò che è peggio è che sono tomati più stupidi che mai. Di chi sto parlando? Ma dei Lemmings!

Lemmings è tornato su Mega Drive e Gameboy, con molti più livelli, omini dai capelli verdi ed enigmi da risolvere. E' appena il caso di ricordare al più smemorati e spiegare a quelli che non conoscono il gioco, che il compito del giocatore è quello di



guidare tanti piccoli esserini all'uscita di ogni livello, servendosi di alcune capacità (come scavare, costruire i ponti etc.) da assegnare ai singoli, selezionabili dal pannello in fondo allo schermo. In parole povere, il gioco è un puzzle in cui bisogna direzionare la marcia degli omini con l'aiusilio di un sistema punta e clicca. Lemmings 2: The Tribe presenta ben dodici tribù di lemmings, ognuna delle quali è in possesso di un frammento del talismano che

In autentico stile Psygnosis, ecco la presentazione di Lemmings...

Per essere un gioco per Gameboy non è proprio niente male.

Ecco i Lemmings dirigersi intrepidi verso la meta...



MEGA DRIVE

76

GIOCABILITÀ

85

GRAFICA

84

LONGEVITÀ

81

SONORO

79

GLOBALE

PSYGNOSIS

Questa è la schermata del menù, che prima di ogni livello permette di scegliere i Lemmings più adatti.

Ogni esitazione può essere fatale, quindi sangue freddo e dita veloci.

deve essere riunito al più presto, onde evitare possibili catastrofi. Il gioco ha ben 120 livelli e le abilità da assegnare ai singoli capelloni sono adesso più di 50, divise in sei categorie (movimenti a terra, costruttori, coloro che sparano etc.). Alcune

Con Lemmings 2 la Psygnosis ha voluto fare un vero sequel: ci sono nuovi modi per finire il gioco, ci sono nuovi scenari e tante nuove abilità da usare da sole o combinate tra loro. Purtroppo, tante (come rendono la giocabilità poco immediata e il gioco non troppo godibile. Poi non c'è nemmeno la possibilità di giocare in due. Ci sono state decine di cloni dall'uscita dell'originale, ma mai nessuno è riuscito ad avvicinarsi a questi livelli, il che è tutto dire!

GARY LORD

abilità c'erano già sul primo Lemmings, altre, come il lemming con jetpack, sono totalmente nuove. I lemmings volanti fanno ridere solamente a guardarli, direzionarli con le divertenti icone è poi semplicemente irresistibile. Le abilità si differenziano anche per altri aspetti, visto che alcune sono permanenti, altre possono essere cambiate e altre ancora prevedono una combinazione



nato di lemmings, visto che è sufficiente salvarne uno. Tuttavia, così facendo si otterrà solamente una medaglia di bronzo, mentre per terminare realmente il gioco si deve ricevere quella d'oro per ogni livello superato. A questo punto dovrebbe sembrare chiaro che Lemmings 2 non è un semplice miglioramento della prima puntata, ma un bellissimo sequel!

Trad. e adatt. di Antonio Loglisci.



Quando ci sono i colori non può che trattarsi della versione per Mega Drive!

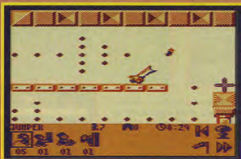
Seppure le gradazioni del bianco e del grigio non siano il massimo, la grafica non è mai confusa.

In alcuni momenti il divertimento raggiunge le valli altissime...



Una delle nuove abilità è mostrata in questa immagine. I pattini da ghiaccio e i Lemmings sono una combinazione micidiale!

sui lemmings stessi. Per esempio, un lemming con l'abilità di lanciare le pietre, avrà maggiore forza nel caso possieda anche l'abilità di correre. Un'altra grande novità è quella che consente al giocatore di superare i livelli anche senza salvare il numero detemi-



L'icona che permette di avere del Super Lemmings è spassosissima... peccato che qui lo abbia sbagliato comando.

Una delle grosse novità di questo sequel è rappresentata dalla possibilità di uscire dai livelli che richiedono azioni particolarmente difficili, per andare ad allenarsi nella sezione pratica. Una volta apprese le tecniche necessarie, si può tornare al gioco principale.

Lemmings 2: The Tribes è stato riprodotto bene anche sul monocromatico di casa Nintendo e si rivela un buon platform. Tutto lo spirito del gioco della versione 16-bit è presente, e nemmeno le ovvie mancanze tecniche causate dalle modeste capacità del portatile possono attenuare i valori di questa versione. Se siete alla ricerca di un nuovo gioco per questa console non potete che prendere in considerazione questo piccolo gioiello.

MARK PATTERSON

GAME BOY

PUZZLE	83	82	83	GLOBALE
	GIOCABILITÀ	GRAFICA		
	84	81		
	LONGEVITÀ	SONORO		

PSYGNOSIS

RIDER'S SPIRITS



Andate matti per i giochi di corse alla Mario Kart e non vi spaventa il giapponese? Sapete che è appena arrivato un giochino di motorini che vi farà uscire definitivamente di testa...

Quando si gioca da soli, la parte superiore dello schermo mostra cosa accade alle nostre spalle.

Nel modo a due giocatori c'è la possibilità di provare il brivido del duello del burrone: vince quello che frena per ultimo e che non cade nel vuoto.

quanto una banana, sono finiti nel dimenticatoio con la stessa velocità che impiega solitamente Jumpy a perdere una partita a Magic. Questo nuovo giochino dotato di DSP non si propone solo come alternativa ad una gara di Kart, non specula per niente sul successo che quasi sempre accompagna giochi del genere e soprattutto non vuole minimamente intaccare la gerarchia dei giochi di guida, perché a parte la diversa natura dei mezzi che gareggiano (che sono moto), assomiglia talmente tanto a



Giocare in due il campionato è semplicemente divertente!

Per i possessori della console più super del mercato è una caratteristica di cui vantarsi. Per i programmatori è un gingillino che permette di elevare la qualità dei loro prodotti e diminuire le ore di supplizi che impiegano per creare routine funzionali e di grande effetto. Il mode-7 è quasi come una bella donna: tutti quelli che ce l'hanno, la mostrano, la coccolano e la usano. Quelli che comunque fino ad oggi ne hanno abusato di più sono gli amanti dei giochi di guida, visto che i titoli di questo tipo sono quelli che più di tutti ri-



La panoramica di un circuito prima della sfida al record...

Alcune piste abbondano di ostacoli più o meno naturali.

chiedono un continuo e veloce movimento della visuale. Oltre alla funzionalità, questo piccolo pezzo di tecnologia infarcisce lo schermo di movimenti spettacolari e zoomate mozzafiato. F-Zero e Mario Kart sono due titoli che ormai si possono annoverare nella classifica dei migliori giochi per Super Nintendo; ma il loro successo non è dovuto solo all'ausilio del mode-7, perché senza quella particolare struttura che li rende unici, farebbero parte dei tanti titoli che, pur dotati di un chipper DSP grande



Mario Kart, da farlo più sembrare un suo up-date che un titolo ex-novo. Ma qui finisce la critica negativa e subentra tutti i meriti del gioco, che riguardano la giocabilità, il divertimento, la longevità e tutti gli aspetti inerenti all'estetica e all'audio.

VA BENE, E' CARINO!

Le opzioni attraverso le quali bisogna impostare la propria partita, consentono di scegliere se gareggiare in un



Nelle curve si deve sapere bene se e quando lasciare l'acceleratore.

Ogni tanto si deve fare un po' di rifornimento.

Alcuni scontri sono favorevoli, ma altri...



campionato a caccia di fama, oppure se affrontare un singolo circuito a caccia di record o, ancora, una gara a coppie. Per le persone che non giocano mai da sole va anche detto che esiste la possibilità di giocare nei modi appena citati in compagnia di un secondo giocatore. Il campionato consiste nel gareggiare su alcuni circuiti differenti e guadagnare più punti possibile, in modo da arrivare primi nella classifica finale, che (oltre a conferire gloria e fama al giocatore) gli permette di cambiare categoria e gareggiare su altri circuiti. E' quasi superfluo rilevare che a girare sulle piste non si è da soli, ma in allegria compagnia di altri centauri, per l'esattezza sette, i quali si distinguono l'uno dall'altro sia per l'aspetto fisico, sia per le caratteristiche di guida e di attacchi. Il giocatore può scegliere il suo corridore in base alle pro-



prie caratteristiche di guida, ma, seppure con un certo margine di variabilità in fatto di accelerazione, velocità e tenuta di strada, la giocabilità di ognuno resta sempre ottima. Dello stesso livello di qualità risultano essere anche la grafica (che nei suoi effetti si avvale del DSP), il sonoro, anche se non troppo originale, e la longevità, garantita dalle diverse categorie ad accesso sequenziale. Insomma, nonostante il déjà-vu, si tratta di un bel gioco!

Ci sono due categorie di videogiochi: quella dei titoli che si basano su di un rischioso contenuto originale e quella dei "copioni", cioè i giochi che riprendono idee già sviluppate, a cui vengono apportati i ritocchi più disparati con l'intento di mascherarli e renderli diversi dagli altri e che sperano così di essere giudicati da recensori magnanimi o ciechi. Ebbene, questo nuovo giochino di corse rientra nella seconda schiera, visto che è riuscito a conquistare il mio consenso e il mio cuore. Il fatto è che se c'è gente che si accaparra decine di picchialuro tutti uguali, non vedo perché gli amanti di questo genere non debbano avere qualche alternativa a quei titoli che ormai cominciano a mostrare il loro lato monotono. Tuttavia, non va comunque dimenticato che per struttura e per divertimento il gioco ha copiato un po' troppo da Mario Kart. Buona scelta!

ANTONIO LOGLISCI

SUPER NES

MASNA

SVILUPPATORI: INTERNI

GUIDA

I soliti effetti da lustra occhi del DSP!!!

90

Rumorini tutti carini.

80

Le musicchette ricordano quelle di Mario Kart.

90

La manovrabilità del mezzo è perfetta.

80

Tre mini-campionati più quelli extra e modo a due giocatori divertente.

La solita minestra può far venire la nausea...

82

Ben realizzato, giocabilissimo, ma per niente originale!

MONDRIAN GLOBALE LONGEVITA' SONORO GRAFICA

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

MEGABIT: 4

DISTRIBUZIONE: IMPORTAZIONE

N° GIOCATORI: 2

CONTINUE: NO

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1

CARTUCCIA: GIAPPONESE

INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

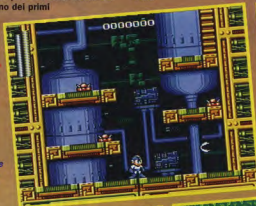
ROCKMAN MEGA WORLD

Messaggio a tutti i tirchiacci e agli amanti delle offerte speciali: quella che segue è la descrizione di una cartuccia che contiene tre tra i più bei giochi di azione degli ultimi anni. Dai Maurizio, ridammi la cartuccia...

Se si dovesse compilare una classifica degli sparatutto più belli della storia dei videogiochi, uno dei primi posti verrebbe sicuro-

Rockman - Una delle armi che si ottengono dal boss è questa specie di forbice.

Rockman 2 - Una delle prime cose che si nota di questo capitolo è la grafica più curata.



Rockman - Indubbiamente la grafica di questo primo episodio non è bellissima.

Rockman 2 - Ogni livello presenta uno scenario in tema con il boss finale.



mo boss. Una volta terminati tutti i livelli ed eliminati tutti i boss, si ottiene l'accesso ad una zona supple-

mentare, che solitamente corrisponde a quella del Dr. Willy. Su quest'ultimo personaggio è doveroso spendere almeno due parole, dal momento che è lui il motivo delle continue missioni di Megaman: in costante competizione con il Dr. Light (o Right), creatore del robot Megaman, il Dr. Willy spera di dimostrare tutta la sua vena artistica al suo rivale, costruendo una serie di individuali meccanismi. Mi pare che sia superfluo osservare che con la chiara

mente occupato da Rockman, qui da noi noto come Megaman. La conferma di questa ipotesi è rappresentata da quattro considerazioni: primo, per il Nintendo 8-bit sono usciti fino ad oggi ben cinque capitoli della serie; secondo, circa un anno fa è uscito Megaman X, la versione per Super Nintendo che tra poco avrà anche un sequel; terzo, questa nuova cartuccia per Mega Drive raccoglie i primi tre Megaman riveduti e corretti, con l'ausilio delle capacità di un processore a 16-bit; quarto, la struttura del gioco



Rockman 3 - Una novità del terzo episodio sta nella possibilità di scivolare.

definizione di due schieramenti simili, la lotta senza quartiere sia l'unica conseguenza logica immaginabile.

FUOCO A VOLONTA'

All'interno di ogni livello l'indicatore delle vite tremerà in continuazione, seguendo il ritmo dei colpi emessi dalle armi dei diversi personaggi. Ma il gioco non è solo un piatto e monotono cori e spara, perché il simpatico Willy ha costruito ogni livello secondo la linea architettonica delle fortezze, cioè ha disseminato qua e là scale, piattaforme mobili, trabocchetti e tante piccole orde di esseri meccanici. Il punto forte del gioco rimane comunque lo scontro con il robot-

A tutta questa serie di elogi vanno accostati solo due aspetti negativi: il primo è quello che se da una parte questa trilogia viene a soddisfare le esigenze di tutti quelli che aspettavano Megaman per Mega Drive, dall'altra la scelta della Capcom di presentare tre rifacimenti piuttosto che un titolo originale appositamente sviluppato, mi lascia perplesso e pieno di dubbi; in secondo luogo, alcune parti del gioco presentano dei rallentamenti che non di rado risultano fastidiosi. Nel complesso sono pur sempre i lati positivi a risaltare e rappresentare il contenuto del gioco, quindi non ritenetevi in errore nel caso decideste di comprare il gioco, anzi...

ANTONIO LOGLISCI

ottengono proprio vincendo i duelli). Se pensate che una simile struttura di gioco possa alla lunga annoiare, devo ammettere che non avete completamente torto, visto che le differenze tra i tre titoli riguardano aspetti decisamente marginali. Tuttavia, c'è qualcosa di magico in tutto questo spara-spara, c'è qualcosa che partita dopo partita



Rockman 3 - il cane robot è utile in quelle situazioni che richiedono azioni altrimenti impossibili.

Il duello con un boss finale è un momento particolarmente denso di tensione.

Vediamo un po' chi sarà il prossimo.



tone di fine livello, che risulta essere un vero concentrato di tattica e prontezza di riflessi. Infatti, ogni boss è dotato di armi e programmazione di attacco propri, contro cui bisogna di volta in volta trovare sia il giusto pattern di movimenti, sia l'efficace combinazione delle armi supplementari (cioè quelle che si

avolge il giocatore, lo coinvolge sempre di più e lo spinge continuamente a riprovare i passaggi che gli creano i problemi più grossi; per nominare questa sensazione in termini videoludici bisogna rifarsi alla longevità, che però ri-



GLOBALE LONGEVITA' GIOCABILITA' SONORO GRAFICA

85

Ristrutturazione grafica abbastanza soddisfacente.

Qualche chicca grafica in più non avrebbe fatto male.

90

Tutte le musiche del gioco per Nintendo sono state adattate alle capacità sonore del Mega Drive.

85

Manovrare Megaman è abbastanza semplice.

Alcuni rallentamenti e un piccolissimo ritardo nell'inizio delle corse attenuano il voto di questa voce.

94

Beh, tre bellissimi giochi dotati di una longevità perfetta, non possono che decretare una vita quasi eterna a questa cartuccia che li contiene tutti quanti.

89

Un'offerta speciale come questa non si può e non si deve lasciarla sfuggire!

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

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

sulta ugualmente un po' troppo riduttiva. Ad ogni modo spero di essere stato sufficientemente chiaro al riguardo, ma nel caso aveste ancora dei dubbi, il mio suggerimento è quello di acquistare il gioco.

Dopo aver terminato un livello è possibile salvare la partita.

SOULSTAR

Core e Mega CD ancora una volta insieme per un altro asso del genere sparatutto. Dite la verità, scommetto che non ve lo aspettavate da una simile accoppiata, eh?



Il turbocopter è una delle navicelle più difficili da pilotare. Nonostante questo, una volta che avrete preso confidenza con il "mezzo meccanico" vi divertrete molto.



Tutti i nemici che incontrate nelle varie partite possiedono delle proprie tecniche di attacco. Per evitare una fine indecorosa vi conviene imparare bene le strategie degli avversari.

MEGA CD

SPARATUTTO

92
GIOCABILITÀ
90
LONGEVITÀ

95
GRAFICA
96
SONORO

GLOBALE

CORE DESIGN

simili non disperate: non siete gli unici nell'intero universo. Pensate per esempio ai poveri alieni Myrkoids, che solo per il loro buffo nome sono presi in giro in ogni angolo del cosmo da spaziali in vena di scherzi. Proprio per questo motivo i poveri Myrkoids hanno un unico obiettivo da raggiungere: eliminare con ogni mezzo tutti coloro che li rendono ridicoli nello spazio. Starà a voi ed al prode Bryk Hammett, un membro del Cryo-Commando che vanta al suo attivo un ampio arsenale di armi offensive, cercare di calmare gli animi tra le creature del cosmo. Lo stile di gioco, tipo scene sparatutto ambientate nello spazio, e le astronavi a disposizione ricordano molto titoli come Thunderhawk. Gli obiettivi di ogni missione sono tanti, ma tra le loro mille diver-



Questa è una piccola navicella che ha il vantaggio di potervi portare in giro per lo spazio ad alta velocità per un tempo limitato.



Questo veicolo è usato principalmente nello spazio, ma all'occorrenza può anche attaccare basi planetarie.

Forse molti di voi pensano di avere dei nomi alquanto strani, non so, tipo Tarquinio o Giocasta. Se avete dei nomi

ne avrete a disposizione un discreto arsenale. Alla fine solo le flotte più forti sopravviveranno. Tutto questo ed altro ancora in un gioco che offre oltre ad una grafica stupenda supportata da immagini Full Motion Video, anche un sonoro davvero impressionante.

Trad. e adatt. di **Marco Mazzocchi**

Mezzi di combattimento come il turbocopter e il combat walker fanno tornare in mente altri titoli della Core come Thunderhawk e Battlecorps. Soulstar rispetto ai suoi predecessori possiede una marcia in più ed è senza dubbio destinato a diventare uno dei titoli più innovativi per il Mega CD. L'unica critica che devo fare riguarda la sezione di combattimento spaziale, che è davvero ben poca cosa rispetto allo stile di gioco che possono offrire le altre due astronavi a disposizione. Se possedete un Mega CD non state lì a pensarci troppo: correte a comprare questo capolavoro che risponde al nome di Soulstar.

RAD AUTOMATIC

JOYSTICK *fun*

SPECIALE NATALE '94



VIA LORENTEGGIO 38 - MILANO - TEL. 02/48952821-4232606 - FAX 02/48952819



CLOCK WORK KNIGHT



GALE RACER



VICTORY GOAL



TAMA



PANZER DRAGON



VIRTUA FIGHTERS



SPECIALE NATALE '94

JOYSTICK *fun*



MOTOR TOON GP



RIDGE RACER



TOHSHINDEN

JOYSTICK *fun*

SPECIALE NATALE '94



SAMURAI SHOWDOWN II



KING OF FIGHTERS

KING OF FIGHTERS



DOUBLE DRAGON



SAMURAI SHOWDOWN II

SHAQ FU

Il più famoso giocatore di pallacanestro dopo Micheal Jordan ha ceduto la sua immagine per questo nuovo titolo della Electronic Arts: vi assicuro che ne vedrete delle belle...

Il protagonista è dunque Shaquille O'Neal, che dovrà cercare di sconfiggere la squadra avversaria, segnando



I'm an all star if that's what you mean? We have a game tonight, would you like to come? It's going to be quite a battle even though it's for charity.

Me ci sarà un bar per un caffè in giro?



La storia ci sarà presentata da schermate tipo questa, per la verità non impressionanti.

Chissà cosa si prova a sentire 350 Kg di bende che ti franano addosso.

Per fermare una fireball sarà necessario alzare lo scudo.



dovrà affrontare Sett Ra, una malvagia mummia che vuole conquistare la Terra, assieme a tutti i suoi scagnozzi per salvare il giovane Nezu (non si sa perché poi nella versione Mega Drive questi diventi un nostro avversario). Questa è in sostanza la trama dello Story Mode, in cui dovremo affrontare a gruppi i lottatori: infatti tramite una mappa potremo scegliere il luogo dove recarci e quindi l'avversario, ricordando però che non sarà possibile affrontare il gruppo successivo senza aver eliminato tutti i lottatori del precedente. Ovviamente avrete anche la possibilità di giocare le classiche sfide singole e il torneo a otto. Parlando del gioco in sé, bisogna riconoscere che molti



sforzi sono stati fatti nella sua realizzazione. Innanzitutto sono presenti un paio di idee originali, come lo scudo che vi difende dagli attacchi ad energia (non parabili se si mette semplicemente indietro) e un tasto che permet-

tà manovre evasive o di avvicinamento rapido. A questo va poi aggiunta un'ottima velocità (persino su Mega Drive!), che può anche essere settata, oltre ad animazioni veramente notevoli (a livello di SSF2!). Le dimensioni dei personaggi sono invece un po' ridotte, senza comunque danneggiare eccessivamente l'impatto grafico. Un appunto va poi rivolto alle mosse speciali, belle e varie quanto volete, ma non scritte sul manuale. Inoltre sono molto difficili da trovare, anche se ogni qualvolta verrete sconfitti ve ne verrà detta una del personaggio che stavate usando.

SUPER NES

PICCHIADURO

80

GIOCATIBILITÀ

85

GRAFICA

78

LONGEVITÀ

82

SONORO

83

GLOBALE

ELECTRONICS ARTS

GRAFICA O GIOCABILITÀ?

Ho provato il gioco sia su Super Nes, sia su Mega Drive e devo dire che ho notato notevoli differenze. Quello che immediatamente balza all'occhio è il numero dei personaggi: infatti su SNES si contano in spiegabilmente sette lottatori contro i dodici del Mega Drive. Un vero peccato, dato che la versione per il 16-bit di casa Nintendo è migliore per tutti gli altri aspetti, a partire dalla grafica (il peso di 256 colori si fa sempre sentire) e finendo chiaramente con il sonoro. Tuttavia bilanciando l'aspetto grafico-sonoro



SNES con quello della giocabilità (notevolmente incrementata dal più alto numero di personaggi) del MD, ho trovato migliore quest'ultima versione, anche se di poco (a patto che possiedate un joypad a sei tasti: servono tutti e sei e vi sfido a provare start ogni volta che deve cambiare tra pugni e calci).

◀ Ecco Voodoo trasformata in lupo...



◀ ... ed ecco la sua bambolina in azione.

▶ Queste ondate di energia basse sono molto difficoltose da evitare.



◀ Certi sfondi sono abbastanza evocativi; qui i Gargoyle ci faranno compagnia.

▶ Vieni bella mitecina che ti taglio le unghie...



Bisogna proprio dire che la trama di Shaq Fu è una tra le più orribili viste mai in videogiochi, tutto per far apparire il protagonista come l'eroe buono di turno. A parte questo, sono convinto che la cartuccia possa fornirvi lunghe ore di divertimento, soprattutto grazie alla notevole varietà di mosse. Tra queste poi, molte sono alquanto originali: ad esempio Sett Ra colpisce il terreno, facendo uscire delle bende sotto l'avversario (lo so, ricorda Anhakis di Dark Stalker, ma considerate che lo sviluppo di questi due giochi è stato più o meno contemporaneo), oppure Voodoo estrae una bambolina e la infilza poi con uno spillo, infliggendoci danni se non abbiamo lo scudo. Certamente non si tratta un capolavoro paragonabile a SSF2 o MKII, ma chi ha spolpato questi due titoli potrebbe trovare in Shaq Fu un'alternativa valida anche dal punto di vista tecnico, dove per "tecnico" intendo la presenza di una buona collisione sprite e la possibilità di crearsi efficaci tecniche personali senza cadere nell'eccessivo ripetersi delle stesse mosse (vedi Mortal Kombat). L'unica cosa che per me rimane un mistero è la differenza nella quantità di personaggi tra le due versioni, spiegabile solamente con un voluto risparmio di memoria per mantenere basso il costo della cartuccia SNES.

CARLO BARONE

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO





SUPER RETURN

Chewie avrà un bel da fare: tutti quei peli davanti agli occhi non gli consentono certo una visuale chiara.

Ormai giunta al terzo capitolo, la saga del grande George Lucas su SNES non ha ancora concluso un tramonto e questo titolo ne è la prova.

Effettivamente quando si decide di creare un gioco su Star Wars si può contare su un grande vantaggio: una trama conosciuta e amata da mezzo mondo, che farebbe avere successo anche ad un gioco mediocre. Fortunatamente questo non avviene in Super Return of the Jedi, che alla stregua dei suoi predecessori si presenta come un ottimo titolo, vantando anche molte caratteristiche che tendono a differenziarlo dai due precedenti titoli. Ovviamente lo schema di gioco è rimasto invariato: un mix tra un platform e uno sparatutto in Mode 7. Tuttavia le novità in Super Return of the Jedi sono così tante che non può essere ridotto al grado di clone dei precedenti. Tanto per cominciare, avremo a disposizione più personaggi tra cui scegliere il nostro eroe; questo avverrà all'inizio di ogni livello, quando lo SNES ci darà una rosa di tre personaggi, evidenziandoci il più adatto, tra cui dovremo selezionare il nostro preferito per quella missione. In alcuni casi però la scelta sarà ristretta ad un



Cercare di negoziare con questi uccelliacci non è certo una buona idea visto che gli interessiamo per un solo motivo: il pranzo.



"Ma, mai e poi mai metterei davanti ad un cannone imperiale" così insegnano i saggi maestri Jedi.

solo personaggio per ovvi motivi: ad esempio Luke sarà l'unico a nostra disposizione quando arriveremo allo scontro finale con Lord Vader e l'Imperatore. La trama infatti segue passo passo il capolavoro di George Lucas, dividendosi in tre missioni. Si parte dunque da Tatooine dove dovrete liberare



"ZOOOT! Bistecche di Han..."

«Mai disturba un Ewok con un arco in mano, potrebbe farvi sprecare un po' di corrotti.



CINQUE PAZZI NELLO SPAZIO

Ora avete la possibilità di scegliere tra cinque personaggi del film: Luke Skywalker, Chewbacca, Han Solo, Wicket the Ewok e la principessa Leia.



LUKE SKYWALKER

Luke ha ormai imparato la via della forza ed è ora in grado di usare la sua spada laser come un boomerang per spazzar via la feccia imperiale, immobilizzarli con i suoi poteri, parare i colpi di laser e diventare invisibile.

HAN SOLO

Han può essere selezionato solo dopo essere stato salvato dai suoi compagni. Meno legato all'onore di Luke, usa un semplice ma efficace Blaster ed è in grado di utilizzare anche bombe e detonatori termici con ottimi risultati.



OF THE JEDI



Un'esile donna con un grosso bastone contro un insetto mutante dalle gigantesche chele, chi vincerà?



Ma secondo voi gli stiamo facendo qualcosa?

e il fascino di Star Wars e capirete perché questo gioco non può assolutamente mancare nella vostra collezione.

Trad. e adatt. di **CARLO BARONE**

Super Return of the Jedi è molto simile ai suoi predecessori, ma la possibilità di usare diversi personaggi e la presenza di nuove abilità aggiungono maggiore spessore al gioco, che risulta incrementato anche dalle dimensioni e dalla complessità dei livelli notevolmente aumentate. La musica è come sempre meravigliosa, da mettere a palla! L'unica nota stonata in questa orchestra arriva dall'eccessiva facilità nel completare il gioco, favorita dal sistema a password. Tuttavia limitandone l'uso e giocando al livello di difficoltà "Jedi", questo titolo rimane senza alcun dubbio il migliore della serie. Almeno fino a quando non uscirà Ultra Star Wars...

ANDY MCVITE



Il piccolo Ewok può sembrare inerme, ma non lasciatevi ingannare: è veramente inerme.

Vieni cagnolino, vieni che ti do l'ossettinol



di distruggere la Death Star. Aggiungete a tutto questo nuovi e potenti power-up, nuovi divertenti livelli

CHEWBACCA

Niente di particolare, ma Chewie ha il vantaggio di potersi vantare di possedere un pesante lancafiamme. E non è poco!



LA PRINCIPESSA LEIA

Ultima, ma, credetemi, non per importanza, la principessa Leia che incontreremo vestita in tre modi differenti. Quando indossa gli abiti da Bounty Hunter è in grado di utilizzare un potente e dannoso raggio ad energia e un bastone. Nell'uniforme standard dei ribelli possiede in dotazione il classico Blaster, ma aspettate (arf, arf) a vederla in bikini nel palazzo di Jabba, dove vederla utilizzare la sua frusta sarà un vero spettacolo.



WICKET THE EWOK

Wicket è effettivamente una piccola palla di pelo, ma (provenendo dalla luna di Endor) è il personaggio più consigliato quando si tratta di arrampicarsi sugli alberi, anche se le sue frecce non sono proprio l'arma più efficiente che abbiamo a disposizione.



SUPER NES

JVC

SVILUPPATORI: LUCASARTS

SPARATUTTO-PIATTAFORME

92

▲ E' stata migliorata rispetto ai precedenti episodi.

92

▲ John Williams ci ha messo sicuramente le mani...

91

▲ Ottima la possibilità di usare più personaggi.

88

▲ Un po' troppo facile da finire a causa delle password...
... ma potrete sempre non usarle.

91

▲ La forza sarà sempre con voi...

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

BONKERS

Ci risiamo, un altro eroe della Walt Disney esce dal mondo dei cartoni animati per entrare in quello dei videogiochi. Preparatevi alla fredda cronaca...

In un paese come un altro, alcuni dei tanti ladri hanno rubato tre oggetti preziosissimi. A Bonkers, un gatto poliziotto, è toccato il compito di recuperare la refertiva e catturare i malviventi. A me,

cini che mi facevano correre più veloce. Alla fine del primo stage ho trovato un essere molto grande, che per un momento mi ha spaventato, ma che un minuto dopo era morto e sepolto. Infine è successa una cosa incredibile: potevo scegliere lo stage successivo tra i tre disponibili, dopo i quali avrei potuto guadagnare l'accesso del palazzone centrale. Purtroppo non vi posso dire come è andata a finire perché devo scrivere il commento, ma sappiate che non è stato una gran fine...



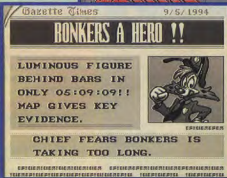
Una delle abilità del simpatico poliziotto è quella di correre velocemente e travolgentemente.

Carino come stand-by, nevero?

Il primo boss è questo fantasma che si diverte ad animare gli oggetti della stanza.



Forse era meglio evitare di entrare in contatto con l'insegna di questo negozio per cani!



La stampa è molto attenta alle retate della polizia.

invece, è toccato il compito di impersonare il micio per raccontarvi i pregi e i difetti del gioco. Appena aperto gli occhi, mi sono trovato in uno strano mondo bidimensionale, all'interno del quale animali e og-

getti cercavano di darsi addosso con una certa foga: a me non è rimasto altro che usare la corsa con i ruzzolamenti alternati ai salti in testa. Nel breve volgere di alcuni secondi, mi sono accorto di essere nuovamente in un platform (che barbal). Lo so che basterebbe questo e le foto per farvi capire com'è il gioco, ma il dovere mi impone di scriverlo, quindi... Dopo varie peripezie, mi sono accorto di avere delle bombe e ho cominciato a fare il bambino, lanciandole addosso a tutti e a tutto. Proprio come un bambino, mi sono poi accorto che erano contate e che io le avevo sprecate tutte, ma con un po' di fortuna ho potuto rifare il pieno. Quindi le ho scagliate contro i mostri più cattivi e contro i paloncini, dai quali uscivano poi dei bonus e dei peperoni-

SI RINGRAZIA COMPUTER LAND PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

Premetto di non essere un estimatore dei cartoni della Disney e di non aver mai sentito parlare di 'sto Bonkers prima d'oggi, ma francamente quello che ho visto non me ne ha fatto certo vergognare. Non intendo dire che il gioco sia brutto. Per grafica, suono e giocabilità il gioco non presenta nessun tipo di problema. La verità è che questo è un gioco privo di sapore: poco dolce per essere buono, poco amaro per essere cattivo. Insomma, il gioco e' come l'acqua: non sa di niente, ma qualcuno potrebbe non farne a meno. Giudizio critico: un giochino per un bambino!

ANTONIO LOGLISCI

PIATTAFORME

SUPER NES

GIOCABILITÀ 80

GRAFICA 80

LONGEVITÀ 69

SONORO 76

72

GIUDIZIO GLOBALE

CAPCOM



MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

PER I TUOI ORDINI
TEL. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

Super Nes USA	L. 249.000
Super Famicom	L. Telefono
Sper Nes Ita + Game	L. 279.000
Super Gameboy Ita	L. 119.000
Joi Pad Enforcer 1	L. 49.000
Joi Pad Enforcer 2	L. 59.000

NOVITÀ SUPERNES/FAMICOM

Balls	L. 109.000
Batman the Animated S.	L. 129.000
Bank's Adventurs	L. 129.000
Bankers	L. 119.000
Bubsy 2	L. 129.000
Crazy Chase	L. 109.000
Demon's Crest	Telefono
Donkey Kong Country	Telefono
Double Dragon 5	L. 129.000
Dragon Ball 2 3	L. 149.000
Dragon View	L. 129.000
Eartworm Jim	L. 139.000
Espn Baseball	L. 119.000
Final Fantasy 3	L. 139.000
Flinstones the Movie	Telefono
Great Circus Mystery	L. 119.000
Illusion of Gaia	L. 129.000
Indiana James G. Adv.	Telefono
Jungle Strike	L. 119.000
Jurassic Park 2	L. 129.000
Lemmings 2	L. 139.000
Lion King	Telefono
Mocig Boy	L. 129.000
Maximum Carnage	L. 129.000
Micro Machine	L. 119.000
Might Max	L. 99.000
Nosterate	Telefono
Pacman 2	L. 99.000
Pitfall	L. 139.000
Power Instinct	Telefono
Rider's Spirit	L. 129.000
Samurai Spirit	L. 149.000
Shaq Fu	L. 139.000
Shounen Ninja Souke	L. 149.000
Sparkster	L. 109.000
Street Racer	Telefono
Super Family Circus	L. 139.000
Super Morph	L. 109.000
Super Return of Jedi	Telefono
Topolinomania	Telefono
Troy Aikman	L. 129.000
Vortex	L. 139.000

I RICHIESTISSIMI

Batman Returns	L. 75.000
Battletoads VS Double D.	L. 109.000
Choplifter 3	L. 109.000
Clay Fighter	L. 109.000
Clay Mates	L. 109.000
Dragon	L. 119.000
Eek the Cat	L. 109.000
Fatal Fury 2 Special	L. 139.000
Fifa Int. Soccer	L. 95.000
Joe e Mac 3	L. 99.000
Jungle Book	L. 119.000
Mega Man X	L. 119.000
Mister Nuntz	L. 129.000
Mortal Kombat 2	Telefono
NBA Jam	L. 119.000
Ran Ma 1/2 3	L. 139.000
Rock Roll Racing	L. 109.000
Secret of Mana	L. 129.000
Sensible Soccer Int. Ed.	L. 119.000
Stunt Race FX	L. 149.000
Super Bomberman 2	L. 119.000
Super Empire Strikes Back	L. 139.000
Super Star Wars	L. 129.000
Super Battle Tank 2	L. 109.000
Super Metroid	L. 119.000
Super Street Fighter 2	L. 129.000
Tetris 2	L. 119.000
Turn and Burn	L. 109.000
Young Merlin	L. 99.000
World Cup USA 94	L. 129.000

LE OFFERTISSIME

Addams Family 2	L. 69.000
Asterix	L. 59.000
Axelay	L. 69.000
Equinox	L. 79.000
Flashback	L. 59.000
Goof Troop	L. 69.000
Mech Warriors	L. 89.000
Parodius	L. 69.000
Sensible Soccer	L. 59.000
Sky Blazer	L. 89.000
Spiderman X Men	L. 89.000
Sunset Riders	L. 89.000
Super Bomberman	L. 59.000
Zombie ate my Neighbors	L. 89.000

GAME BOY

Game Boy + Tetris	L. 139.000
Alien 3	L. 39.000
Adventure Island 2	L. 69.000
Asterix	L. 59.000
Bionic Commando	L. 59.000
Bank's Revenge	L. 69.000
Centra Alien Wars	L. 69.000
Darwin Duck	L. 49.000
Dankey Kong	L. 69.000
Jordan Bird	L. 49.000
Yogi	L. 69.000
Mega Man	L. 49.000
Mega Man 5	L. 69.000
Mickey's ultimate Challenge	L. 69.000
Mortal Kombat 2	L. 79.000
Power Rangers	L. 69.000
Robocop VS Terminator	L. 69.000
Star Wars	L. 59.000
Warrioland	L. 69.000
World Cup	L. 49.000

DISPONIBILI
TOPOLINOMANIA
DEMON'S CREST

OFFERTA
SPEDIZIONI
L. 5.000 per posta
L. 10.000 per corriere

PLAYMASTER

stro telefono con una disco e ha messo un lucchetto per prevenire una bolletta telefonica da paura? Non disperate e fate quanto segue: alzate la cornetta e componete il numero utilizzando i due pulsantini bianchi che normalmente servirebbero per attaccare. Se per esempio dovete fare il numero 161, premete una volta i pulsantini, aspettate mezzo secondo, premeteli sei volte, aspettate ancora e premeteli una volta. Potrete così comporre qualsiasi numero, ricordandovi che lo 0 si otterrà premendo dieci volte. I più curiosi potranno provarci anche con i modelli telefoni utilizzando sempre il tasto per attaccare e vincere scommettendo che è possibile telefonare a una qualsiasi persona senza toccare i tasti numerici. Se siete a conoscenza di trucchi simili, ormai la rubrica la conoscete e così pure l'indirizzo che ripeto per scrupolo:

TRUCCHI E SEGRETI

3DO

ANOTHER WORLD

Anche qui vi diamo l'elenco completo delle password... ehm scusate, password:

LDKD-Level 1
HTDC-Level 2
CLLD-Level 3
LBKG-Level 4
XDDJ-Level 5
FXLC-Level 6
KFRK-Level 7
KLFB-Level 8
BFLX-Level 9
BRTD-Level 10
TFBB-Level 11
TXHF-Level 12
CKJL-Level 13
LFCK-Level 14



CVG-Playmaster
Gruppo Editoriale Jackson,
via M. Gorki, 69,
20092 Cinisello Balsamo, MI

a cura di GABRIO SECCO

3DO

THE HORDE

Se volete gustarvi le bellissime sequenze full motion video senza giocare, ecco quello che dovete fare: nel gioco tenete premuti SU, A e B, poi premete P. Mentre siete in pausa, premete DE-STRA, A, SINISTRA, SINISTRA, A SU e B. Premete P per skippare la scena.



SUPER NES

STUNT RACE FX

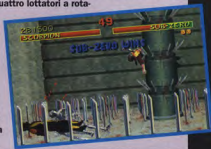
Se desiderate un avversario computerizzato nel Battle Tax, iniziate il gioco come al solito, ma non toccate i pad e dopo un po' il computer piloterà l'auto avversaria. Inoltre se premerete durante una gara L, R e SELECT otterrete una nuova prospettiva diagonale.



SUPER NES

MORTAL KOMBAT II

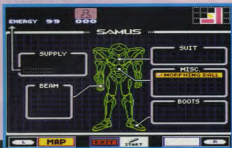
Accendete la console tenendo premuti L e R e START. Nella schermata dell'Acclaim appariranno Kintaro e Shao Kan. Continuate a tenere premuti i tre tasti e potrete giocare uno contro l'altro con quattro lottatori a rotazione. Inoltre nello schema di selezione dei personaggi premete velocemente GIU', SU, DE-STRA, SU, SINISTRA, SELECT. Poi scegliete pure il personaggio. Ora battere il computer sarà uno scherzo da ragazzi!



SUPER NES



pling beam nei pannelli elettrici laterali. In questo modo dovrete riuscire ad eliminarlo.



SUPER METROID

Se avete raggiunto la fine del Maridia Stage dovrete avere problemi ad ammazzare il boss Dorigon. Il modo migliore è quello di lasciare che ci catturi, per poi spargli i grap-

SUPER NES

JUNGLE BOOK

Quando appare il logo della Virgin, premete SU, SU, SU, B, B, Y, Y, SELECT, SU, GIU', SINISTRA, DESTRA, B, SU e Y. Dovreste sentire un rumore e nello schermo delle opzioni dovrete trovare in più il cheat.



SUPER NES

KING OF DRAGONS

Per poter scegliere lo stesso personaggio, quando appare il logo Capcom premete GIU', R, SU, L, L, Y, B, X, A. Lo schermo lampeggerà di blu se avete fatto le cose per bene.



SUPER NES

MUSCLE BOMBER

Cuzzatevi un po' di mosse speciali:

Personaggio	Ring Move	Grab Move
Kimala (Jumbo)	I, GI, GA, A, attacco	S, G, A e attacco
Colt (Gunloc)	Attacco rapido (Sonic Fists)	S, SA, A e attacco (Gut crush)
Zalazof (Biff)	Come Colt (Sonic Fists)	Come Colt (Gut crush)
Budo (Oni)	Premete attacco e salto insieme (Spin Attack)	Rotazione a 360 e Salto insieme (Neck Ringer)
Titan	I, GI, G, GA e attacco (360 sweep)	GI, G, S e attacco (Back Breaker)
Stinger	I, GI, G e attacco (Comet)	GI, G, S e attacco (Headnall)
Haggar	attacco e salto insieme (Double Lariat)	Giro a 360 e attacco e salto insieme (360 Piledriver)
Gomes (Rasta)	attacco rapido (Jungle Punch)	G, S e attacco (Jungle Fever)
Astro (Scorpion)	G, S e attacco e salto (Hand Spin Attack)	G, S e attacco (Spin Attack)



SUPER NES

SUPER SOCCER

Giocate in due e scegliete la prima squadra con il joystick 1. Scegliete poi la seconda tenendo premuto B, SELECT, START.

Apparirà un omino con maglietta e pantaloncini neri che corre e la scritta Nintendo in basso. Ora potrete giocare con la Nintendo Team, dotata, fra l'altro, di un portiere praticamente imbattibile.



AMIGA

BENEFACOR

Un gioco che ricorda alla lontana Flashback: ecco una bella selezione di password.

UNDERWORLD LEVELS

- 1 AFRAID OF FUNGLES: 3MQLGPQLGQ
- 2 TRICK JUMPING: 3213J2HPQL
- 3 KEEP YOUR FEET DRY: 3MQL4PSNQR
- 4 SILENTS: 3NQL2Q4JC4
- 5 RELEASE ORDER: 3NQLGQQLGQ
- 6 TROUBLESHOOTING: 6NB3JN3PQ5
- 7 TUM, RUN, TUM: 3LQLN4T4QR
- 8 FOLLOW THE SIGNS: 3MQQM5MM3Q
- 9 LET'S ROLL 14QHNVPQM5

TOMBS OF TERROR

- 10 DOUBLE TROUBLE: 3CQMGMQMQ
- 11 MIND THE FLAMES: 1MQDRPPCQ4
- 12 SWITCH-0-MANIA: 3V13FF2MJJ
- 13 A MOTHER OF A BLOW: QPHDJ5GMV
- 14 GREED WASTES TIME: 3NQLQQLLQ
- 15 HANG TOUGH QBB1PBCBQC
- 16 LEMMING?: M2CNBFBM12
- 17 ORDER IS CRUCIAL: MMQPGPQPGP
- 18 EASY JUMPING: MG3QMKG5Q54

TREETOP RESCUE

- 19 BOUNCY BOUNCY: MMQP4SRQR
- 20 UNREACHABLE: MD1M1D1M1D
- 21 THE FOG THAT BE: MX3QGLFND3
- 22 THE BUNGEE TRAP: MF1MJFHTQM
- 23 DOWN 'N' LOAD: MF1M2FFRQK
- 24 BRING DOWN YOUR AXE: M6KRJN3PHL
- 25 FLATBACK ACTION: M4KRLTLSM5
- 26 RUNNING COLOUR: M2QQR3PPQH
- 27 FENNEL JUNGLE: MMQPSP4NQJ
- 28 WEIGHTWATCHERS: MNQP3QSRKS



MEGA CD

THUNDERHAWK

Un cheat che vi dà armi e armature infinite per uno dei più bei giochi su Mega CD. Mentre giocate mettete in pausa e premete SU, DESTRA, SINISTRA e GIU'.



SUPER NES

HYPERZONE

Per ottenere il Sound Test, nello schermo dei titoli tenete premuti L e R e premete START.

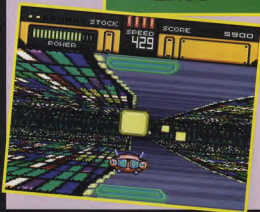
HYPER ZONE

SOUND TEST

MUSIC 13

▶ SOUND 21

EXIT



SUPER NES

OPTIONS

FIELD MAP 10

PASSWORD, PHTN
SOUND STEREO

EXIT



METAL MARINES

Password? Sì, grazie.

PNTM-FIELD MAP 1
HBBT-FIELD MAP 2
PCRC-FIELD MAP 3
NWTN-FIELD MAP 4
LSMD-FIELD MAP 5
CLST-FIELD MAP 6
JPTR-FIELD MAP 7
NBLR-FIELD MAP 8
PRSC-FIELD MAP 9
PHTN-FIELD MAP 10

RNS-FIELD MAP 11
RNSN-FIELD MAP 12
ZDCP-FIELD MAP 13
FKDV-FIELD MAP 14
YSHM-FIELD MAP 15
CLPD-FIELD MAP 16
LNVV-FIELD MAP 17
JFMR-FIELD MAP 18
JCRY-FIELD MAP 19
KNLB-FIELD MAP 20



MEGA DRIVE

BALLZ

Vi diamo un bel po' di mosse di questo insolito picchiaduro di cui abbiamo anche organizzato un torneo all'ultima edizione di Giokando.

A=Avanti I=Indietro S=Su G=Giu' D=Destra

YOKO

Gamma Spin Attack: D, S, S

Pole Swing: D, D, Si, I, S

Swing: C, S

Taunt: D, D, D

TURBO

Charging Flip Kick: D, D, D

Hover: C, B+C

Spinning Pile

Driver: C, A+B

Taunt: I, D, S+A

TSUNAMI

Karate Chop: S,

D, A

Sumo Splash:

C, A+B

Meditate: S,

S, C

Taunt: I, D,

S+A

KRONK

Flying Down Spear: C, G, G

Looper Loogie: I, S, A

Flying Phlegm: I, D, A

Taunt: I, G, A

DIVINE

Spin: I, S, A

Head Scissors:

A, A, A

Opera: C, G, S

Taunt: I, D,

S+A

CRUSHER

Ground Slam:

S, G, A

Wind Up Kick:

I, I, B

Horn Throw:

I, S, A+I, D, A

Taunt: I, D, S+A

BRULSER

Cannonball: C, G, G

Cyclone: D, G, I, S, A

Jumping Jacks: S, G, S, G

Taunt: A+B+C

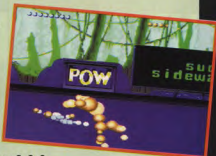
BOOMER

Handstand Kick: I, I, DG, D, D, B

Self Destruct: D, G, I, S, A

Head Bowling: I, D, B

Taunt: I, G, S+A



Visto che da questo mese mi prenderò una lunga vacanza a spese dello stato, vorrei cogliere l'occasione per salutare e ringraziare tutti quelli che nel corso di un anno hanno contribuito a questa rubrica, spedendo trucchi o telefonando per comunicarli. Saluto anche tutte le persone (e sono molte) che hanno telefonato all'Hot Line anche solo per scambiare due chiacchere sul loro gioco preferito o per darci consigli e suggerimenti per migliorare la rivista. Continuate così ragazzi!!!

**PUOI ENTRARE
NELL'ORBITA
DI CVG
NON SOLO
COL 20%
DI SCONTO
MA ANCHE CON
LA T-SHIRT
DI MORTAL KOMBAT®
IN REGALO.**

**20%
SCONTO**



Il modo più sicuro per entrare nell'orbita di CVG è quello di avere tutti i numeri. Il modo più sicuro per averli è quello di fare

L'ABBONAMENTO annuale. E

il modo più sicuro per farlo è adesso. Infatti oltre al 20% di sconto avrai la T-shirt

Mortal Kombat® in omaggio.

11 numeri ti costeranno

L. 44.000 invece di L. 55.000

con un risparmio di L. 11.000.

Per abbonarti compila e spedisce la cartolina allegata oppure telefona alla segreteria

abbonamenti dal Lunedì al

Venerdì dalle

9.30 alle 12.30 e



dalle 14.30 alle 16.30. Prima ti abboni e prima entri nell'orbita di CVG.



GRUPPO EDITORIALE
JACKSON

IL NUMERO UNO NELLE RIVISTE SPECIALIZZATE.

K I L L E D G A M E S

ZED BLADE

(NMK 1994)

Se passate dalle parti di Milano vi potrebbe capitare di entrare in una sala giochi e di vedere un videogioco dalla classica fisionomia dello shoot 'em up incorniciato in un "Sedicioni!" (un mobile pronto-scheda con monitor panoramico). Chi di voi potrebbe quindi immaginare che si tratti di un gioco per Neo-Geo, visto che Zed Blade non è "targato" SNK? Eppure è vero: tra l'altro di ZB era stata distribuita una prima campionatura prima delle vacanze estive, ma solo adesso sta iniziando la vendita vera e propria, e devo dire che questo gioco sta andando veramente a ruba! A riprova di ciò, per permettervi di fare questa recensione, il distributore Neo-Geo della Lombardia ha dovuto far rientrare da un noleggiatore una cartuccia per due giorni!

ALLA SCOPERTA DEL SISTEMA SOLARE.

Zed Blade non ha una particolare trama, e anche se ce l'avesse non sarebbe importante. Quel che importa, invece, è che possiamo impersonare tre diversi piloti, ognuno in possesso di un aereo

con velocità differenti (il più lento ha un "bonus" di una bomba in più), e poi che esiste l'opportunità di scegliere l'armamento di cui dotare il nostro trablucolo. Ci sono infatti tre tipi di sparo anteriore, tre posteriori e tre missili. Facendo un rapido calcolo, abbiamo quindi ben 81 diverse combinazioni possibili! Questo già vi dà un'idea sulla longevità del gioco... e se poi aggiungo che le varie combinazioni determinano anche il punteggio che si ottiene sparando, potete ben capire quanto possa diventare intripante questo gioco. ZB si articola in otto stage che ci portano attraverso il sistema solare, dalla Luna a Marte, a Giove, sino a giungere alla zona delle Valkyrie, in cui si raggiunge l'apice della perfidia in questo genere, con un assalto dei nemici veramente irrefrenabile. Il boss finale è una sorta di capocannoniere, che ci rincorre con l'energia del suo cervello, materializzata sotto forma di dischi bluastri. Ma tutto il gioco è pieno zeppo (peggio di un "panino alla burna") di creature stravaganti, e quel che è più bello è che ogni stage ne presenta di nuove e di più bellicose. Un'altra particolarità di ZB è che oltre ai due spari anche la potenza delle bombe è incrementabile, per giungere ad una specie di ondata che ripulisce letteralmente lo schermo. Insomma, chi è patito degli shoot 'em up non può lasciarsi sfuggire Zed Blade: la sfida è aperta, e Arcade Highscores aspetta i vostri punteggi (sempre che riusciate a battere i miei!).



Il menu principale di ZB: è qui che si decide il destino della vostra partita! Quello scelto è l'equipaggiamento consigliato per iniziare la vostra avventura (naturalmente lo uso un altro, per fare più punti...).

Il primo mostro è tutto fuoco e niente arrostito: basta sparare velocemente per eliminare gli aerei nemici prima che vi sparino contro.



Un abbigliamento particolarmente spicciolato: astronave veloce, sparo "avvolgente" sia davanti che dietro e missili diagonali.



Attenti ai proiettili galeotto, altrimenti è come se gettaste alla "rucola" l'omino (1up) extra!



CONSOLE
GENERATION

VIRTUA FIGHTER

su Saturn



GRAZIE

a tutti i guerrieri

che hanno partecipato al

1° GRANDE TORNEO DI VIRTUA FIGHTER

... ci vediamo presto per una nuova grande sfida

BOWLING DEI FIORI

DALLE 15⁰⁰ ALLE 2⁰⁰

Via Renzo e Lucia, 4 (MM2 - Famagosta) - Milano - Tel. 84 35 728

BOWLING STUDENT PERFORMANCE





Un mostro di passaggio del quarto stage... quanta fatica per conquistarsi la "P" che incrementa la potenza dello shot!

Loki ha appena dato una ripassata a Charlotte (guardate i bonus in circolazione), ma non è ancora contento e parte con un'altra bordata!



Big Bill (boss finale del sesto stage) sta mandando un "cesto di arance" a Charlotte... accuratamente ordinate!



Passaggio millimetrico alla IUR in mezzo al bordo del settimo stage! Eh, quando vedo uno sparattuto a scorrimento orizzontale divento una bestia!



Non preoccupatevi, l'Insane Ship non è quella che vedete sullo sfondo... almeno per il momento!

Eh, beh... così dicevamo prima? Questo stage non promette niente di buono!



"Ma dove volevi andare? Non lo sai che io sono il mega-super-geo-boss di tutte le galassie?!"



La missione è completata: puoi tornare alla base a gustarti i "titoli di coda"!

SI RINGRAZIA MONDIAL GAMES
PER AVERCI FORNITO IL GIOCO

SPECIALE DARKSTALKERS

Va bene, lo so che non ho ancora fatto la recensione di questo nuovo picchiaduro della Capcom, ma non credo che vi possiate arrabbiare se la salto e passo direttamente al "nocciolo" della questione, cioè un bell'elenco delle mosse a disposizione. Inoltre vi confesserò che io Darkstalkers ho avuto modo di provarlo già a fine luglio e non mi dispiaceva, proprio perché è diverso rispetto ai classici picchiaduro. Ma l'accoglienza del pubblico forse proprio per questo è stata tiepida, almeno se rapportata a ciò che successe con Street Fighter 2. Se a questo aggiungiamo un

prezzo della scheda piuttosto elevato, potete capire come mai la diffusione di questo gioco non sia ancora veramente decollata: questi i motivi che mi hanno spinto a lasciar perdere l'argomento. Questo speciale vuol essere quindi più che altro illustrativo, stimolandovi a provare tutte le mosse e magari a scoprirne qualcuna nuova. Vi ricordo soltanto che i personaggi sono dieci, tutti guerrieri della notte; naturalmente il più "longevo" risulta essere la mummia, che risale addirittura al 2664 prima di Cristo, ma anche il Vampiro non scherza molto, essendo del 1483!



DEMITRI:

Basso, diag, basso avanti, avanti + pugno.
Avanti, basso, diag, basso avanti + pugno.
Basso, diag, basso indietro, indietro + calcio
Giro completo + pugno.
Basso, avanti, diag, basso avanti + tre pugni.



VICTOR:

basso, diag, basso sinistra, indietro + pugno.
Basso, diag, basso indietro + pugno.
Basso, diag, basso indietro + calcio.
Indietro, avanti + pugno.
Indietro, avanti + calcio.



Basso, alto + calcio.
Avanti + pugno.
Basso, alto + pugno.
Basso, diag, basso avanti, avanti+calcio.
Giro completo + 3 pugni.
Basso, alto + pugno.
Indietro, avanti + 3 pugni.
Giro completo + pugno.
Basso, avanti, diag, basso avanti + tre pugni.

RAPTOR:

Basso, diag, basso indietro + calcio.
Basso, alto + calcio.
Indietro, diag, basso indietro, basso, diag, basso avanti, avanti + calcio.
Basso, basso avanti, avanti + pugno e diag, alto avanti + pugno.
Avanti, diag, basso avanti, basso, diag, basso indietro, indietro + calcio.
Avanti, indietro + 3 pugni.



MORRIGAN:

Basso, diag, basso avanti, avanti + pugno.
Alto, diag alto avanti + pugno.
Avanti, basso, diag, basso avanti + pugno.
Pugno + basso, diag, basso indietro, indietro + calcio.
Avanti, diag, basso avanti, basso, diag, basso indietro, indietro + pugno.
Avanti, diag, basso avanti, basso, diag, indietro, indietro + 2 calci.





flycom s.r.l.

V.I.E. MEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)
C.F. P.I. 02276880960 - ISC. TRIB. MONZA N°50914
C.C.I.A.A. N°11407688 - MILANO
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

Vendita per corrispondenza
Tel. 039 - 6082088

Tutti i prezzi sono iva compresa

PREZZI PAZZI, PAZZI!!!

RAZZI!!! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!!

CONSOLE MD.2 + JOYPAD	219.000
CONSOLE MD.2 + GIOCO	239.000
JOYSTICK PRO 5* 6 TASTI LARGE	78.000
JOYSTICK 6 TASTI FIGHTER 1	38.000
JOYPAD PRO 4* 6 TASTI (3+3)	29.000
JOYPAD 6 TASTI FIGHTER 2	35.000
--- GIOCHI MEGADRIVE USA - JAP - ITA ---	
ALIEN 3	*47.000
ALISA DRAGON	*37.000
ALTERED BEAST	*42.000
ANOTHER WORLD	*47.000
ARIEL LA SIRENETTA	*42.000
ART OF FIGHTING	*79.000
BATMAN RETURNS	*47.000
BATTLECASTS	*47.000
BLADES VENEGIANCE	*47.000
CAPTAIN AMERICA	*47.000
CHAKAN	*37.000
CHIKI CHIKI BOY	*47.000
CRUE-BALL	*37.000
CYBORG JUSTICE	*47.000
DASHIN DESPERADOS	*39.000
DAVID ROBBASKET	*47.000
DAVIS CUP TENNIS	*42.000
DINO DINI SOCCER	>Telefonale
DJ-BOY	*37.000
DRAGON alias BRUCE LEE	>Telefonale
EARTH WORM JIM	>Telefonale
EX MUTANTS	*42.000
FFA INTERNAT.SOCCER 2	>Telefonale
FFA SOCCER	*86.000
FLUKI	*37.000
FUNSTONES	*42.000
G-LOC	*42.000
GHOST N GHOULS	*37.000
GLOBAL GLADIATORS	*47.000
GUNSTAR HEROES	*69.000
HARD DRIVING	*42.000
INTERNATIONAL EUGBY	*47.000
JAMES BOND 007	*42.000
KICK OFF 3	>Telefonale
KID CHAMALEON	*47.000
LAST BATTLE	*37.000
LOTUS TURBO CHALL.	*42.000
MICROMACHINES 2	>Telefonale
MUTANT LEAGUE HOCKEY	*42.000
NBA LIVE'95	>Telefonale
PREDATOR 2	*42.000
RISE OF THE ROBOTS	>Telefonale
SHAQ-FU	>Telefonale
SIMPSONS	*42.000
SIMPSONS & KNUCKLES	>Telefonale
SPLATTERHOUSE 2	*37.000
SUPER KICK OFF	*52.000
SUPER STREET FIGHTER	*139.000
TALESPIR	*42.000
TERMINATOR 2	*47.000
THE LION KING	>Telefonale
TRUE LIES	>Telefonale
TWO CRUDE DUDES	*42.000
URBAN STRIKE	*119.000
VIRTUAL PINBALL	*52.000
WINTER OLYMPIC	*52.000
WONDER BOY in M.W.	*37.000
ZOOKA	*37.000
ALTRE NOVITA IN USCITA???	>Telefonale

MD*TAZMANIA	39.000	MD*W.F.R. RUMBLE	59.000
MD*MICKEY&DONALD	55.000	MD*JAMES POND 3	29.000
MD*ROBOCOP INTER.	59.000	MD*ATTAC CHOPP	36.000
MD*NBA JAM	69.000	MD*S.MONACO GP2	39.000
MD*STREET FIGHT 2	79.000	MD*HOLIF BOXING	26.000
MD*ROKET KNIGHT	49.000	MD*MD KOMBAT	59.000
MD*STREET RAGE 3	79.000	MD*ETERNAL CHAM	69.000
MD*JAMES POND 3	36.000	MD*CAPT.PLANET	36.000

PREZZI PAZZI ***

GG*STREET RAGE 2	39.000
GG*NBA JAM	49.000
GG*EGG DIZZY (3+1)	39.000
GG*MD KOMBAT	49.000
GG*ROAD RUSH	39.000

PREZZI PAZZI ***

SN*RUSHIN BEAT 3	59.000
SN*NBA JAM	69.000
SN*SUPER METROID	69.000
SN*F-ZERO	49.000

PREZZI PAZZI ***

MS*ALADDIN	45.000
MS*SONIC'S CHAOS	40.000
MS*PR. OF PERSIA	34.000
MS*JURASSIC PARK	45.000
MS*TOPOLINO 2	40.000

PREZZI PAZZI ***

SN*FATAL FURY 2	69.000
SN*MUSCLE BOMBS	69.000
SN*MD KOMB.	69.000
SN*W.F. ROYAL RU.	59.000

GAME GEAR + GIOCO	185.000
MASTERGEAR CONVERTER	29.000
LENTE GAME GEAR	29.000
GIOCHI GAME GEAR NOVITA?	
>TELEFONA-TELEFONA-TELEFO	
----- GIOCHI MASTER SYSTEM -----	
ASTERIX	*42.000
BUGGY RUN	*39.000
CALIFORNIA GAMES 2	*38.000
CRUICK ROCK 2	*42.000
COOL SPOT	*42.000
DESERT STRIKE	*39.000
DRACULA	*38.000
FLASH	*38.000
GHOLDS N GHOST	*29.500
GOLDEN AXE	*29.500
GP RIDER MOTO	*38.000
INDIANA JONES	*38.000
MASTER OF COMBAT	*39.000
MS.PACMAN	*38.000
OUTRUN EUROPA	*29.500
PACMANIA	*29.500
PGA TOUR GOLF	*42.000
PI TIGHTER	*38.000
PREDATOR 2	*38.000
RENEGADE	*29.500
RTORNO AL FUTURO 3	*38.000
ROAD RUSH	*42.000
ROBOCOP vs TERMINATOR	*42.000
SIMPSONS	*38.000
SONIC 2	*42.000
SPIDERMAN	*29.500
STAR WARS	*42.000
STREET OF RAGE 2	*42.000
SUPER MONACO GP.2	*38.000
SUPER OFF ROAD	*39.000
SUPERMAN	*38.000
TECNO WORLD CUP	*42.000
WINTER OLYMPICS	*42.000
WONDERBOY in M.W.	*29.500
----- GIOCHI SUPER NINTENDO -----	
CONSOL 3.NINTENDO+GIOCO	239.000
JOYPAD PRO-4 TURBO	29.000
JOYSTICK PRO-5 (6 TASTI)	79.000
JOYSTICK SUPER-1	49.000
ALL AMERICAN FOOTBALL	*59.000
COOL SPOT	*59.000
DONKEY KONG COUNTRY	>Telefonale
DRAGON	*139.000
EARTH WORM JIM	>Telefonale
GODS	*59.000
KING OF DRAGON	*79.000
LAWNOWER MAN	*59.000
MICROMACHINES	>Telefonale
SECRET OF MANA	>Telefonale
SHAQ-FU	>Telefonale
SOCCER KID	*59.000
STREET FIGHTER 2 TURBO	*75.000
SUPER TURRICAN	*59.000
T.2 ARCADE GAMES	*59.000
TAZMANIA	*59.000
THE LION KING	>Telefonale
TOTAL CARNAGE	*59.000
WING COMMANDER 2	*59.000
ALTRE NOVITA IN USCITA???	>Telefonale



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

GAME BOY

SUPER NINTENDO

SEGA

GAME GEAR

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

ANAKARIS:

Basso, diag. basso avanti + calcio.
Avanti, diag. basso avanti, basso, diag. basso indietro, indietro + pugno.
Avanti, indietro, avanti + pugno.
Calcio medio + pugno potente + basso + calcio potente + pugno medio.



JON TALBAIN

Indietro, diag. basso indietro, basso, diag. basso avanti, avanti + calcio.
Basso, diag. basso avanti, avanti + pugno.
Indietro, avanti + pugno.
2 volte indietro + calcio.
Diag. basso avanti, basso, diag. basso indietro, indietro + calcio.
Diag. basso avanti, basso, diag. basso indietro, indietro + calcio.
Avanti diag. basso avanti, basso + 3 pugni.
Avanti, diag. basso avanti, basso + 3 calci.



BISHAMON

Indietro, avanti + pugno.
Indietro, diag. basso indietro, basso, diag. basso avanti, avanti + pugno.
Basso, diag. basso indietro, indietro + pugno.
Basso, diag. basso avanti, avanti + pugno.
Alto, diag. alto avanti, avanti + pugno.
Avanti, basso, diag. basso avanti, + pugno.
Avanti, diag. basso avanti, basso, diag. basso indietro, diag. basso avanti + pugno.
Avanti, diag. basso avanti, basso, diag. basso indietro, indietro + pugno.



SASQUATCH

Indietro diag. basso indietro, basso, diag. basso avanti, avanti + pugno.
Avanti, basso, diag. basso avanti + calcio.
Basso, basso + 3 pugni.
Avanti, diag. basso avanti, basso + pugno.
Basso, diag. basso indietro, indietro + pugno.
Giro completo + calcio.
Indietro, diag. basso indietro, basso, diag. basso avanti, avanti + tre pugni.



RIKUO

Basso, diag. basso avanti, avanti + pugno.
Avanti, basso, diag. basso avanti + pugno.
Basso, alto + calcio.
Avanti, diag. basso avanti, basso, diag. basso indietro, indietro + calcio.
Avanti + pugno oppure indietro + pugno.
Indietro, diag. basso indietro, basso, diag. basso avanti, avanti + pugno.
Basso, diag. basso indietro, diag. alto indietro + pugno.



FELICIA

Avanti, diag. basso avanti, basso, diag. basso indietro, indietro + pugno poi pugno a ripetizione.
Indietro, diag. basso indietro, basso, diag. basso avanti, avanti + pugno poi ancora pugno.
Indietro, basso, diag. basso indietro + calcio.
Avanti, diag. basso avanti, basso, diag. basso indietro, indietro + calcio.
Basso, diag. basso avanti, indietro, diag. basso indietro, basso + 3 pugni.



Ieri gli unici...

...oggi i primi

Computer Land

SEDE SPEDIZIONI : Via IV Novembre, 46 Cassano Magnago (VA)

TEL. 0331 / 204074 - 0331 / 281343

NUOVA APERURA: COMPUTER LAND 3, Via XXV APRILE, BESOZZO (VA)

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

NOVITA' Super Famicom & Super Nes

Donkey Kong C. 32Bit
Indiana Jones G. Adv.
Wolverine: X-Men Tale
Pac Man2: New Adv.
Dragon Ball Z 3
Power Instinct
Demons Crest
Flink
Death-Rel. Superman
S.Punch Out
ASP-Air Strike Patrol
Aertha 2
Star Gate
Aero The Acrobat 2
Mr Tuff
Street Racer
Starfleet Academy
Stargate
Rise Of The Robots
The Shadow
Indy Car Racing N.M.
Lord Of The Rings
Human Grand Prix III
Stone Protectors
The Lion King
Impos. Mission 2025
Sword World Stc 2
Super Drakhen
Undercover Cops
Dungeon Master II
Estpolis II
T-Flex
Silvester & Tweety
Nice The Shot
S.Turican 2
Experimental Surgeon

NOVITA' Sega Megadrive & Megadrive CD

View Point
Kartoon Kombal
Power Instinct
Red Zone
Micromachines 2
Pac Man 2 : New Adv.
Indy Car Racing N.M.
Animaniacs
The Lion King
Rainbow Island
Serious Soccer
ClayFighter
M.S. Frankenstein
Boogerman
Tiny Toon All Star
The Lawnmowerman
Shaq Fu
Earthworm Jim
Panorama Cotton
Flink
Hardcore
Rock'n Roll Racing
Return TFlo Zork CD
Gun Fighters CD
Nyst CD
Battlecorps CD
Novastorm CD
Battletech CD
Mr Tuff CD
Chuck Rally CD
Space Ace CD

NOVITA' PC Engine

Basted
Xak III
Pc Cocoron
Fatal Fury II Sp. AC
Strider AC
Dragon Ball Z
Salemnoon
Blood Gear
Chicky Chicky Boys
Starting Odyssey 2

NOVITA' Game Boy

Samurai Spirit
SD Fatal Fury 2
Yogi Bear
Race Days
I Puffi
Aladdin
Tasmania 2
Duffy Duck
Kick Off 3
Jurassic Park 2
Bomberman

NOVITA' Amiga IBM, CD 32, IBM-CD

Vasta Scelta
CD IBM X-Rated

BANDAI BA-X(cd)

Dragon Ball Z IV
Gundam
SailorMoon
Ultraman

L'unica Console con SOLO giochi di cartoni animati GIAPPONESI

SEGA 32 X

VIRTUA RACING DEL. DOOM
METAL HEAD
GOLF GREAT 36 H.
STAR WARS ARCADE
COLLEGE BASKET

STARRING FRED C. SH. OF ATLANTIS
COSMIC CARNAGE
S.MOTOCROSS
TEMPO
FAHRENHEIT

Dragon Lore

Demolition Man
Megarace
GEX
Theme Park
Striker
SUPER STREET FIGHTER II TURBO

3DO BIT 32

Orion Off Road
11Th Hour
Space Ace
Need Speed
Samurai Sh.
FIFA SOCCER
Eight Stick P.

NEOGEO CD SYSTEM

CD ROM UPDATE
Alien Vs Predator
Jaguar F1
Kasumi Ninja
Zool II
Bios Fear

Checked Flag 2
Ultra Vortex
D.Dragon V
Doom
Dragon

64 BIT

ATARI JAGUAR

NOVITA' Game Gear

Popeye's Beach Vol
Coca Cola Kid
Sonic & Tails 2
Gun Star Heroes
Chpfliter 3
Puyo Puyo II
Treasure Land
Datly Duck
J.League Soccer

NOVITA' Lynx

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

DISPONIBILE
SEGA CD X
E MEGAJET
(portatili)

Laser Active

Megadrive, MegaCD, MEGA LD
PC Engine, Duo, PC LD (tutto in 1)

SEGA SATURN

VIRTUA FIGHTER - GALE RACER-CLOCKWORK KNIGHT

SONY PLAYSTATION, NEC FX

Si eseguono modifiche universali per megadrive, megaCD,3DO...

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

CARTONI ANIMATI dei vostri eroi giapponesi :STREET FIGHTER, ART OF FIGHTING, FATAL FURY....(anche V.M.18, SPLATTER...), BALDIOS, GUNDAM, LAMU'Posters, CD Musicali dei Videogames, Gadgets, Modellini di Gundam, Street Fighter, Dragon Ball Z...

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO

NOLEGGIO IN LOMBARDIA



ARCADE

H I G H S C O R E S

Eccoti qua: dopo tre mesi, ecco che fa la sua ricomparsa la classifica dei punteggi ottenuti sui coin-op (e solo su quelli, anche se c'è ancora chi si ostina a mandarci record ottenuti su console o computer... sarà buono e non farò nomi, questa volta).

Partirò lo spazio è quello che è, ragione per cui ormai questo diventerà un appuntamento salutarissimo, a meno che non mi mandiate trecento record ogni mese. In questo periodo c'è stato un parziale risveglio generale, e in particolare è comparso un nuovo campione sulla scena videoludica: si tratta di Fabio "Gemin" Gemelli, un "ragazzo" di Forlì di 28 anni... vuoi vedere che ormai i veri campioni non si trovano più tra i giovanissimi...? Fabio ha ottenuto tempi di assoluto rilievo a Daytona USA, scalzando la sfida con i ragazzi di Vicenza (anche se lui ci gioca da maggio, mentre i vicentini hanno cominciato a settembre). Vi rammento che i punteggi (non è necessario che siano record assoluti, questa pagina serve a "comunicare" con gli altri giocatori) devono essere ottenuti con un solo gettone e con una sola partita contro il computer; ad esempio, se giocate in doppio 10 partite e poi finite contro il computer il record non vale. Bene, questo è tutto, e non mi resta che farvi il solito predicaZZa: sala giochi-gettone-record-(foto)-compilate l'apposita scheda (o una sua fotocopia)-mandatela al solito indirizzo:

ARCADE HIGHScores

CVG - Gruppo Edit. JACKSON
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello
Balsamo (MI)

a cura di Maurizio "IUR" Miccoli

AERO FIGHTERS

475.300 Federico Ortolani (CBC), Padova

ALIEN VS. PREDATOR

3.991.300 Gianmarco Fiori (BGF), Vicenza

ART OF FIGHTING (5 rounds)

(Ryo-level 6)

1.158.670 Giambartolomeo Roberto (SHW),
Tivoli (RM)

ART OF FIGHTING 2 (5 rounds)

(Takuma-level 4)

2.507.540 Giambartolomeo Roberto (SHW),
Tivoli (RM)

2.480.653 Mario Doddi (DRA), Tivoli (RM)

DAYTONA USA

(Beginner)

2' 18" 40 Fabio Gemelli (GEM), Forlì

2' 20" 29 Nicola Varini (K.S.), Vicenza
(Advanced)

2' 58" 26 Fabio Gemelli (GEM), Forlì
3' 00" 26 ?? ?? (BIT), Vicenza
(Expert)

3' 17" 23 Fabio Gemelli (GEM), Forlì
3' 24" 75 ?? ?? (BIT), Vicenza

FATAL FURY SPECIAL

(Jubel-Level 5)

1.728.800 Mario Doddi (DRA), Tivoli (RM)

(Kim-Level 5)

1.658.300 Gianluca Cipriani (GIA),

Tivoli (RM)

(Mai-Level 5)

1.925.300 Sabino Sinesi (SAB),

Tivoli (RM)

KING OF FIGHTERS '94

(Mexico-Level 8)

557.670 Sabino Sinesi (SAB), Tivoli (RM)

IN THE HUNT

947.500 Luca Dani (KEN), Vicenza

MORTAL KOMBAT 2

16 WINS Davide Ercoli (DAV), Roma

RYGAR

4.600.540 Antonio Latini (ANT),

Tivoli (RM)

3.257.340 Giuseppe Tiberi (PEP),

Tivoli (RM)

SAMURAI SHODOWN

(Wan-Fu-level 6)

712.500 Franco Porcarl (FRA),

Tivoli (RM)

(Hanzo-level 4)

610.700 Federico Ortolani

(CBC), Padova

SUPER PANG

(Panic Mode)

1.167.050 Sabrina Divertone

(SAB), Tivoli (RM)

THUNDER DRAGON 2

2.650.500 Roberto Picelli

(IAN), Vicenza

VIRTUA FIGHTERS

2' 36" 89 Luca Dani (KEN),

Vicenza

VIRTUA FORMULA

3' 23" 87 Maurizio Miccoli

(IUR), Milano

WORLD HEROES 2

5.418.000 Cristian Zoppelletto (KIN),

Vicenza

ZED BLADE

(level 4)

1.271.750 Maurizio Miccoli (IUR), Milano

FLIPPER

DRACULA

(Hand Mode)

8.277.337.940 Sabino Sinesi (SAB),

Tivoli (RM)

FUN HOUSE

108.758.380 Sabino Sinesi (SAB), Tivoli

(RM)

LETHAL WEAPON 3

905.876.530 Dimitri Pettinelli (DIM),

Tivoli (RM)



***** ARCADE HIGHScores *****

DATA.....
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.....

RENEWAL

computers e videogames

6 linee per ordinare
tel. (02) 33000036

20125 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Informazioni 02/39260744 (5 linee) - Fax 02/33000035



39.000



59.000



59.000



59.000



69.000



69.000



69.000



69.000



89.000



115.000

NOVITA' SUPERNINTENDO

- | | |
|--------------------|------------|
| STREET RACER | L. 119.000 |
| INDIANA JONES | L. 139.000 |
| DEATH OF SUPERMAN | L. 129.000 |
| NBA LIVE '95 | L. 119.000 |
| NHL HOCKEY '95 | L. 119.000 |
| MIIGHTY MAX | L. 99.000 |
| PITFALL | L. 139.000 |
| FLINSTONE | L. 129.000 |
| JUNGLE STRIKE | L. 129.000 |
| JURASSIC PARK 2 | L. 129.000 |
| X-KALIBER | L. 119.000 |
| MICROMACHINE | L. 119.000 |
| LORD OF THE RING | L. 99.000 |
| BLACKHAWK | L. 99.000 |
| CLAYFIGHTER 2 | L. 129.000 |
| STARFLEET | L. 99.000 |
| FUEL GOES WEST | L. 129.000 |
| N. MANSELL INDYCAR | L. 139.000 |
| WOLVERINE | L. 139.000 |
| WWF RAW | L. 139.000 |
| SUPER MORPH | L. 99.000 |
| PUNCH OUT | NOVITA' |
| SUPER BOMBERMAN 2 | NOVITA' |
| SECRET OF MANA | L. 139.000 |
| ILLUSION OF GHIA | L. 149.000 |
| BATMAN & ROBIN | NOVITA' |
| SYNDICATE | NOVITA' |
| ADVENT. ISLAND 2 | NOVITA' |



119.000



119.000



119.000



119.000



119.000



119.000



119.000



119.000

GIOCHI GAMEBOY

- | | |
|-----------------|-----------|
| MARIO LAND 3 | L. 59.000 |
| MORTAL KOMBAT 2 | L. 59.000 |
| TARZAN | L. 59.000 |
| CHOPFLIFTER | L. 39.000 |
| CLIFFHANGER | L. 39.000 |
| MICROMACHINE | L. 69.000 |
| JURASSIC PARK 2 | L. 69.000 |
| KIRBY DREAMLAND | L. 39.000 |
| JUNGLE BOOK | L. 69.000 |
| DONKEY KONG | L. 69.000 |



119.000



129.000



139.000



139.000

Vinci Disneyworld

139.000

DISPONIBILE

149.000

OFFERTA

139.000

OFFERTA

MAGLIETTA OMAGGIO

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO A I LORO PROPRIETARI. I PREZZI RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO RIPORTATI DA GARANZIA

PINBALL WIZARD

FREDDY: A NIGHTMARE ON ELM STREET

(Gottlieb/Premier, 1994)

La Gottlieb è la terza ditta in ordine di importanza tra i produttori di flipper, anche se a dire il vero, le ditte sono tre in tutto... Comunque, malgrado non abbia a disposizione grossi budget, e non si possa ad esempio permettere molto spesso di costruire flipper su licenza (a differenza della Sega e della

Mentre leggete queste righe, mi trovo al PINBALL EXPO di Chicago. In un prossimo numero ve ne farò un dettagliato resoconto, per ora sto ancora cercando lo stadio del baseball. Comunque le novità interessanti ve le anticipo direttamente ora: "Maverick" è il nuovo flipper della Data East, pardon, Sega. Di interessante ha un nuovo display a matrice di punti grande una volta e mezzo quello usato fin'ora. "The Shadow" è invece la nuova proposta della Bally/Williams, ma essendo ancora a livello di prototipo è un po' presto per parlarne; cercate piuttosto il "Corvette", niente di incredibile, ma comunque da provare. Passiamo ora a parlare un po' della Gottlieb, che se ne esce con un flipper per niente malvagio (qualitativamente parlando)...

a cura di FEDERICO "WIZ" CROCI

Bally/Williams, ha sfornato negli ultimi due anni un sacco di piccoli successi, come ad esempio il "Teed Off", il "Rescue 911" ecc., a dimostrazione che non è necessario acquistare licenze costose per assicurarsi le vendite, a patto che il flipper sia valido. E quest'ultima licenza, annunciata più di un anno fa, è stata veramente sfruttata appieno. Il piano di gioco è ampio, senza parti eccessivamente nascoste che ostruiscono la vista della pallina. Si nota subito un'enorme testa, con tanto di cappellaccio nero, di Freddy Krueger, dalla cui bocca vengono sputate in gioco le palline, nonché frasi di sfida nei confronti del giocatore. Subito sotto la testa un'interessante novità: cinque bersagli "gommosi" con la forma delle anime rapite da Freddy. Il flipper salva in memoria quante anime sono state salvate da quando è stato installato nella locazione in cui lo trovate, in maniera del tutto simile alle "vite salvate" del "Rescue 911". Se avete seguito i sette film della serie "Nightmare" capirete a cosa ci si riferisce, e capirete anche i sette giochi/episodi che è necessario completare per arrivare al "Final Nightmare" - l'incubo finale. Il giocatore inizia il gioco da "sveglia". Quando si "addormenta" (e

questo è indicato da due scritte sul piano - "awake" oppure "asleep") entra in una delle sette avventure ispirate ai diversi film della serie. Per "addormentarsi", si può tirare la pallina nella caldaia in alto a destra quando è aperta, anche con il tiro iniziale. Durante gli "incubi", il giocatore cerca di sconfiggere Freddy Krueger tirando alle luci lampeggianti. Dopo un certo numero di tiri andati a buon fine, si abilita la "caldaia": entrando ci si ottengono 10 milioni di punti moltiplicati per il numero dell'episodio che si stava giocando e si ritorna "svegli". Quando il giocatore è "sveglio", si possono racimolare diversi oggetti che aiuteranno durante gli "incubi" (tranne che per l'ultimo, altrimenti sarebbe troppo facile...). Questi oggetti sono la sveglia, l'extra power e il multiball. Vediamoli uno alla volta. Abilitando la sveglia, il giocatore può (cinque secondi prima di uscire dall'incubo corrente) tirare alla caldaia per cercare di trascinare Freddy nella realtà, fuori dal sogno. Se ci riesce, l'incubo corrente continua anche durante lo stato di "sveglia" del giocatore. Con l'extra power si velocizza l'abilitazione della caldaia. Il multiball serve invece ad entrare negli incubi direttamente con più palline in gioco contemporaneamente. Durante ogni incubo (eccetto l'ultimo), si può comunque colpire il bersaglio in basso a sinistra (quando acceso) per aggiungere una pallina al gioco. Con questo spero di avervi dato un'esauriente idea del gioco. Altre cose interessanti sono gli artigli di Freddy, il "claw", che quando abilitato, permette di tentare di salvare le palline che escono dal piano di gioco passando dal centro. Per azionarli, troverete un pulsante extra sul lato destro del mobile, sotto quello normale per azionare il flipper. Sempre sul piano, una rampa passa davanti alla mano guantata (e tagliente) di Freddy, azionabile in certi casi per cercare di colpire con un colpo secco la pallina bloccata alla destra della caldaia. Esiste inoltre una modalità segreta, in cui ogni tiro alla caldaia aperta durante un multiball vale 10 milioni di punti; a voi scoprire come abilitarla... il mio giudizio finale? Un flipper molto divertente, malgrado il piano di gioco sia semplicissimo: il primo flipper senza rampe (o quasi) da almeno tre anni a questa parte. Da non perdere.



vendoci inproscambio...

Eh sì, è proprio vero, il tempo vola, ed ecco che tra uno Zibaldone e l'altro siamo già arrivati sotto le feste natalizie, con gli Immacabili babbo Natale che per le strade fanno la felicità di pargolotti e non. Sono loro, i pargoli, i veri e propri protagonisti di questo periodo, che come ogni anno vanno in cerca di regali sempre più costosi e "dannosi" per i portafogli dei loro poveri papà. Bello questo periodo dell'anno, eh? D'accordo, non sarà come l'estate, ma chi non si diverte ad andare in giro a vedere le vetrine del centro, magari sgranchiando una manciata (ma proprio una manciata, visti i prezzi! NdMaurizio) di gustose caldaroste bollenti, magari a braccetto con una bella tipa? Credo nessuno. Speriamo che quest'anno cada qualche fiocco di neve, possibilmente non radiottiva (non scherziamo: per la neve basta andare in montagna! NdMaurizio). Questo è il periodo migliore per leggere gli annunci dello Ziba: chissà che non troviate qualcosa di interessante da regalare o da regalarvi senza spendere cifre astronomiche. Ancora una volta colgo l'occasione per ricordarvi di scrivere gli annunci in stampatello leggibile. Ah! Un'altra cosa molto importante: cercate di non scrivere tutte le volte la Divina Commedia, visto che le nuove "regole UEFA" impongono annunci più corti (date un'occhiata più sotto). Nel caso non vi ricordiate l'indirizzo eccovi un pro memoria:

CVG - ZIBALDONE LUDICO
Via Gorki, 89
20029 Cinisello Balsamo (MI)

P.S. Per inserire tutti i vostri numerosissimi tagliandi stiamo cercando di ottimizzare questo spazio, quindi vi preghiamo di darci una mano. Per prima cosa non mandate annunci lunghi più di 140 caratteri, poi scrivete il nome del computer o della console con la sigla che trovate nella "legenda" ed infine non indicate più di 3 o 4 giochi: non possiamo pubblicarvi tutte le vostre liste. In due parole: SIATE SINTETICI! Così potremo accontentare tutti.

Legenda:

32X=MEGA DRIVE 32X
3DO
A500=AMIGA 500
A600=AMIGA 600
A1200=AMIGA 1200
C64=COMMODORE 64
CD-I
CD32=AMIGA CD32
GB=GAME BOY
GG=GAME GEAR
JAG=JAGUAR
MD= MEGA DRIVE

MCD=MEGA CD
MS=MASTER SYSTEM
NES
NG=NEO GED
NGC=NEO GEO CD
PC
PCD=PC-CD ROM
PC
PCE=PC ENGINE
PS=PLAYSTATION
SF=SUPER FAMICOM
SGB=SUPER GAME BOY
SN=SUPER NES

CONSOLE

VENDO

Vendo Amiga CD 32 ancora in garanzia con nove giochi tra i quali: Microcosm, Liberation, ed altri a lire 600.000, oppure Vendo Amiga CD 32 anche singolarmente. Paolo, 0932/652620, a tutte le ore.

Vendo giochi per Philips CD-I tra i quali: Space Ace, Boxe, Voyer ed altri a lire 40.000 l'uno.
Alessandro, 06/5020367.

Vendo Game Boy + 7 giochi tra i quali Super Mario Land, Super Mario Land 2, Mario Yoshi ed altri a lire 350.000. Regis, 055/471989, ore pasti.

Vendo GB + 6 giochi tra i quali MK 1 e 2, Mega Man, Titus the Fox ed altri a lire 210.000 oppure scambio con Snes anche senza giochi.
Gabriele, 059/558496, dalle 16 alle 17.

Vendo solo in blocco 6 cassette per GB a lire 180.000 tra le quali: Wario Land, Mario Land 2 ed altre.
Pietro, 0836/576804, ore pasti.

Vendo GB con 12 cartucce tutto in blocco a lire 350.000 oppure solo le cartucce a lire 35.000 l'una.
Massimo, 0330/615890, qualsiasi orario.

Vendo guscio handy carry per Game Boy a lire 15.000 + trasfor-

ZIBALDONE LUDICO

- Vendo Compro Scambio
 Computer Console Altro

Testo dell'annuncio (max 140 caratteri).....

.....

.....

.....

.....

.....

Scrivere a:.....

Indirizzo:.....

Telefono:.....Orari:.....

Note:.....

matore a lire 15.000 + due giochi Lemmings a lire 30.000 e Mystic Quest con soluzione completa.
Gianluca, 0577/679183, ore 20.

Vendo GB come nuovo + light boy + 10 giochi tra i quali: Double Dragon 2, Kick off, ed altri, il tutto a lire 300.000 trattabili. Franco, 0549/997531, ore pasti.

Vendo GB con cinque giochi a lire 150.000 oppure scambio con un C64 completo di accessori.
Antonio, 0833/501271, dalle 15 in poi.

Vendo GG come nuovo + trasformatore + sette giochi tra i quali: Sonic, Street of Rage 2 ed altri.
Franco, 0549/997531.

Vendo Game Gear + 6 giochi + adattatore macchina + lente di ingrandimento a lire 300.000 trattabili.
Daniele, 080/835354, ore pasti.

Vendo GG (14 mesi di vita) + alcuni giochi tra i quali: Jurassic Park, Sonic3 ed altri + adattatore a lire 550.000. Antonio, 0743/76209, dopo le 21.

Vendo Street Fighter 2 Champion Edition per MD + gioco Golf + Desert Strike a lire 150.000 o singolarmente a lire 70.000 e 50.000.
Enzo, 02/8136799, ore pasti.

Vendo MD + 10 cartucce + Action replay + adattatore il tutto come nuovo a lire 400.000... Giovanni, 0991/872114, ore pasti.

Vendo cartuccia "Starwing" per SN a lire 70.000, "Golden Axe" per MD a lire 30.000 e "Street of Rage" per MD a lire 60.000.

Stefano, 055/321116, /.

Vendo MD + 10 giochi e SN + 7 giochi a prezzi stracciatissimi.
Roberto, 0131/275177, ore serali.

Vendo MD + 1 joystick + alimentatore + 2 giochi a lire 230.000. Vendo anche altri titoli per MD tra i quali: Sonic 3, Fatal Fury ed altri.
Gianni, 0437/554691, dalle 12 alle 19.

Vendo per MD Golden Axe a lire 40.000, Super Thunder Blade a lire 35.000 ed altri, tutti i prezzi sono trattabili. Thomas, 051/261411, dalle 15 alle 18.

Vendo giochi per MD o scambio vari titoli a prezzi interessanti.
Riccardo, 0735/701280, ore pasti.

Vendo MD + MCD + convertitore e sette cartucce tra le quali: Street Fighter 2, Mortal Kombat, FIFA Soccer + 4 titoli per MCD a lire 750.000. Jacopo, 55183578 (il prefisso?), 18-20.

Vendo per MD giapponese e americano i seguenti giochi: Street of Rage. Ecco the dolphin a lire 50.000. Andrea, 0434/366648, dalle 15 alle 19.

Vendo per MD o scambio, Wonder Boy 3 a lire 45.000, Street of Rage 2 a lire 55.000, inoltre computer NBA Jam a lire 55.000.
Alessandro, 0836/564361, 14-16-21-24.

Vendo per MD europeo titoli tra i quali: Aladdin, Eternal Champions a lire 40.000 l'uno, oppure scambio con Pete Sampras Tennis o NBA Jam. Franck, 0578/265144,

ore pasti.

Vendo MD + Virtua Racing + NBA Jam + SF2 Turbo + due giochi ancora in garanzia a lire 450.000. Marcello, 081/7676630, dalle 14 in poi.

Vendo MD + 2 joystick + 4 giochi tra i quali: Jurassic Park, Centurion a lire 450.000 trattabili. Paolo, 0434/41064, dopo le 19.

Vendo giochi per MD a prezzi molto bassi. Andrea, 0131/876264, ore pasti.

Vendo MD + 2 joystick e cinque giochi in omaggio al misero prezzo di 360.000 (valore effettivo 1.000.000) praticamente nuovo. 0321/865517.

Vendo Master System in ottime condizioni completo di tutto + 4 giochi tra i quali: Golfmania, Hang on ed altri, il tutto a lire 200.000 trattabili. Paolo, 0721/52013, ore pasti.

Vendo Master System 2 tutto in ottimo stato + 1 joystick + 1 Light Phaser + sette giochi a lire 300.000. Gianluca, 081/7614368, ore pasti, il joystick è trattabile.

Vendo Neo Geo + 1 joystick + cavì + 7 giochi + la collezione completa di Game Power il tutto seminuovo a lire 750.000. Marco, 0131/347106, ore pasti.

Vendo Neo Geo + 2 joystick + World Heroes 2 + Fatal Fury ed altri, imballe originali (cinque mesi di vita) a lire 800.000. Andrea, 0836/423273, ore pasti.

Vendo Neo Geo + cavo Scart + trasformatore + joystick + giochi vari tra i quali: Art of Fighting 2. solo in blocco a lire 1.000.000. Francesco, 0549/997508, ore pasti.

Vendo Nes con pistola Zapper + 15 giochi a lire 700.000 trattabili. Davide, 0732/24416, dalle 20:30 alle 21:30, (tutto in buono stato).

Vendo Nes + 2 joystick + pistola Zapper + nove cassette a lire 400.000 trattabili. Morris, 0161/47665, ore pasti.

Vendo Super Famicom + un sacco di giochi ad un prezzo straordinario. Simone, 0522/964527, ore pasti.

Vendo per SN i seguenti giochi: SF2 Turbo a lire 110.000, SF2 a lire 90.000, Super Double Dragon a lire 100.000. Alvis, 041/482038, 8:30 - 21:30.

Vendo SN + joystick + cavì + Super Mario World + NBA Jam + Lynx completo di tre giochi. Giacomo, 0881/726213, ore serali, possibilmente in zona Foggia e Provincia.

Vendo cartucce per SN a lire 50.000 o preferibilmente scambio

con Secret of Mana, FF Special, i puffi ed altri. Marco, 02/89150194, dalle 14 alle 19:30, solo zona Milano.

Vendo per Snes e SF cinque giochi tra i quali SF2 Turbo e FF2 a partire da lire 65.000, i prezzi non sono trattabili. Marco, 079/237299, ore pasti.

Vendo compro e scambio giochi per Snes, SF e SN. Tommaso, 0565/225099, qualsiasi orario, il prezzo è trattabile.

Vendo SN + due control + cinque cartucce, il tutto come nuovo a lire 350.000. Fabio, 0587/636407.

Vendo Snes + adattatore e quattro giochi a sole lire 500.000. Damiano, 0321/995104, dopo le 14.

COMPRO

Compro per Atari Lynx vari giochi tra i quali: Checkered flag, Crystal Mines 2, inoltre vendo Street fighter 2 per Snes. Davide, 0331/624580, /.

Compro MK2 per GB ceco inoltre Sensible Soccer e Wario Land ovviamente a prezzi modici. Ricky, 081/456618, 16-19.

Compro e scambio cartucce per Game Gear a lire 25.000/40.000. Vendo inoltre Sonic e Super Monaco GP a lire 50.000 e 40.000. Marco, 049/632104, dalle 16 alle 19.

Compro TV Turner per GG e cartucce a buon mercato. Tommaso, 041/5701541.

SCAMBIO

Scambio MS 2 con cinque giochi tra i quali Sonic 2, Alex Kidd ed altri, con tre giochi per Snes tra i quali deve essere presente Sensible Soccer. Matteo, 0187/610843, ore pasti.

Scambio Sonic 2 (giapponese) + adattatore con Mortal Kombat o Fifa Soccer per MD. Marcello, 0163/89342, dalle 16 in poi.

Scambio vendo e compro cartucce per MD, sono disponibili anche novità come SSF2, Mortal Kombat 2. Alberto, 0332/841141, ore pasti.

Scambio, vendo compro giochi per tutte le console. Luigi, 02/5065212, sera o lasciare messaggio in segreteria telefonica.

COMPUTER

VENDO

Vendo giochi per Amiga e PC, tutti originali e in ottime condizioni. Simone, 0522/964527, ore pasti.

Vendo joystick "Gravita" per Amiga a lire 30.000 trattabili. Luca,

011/3098892, dalle 15 alle 18.

Vendo CDTV Commodore (con Kit Amiga) + due dischi CD + tastiera + unità dischi Amiga + giochi Amiga a lire 700.000 trattabili. Giovanni, 0141/979073, 13:45 oppure 19-45.

Vendo A500 + espansione 512KB + schermo colore 10645 + 2 joystick + circa 200 giochi a lire 900.000. Davide, 0922/981456, 15:00.

Vendo A500 espanso 1MB + modulatore tv + alcuni giochi con imballi originali e manuali, il tutto a lire 350.000. Roberto, 0141/936398, ore pasti.

Vendo A500 + espansione 512KB + video in buone condizioni + vari giochi il tutto a lire 600.000 non trattabili. Dario, 06/5588776, dalle 18:30 alle 22.

Vendo A600 + secondo drive + manuali originali con giochi tra i quali Mortal Kombat a lire 350.000 non trattabili, oppure scambio con Super Famicom o Snes. Fabrizio, (il prefisso?) 437325, dopo le 20.

Vendo A600 1MB Ram completo di tutto + drive esterno + 1 joystick + molti giochi e programmi e riviste di videogames a lire 850.000. Davide, 02/89517649, ore pasti.

Vendo A1200 AGA + video 1940 15" - HD 40 Mb + scheda Blizzard 1230 + 4Mb + coprocessore 40 MHz + stampante Breze 100 Handy Scan 256 colori + 2 drive + 1 joystick a lire 2.200.000. Ferdinando, 080/8944633, dopo le 20.

Vendo A1200 + hard disk + drive esterno + parecchi giochi tra i quali quattro sono originali, il tutto a sole lire 800.000 trattabili. Antonio, 0683/500842, dalle 22:30 alle 23:15.

Vendo A1200 + monitor e tanti dischi a lire 1.000.000 trattabili. Diego, 090/361172, ore pasti.

Vendo causa errato acquisto, Amiga 1200 Desktop Dynamite (Aprile 94) + joystick + scart e molti giochi a lire 600.000. Giovanni, 089/825549, qualsiasi orario.

Vendo Commodore 64 con trasformatore + drive + 5 dischi + registratore e innumerevoli giochi, il tutto in blocco o separatamente. Gabriele, 010/230542, ore pasti.

Vendo Commodore 64 in ottimo stato + registratore + alimentatore e due joystick a lire 150.000 trattabili. Stefano, 02/39219121, dopo le 17.

Vendo C64 in perfette condizioni + drive + molti giochi + pistola e relativi giochi a lire 200.000. Fabrizio, 0471/202379, ore serali.

Vendo Olivetti Prodest PC1 (due anni di vita) con 40 giochi a lire 350.000. Vendo anche cartucce per MD e GB. Paolo, 0932/652620, ore pasti.

Vendo PC 486 SX 33 Mh, HD 120 + Sound Blaster Pro, 3 joystick + 15 giochi originali tra i quali: Alone in the Dark 2 ed altri, il tutto a lire 2.000.000 trattabili. Marco, 0971/55037, ore pasti.

COMPRO

Compro per Amiga "Sient Services 2", pago in contanti. Silvio, 010/8318489, dopo le 18.

Compro per Amiga 500 espansione Ram da 1 e più Mbyte. Lucio, 0734/232728, ore pasti.

Compro per Amiga 100 seguenti giochi: Kick Off 3, Fifa International Soccer. Andrea, 0131/223980, ore pasti.

Compro per PC i giochi Life and Death 1 e 2 purché a prezzo modico e in buone condizioni. Simone, 0522/964527, ore pasti.

SCAMBIO

Scambio per Amiga 600 i seguenti giochi: R-Type 2, Nigel Mansell, mani pulite eccetera, per Samurai Shodown. Giulio, 080/5232543, 16-19.

Scambio per Amiga 600 i seguenti giochi: Zoo 2, Apocalisse, Dangerous Street. Marco, 080/5232543, 16-18.

ALTRO

VENDO

Vendo tutta la serie a fumetti di YO YO ogni volumetto a lire 3.000. Compro inoltre, a lire 2.000, fumetti di Diabolik ristampa dal numero 50 al 300. 0577/679183, dopo le 20, annuncio sempre valido.

Vendo per collezionisti (e non) riviste come: The Game Machine n° 27, 28, 35 (anno 1991), CVG n° 13, 22 e dal 24 al 32 a sole 4.000 l'una. Emanuele, 0832/791796, dalle 9 alle 22.

SCAMBIO

Scambio molti video manga in italiano e serie TV tra le quali: Ken il guerriero, Lupin 3, E' quasi magia Johnny, eccetera eccetera. Gianluca, 0577/679183, 20.

ANNUNCIO

Cerco programmatore e musicista per fare un gioco su Kenshiro (picchiaduro oppure Arcade adventure), o uno sparattuto su Gundam il tutto per Amiga. Patri, 0171/266391, ore pasti.

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÀ



di PAOLO CUPOLA

...E COSÌ UN ALTRO ANNO SE NE VA, LASCIANDOCI, A PERENNE RICORDO DEL SUO PASSAGGIO, UN PACCO DI ESPERIENZE DELLA NOSTRA VITA LUDICA O DI QUELLA REALE, E NON DI RADO, QUANDO L'ANIMA (O LA MENTE, PER I MENO POETICI) SI RITROVA A VAGARE SENZA META PER GLI ABISSALI CORRIDOI DELL'OBLIO IN CUI CADIAMO, QUANDO, COME GATTI MALINCONICI, APPICCIHIAMO IL NASO ALLA FINESTRA A SCRUTARE L'INFINITO IN UNA GIORNATA DI PIOGGIA, CAPITA A CHIEDERSI SE IL PREZZO PAGATO PER LE SUDETTE ESPERIENZE (OSSIA BEN 365 GIORNI DELLA NOSTRA VITA) VALGA EFFETTIVAMENTE LA CANDELA. IN SOMMA, INUTILE NEGARLO, PER QUANTO UNO POSSA TROVARE STUPIDO OD OLTREMODO IPOCRITA FESTEGGIARE IL TEMPO CHE TRASCORRE INESORABILE, GIUNGE PER TUTTI (PRIMA O POI) IL MOMENTO DELLA RESA DEI CONTI. PER QUANTO CONCERNE QUESTA RUBRICA IN PARTICOLARE, SI PUÒ OSSERVARE CON FACILITÀ CHE IL 1994, ANNO PER CERTI VERSI ESTREMAMENTE ARIDO, HA VISTO COME EVENTO PRIMARIO LA NASCITA E LA FOLGORANTE ASCESA DEI COSIDETTI "TRADING CARD GAME", OSSIA DI QUEI GIOCHI CHE (PRIMO TRA TUTTI

IL BELLISSIMO MAGIC DELLA WIZARDS OF THE COAST) UNISCONO AL FASCINO INDISCUTIBILE DEL GIOCO DI SOCIETÀ (O, PER CERTI ASPETTI, DELL'RPQ) LA FRENESIA DEL COLLEZIONISMO MANIACALE. A QUESTO EVENTO, CHE HA ORMAI ASSUNTO LA PORTATA DI UN VERO E PROPRIO FENOMENO CULTURALE, È QUASI INTERAMENTE DEDICATO QUESTO "SPECIALE NATALIZIO", FACENDO UNA BREVE ESCURSIONE NEGLI "AUDIO CD INTERATTIVI", DI CUI SI ERA PARLATO NELLE ANTEPRIME DEL NUMERO SCORSO E CHE, COME PROMESSO, RICEVONO UN'AMPIA DESCRIZIONE QUESTO MESE. NELLA SPERANZA DUNQUE CHE QUESTA NUMERO POSSA SERVIRVI ALMENO DA SPUNTO PER GLI INELUTTABILI OMAGGI NATALIZI, E NELL'ASSOLUTA CERTEZZA CHE QUESTA RUBRICA POSSA RIVELARSI UNA GUIDA PREZIOSISSIMA ED INSOSTITUIBILE, MI UNISCO IDEALMENTE AL RESTO DELLA REDAZIONE NEL FARVI I MIEI AUGURI PIÙ SINCERI DI UN FELICE E SERENO NATALE, NONCHÉ DI UN FORTUNATO ED APPAGANTE 1995, RICOLMO DI OGNI GIOIA PER LA VITA, SOPRATTUTTO PER LA VITA PER CERTI VERSI PIÙ VERA: QUELLA DEI NOSTRI SOGNI, E DEI NOSTRI GIOCHI.

L'ANGOLO DELLE ANTEPRIME

Il 1994 sarà di certo un anno da ricordare per Richard Garfield e la Wizards of the Coast: la fortunata ditta statunitense, con sede a Seattle, è infatti passata da un fatturato di 53 milioni di lire (nel '93), ad un attivo netto di 114 miliardi, con la sola produzione delle famigerate cartine multicolori. Tuttavia, l'inappagabile quarantasettenne sviluppatore di Magic (ex docente di Matematica Applicata all'Università del Minnesota) sembra davvero inarrestabile: oltre ad aver prodotto una quantità inimmaginabile di gadgets ispirati al gioco (dovrebbero essere già disponibili, al momento in cui leggerete queste pagine, il "Player's Handbook" e il primo romanzo della serie "Magic", nonché una tantina notevole di spillette e T-Shirt), ha deciso infatti di produrre il gioco da tavolo, l'RPQ, nonché il videogioco ufficia-

le, affidato, pare, alle abili mani degli sviluppatori della Microprose. Come se non bastasse, ha firmato un contratto con la White Wolf (produttrice dello stupendo "The Masquerade", l'RPQ vampirico per eccellenza) per la creazione di "Jyhad", di cui troverete una recensione completa sul prossimo numero, suggerendo infine degli accordi con la "Iron Crown Enterprise" (creatrice di MERP, il gioco di ruolo del Signore degli Anelli) per la produzione di un gioco di carte ispirato alla saga di J. R. R. Tolkien (prima uscita prevista: aprile '95), nonché con la "Talsorian Games" (distributrice dell'inquietante Cyberpunk) per ottenere tutti i diritti relativi alla creazione del gioco di carte che, seguendo la falsariga dei predecessori, sarà ufficialmente ispirato al celebre gioco di ruolo (uscita prevista: giugno/luglio '95).

I giocatori, incalliti e non, dell'onnipresente Magic saranno lieti di apprendere che alle quattro espansioni esistenti





na dei regni perduti di Sarpadia e Icatia, nonché degli eroi elevatisi alla loro strenua quanto inutile difesa.

A proposito di espansioni: dovrebbe essere già disponibile negli scaffali del vostro negoziante di fiducia la prima espansione della risposta TSR al fortunato gioco della Wizards of the Coast. Ci riferiamo naturalmente al divertente Spellfire, di cui trovate la recensione completa più avanti. Ispirato all'omonimo

regno di Advanced Dungeons & Dragons, "Ravenloft" è la prima espansione a contenere un nuovo tipo di carta: la "Rule Card", ossia una carta semipermanente che introduce nuove regole per tutta la durata della sua presenza in gioco. Oltre a questo, ovviamente, è presente un intero set di eroi, mostri, artefatti ed incantesimi presi in prestito dalla tenebrosa terra dei non-morti. Dovrebbe invece vedere la luce a gennaio l'espansione "Dragonrealm", e, un mese più tardi "Forgotten Realms". Voci non controllate dicono che sempre a febbraio dovrebbe poi uscire, ad opera dell'Editrice Giochi, la versione italiana

(che verranno prossimamente tradotte dall'infaticabile Stratelibri: le ormai introvabili "Arabian Nights", ispirate ai miti dell'Oriente misterioso, le "Legends" dedicate alle leggende tramandate dalle varie culture del nostro pianeta, le "Antiquities" costituite per lo più di bizzarri artefatti, nonché le oscure e misticheggianti "Dark") sta per aggiungersene una quinta: si tratta delle ormai lungamente attese "Fallen Empires", una raccolta di creature e incantesimi "neri", responsabili della rovi-



MODELTEC

N O V I T A'

TITAN LEGIONS
(Games Workshop)

MAGIC (Ediz. Italiana)

INDIANA JONES
Il gioco di ruolo

CYBERPUNK:
CHROME Book 2
e molti nuovi moduli

MANUALE DEI MOSTRI
(AD&D)

DEVILMAN (Volks)



X-MEN:UNDERSIEGE
(Boardgames)

BLOOD MASTER
Ed. DE LUXE
(Devils Den)

MARTELLI DA GUERRA
(Nexus)

GOLDRAKE
(Max Factory)

WHITE DWARF N.179

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

SARONNO(VA) 21047 - Via Leopardi, 21 tel. 02/9621317 - fax 02/96701339

della seconda edizione di Spellfire. In preparazione, secondo indiscrezioni dell'ultima ora, anche "Al-Qadim", che non dovrebbe tuttavia essere disponibile prima di settembre '95. Staremo a vedere e provvederemo a darvi maggiori dettagli non appena sapremo qualcosa di più in proposito.

Continuiamo a parlare di carte: nel polverone scatenato dalla Wizards of the Coast è riuscita a trovare un po' di spazio anche la Task Force Games, la casa statunitense detentrica di tutti i diritti della serie televisiva "Star Trek the Next Generation". Scoppiando la struttura di gioco di Magic, rifacendosi in parte ad un gioco di carte pubblicato dalla stessa casa nel '92 (il mediocre Star Fleet Missions), e facendo riferimento allo stesso RPG della serie, gli sviluppatori hanno prodotto un trade card game ambientato nel fene-

Shining" Nicholson - "Track of The Werewolf", in cui dovrete, manco a dirlo, dare la caccia ad un vero e proprio lupo mannaro che si aggira indisturbato tra le vie della città seminando morte e terrore! Non dimenticate di portare con voi una buona scorta di proiettili d'argento! Della stessa serie, ma destinati ai Dungeon Masters della seconda edizione di AD&D, la TSR propone ben cinque diverse avventure su supporto ottico per giocare insieme ai propri amici, tre delle quali ambientate nel



RED STEEL

A magical sword ...
A metal of legend.
A metal far deadlier than common steel.

Red Steel, the audio CD, has dramatic sound effects and stirring background music playable with any campaign.

Red Steel forges into weapons of great power - Power that strikes fear into the most magical of adversaries. It is found only in the Savage Coast, where nations and races war among themselves, desperately trying to find it. With the search comes a curse - the Red Curse. It twists bodies into hideous parodies of their former selves. Only Cinnabryl provides protection from this Curse. But this protection fades with time, losing its magic. As it loses its protective veil, Cinnabryl slowly transforms into the powerful Red Steel. Survival and power in the Savage Coast are determined by the control of Red Steel.

You either have it or you don't survive.

The Red Steel Audio CD campaign continues to expand for the upcoming AD&D game "The Silver CD." Effects and music can be played within any AD&D campaign. Available to Adventurers.

FEDERATION GALACTIC SURVEY CRUISER

J

11

1801 Columbus

6..... Space Combat
4..... Marines
10..... Diplomacy
14..... Science
8..... Cargo

tico mondo della Federazione Galattica, dell'U.S.S. Enterprise e del suo equipaggio. Aspettatevi una recensione completa del gioco non appena sarà disponibile il materiale che abbiamo richiesto in USA...

Ne abbiamo parlato lo scorso numero, ne parleremo più avanti e ne parliamo in questo spazio: ci riferiamo naturalmente alla serie di Audio CD Interattivi prodotti dalla TSR e che dovrebbero, almeno nell'intento dei produttori, soppiantare completamente gli ormai superati Libri-Game. All'inquietante "Track of The Vampire" (di cui trovate una recensione completa più avanti), si è aggiunto - forse sulla scia dello stupefacente film sul Licantropi magistralmente interpretato dal buon vecchio Jack "The

SPELLFIRE

fantastico regno di Karamelkos...
Edito da TSR Inc.

Era una notte buia e tempestosa, quella in cui l'allora quarantatreenne Richard Garfield, stimato docente di Matematica Applicata alla prestigiosa Università del Minnesota, bussò alla porta della TSR Incorporated, quella stessa porta luccicante della lussuosa sede di Lake Geneva (Wisconsin, USA) che, molti anni prima, aveva visto l'ascesa e la definitiva affermazione di quello che, dai posteri, sarebbe stato considerato il Gioco di Ruolo per eccellenza: Advanced Dungeons & Dragons. Motivo della visita: la proposta di un nuovo gioco da tavolo di ambientazione Fantasy che simulasse una sorta di duello tra due o più maghi, giocato con il solo ausilio di alcune carte variopinte ed il cui titolo avrebbe potuto essere, almeno in prima bozza, "Magic". Sprofondato nella sua gigantesca poltrona di pelle nera, con gli occhi stanchi incorniciati da un bel paio di occhiali in guscio di tartaruga, Lester Smith ascoltava, con malcelato disinteresse, le parole che quel buffo ometto conti-



nuava a vomitare con sgradevole insistenza e convinzione. Alla fine, dopo una lunga e interminabile pausa meditativa, la sprezzante risposta dell'Amministratore Delegato spense il frenetico entusiasmo che aveva animato fino a quel momento la voce di Garfield: "Un sistema di gioco troppo semplice e puerile, che mal si adatta alla sofisticata clientela che da anni segue e acquista i nostri prodotti. La TSR Inc., che in questo momento rappresenta, signor Garfield, non è interessata alla sua proposta, né ci sono

possibilità che lo sarà mai. Buona sera!". Un imperdonabile errore, compiuto con leggerezza ed ostentata indifferenza, un errore a cui lo stesso Lester Smith cercherà di porre rimedio, producendo un paio d'anni dopo la risposta della TSR all'imprevedibile successo ottenuto dalla Wizards of the Coast alcuni mesi più tardi di quella sciagurata conversazione. Creato col preciso intento di strappare una fetta consistente del mercato e dell'attenzione creata da Magic, Spellfire è un gioco che si avvale di una struttura di gioco e di un

DaS Production

Produttori del **Gioco di Ruolo di Dylan Dog** e del **Mondo di Martin Mystère**

Avventure e supplementi
per **Dylan Dog**

Alta società, Schermo dell'Arbitro, Richiamo dall'Inferno, Attraverso le linee, Labirinti di paura, Mia è la vendetta, Old souls

Serie GURPS

GURPS Set base, GURPS Fantasy, GURPS Conan, GURPS Magic, GURPS Cyberpunk, GURPS Space, GURPS Arti marziali

Serie Vampiri

Vampiri: la Masquerade, Cenere alla cenere, Chicago by Night, Succubus Club, Il manuale del giocatore
In preparazione:

Serie Ars Magica

Ars Magica

Serie Paranoia

Paranoia

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



IL MANUALE DEL GIOCATTORE



Un supplemento indispensabile per qualsiasi giocatore. Comprende numerose regole aggiuntive, nuove armi, nuovi Clan ecc.

ARS MAGICA

Il gioco di ruolo più atteso dell'anno! Lotte fra Magi, potere politico, potere ecclesiastico e creature fantastiche. Comprende sistema di incantesimi più completo esistente.



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. 045/8000519
Fax 045/8011659



I Giochi dei Grandi



regolamento decisamente più snelli e semplificati del diretto rivale commerciale. Ispirato al mondo di Advanced Dungeons & Dragons e alle sue numerose espansioni (Forgotten Realms, Grayhawk, Dark Sun), il gioco simula lo scontro tra due o più aspiranti re, che cercano di imporre il proprio dominio sui rivali conquistando quanti più territori possibili. Facendo affidamento sui propri eserciti, sui propri campioni, maghi, clerici ed artefatti, ogni monarca cerca di mettere i bastoni tra le ruote degli avversari, mettendo a ferro e fuoco i territori conquistati dai principi nemici. Non mancano, ovviamente, incantesimi magici o clericali, oltre ad eventi ed artefatti misteriosi a complicare il tutto! Presenti, come nella miglior tradizione, carte rare o poco comuni in una collezione di ben 400 carte. Ogni "starter deck" contiene due mazzi di ben 55 carte ognuno, con un aglio



manuale di sole 15 pagine (contro le quasi 50 di Magic!). Un punto a favore di Spellfire, nei confronti del gioco ideato da Garfield, è certamente la grafica delle carte, che essendo ripresa direttamente dall'immensa biblioteca di immagini che costituisce il patrimonio della TSR, si avvale del migliori illustratori fantasy del globo. Decisamente più scadente è invece la qualità della carta utilizzata, che essendo meno resistente di quella impiegata dai prodotti Deckmaster, si sciupa dopo poche partite.

Ricordiamo infine che, come s'è detto nelle anteprime, il numero di carte collezionabili è destinato ad aumentare, grazie all'imminente introduzione di nuove espansioni ispirate

TRACK OF THE VAMPIRE

Edito da TSR Inc.

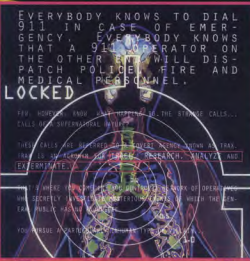
Sono trascorsi ormai molti anni da quando, da una polverosa cantina di una cittadina Californiana, il primo rudimentale videogame della storia vide la luce. Da allora le industrie, le multinazionali e tutto il frenetico mondo che orbita attorno a questa forma di intrattenimento elettronico sono cresciuti enormemente, riuscendo a fatturare ogni anno cifre decisamente da capogiro! Oggi, forse, stiamo per assistere ad un evento che, certamente più in piccolo, presenta risvolti straordinariamente simili alla nascita dei vi-

deogiochi! Dopo quella del video-gioco, nasce finalmente l'era degli audio-giochi.

Quello che sembrerebbe soltanto un bizzarro gioco di parole di dubbio gusto, è invece ormai una realtà: nati da un'idea di Flint Dille, sceneggiatore ed autore di alcune delle avventure più splendidamente riuscite della saga di Ravenloft (l'inquietante regno dei non-morti nell'universo di Advanced Dungeons & Dragons), gli audiodgame vengono originariamente concepiti



come una sorta di libri-game da destinarsi ai non-vedenti (una specie di fenomeno analogo è avvenuto in Italia, con la nascita dei romanzi registrati su compact disc, originariamente destinati ai "lettori" ciechi, ma che alla fine hanno riscosso un certo successo anche tra il pubblico "normale", in edizioni curate e lette dalla voce di grandi attori italiani, come Mariangela Melato e Gigi Proietti). Intuendo però le possibilità offerte dai comuni lettori di CD audio, ossia la possibilità di accedere in tempi brevissimi (un paio di secondi circa) a qualunque traccia predefinita sul supporto ottico, si è infine optato di "allargare" il target al normale pubblico dei lettori di libri-game, nell'intento di cancellare definitivamente questa ormai arcaica forma di svago interattivo. In effetti, gli audio game devono ai libri-gioco molto più che la semplice ispirazione: la struttura stessa del gioco è infatti totalmente ripresa da questi e, in un certo senso, ne rappresenta la semplificazione all'osso. Mentre infatti nei libri gioco sono presenti combattimenti che fanno uso di dadi e tabelle, nonché vere e pro-



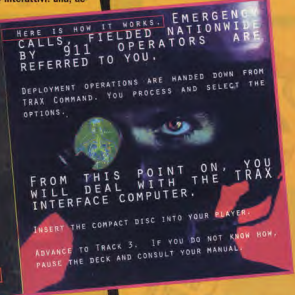
proprie decisioni, riducendo così in maniera notevole l'effettivo grado di interattività del gioco. Vedremo come andrà a finire... per il momento, ci limitiamo ad osservare la pubblicazione di due serie di CD interattivi: una, de-

prudentemente tenuta all'oscuro, il giocatore si trova coinvolto in una strana vicenda che ha inizio con un'inquietante telefonata al 911 (l'equivalente statunitense del nostro 113), e che darà il via ad una serie di eventi che ben presto tenderanno a sfuggire al controllo del giocatore se non avrà fatto le giuste scelte in tempo. La soluzione del caso in realtà è abbastanza semplice, ma il gioco non è per niente "comprendibile" e punirà l'investigatore al primo errore con il faticoso "mission abort". Di fatto le tracce sono relativamente poco numerose (sono solo 53), per cui dopo qualche tentativo andato a vuoto il successo sarà pressoché garantito. Tutti i dialoghi (a partire dalle istruzioni iniziali, pronunciate dalla voce suadente, anche se leggermente metallica, dall'infonfonabile timbro femminile della segretaria) sono, ovviamente, rigorosamente in inglese (limitando di fatto l'utilizzo del prodotto a tutti coloro che dispongono di una conoscenza



prie "schede" del personaggio con parametri e caratteristiche variabili (come forza, intelligenza e punti-ferita) tipicamente presi a prestito dai giochi di ruolo, e che consentono una maggior interattività col testo, negli audiloghi tutto ciò non è presente, mentre l'unica opzione offerta al giocatore-ascoltatore è la scelta tra due o più tracce entro cui limitare le

stinata ai Master di AD&D come supporto audio alle avventure, l'altra, destinata ai giocatori solitari e di cui ci occupiamo in questo numero. "Track of the Vampire" appartiene a quest'ultima categoria. Nei panni di un investigatore di una speciale organizzazione segreta, incaricata dall'F.B.I. di ricercare, analizzare e sterminare la natura di misteriosi eventi di cui l'opinione pubblica viene



perlomeno di buon livello della lingua), e sono riservati, per dialoghi e situazioni, ad un pubblico maturo (almeno sedicenne). Il manuale di istruzioni suggerisce di giocare al buio: lo c'ho provato e dopo aver ascoltato le istruzioni iniziali non sono più riuscito a ritrovare i comandi del mio lettore CD, quindi, se proprio volete, lasciate almeno una luce in penombra. Dopotutto, è soltanto un tranquillo gioco di sangue...



RICORDA!
L'ORIGINALE
E' SOLO
QUESTO

TUTTI I GIOVEDI'
DALLE 15.00 ALLE 17.00

HOT LINE TEL. 02.66034295



vi hanno presentato

VIRTUA FIGHTER

su Saturn

**vi diamo appuntamento
a maggio '95
per un nuovo
grande
emozionante
evento!**



... per acquistare la favolosa console SATURN rivolgetevi a



Via Capecelatro, 7 - 20148 MILANO - tel. 02/4073390

